Roland®

GENERAL MIDI2

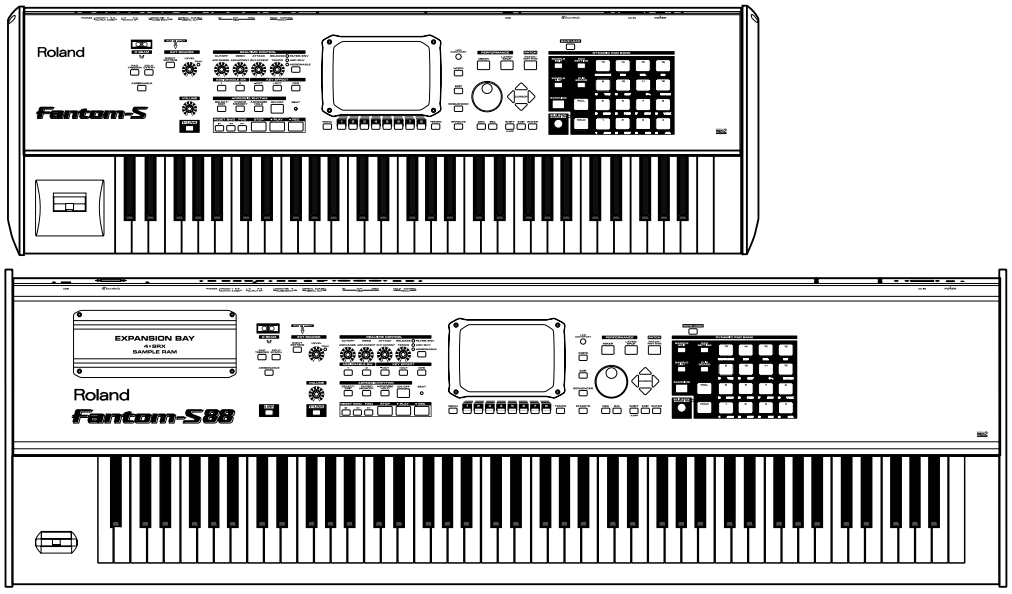
Fantom-S
Fantom-S88

Démarrage rapide
Mode d'emploi
Liste des paramètres
Liste de sons

Félicitations et merci d'avoir opté pour le ***Fantom-S*** / ***Fantom-S88*** Roland.

Avant d'utiliser cet instrument, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES" on page 2, "Consignes de sécurité" on page 3 et "Remarques importantes" on page 5. Elles contiennent des informations essentielles pour l'utilisation correcte de cet appareil. Afin de maîtriser parfaitement votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement le Mode d'emploi et de consulter les listes de sons/paramètres. Conserver ensuite le manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

Ce Mode d'emploi s'applique aussi bien au Fantom-S qu'au Fantom-S88. Le terme "Fantom-S" fait référence aux deux modèles. Si vous avez le Fantom-S88, remplacez "Fantom-S" par "Fantom-S88".



Copyright © 2003 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.

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN

ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR

CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK,
DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE.
REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.

L'éclair dans un triangle est destiné à alerter l'utilisateur de la présence sur des éléments non isolés à l'intérieur de l'appareil d'une tension électrique susceptible de constituer un risque d'électrocution.

Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes dans la documentation accompagnant l'appareil pour l'emploi et l'entretien corrects de ce dernier.

INSTRUCTIONS RELATIVES AU RISQUE D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURES.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES
CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

AVERTISSEMENT – L'utilisation d'appareils électriques requiert certaines précautions élémentaires, dont les suivantes:

1. Lisez toutes les instructions.
2. Conservez ces instructions.
3. Respectez tous les avertissements.
4. Suivez toutes les consignes énoncées.
5. N'utilisez pas cet appareil à proximité d'eau.
6. Nettoyez l'appareil uniquement avec un chiffon sec.
7. Veillez à ne bloquer aucun orifice de ventilation de l'appareil. Respectez les consignes d'installation du fabricant.
8. N'installez pas cet appareil à proximité de sources de chauffage telles que des radiateurs, accumulateurs ou autres appareils générant de la chaleur (y compris des amplificateurs).
9. Ne modifiez jamais la protection de la fiche secteur (broche polarisée ou broche de mise à la terre). Une fiche polarisée possède deux broches, dont une plus large que l'autre. Les fiches avec mise à la terre sont elles dotées de trois broches, dont une de mise à la terre. La broche plus large (ou la troisième broche) sert à assurer votre protection. Si la fiche ne correspond pas à votre prise secteur, consultez un électricien afin de faire remplacer la prise en question.
10. Evitez de marcher sur le cordon d'alimentation et de le pincer, plus particulièrement au niveau de la fiche du cordon, la prise secteur et au point de sortie de l'appareil.
11. Utilisez uniquement des fixations/accessoires du type spécifié par le constructeur.
12. N'utilisez jamais l'appareil avec un chariot, stand, pied, support ou table, sauf du type spécifié par le constructeur ou livré avec l'appareil. Déplacez le chariot avec prudence pour éviter une chute de l'appareil.



13. En cas d'orage ou quand vous ne comptez pas utiliser l'appareil pendant longtemps, débranchez-le du secteur.
14. Confiez toute réparation à un technicien qualifié. Notamment quand le cordon ou la fiche secteur sont endommagés, quand du liquide ou des objets ont pénétré dans l'appareil, quand il a été exposé à la pluie ou à une humidité excessive, lorsque l'appareil ne fonctionne plus correctement ou qu'il est tombé.

Pour le Royaume Uni

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.
GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol ⏚ or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

CONSIGNES DE SECURITÉ

INSTRUCTIONS POUR LA PREVENTION D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE OU BLESSURE

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

⚠ **AVERTISSEMENT**	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
⚠ **PRUDENCE**	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas d'emploi incorrect de l'unité. * Les dommages matériels se réfèrent aux dommages ou autres effets négatifs causés au lieu d'utilisation et à tous ses éléments, ainsi qu'aux animaux domestiques.

A propos des symboles

⚠	Le symbole △ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des précautions générales, des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger.
	Le symbole ⃠ prévient l'utilisateur des interdits. Ce qui ne doit spécifiquement pas être fait est indiqué dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que l'unité ne doit jamais être démontée.
	Le symbole ● alerte l'utilisateur de ce qui doit être fait. Ce qui doit être fait est indiqué par l'icône contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet instrument, veillez à lire les instructions ci-dessous et le mode d'emploi.

- N'essayez pas de réparer l'instrument ou d'en remplacer des éléments (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour le faire). Confiez tout entretien ou réparation à votre revendeur, au service de maintenance Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Informations").

- N'ouvrez (et ne modifiez) pas l'instrument. (Une seule exception à cette règle est admise lorsque vous suivez des instructions spécifiques données dans ce mode d'emploi pour installer des options que l'utilisateur peut placer lui-même; voyez p. 259.)

- Ne placez jamais l'appareil dans des endroits:
  - soumis à des température extrêmes (en plein soleil dans un véhicule fermé, à proximité d'une conduite de chauffage, au-dessus de matériel générateur de chaleur),
  - humides (salles de bain, toilettes, sur des sols ou supports mouillés),
  - à l'humidité ambiante élevée,
  - exposés aux précipitations,
  - poussiéreux,
  - soumis à de fortes vibrations.

- Utilisez l'instrument uniquement avec un rack ou un support recommandé par Roland.

- Lorsque vous utilisez l'instrument avec un rack ou un support recommandé par Roland, placez-le de façon à ce qu'il reste bien horizontal et stable. Si vous n'utilisez ni rack ni support, veillez à placer l'appareil dans un endroit offrant une surface bien horizontale et un soutien solide et stable.

⚠ AVERTISSEMENT

- Branchez uniquement l'appareil à une prise de courant répondant aux spécifications énoncées dans le Mode d'emploi ou imprimées sur l'appareil.

- Servez-vous exclusivement du cordon d'alimentation fixé.

- Evitez de tordre le cordon d'alimentation et de placer des objets lourds dessus. Vous risquez de l'endommager, ce qui provoquerait des courts-circuits et couperait l'alimentation de certains éléments. Un cordon endommagé peut provoquer une électrocution ou un incendie!

- Cet appareil, utilisé seul ou avec un amplificateur et des enceintes ou un casque d'écoute, est en mesure de produire des signaux à des niveaux qui pourraient endommager l'ouïe de façon irréversible. Ne l'utilisez donc pas trop longtemps à volume élevé ou inconfortable. Si vous pensez avoir endommagé votre ouïe ou si vos oreilles bourdonnent, arrêtez immédiatement l'écoute et consultez un spécialiste.

- Evitez que des objets (du matériel inflammable, de la monnaie, des trombones) ou des liquides (eau, limonades, etc.) ne pénètrent à l'intérieur de l'instrument.

- En présence de jeunes enfants, un adulte doit être présent jusqu'à ce que l'enfant puisse respecter les précautions nécessaires au maniement de l'appareil.

Consignes de sécurité

- Protégez l'instrument contre tout coup ou impact important. (Ne le laissez pas tomber!)



⚠ AVERTISSEMENT

- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres appareils. Soyez particulièrement vigilant avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la rallonge. Une charge excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion.



- Avant d'utiliser l'instrument dans un pays étranger, contactez votre revendeur, le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information").



- Avant d'installer une carte (série SXR; p. 259), éteignez toujours l'appareil et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.



- N'insérez PAS de CD-ROM dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le son produit pourrait atteindre un niveau entraînant une perte d'audition irréversible. Les enceintes et/ou tout autre élément du système d'écoute risque d'être endommagé(es).



⚠ PRUDENCE

- Placez l'appareil de sorte à lui assurer une ventilation appropriée.



- Cet instrument est conçu pour être utilisé exclusivement avec le support pour clavier Roland KS-12 (Fantom-S)/ KS-17(Fantom-S88). L'utilisation de tout autre support pourrait entraîner une instabilité et provoquer d'éventuelles blessures en cas de chute.



Avant d'utiliser le support, prenez le temps de lire le manuel accompagnant le support.

- Saisissez toujours la fiche du cordon d'alimentation lors du branchement (débranchement) au secteur ou à l'instrument.



- Evitez que les cordons d'alimentation et les câbles ne s'emmêlent. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants.



- Ne montez jamais sur l'instrument et évitez d'y déposer des objets lourds.



- Ne saisissez jamais le cordon secteur ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou débranchez d'une prise murale ou de l'instrument.



- Avant de déplacer cet appareil, débranchez le cordon secteur de la prise de courant et déconnectez tous les câbles le reliant à des appareils périphériques.



⚠ PRUDENCE

- Avant de nettoyer l'appareil, éteignez-le et débranchez le cordon secteur de la prise murale.



- S'il y a risque d'orage, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.



- Installez exclusivement les cartes spécifiées (série SRX). Ne dévissez que les vis spécifiées (p. 259).



- Si vous devez retirer des vis, gardez-les en lieu sûr et hors de portée des enfants, pour éviter que ces derniers ne les avalent accidentellement.



Les saisies d'écran imprimées dans ce manuel reposent sur les réglages usine. Ces réglages affichés peuvent néanmoins différer des réglages usine définitifs.

Remarques importantes

Outre les informations des sections "CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES" (p. 2) et "Consignes de sécurité" (p. 3), veuillez lire et suivre les conseils suivants:

Alimentation

- Ne vous servez pas de cet instrument sur le même circuit qu'un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- Avant de brancher cet appareil à d'autres, mettez-les tous hors tension. Le non-respect de cette précaution pourrait entraîner des dysfonctionnements et/ou l'endommagement de vos enceintes ou d'autres appareils.

Emplacement

- L'usage de l'instrument à proximité d'amplificateurs (ou de tout autre matériel contenant de grands transformateurs électriques) peut être source de bruit. Pour résoudre le problème, changez l'orientation de cet instrument ou éloignez-le de la source d'interférence.
- Cet instrument peut causer des interférences lors de la réception radio ou télévisée. Ne vous en servez pas à proximité de tels récepteurs.
- L'utilisation d'appareils de communication sans fil (comme des téléphones portables) à proximité de l'instrument peut produire du bruit. Ce bruit peut survenir au début d'un appel (donné ou reçu) ou durant la conversation. Si vous avez des problèmes, éloignez le téléphone portable de l'instrument ou coupez-le.
- N'exposez pas l'instrument directement au soleil, ne le laissez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé ou dans un endroit le soumettant à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'instrument.
- Lorsque vous déplacez l'appareil en le soumettant à une forte différence de température et/ou d'humidité, il peut y avoir formation de condensation à l'intérieur de l'appareil. Une utilisation de l'appareil dans cet état peut entraîner des pannes ou des dommages. Avant d'utiliser l'appareil, laissez-le reposer quelques heures jusqu'à ce que la condensation se soit évaporée.
- Ne posez jamais d'objet sur le clavier. Cela pourrait provoquer des dysfonctionnements, comme des touches qui ne produisent plus de son.

Entretien

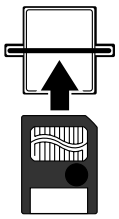
- Pour nettoyer l'appareil, utilisez un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour enlever des saletés plus tenaces, servez-vous d'un détergent doux et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement l'instrument avec un chiffon doux et sec.
- N'utilisez jamais d'essence, de diluant, de solvant ou d'alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou de déformation.

Précautions supplémentaires

- N'oubliez jamais que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou un mauvais maniement de l'appareil. Pour vous prémunir contre un tel risque, nous vous conseillons de faire régulièrement des copies de secours des données importantes se trouvant dans la mémoire de l'appareil sur carte de mémoire.
- Il peut malheureusement se révéler impossible de récupérer les données de la mémoire de l'appareil une fois qu'elles ont été perdues. Roland rejette toute responsabilité concernant la perte de ces données.
- Evitez les coups ou les pressions trop fortes sur l'écran.
- Maniez les curseurs, boutons et autres commandes avec un minimum d'attention; faites aussi preuve de délicatesse avec les prises et connecteurs de l'instrument. Un maniement trop brutal peut entraîner des dysfonctionnements.
- Lorsque vous branchez/débranchez des câbles, prenez la fiche en main – jamais le câble. Vous éviterez ainsi d'endommager le câble ou de provoquer des court-circuits.
- L'instrument dégage une faible quantité de chaleur durant son fonctionnement.
- Pour ne pas déranger vos voisins, maintenez le volume à un niveau raisonnable. Il peut parfois être préférable d'utiliser le casque (surtout quand vous jouez la nuit).
- Si vous devez transporter l'appareil, emballez-le dans sa boîte d'origine (avec les protections). A défaut, utilisez un emballage équivalent.
- Utilisez exclusivement la pédale indiquée (DP-8, disponible en option). Si vous branchez toute autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager l'instrument.
- Utilisez un câble Roland pour effectuer la connexion. Si vous utilisez un autre câble de connexion, notez les précautions suivantes.
  - Certains câbles de connexion contiennent des résistances. Ne vous servez pas de câbles contenant des résistances pour connecter cet instrument. De tels câbles engendrent un volume extrêmement bas voire inaudible. Pour en savoir plus sur les caractéristiques d'un câble, veuillez contacter son fabricant.

Avant d'utiliser des cartes

- Insérez prudemment la carte de mémoire jusqu'au bout: elle doit être fermement mise en place.
- Ne touchez jamais les contacts de la carte de mémoire. Veillez également à ce qu'ils restent propres.



Maniement des CD-ROM

- Evitez de toucher ou de griffer la surface inférieure brillante (surface encodée) du disque. Les CD-ROM endommagés ou sales peuvent ne pas être lus correctement. Nettoyez vos disques avec un produit de nettoyage disponible dans le commerce.

Copyright

- Tout enregistrement, distribution, vente, location, interprétation en public, diffusion, etc. d'une œuvre (entière ou partielle) protégée par des droits d'auteur (composition musicale, vidéo, diffusion, interprétation en public, etc.) est illégal sans l'accord du détenteur des droits d'auteur.
- N'utilisez jamais cet instrument à des fins qui risqueraient d'enfreindre les législations relatives aux droits d'auteur. Nous déclinons toute responsabilité pour toute violation de droits d'auteur résultant de l'utilisation de cet instrument.

Sommaire

Consignes de sécurité 3

Remarques importantes 5

[DÉMARRAGE RAPIDE]

Préparations 17
- Brancher un ampli et des enceintes 17
- Installer le Fantom-S88 sur un support (Fantom-S88 uniquement) 18
- Mise sous tension 18

Ecouter les morceaux de démonstration 20

Tester les sons 21
- Produire les sons 21
- Produire des sons de percussion avec les pads (Rhythm) 25
- Superposer plusieurs Patches (Layer) 26
- Partage du clavier entre différents sons (Split) 27

Fonctions de jeu 29
- Appliquer des effets en un tour de main avec le contrôleur D Beam 29
- Modifier le son en temps réel avec la section Realtime Control 31
- Jouer des arpèges (fonction Arpeggio/Rhythm) 34
- Jouer de la batterie en plus d'un motif rythmique 36
- Autres fonctions de jeu 39
- Fonction RPS 41

Echantillonner une phrase avec Skip Back Sampling 43
- Assigner un échantillon à un pad (Assign To Pad) 44

Créer un morceau (Song) 45
- Effacer un morceau de la mémoire interne (Song Clear) 46
- Sélectionner une Performance 47
- Assigner une phrase vocale en guise de Patch à une partie 49
- Enregistrer la partie de batterie 52
- Enregistrer la partie de basse 56
- Enregistrer la partie de piano 57
- Enregistrer la partie vocale 59
- Mixer à la page "MIXER" 60
- Ajouter des effets 63
- Sauvegarder le morceau enregistré 65

[MODE D'EMPLOI]

Caractéristiques principales 69

Description des commandes 70
- Panneau avant 70
- Face arrière 72

Survol du Fantom-S 73
- Structure du Fantom-S 73
  - Structure de base 73
  - Classification des types de sons du Fantom-S 73
  - Polyphonie simultanée 75
- Mémoire 75
  - Mémoire temporaire 76
  - Mémoire effaçable 76
  - Mémoire non effaçable 76
- Effets internes 76

Types d'effets 76
Fonctionnement des effets selon les modes 77
Le séquenceur 77
Qu'est-ce qu'un morceau (Song)? 77
Qu'est-ce qu'une piste (Track)? 77
Pistes de phrase 1~16 77
Piste de tempo 78
Piste de mesure 78
Morceaux et mode du générateur de sons 78
Modes de stockage d'un morceau 78
Section d'échantillonnage (Sampling) 79
Echantillons 79
Multi-échantillons 79
Stockage des échantillons 79
Opérations élémentaires sur le Fantom-S 80
Changer le mode de génération de sons 80
Boutons [1]~[8] 80
Déplacer le curseur 81
Modifier une valeur 81

Jouer en mode Patch 82

Page Patch Play 82
Afficher la page "Patch Play" 82
Sélectionner un Patch 83
Sélectionner vos Patches favoris (Favorite) 84
Sélectionner des Patches dans une liste 84
Ecouter des Patches (Phrase Preview) 85
Sélection d'un Patch par catégorie 85
Consigner un Patch favori (Favorite) 86
Consigner des kits de batterie favoris (Favorite) 87
Transposition du clavier par octave (Oct) 87
Transposer le clavier par demi-tons (Trans) 88
Sélection des Tones audibles (Tone On/Off) 88
Jouer des notes isolées (Mono) 88
Glissements de hauteur (Portamento) 89
Paramètres pilotés par les commandes Realtime Control ou le contrôleur D Beam (Control Setting) 89
Partie concernée par les commandes 89
Assigner un paramètre à une commande 90
Jouer avec des sons de percussion 93
Sélection d'un kit de batterie 93
Jouer avec un kit de batterie 94

Créer un Patch 95

Comment effectuer les réglages de Patch 95
Editer avec un affichage graphique (Zoom Edit) 96
Initialiser les réglages du Patch (Init) 96
Copier les réglages de Patch (Tone) (Copy) 96
Précautions lors de la sélection d'une forme d'onde 97
Sauvegarder vos Patches (Write) 98
Ecouter le Patch de destination (Compare) 98
Fonctions des paramètres de Patches 99
Réglages communs à tout le Patch (General) 99
Modifier les formes d'onde (Wave) 101
Changer la façon dont un Tone est produit (TMT) 102
Modifier la hauteur(Pitch/Pitch Env) 105

Changer la brillance d'un son avec un filtre (TVF/TVF Env) ... 106
Régler le volume (TVA/TVA Env) ... 109
Modulation des sons (LFO) ... 112
Effet Portamento ou Legato (Solo Porta) ... 114
Paramètres divers (Misc.) ... 116
Réglages Matrix Control (Ctrl1~4) ... 117
Réglages d'effets pour un Patch (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb) ... 119

Créer un kit de batterie ... 120
Réglages d'un kit de batterie ... 120
Editer avec un affichage graphique (Zoom Edit) ... 120
Initialiser les réglages du kit de batterie (Init) ... 121
Copier les réglages de Tone rythmique (Copy) ... 121
Précautions lors de la sélection d'une forme d'onde ... 122
Sauvegarder vos kits de batterie (Write) ... 122
Ecouter le kit de batterie de destination (Compare) ... 123
Paramètres des kits de batterie ... 123
Réglages communs à tout le kit de batterie (General) ... 123
Modifier des formes d'onde (Wave) ... 124
Changer la façon dont un Tone rythmique est produit (WMT) ... 126
Modifier la hauteur (Pitch/Pitch Env) ... 127
Changer la brillance d'un son avec un filtre (TVF/TVF Env) ... 128
Régler le volume (TVA/TVA Env) ... 129
Paramètres de sortie (Output) ... 131
Effets pour un kit de batterie (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb) ... 131

Jouer en mode Performance ... 132
Afficher la page "Layer" du mode Performance ... 132
Afficher la page "Mixer" du mode Performance ... 132
Fonctions des pages PERFORMANCE "Layer"/"Mixer" ... 133
Sélectionner une Performance ... 134
Sélectionner des Performances dans la liste ... 134
Sélectionner vos Performances favorites (Favorite) ... 134
Consigner une Performance favorite (Favorite) ... 135
Utiliser la page "Layer" ... 135
Sélectionner une partie ... 135
Sélectionner une partie ... 135
Sélection d'un son pour une partie ... 135
Superposer des sons (Layer) ... 136
Assigner différents sons à différentes zones du clavier (Split) ... 136
Utiliser la page "Mixer" ... 137
Sélectionner une partie ... 137
Sélection d'un son pour une partie ... 137
Editer les réglages de partie ... 138
Isoler une partie (Solo) ... 138
Etouffer une partie spécifique (Mute) ... 138
Afficher les paramètres de partie sous forme de liste (Performance Part View) ... 139
Jouer avec la fonction ARPEGGIO/RHYTHM ... 139
Jouer avec les commandes Realtime Control et le contrôleur D Beam ... 139
Vérifier les informations MIDI des parties (Part Information) ... 139

Créer une Performance ... 140
Afficher les paramètres de partie sous forme de liste (Performance Part View) ... 140
Régler les paramètres des parties ... 140
Paramètres des commandes Realtime Control/le contrôleur D Beam (Control Setting) ... 147
Réglages des commandes Realtime Control et du contrôleur D Beam (Ctrl) ... 148
Réglages d'effets pour une Performance (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb) 151
Changer les réglages du Patch assigné à une partie ... 151

Initialiser les réglages de la Performance (Init) ... 152
Sauvegarder une Performance personnelle (Write) ... 152

Modifier le son en temps réel ... 154
Modifier le son d'un mouvement de la main (D Beam Controller) ... 154
Réglage du contrôleur D Beam ... 154
Modifier le son avec des commandes ou des boutons (Realtime Control) ... 157
Paramètres des commandes de pilotage en temps réel ... 157
Modifier le son avec une pédale (Control Pedal) ... 158
Régler les paramètres de la pédale de contrôle ... 158

Jouer des arpèges (fonction ARPEGGIO/RHYTHM) ... 160
Arpégiateur (Arpeggio) ... 160
Jouer des arpèges ... 160
Activer/couper l'arpégiateur ... 160
Tempo des arpèges ... 160
Maintenir un arpège ... 160
Activer/couper l'arpégiateur (Arp Sw) ... 161
Paramètres d'arpèges ... 161
Sélectionner les styles d'arpège (Arpeggio Style) ... 161
Changer la mesure et shuffle (Grid) ... 162
Jeu staccato et tenuto (Duration) ... 162
Variations ascendantes/descendantes (Motif) ... 162
Toucher de l'arpège (Arpeggio Velocity) ... 162
Sélectionner la partie jouant les arpèges en mode Performance (Part) ... 163
Changer la plage des arpèges (Octave Range) ... 163
Changer l'accentuation (Accent Rate) ... 163
Editer les paramètres d'arpège avec les commandes Realtime Control ... 163
Créer vos propres styles ... 163
Sauvegarder les styles que vous avez créés (WRITE) ... 165

Utiliser la fonction Chord Memory (CHORD MEMORY) ... 166
Fonction Chord Memory ... 166
Jouer avec la fonction Chord Memory ... 166
Activer/couper la fonction Chord Memory ... 166
Sélectionner des formes d'accord ... 166
Créer vos propres formes d'accord ... 167
Sauvegarder une forme d'accord que vous avez créée ... 167

Jouer sur un rythme ... 168
Motifs rythmiques ... 168
Utiliser des groupes rythmiques ... 168
Jouer avec un rythme ... 168
Activer/couper le rythme ... 168
Tempo des motifs rythmiques ... 168
Sélectionner un groupe rythmique ... 169
Paramètres de motif rythmique ... 169
Sélectionner des motifs rythmiques ... 169
Changer la mesure et programmer un shuffle (Grid) (Grid) ... 169
Jeu staccato et tenuto (Duration) ... 170
Changer la dynamique d'un motif rythmique (Rhythm Pattern Velocity) ... 170
Changer l'accentuation (Accent Rate) ... 170
Piloter le rythme avec les commandes Realtime Control. ... 170
Activer/couper le rythme ... 170
Créer des motifs personnels (Rhythm Pattern Edit) ... 171
Sauvegarder les motifs créés (WRITE) ... 172
Créer des groupes personnels (Rhythm Group Edit) ... 172
Sauvegarder le groupe rythmique créé (WRITE) ... 173

Sommaire

Echantillonnage 174
Paramétrage des entrées (INPUT SETTING) 174
Réglages Input Effect Setup 175
Procédure d'échantillonnage 175
Diviser un échantillon pendant l'échantillonnage 177
Echantillonner ce qui précède (Skip Back Sampling) 177

Editer un échantillon 178
Sélection d'un échantillon (Sample List) 178
Sélectionner un échantillon 178
Charger un échantillon 179
Charger tous les échantillons 179
Ôter un échantillon (Unload) 179
Supprimer un échantillon 179
Importer un fichier audio 180
Afficher la page "Sample Edit" 180
Agrandir/rétrécir l'affichage de la forme d'onde (Zoom In/Out) 180
Définition des points Start/End de l'échantillon 180
Réglages des échantillons (Sample Parameters) 181
Assigner des échantillons aux pads (Assign To Pad) 182
En mode Patch 182
En mode Performance 182
Définir un échantillon comme Patch pour une partie (Assign to Keyboard) 183
En mode Patch 183
En mode Performance 183
Créer un kit de batterie (Create Rhythm) 184
Créer un multi-échantillon (Create Multisample) 184
Ôter un échantillon (Unload) 185
Supprimer les parties superflues d'un échantillon (Truncate) 185
Accentuer/atténuer les fréquences aiguës d'un échantillon (Emphasis) 186
Optimiser le volume d'un échantillon (Normalize) 186
Amp 187
Allonger ou écourter un échantillon (Time Stretch) 187
Découper un échantillon en notes (Chop) 188
Division d'un échantillon 188
Division automatique d'un échantillon (Auto Chop) 188
Ecouter les échantillons divisés 189
Fusionner deux ou plusieurs échantillons (Combine) 189
Sauvegarder un échantillon 190

Utiliser les pads 191
Fonction Hold (maintien d'un son) 191
Utiliser la fonction Roll 191
Copier les réglages de pads avec le presse-papiers (Clipboard) 192
Copier les réglages d'un pad 192
Copier les réglages de plusieurs pads 192
Paramètres de pads (PAD SETTING) 192
Multi Velocity 193
Assigner un motif à un pad (fonction RPS) 193
Jouer de la batterie avec les pads 193

Reproduire un morceau 194
Reproduction immédiate de morceau (Quick Play) 194
Reproduction de morceaux consécutifs (Chain Play) 194
Fonctions disponibles durant la reproduction 195
Avance et recul pendant la reproduction 195
Démarrer correctement la reproduction en milieu de morceau (MIDI Update) 195

Etouffer la reproduction d'un instrument donné ... 195
Changer le tempo de reproduction d'un morceau ... 195
Reproduire un morceau à un tempo fixe (étouffer la piste de tempo) ... 196
Reproduire un morceau de format S-MRC ... 196
Reproduire un morceau en boucle (Loop) ... 196
Lancer/arrêter la reproduction de morceau avec le contrôleur D Beam ... 196

Enregistrer des morceaux ... 197
Deux méthodes d'enregistrement ... 197
Avant d'enregistrer un nouveau morceau ... 197
Choisir un son pour l'enregistrement ... 197
Effacer le morceau/motif de la mémoire interne (Song Clear) ... 197
Définir l'armure de temps (mesure) ... 197
Enregistrer une exécution en temps réel (Realtime Rec) ... 198
Réglages de base pour l'enregistrement en temps réel ... 198
Enregistrer des changements de tempo dans un morceau (Tempo Recording) ... 199
Enregistrement en boucle (Loop) et enregistrement Punch In ... 199
Corriger le timing de votre jeu pendant l'enregistrement (Quantize) ... 200
Choisir les données de séquence à enregistrer (Recording Select) ... 201
Effacer des données pendant l'enregistrement (Realtime Erase) ... 201
Simulation d'enregistrement (Rehearsal) ... 202
Enregistrer les données pas à pas (Step Rec) ... 202
Entrer des notes et des silences ... 202
Assigner un motif à une piste de phrase ... 204

Edition de morceaux ... 205
Charger le morceau à éditer ... 205
Charger des pistes/motifs individuels de morceau ... 205
Utiliser un générateur de sons différent pour chaque piste ... 206
Etouffer une piste (Mute) ... 206
Définir des marqueurs (repères Locate) dans un morceau ... 206
Choisir un passage à reproduire en boucle (Loop Point) ... 207
Editer les données de séquence sur une plage définie (Track Edit) ... 207
Opérations élémentaires pour l'édition de piste ... 207
Correction du timing (Quantize) ... 208
Supprimer des données d'exécution (Erase) ... 210
Effacer des mesures (Delete) ... 211
Copier des phrases (Copy) ... 211
Insérer une mesure vide (Insert Measure) ... 212
Transposition (Transpose) ... 212
Changer la dynamique (Change Velocity) ... 213
Changer de canal MIDI (Change Channel) ... 214
Changer la longueur des notes (Change Duration) ... 214
Fusion de deux pistes ou motifs (Merge) ... 215
Extraire des données de séquence (Extract) ... 215
Décaler les données d'exécution (Shift Clock) ... 216
Réduire les données de séquence (Data Thin) ... 217
Echange de deux pistes ou motifs (Exchange) ... 217
Réglage de la durée de reproduction du morceau (Time Fit) ... 218
Suppression de mesures vides (Truncate) ... 218
Edition d'événements spécifiques (Micro Edit) ... 218
Edition des données de séquence (Procédure de base avec la fonction Microscope) ... 218
Données de séquence gérées par une piste de phrase/un motif ... 219
Choix des données de séquence affichées (View) ... 220
Insérer des données de séquence (Create) ... 221
Effacer des données de séquence (Erase) ... 221

Déplacer des données de séquence (Move) ... 221
Copier des données de séquence (Copy) ... 222
Changer le tempo en cours de morceau ... 222
Changer la mesure en cours de morceau ... 223
Nommer un morceau (Song Name) ... 223

Sauvegarder/charger un morceau (SAVE/LOAD) ... 224
Sauvegarder un morceau (Save) ... 224
Procédure de base ... 224
Sauvegarder un morceau avec les échantillons (Save Song+Samples) ... 224
Sauvegarder un morceau (Save Song) ... 225
Sauvegarder tous les échantillons (Save All Samples) ... 225
Sauvegarder un morceau en format SMF (Save as SMF) ... 226
Charger un morceau (Load) ... 226
Procédure de base ... 226
Charger un morceau avec les échantillons (Load Song+Samples) ... 227
Charger un morceau (Load Song) ... 227
Charger tous les échantillons (Load All Samples) ... 227
Importer un fichier WAV/AIFF (Import Audio) ... 227

Jouer une phrase en enfonçant une touche (fonction RPS) ... 228
Avant d'utiliser la fonction RPS ... 228
Enregistrer un motif ... 228
Réglages de la fonction RPS ... 228
Utilisation de la fonction RPS pendant le jeu ... 229
Enregistrer une Performance exploitant la fonction RPS ... 230

Utilisation des effets ... 231
Activation et coupure des effets ... 231
Réglages d'effets ... 231
Effets en mode Patch ... 231
Acheminement du signal (Routing) ... 231
Schéma et paramètres d'acheminement ... 232
Effets en mode Performance ... 233
Acheminement du signal (Routing) ... 234
Schéma et paramètres d'acheminement ... 234
Réglages des multi-effets (MFX1~3) ... 236
Réglages des multi-effets (MFX Control) ... 237
Structure des multi-effets (MFX Structure) ... 238
Réglages de chorus (Chorus) ... 238
Réglages de réverbération (Reverb) ... 238
Effet Mastering ... 239

Transfert de données vers/depuis un ordinateur via USB ... 240
Préparatifs pour la communication USB ... 240
Connexions ... 240
Choix de la mémoire connectée via USB ... 240
Précautions concernant les dossiers et les fichiers ... 240
Importer un fichier audio (Import Audio) ... 241
Utiliser un fichier Bitmap comme fond d'écran ... 241
Importer un fichier Bitmap (Import BMP) ... 241
Annuler la communication USB ... 242

Fonctions liées aux fichiers (File Utility) ... 243
Copier un fichier (COPY) ... 243
Effacer un fichier (DELETE) ... 243
Déplacer un fichier (MOVE) ... 243

Initialiser une carte de mémoire (Card Format) ... 243

Paramètres communs à tous les modes (System) ... 244

Réglage des paramètres système ... 244
Sauvegarder les réglages système (Write) ... 244
Fonctions des paramètres système ... 245
Pedal/D Beam ... 245
Keyboard ... 245
System Ctrl ... 246
Screen Saver ... 246
Background ... 246
Sync/Temp ... 246
Metronome ... 248
MIDI ... 248
Sound ... 249
Preview ... 250
Scale Tune ... 250
Sampling ... 251
Start up ... 251
System Information ... 251

Fonctions de gestion des données
Initialisation des réglages (Factory Reset) ... 252

Procédure de base ... 252
Archiver des données utilisateur (User Backup) ... 252
Charger des données utilisateur archivées (User Restore) ... 252
Factory Reset ... 252

Jouer en mode Piano ... 253

Activer le mode Piano ... 253
Sélection d'un Patch ... 253
Sélection d'un Patch par catégorie ... 253
Sélection via la page "Patch List" ... 253
Modifier le timbre du piano (Open/Close) ... 253
Réglage de la dynamique (Key Touch) ... 254
Régler l'intensité de résonance (Resonance) ... 254
Sauvegarder un son (Patch) ... 254

Travail avec le logiciel Fantom-S Editor ... 255

Installation du Fantom-S Editor sur votre ordinateur ... 255
Connexions ... 255
Travail avec le logiciel Fantom-S Librarian ... 255
Système requis pour le logiciel Fantom-S Editor ... 255
Configuration requise (Windows) ... 255
Configuration requise (Mac OS) ... 256

Description du V-LINK ... 257

Qu'est-ce que la fonction V-LINK? ... 257
Exemples de connexion ... 257
Active/coupe le lien V-LINK ... 257
Réglages V-LINK ... 257
Paramètres V-LINK ... 258
Initialiser l'image ... 258

Installation de la carte d'expansion Wave ... 259

Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'expansion Wave ... 259
Installation d'une carte d'expansion Wave ... 259
Vérification des cartes d'extension audio aprés installation ... 260

Sommaire

Ajouter de la mémoire 261
Précautions à prendre lors de l'ajout de mémoire 261
Installation du module de mémoire 261
Retrait du module de mémoire 262
Vérifier que la mémoire est installée correctement 262

Dépannage 263
Problème d'alimentation sur le Fantom-S 263
Problèmes liés au son 263
Problèmes liés aux effets 265
Problèmes liés à la sauvegarde de données 265
Problèmes liés au séquenceur 266
Problèmes liés au MIDI et à des appareils externes 267
Problèmes liés à l'échantillonnage 267
Problèmes liés à une carte de mémoire 268

[LISTE DES PARAMÈTRES]

Liste des paramètres 270
Paramètres Patch 270
Paramètres de kit de batterie (Rhythm Set) 274
Paramètres de Performance 277
Paramètres Rhythm Group 280
Paramètres Sample (d'échantillon) 281
Paramètres System 282

Liste des effets 287
Paramètres des multi-effets 287
Paramètres de chorus 310
Paramètres de Reverb 310
Paramètres de l'effet Input 311

Messages d'erreur 312

A propos du MIDI 313

Implémentation MIDI 314

[LISTE DE SONS]

Liste de Performances 350

Liste de Patches 351

Liste de kits de batterie (Rhythm Sets) 356

Liste de formes d'onde 365

Listes de motifs d'arpèges/de formes d'accord 369
Liste de styles d'arpèges 369
Liste de formes d'accord 369

Liste de motifs rythmiques (Rhythm Patterns) 371

Liste de groupes rythmiques (Rhythm Group) 373

Fiche technique 374

Index 375

Roland®

GENERAL MIDI2

Fantom-S
Fantom-S88

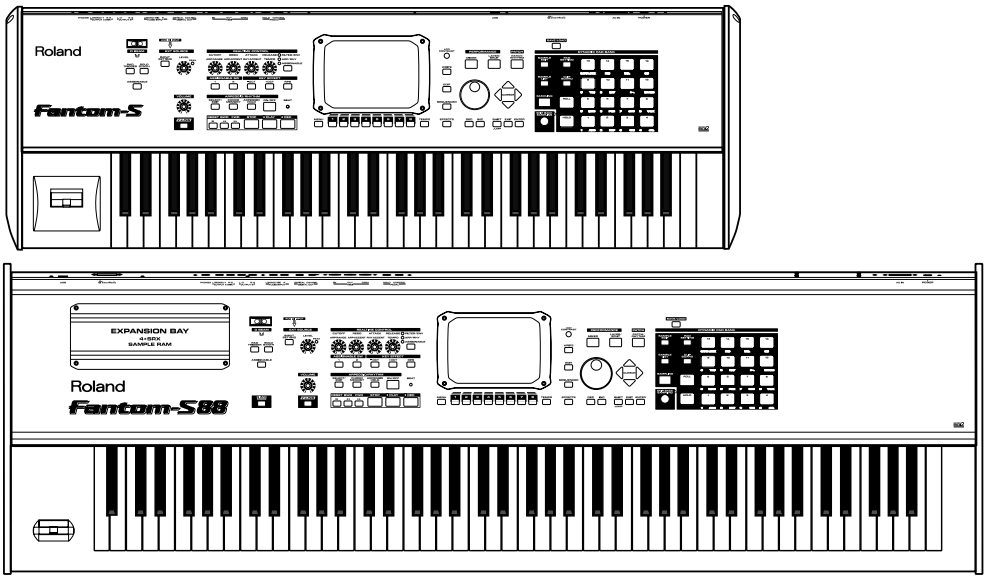
Démarrage rapide

Félicitations et merci d'avoir opté pour le *Fantom-S* / *Fantom-S88* de Roland.

Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "Consignes de sécurité" (p. 3) et "Remarques importantes" (p. 5). Elles contiennent des informations essentielles pour l'utilisation correcte de cet appareil. Afin de maîtriser parfaitement votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement les sections Démarrage rapide, Mode d'emploi et Liste de sons/paramètres. Conservez ensuite ce manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

Comment lire ce manuel

Le manuel du Fantom-S est constitué de quatre sections principales: Démarrage rapide, Mode d'emploi, Liste des paramètres et Liste de sons. La section Démarrage rapide propose une introduction élémentaire au Fantom-S et donne des explications simples, faciles à comprendre, afin de permettre au débutant de découvrir rapidement de nombreuses fonctions du Fantom-S. Durant la lecture du Démarrage rapide, nous vous conseillons d'effectuer les opérations décrites sur votre Fantom-S. Pour en savoir plus sur les fonctions et les techniques d'utilisation plus avancées, veuillez lire la section Mode d'emploi. Les sections Liste de sons/Liste des paramètres reprennent les sons et les paramètres du Fantom-S et décrivent son équipement MIDI. Ce manuel est destiné au Fantom-S et au Fantom-S88. Le terme "Fantom-S" utilisé dans le manuel fait référence aux deux modèles. Si vous avez le Fantom-S88, remplacez mentalement "Fantom-S" par "Fantom-S88".



Copyright © 2003 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.

Préparations

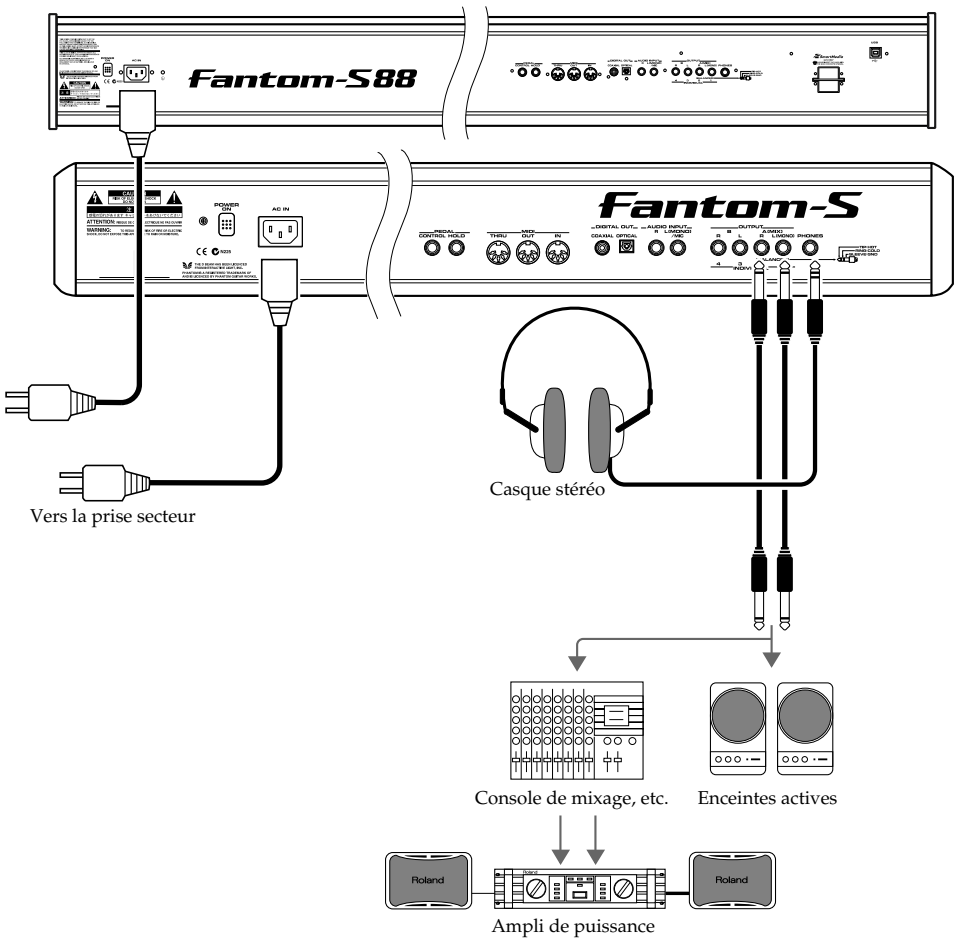
Brancher un ampli et des enceintes

Comme le Fantom-S ne contient ni ampli ni haut-parleurs, branchez-le à un ampli de clavier, des enceintes actives ou une chaîne stéréo; vous pouvez également l'écouter avec un casque.

1. **Avant de réaliser la moindre connexion, assurez-vous que tout votre matériel est HORS tension.**

2. **Après avoir branché le cordon d'alimentation fourni au Fantom-S, branchez l'autre extrémité à une prise secteur.**

3. **Branchez le Fantom-S à votre ampli ou aux enceintes actives comme illustré ici.**



Servez-vous de câbles audio pour brancher le matériel audio (ampli, enceintes actives etc.). Si vous utilisez un casque, branchez-le à la prise PHONES.

NOTE

Pour éviter tout dysfonctionnement ainsi que d'endommager les enceintes ou les autres périphériques, diminuez le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.

IDEE

Pour tirer le meilleur parti de votre Fantom-S, nous vous recommandons d'utiliser de préférence un système d'amplification stéréo. Si votre système est mono, branchez-le à la prise OUTPUT A (MIX) L (MONO) du Fantom-S.

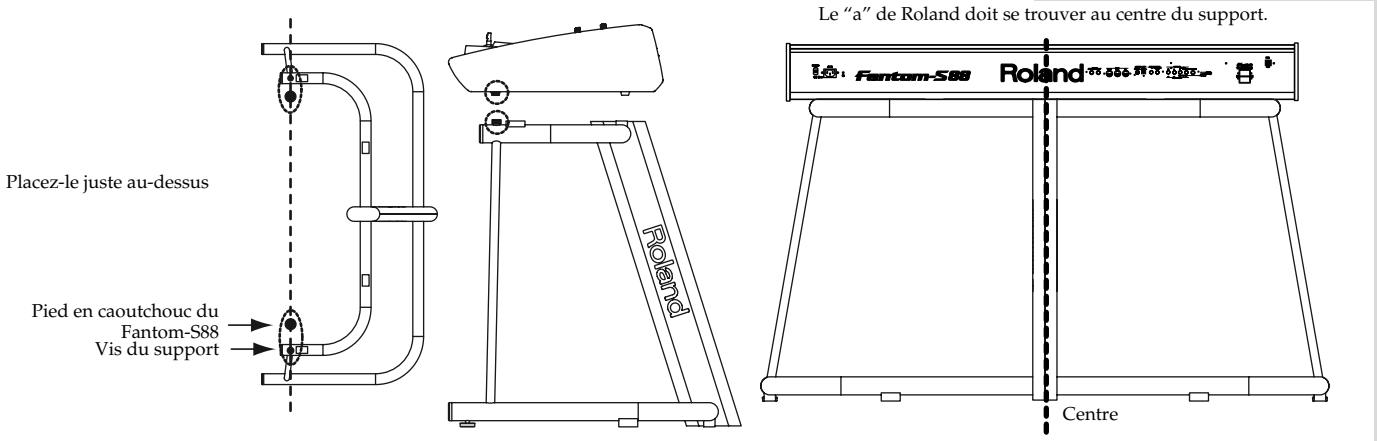
NOTE

Les câbles audio et le casque ne sont pas fournis avec le Fantom-S. Nous vous invitons à vous les procurer.

Pour en savoir plus sur l'installation d'une carte Wave Expansion (vendue séparément), voyez p. 259.

Installer le Fantom-S88 sur un support (Fantom-S88 uniquement)

Si vous souhaitez placer le Fantom-S88 sur un support, nous vous conseillons d'utiliser le Roland KS-17. Posez l'instrument sur le support de la façon suivante.



Mise sous tension

** Lorsque les connexions sont établies (page précédente), mettez vos appareils sous tension en respectant l'ordre spécifié. Si vous modifiez cet ordre, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements ou d'endommager certains éléments comme les enceintes.*

NOTE

Pour garantir le bon fonctionnement du levier Pitch Bend, veillez à ne pas le toucher durant la mise sous tension du Fantom-S.

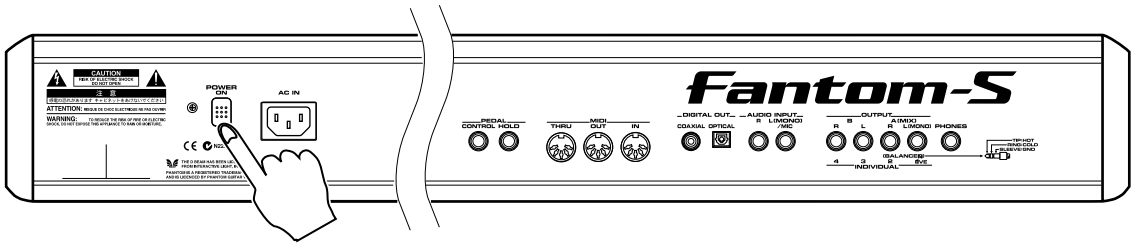


Ne pas toucher!

1. **Avant de mettre l'instrument sous tension, vérifiez les points suivants:**

- Tous les appareils périphériques sont-ils connectés convenablement?
- Les commandes de volume du Fantom-S et de tous les appareils audio branchés sont-elles réglées au minimum?

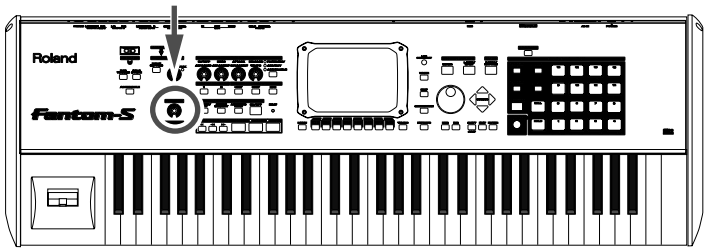
2. **Pour mettre le Fantom-S sous tension, appuyez sur le commutateur POWER, situé en face arrière.**



** 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 que l'instrument fonctionne normalement.*

3. **Mettez l'ampli ou les enceintes actives branchées sous tension.**

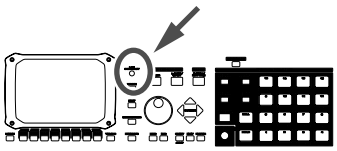
4. **Tout en jouant sur le clavier du Fantom-S, augmentez progressivement son réglage de volume ainsi que celui du système d'amplification pour atteindre le niveau voulu.**



NOTE
Veillez à ne pas choisir un volume trop élevé afin d'éviter d'endommager votre ampli ou vos enceintes, voire votre ouïe.

Réglage du contraste de l'écran (LCD Contrast)

Il est possible que vous ayez du mal à lire les informations affichées à l'écran LCD du Fantom-S juste après sa mise sous tension ou après un usage prolongé. En outre, votre angle de vision ou les conditions d'éclairage ambiant affectent peut-être aussi l'affichage. Dans ces cas-là, utilisez la commande CONTRAST située en face arrière pour régler le contraste d'affichage.



Mise hors tension

1. **Avant de mettre l'instrument hors tension, vérifiez les points suivants:**

- Les commandes de volume du Fantom-S et de tous les appareils audio branchés sont-elles réglées au minimum?
- Avez-vous sauvegardé les données de son ou autres que vous avez créées?

2. **Mettez les appareils audio périphériques hors tension.**

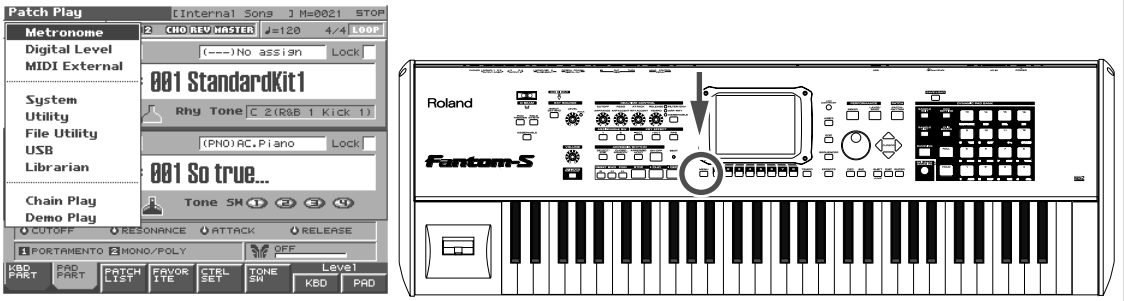
3. **Mettez le Fantom-S hors tension avec son commutateur POWER.**

Ecouter les morceaux de démonstration

Le Fantom-S propose des morceaux de démonstration que vous pouvez écouter avec la fonction Demo Play. Ces morceaux présentent les sons et les effets exceptionnels disponibles sur le Fantom-S.

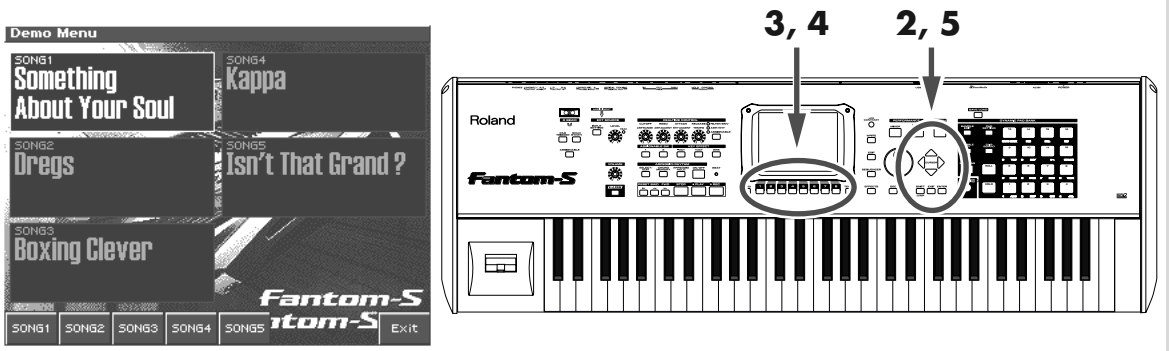
1. Appuyez sur [MENU].

Un menu déroulant apparaît.



2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner “Demo Play” puis appuyez sur [ENTER].

Le Fantom-S propose cinq morceaux de démonstration.



3. Appuyez sur [1 (SONG1)]~[5 (SONG5)] pour lancer la reproduction des morceaux de démonstration.

Le morceau s’arrête automatiquement à la fin.

Si vous appuyez sur [7 (All Songs)] , tous les morceaux sont reproduits consécutivement à partir du premier morceau.

	Morceau de démonstration	Compositeur	Copyright
1	Something About Your Soul	Shinichiro Murayama	©Roland Corporation
2	Dregs	Roland US	©Roland Corporation
3	Boxing Clever	MJ Cole	©BMG Music Publishing
4	Kappa	Roland US	©Roland Corporation
5	Isn't That Grand?	Scott Wilkie	©2003 Scott Wilkie Media (SCAP)

4. Appuyez sur [8 (Exit)] pour revenir à la page “Demo Menu”.

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

NOTE

Tous droits réservés. Tout usage non autorisé de ce matériel à des fins autres que personnelles et privées est interdit par les lois en vigueur.

NOTE

Les données musicales jouées ne sont pas envoyées à MIDI OUT.

Tester les sons

Produire les sons

Le Fantom-S propose une vaste palette de sons internes comprenant notamment des sons de base appelés **Patches**. Sélectionnez quelques Patches afin de vous faire une idée de la diversité des sons disponibles sur le Fantom-S.

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM].

La page "Patch Play" apparaît.

Le Fantom-S vous permet de jouer avec des Patches et des kits de batterie en utilisant le clavier ou les pads.

Jouez sur le clavier et les pads afin d'écouter le son sélectionné.

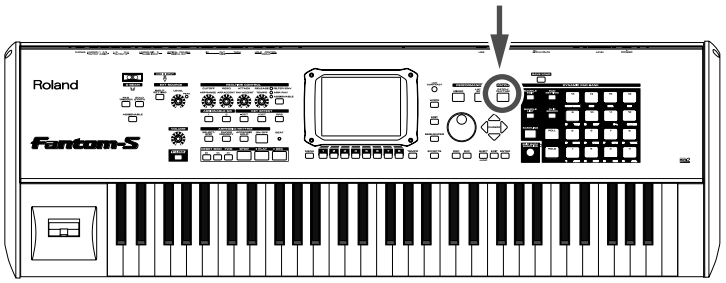
Sur le Fantom-S, il faut assigner un Patch ou un kit de batterie à une "partie". Le mode Patch dispose de deux parties, la partie clavier ou **Keyboard** et la partie **Pad**; vous pouvez assigner un Patch ou un kit de batterie à une de ces parties.



No. du Patch

Groupe du Patch

Type du Patch



2. Pour sélectionner la partie Keyboard, appuyez sur [1 (Kbd Part)].

3. Pour sélectionner la partie Pad, appuyez sur [2 (Pad Part)]



4. Pour changer le Patch de la partie Keyboard, appuyez sur [1 (Kbd Part)] afin d'amener le curseur sur le numéro du Patch et tournez la molette VALUE ou servez-vous des boutons[INC] [DEC].

Lorsque le numéro du Patch est contrasté, vous pouvez sélectionner un nouveau Patch. Lorsque le groupe du Patch est contrasté, vous pouvez sélectionner un nouveau groupe. Sur le Fantom-S, les Patches sont répartis dans cinq groupes: utilisateur, preset, GM, carte de mémoire et carte d'extension. Servez-vous de ◀ ▶ pour sélectionner (et contraster) une autre rubrique.

5. Pour changer le Patch de la partie Pad, appuyez sur [2 (Pad Part)] afin d'amener le curseur sur le numéro du Patch et tournez la molette VALUE ou servez-vous des boutons [INC] [DEC].

6. Pour passer d'un Patch à un kit de batterie, utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur le type de Patch et appuyez sur [INC] [DEC] pour sélectionner un Patch ou un kit de batterie (Rhythm).

IDÉE

Qu'est-ce qu'un Patch? Les Patches correspondent aux configurations élémentaires de sons avec lesquelles vous pouvez jouer. Chaque Patch peut contenir jusqu'à quatre Tones.

IDÉE

Qu'est-ce qu'un Tone? Sur le Fantom-S, les Tones sont les plus petites unités de son. Il est cependant impossible de produire un Tone seul. Le Patch est la plus petite unité de son pouvant être reproduite et les Tones constituent les éléments de base d'un Patch.

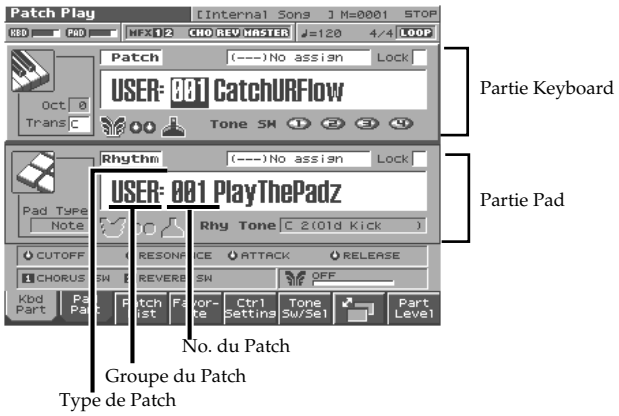
Pour en savoir davantage sur les Patches et les kits de batterie d'usine, veuillez consulter la "Liste de Patches" à la p. 351 et la "Liste de kits de batterie (Rhythm Sets)" à la p. 356.

NOTE

Vous ne pouvez pas choisir de Patch ou de kit de batterie XP-A~D si vous n'avez pas inséré de carte d'extension (vendue séparément) dans la fente correspondante.

7. **Appuyez sur [7] pour afficher la page “Patch Play”.**
Cette page affiche simultanément les paramètres de la partie Keyboard et ceux de la partie Pad.

Utilisez les boutons [CURSOR] pour sélectionner un paramètre et tournez la molette VALUE ou servez-vous des boutons [INC] [DEC] pour sélectionner le type, le groupe ou le numéro de Patch à cette page.



Sélection d’un Patch par catégorie

Vous pouvez trouver rapidement un Patch en choisissant d’abord le type de Patch voulu.

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page “Patch Play”.**

2. **Pour sélectionner la partie clavier, appuyez sur [1 (Kbd Part)].**

3. **Appuyez sur [3 (Patch List)].**

La fenêtre “Patch List” apparaît.

4. **Assurez-vous que [6 (Categ)] est coché (✔).**

L’écran affiche une liste de Patches agencés par catégorie.



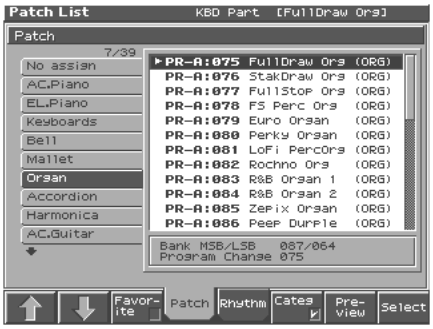
NOTE

Les saisies d’écran imprimées dans ce manuel reposent sur les réglages d’usine. Ces réglages affichés peuvent néanmoins différer des réglages d’usine définitifs.

Pour en savoir plus sur les catégories disponibles, voyez p. 86.

5. **Appuyez sur [1 (↑)] ou [2 (↓´)] pour sélectionner une catégorie.**

La page "Patch List" affiche la liste des Patches de la catégorie sélectionnée.



6. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner un Patch.**

Jouez quelques notes pour auditionner le Patch.

7. **La page "Patch List" se referme autoamtiquement quand vous appuyez sur [8 (Select)].**

IDÉE

Appuyez sur [7 (Preview)] pour écouter le Patch dans une phrase musicale préprogrammée, adaptée à chaque type de Patch (fonction Phrase Preview) (p. 24).

Sélection d'un Patch par groupe

Vous pouvez afficher un groupe de Patches et sélectionner un Patch du groupe.

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".**

2. **Pour sélectionner la partie clavier, appuyez sur [1 (Kbd Part)].**

3. **Appuyez sur [3 (Patch List)].**

La fenêtre "Patch List" apparaît.

4. **Appuyez sur [6 (Categ)] pour supprimer la coche (✔)**

La liste affiche les groupes de Patches.



5. **Pour changer de groupe de Patches, appuyez sur [1 (↑)] ou [2 (↓´)].**

6. **Servez-vous de ▲ ou ▼ pour sélectionner un Patch.**

Une fois votre choix effectué, jouez sur le clavier pour écouter le Patch.

7. **La page "Patch List" se referme autoamtiquement quand vous appuyez sur [8 (Select)].**

IDÉE

Appuyez sur [7 (Preview)] pour écouter le Patch dans une phrase musicale préprogrammée, adaptée à chaque type de Patch (fonction Phrase Preview) (p. 24).

Ecouter les Patches avec des phrases (Phrase Preview)

Le Fantom-S vous permet d'écouter un Patch au travers d'une brève phrase musicale programmée en fonction du Patch.

1. **Affichez la fenêtre "Patch List" (p. 22).**



2. **Maintenez [7 (Preview)] enfoncé.**

Une brève phrase musicale est produite avec le Patch sélectionné.

3. **Relâchez le bouton [7 (Preview)] pour arrêter la reproduction de la phrase.**

4. **Pour changer de Patch, appuyez sur ▲ ou ▼ .**

5. **Appuyez sur [EXIT] pour refermer la fenêtre "Patch List".**

Changer les réglages d'un Patch

Pour en savoir plus sur les réglages principaux d'un Patch, voyez les pages suivantes.

- Changer la façon dont un Tone est produit (TMT) → p. 102
- Modifier la hauteur(Pitch/Pitch Env) → p. 105
- Changer la brillance d'un son avec un filtre (TVF/TVF Env) → p. 106
- Régler le volume (TVA/TVA Env) → p. 109
- Modulation des sons (LFO) → p. 112
- Effets en mode Patch → p. 231
- Sauvegarder vos Patches (Write) → p. 98

IDÉE

Qu'est-ce qu'un Tone? Sur le Fantom-S, les Tones sont les plus petites unités de son. Il est cependant impossible de produire un Tone seul. Le Patch est la plus petite unité de son pouvant être reproduite et les Tones constituent les éléments de base d'un Patch.

Produire des sons de percussion avec les pads (Rhythm)

Le Fantom-S dispose de kits de batterie (Rhythm Sets) constitués d'une palette de sons de percussion et d'effets spéciaux. Comme pour les Patches, vous pouvez piloter un kit de batterie en utilisant le clavier ou les pads. Voici comment jouer avec les kits de batterie.

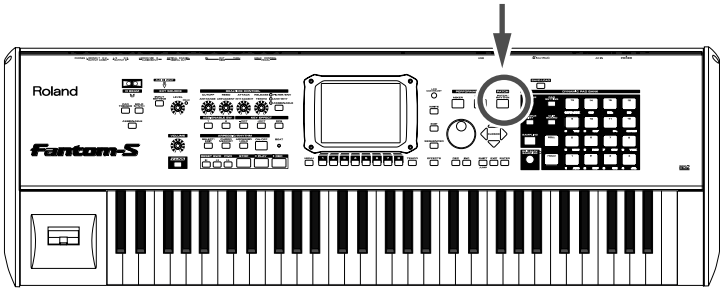
1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".**

2. **Appuyez sur [2 (Pad Part)] pour sélectionner la partie Pad.**

Assurez-vous que le kit de batterie est assigné à la partie Pad.
Si ce n'est pas le cas, utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur le type de Patch et appuyez sur [DEC] pour remplacer "Patch" par "Rhythm".
Utilisez les boutons [CURSOR] pour sélectionner un groupe de kits de batterie ou le numéro du kit et actionnez la molette VALUE ou servez-vous des boutons [INC] [DEC] pour effectuer votre choix.

IDEE
Si vous appuyez sur [7], vous affichez la page "Patch Play".





No. et nom du kit de batterie
Groupe du kit de batterie
Type de Patch

3. **Jouez sur les pads afin d'écouter les sons de percussion.**

4. **Appuyez sur différents pads pour produire différents sons du kit de batterie.**

5. **Pour changer de kit de batterie, actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**

Lorsque le groupe du kit de batterie est contrasté, vous pouvez sélectionner un nouveau groupe. Appuyez sur ◀ pour sélectionner un autre paramètre puis actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].
Lorsque le numéro du kit de batterie est contrasté, vous pouvez sélectionner un nouveau kit.
Lorsque le groupe du kit de batterie est contrasté, vous pouvez sélectionner un nouveau groupe. Les kits de batterie du Fantom-S sont répartis dans cinq groupes: utilisateur, preset, GM, carte de mémoire et carte d'extension. Utilisez ◀ ▶ pour sélectionner un autre paramètre.

* *Vous pouvez aussi assigner un kit de batterie à la partie Keyboard. Pour passer d'un Patch à un kit de batterie, utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur le type de Patch et actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC] pour sélectionner un Patch ou un kit de batterie (Rhythm).*

Pour en savoir davantage sur les kits de batterie d'usine, veuillez consulter la "Liste de kits de batterie (Rhythm Sets)" à la p. 356.

NOTE
Vous ne pouvez pas choisir de kit de batterie XP-A~D si vous n'avez pas inséré de carte d'extension (vendue séparément) dans la fente correspondante (p. 259).

Produire des sons de percussion avec le clavier

1. **Pour sélectionner la partie Keyboard à la page “Patch Play”, appuyez sur [1 (Kbd Part)].**
2. **Utilisez [CURSOR] pour sélectionner “Patch”.**
3. **Actionnez la molette VALUE ou le bouton [INC] pour sélectionner “Rhythm”.**

Jouez sur le clavier. Vous entendrez un son de percussion différent selon la touche enfoncée.

Changer les réglages d’un kit de batterie

Pour en savoir plus sur les réglages principaux d’un kit de batterie, voyez les pages suivantes.

- Changer la façon dont un Tone rythmique est produit (WMT) → p. 126
- Modifier la hauteur (Pitch/Pitch Env) → p. 127
- Changer la brillance d’un son avec un filtre (TVF/TVF Env) → p. 128
- Régler le volume (TVA/TVA Env) → p. 129
- →Ajouter des effets à un kit de batterie p. 233
- Sauvegarder vos kits de batterie (Write) → p. 122

IDEE

Qu’est-ce qu’un Tone de batterie? Sur le Fantom-S, les Tones sont les plus petites unités de son. Il est cependant impossible de produire un Tone seul. Le kit de batterie est la plus petite unité de son pouvant être reproduite et les Tones constituent les éléments de base d’un kit de batterie.

Superposer plusieurs Patches (Layer)

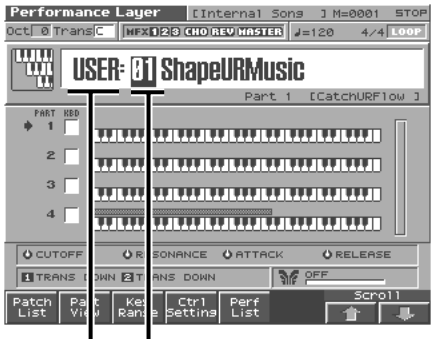
Pour utiliser plusieurs Patches ou kits de batterie simultanément, faites appel à une **Performance**. En mode Performance, vous pouvez utiliser jusqu’à 16 Patches ou kits de batterie simultanément.

Une Performance permettant d’utiliser plusieurs Patches simultanément est appelée **superposition (Layer)**.

Sélectionnons la Performance “PRST: 61 Piano&Str” qui superpose deux Patches.

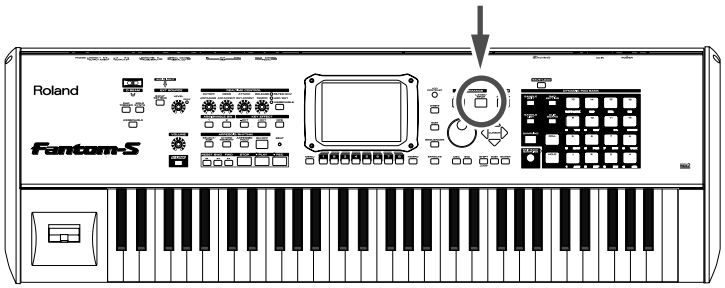
1. **Appuyez sur [LAYER/SPLIT].**

La page “Performance Layer” apparaît.



No. de Performance

Groupe de Performance



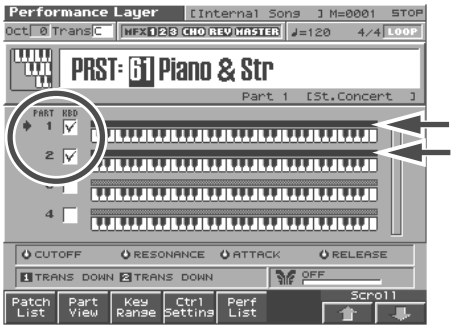
2. **Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur le groupe de Performance.**

3. **Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [DEC] [INC] pour sélectionner “PRST” (Preset).**

4. **Utilisez ▶ pour amener le curseur sur le numéro de Performance.**

5. **Sélectionnez “61” avec la molette VALUE ou [DEC]/[INC].**

La Performance “PRST: 61 Piano&Str” est sélectionnée.



Plage de clavier

Les parties pour lesquelles "KBD" est coché (✔) sont les parties audibles.

La partie indiquée par est la partie actuellement sélectionnée. La partie sélectionnée est audible, que la case KBD soit cochée ou non.

La barre située au-dessus du clavier de chaque partie indique la plage de notes audibles.

6. Jouez sur le clavier.

Les deux Patches assignés aux parties 1 et 2 résonnent simultanément. En désélectionnant "KBD", vous coupez la partie.

Servez-vous des boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur "KBD", appuyez sur [DEC] pour supprimer la coche de la case "KBD" et éloignez le curseur de cette partie; vous la rendez ainsi inaudible.

Servez-vous des boutons [CURSOR] pour amener le symbole sur la partie 1 ou 2 et jouez une partie seulement pour écouter individuellement les sons superposés.

IDEE

Qu'est-ce qu'une Performance? Une Performance est constituée de 16 parties auxquelles vous pouvez assigner un Patch ou un kit de batterie, ce qui permet d'utiliser 16 sons simultanément. Les Performances disposent de deux pages d'écran: la page "Layer" (appuyez sur [LAYER/SPLIT]) et la page "Mixer" (appuyez sur [MIXER]). Affichez la page "Layer" si vous voulez superposer plusieurs Patches (Layer) ou assigner différents Patches à différentes zones du clavier (Split). Affichez la page "Mixer" si vous souhaitez "mixer" les 16 parties en ajustant individuellement leurs réglages de panoramique et de volume.

MEMO

A l'instar des Patches et des kits de batterie, les Performances sont aussi réparties dans des groupes. Il y a trois groupes de Performances: utilisateur, preset et carte de mémoire.

Changer les réglages de la Performance

Pour en savoir plus sur les réglages principaux d'une Performance, voyez les pages suivantes.

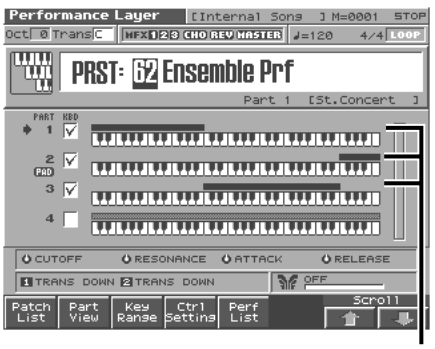
- Sélectionner une partie → p. 135
- Sélection d'un son pour une partie → p. 135
- Réglage des paramètres volume/pan/pitch → p. 140, p. 142
- Effets en mode Performance → p. 233
- Sauvegarder une Performance personnelle (Write) → p. 152

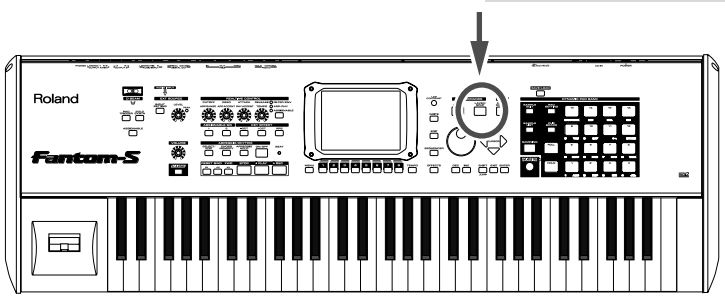
Partage du clavier entre différents sons (Split)

Les Performances qui assignent différents Patches à différentes plages du clavier sont appelées **Split**. Une Performance Split est un type de superposition où chaque son est assigné à une plage de clavier bien précise.

A titre d'exemple, voici comment sélectionner la Performance "PRST: 62 Ensemble Pfm" qui contient des réglages de partage du clavier et se sert de l'arpégiateur et de motifs rythmiques pour produire un ensemble de guitare et de batterie.

1. Appuyez sur [LAYER/SPLIT] pour sélectionner la Performance "PRST: 62 Ensemble Pfm" (p. 26).



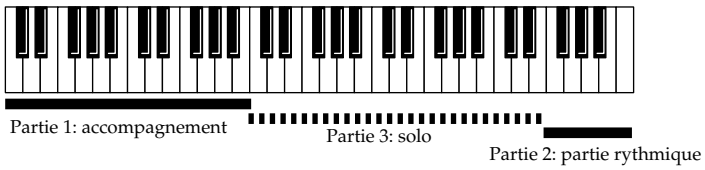


Plage de clavier des parties

MEMO

En mode Performance, l'arpégiateur peut être assigné à une partie. Pour assigner l'arpégiateur à une partie, appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT]/[3 (Arp)] pour afficher la page "Arpeggiator" et cochez "Arp Part". Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

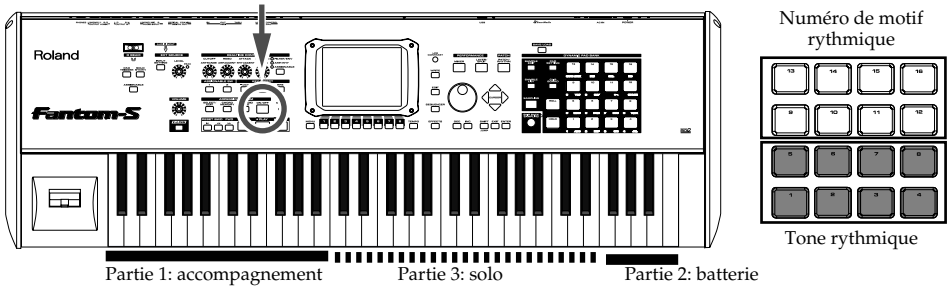
Pour cette Performance, les réglages de plage de clavier sont les suivants:
Partie 1: C2~B3 (accompagnement)
Partie 2: F6~C7 (partie rythmique)
Partie 3: C4~E6 (solo)



L'arpégiateur est assigné à la partie 1 et les motifs rythmiques à la partie 2.
Notez que "PAD" est affiché sous le numéro de la partie pour indiquer qu'il faut utiliser les pads pour jouer la partie 2.

2. **Nous allons faire appel aux motifs rythmiques pour produire la partie de batterie. Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] situé à gauche de l'écran pour allumer son témoin.**

Les Tones rythmiques sont assignés aux pads 1~8 et les numéros de motifs rythmiques aux pads 9~16.



3. **Appuyez sur un pad 9~16 auquel un numéro de motif rythmique est assigné.**

La force exercée sur les pads (le toucher) détermine la dynamique (velocity) du son.
Le motif rythmique assigné au pad actionné retentit.

4. **Servez-vous ensuite de l'arpégiateur pour jouer l'accompagnement. Assurez-vous que le témoin du bouton ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] clignote et enfoncez une touche comprise dans la plage de la partie 1 (C3~B3).**

La barre située au-dessus du clavier de la partie 1 indique la plage de notes audibles. Jouez un accord et maintenez-le dans cette plage. En fonction des touches que vous enfoncez, vous entendrez un accompagnement d'arpèges de guitare.

5. **Il ne nous reste plus qu'à ajouter un solo de guitare à la batterie et à l'accompagnement.**

Le solo de guitare peut être joué dans la plage de clavier de la partie 3 (C4~E6). La barre affichée au-dessus du clavier à l'écran indique la plage réservée au solo.

6. **Pour arrêter le motif rythmique et l'arpégiateur, appuyez sur [ON/OFF] (le témoin s'éteint).**

Simple, non? Rien de plus facile que de produire de tels ensembles à vous seul: il suffit d'assigner une plage du clavier à chaque partie (comme pour la Performance sélectionnée ici) et de faire appel aux motifs rythmiques et à l'arpégiateur.

MEMO

Le Fantom-S sauvegarde un ensemble de numéros de motifs rythmiques ou de sons d'instruments de percussion assigné aux 16 pads sous forme de **groupe rythmique** (p. 36).

IDÉE

Si vous appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [HOLD] pour allumer son témoin, le motif rythmique ou l'arpégiateur reste audible après le relâchement de la touche ou du pad (fonction de maintien).

IDÉE

Vous pouvez aussi arrêter la reproduction en appuyant sur le pad clignotant.

Changer les réglages de la Performance

Pour en savoir plus sur les réglages principaux d'une Performance Split, voyez les pages suivantes.

- Changer les réglages d'arpégiateur → p. 161
- Paramètres de motif rythmique → p. 169
- Changer la plage de clavier → p. 136
- Sélection d'un son pour une partie → p. 135
- Sélectionner une partie → p. 135
- Réglage des paramètres volume/pan/pitch → p. 140, p. 142
- Effets en mode Performance → p. 233
- Sauvegarder une Performance personnelle (Write) → p. 152

Fonctions de jeu

Le Fantom-S vous propose d'innombrables commandes et fonctions permettant de modifier votre jeu et d'atteindre de nouveaux sommets en matière d'expressivité. Elles comprennent notamment un contrôleur D Beam et la fonction Arpeggio. Prenez le temps de vous familiariser avec les fonctions de jeu du Fantom-S.

Appliquer des effets en un tour de main avec le contrôleur D Beam

En déplaçant la main au-dessus du contrôleur D Beam en face avant du Fantom-S, vous pouvez appliquer différents effets au Patch sélectionné.
Nous allons choisir un Patch qui fait appel au contrôleur D Beam pour l'essayer.

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".**

2. **Appuyez sur [1 (Kbd Part)] pour sélectionner le Patch "PR-E: 032 SynthForce". (p. 21)**

3. **Appuyez sur [7] pour afficher la page "Patch Play".**

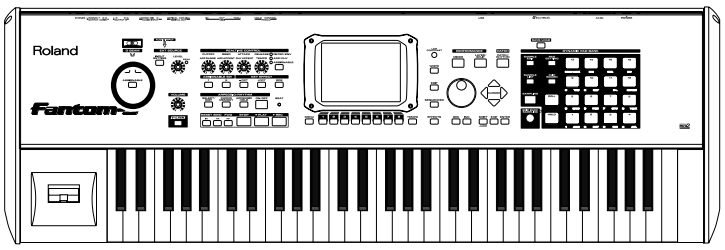


Le contrôleur D Beam est activé pour la partie Keyboard.

Le contrôleur D Beam est coupé pour la partie Pad.

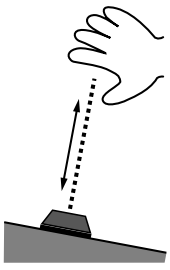
Avec les réglages d'usine, "Breath" est assigné au contrôleur D Beam.

4. **Si le témoin D BEAM [ASSIGNABLE]est éteint, appuyez sur [ASSIGNABLE] pour l'allumer.**



Le contrôleur D Beam est activé.

5. **Déplacez doucement la main de haut en bas au-dessus du contrôleur D Beam tout en jouant sur le clavier.**



6. **Pour couper le contrôleur D Beam, appuyez une fois de plus sur [ASSIGNABLE] pour éteindre son témoin.**

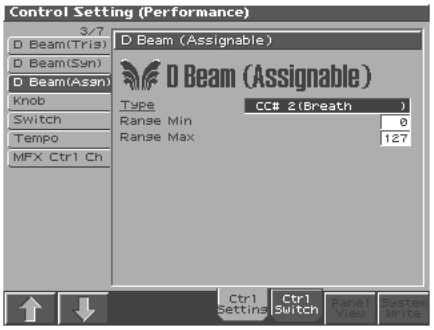
NOTE

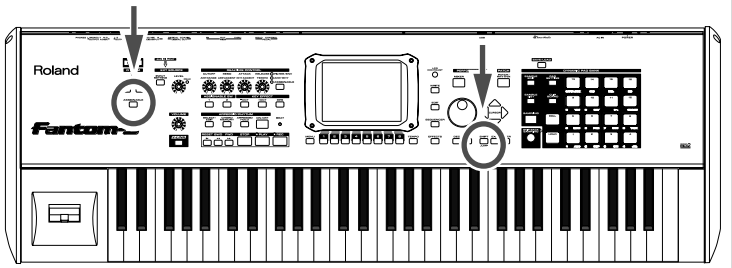
Lorsque le contrôleur D Beam réagit, le bouton [ASSIGNABLE] clignote. Quand vous sortez du champ de détection du contrôleur D Beam, le bouton [ASSIGNABLE] cesse de clignoter et reste allumé.

Changer les réglages du contrôleur D Beam

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur D BEAM [ASSIGNABLE].

La page “D Beam Assignable” apparaît.





Cette fenêtre permet de modifier les paramètres du contrôleur D Beam. Changeons ce que le contrôleur D Beam pilote.

2. Appuyez sur [CURSOR] pour amener le curseur sur “Type” et réglez cette valeur avec la molette VALUE.

Si vous choisissez “Bend Up”, par exemple, appuyez sur [ASSIGNABLE] pour augmenter la hauteur des notes plus vous rapprochez la main du contrôleur D Beam en jouant sur le clavier.

3. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].

Pour en savoir plus sur l’utilisation du contrôleur D Beam, voyez p. 89 et p. 154.

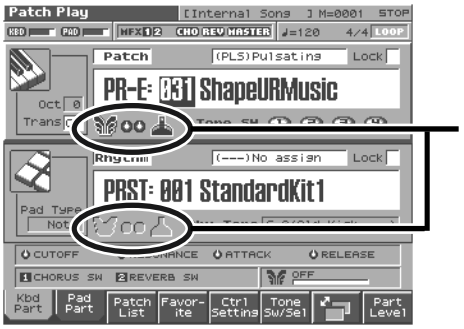
Modifier le son en temps réel avec la section Realtime Control

En tournant les commandes REALTIME CONTROL et les commutateurs ASSIGNABLE tout en jouant sur le clavier, vous pouvez piloter diverses fonctions assignées préalablement à ces commandes.
Sélectionnez le Patch "PR-E: 031 ShapeURMusic" et testez les commandes de la section Realtime Control.

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".**

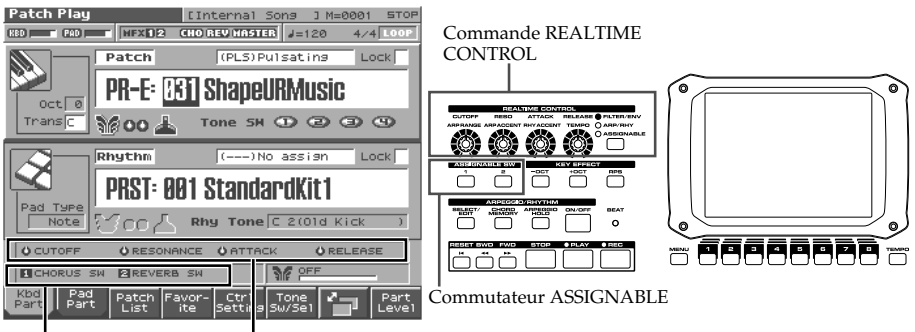
2. **Appuyez sur [1 (Kbd Part] pour sélectionner le Patch "PR-E: 031 ShapeURMusic" (p. 25).**

3. **Appuyez sur [7] pour afficher la page "Patch Play".**



Statut des commandes
Les commandes sont activées pour la partie où elles sont affichées

4. **Les paramètres pilotés par les commandes Realtime Control sont affichés dans le bas de l'écran.**



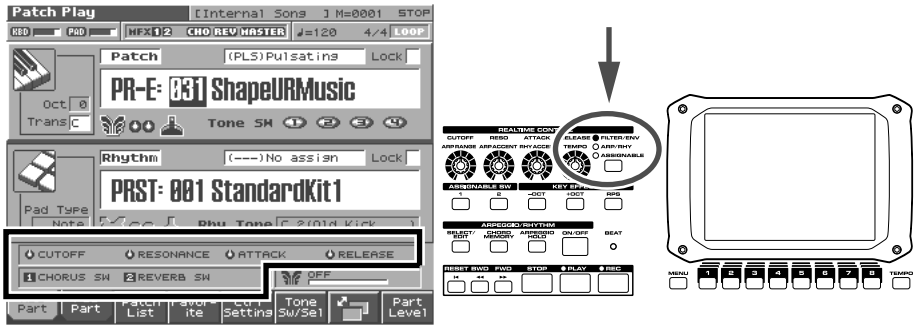
Commande REALTIME CONTROL

Commutateur ASSIGNABLE

Paramètres pilotés par les commandes Realtime Control

Paramètres pilotés par les commutateurs Assignable

5. **Vous pouvez définir la fonction des commandes en actionnant le bouton situé à droite des commandes Realtime. Le paramètre affiché dans le bas de l'écran change également. A titre d'exemple, allumez le témoin FILTER/RHY.**

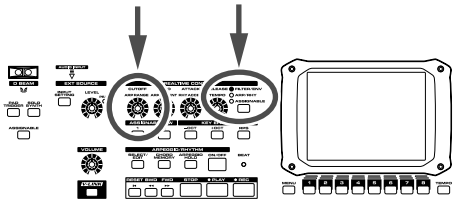


- **Quand le témoin FILTER/ENV est allumé**
  Les commandes pilotent les paramètres Cutoff, Resonance, Attack et Release.
- **Quand le témoin ARP/RHY est allumé**
  Les commandes pilotent les paramètres d'arpège Range et Accent ainsi que les paramètres de rythme Accent Rate et Tempo.
- **Quand le témoin ASSIGNABLE est allumé**
  Les commandes pilotent les paramètres assignés. Vous pouvez alors leur assigner des paramètres de votre choix.

** Si les témoins sont éteints, les commandes ne pilotent aucun paramètre.*

6. **Tout en jouant sur le clavier, actionnez les commandes REALTIME CONTROL et les commutateurs ASSIGNABLE. Actionnez une commande et écoutez.**

Si vous tournez la commande de gauche dans le sens des aiguilles d'une montre, vous ouvrez le filtre et rendez le son plus brillant.

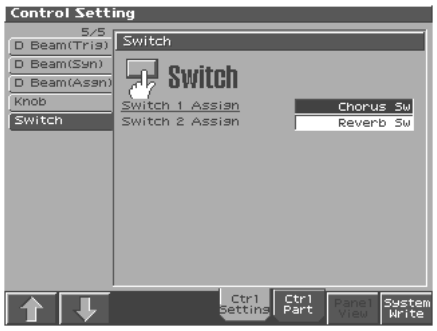


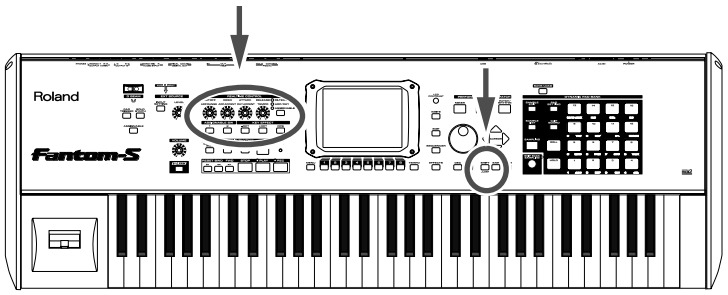
7. **Actionnez les autres commandes et boutons et écoutez le résultat.**

Changer les paramètres des commandes Realtime Control

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le commutateur ASSIGNABLE ou sur le bouton situé à droite de la section REALTIME CONTROL.

La fenêtre "Assignable Knob" ou "Assignable Switch" apparaît.





Ces fenêtres permettent de changer les paramètres pilotés par les commandes REALTIME CONTROL et les commutateurs ASSIGNABLE.

2. Actionnez la molette VALUE pour changer la fonction assignée.

Lorsque vous avez choisi un paramètre, jouez sur le clavier et actionnez les commandes REALTIME CONTROL ou les commutateurs ASSIGNABLE. Ecoutez les changements que la commande occasionne au son du Patch.

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

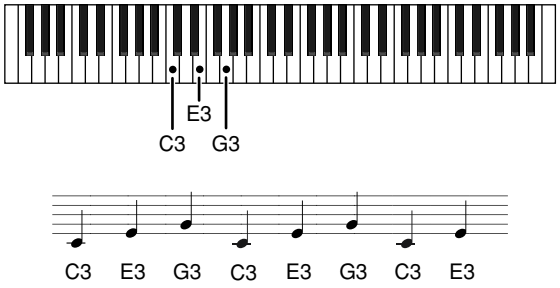
NOTE

Pour en savoir plus sur l'utilisation des commandes Realtime Control, voyez p. 89 et p. 154.

Jouer des arpèges (fonction Arpeggio/ Rhythm)

Vous pouvez produire un arpège automatiquement en jouant simplement un accord.

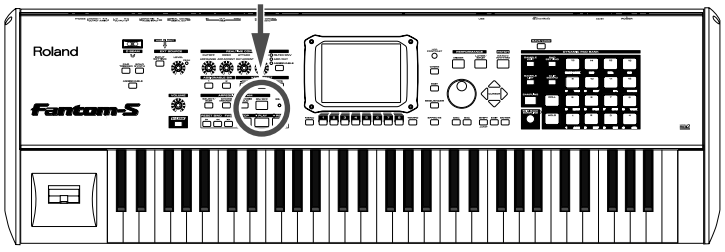
Par exemple, si vous enfoncez les touches d'un accord en Do majeur, le Fantom-S en fait un arpège C → E → G → C → E → G → C...



1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play" puis appuyez sur [1 (Kbd Part] pour sélectionner Patch "PR-A: 001 So true..." (p. 21).



2. Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] pour allumer son témoin.



La fonction Arpeggio est activée.

3. Jouez l'accord sur le clavier.

Le Fantom-S joue les notes de l'accord sous forme d'arpège.
Si vous appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [ARPEGGIO HOLD] pour allumer son témoin, le son reste audible après le relâchement des touches.

4. Coupez l'arpège en appuyant une fois de plus sur ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] pour éteindre le témoin.

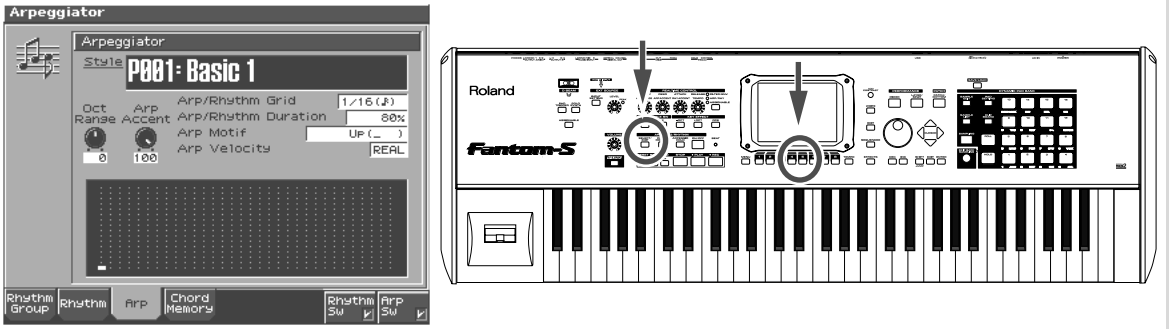
MEMO

Pour en savoir plus sur les styles d'arpèges, voyez "Listes de motifs d'arpèges/de formes d'accord" à la p. 369.

Changer les réglages Arpeggio

1. Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT] et ensuite sur [3 (Arp)].

La page "Arpeggiator" s'affiche.



Cette fenêtre permet de changer divers paramètres concernant les arpèges.

2. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner le paramètre puis actionnez la molette VALUE pour en changer le réglage.

Ces réglages déterminent la façon dont l'arpégiateur joue ses notes.

Sélectionner un autre style d'arpège

Vous pouvez sélectionner un autre style d'arpège en amenant le curseur sur "Style" et en actionnant la molette VALUE pour changer de numéro de style.

3. Appuyez sur [EXIT] pour refermer la fenêtre "Arpeggio".

Combiner les fonctions Arpeggio et Chord Memory

Chord Memory est une fonction qui produit un accord d'une forme donnée lorsque vous appuyez sur une seule touche. Vous pouvez, par exemple, programmer la forme d'accord "C", "E" et "G" afin de produire l'accord "C-E-G" lorsque vous appuyez sur la touche Do.

Lorsque l'arpégiateur est activé, vous pouvez faire appel à une forme d'accord afin de créer facilement des arpèges complexes.

Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [CHORD MEMORY] pour allumer le bouton et activer la fonction Chord Memory.

IDEE

Parmi les paramètres d'arpège, le Style (Arpeggio Style) est particulièrement important. Le motif de reproduction de l'arpège est déterminé principalement par le réglage de ce paramètre. Pour en savoir plus, voyez p. 161.

MEMO

Pour effectuer des réglages plus précis, appuyez sur [EDIT]. Pour en savoir plus, voyez p. 161.

IDEE

En mode Performance, vous pouvez sauvegarder les réglages Arpeggio/Rhythm sous forme de réglages de Performance pour chaque Performance. Cela vous permet de créer une Performance qui contient les réglages d'arpégiateur voulus. De plus, si vous utilisez le séquenceur du Fantom-S pour créer un morceau, le Fantom-S vous permet d'utiliser la fonction Arpeggio pour jouer la basse et d'autres parties durant l'enregistrement (p. 56).

Jouer de la batterie en plus d'un motif rythmique

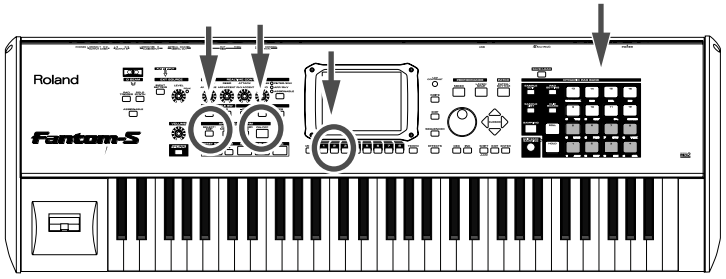
Le Fantom-S propose 16 motifs rythmiques différents. Vous pouvez lancer les motifs rythmiques d'une simple pression sur une touche ou un pad. Le Fantom-S contient divers motifs rythmiques. Vous pouvez lancer les motifs rythmiques d'une simple pression sur une touche ou un pad. Vous pouvez également vous servir d'un **groupe rythmique** rassemblant motifs rythmiques, sons de percussion tirés du kit de batterie et fill-ins (transitions) assignés aux pads. La section suivante vous montre comment utiliser un groupe rythmique afin de pouvoir jouer de la batterie et des fills durant la reproduction d'un motif rythmique.

1. Assurez-vous que le kit de batterie est assigné à la partie Pad.

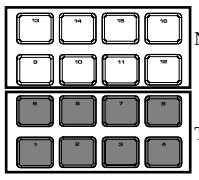
Si ce n'est pas le cas, utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur le type de Patch et appuyez sur [DEC] pour changer "Patch" en "Rhythm".
Utilisez les boutons [CURSOR] pour sélectionner un groupe de kits de batterie ou le numéro du kit et actionnez la molette VALUE ou servez-vous des boutons [INC] [DEC] pour effectuer votre choix.

2. Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF].

Les pads 9~16 s'éteignent et vous pouvez jouer de la batterie.



Les groupes rythmiques assignent aux pads des numéros de motifs rythmiques et des sons de batterie (Tone rythmique).



Numéro de motif rythmique

Tone rythmique

3. Appuyez sur un pad 9~16 auquel un numéro de motif rythmique est assigné.

La force exercée sur les pads (le toucher) détermine la dynamique des notes.
La reproduction du motif rythmique assigné au pad actionné commence.

4. Accompagnez le motif reproduit en y ajoutant votre propre jeu de batterie.

Les pads 1~8 produisent des sons de percussion.

5. Arrêtez la reproduction en appuyant une fois de plus sur ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] pour éteindre le témoin.

IDÉE

Vous pouvez aussi arrêter la reproduction en appuyant sur le pad clignotant.

Pour en savoir plus sur la fonction Arpeggio, voyez p. 160 et p. 168.

Sélectionner un autre groupe rythmique

1. Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [SETUP/EDIT] et ensuite sur [1 (Rhythm Group)].

La fenêtre “Rhythm Group” apparaît.



2. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner “Rhythm Group” puis actionnez la molette VALUE pour changer la valeur.

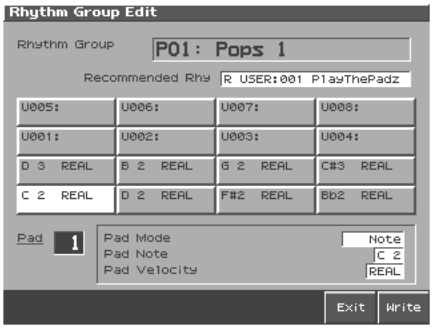
3. Vérifiez que le témoin ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] est allumé et tapez sur les pads pour jouer de la batterie.

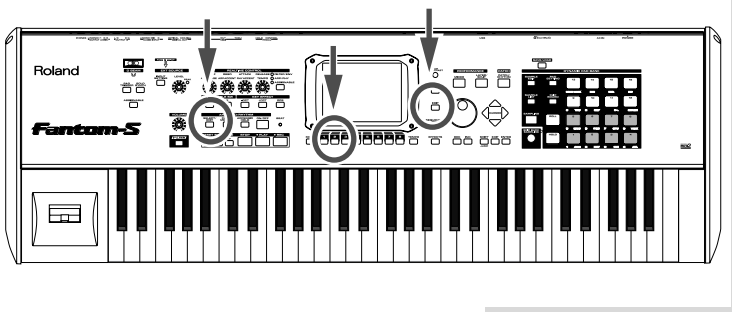
Changer les réglages d’un groupe rythmique

1. Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].

2. Appuyez sur [1 (Rhythm Group)] et ensuite sur [EDIT].

La fenêtre “Rhythm Group Edit” apparaît.





Cette page vous permet d’effectuer divers réglages pour un groupe rythmique comme assigner un numéro de motif rythmique ou des instruments de percussion à chaque pad.

3. Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette VALUE pour éditer les paramètres.

Cette fenêtre permet de régler divers paramètres des groupes rythmiques.

- **Pad**

  Sélectionnez le pad 1~16 dont vous voulez modifier les réglages. Vous pouvez aussi spécifier le pad voulu en appuyant dessus.
- **Pad Mode**

  Ce paramètre détermine si le pad se voit affecter un son de batterie (Note) ou un motif rythmique (Pattern).
- **Pad Note**

  Si Pad Mode est réglé sur “Note”, ce paramètre permet de préciser le numéro de note (C-1~G9) attribué au pad.
- **Pad Velocity**

  Détermine la force du son (REAL, 1~127) produit lorsque vous frappez le pad. Avec un réglage REAL, vous pouvez ajouter de la dynamique en variant votre toucher.

- **Rhythm Pattern Number**
  Si Pad Mode est réglé sur "Pattern", ce paramètre permet de préciser le numéro de motif attribué au pad.
- **Rhythm Pattern Velocity**
  Si Pad Mode est réglé sur "Pattern", ce paramètre détermine la force avec laquelle le motif (REAL, 1~127) est reproduit lorsque vous frappez le pad. Avec un réglage REAL, vous pouvez ajouter de la dynamique en variant votre toucher.

4. **Appuyez sur [7 (Exit)] pour refermer la fenêtre "Rhythm Group Edit".**

5. **Appuyez sur [EXIT] pour refermer la fenêtre "Rhythm Group".**



Pour en savoir plus sur l'utilisation des groupes rythmiques, voyez p. 168.



Vous pouvez aussi éditer les motifs rythmiques. Pour en savoir plus, voyez p. 169.



Les réglages de groupe rythmique peuvent être sauvegardés avec chaque Performance. Cela vous permet de créer une Performance qui contient les réglages de groupe rythmique voulus. Lorsque vous créez un morceau avec le séquenceur, vous pouvez vous servir du groupe rythmique pour jouer la partie de batterie.

Autres fonctions de jeu

Dynamique/Aftertouch

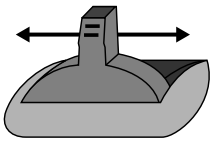
La force exercée sur les touches (la dynamique) peut modifier le volume ou le timbre d'un son. L'aftertouch (une pression supplémentaire après avoir joué une note) peut également modifier le son.



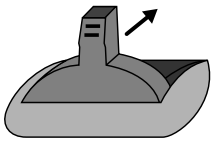
Levier Pitch Bend/Modulation

Tout en jouant sur le clavier, poussez le levier à gauche pour diminuer (ou à droite pour augmenter) temporairement la hauteur des notes jouées. Cet effet s'appelle **Pitch Bend**. Vous pouvez aussi obtenir un effet de vibrato en éloignant le levier de vous. Cet effet s'appelle **modulation**.

Si vous éloignez le levier en le poussant simultanément vers la gauche ou vers la droite, vous pouvez appliquer les deux effets à la fois.



Pitch Bend



Modulation

Transposition par octave (Oct)

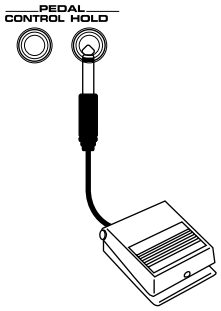
Aux pages "Patch Play", "Performance Layer" et "Performance Mixer", vous pouvez transposer la hauteur du clavier par octaves sur une plage de +/–3 octaves avec le paramètre Octave Shift.

Utilisez les boutons KEY EFFECT [-OCT] ou [+OCT] à gauche de l'écran pour effectuer le réglage.

Pour retrouver le réglage original, appuyez simultanément sur les deux boutons.

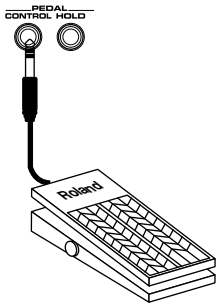
Pédale Hold

Si vous branchez une pédale (de la série DP) au connecteur HOLD PEDAL situé en face arrière, vous pouvez l'actionner pour maintenir ("hold") les notes après le relâchement des touches.



Pédale de contrôle

Si vous branchez une pédale d'expression (EV-5, etc.) au connecteur PEDAL CONTROL situé en face arrière, vous pouvez vous servir de la pédale pour contrôler le volume ou le timbre des sons joués.



La façon dont les sons changent dépend des réglages effectués. Pour en savoir plus sur les paramètres pilotés par la pédale, voyez "Régler les paramètres de la pédale de contrôle" à la p. 158.

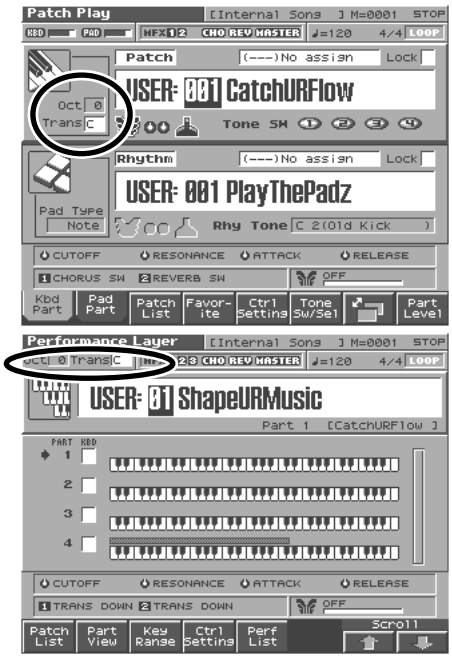
NOTE

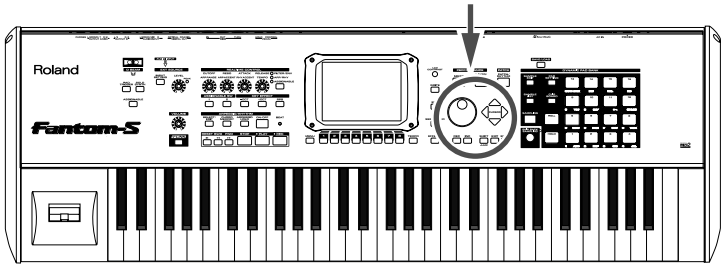
Utilisez exclusivement la pédale d'expression indiquée (EV-5, disponible en option). Si vous branchez toute autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager l'instrument.

Transposition (Trans)

Aux pages "Patch Play", "Performance Layer" et "Performance Mixer", vous pouvez transposer la hauteur du clavier par demi-tons sur une plage de G~F# (–5~ +6 demi-tons) avec le paramètre Transpose.

Utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur "Trans" dans la partie supérieure de la page et actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] / [DEC] pour changer le réglage.

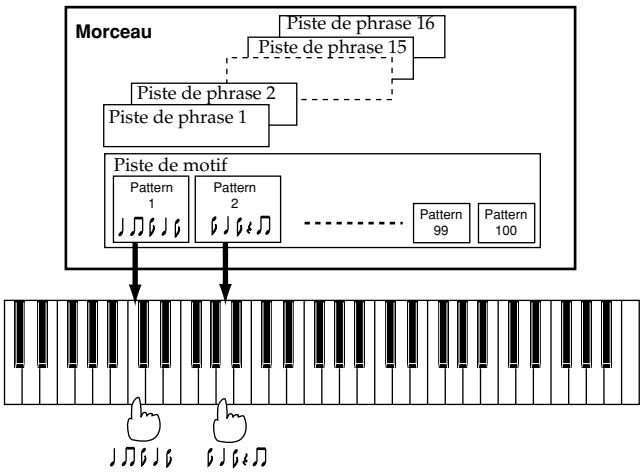




Pour en savoir plus, voyez "Transposition du clavier par octave (Oct)" à la p. 87.

Fonction RPS

RPS (Realtime Phrase Sequence) est une fonction qui vous permet d'assigner des motifs d'une partie au clavier et de les reproduire en enfonçant une touche ou un pad. Comme il suffit d'appuyer sur plusieurs touches ou pads pour reproduire différentes phrases, cette fonction est idéale en concert.



L'utilisation de la fonction RPS se fait en trois étapes.

1. **Créez un motif (enregistrez un motif).**
2. **Assignez le motif à une note du clavier ou à un pad.**
3. **Activez le bouton RPS et appuyez sur la touche ou le pad auquel le motif est assigné.**

A titre d'exemple, voici comment une phrase enregistrée pour le motif (Pattern) 1 peut être reproduite avec un pad ou une touche.

Créer le motif

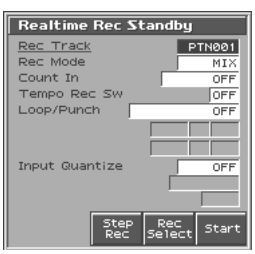
1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".**

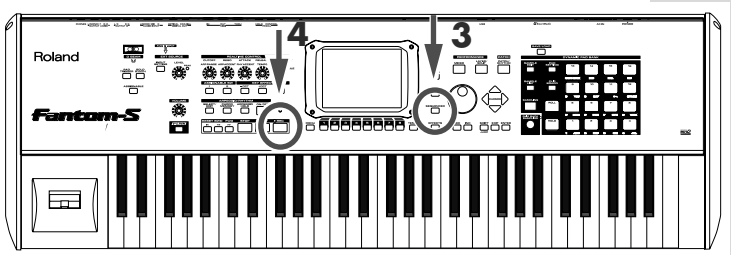
2. **Pour sélectionner la partie Keyboard, appuyez sur [1 (Kbd Part)].**

3. **Appuyez sur [SEQUENCER] pour afficher la page " Song Play" et appuyez sur [2 (Ptn)] pour ajouter cocher la case (✔). La page "Pattern Play" apparaît.**

4. **Appuyez sur [REC].**

La fenêtre "Rec Standby" apparaît.





5. **Vérifiez que le curseur est bien sur "Rec Track" et tournez la molette VALUE pour sélectionner "PTN001".**

Cela nous permet d'enregistrer une phrase pour le motif 1.

6. **Appuyez sur [8 (Start)].**

L'enregistrement commence après un décompte d'une mesure. Jouez une phrase sur le clavier.

NOTE

Ici, vous avez joué la phrase manuellement et l'avez enregistrée en temps réel. Pour en savoir plus sur les méthodes d'enregistrement, voyez p. 197.

7. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

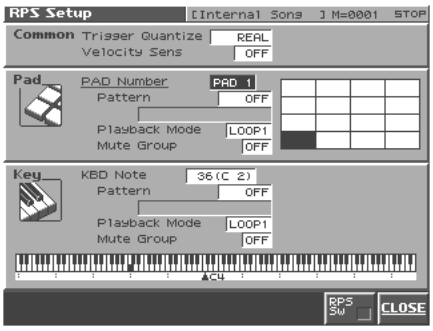
La phrase est enregistrée dans le motif 1. Appuyez sur [RESET] pour revenir au début puis sur [PLAY] pour écouter le motif.

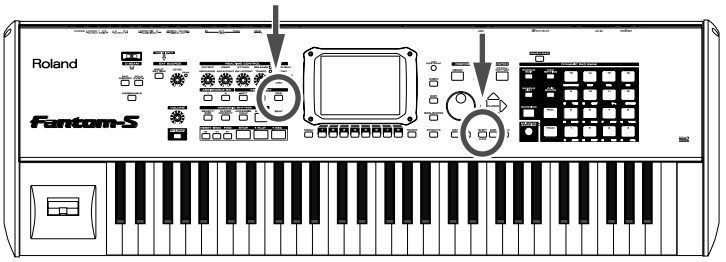
8. Appuyez sur [SEQUENCER] et à la page "Pattern Play" qui s'affiche, appuyez sur [2 (Ptn)] pour supprimer la coche.

Assigner le motif à une touche ou un pad

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [RPS].

La page "RPS Setup" s'affiche.





2. Si vous souhaitez piloter le motif avec un pad, appuyez sur le pad auquel vous voulez assigner le motif. Si vous souhaitez piloter le motif avec une touche, appuyez sur la touche à laquelle le motif doit être assigné.

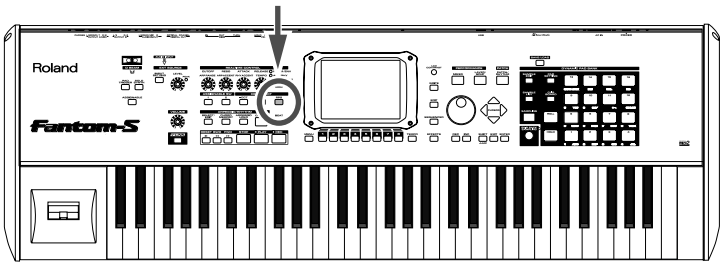
Le curseur se place sur "Pattern".

3. Sélectionnez "PTN001" avec la molette VALUE.

Avec ces réglages, il suffit d'appuyer sur le pad ou la touche sélectionné(e) à l'étape 2 pour produire le motif 1 que vous venez d'enregistrer.

4. Appuyez sur [7 (RPS Sw)] pour activer la fonction RPS.

Le bouton RPS à gauche de l'écran s'allume également.



5. Appuyez sur [8 (Exit)] pour revenir à la page précédente.

Ainsi s'achèvent les préliminaires.

Utilisation de la fonction RPS

1. Maintenez enfoncé le pad ou la touche sélectionné(e) à l'étape 2, ci-dessus.

Tant que vous maintenez la touche ou le pad, le motif est reproduit une fois.

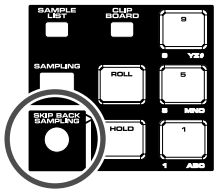
Ainsi, une phrase complexe qui serait difficile à jouer manuellement peut être assignée à une touche ou un pad pour être produite d'un seul doigt lors d'un concert.

2. Appuyez sur le bouton RPS pour couper la fonction RPS.

Echantillonner une phrase avec Skip Back Sampling

Il arrive parfois que l'on joue une phrase qu'on aimerait bien conserver d'une manière ou d'une autre. La fonction **Skip Back Sampling** vous permet d'échantillonner a posteriori du matériel que vous venez de jouer.

Lorsque vous exécutez la fonction **Skip Back Sampling**, la phrase que vous venez de jouer est saisie sous forme d'échantillon. Un tel échantillon peut être assigné à un pad et piloté en appuyant sur ce pad.



Bouton allumé: Fonction Skip Back Sampling disponible.
Bouton éteint: Fonction Skip Back Sampling non disponible.
Bouton clignotant: Après échantillonnage, l'échantillon subit des modifications telles que le réglage du point de boucle, etc.

IDEE

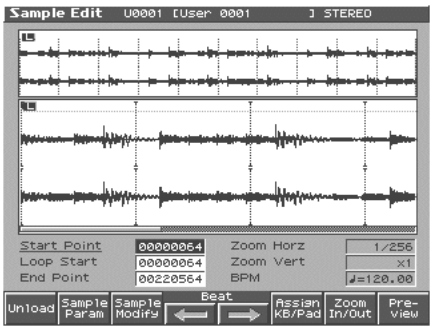
Qu'est-ce qu'un échantillon? Un échantillon (Sample) contient les données de forme d'onde échantillonnées (enregistrées) par le Fantom-S. Outre les données de forme d'onde, un échantillon contient aussi des paramètres tels que les points de début, de boucle et de fin.

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".

2. Jouez des phrases sur le clavier ou frappez les pads.

3. Appuyez sur [SKIP BACK SAMPLING] situé à gauche des pads.

La page suivante apparaît et Skip Back Sampling est exécuté.
L'échantillonnage s'arrête automatiquement et la page "Sample Edit" apparaît.



MEMO

Avec les réglages d'usine, Skip Back Sampling peut enregistrer les dix dernières secondes de votre jeu. Vous pouvez toutefois changer ces réglages afin de permettre à la fonction Skip Back Sampling d'enregistrer les 40 dernières secondes de votre jeu.

4. Appuyez sur [8 (Preview)] pour écouter l'échantillon.

Il est reproduit en boucle tant que vous maintenez le bouton enfoncé.
La phrase échantillonnée est ajoutée à la liste d'échantillons et est sauvegardée dans la mémoire d'échantillons.

5. Appuyez sur [SAMPLE LIST] pour afficher la page du même nom (liste d'échantillons).



L'échantillon contrasté est celui qui a été saisi avec la fonction Skip Back Sampling.

Assigner un échantillon à un pad (Assign To Pad)

Voici comment assigner un échantillon (Tone rythmique) à un pad. Cette opération s'appelle **Assign To Pad**.

Avant de poursuivre, assurez-vous qu'un kit de batterie est assigné à la partie Pad (p. 25).

1. **A la page "Sample List", vérifiez que l'échantillon que vous avez enregistré est contrasté et appuyez sur [7 (Load Util)].**

La fenêtre "Load Utility Menu" apparaît.



2. **Appuyez sur [2 (Assgin to Pad)].**

La page "Assign to Pad" apparaît.



3. **Appuyez sur le pad auquel vous voulez assigner l'échantillon.**

Le pad choisi est contrasté à l'écran.

4. **Appuyez sur [8 (Exec)].**

Un message vous demande confirmation.

5. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour assigner l'échantillon au pad.**

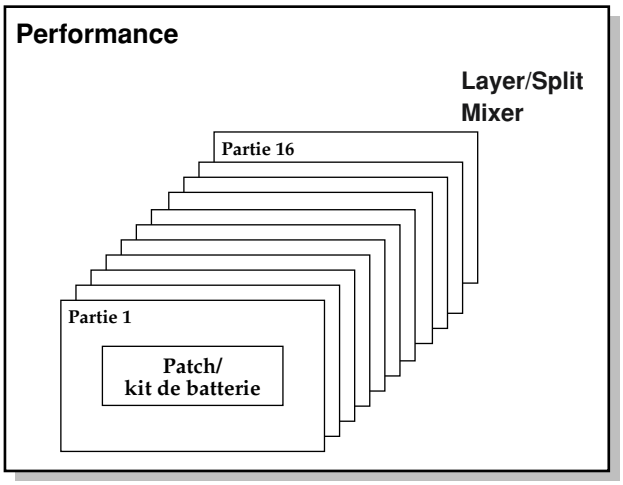
Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].
Frappez le pad pour écouter l'échantillon assigné.

Créer un morceau (Song)

Pour créer un morceau, faites appel au mode Performance du Fantom-S afin de créer un ensemble de sons pour votre morceau puis enregistrez les données de morceau proprement dites avec le séquenceur.

Qu'est-ce qu'une Performance?

Une Performance est un ensemble de Patches et/ou de kits de batterie assignés aux 16 parties vous permettant de produire jusqu'à 16 sons simultanément.



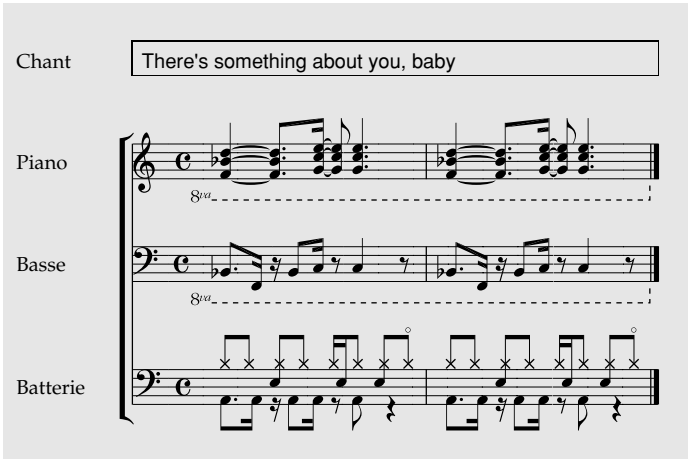
Le Fantom-S dispose d'une page "Layer" (appuyez sur [LAYER/SPLIT]) et d'une page "Mixer" (appuyez sur[MIXER]).

Affichez la page "Layer" si vous voulez superposer plusieurs Patches (Layer) ou assigner différents Patches à différentes zones du clavier (Split).

Affichez la page "Mixer" si vous souhaitez "mixer" les 16 parties en ajustant individuellement leurs réglages de panoramique et de volume.

La section suivante vous montre comment créer facilement un morceau en utilisant des motifs rythmiques ou la fonction d'échantillonnage pour l'enregistrement avec le séquenceur.

Nous verrons dans ce chapitre comment créer un morceau du type suivant.



1. Jouez la batterie sur les pads et enregistrez/mixez les données en boucle

2. Enregistrez la basse sous forme d'arpèges

3. Enregistrez le piano en temps réel

4. Enregistrez le chant

IDÉE

Qu'est-ce qu'une partie? Une partie est un emplacement auquel vous pouvez assigner un Patch ou un kit de batterie. En mode Performance, chaque Performance dispose de 16 parties auxquelles vous pouvez assigner un Patch ou un kit de batterie.

IDÉE

Enregistrement/mixage Cette méthode permet d'enregistrer de nouvelles données tout en écoutant celles que vous avez déjà enregistrées.

IDÉE

Enregistrement en temps réel Cette méthode enregistre tout ce que vous jouez sur le clavier et les pads ainsi que les opérations effectuées avec les commandes.

Effacer un morceau de la mémoire interne (Song Clear)

Lors de l'enregistrement d'un morceau, les données de Performance sont momentanément conservées en mémoire interne. Pour enregistrer un nouveau morceau, il faut préalablement effacer les données de Performance de la mémoire interne.

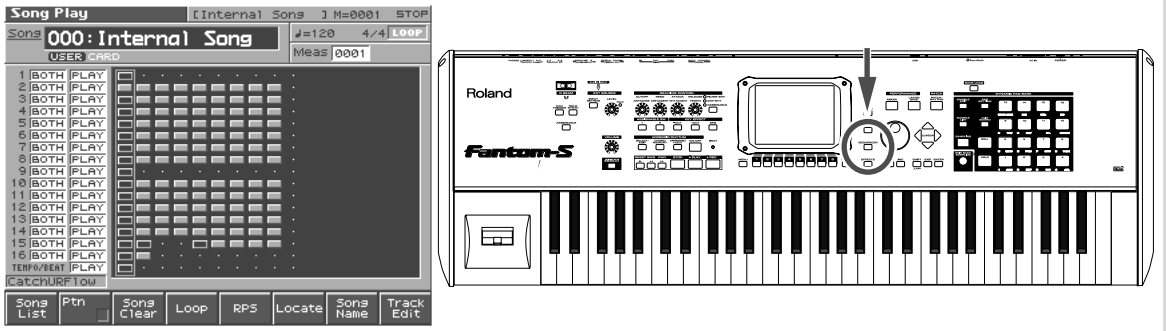
IDÉE

La zone conservant les réglages de Patch et de Performance est appelée **mémoire**.

NOTE

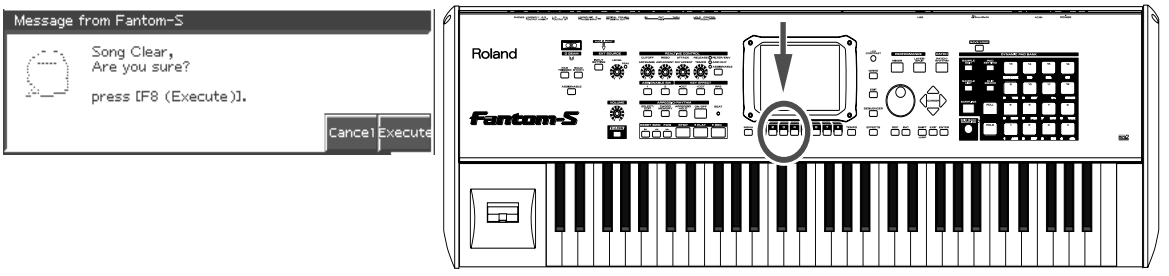
Si la mémoire interne contient des données que vous souhaitez conserver, sauvegardez-les sur disque (p. 65).

1. Appuyez sur [SEQUENCER] pour afficher la page "Song Play".



2. Appuyez sur [3 (Song Clear)].

Un message vous demande confirmation.



3. Appuyez sur [8 (Exec)] pour confirmer.

Une fois l'opération terminée, l'écran affichera brièvement le message "Song Clear Completed!".

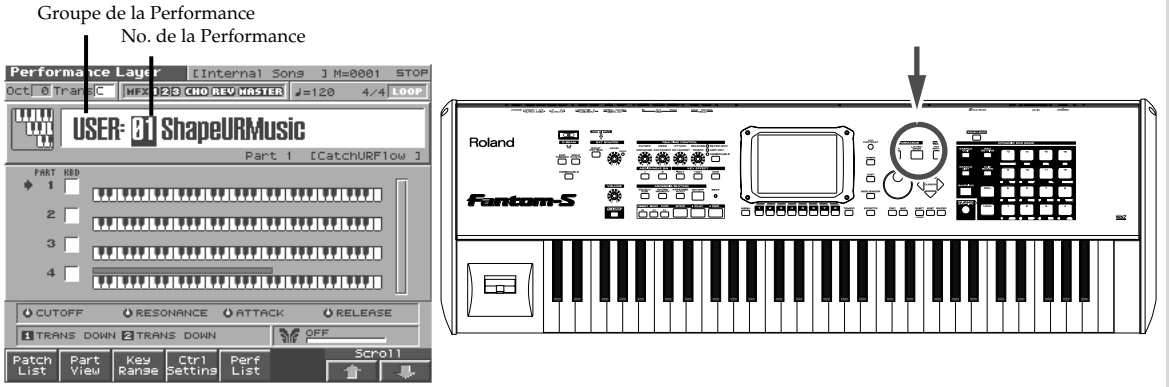
** Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*

Sélectionner une Performance

Nous allons maintenant créer un morceau; avant tout, il faut sélectionner une Performance. En l'occurrence, nous allons utiliser la Performance "PRST: 63 SongMake Tmp" pour créer le morceau; sélectionnez donc "PRST: 63 SongMake Tmp".

1. **Appuyez sur [LAYER/SPLIT].**

La page "Performance Layer" apparaît.



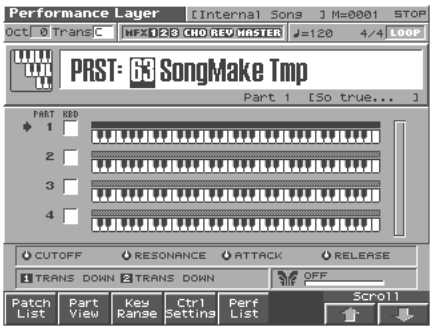
2. **Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur le groupe de la Performance.**

3. **Tournez la molette VALUE ou servez-vous des boutons [INC] [DEC] pour sélectionner "PRST" (Preset).**

4. **Utilisez ▶ pour amener le curseur sur le numéro de Performance.**

5. **Tournez la molette VALUE ou servez-vous des boutons [INC] [DEC] pour sélectionner "63".**

La Performance "PRST: 63 SongMake Tmp" est sélectionnée.

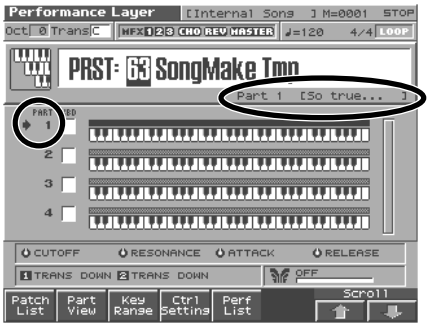


Sélectionner une partie

Choisir une partie à la page “Layer”

1. Quand vos appuyez sur ▲ ou ▼ à la page “Layer” (que vous affichez en appuyant sur [LAYER/SPLIT]), ➡ apparaît à gauche de “PART”. Il s’agit de la partie actuellement sélectionnée.

Sous le nom de la Performance, vous trouvez le nom du Patch de la partie sélectionnée.

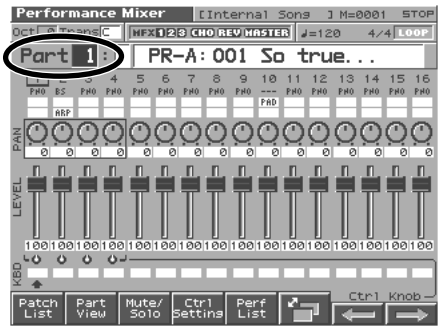


MEMO
La partie sélectionnée est appelée **partie actuelle**.

Choisir une partie à la page “Mixer”

1. A la page “Mixer” (que vous affichez en appuyant sur [MIXER]), utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur le numéro de la partie voulue.

L’écran affiche le numéro de la partie et le nom du Patch assigné à chaque partie.



MEMO
La page “Mixer” est idéale pour mixer ou effectuer des réglages pour les seize parties.

2. Choisissez une partie avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].

Nous allons enregistrer les parties dans l’ordre suivant: batterie → basse → piano → chant. Après chaque étape, nous choisirons la partie de la façon décrite ci-dessus pour la page “Layer”.

Le commutateur KBD (Keyboard)

La case “KBD” indique l’état du commutateur Keyboard (clavier). Lorsque ce commutateur est actif (c.-à-d. quand la case est cochée (✔) à la page “Layer” ou que “KBD” est affiché à la page “Mixer”), toutes les parties en question sont audibles. La partie sélectionnée est toujours audible, que la case soit cochée ou non. Vous entendez donc la partie sélectionnée et les parties dont la case est cochée (commutateur Keyboard activé).

3. Lors de cet enregistrement, nous entendrons chaque partie en cours d’enregistrement. Si le commutateur KBD est activé, servez-vous de la molette VALUE ou appuyez sur [DEC] afin de couper le commutateur pour toutes les parties.

Les parties de cette Performance disposent de Patches et d’un kit de batterie ad hoc pour l’enregistrement. Si vous le voulez, vous pouvez sélectionner d’autres Patches et un autre kit de batterie en appuyant sur [1 (Patch List)] et en effectuant votre choix.

Assigner une phrase vocale en guise de Patch à une partie

Nous allons assigner une phrase vocale en guise de Patch à la partie 1. A cette fin, nous utiliserons des données échantillonnées du Fantom-S.

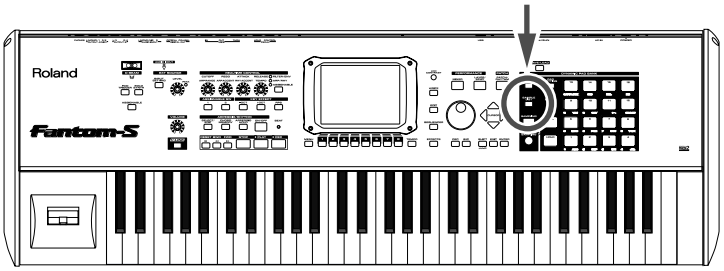
IDÉE

Qu'est-ce qu'un échantillon? Un échantillon (Sample) contient les données de forme d'onde échantillonnées (enregistrées) par le Fantom-S. Outre les données de forme d'onde, un échantillon contient aussi des paramètres tels que les points de début de boucle et de fin de boucle.

1. Appuyez sur [SAMPLE LIST].

La page "Sample List" apparaît.





2. Appuyez sur [1 (Preset)].

L'écran affiche les échantillons d'usine (Preset). Pour cet exemple, choisissez "P0001 R&B Vocal F1".

3. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner "P0001 R&B Vocal F1".

Vous pouvez écouter l'échantillon en appuyant sur [8 (Preview)].

Nous allons ensuite créer un Patch à partir de cet échantillon et l'assigner à une partie.

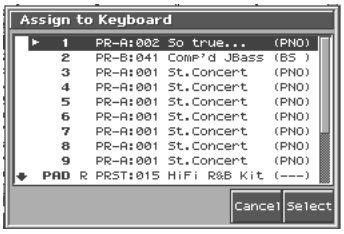


Assigner un échantillon en guise de Patch à une partie (Assign to Keyboard)

L'échantillon sélectionné peut être assigné à une partie en guise de Patch.
Nous allons utiliser la fonction "Assign to Keyboard" pour créer un Patch à partir de l'échantillon choisi.

4. **Appuyez sur [7 (Load Utility)] pour afficher la fenêtre "Load Utility" puis appuyez sur[1 (Assign to Kbd)].**

La fenêtre "Assign to Keyboard" apparaît. Vous pouvez spécifier ici la partie à laquelle le nouveau Patch doit être assigné. En l'occurrence, assignez le Patch à la partie 1.



5. **Tournez la molette VALUE ou servez-vous des boutons [INC] [DEC] pour sélectionner "1".**

6. **Appuyez sur [8 (Select)]; un message vous demande confirmation.**

7. **Appuyez sur [8 (Exec)].**

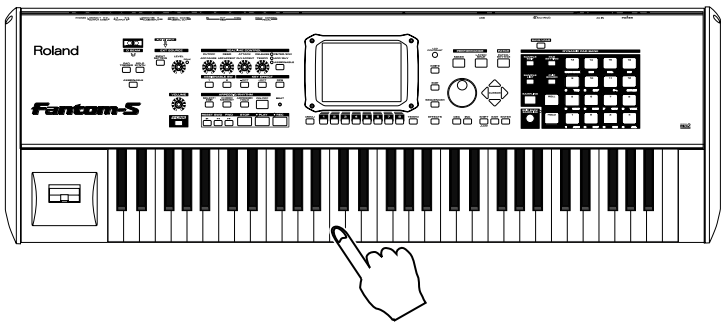
Un message vous demande confirmation.

8. **Appuyez une fois de plus sur [8 (Exec)].**

La phrase vocale est assignée à la partie 1.

9. **Jouez Do4 sur le clavier.**

Vous entendez la phrase vocale.



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

MEMO
La fenêtre "Load Utility" vous permet d'effectuer diverses opérations sur un échantillon.

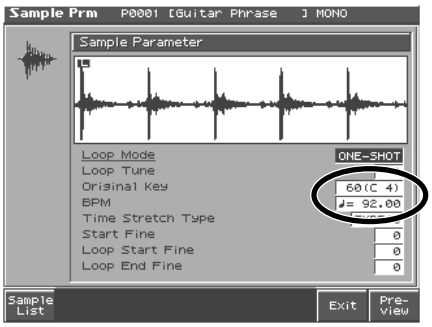
MEMO
Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].

Tonalité d'échantillonnage et tempo (BPM) original

Si vous pilotez le Patch créé par la fonction "Assign To Keyboard" à partir d'une autre touche que Do4 (C4), il aura une autre tonalité. C'est dû au fait que le paramètre "Original Key" (tonalité originale) de cet échantillon est réglé sur "C4". La tonalité originale correspond au numéro de la note (un numéro assigné à chaque touche) qui pilotera l'échantillon à la hauteur à laquelle il a été enregistré. Pour visualiser ce réglage, procédez comme suit.

1. **Appuyez sur [SAMPLE LIST] et ensuite sur [1 (Preset)].**
2. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner "P0001 R&B Vocal F1".**
3. **Appuyez sur [SAMPLE EDIT] et ensuite sur [2 (Sample Param)].**

La page "Sample Parameter" s'affiche.



"Original Key" est réglé sur "60 (C4)".

Notez aussi que "BPM" est réglé sur "92". Il s'agit du tempo original de l'échantillon. Réglez le tempo du morceau à enregistrer sur "92" pour qu'il corresponde au tempo de la phrase.

4. **Appuyez sur [7 (Exit)].**
5. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.**

Enregistrer la partie de batterie

Commencez par enregistrer la partie de batterie afin de disposer d'un guide rythmique. Commencez par la grosse caisse et la caisse claire puis ajoutez le charleston.

Sélection de la partie à enregistrer

** Appuyez sur [LAYER/SPLIT] pour afficher la page "Performance Layer" et vérifiez que la Performance "PRST: 63 SongMake Tmp" est sélectionnée.*

1. Appuyez sur ▼ pour amener ▶ sur "PART10".

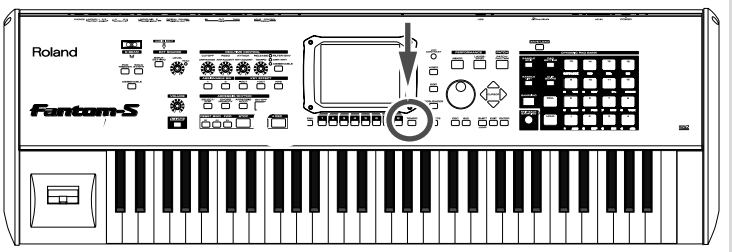
L'indication "PAD" apparaît sous le numéro de la partie. Cela signifie que la partie 10 est programmée pour être pilotée par les pads.



Sélection de la méthode d'enregistrement

1. Appuyez sur [TEMPO] pour régler le tempo de l'enregistrement. Sélectionnez "92" avec la molette VALUE.



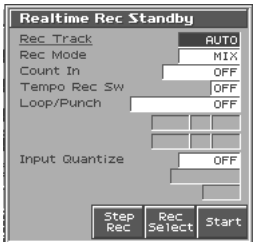


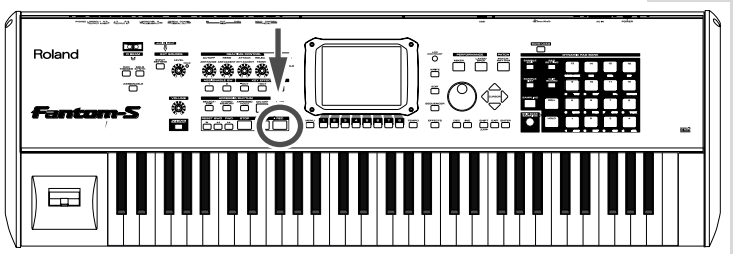
Appuyez sur [8 (Close)] pour refermer la fenêtre.

2. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [8 (Close)].

3. Appuyez sur [REC].

Le témoin du bouton [REC] clignote et la fenêtre "Realtime Rec Standby" apparaît.





Cette fenêtre permet de régler divers paramètres concernant l'enregistrement en temps réel.

4. Réglez les paramètres de la fenêtre "Realtime Rec Standby" comme illustré plus bas. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur les divers paramètres et réglez-en la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].

- **Rec Track: AUTO**

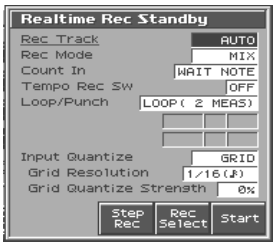
  L'enregistrement est effectué sur une piste ("track"). Ce paramètre permet de sélectionner la piste de destination. Si vous sélectionnez "Auto", la piste portant le même numéro que la partie à enregistrer est automatiquement sélectionnée.
- **Rec Mode: MIX**

  Ce paramètre détermine le mode d'enregistrement. Si vous optez pour "MIX", les données que vous enregistrez sont ajoutées aux données antérieures de la piste sans les effacer.
- **Count In: WAITE NOTE**

  Ce paramètre précise comment l'enregistrement débute. Avec l'option "WAITE NOTE", l'enregistrement commence lorsque vous jouez sur le clavier ou actionnez la pédale Hold.
- **Loop/Punch: LOOP (2 MEAS)**

  Lorsque vous effectuez un enregistrement en boucle sur une plage spécifiée, ce paramètre détermine la longueur de la plage. Si vous choisissez "2 MEAS", vous pouvez enregistrer en boucle sur une plage de deux mesures.
- **Input Quantize: GRID**

  Cette fonction corrige automatiquement le timing avec lequel vous enfoncez les touches ou les pads afin d'aligner les notes ou les battements selon des intervalles bien précis. Cette quantification peut avoir lieu durant l'enregistrement. Si vous choisissez "GRID", les notes sont enregistrées selon une grille (Grid) établie.



- **Grid Resolution: 1/16 (♪)**

  Ce réglage détermine la résolution de la grille de quantification (voyez ci-dessus). Choisissez la valeur de note la plus brève que vous comptez utiliser.

** Cet exemple ne fait appel qu'aux paramètres mentionnés ci-dessus; les autres n'ont donc pas besoin d'être réglés.*

Jouer et enregistrer la partie de batterie

** Vérifiez que les paramètres de la fenêtre "Realtime Rec Standby" sont bien réglés.*

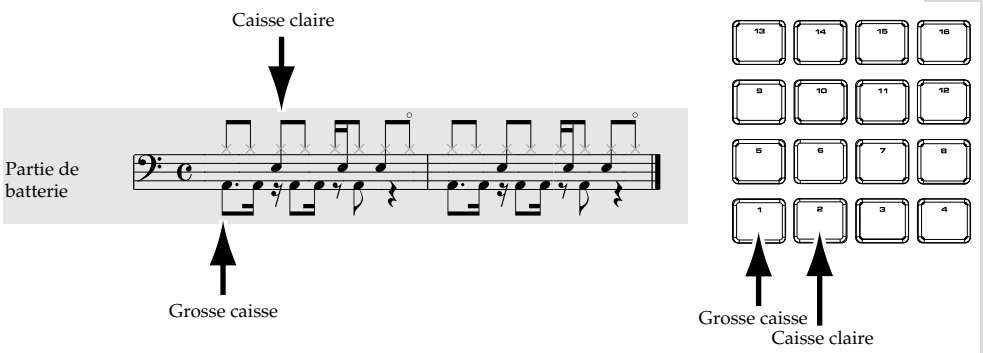
1. Dans la fenêtre "Realtime Rec Standby", appuyez sur [8 (Start)] et ensuite sur [7 (Rehearsal)].

La fenêtre "Realtime Recording" affiche une case cochée (✔) pour [7 (Rehearsal)] et indique ainsi que la fonction Rehearsal (simulation) est activée. La fonction **Rehearsal** coupe momentanément l'enregistrement en temps réel. Cela vous permet de tester le son ou de vous exercer à jouer la phrase que vous voulez enregistrer.

Lorsque la fonction Rehearsal est activée, le témoin [REC] clignote.



2. **Activez le métronome et entraînez-vous à jouer la batterie sur les pads. Commencez par vous entraîner à jouer la grosse caisse et la caisse claire.**



3. **Lorsque vous avez fini de vous exercer, appuyez sur [REC] pour lancer l'enregistrement.**

Le témoin [REC] cesse de clignoter et reste allumé; l'enregistrement débute. La mesure est affichée dans la fenêtre "Realtime Recording". Comme nous avons choisi le mode d'enregistrement Mix, il n'est pas nécessaire d'enregistrer la totalité des deux mesures. Vous pouvez n'enregistrer qu'une mesure à la fois: les données enregistrées à chaque passage s'ajoutent à celles déjà enregistrées.

4. **Lorsque vous avez fini d'enregistrer, appuyez sur [7 (Rehearsal)].**

Le témoin [REC] recommence à clignoter: la fonction Rehearsal est réactivée et coupe temporairement l'enregistrement.

Si vous faites une faute (Realtime Erase)

"Realtime Erase" permet d'effacer des données indésirables en cours d'enregistrement. Cette fonction est pratique durant l'enregistrement en boucle puisqu'elle vous permet d'effacer des données sans arrêter l'enregistrement.

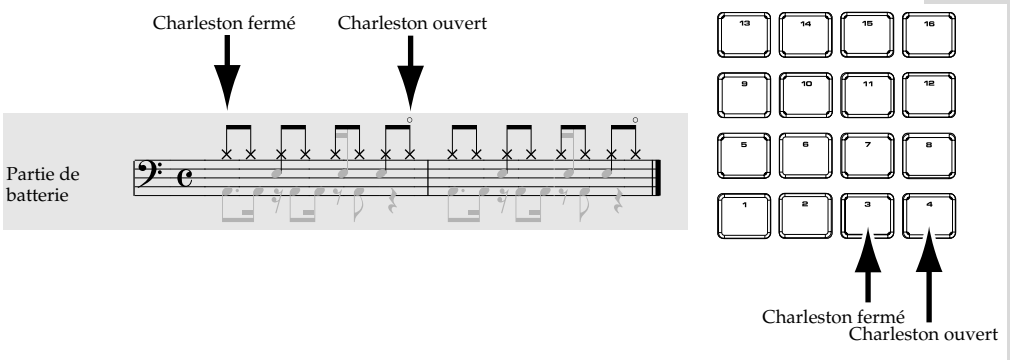
1. Dans la fenêtre "Realtime Recording", appuyez sur [6 (Erase)].

Si cette fenêtre n'est pas affichée, appuyez sur [PLAY] durant l'enregistrement pour y avoir accès. Chaque pression sur [PLAY] masque et affiche en alternance la fenêtre "Realtime Recording".



2. Si vous appuyez sur [7 (Erase All)], toutes les données sont effacées. Pour effacer les notes d'un pad donné, appuyez sur ce pad. Les données sont effacées tant que vous maintenez ce pad enfoncé.

5. **Entraînez-vous ensuite à jouer le charleston ouvert et le charleston fermé. Comme vous êtes en mode Rehearsal, vous pouvez jouer du charleston tout en écoutant l'enregistrement de la grosse caisse et de la caisse claire.**



6. **Une fois votre charleston au point, appuyez sur [7 (Rehearsal)] (le mode Rehearsal est coupé) et enregistrez le charleston avec les pads.**

La mesure est affichée dans la fenêtre "Realtime Recording".

7. **Après avoir enregistré le charleston, appuyez sur [STOP].**

Vous terminez ainsi la partie de batterie.

8. **Appuyez sur [RESET] pour retourner au début puis sur [PLAY] pour lancer la reproduction.**

[RESET] vous ramène au début de la première mesure.

Enregistrer la partie de basse

Une fois la batterie enregistrée, passez à la partie de basse. Cette section explique comment enregistrer la basse avec l'arpégiateur.

1. **Affichez la page "Performance Layer" et vérifiez que la Performance "PRST: 63 SongMake Tmp" est sélectionnée.**

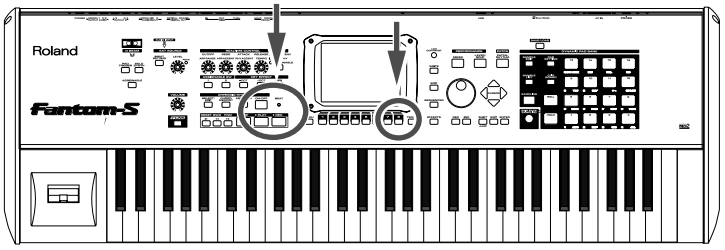
2. **Appuyez sur ▲ pour amener ▶ sur "PART2".**

Vous sélectionnez ainsi la partie de basse. Jouez sur le clavier et assurez-vous que vous entendez bien le son de basse.

3. **Appuyez sur le bouton ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] pour allumer son témoin.**

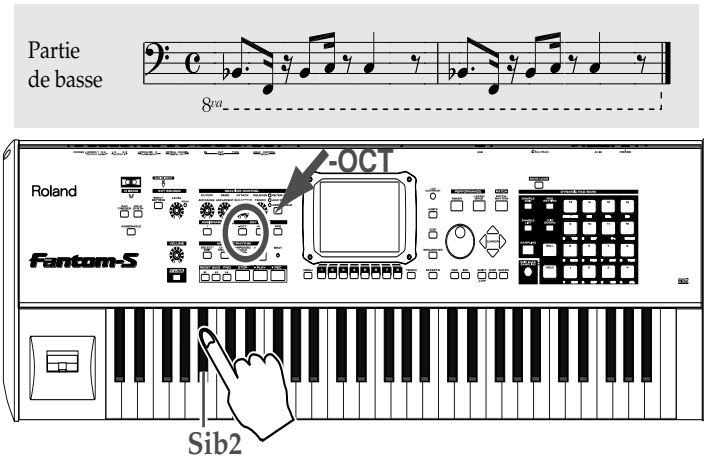
Avec cette Performance, l'arpégiateur est assigné à la partie 2.

4. **Appuyez sur [REC] et ensuite sur [8 (Start)] pour lancer l'enregistrement.**



5. **Appuyez sur [7 (Rehearsal)].**

La fonction Rehearsal est activée.



6. **Appuyez une fois sur la touche Sib1 (touche Sib2 sur le Fantom-S).**

Le clavier du Fantom-S n'ayant pas de touche Sib1, si vous jouez avec cet instrument, appuyez une fois sur [-OCT]. Vous entendez alors la note Sib1 quand vous appuyez sur la touche Sib2 (Octave Shift).

Les arpèges produits dépendent des touches enfoncées.

7. **Appuyez une fois de plus sur [7 (Rehearsal)] (pour quitter le mode Rehearsal) et enregistrez deux mesures.**

La mesure est affichée dans la fenêtre "Realtime Recording".

8. **Lorsque vous avez fini d'enregistrer, appuyez sur [STOP].**

Appuyez sur [RESET] pour retourner au début puis sur [PLAY] pour lancer la reproduction.

MEMO
Pour changer de son, appuyez sur [1 (Patch List)].

NOTE
Si vous voulez écouter les autres parties, "KBD" ne peut pas être coché (✔).

MEMO
En mode Performance, l'arpégiateur peut être assigné à une partie. Pour savoir à quelle partie l'arpégiateur est assigné, appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT] →[3 (Arp)]/ pour afficher la page "Arpeggio" et cochez "Arp Part".

MEMO
L'indication "8va" sous la partition signifie que vous jouez une octave plus bas que ce qui est écrit.

MEMO
Quand vous enfoncez la touche Sib1 sur le clavier du Fantom-S88, vous obtenez la note en question.

9. **Appuyez une fois de plus sur ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] pour éteindre son témoin et couper la fonction Arpeggio/Rhythm.**

Si vous utilisez le Fantom-S, appuyez à nouveau sur [+OCT] pour retrouver le réglage Octave Shift normal.

Enregistrer la partie de piano

Passons maintenant à la partie de piano. Enregistrez le piano en jouant en temps réel sur le clavier.

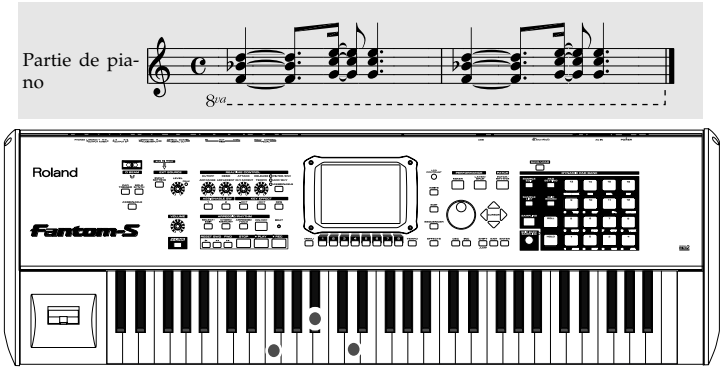
1. **A la page "Performance Layer", appuyez sur ▼ pour amener en face de "PART3".**

Jouez sur le clavier et assurez-vous que vous entendez bien le son de piano.

2. **Appuyez sur [REC]pour afficher la fenêtre "Realtime Rec Standby".**

3. **Dans la fenêtre "Realtime Rec Standby", appuyez sur [8 (Start)] et ensuite sur [7 (Rehearsal)] pour faire clignoter le témoin.**

Vous entendez alors la batterie et la basse. Comme la fonction Rehearsal est activée, vous n'enregistrez rien en jouant sur le clavier. Exercez-vous donc à jouer la partie de piano. L'indication "8va" sous la partition signifie que vous jouez une octave plus bas que ce qui est écrit.



4. **Lorsque vous avez fini de vous exercer, appuyez sur [7 (Rehearsal)] pour lancer l'enregistrement (vous quittez le mode Rehearsal).**

Le témoin [REC] cesse de clignoter et reste allumé; l'enregistrement débute. La mesure est affichée dans la fenêtre "Realtime Recording". Comme nous avons choisi le mode d'enregistrement Mix, il n'est pas nécessaire d'enregistrer la totalité des deux mesures. Vous pouvez n'enregistrez qu'une mesure à la fois car les enregistrements successifs s'additionnent.

IDEE

Enregistrement en temps réel Cette méthode enregistre tel quel tout ce que vous jouez sur le clavier et les pads ainsi que les opérations effectuées avec les commandes.

NOTE

Si vous voulez écouter les autres parties, "KBD" ne peut pas être coché (✔).

MEMO

Pour changer de son, appuyez sur [1 (Patch List)].

Si vous faites une faute (Realtime Erase)

"Realtime Erase" permet d'effacer des données indésirables en cours d'enregistrement. Cette fonction est pratique durant l'enregistrement en boucle puisqu'elle vous permet d'effacer des données sans arrêter l'enregistrement.

1. Dans la fenêtre "Realtime Recording", appuyez sur [6 (Erase)].

Si cette fenêtre n'est pas affichée, appuyez sur [PLAY] durant l'enregistrement pour y avoir accès. Chaque pression sur [PLAY] masque et affiche en alternance la fenêtre "Realtime Recording".



2. Si vous appuyez sur [7 (Erase All)], toutes les données sont effacées. Pour effacer les notes d'un pad donné, appuyez sur ce pad. Les données sont effacées tant que vous maintenez ce pad enfoncé.

3. **Lorsque vous avez fini d'enregistrer, appuyez sur [STOP].**

Vous terminez ainsi l'enregistrement de la partie de piano
Appuyez sur [RESET] pour retourner au début puis sur [PLAY] pour lancer la reproduction.

Enregistrer la partie vocale

Passons enfin à la partie vocale. Nous allons enregistrer la partie vocale comme celle de piano.

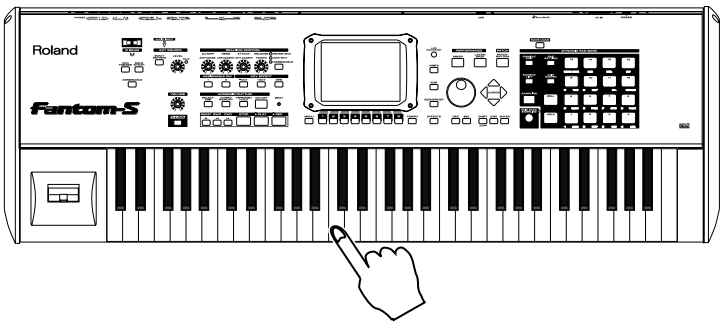
1. **A la page "Performance Layer", appuyez sur ▲ pour amener en face de "PART1".**

Enfoncez Do4 sur le clavier et assurez-vous que vous entendez bien la phrase vocale.

2. **Appuyez sur [REC]pour afficher la fenêtre "Realtime Rec Standby".**

3. **Dans la fenêtre "Realtime Rec Standby", appuyez sur [8 (Start)] et ensuite sur [7 (Rehearsal)].**

Vous entendez alors la batterie, la basse et le piano. Comme la fonction Rehearsal est activée, vous n'enregistrez rien en jouant sur le clavier. Exercez-vous à jouer la partie. Maintenez la touche Do4 enfoncée jusqu'à ce que vous n'entendiez plus la phrase vocale (environ une mesure).



4. **Lorsque vous avez fini de vous exercer, appuyez sur [7 (Rehearsal)] pour lancer l'enregistrement (vous quittez le mode Rehearsal).**

Le témoin [REC] cesse de clignoter et reste allumé; l'enregistrement débute. La mesure est affichée dans la fenêtre "Realtime Recording".

5. **Lorsque vous avez fini d'enregistrer, appuyez sur [STOP].**

Le morceau est maintenant terminé. Appuyez sur [RESET] pour retourner au début puis sur [PLAY] pour lancer la reproduction. A la fin de la reproduction, appuyez sur [RESET] pour retourner au début du morceau.

NOTE

Si vous voulez écouter les autres parties, "KBD" ne peut pas être coché (✔).

Mixer à la page “MIXER”

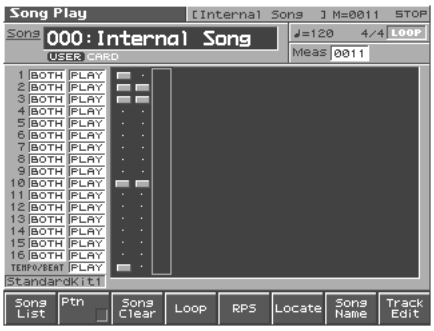
Le mode Performance du Fantom-S dispose de deux pages d’écran: la page “Layer” (appuyez sur [LAYER/SPLIT]) et la page “Mixer” (appuyez sur [MIXER]).
La page “Layer” permet de superposer plusieurs Patches (Layer) ou d’assigner différents Patches à différentes zones du clavier (Split). La page “Mixer”, par contre, permet de “mixer” les 16 parties en ajustant individuellement leurs réglages de panoramique et de volume. En l’occurrence, la page “MIXER” va vous servir à affiner les réglages du morceau que vous venez d’enregistrer.

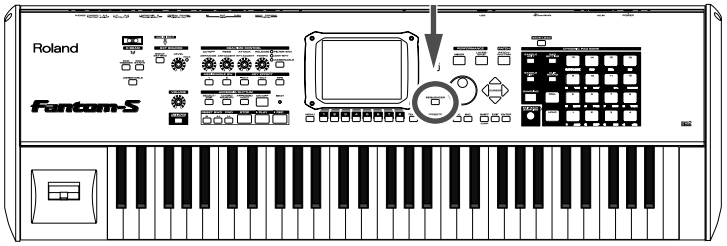
Mettez le morceau en boucle (Loop)

Comme le morceau ne contient que deux mesures, mettez-le en boucle pour qu’il soit reproduit de façon répétée.

1. **Appuyez sur [SEQUENCER].**

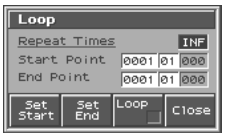
La page “Song Play” apparaît.





2. **Appuyez sur [4 (Loop)].**

La fenêtre “Loop” apparaît.



3. **Appuyez sur ▲ pour amener le curseur sur “Repeat Times” et actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour régler ce paramètre sur “INF”.**

Ce paramètre définit le nombre de fois que le morceau est répété. L’option “INF (INFINI)” répète le morceau jusqu’à ce que vous appuyiez sur [STOP].

4. **Appuyez sur ▼ pour amener le curseur sur “End Point” et actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour définir le point final du morceau.**

Le morceau ayant une longueur de deux mesures, réglez ce paramètre sur “003-01-000”.

5. **Appuyez sur [7 (Loop)] pour cocher la case (✔).**

Vérifiez que “LOOP” apparaît bien dans le coin supérieur droit de la page pour indiquer qu’il y a mise en boucle.

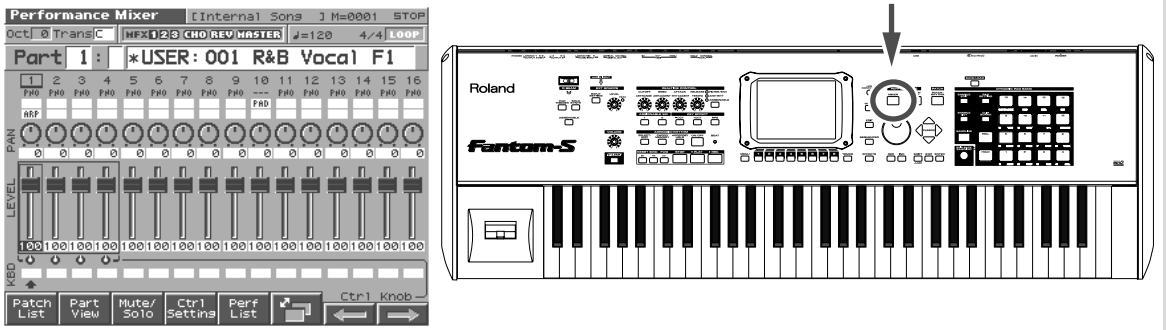


6. **Appuyez sur [8 (Close)] pour refermer la fenêtre et appuyez ensuite sur [EXIT].**

Affiner les réglages à la page “MIXER”

1. **Appuyez sur [MIXER].**

La page “Performance Mixer” apparaît.

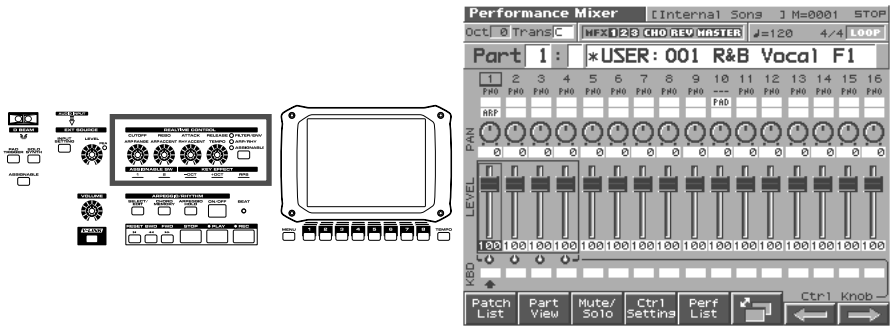


2. **Appuyez sur [PLAY] pour reproduire le morceau.**

Le morceau est reproduit de façon répétée.

3. **Appuyez sur le bouton situé à droite des commandes Realtime Control pour éteindre son témoin.**

4. **Utilisez [7 (←)] [8 (→)] et appuyez sur ▲ ou ▼ pour amener le cadre d’écran autour des curseurs “LEVEL” des parties 1 à 4.**

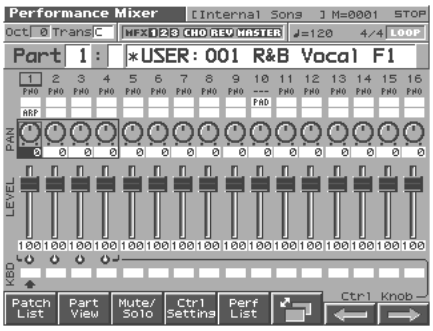


Le niveau (level) des quatre parties encadrées est déterminé par les quatre commandes situées à gauche de l’écran. En tournant la commande de gauche, vous réglez le volume de la partie de chant. Vous pouvez ainsi équilibrer le volume entre les signaux des parties 1, 2, 3 et 10.

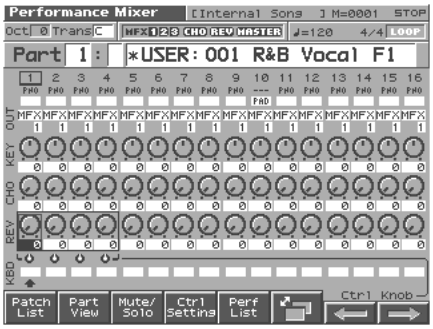
NOTE

Vous pouvez régler la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].

5. **Utilisez [7 (←)] [8 (→)] et appuyez sur ▲ ou ▼ pour déplacer le cadre et régler le panoramique (PAN: position du son dans l'image stéréo) en procédant de la même manière.**



6. **Une pression sur [6] permet de changer de page et de régler les niveaux d'envoi à la réverb et au chorus.**



7. **Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.**

Ajouter des effets

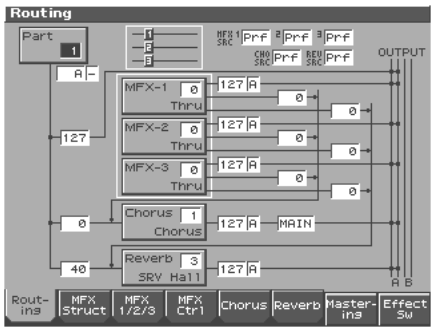
Le Fantom-S propose quatre types d'effets. Chacun de ces effets peut être réglé indépendamment.

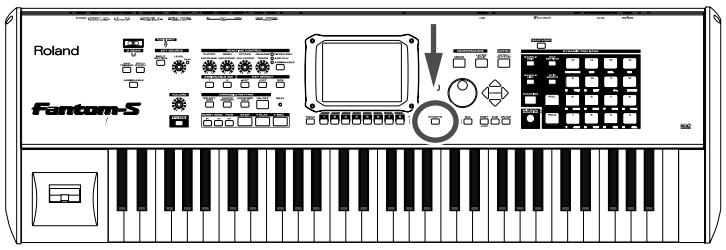
- **Multi-effet (MFX)**
  Ce processeur multi-effet propose 78 effets (77 sur le Fantom-S) tels que Distortion ou Rotary.
- **Chorus**
  Cet effet rend le son plus intense et plus spacieux.
- **Reverb**
  Cet effet ajoute la réverbération caractéristique de divers environnements acoustiques (salle de concert etc.).
- **Effet de mastérisation**
  Il s'agit d'un compresseur (limiteur) stéréo appliqué au signal final de sortie.

NOTE
L'activation/la coupure des effets s'applique à tout le Fantom-S. Ces réglages ne se limitent pas aux Patches ou aux Performances.

Activer/couper les effets

1. **Appuyez sur [EFFECTS].**
La page "Routing" s'affiche.





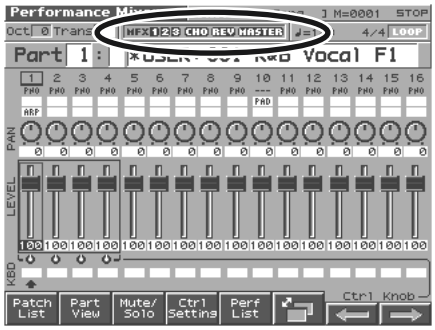
2. **Appuyez sur [8 (Effect Sw)].**
La fenêtre "Effects Sw" apparaît.



3. **Appuyez sur [1 (MFX1)]~[6 (Master)] pour activer/couper chaque effet. Chaque pression alterne entre activation et coupure de l'effet.**

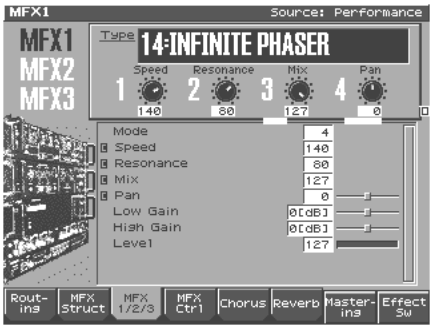
4. **Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur [8 (Close)].**

5. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.**
La page "Performance" affiche l'état activé/coupé des effets de la façon suivante.



Editer les réglages d'effets

1. **Appuyez sur [EFFECTS] pour afficher la page d'effets.**



2. **Appuyez sur [1 (Routing)]~[7 (Mastering)] afin de sélectionner l'effet à éditer.**

Chaque pression sur le bouton [3 (MFX1/2/3)] propose successivement le multi-effet 1, 2 et 3.

- Déterminer le mode de connexion et d'application des effets → [1 (Routing)]
- Editer les réglages des multi-effets → [3 (MFX1/2/3)]
- Editer les réglages de chorus → [5 (Chorus)]
- Editer les réglages de réverbération → [6 (Reverb)]

3. **Utilisez les boutons [CURSOR] pour sélectionner un paramètre.**

4. **Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] .**

Lorsque l'édition est terminée, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

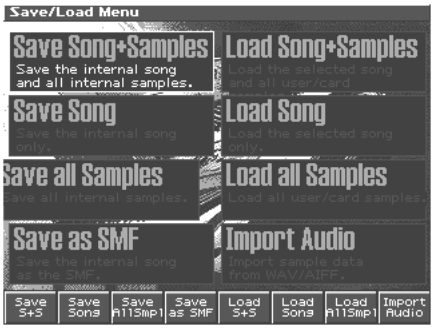
☞ Pour en savoir davantage sur les paramètres d'effets, voyez "Utilisation des effets" à la p. 231.

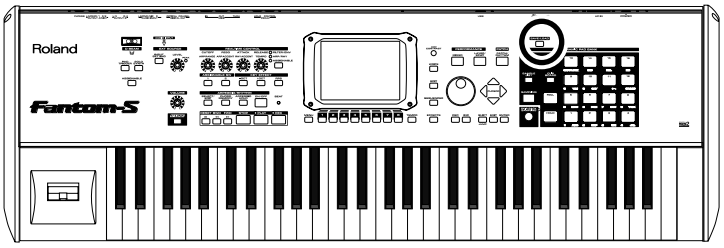
Sauvegarder le morceau enregistré

Le morceau créé est conservé temporairement en mémoire interne. Cependant, toutes les données de la mémoire interne sont perdues à la mise hors tension. Pour conserver le morceau, sauvegardez-le dans la mémoire utilisateur (User) du Fantom-S.

1. **Appuyez sur [SAVE/LOAD].**

La page “Save/Load Menu” apparaît.





2. **Appuyez sur [2 (Save Song)].**

La page “Song File Name” apparaît.



Les échantillons de votre cru sont temporairement conservés dans la mémoire d’échantillons (Sample) mais sont effacés lorsque vous mettez l’instrument hors tension. Pour sauvegarder vos échantillons aussi, sélectionnez [1 (S+S)].

3. **Entrez un nom de fichier (de 8 caractères maximum). Tournez la molette VALUE ou appuyez sur les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner les caractères.**

Pour changer le type de caractère, appuyez sur [1 (Change Type)]. Chaque pression sur ce bouton change le type de caractère.

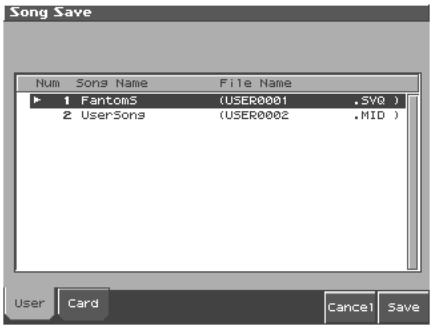
Pour insérer un espace à l’emplacement du curseur, appuyez sur [3 (Insert)].

Pour effacer un caractère à l’emplacement du curseur, appuyez sur [2 (Delete)].

Appuyez sur ◀ ou ▶ pour déplacer le curseur à l’écran (l’emplacement où vous pouvez entrer/modifier un caractère).

4. **Appuyez sur [8 (Write)] pour confirmer le nom du fichier.**

La page “Song Save” apparaît.



5. **Appuyez sur [1 (User)] (mémoire utilisateur) pour sélectionner la destination des données.**

6. **Appuyez sur [8 (Save)].**

Un message vous demande confirmation.

7. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour effectuer la sauvegarde.**

Lorsque le morceau est sauvegardé, l’écran affiche “Completed !”

Pour en savoir plus sur la sauvegarde, voyez p. 224.

** Les saisies d’écran imprimées dans ce manuel reposent sur les réglages d’usine. Ces réglages affichés peuvent néanmoins différer des réglages d’usine définitifs.*

Roland®

GENERAL MIDI2

Fantom-S
Fantom-S88

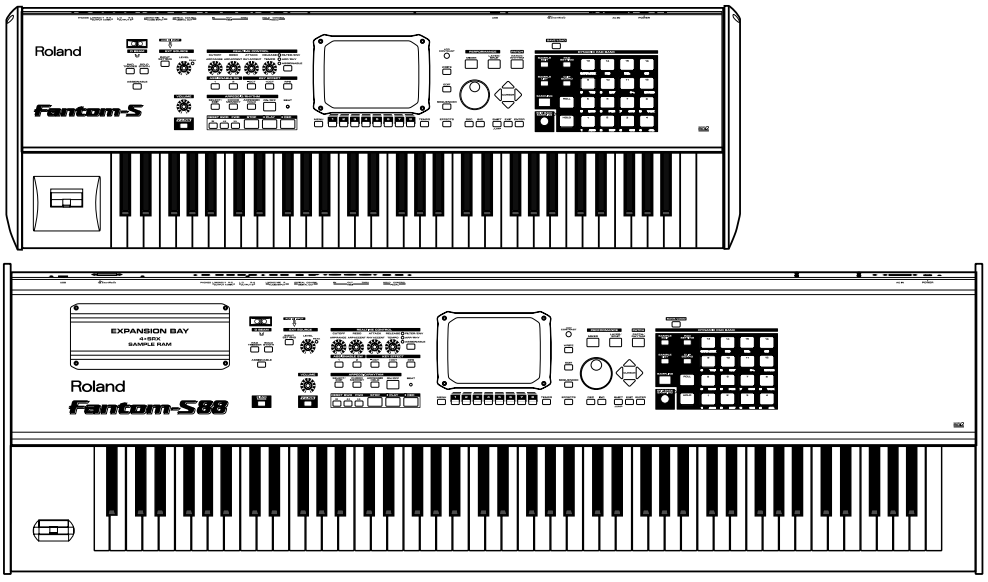
Mode d'emploi

Félicitations et merci d'avoir opté pour le *Fantom-S* / *Fantom-S88* de Roland.

Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "Consignes de sécurité" (p. 3) et "Remarques importantes" (p. 5). Elles contiennent des informations essentielles pour l'utilisation correcte de cet appareil. Afin de maîtriser parfaitement votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement les sections Démarrage rapide, Mode d'emploi et Liste de sons/paramètres. Conservez ensuite ce manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

Comment lire ce manuel

Le manuel du Fantom-S est constitué de quatre sections principales: Mode d'emploi, Mode d'emploi, Liste des paramètres et Liste de sons. La section Mode d'emploi propose une introduction élémentaire au Fantom-S et donne des explications simples, faciles à comprendre, afin de permettre au débutant de découvrir rapidement de nombreuses fonctions du Fantom-S. Durant la lecture du Mode d'emploi, nous vous conseillons d'effectuer les opérations décrites sur votre Fantom-S. Pour en savoir plus sur les fonctions et les techniques d'utilisation plus avancées, veuillez lire la section Mode d'emploi. Les sections Liste de sons/Liste des paramètres reprennent les sons et les paramètres du Fantom-S et décrivent son équipement MIDI. Ce manuel est destiné au Fantom-S et au Fantom-S88. Le terme "Fantom-S" utilisé dans le manuel fait référence aux deux modèles. Si vous avez le Fantom-S88, remplacez mentalement "Fantom-S" par "Fantom-S88".



Copyright © 2003 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.

Caractéristiques principales

Production musicale rapide

La lettre "S" du Fantom-S renvoie à ses fonctionnalités de studio et ses possibilités d'échantillonnage. La qualité et la diversité des sons internes répondent tout à fait à ces exigences. De plus, l'éventail de sons internes peut être étendu au moyen de quatre cartes de formes d'onde de la série SRX. Bien entendu, vous pouvez aussi utiliser vos propres sons en les échantillonnant. Un séquenceur puissant et une multitude de fonctions de jeu destinées à faciliter la créativité et à accélérer la production musicale sont également de la partie.

Le grand écran LCD bien lisible sous tous les angles vous tient au courant du statut actuel de l'instrument. La page "Mixer", qui ne cache pas sa ressemblance avec une console de mixage de studio, affiche notamment les réglages de volume, de panoramique et les niveaux d'envois aux effets des différentes parties.

Nouveaux sons de synthé

La mémoire ROM de formes d'onde a été entièrement revue afin de stimuler l'inspiration des musiciens. Le Fantom-S propose un générateur de sons hors pair. Des sons souvent sollicités, comme les cordes et les pianos, ont été remis à niveau et vous disposez en outre de nouvelles sonorités annonciatrices des tendances futures de la musique.

Echantillonneur dédié

Le Fantom-S est muni d'un échantillonneur 44,1kHz des plus puissants. Les données audio que vous échantillonnez peuvent servir de matière première pour vos nouveaux sons, au même titre que les formes d'onde internes et celles des cartes d'extension de la série SRX. Les multi-échantillons sont également pris en charge. D'autre part, l'offre très complète de fonctions d'édition (y compris "Chop" et "Normalize") n'a rien à envier à un échantillonneur dédié. A la livraison, vous disposez d'une mémoire de 32Mo pour la partie échantillonneur. Moyennant des modules DIMM disponibles en option, cette capacité peut être portée à 288Mo.

Fonction Skip-back

Le Fantom-S enregistre tout ce que vous jouez. Ainsi, vous pouvez récupérer une phrase de plusieurs mesures que vous venez de jouer et l'assigner aux pads. Grâce à cette approche, vos meilleures improvisations peuvent servir de base pour vos nouveaux morceaux, sans parler des autres possibilités créatives que cette fonction vous procure.

Séquenceur 16 pistes intégré

L'instrument propose un séquenceur 16 pistes à haute définition. Avec des fonctions comme Loop Record, vous pouvez enregistrer les différentes parties d'un morceau sans jamais vous arrêter – et donc battre le fer de la créativité tant qu'il est chaud. Une fois toutes les données entrées, vous pouvez les éditer via l'écran LCD en perfectionnant chacune des pistes.

Banque de pads dynamiques

Le Fantom-S propose une banque de pads dynamiques sensibles au toucher avec aftertouch. Ils peuvent servir à piloter des sons de type "hit" ou des motifs de basse, les phrases de la fonction RPS, voire à lancer la reproduction des échantillons "Skip-back". Les sons isolés d'un groove échantillonné et découpé avec la fonction Chop peuvent également être affectés aux pads et servir de kit de batterie pour le jeu en temps réel ou l'enregistrement de la partie de batterie avec le séquenceur.

Fonctions pour la touche finale

Vous disposez de 78 (Fantom-S: 77) multi-effets différents en plus d'un processeur de chorus et de réverb. Comme des effets de mastérisation, indispensables pour ajouter la touche finale à un morceau, sont également disponibles, vous pouvez créer des morceaux d'un niveau qui se rapproche de celui des CD disponibles dans le commerce.

Prise USB pour la connexion à un ordinateur et fente SmartMedia

Le Fantom-S peut être relié à un ordinateur via un seul câble USB pour la transmission et la réception de données audio et autres.

Mode Piano (Fantom-S88)

Le Fantom-S88 est doté d'un clavier à 88 touches avec mécanique progressive à marteaux et d'un mode Piano pouvant être sélectionné d'une seule pression sur un bouton. L'instrument se comporte alors comme un piano de scène.

Fonction V-LINK

V-LINK permet de synchroniser la musique avec des images et d'étendre ainsi votre gamme expressive. Avec les fonctions de jeu comme le D Beam et les pads dynamiques, vous pouvez piloter des séquences vidéo tout en jouant de la musique.

Fourni avec logiciel Fantom-S Editor/ Librarian

Le logiciel d'édition et d'archivage fourni permet d'éditer et de gérer les sons du Fantom-S depuis votre ordinateur.

General MIDI

Le système General MIDI est un ensemble de recommandations qui visent à standardiser les caractéristiques MIDI des instruments générateurs de sons. Les générateurs de sons et les fichiers de données musicales adhérant à la norme General MIDI portent le logo General MIDI (GENERAL midi). Les fichiers musicaux portant ce label peuvent être reproduits par n'importe quel générateur de sons General MIDI avec un résultat similaire.

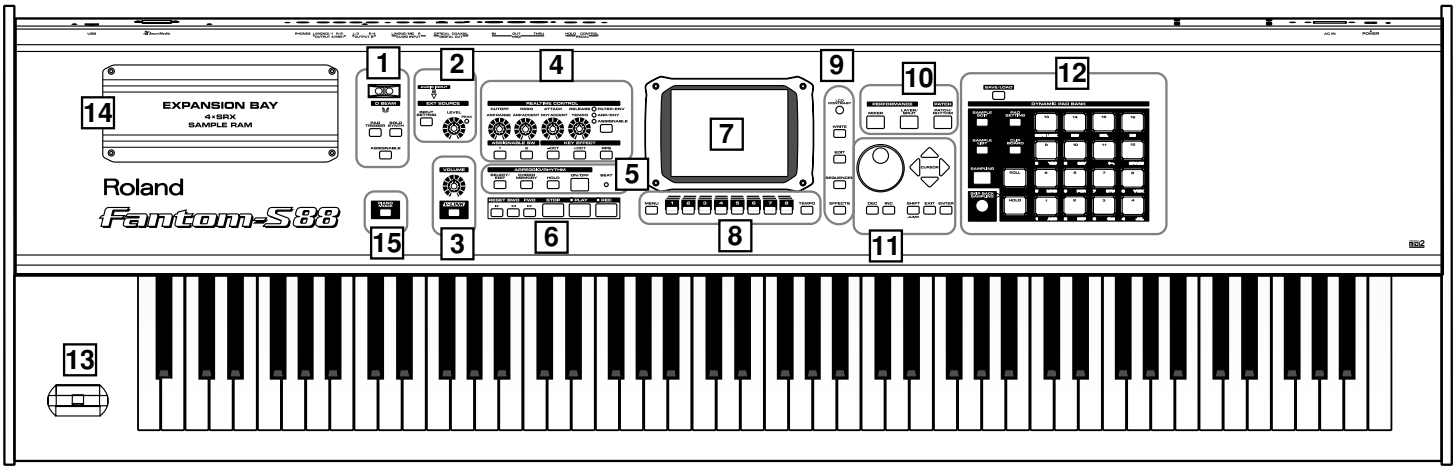
General MIDI 2

La norme à compatibilité ascendante General MIDI 2 (GENERAL midi2) étend les possibilités du format General MIDI en insistant davantage sur l'expressivité et en offrant une compatibilité encore plus importante. Des aspects qui n'étaient pas couverts par la norme General MIDI originale (tels que le mode d'édition des sons ou de maniement des effets) sont définis avec précision par la norme General MIDI 2. En outre, la palette de sons disponibles a été élargie. Les modules General MIDI 2 sont en mesure de reproduire fidèlement des fichiers musicaux porteurs du label General MIDI ou General MIDI 2.

Dans certains cas, la première mouture de General MIDI, moins complète que la seconde, est appelée "General MIDI 1" pour bien la distinguer de General MIDI 2.

Description des commandes

Panneau avant



1

D BEAM

D'un simple mouvement de main, vous pouvez manipuler le son de différentes façons. → (p. 154)

ASSIGNABLE

Active la fonction D Beam pour la partie Keyboard (clavier) ou Pad → (p. 154).

PAD TRIGGER

Au lieu d'appuyer sur les pads, vous pouvez aussi piloter leurs sons au moyen du contrôleur D Beam. → (p. 155)

SOLO SYNTH

Permet d'utiliser le Fantom-S comme un synthé monophonique. → (p. 156)

* *Gardez [SHIFT] enfoncé pendant que vous appuyez sur l'un de ces boutons pour sauter à la page "D Beam".*

2 EXT SOURCE

Pour le réglage des signaux externes. → (p. 174)

3

[VOLUME]

Détermine le volume global du signal envoyé aux sorties OUTPUT A (MIX) en face arrière et PHONES.

[V-LINK]

Donne accès aux réglages V-LINK → (p. 257)

4

[ ] Commandes REALTIME CONTROL

Vous pouvez assigner plusieurs paramètres et fonctions aux quatre commandes et les utiliser pour modifier le son en temps réel. → (p. 89)

Le comportement des commandes dépend des paramètres assignés.

Commutateurs ASSIGNABLE [ ], [ ]

Vous pouvez assigner une série de paramètres et de fonctions à ces deux commutateurs et les utiliser pour modifier le son en temps réel. → (p. 89)

Le comportement des boutons dépend des paramètres assignés.

[–OCT], [+OCT]

Permettent de transposer le clavier par pas d'octaves (–3~+3 octaves).

[RPS]

Active/coupe la fonction RPS.

5

Fonctions en rapport avec les arpèges, les motifs rythmiques et la fonction Chord Memory. → (p. 160, p. 166, p. 168)

[ON/OFF]

Active/coupe la fonction d'arpèges/de rythmes.

[ARPEGGIO HOLD]

Active/coupe la fonction de maintien d'arpèges (Arpeggio Hold).

[CHORD MEMORY]

Active/coupe la fonction Chord Memory.

[SELECT/EDIT]

Permet d'éditer les paramètres d'arpèges, rythmiques ou Chord Memory.

[BEAT] (témoin de tempo)

Clignote au rythme du tempo du morceau choisi.

6

Fonction du séquenceur comme la reproduction et l'enregistrement.

[RESET]

Retour à la première mesure du morceau. → (p. 194)

[BWD]

Retour au début de la mesure précédente. → (p. 194)

[FWD]

Saut au début de la mesure suivante. → (p. 194)

[Play]

Sert à lancer la reproduction.

[STOP]

Sert à arrêter la reproduction.

Lorsque le séquenceur est arrêté, maintenez [SHIFT] et [PLAY] enfoncés pour la mise à jour des données MIDI. → (p. 194)

[REC]
Sert à sauter à la page "Recording Standby" (p. 198).

En appuyant sur ce bouton pendant l'enregistrement, vous activez la fonction Rehearsal (p. 202).

7

Ecran
Cet écran affiche des informations concernant les opérations en cours.

8

[MENU]
Sert à ouvrir le menu. Les fonctions du menu varient selon le mode actuellement choisi.

[1]~[8]
Pendant l'édition, ces boutons permettent d'exécuter différentes fonctions qui dépendent de la page affichée.

[TEMPO]
Détermine le tempo (BPM). → (p. 195)

9

Commande LCD CONTRAST
Commande de contraste de l'écran (p. 19).

[WRITE]
Permet de sauvegarder les modifications dans la mémoire interne ou sur une carte.
→ (p. 98, p. 122, p. 152, p. 190, p. 224)

[EDIT]
Donne accès à différents paramètres.

[SONG EDIT]
Réglages et fonction d'édition de morceaux. → (p. 194)

[EFFECTS]
Donne accès aux paramètres d'effets. Vous y trouverez aussi les paramètres de mastérisation. → (p. 231)

10

[MIXER]
Affiche la page "Mixer" du mode Performance. → (p. 132)

[LAYER/SPLIT]
Affiche la page "Layer" du mode Performance. → (p. 132)

[PATCH/RHYTHM]
Sélection du mode Patch/Rhythm. → (p. 83)

11

Molette VALUE
Permet d'entrer des valeurs. Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en actionnant la molette VALUE pour changer la valeur par incréments plus importants.

[DEC], [INC]
Permettent d'entrer des valeurs. Si vous maintenez un bouton enfoncé en appuyant sur l'autre, vous accélérez le changement de valeur. Si vous appuyez sur un de ces boutons en maintenant [SHIFT]enfoncé, la valeur change par incréments plus importants.

[CURSOR]
Déplace le curseur vers le haut/bas/la gauche/la droite.

[SHIFT]/[JUMP]
Ce bouton est utilisé avec d'autres boutons afin d'exécuter diverses fonctions.

[ENTER]
Ce bouton confirme une opération.

[EXIT]
Effectue un retour à la page précédente ou ferme la fenêtre actuelle. Pour certaines pages, une pression sur ce bouton annule la fonction en cours d'exécution.

12

[SAMPLE EDIT]
Permet d'éditer les échantillons. → (p. 180)

[SAMPLE LIST]
Affiche la liste d'échantillons. → (p. 178)

[SAMPLING]
Affiche la page "Sampling Menu". → (p. 175)

[SKIP BACK SAMPLING]
Permet de rappeler ce que vous venez de jouer. La durée de l'extrait mémorisé peut être réglée. → (p. 177)

[PAD SETTING]
Affiche les paramètres relatifs aux pads. → (p. 75)

[CLIP BOARD]
Sauvegarde de la valeur de toucher et du numéro de note des pads. → (p. 192)

[SAVE/LOAD]
Chargement/sauvegarde de données relatives à la mémoire interne (p. 75) ou d'échantillonnage (p. 79). Accès aux fonctions de la carte de mémoire.

PADs [1]~[16]
Permettent de piloter des sons.

[ROLL]
Active/coupe la fonction "roll" (roulements). → (p. 191)

[HOLD]
Active/coupe la fonction "hold" (maintien des sons déclenchés via les pads). →(p. 191)

13

Levier Pitch Bend/Modulation
Permet de contrôler le pitch bend ou d'appliquer du vibrato.

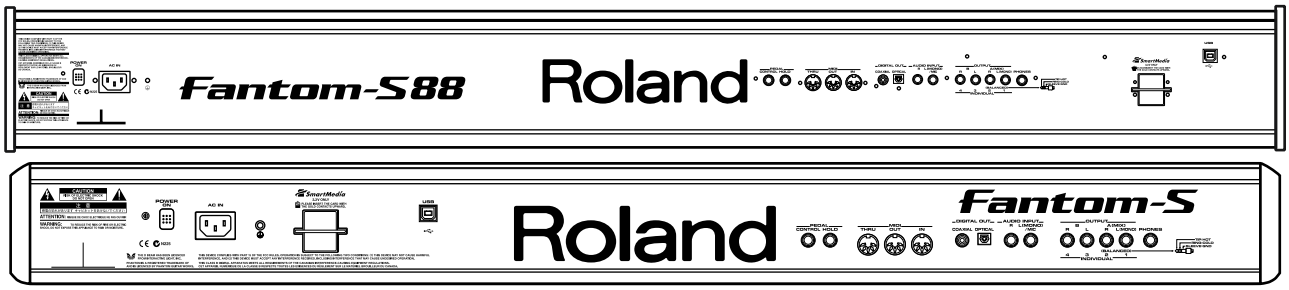
14

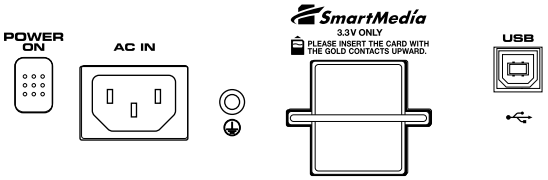
C'est ici que vous pouvez installer des cartes d'extension de formes d'onde de la série SRX ou des barettes de mémoire. Dans le cas du Fantom-S, ce compartiment se trouve sur la face inférieure. → (p. 259)

15

[PIANO MODE]
Active un mode spécialement adapté au jeu de piano. Ce bouton existe uniquement sur le Fantom-S88. → (p. 253)

Face arrière





Bouton POWER ON

Permet de mettre l'instrument sous/hors tension (p. 18).

Prise secteur

Branchez le cordon d'alimentation fourni à cette prise (p. 17).

Fente pour carte SmartMedia

Insérez-y une carte SmartMedia (3,3V, maximum 128 Mo).

Prise USB

Permet d'utiliser un câble USB pour relier votre ordinateur au Fantom-S (p. 240).



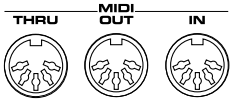
Prises CTL (CONTROL) PEDAL

Vous pouvez brancher des pédales d'expression disponibles en option (DP-8, etc.) à ces prises. En assignant une fonction à une pédale, vous pouvez vous en servir pour sélectionner ou modifier un son, voire contrôler divers autres paramètres. Vous pouvez aussi connecter des commutateurs au pied optionnels (série DP, etc.) pour maintenir le son (p. 40).

Prise HOLD PEDAL

Vous pouvez y brancher un commutateur au pied (série DP) disponible en option et l'utiliser comme pédale forte (p. 39).

Cette prise accepte aussi des pédales fortes progressives. Moyennant une pédale DP-8, etc., disponible en option, vous pouvez contrôler le maintien des notes de piano de façon beaucoup plus nuancée. → (p. 89)



Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Ces prises permettent de brancher d'autres appareils MIDI afin d'échanger des données MIDI.

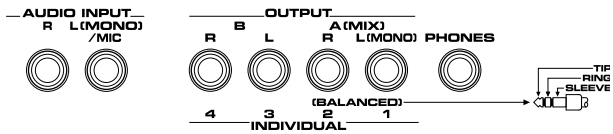


Prises DIGITAL OUT (S/P DIF OPTICAL, S/P DIF COAXIAL)

Le Fantom-S est doté de prises numériques optiques et coaxiales (S/P DIF).

Ces connecteurs transmettent des signaux audio numériques (stéréo). Le signal de sortie est identique à celui envoyé aux sorties OUTPUT A (MIX).

* *"S/P DIF" est un format d'interface numérique utilisé par les appareils audio numériques grand public.*



Prises OUTPUT A (MIX) (L (MONO), R)

Ces sorties transmettent le signal audio stéréo à un mélangeur/amplificateur. Si l'ampli est mono, branchez-y la prise "L".

Prises OUTPUT B (L, R)

Ces sorties transmettent le signal audio stéréo à un mélangeur/amplificateur.

Prises INDIVIDUAL 1~4

Ces prises permettent d'envoyer des signaux mono à un ampli ou une console.

Le paramètre "Output Assign" permet de spécifier si ces prises doivent se comporter commes des paires OUTPUT stéréo ou comme sorties individuelles (p. 232).

Prises AUDIO INPUT (L, R)

Acceptent des signaux audio stéréo (L/R) venant de sources externes. Si votre source est mono, servez-vous de la prise L.

Lorsque vous enregistrez avec un micro, branchez-le à la prise L et réglez Input Select (p. 174) sur "MICROPHONE".

Prise PHONES

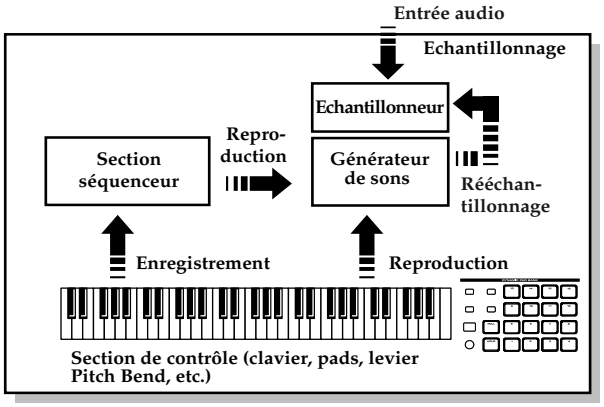
Cette prise permet de brancher un casque (vendu séparément, p. 17).

Survol du Fantom-S

Structure du Fantom-S

Structure de base

En gros, le Fantom-S est constitué d'une section de contrôle, d'une section générateur de sons et d'une section séquenceur. Ces sections sont reliées en interne via MIDI.



Section de contrôle

Cette section englobe le clavier, les pads, le levier Pitch Bend/modulation, les commandes, les boutons et le contrôleur D Beam en face avant. Elle inclut également toute pédale branchée en face arrière. Toute opération telle que la pression/le relâchement des touches du clavier ou des pads, la pression d'une pédale etc. est convertie en message MIDI et envoyée au générateur de sons, au séquenceur et/ou à un appareil MIDI externe.

Générateur de sons

Le générateur de sons produit le son. Les messages MIDI venant de la section de contrôle, du séquenceur et/ou d'un appareil MIDI externe sont convertis en signaux musicaux envoyés à leur tour aux sorties ou à la prise casque.

Section séquenceur

Cette section enregistre les opérations de la section de contrôle sous forme de messages MIDI et transmet ces messages enregistrés au générateur de sons. Les messages MIDI enregistrés avec le séquenceur peuvent également être transmis à la prise MIDI OUT pour que le Fantom-S pilote également des appareils MIDI externes.

Section échantillonneur

Un échantillonneur permet de saisir des sons à partir d'un fichier de forme d'onde ou d'une source externe comme un CD ou un micro branché à l'entrée audio, par exemple.

Les échantillons enregistrés peuvent être utilisés de la même façon que les formes d'ondes du générateur de sons interne. (p. 175)

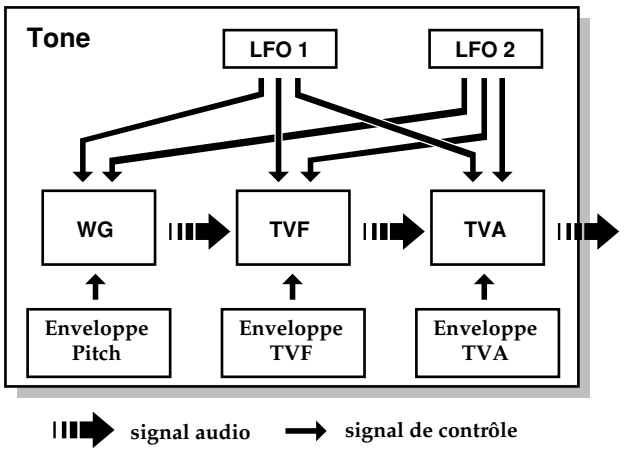
Le Fantom-S peut charger des fichiers de formes d'onde de format WAV ou AIFF via une connexion USB. Les échantillons chargés peuvent être utilisés dans des Patches ou des kits de batterie.

Classification des types de sons du Fantom-S

Le Fantom-S dispose de plusieurs catégories de sons. Vous trouverez ci-dessous une description simple de chaque catégorie.

Tones

Sur le Fantom-S, les Tones sont les plus petites unités de son. Il est cependant impossible de produire un Tone seul. Le Patch est la plus petite unité de son pouvant être reproduite et les Tones constituent les éléments de base d'un Patch.



Un Tone est constitué des cinq éléments suivants.

WG (Wave Generator)

Détermine la forme d'onde PCM à la base du son et précise la manière dont la hauteur du son change.

Le Fantom-S dispose de 1228 formes d'onde différentes. Tous les Patches du Fantom-S sont constitués de combinaisons de Tones reposant sur ces formes d'onde.

NOTE

Il y a quatre générateurs de formes d'onde pour chaque Tone rythmique (son de percussion).

TVF (Time Variant Filter)

Détermine la façon dont les fréquences du son changent.

TVA (Time Variant Amplifier)

Détermine les changements de volume et la position du son dans l'image stéréo.

Enveloppe

Ce paramètre permet de modifier le son dans le temps. Il y a des enveloppes distinctes pour la hauteur (Pitch), le filtre (TVF) et le volume ou l'amplitude (TVA). Si, par exemple, vous voulez changer l'attaque ou la chute du son dans le temps, ajustez l'enveloppe TVA.

LFO (oscillateur basse fréquence)

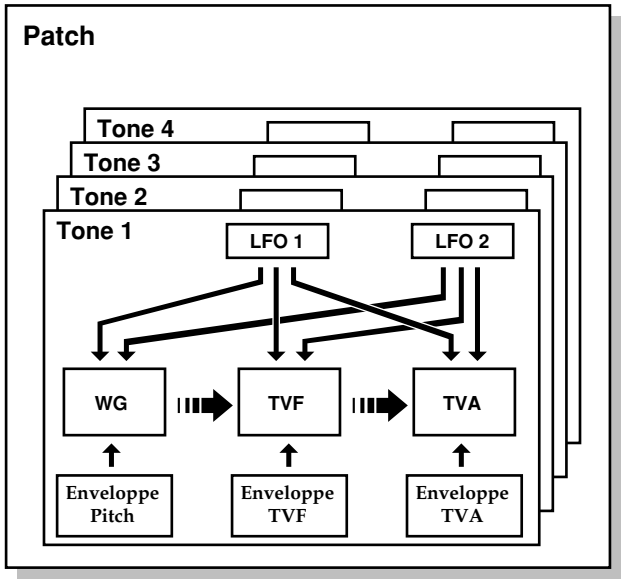
Utilisez le LFO pour introduire des changements cycliques (modulation) dans un son. Le Fantom-S dispose de deux LFO. Vous pouvez en utiliser un, voire les deux, pour modifier la hauteur (WG), le filtre (TVF) et/ou le volume (TVA). Lorsque vous appliquez un LFO à la hauteur, vous obtenez un effet de vibrato. Lorsque vous appliquez un LFO à la fréquence de coupure du filtre (TVF), vous obtenez un effet de wah-wah. Lorsque vous appliquez un LFO au volume (TVA), vous obtenez un effet de trémolo.

NOTE

Il n'y a pas de LFO pour les Tones rythmiques (sons de percussion).

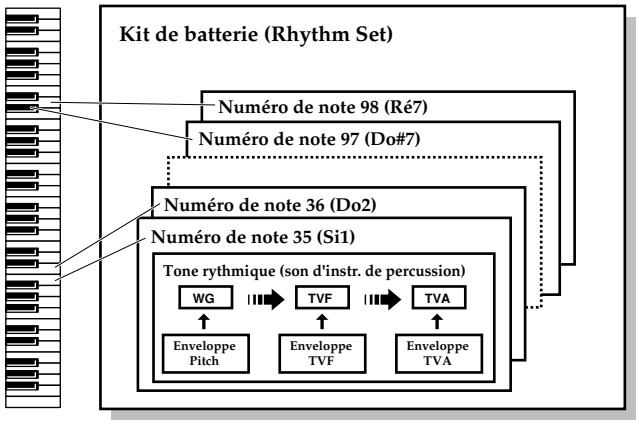
Patches

Les Patches correspondent aux configurations élémentaires de sons avec lesquelles vous pouvez jouer. Chaque Patch peut contenir jusqu'à quatre Tones. Le mode de combinaison des quatre Tones est défini par le paramètre Structure Type (p. 102).



Kits de batterie (Rhythm Sets)

Les kits de batterie sont constitués de groupes de sons d'instruments de percussion. Comme les instruments de percussion ne produisent généralement pas de mélodies, un tel instrument ne doit pas être en mesure de jouer une gamme sur le clavier. Par contre, il est important de disposer d'un maximum de sons de percussion simultanément. C'est pourquoi chaque touche (no. de note) d'un kit de batterie produit un son de percussion différent.



Chaque son de percussion est constitué des quatre éléments suivants. (Pour en savoir plus, voyez les explications données pour les "Tones").

WG (Wave Generator)
TVF (Time Variant Filter)
TVA (Time Variant Amplifier)
Enveloppe

Performances

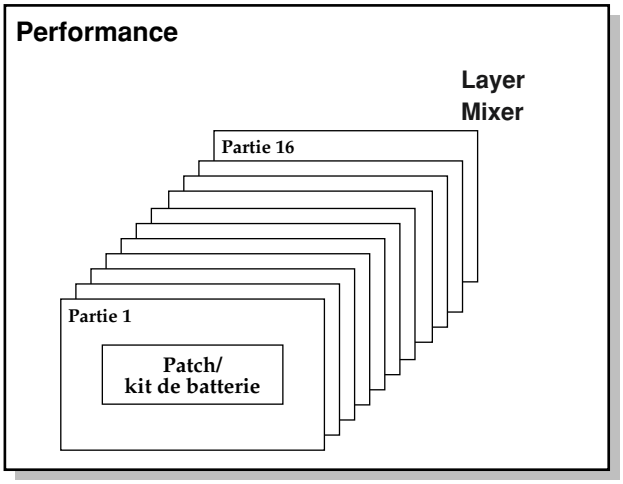
Une performance est constituée de 16 parties auxquelles vous pouvez assigner un Patch ou un kit de batterie, ce qui permet d'utiliser 16 sons simultanément.

Le mode Performance du Fantom-S dispose de deux types de page: une page "Layer" et une page "Mixer" (p. 132).

Affichez la page "Layer" si vous voulez superposer plusieurs Patches (Layer) ou assigner différents Patches à différentes zones du clavier (Split).

Affichez la page "Mixer" si vous souhaitez "mixer" les 16 parties en ajustant individuellement leurs réglages de panoramique et de volume.

Comme le générateur de sons du Fantom-S peut piloter plusieurs sons, il est appelé générateur de sons multitimbral.



Partie (Part)

Sur le Fantom-S, il faut assigner un Patch ou un kit de batterie à une "partie". Le mode Patch dispose de deux parties, la partie clavier ou Keyboard et la partie Pad; vous pouvez assigner un Patch ou un kit de batterie à chacune de ces parties. En mode Performance, chaque Performance dispose de 16 parties auxquelles vous pouvez assigner un Patch ou un kit de batterie.

Polyphonie simultanée

Le Fantom-S peut produire jusqu'à 64 voix simultanément. Les paragraphes suivants expliquent ce que cela signifie et ce qui se passe lorsque vous faites appel à plus de 64 voix du Fantom-S.

Calcul du nombre de voix utilisées

Le Fantom-S peut produire jusqu'à 64 notes simultanément. La polyphonie ou le nombre de voix ne dépend pas seulement du nombre de sons produits mais du nombre de Tones utilisés dans les Patches et du nombre de formes d'onde constituant les Tones. La méthode suivante vous permet de calculer le nombre de voix d'un Patch.

(Nombre de sons produits) x (Nombre de Tones utilisés par les Patches produits) x (Nombre de formes d'onde utilisées dans les Tones)

Prenons, par exemple, un Patch combinant quatre Tones utilisant chacun deux formes d'onde; le nombre total de voix utilisées est 8. Lorsque vous jouez en mode Performance, il faut additionner le nombre de voix de chaque partie pour obtenir le nombre de voix total.

Priorité des notes au sein d'un Patch

Lorsque le Fantom-S doit jouer plus de 64 voix simultanément, les notes résonnant actuellement sont coupées pour céder la place aux nouvelles. La note ayant la priorité la plus basse est coupée. L'ordre de priorité est déterminé par le paramètre "Voice Priority" (p. 99). Voice Priority peut être réglé sur "LAST" (dernière note jouée) ou "LOUDEST" (note la plus forte). Avec un réglage "LAST", une nouvelle note excédant la limite des 64 voix entraîne la coupure de la note la plus ancienne. Avec un réglage "LOUDEST", la note la plus douce parmi les notes jouées est coupée. L'option "LAST" est généralement sélectionnée.

Priorité des notes en mode Performance

Comme le mode Performance sert généralement à jouer avec plusieurs Patches différents, il est important de désigner les parties ayant priorité. La priorité est déterminée avec les réglages "Voice Reserve" (p. 144). Lorsqu'il faut couper une note dans un Patch pour en produire une nouvelle, le réglage "Voice Priority" du Patch s'applique (p. 99).

Voice Reserve

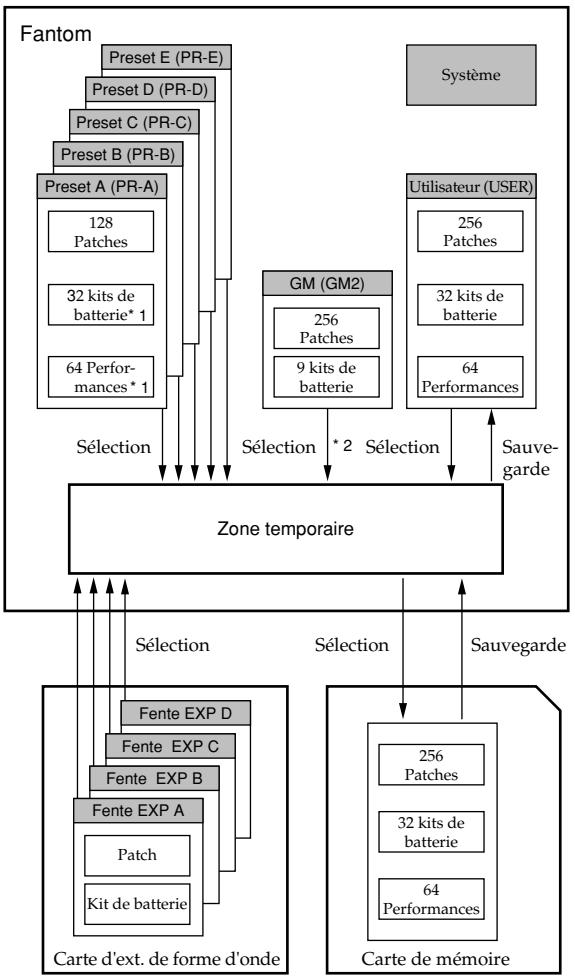
Le Fantom-S a une fonction Voice Reserve qui vous permet de réserver un nombre minimum de notes pour chaque partie. Si, par exemple, vous réglez Voice Reserve sur "10" pour la partie 16, celle-ci dispose de 10 voix en toutes circonstances, même quand le nombre total de voix excède 64 pour l'ensemble des parties. Pour effectuer les réglages Voice Reserve, prenez en compte le nombre de notes devant être produites par chaque partie ainsi que le nombre de Tones utilisés par le Patch sélectionné (p. 144).

MEMO

Il est impossible de choisir des valeurs Voice Reserve qui entraîneraient un dépassement du nombre total de 64 voix pour l'ensemble des parties.

Mémoire

Les réglages de Patch et de Performance sont conservés en mémoire. Il y a trois types de mémoire: temporaire, effaçable et non effaçable.



* 1 Uniquement dans la mémoire Preset A (PR-A)

* 2 Les Patches/kits de batterie choisis ne peuvent pas être modifiés.

Mémoire temporaire

Zone temporaire

C'est la zone qui conserve les données du Patch ou de la Performance sélectionné avec les boutons en face avant.

Lorsque vous jouez sur le clavier ou reproduisez une séquence, le son produit dépend des données se trouvant dans la zone temporaire. Lorsque vous éditez un Patch ou une Performance, vous ne modifiez pas directement les données de la mémoire. Ces données sont chargées dans la zone temporaire où l'édition a lieu.

Les données de la zone temporaire sont perdues si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous sélectionnez un autre Patch ou une autre Performance. Si vous souhaitez conserver vos modifications, sauvegardez-les dans la mémoire effaçable.

Mémoire effaçable

Mémoire système

La mémoire système contient les réglages des paramètres système déterminant le mode de fonctionnement du Fantom-S.

Mémoire utilisateur

La mémoire utilisateur vous permet de stocker les données que vous voulez conserver. La mémoire USER contient 128 Patches, 16 kits de batterie et 64 Performances.

Carte de mémoire (en option, tension d'alimentation de 3,3 V, capacité de 8~128 Mo)

Vous pouvez sauvegarder des Patches, des kits de batterie et des Performances sur carte de mémoire au lieu d'utiliser la mémoire utilisateur.

Mémoire non effaçable

Mémoire d'usine (Preset)

Les données d'usine ne peuvent pas être effacées et remplacées par d'autres. Cependant, vous pouvez charger ces réglages dans la zone temporaire, les modifier et les sauvegarder dans la mémoire effaçable (à l'exception de GM2).

Cartes d'extension de formes d'onde(en option; série SRX)

Le Fantom-S peut être doté d'un maximum de trois cartes d'extension de formes d'onde (quatre de la série SRX). Les cartes d'extension de formes d'onde contiennent des données de formes d'onde ainsi que des Patches et des kits de batterie utilisant ces formes d'onde; vous pouvez les charger directement dans la zone temporaire pour vous en servir.

Effets internes

Types d'effets

Le Fantom-S dispose de processeurs d'effets internes que vous pouvez régler indépendamment.

Multi-effets (MFX)

Les multi-effets sont des effets à usage multiple qui modifient complètement le type de son en changeant le son lui-même. Vous trouverez 78 types d'effets différents (Fantom-S: 77). Choisissez le type qui répond à vos besoins. Outre les types d'effets constitués de simples effets tels que Distortion ou Flanger, par exemple, vous disposez d'une vaste gamme d'autres effets et vous pouvez même connecter des effets en série ou en parallèle. De plus, en dépit des effets chorus et réverb proposés par les multi-effets, vous pouvez faire appel aux effets chorus et réverbération suivants qui relèvent d'un autre système. En mode Performance, vous pouvez utiliser trois types de multi-effets simultanément; ils sont appelés MFX1, MFX2 et MFX3. En mode Patch, la partie Keyboard peut utiliser MFX1 et la partie Pad MFX2.

Chorus

L'effet chorus rend le son plus intense et plus spacieux. Vous pouvez l'utiliser comme effet chorus ou comme delay.

Reverb

Cet effet ajoute les caractéristiques de réverbération de différentes salles au son. Vous trouverez cinq types de réverbérations différentes. Choisissez le type qui répond à vos besoins.

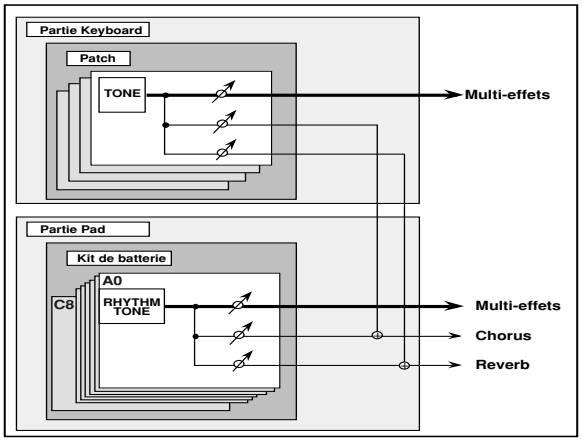
Effet de mastérisation

Il s'agit d'un compresseur (limiteur) stéréo appliqué au signal final de sortie du Fantom-S. Il comporte des réglages indépendants pour l'aigu, le médium et le grave. Cet effet permet de comprimer les signaux dont le niveau dépasse le seuil défini afin de rendre le volume plus régulier.

Fonctionnement des effets selon les modes

En mode Patch

Il est possible de configurer les multi-effets, le chorus et la réverbération individuellement pour chaque Patch/kit de batterie. Le réglage du niveau d'envoi du signal vers chaque processeur d'effet (Send Level) permet de contrôler l'intensité de l'effet appliqué à chaque Tone.

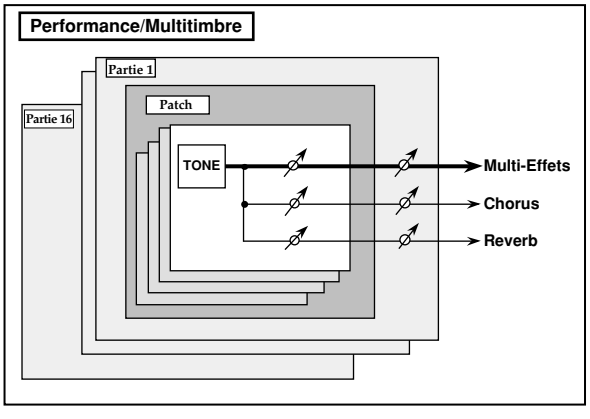


* *Vous pouvez assigner un Patch ou un kit de batterie à chaque partie.*

En mode Performance

Il est possible de configurer les multi-effets, le chorus et la réverbération individuellement pour chaque Performance. L'intensité de chaque effet est réglable pour chaque partie.

Lorsque vous utilisez des effets en mode Performance, les réglages d'effet des Patches ou kits de batterie assignés aux différentes parties sont ignorés au profit des réglages d'effet de la Performance. Les effets s'appliquant donc à un même Patch ou kit de batterie peuvent varier en mode Patch et en mode Performance. Cependant, rien ne vous empêche d'effectuer des réglages appliquant les paramètres d'effets d'un Patch ou d'un kit de batterie à toute la Performance. De plus, lorsque vous utilisez les multi-effets d'une Performance, vous pouvez faire appel à trois multi-effets différents simultanément, selon le type d'effet (p. 175).



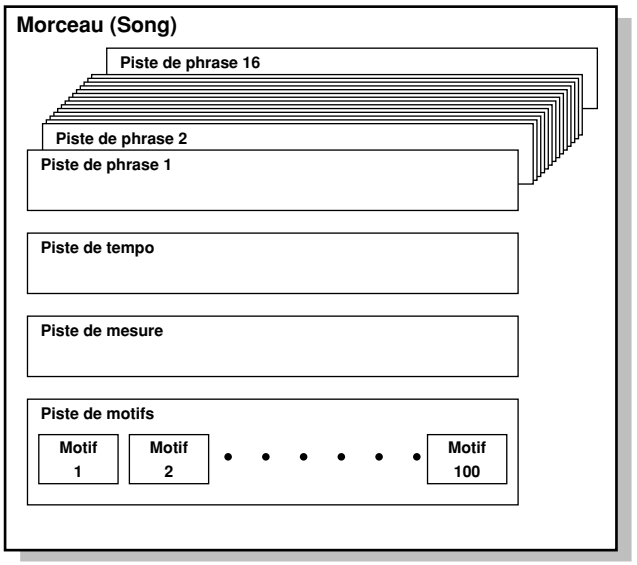
Le séquenceur

Un séquenceur enregistre ce que vous faites sur le clavier ainsi que les mouvements des commandes sous forme de messages MIDI (données de séquence). Durant la reproduction des données, les messages MIDI enregistrés sont transmis à un générateur de sons qui produit les sons en fonction des données de jeu. Le séquenceur prend la place des musiciens et joue sur les instruments (fournis par le générateur de sons); comme il peut enregistrer une séquence de données de jeu, il fait également office d'enregistreur.

Un séquenceur n'enregistre toutefois pas de sons mais les actions qui poussent le générateur de sons à produire du son, ce qui offre des avantages non négligeables. La qualité sonore est effectivement toujours excellente (comme s'il s'agissait chaque fois d'un enregistrement de première génération); les changements de tempo n'ont aucune incidence sur la hauteur; il est possible de modifier des détails infimes, etc.

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

Sur le Fantom-S, un morceau ou Song désigne des données de jeu pour un morceau ou une composition. Un morceau combine des données de séquence enregistrées sur les pistes de phrase 1~16, une piste de tempo, une piste de mesure et une piste de motifs décrites ci-dessous.



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

Les pistes sont des sections de morceau contenant des données de jeu.

Pistes de phrase 1~16

Les pistes de phrase enregistrent les données de jeu musicales. Chaque piste de phrase enregistre des données de jeu musicales pour 16 canaux MIDI. Au total, ce sont jusqu'à 16 pistes x 16 canaux MIDI de données qui peuvent être enregistrés. Il est pratique de déterminer au préalable ce que vous allez enregistrer sur quelle piste: la mélodie sur la piste de phrase 1, la basse sur la piste de phrase 2, la batterie sur la piste de phrase 10 et l'accompagnement sur les autres pistes de phrase.

Piste de tempo

La piste de tempo contient les changements de tempo d'un morceau. Elle permet de changer le tempo au milieu d'un morceau. Si le morceau conserve le même tempo du début à la fin, la piste de tempo peut être ignorée.

Lors de l'enregistrement d'un morceau sur le Fantom-S, un réglage de tempo est enregistré au début de la piste de tempo. Ainsi, quand le morceau est reproduit à partir du début, il suit son tempo initial.

Le tempo de la reproduction est déterminé par la piste de tempo. Si vous modifiez le tempo durant la reproduction, le tempo global du morceau adopte votre réglage.

Piste de mesure

La piste de mesure enregistre les chiffres ("armure de temps") de chaque mesure du morceau. Entrez le type de mesure voulu au début d'un nouveau morceau ou lorsque vous voulez changer l'armure de temps en cours de morceau.

Piste de motifs

Vous pouvez aussi vous servir de la piste de motifs (pattern) pour enregistrer des passages musicaux indépendamment des pistes de phrase. Les données musicales de la piste de motifs sont considérées comme des motifs distincts. Vous pouvez créer jusqu'à 100 motifs et chaque motif peut contenir des données pour 16 canaux MIDI, comme pour les pistes de phrase.

Vous pouvez assigner des motifs à une piste de phrase; si vous utilisez des phrases répétitives de batterie et de basse, vous pouvez les enregistrer sous forme de motifs puis utiliser la page "MICROSCOPE" pour assigner les motifs à la piste (p. 204). Dans ce cas, la piste de phrase ne contient que des numéros d'appel de motif et non les données du motif. C'est pourquoi vous pouvez faire appel au même motif autant de fois que vous le souhaitez en consommant une quantité négligeable de mémoire.

La fonction RPS (p. 228) pour reproduction immédiate s'applique aussi aux motifs. Les motifs sont donc pratiques sur scène: il suffit d'enregistrer les données de séquence au préalable sous forme de motifs et de les emmener.

Les motifs constituent aussi de bons carnets de notes pour idées musicales.

Morceaux et mode du générateur de sons

Vous pouvez utiliser le séquenceur du Fantom-S à tout moment, quel que soit le mode du générateur de sons (Patch/Performance).

Le mode Performance vous permet de produire jusqu'à seize sons joués par une partie différente. Le mode Performance est donc idéal pour enregistrer ou reproduire un ensemble constitué de plusieurs instruments (sons) tels que batterie, basse et piano.

En mode Patch, vous pouvez utiliser les sons assignés aux parties Keyboard (clavier) et Pad.

Modes de stockage d'un morceau

Mémoire interne

Le séquenceur dispose d'un espace de mémoire appelé "mémoire interne" pouvant conserver momentanément un morceau. Ce morceau temporaire est appelé "morceau interne".

Pour reproduire un morceau sauvegardé sur disque avec le Fantom-S, il est inutile de le charger en mémoire interne. Il ne faut charger un morceau sauvegardé sur disque en mémoire interne que pour l'éditer. Comme vous ne pouvez éditer/enregistrer qu'un morceau à la fois, la mémoire interne ne peut accueillir qu'un seul morceau (environ 120.000 notes).

Le morceau se trouvant dans la mémoire interne est effacé lors de la mise hors tension. Pour conserver le morceau, sauvegardez-le dans la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire.

Carte de mémoire/mémoire utilisateur

Pour conserver un morceau enregistré ou édité en mémoire interne, sauvegardez-le dans la mémoire utilisateur (User) ou sur carte de mémoire sous forme de fichier de morceau. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 256 morceaux sur carte et dans la mémoire utilisateur.

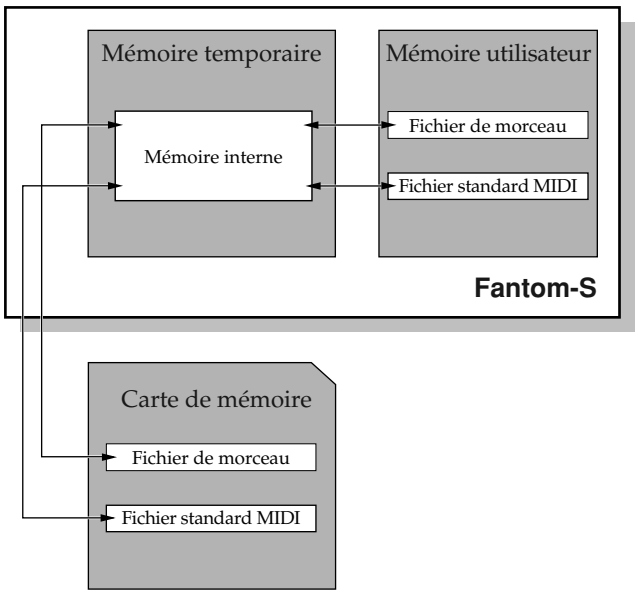
La carte de mémoire et la mémoire utilisateur peuvent contenir deux types de fichiers. L'extension indiquée entre parenthèses ( ) permet de distinguer les différents types de fichiers.

Fichier de morceau (.SVQ)

Ce fichier contient un morceau créé sur le Fantom-S. Il s'agit d'un morceau MRC Pro.

Fichier standard MIDI (.MID)

Le format SMF (Standard MIDI File) est une norme qui permet d'échanger des données de séquenceur entre la plupart des applications musicales. Les fichiers du Fantom-S peuvent être sauvegardés sous forme de fichiers standard MIDI. Cela vous permet, entre autres, de reproduire des morceaux compatibles avec le système GM/GM2 disponibles dans le commerce.

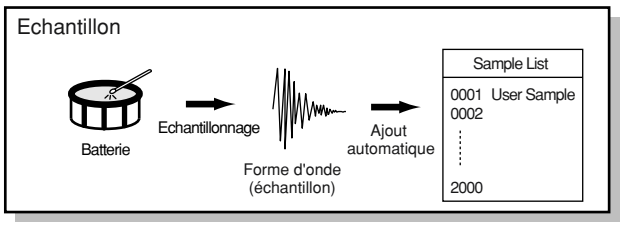


Section d'échantillonnage (Sampling)

L'échantillonneur permet d'enregistrer (échantillonner) des sons externes venant d'un appareil audio ou d'un micro sous forme de données numériques. Les sons échantillonnés peuvent être utilisés sous forme de Patch ou de kit de batterie. Vous pouvez aussi importer des fichiers de format WAV/AIFF et les utiliser de la même façon.

Echantillons

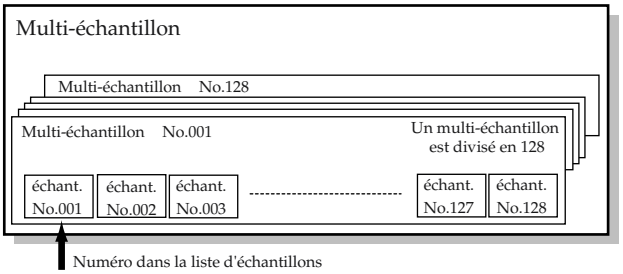
Un **échantillon (Sample)** contient les données de forme d'onde échantillonnées (enregistrées) par le Fantom-S. Outre les données de forme d'onde, un échantillon contient des paramètres tels que point de départ, début et fin de boucle. Le Fantom-S peut contenir 9000 échantillons.



Multi-échantillons

Un ensemble d'au moins deux échantillons pouvant être pilotés via le clavier s'appelle un **multi-échantillon**. Un multi-échantillon est partagé en 128 "divisions". Chaque division contient le numéro d'un échantillon de la liste d'échantillons (elle ne contient pas les données d'échantillon proprement dites).

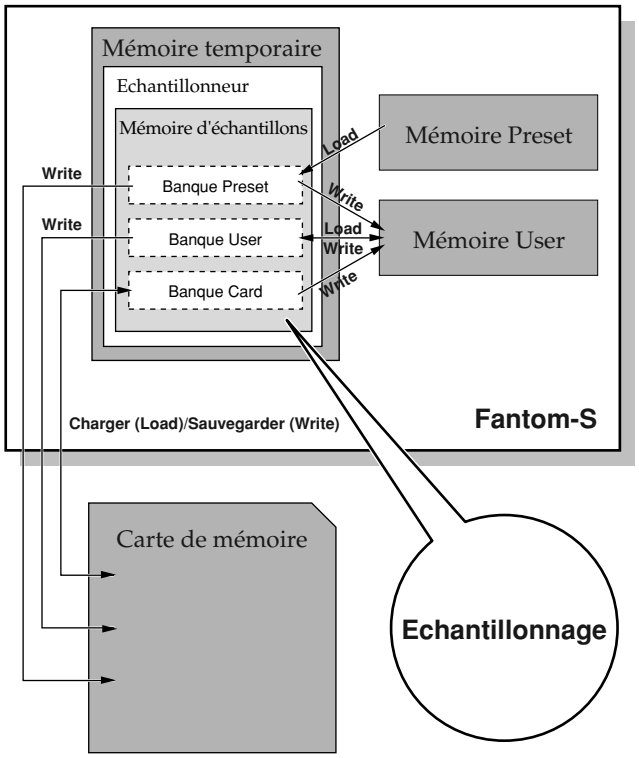
Le Fantom-S dispose de 128 échantillons internes (Preset) et peut conserver 128 échantillons utilisateur supplémentaires sur une carte de mémoire disponible en option.



Stockage des échantillons

Les échantillons que vous enregistrez ou importez sont sauvegardés dans la mémoire d'échantillons. La mémoire d'échantillons est une mémoire temporaire et ses données sont effacées à la mise hors tension. Pour conserver ces échantillons, sauvegardez-les dans la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire.

* *Il est impossible de sauvegarder des données dans la mémoire d'usine (Preset).*



Opérations élémentaires sur le Fantom-S

Changer le mode de génération de sons

Le Fantom-S a deux mode de génération de sons: le mode Patch et le mode Performance. Sélectionnez le mode de génération de sons qui vous convient.

La méthode suivante permet de passer d'un mode à l'autre.

Mode Patch

Ce mode vous permet d'utiliser le clavier et les pads pour produire des sons individuels (Patches/kits de batterie).

Le clavier et les pads ont leur propre générateur de sons ainsi que leur partie (Keyboard/Pad) et sont connectés sur un seul canal MIDI.

Sélectionner le mode Patch

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM].**



Mode Performance

Ce mode vous permet de combiner plusieurs sons (Patches ou kits de batterie).

Page LAYER/SPLIT

Cette page permet de jouer plusieurs sons (Patches ou kits de batterie) ensemble.

Vous pouvez soit superposer ces différents sons (Layer), soit les répartir dans des zones distinctes du clavier (Split).

Page MIXER

Cette page vous permet de mixer les sons en réglant le niveau des 16 parties et leur position dans l'image stéréo.

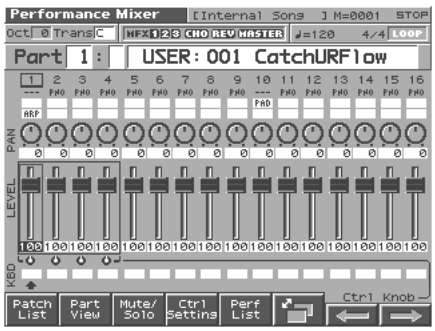
Sélectionner la page "Layer"

1. **Appuyez sur [LAYER/SPLIT].**



Sélectionner la page "Mixer"

1. **Appuyez sur [MIXER].**



Boutons [1]~[8]

A la page "PLAY", les boutons [1]~[8] permettent d'exécuter différentes fonctions qui dépendent de la page affichée. Les fonctions sont affichées dans le bas de l'écran.



Fenêtres

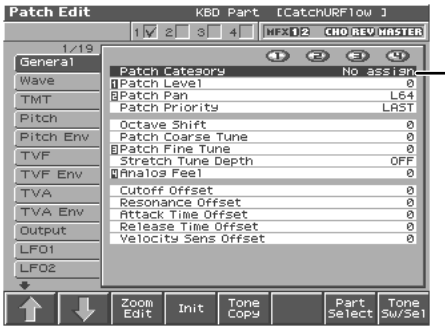
Les encadrés plus petits pouvant apparaître momentanément devant les pages normales sont appelés "fenêtres". Elles sont de plusieurs types, en fonction des situations. Certaines affichent des listes, d'autres vous permettent d'effectuer des réglages ou de confirmer une opération.



Appuyez sur [EXIT] pour refermer la fenêtre. Certaines fenêtres se referment automatiquement à la fin d'une opération.

Déplacer le curseur

Une page ou une fenêtre affiche plusieurs paramètres ou options. Lorsque l'édition d'un paramètre exige que vous entriez une valeur, amenez le curseur sur le cadre de valeur du paramètre. Pour sélectionner une option, amenez le curseur sur l'option. Le paramètre ou l'option sélectionné(e) par le curseur est contrasté(e).



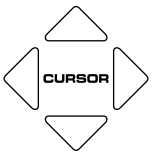
Utilisez les boutons du curseur ▲, ▼, ◀ et ▶ pour le déplacer.

▲ : déplace le curseur vers le haut.

▼ : déplace le curseur vers le bas.

◀ : déplace le curseur vers la gauche.

▶ : déplace le curseur vers la droite.

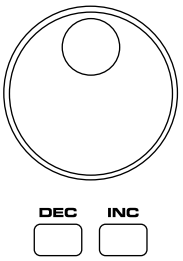


IDEE

- En maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur un bouton de curseur, vous faites sauter le curseur à l'extrémité du bloc.
- Pour accélérer le mouvement du curseur, maintenez un bouton de curseur enfoncé puis maintenez le bouton opposé enfoncé: le curseur se déplace rapidement dans la direction du premier bouton actionné.

Modifier une valeur

Pour changer une valeur, servez-vous de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].



IDEE

A chaque page du Fantom-S, vous pouvez utiliser le curseur pour vous déplacer sur un paramètre dont les caractères sont affichés noir sur blanc et en modifier la valeur.

NOTE

Chaque paramètre dispose d'une certaine plage de réglage; il est impossible de choisir une valeur inférieure à la valeur minimum ou supérieure à la valeur maximum.

Molette VALUE

Tournez la molette VALUE dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la valeur et dans le sens inverse pour la diminuer. Maintenez [SHIFT] enfoncé en actionnant la molette VALUE pour augmenter les incréments et changer la valeur plus rapidement.

Lorsque le curseur se trouve sur une valeur de paramètre, appuyez sur [ENTER] pour afficher une fenêtre vous permettant de modifier cette valeur. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner une valeur puis appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix.

[INC] et [DEC]

Une pression sur [INC] augmente la valeur et une pression sur [DEC] la diminue. Maintenez le bouton enfoncé pour effectuer un changement continu. Pour augmenter la valeur plus rapidement, maintenez [INC] enfoncé et appuyez sur [DEC]. Pour diminuer la valeur plus rapidement, maintenez [DEC] enfoncé et appuyez sur [INC].

Si vous appuyez sur un de ces boutons en maintenant [SHIFT]enfoncé, la valeur change par incréments plus importants.

Attribuer un nom

Le Fantom-S vous permet de nommer chaque Patch, kit de batterie, Performance, morceau, échantillon et motif. La procédure est identique pour tous les types de données.

1. **Déplacez le curseur avec les boutons [CURSOR] jusqu'à l'endroit où vous voulez entrer un caractère.**

2. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour choisir le caractère.**

Vous avez le choix parmi les caractères et les symboles suivants: espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [\ ]

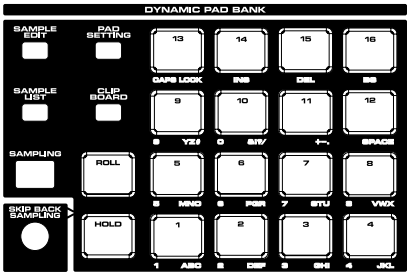
NOTE

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

Les pages servant à changer les noms proposent une fonction "Undo" disponible en appuyant sur [MENU]; cette fonction permet de retrouver le nom initial. Pour transformer le caractère à la position du curseur en majuscule, appuyez sur [MENU] et choisissez "To Upper" ou appuyez sur . Pour transformer le caractère à la position du curseur en minuscule, appuyez sur [MENU] et choisissez "To Lower" ou appuyez sur . Pour effacer tous les caractères entrés, appuyez sur [MENU] et choisissez "Delete All".

Vous pouvez aussi utiliser les pads pour entrer des caractères. En appuyant une ou plusieurs fois sur le pad, vous pouvez sélectionner les lettres, chiffres et symboles imprimés sous le pad. Si, par exemple, vous appuyez plusieurs fois sur le pad 1, les possibilités suivantes se présentent de façon cyclique: 1 → A → B → C → 1 → A...

- Pour alterner entre majuscules et minuscules, appuyez sur CAPS LOCK.
- Appuyez sur SPACE pour remplacer le caractère à la position du curseur par un espace.
- Pour insérer un espace à l'emplacement du curseur, appuyez sur INS.
- Pour effacer un caractère à l'emplacement du curseur, appuyez sur DEL.
- Pour effacer le caractère à gauche de l'emplacement du curseur, appuyez sur BS.



Jouer en mode Patch

En mode Patch, le clavier et les pads ne pilotent qu'un seul Patch ou kit de batterie.

Le clavier et les pads ont leur propre générateur de sons ainsi que leur partie (Keyboard/Pad) et disposent de leur propre canal MIDI. Cela signifie que vous pouvez utiliser des sons distincts sur le clavier et les pads.

Page Patch Play

Afficher la page "Patch Play"

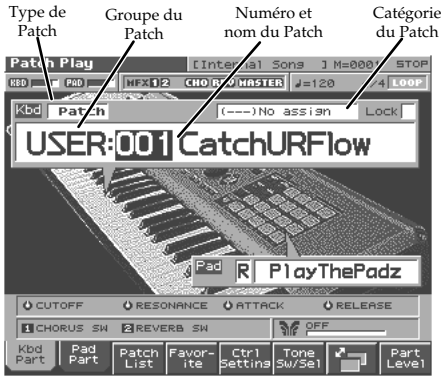
Pour afficher la page "Patch Play", procédez comme suit.

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM].

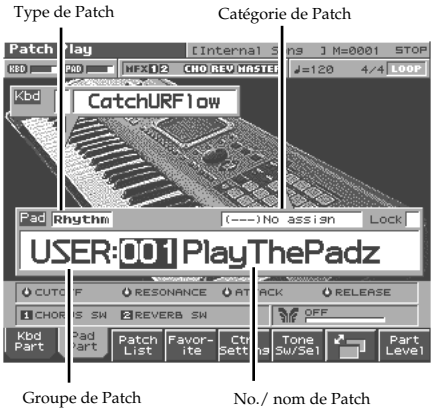
Vous passez en mode Patch et la page "Patch Play" apparaît.

Le Fantom-S a deux parties: une partie Keyboard (clavier) et une partie Pad.

2. Pour sélectionner la partie Keyboard, appuyez sur [1 (Kbd Part)].

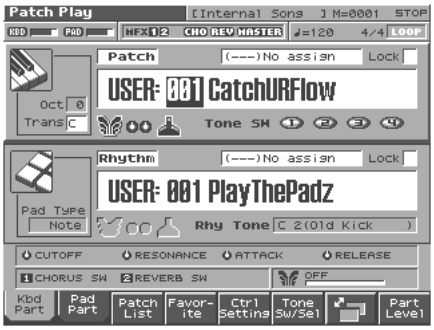


3. Appuyez sur [2 (Pad Part)] pour sélectionner la partie Pad.



4. Appuyez sur [7] pour changer de page "Patch Play".

Cette page affiche simultanément les paramètres de la partie Keyboard et ceux de la partie Pad.



Appuyez sur [8 (Part Level)] pour régler le volume de la partie Keyboard et de la partie Pad.

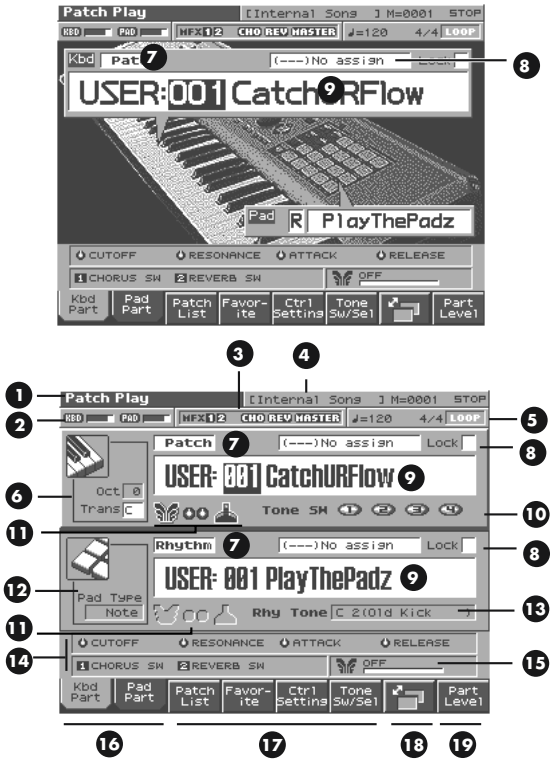
Une pression sur [8 (Part Level)] ouvre une fenêtre vous permettant de régler le volume de la partie Keyboard et de la partie Pad.

Appuyez sur [6] (partie Keyboard) ou [7] (partie Pad) pour sélectionner la partie voulue et actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC] pour régler le volume.

Appuyez sur [8 (Close)] pour refermer la fenêtre.



Fonctions de la page “Patch Play”



[1] Mode du générateur de sons.

[2] Volume des parties Keyboard et Pad.

[3] Statut des multi-effets (MFX1, 2), du chorus (CHO), de la réverb (REV) et de l’effet de mastérisation (MASTER).

[4] Nom du morceau sélectionné et mesure (position) actuelle.

[5] Armure de temps (mesure) et tempo.
Reproduction en boucle (LOOP) activée/coupée.

[6] Réglages de transposition (Trans) et Octave Shift (Oct).

[7] Commutateur de sélection Patch/Rhythm
Sélection de Patches ou de kits de batterie (Rhythm Sets).

[8] Affichage/sélection de la catégorie de Patches. Détermine si elle est verrouillée (Lock).

[9] Affichage/sélection du groupe, numéro et nom du Patch.

[10] Indique si le Tone est activé/coupé.

[11] Indique si les réglages des commandes de jeu s’appliquent au clavier ou aux pads.

[12] Réglages des pads.

[13] Tone rythmique.

[14] Fonctions assignées aux commandes Realtime Control (●) et aux commutateurs Assignable (■).

[15] Fonction assignée au contrôleur D Beam et réaction du contrôleur D Beam.

[16] Fait passer le curseur d’écran de la section Keyboard à la section Pad et vice versa.

[17] Paramètres pouvant être sélectionnés pour [3]~[6].

[18] Echange les pages des parties Keyboard et Pad.

[19] Règle le volume des parties Keyboard et Pad.

Sélectionner un Patch

Le Fantom-S propose huit groupes de Patches comprenant le groupe utilisateur (User) ainsi que les groupes préprogrammés (Preset) A~E et GM; chaque groupe peut contenir 128 Patches (256 pour les groupes GM, USER). De plus, vous pouvez encore élargir vos horizons en installant jusqu’à trois cartes d’extension de formes d’onde disponibles en option (série SRX, quatre) afin de disposer d’une énorme réserve de Patches.

USER (utilisateur)

C’est le seul groupe de Patches du Fantom-S dont vous pouvez effacer les Patches et pouvant accueillir vos créations. Le Fantom-S propose 256 Patches préprogrammés.

PR-A–E (Preset A–E)

Vous ne pouvez pas effacer les Patches de ce groupe. Cependant, vous pouvez modifier les réglages du Patch sélectionné et le sauvegarder ensuite dans la mémoire utilisateur. Les banques A~E contiennent 128 Patches préprogrammés chacune, soit un total de 640 Patches.

* *Le Fantom-S88 dispose en outre de la banque F, contenant 8 Patches préprogrammés.*

CARD (carte de mémoire)

Ce groupe vous permet de faire appel aux Patches sauvegardés sur une carte de mémoire insérée dans la fente en face arrière. Comme les données de ce groupe sont effaçables, vous pouvez vous en servir pour sauvegarder les Patches de votre cru.

GM (GM2)

Ce groupe de Patches internes est compatible avec la norme General MIDI 2, un système de caractéristiques MIDI conçu pour surmonter les différences entre fabricants et types d’appareils; ces Patches ne peuvent pas être remplacés. Il est de plus impossible de changer les réglages de Patches sélectionnés dans ce groupe. Le Fantom-S propose 256 Patches préprogrammés.

XP-A~D (cartes d’extension de formes d’onde installées dans les orifices EXP-A~D)

Ces groupes de Patches ne sont disponibles que si vous avez installé des cartes d’extension dans les fentes EXP A~D; vous ne pouvez les effacer. Cependant, vous pouvez modifier les réglages du Patch sélectionné et le sauvegarder ensuite dans la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire. Le nombre de Patches disponibles varie en fonction des cartes d’extension de formes d’onde installées.

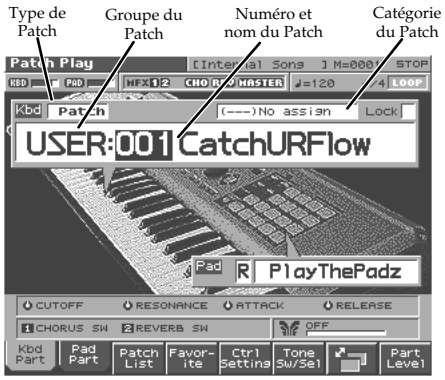
NOTE

Vous ne pouvez pas choisir de Patch ou de kit de batterie XP-A~D si vous n’avez pas inséré de carte d’extension (vendue séparément) dans la fente correspondante.

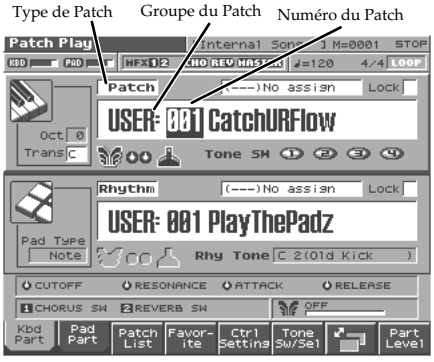
NOTE

Si le paramètre SRX/RAM Mode (p. 251) est réglé sur “2 SRX”, vous ne pouvez utiliser que les fentes EXP A et B.

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page “Patch Play”.**



2. **Appuyez sur [1 (Kbd Part)] ou [2 (Pad Part)] pour amener le curseur sur la partie Keyboard ou la partie Pad.**



3. **Si le curseur se trouve sur le groupe de Patches, tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [INC][DEC] pour changer éventuellement de groupe de Patches.**

   USER: Utilisateur

   PR-A–E: Banques A~E de Patches préprogrammés

   CARD: Carte de mémoire

   GM: GM (GM2)

   XP-A~D: Cartes d’extension de formes d’onde installées dans les fentes EXP-A~D

* *Assurez-vous que le type de Patch est réglé sur “Patch”. S’il est réglé sur “Rhythm”, utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur la case de sélection du type et actionnez la molette VALUE ou le bouton [DEC] pour sélectionner “Patch”.*
Alternativement, lorsque le curseur est sur “Rhythm”, appuyez sur [ENTER] pour ouvrir la fenêtre “Patch Type”. Vous pouvez aussi utiliser les boutons CURSOR pour sélectionner “Patch” et appuyer sur [8 (Select)] pour effectuer la sélection.

4. **Avec [CURSOR], amenez le curseur sur le groupe de Patches.**

5. **Actionnez VALUE ou [INC]/[DEC] pour sélectionner un groupe de Patches.**

6. **Si vous avez sélectionné un Patch pour la partie Pad, jouez sur les pads pour écouter le son sélectionné. Si vous avez sélectionné un Patch pour la partie Keyboard, jouez sur le clavier pour écouter le son sélectionné.**

Sélectionner vos Patches favoris (Favorite)

Vous pouvez rassembler les Patches que vous utilisez le plus souvent en les sauvegardant dans la liste “Favorite”. Cette fonction vous permet de sélectionner rapidement vos Patches favoris, qu’ils viennent de la mémoire interne ou d’une carte d’extension (Wave Expansion Board).

NOTE

Si vous avez ajouté un Patch venant d’une carte d’extension à votre liste de favoris, vous ne pouvez le sélectionner que si la carte d’extension en question est installée.

Pour savoir comment consigner un Patch dans la liste de favoris, voyez **“Consigner un Patch favori (Favorite)”** (p. 86).

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page “Patch Play”.**

2. **Appuyez sur [4 (Favorite)].**
   La fenêtre “Favorite Patch” apparaît.



3. **Appuyez sur ▲ ou sur ▼ pour sélectionner le Patch.**

4. **Pour changer de banque, actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC].**

5. **Appuyez ensuite sur [1] ou [8] pour sélectionner un Patch.**

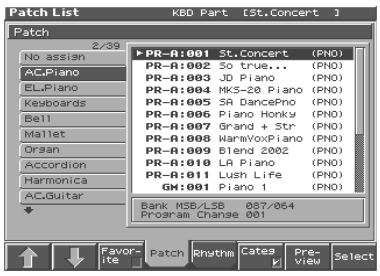
6. **Appuyez sur [EXIT] pour refermer la fenêtre “Favorite”.**

Sélectionner des Patches dans une liste

Vous pouvez afficher une liste de Patches et y sélectionner un Patch.

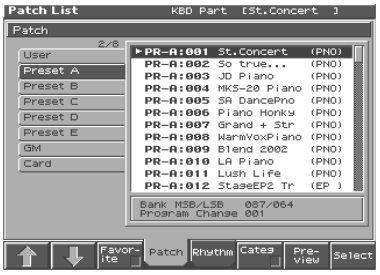
1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page “Patch Play”.**

2. **Appuyez sur [3 (Patch List)].**
   La page “Patch List” apparaît.



3. Servez-vous de ▲ ou ▼ pour sélectionner un Patch.

Si [6 (Categ)] est coché (✔), la liste affiche les catégories. Si vous appuyez sur [6 (Categ)]pour supprimer la coche, la liste affiche les groupes de Patches.



Pour changer de groupe, appuyez sur [1 (⇑)] [2 (⇓)].

En appuyant sur [7 (Preview)], vous pouvez écouter le Patch au travers d'une phrase présélectionnée, adaptée au type de Patch (Phrase Preview).

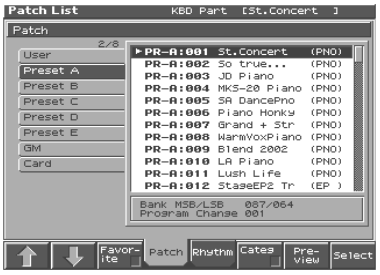
4. Appuyez sur [8 (Select)] pour sélectionner le Patch.

Ecouter des Patches (Phrase Preview)

Le Fantom-S vous permet d'écouter des Patches par le biais d'une phrase adaptée au type de Patch.

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".

2. Appuyez sur [3 (Patch List)] pour sauter à la page du même nom.



3. Maintenez [8 (Preview)] enfoncé.

Le Patch sélectionné dans la liste se fait entendre.

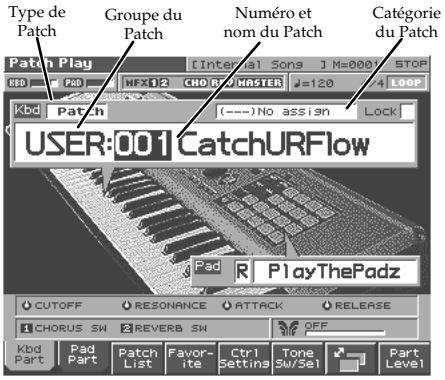
4. La reproduction de la phrase cesse dès que vous relâchez le bouton [8 (Preview)].

☞ Si vous souhaitez changer la façon dont la phrase est jouée par la fonction Phrase Preview, changez le paramètre Preview Mode (p. 250).

Sélection d'un Patch par catégorie

Le Fantom-S propose une fonction de recherche de Patches vous permettant de spécifier le type (la catégorie) de son qu'il vous faut. Vous avez le choix parmi 38 catégories.

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".



2. Assurez-vous que le type de Patch est réglé sur "Patch".

S'il est réglé sur "Rhythm", utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur la case de sélection du type et actionnez la molette VALUE ou le bouton [DEC] pour sélectionner "Patch".

3. Avec [CURSOR], sélectionnez le paramètre "Patch Category" et actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner la catégorie voulue.

4. Appuyez sur ▶ pour amener le curseur sur "Lock" et actionnez la molette VALUE ou le bouton [INC] pour cocher la case (✔).

5. Avec [CURSOR], amenez le curseur sur le groupe ou le numéro du Patch et actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner le Patch.

Quand le curseur est sur le groupe du Patch, vous pouvez changer de groupe. Quand le curseur est sur le numéro du Patch, vous pouvez changer de numéro.

Vous avez le choix parmi les catégories suivantes.

Catégorie		Contenu
- - -	No Assign	Pas d'assignation
PNO	AC.Piano	Piano acoustique
EP	EL.Piano	Piano électrique
KEY	Keyboards	Autres claviers (clavecin, etc.)
BEL	Bell	Cloche, nappe de cloches
MLT	Mallet	Mailloche
ORG	Organ	Orgue électrique et orgue d'église
ACD	Accordion	Accordéon
HRM	Harmonica	Harmonica, Blues Harp
AGT	AC.Guitar	Guitare acoustique
EGT	EL.Guitar	Guitare électrique
DGT	DIST.Guitar	Guitare avec distorsion
BS	Bass	Basse électrique et acoustique
SBS	Synth Bass	Basse synthé
STR	Strings	Cordes
ORC	Orchestra	Orchestre
HIT	Hit&Stab	Coup d'orchestre, hit
WND	Wind	Vents (hautbois, clarinette, etc.)
FLT	Flute	Flûte, piccolo
BRS	AC.Brass	Cuivres acoustiques
SBR	Synth Brass	Cuivres de synthé
SAX	Sax	Saxophone
HLD	Hard Lead	Synthé dur
SLD	Soft Lead	Synthé doux
TEK	Techno Synth	Synthé techno
PLS	Pulsating	Synthé avec pulsation
FX	Synth FX	Synth FX (Noise etc.)
SYN	Other Synth	Synthé polyphonique
BPD	Bright Pad	Nappe de synthé brillante
SPD	Soft Pad	Nappe de synthé douce
VOX	Vox	Voix, chœur
PLK	Plucked	Cordes piquées (harpe etc.)
ETH	Ethnic	Autres instruments traditionnels
FRT	Fretted	Inst. à frettes (mandoline, etc.)
PRC	Percussion	Percussion
SFX	Sound FX	Effet sonore
BTS	Beat&Groove	Beat et Groove
DRM	Drums	Batterie
CMB	Combination	Autres Patches (utilisant Split/Layer)

Consigner un Patch favori (Favorite)

Vous pouvez rassembler les Patches que vous utilisez le plus souvent en les consignant dans la liste "Favorite". Cette fonction vous permet de sélectionner rapidement vos Patches favoris, qu'ils viennent de la mémoire interne ou d'une carte d'extension. Vous pouvez consigner jusqu'à 64 Patches (8 Patches x 8 banques) dans la liste des favoris.

Pour en savoir plus sur la sélection d'un Patch favori, voyez **"Sélectionner vos Patches favoris (Favorite)"** (p. 84).

Consigner avec les boutons [1]~[8]

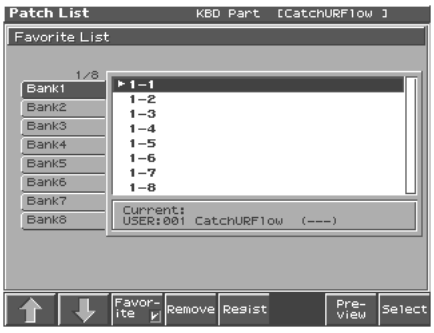
1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play" et sélectionnez le Patch à consigner (p. 83).**
2. **Appuyez sur [4 (Favorite)].**



3. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner la banque.**
4. **Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur un bouton [1]~[8] pour consigner le Patch.**
   Le Patch est assigné au bouton actionné.
5. **Une fois la consignation terminée, appuyez sur [EXIT].**

Consigner avec la page "Favorite List"

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play" et sélectionnez le Patch à consigner (p. 83).**
2. **Appuyez sur [3 (Patch List)].**
3. **Appuyez sur [3 (Favorite)].**
   La page "Favorite List" apparaît.



4. **Appuyez sur [1 (⇑)] [2 (⇓)] pour sélectionner la banque.**
5. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner le numéro du Patch favori.**
6. **Appuyez sur [5 (Regist)] pour effectuer la consignation.**
   Le Patch est assigné au bouton actionné.
7. **Appuyez sur [EXIT] pour refermer la page "Favorite List".**

IDEE

En appuyant sur [6 (Preview)], vous pouvez écouter le Patch consigné (Phrase Preview).

Annuler la consignation d'un Patch

En appuyant sur [6 (Remove)], vous pouvez annuler la consignation du Patch sélectionné à la page "Favorite List".

Consigner des kits de batterie favoris (Favorite)

Vous pouvez rassembler les kits de batterie que vous utilisez le plus souvent en les consignant dans la liste "Favorite". Cette fonction vous permet de sélectionner rapidement vos kits de batterie favoris, qu'ils viennent de la mémoire interne ou d'une carte d'extension. Vous pouvez consigner jusqu'à 64 kits de batterie (8 kits x 8 banques) dans la liste des favoris.

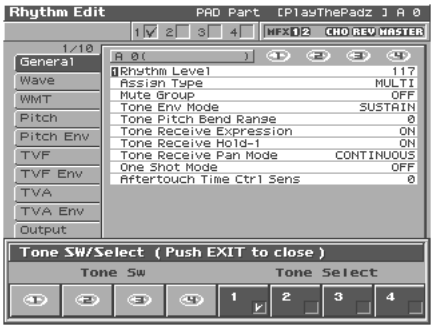
Pour en savoir plus sur la sélection d'un Patch ou kit de batterie favori, voyez **"Sélectionner vos Patches favoris (Favorite)"** (p. 84).

Consigner avec les boutons [1]~[8]

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play" et sélectionnez le kit de batterie à consigner (p. 93).**
2. **Appuyez sur [4 (Favorite)].**
3. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner la banque.**
4. **Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur un bouton [1]~[8] pour consigner le kit de batterie.**
   Le kit de batterie est assigné au bouton actionné.
5. **Une fois la consignation terminée, appuyez sur [EXIT].**

Consigner avec la page "Favorite List"

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play" et sélectionnez le kit de batterie à consigner (p. 93).**
2. **Appuyez sur [3 (Patch List)].**
3. **Appuyez sur [3 (Favorite)].**
   La page "Favorite List" apparaît.



4. **Appuyez sur [1 (⇑)] [2 (⇓)] pour sélectionner la banque.**
5. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner le numéro du kit de batterie favori.**
6. **Appuyez sur [5 (Regist)] pour effectuer la consignation.**
   Le kit de batterie est assigné au bouton actionné.
7. **Lorsque vous avez fini de consigner vos kits favoris, appuyez sur [EXIT] pour refermer la page "Favorite List".**

IDEE

En appuyant sur [6 (Preview)], vous pouvez écouter le kit de batterie consigné (Phrase Preview).

Annuler la consignation d'un Patch

En appuyant sur [6 (Remove)], vous pouvez annuler la consignation du kit sélectionné à la page "Favorite List".

Transposition du clavier par octave (Oct)

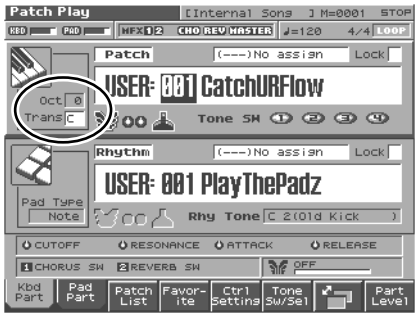
La fonction **Octave Shift** transpose la hauteur du clavier d'une octave à la fois (–3~+3 octaves).

Pour jouer une partie de basse plus facilement de la main droite, vous pouvez transposer le clavier d'une ou deux octaves vers le bas.

* *La transposition d'octave ne s'applique qu'à la partie Keyboard (clavier).*

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".**
2. **Appuyez sur [7] pour changer de page "Patch Play".**
3. **Appuyez sur KEYSHIFT [-OCT] ou [+OCT] pour régler la transposition (–3~+3).**
   Le bouton s'allume quand ce réglage est effectué.

* *Chaque pression sur [+OCT] change la transposition de +1, +2 et +3 octaves. Chaque pression sur [-OCT] change la transposition de –1, –2 et –3 octaves.*
Si vous appuyez simultanément sur les deux boutons, la transposition par octave est annulée.



NOTE

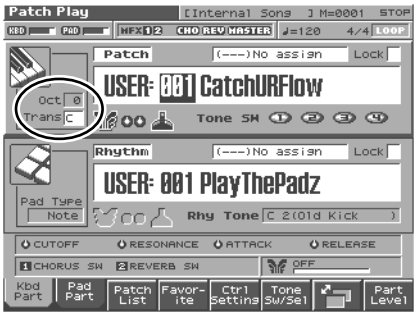
Il existe un seul réglage Octave Shift (paramètre Setup) pour tout le Fantom-S. Le nouveau réglage reste d'application lorsque vous changez de Patch ou de Performance.

Transposer le clavier par demi-tons (Trans)

Transpose change la hauteur du clavier par demi-tons.
Cette fonction vient à point pour jouer des instruments à transposition comme la trompette ou la clarinette en suivant une partition imprimée.

* *La transposition ne s'applique qu'à la partie Keyboard (clavier).*

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".**
2. **Pour sélectionner la partie Keyboard, appuyez sur [1 (Kbd Part)].**
3. **Appuyez sur [7] pour changer de page "Patch Play".**
4. **Utilisez [CURSOR] pour sélectionner "Trans".**



5. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour régler la transposition (G–F#: –5~+6 demi-tons).**

NOTE

Il n'y a qu'un réglage de transposition global (paramètre Setup) pour tout le Fantom-S. Le nouveau réglage reste d'application lorsque vous changez de Patch ou de Performance.

IDÉE

Vous pouvez assigner les fonctions "Transpose Up", "Transpose Down" aux commutateurs assignables ([ ]/[ ]) afin de changer le réglage de transposition d'une simple pression sur ces boutons (p. 157).

Sélection des Tones audibles (Tone On/Off)

Comme un Patch est une combinaison pouvant compter jusqu'à 4 Tones, vous pouvez couper certains Tones pour n'en écouter qu'un seul, par exemple.

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".**
2. **Appuyez sur [1 (Kbd Part)] ou [2 (Pad Part)] pour amener le curseur sur la partie Keyboard ou la partie Pad.**
3. **Appuyez sur [6 (Tone Sw/Sel)].**



4. **Appuyez sur [1 (Tone Sw)]~[4 (Tone Sw)] pour activer/couper chaque Tone. Chaque pression sur le bouton alterne entre activé et coupé.**
5. **Appuyez sur [EXIT] pour refermer la fenêtre.**

IDÉE

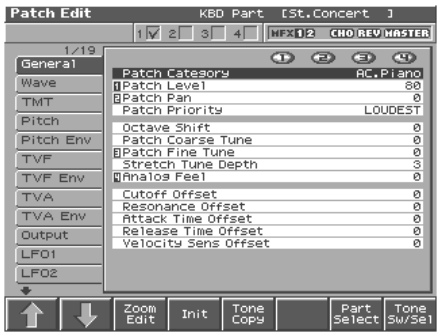
Si vous souhaitez n'écouter qu'un ou deux Tones d'un Patch, coupez les autres et sauvegardez ce réglage dans un (autre) Patch. Cela vous permet d'économiser des voix et d'augmenter ainsi la polyphonie disponible sur le Fantom-S.

Jouer des notes isolées (Mono)

Le réglage MONO est recommandé lorsque vous jouez un Patch reproduisant un instrument solo tel qu'un saxo ou une flûte.

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".**
2. **Pour sélectionner la partie Keyboard, appuyez sur [1 (Kbd Part)].**
3. **Appuyez sur [EDIT] pour afficher la page du même nom.**
4. **Appuyez sur [1 (⇑)] ou [2 (⇓)] pour sélectionner l'onglet "Solo/Porta".**

   Vous obtenez une page d'écran similaire à celle-ci.



5. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur "Mono/Poly".**
6. **Actionnez la molette VALUE ou le bouton[DEC] pour sélectionner "MONO".**

   Vous pouvez alors jouer en mono.

IDÉE

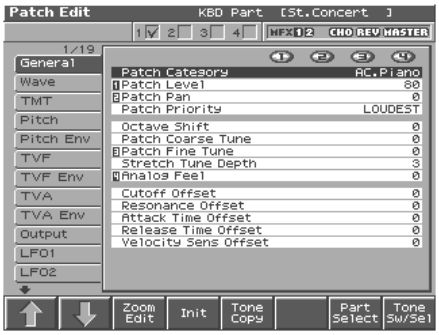
Si vous assignez la fonction "Mono/Poly" à un commutateur assignable ([ ]/[ ]), vous pouvez alterner entre les modes mono et poly d'une pression sur un bouton (p. 157).

Glissements de hauteur (Portamento)

Le Portamento est un effet qui produit un glissement de hauteur progressif d'une note à la suivante. En mode monophonique (MONO), l'effet Portamento produit un effet semblable au glissement d'une note à l'autre sur un violon.

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".**
2. **Pour sélectionner la partie Keyboard, appuyez sur [1 (Kbd Part)].**
3. **Appuyez sur [EDIT] pour afficher la page "Patch Edit".**
4. **Appuyez sur [1 (⇑)] ou [2 (⇓)] pour sélectionner l'onglet "Solo/Porta".**

   Vous obtenez une page d'écran similaire à celle-ci.



   Lorsque vous appuyez sur [7 (Zoom Edit)], la page "Solo Synth Zoom Edit" apparaît et affiche les paramètres repris ci-dessus sous forme graphique simulant un synthé analogique. Pour quitter cette page, appuyez sur [8 (Exit)] ou [EXIT].

5. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur "Portamento Switch".**
6. **Actionnez la molette VALUE ou le bouton[INC] pour sélectionner "ON".**

   Vous pouvez jouer avec l'effet portamento.

7. **Pour modifier le réglage portamento, changez les paramètres suivants à la page de l'étape 6: Portamento Mode, Portamento Type, Portamento Start, Portamento Time**

☞ Voyez p. 115 pour en savoir davantage sur les divers paramètres.

8. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page "Patch Play" et jouez.**

IDEE

Si vous assignez la fonction "Portamento" à un commutateur assignable ([1]/[2]), vous pouvez activer/couper le portamento d'une pression sur un bouton (p. 157).

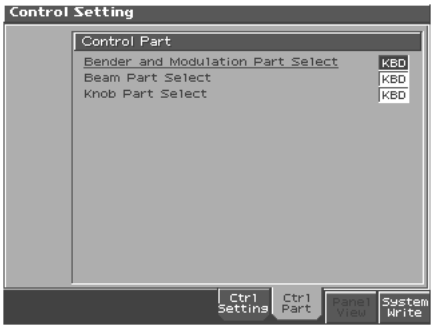
Paramètres pilotés par les commandes Realtime Control ou le contrôleur D Beam (Control Setting)

Le Fantom-S vous permet d'assigner les paramètres pilotés par les commandes Realtime Control, les commutateurs assignables, le D Beam, le levier de Pitch Bend ou de modulation. Cela vous permet de modifier le son en temps réel en actionnant ces commandes.

Partie concernée par les commandes

Vous pouvez déterminer si les commandes affectent le son du clavier ou celui des pads.

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".**
2. **Appuyez sur [5 (Ctrl Setting)].**
3. **Appuyez sur [6 (Ctrl Part)].**



4. **Utilisez les boutons [CURSOR] pour sélectionner un paramètre.**
5. **Tournez la molette VALUE ou servez-vous des boutons [INC][DEC] pour modifier le réglage.**
6. **Pour conserver les réglages, appuyez sur [8 (System Write)].**
7. **Lorsque les réglages sont terminés, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran "Patch Play".**

NOTE

En mode Patch, les réglages des commandes assignables ne sont pas sauvegardés pour chaque Patch individuel. Ils sont sauvegardés sous forme de réglages système.

Bender and Modulation Part Select

Détermine la partie affectée par les messages de Pitch Bend et de modulation.

Réglage: KBD, PAD

Beam Part Select

Détermine la partie affectée par le contrôleur D Beam.

Réglage: KBD, PAD

Knob Part Select

Détermine la partie affectée par les commandes Realtime Control.

Réglage: KBD, PAD

Assigner un paramètre à une commande

Cette section explique comment sélectionner le paramètre piloté par une commande en temps réel.

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".**
2. **Appuyez sur [5 (Ctrl Setting)].**
3. **Appuyez sur [5 (Ctrl Setting)].**



4. **Appuyez sur [1 (⇑)] ou [2 (⇓)] pour sélectionner un paramètre.**
5. **Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur le paramètre.**
6. **Modifiez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC].**
7. **Pour conserver les réglages, appuyez sur [8 (System Write)].**

NOTE

En mode Patch, les réglages des commandes de contrôle ne sont pas sauvegardés pour chaque Patch individuel. Ils sont sauvegardés sous forme de réglages système.

8. **Lorsque les réglages sont terminés, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page "Patch Play".**

Vous pouvez sauter directement à diverses pages de réglages en maintenant le bouton [JUMP] enfoncé et en actionnant les boutons ou commandes suivants.

- Bouton situé à droite des commandes Realtime Control
- Commutateurs assignables
- Bouton D BEAM ASSIGNABLE

D Beam (déclenchement des pads)

Au lieu d'appuyer sur les pads, vous pouvez aussi piloter leurs sons au moyen du contrôleur D Beam.

IDEE

Les réglages de déclenchement des pads sont sauvegardés indépendamment pour chaque Performance avec les autres données de la Performance. Cela vous permet de créer des Performances faisant diversement appel aux commandes en temps réel.



Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Assigner un paramètre à une commande"** (p. 90).

Pad Number

Détermine le numéro du pad piloté par le contrôleur D Beam.

Réglage: 0~16

Pad Velocity

Détermine l'impact du son piloté par le contrôleur D Beam.

Réglage: 1~127

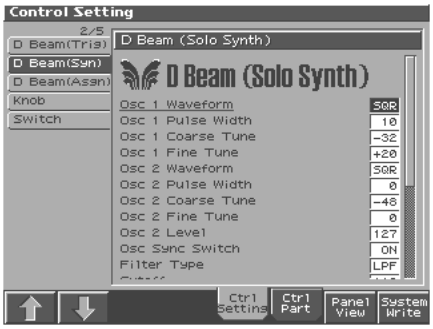
Pad Control Mode

Détermine le mode de fonctionnement du contrôleur D Beam. Avec un réglage MOMENTARY, le paramètre n'est activé que tant que votre main masque le D Beam; il est coupé dès que vous éloignez la main. Avec un réglage LATCH, le paramètre est activé/coupé en alternance chaque fois que vous passez la main devant le D Beam.

Réglage: MOMENTARY, LATCH

D Beam (Solo Synth)

Vous pouvez vous servir du D Beam pour simuler le jeu sur un synthé mono.



Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Assigner un paramètre à une commande"** (p. 90).

IDEE

Lorsque vous appuyez sur [7 (Panel View)], la page "Panel View" apparaît et affiche les paramètres repris ci-dessus sous forme graphique simulant un synthé analogique. A la page "Panel View", vous pouvez appuyer sur [2 (Image View)] pour afficher la page "Image View" qui comporte une représentation graphique du réglage du contrôleur D Beam. Appuyez sur [EXIT] pour quitter cette page.
Pour quitter cette page, appuyez sur [EXIT].

OSC 1/2 Waveform

Sélectionne la forme d'onde. **SAW** est une onde en dent de scie et **SQR** est une onde carrée.

Réglage: SAW, SQR

OSC 1/2 Pulse Width

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.

* *Le paramètre Pulse Width est activé lorsque OSC1/2 Waveform est sur "SQR".*

Réglage: 0~127

OSC 1/2 Coarse Tune

Règle la hauteur du son du Tone par pas d'un demi-ton sur une plage de +/–4 octaves.

Réglage: –48~+48

OSC 1/2 Fine Tune

Règle la hauteur du son du Tone par pas d'un cent sur une plage de +/–50 cents.

Réglage: –50~+50

OSC2 Level

Détermine le niveau de l'OSC2.

Réglage: 0~127

OSC Sync Switch

Si vous activez ce commutateur, vous obtenez un son complexe doté de nombreuses harmoniques. L'effet est efficace lorsque la hauteur (Pitch) de l'OSC1 est plus élevée que celle de l'OSC2.

Réglage: OFF, ON

Filter Type

Sélectionne le type de filtre.

OFF: Aucun filtre n'est utilisé.

LPF: Filtre passe-bas. Ce filtre réduit le volume de toutes les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) afin d'arrondir le son et de le rendre moins brillant. Il s'agit du filtre le plus couramment utilisé sur les synthétiseurs.

BPF: Filtre passe-bande. Conserve uniquement la plage de fréquences entourant la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) et coupe le reste. Ce filtre permet de créer des sons particuliers.

HPF: Filtre passe-haut. Ce filtre réduit le volume de toutes les fréquences situées sous la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). Il est idéal pour les sons percutants car il souligne les hautes fréquences.

PKG: Filtre en cloche (Peaking). Ce filtre accentue toutes les fréquences situées autour de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). Vous pouvez l'utiliser pour créer des effets wah-wah en vous servant d'un LFO pour changer cycliquement la fréquence de coupure.

Cutoff

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

Réglage: 0~127

Resonance

Souligne les alentours de la fréquence de coupure afin de conférer plus de caractère au son. Des valeurs trop élevées peuvent générer de l'oscillation et entraîner une distorsion du son.

Réglage: 0~127

Level

Règle le volume.

Réglage: 0~127

Chorus Send Level

Règle le niveau du signal envoyé au chorus.

Réglage: 0~127

Reverb Send Level

Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération.

Réglage: 0~127

LFO Rate

Détermine la vitesse de modulation du LFO.

Réglage: 0~127

LFO Osc 1 Pitch Depth

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur de l'OSC1.

Réglage: –63~+63

LFO Osc 2 Pitch Depth

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur de l'OSC2.

Réglage: –63~+63

LFO Osc 1 Pulse Width Depth

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la largeur de pulsation de la forme d'onde de l'OSC1.

* *Le paramètre Pulse Width est activé lorsque OSC1/2 Waveform est sur "SQR".*

Réglage: –63~+63

LFO Osc 2 Pulse Width Depth

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la largeur de pulsation de la forme d'onde de l'OSC2.

* *Le paramètre Pulse Width est activé lorsque OSC1/2 Waveform est sur "SQR".*

Réglage: –63~+63

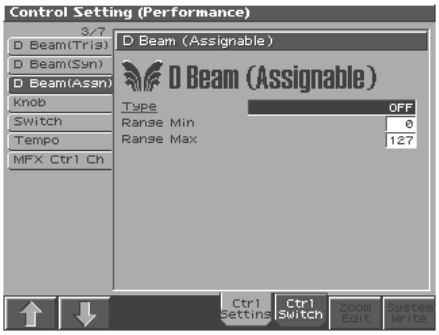
Range (plage Solo Synth)

Détermine la plage de variation de hauteur du synthé solo.

Réglage: 2 OCTAVES, 4 OCTAVES, 8 OCTAVES

D Beam (Assignable)

En assignant diverses fonctions au contrôleur D Beam, vous pouvez modifier le son en temps réel.



Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Assigner un paramètre à une commande"** (p. 90).

Type

Sélectionne la fonction pilotée par le contrôleur D Beam.

Réglage

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle CC01~31, 33~95

Pour en savoir davantage sur les commandes de contrôle, veuillez lire la section "Implémentation MIDI" à la p. 314

Bend Up: La hauteur augmente par demi-tons (jusqu'à 4 octaves plus haut).

Bend Down: La hauteur diminue par demi-tons (jusqu'à 4 octaves plus bas).

Start/stop: Lance/arrête le séquenceur.

TAP Tempo: Tap Tempo (tempo spécifié par le rythme auquel vous déplacez la main au-dessus du contrôleur D Beam).

Arp Grid: Arpeggio Grid (grille d'arpège)

Arp Duration: Arpeggio Duration (durée de l'arpège)

Arp Motif: Arpeggio Motif (motif de l'arpège)

Arp Oct Up: Transpose la plage des arpèges vers le haut par pas d'une octave (maximum 3 octaves).

Arp Oct Down: Transpose la plage des arpèges vers le bas par pas d'une octave (maximum 3 octaves).

Range Min (D Beam Range Lower)

Limite inférieure de la plage de réaction du contrôleur D Beam

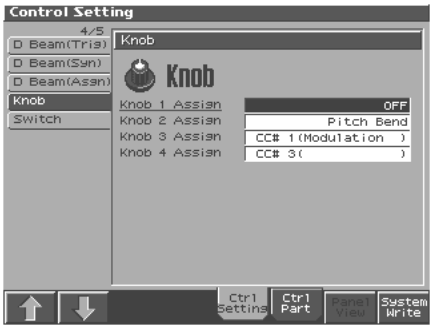
Réglage: 0~127

Range Max (D Beam Range Upper)

Limite supérieure de la plage de réaction du contrôleur D Beam
En choisissant une valeur Range Max inférieure à la valeur Range Min, vous pouvez inverser l'effet.

Réglage: 0~127

Knob



Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Assigner un paramètre à une commande"** (p. 90).

MEMO

Les paramètres des commandes ne sont valides que lorsque le bouton REALTIME CONTROL est réglé sur "ASSIGNABLE".

Knob Assign 1~4 (Realtime Control Knob Assign 1–4)

Détermine les paramètres pilotés par les commandes [ ] .

Réglage

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle CC01~31, 33~95

Pour en savoir davantage sur les commandes de contrôle, veuillez lire la section "Implémentation MIDI" à la p. 314

Pitch Bend: Pitch Bend

Aftertouch: Aftertouch

Arp Style: Styles d'arpège

Arp Grid: Arpeggio Grid (grille d'arpège)

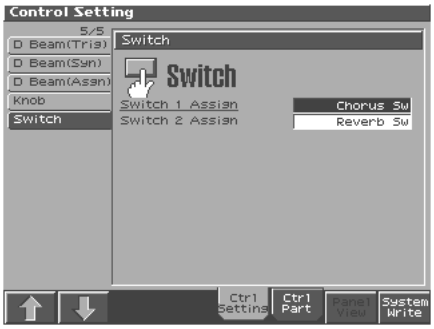
Arp Duration: Arpeggio Duration (durée de l'arpège)

Arp Motif: Arpeggio Motif (motif de l'arpège)

Chord Form: Forme d'accord

Master Level: Volume global du Fantom-S

Switch



Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Assigner un paramètre à une commande"** (p. 90).

NOTE
Les commutateurs assignables ne sont disponibles que pour la partie Keyboard (clavier).

Switch 1/2 Assign

Détermine les paramètres pilotés par les boutons [1]/[2].

Réglage

Transpose Down: Diminue la hauteur du clavier par demi-tons (jusqu'à 5 demi-tons plus bas).

Transpose Up: Augmente la hauteur du clavier par demi-tons (jusqu'à 6 demi-tons plus haut).

Tap Tempo: Tap Tempo (tempo spécifié par le rythme avec lequel vous appuyez sur le bouton).

Mono/Poly: Chaque pression alterne entre les modes polyphonique (POLY) et monophonique (MONO) pour le Patch.

Portamento: Portamento activé/coupé

Hold: Maintien activé/coupé

MFX1~3 Sw: Sélection des multi-effets 1~3

Chorus Sw: Commutateur pour l'effet chorus

Reverb Sw: Commutateur pour l'effet de réverbération

Mastering Sw: Commutateur pour l'effet de mastérisation

Loop: Jeu en boucle activé/coupé

Rhythm Start/Stop: Reproduction de motif rythmique activée/coupée.

Jouer avec des sons de percussion

En mode Patch, vous pouvez jouer avec des sons de percussion sur le clavier ou sur les pads en sélectionnant un kit de batterie (Rhythm Set). Comme le Tone rythmique assigné à chaque touche et chaque pad varie en fonction du kit de batterie sélectionné, vous disposez d'un large éventail de sons de percussion.

Sélection d'un kit de batterie

Le Fantom-S dispose de quatre groupes de kits de batterie dont trois groupes internes, le groupe utilisateur (User), le groupe de kits préprogrammés (Preset) et le groupe GM; les groupes USER et PRESET contiennent 32 kits de batterie tandis que le groupe GM en contient 9. Les kits de batterie peuvent également être conservés sur cartes de mémoire. De plus, vous pouvez encore élargir vos horizons en installant jusqu'à trois cartes d'extension de formes d'onde disponibles en option (série SRX, quatre) afin de disposer d'une vaste réserve de kits de batterie.

USER

C'est le seul groupe du Fantom-S dont vous pouvez effacer les kits de batterie et qui puisse accueillir vos créations. Le Fantom-S propose 32 kits de batterie préprogrammés.

PRST (Preset)

Vous ne pouvez pas effacer les kits de batterie de ce groupe. Cependant, vous pouvez modifier les réglages du kit de batterie sélectionné et le sauvegarder ensuite dans la mémoire utilisateur. Le Fantom-S propose 32 kits de batterie préprogrammés.

CARD (carte de mémoire)

Ce groupe vous permet de faire appel aux kits de batterie sauvegardés sur une carte de mémoire insérée dans la fente en face arrière. Comme les données de ce groupe sont effaçables, vous pouvez vous en servir pour sauvegarder les kits de batterie de votre cru.

GM (GM2)

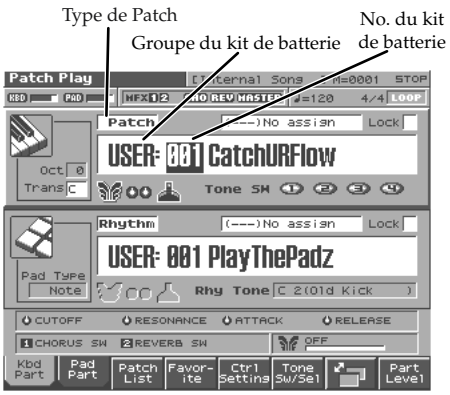
Ce groupe de kits de batterie internes est compatible avec la norme General MIDI 2, un système de caractéristiques MIDI conçu pour surmonter les différences entre fabricants et types d'appareils; ces kits de batterie ne peuvent pas être remplacés. Il est de plus impossible de changer les réglages de kits de batterie sélectionnés dans ce groupe. Le Fantom-S propose 9 kits de batterie préprogrammés.

XP-A~D (cartes d'extension de formes d'onde installées dans les fentes EXP-A~D)

Ces groupes de kits de batterie ne sont disponibles que si vous avez installé des cartes d'extension dans les fentes EXP A~D; vous ne pouvez pas les effacer. Cependant, vous pouvez modifier les réglages du kit de batterie sélectionné et le sauvegarder ensuite dans la mémoire utilisateur et sur carte de mémoire. Le nombre de kits de batterie disponibles varie en fonction des cartes d'extension de formes d'onde installées.

NOTE
Vous ne pouvez pas choisir de kit de batterie (Rhythm) XP-A~D si vous n'avez pas inséré de carte d'extension (série SRX: en option) dans la fente correspondante.

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page “Patch Play”.**
2. **Appuyez sur [1 (Kbd Part)] ou [2 (Pad Part)] pour sélectionner la partie Keyboard ou la partie Pad.**



* *Assurez-vous que le type de Patch est réglé sur “Rhythm”*. S’il est réglé sur “Patch”, utilisez les boutons [CURSOR] pour y amener le curseur et actionnez la molette VALUE ou le bouton [INC] pour sélectionner “Rhythm”. *Alternativement, lorsque le curseur est sur “Patch (Rhythm)”, appuyez sur [ENTER] pour ouvrir la fenêtre “Patch Type”. Vous pouvez aussi utiliser les boutons CURSOR pour amener le curseur sur “Patch (Rhythm)” et appuyer sur [8 (Select)] pour effectuer la sélection.*

3. **Utilisez ◀ pour amener le curseur sur le groupe de kits de batterie.**
4. **Actionnez VALUE ou [INC]/[DEC] pour sélectionner un groupe de kits de batterie.**

   USER: Utilisateur
   PRST: Preset (présélections)
   CARD: Carte de mémoire
   GM: Présélections GM (GM2)
   XP-A~D: Cartes d’extension de formes d’onde installées dans les fentes EXP-A~D

5. **Utilisez ▶ pour amener le curseur sur le numéro du kit de batterie.**
6. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner le numéro.**
7. **Si vous avez sélectionné un kit de batterie pour la partie Pad, jouez sur les pads pour l’écouter. Si vous avez sélectionné un kit de batterie pour la partie Keyboard, jouez sur le clavier pour l’écouter.**

IDEE

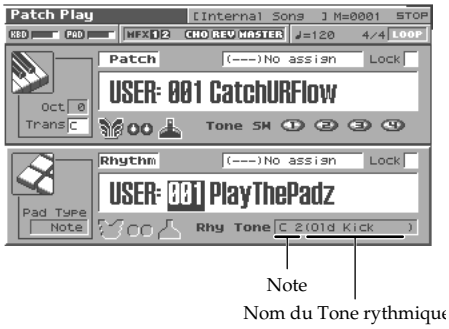
Comme pour les Patches, vous pouvez vous constituer une réserve de kits de batterie favoris. Pour savoir comment procéder, voyez **“Sélectionner vos Patches favoris (Favorite)”** (p. 84).

Jouer avec un kit de batterie

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page “Patch Play” puis appuyez sur [7].**

   La page “Patch Play” apparaît.
2. **Appuyez sur [1 (Kbd Part)] ou [2 (Pad Part)] pour sélectionner une partie. Sélectionnez le kit de batterie voulu.**
3. **Appuyez sur différentes touches ou différents pads pour jouer avec les sons du kit de batterie.**

   Sous le nom du kit de batterie s’affiche la note correspondant à la touche enfoncée et le nom du son de percussion (Tone) assigné à cette touche.



Créer un Patch

Le Fantom-S vous offre un contrôle total sur une vaste gamme de paramètres. Un **paramètre** est un élément qui peut être réglé. Lorsque vous changez les valeurs des paramètres, vous faites de l'**édition**. Ce chapitre explique comment créer des Patches et décrit les fonctions des paramètres de Patch.

Comment effectuer les réglages de Patch

Commencez avec un Patch existant et éditez-le pour en créer un nouveau. Comme un Patch est une combinaison pouvant comprendre jusqu'à 4 Tones, écoutez les Tones individuels avant d'éditer le Patch.

Quatre trucs pour éditer des Patches

● **Sélectionnez un Patch ressemblant au son que vous avez en tête (**p. 83**).**

Il est difficile de créer le son voulu si vous sélectionnez et éditez un Patch au hasard. C'est pourquoi il vaut mieux partir d'un Patch ressemblant à celui qu'il vous faut.

● **Choisissez les Tones qui seront audibles (**p. 88**).**

Lors de la création d'un Patch, il est important de savoir quel(s) Tone(s) vous allez utiliser. A la page "Patch Edit", servez-vous des commutateurs de Tone on/off pour sélectionner (On) ou couper (Off) le Tone en question. Il est également important de couper les Tones inutilisés pour éviter de perdre des voix et de réduire ainsi inutilement le nombre de notes que vous pouvez produire simultanément.

● **Vérifiez la Structure (p. 102).**

Le paramètre Structure est primordial et détermine le mode de combinaison des quatre Tones. Avant de sélectionner de nouveaux Tones, veillez à bien saisir la façon dont les Tones sélectionnés interagissent.

● **Coupez les effets (p. 231).**

Comme les effets du Fantom-S ont un impact important sur le son, coupez-les afin d'évaluer avec précision les changements effectués. Vous n'entendez plus que le son original du Patch, ce qui vous permet de mieux percevoir le résultat de vos modifications. En fait, il suffit parfois de changer les réglages d'effet pour obtenir le son voulu.

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play" et sélectionner la partie (Keyboard ou Pad) et le Patch à modifier (p. 83).

NOTE

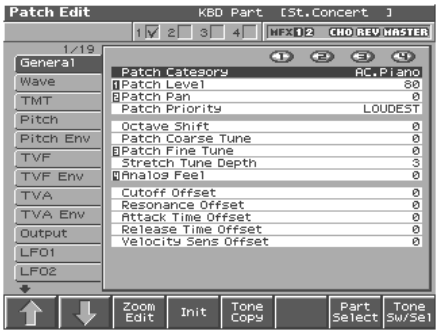
Il est impossible d'éditer les Patches du groupe GM2.

IDEE

Si vous voulez créer tous vos Patches à partir de zéro au lieu de vous baser sur les Patches disponibles, effectuez une **initialisation** (p. 96).

2. Appuyez sur [EDIT].

La page "Patch Edit" apparaît.



3. Les paramètres sont répartis dans plusieurs groupes d'édition. Appuyez sur [1 (⇑)] ou [2 (⇓)] pour sélectionner l'onglet du groupe d'édition contenant le paramètre à modifier.

☞ Pour en savoir plus sur la répartition des paramètres, voyez **"Liste des paramètres"** (p. 269)..

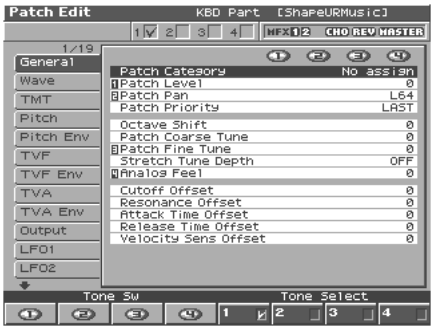
- **Pour changer la partie à éditer**

  Appuyez sur [7 (Part Select)].

4. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.

5. Appuyez sur [8 (Tone Sw/Sel)] pour sélectionner le Tone à éditer.

La fenêtre "Tone Sw Select" apparaît.



Appuyez sur un des boutons [5 (Tone Select)]~[8 (Tone Select)] pour sélectionner le Tone à éditer.

- **Edition simultanée d'un même paramètre pour plusieurs Tones**

  Appuyez simultanément sur plusieurs boutons [5 (Tone Select)]~[8 (Tone Select)] afin de sélectionner les Tones à éditer en même temps. Lorsqu'un Tone est sélectionné, une coche (✔) apparaît.

- **Activer/couper un Tone**

  Appuyez sur le bouton [1 (Tone Sw)]~[4 (Tone Sw)] correspondant au Tone à activer/couper.

* *En appuyant sur ◀ ou ▶, vous pouvez sélectionner le Tone.*

6. Une fois la sélection faite, appuyez sur [EXIT].

7. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] .

Si vous avez sélectionné deux Tones ou plus, l'édition modifie la valeur du paramètre en question de la même façon pour tous les Tones.

8. **Répétez les étapes 2~5 pour achever le Patch.**

9. **Si vous souhaitez conserver vos changements, sauvegardez-les en appuyant sur [WRITE] (p. 98). Si vous ne souhaitez pas conserver les changements, appuyez sur [EXIT] pour retrouver la page "Patch Play".**

   Si vous retournez à la page "Patch Play" sans sauvegarder les changements, un astérisque "*" s'affiche pour vous rappeler que les réglages du Patch ont été modifiés.

NOTE

Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre Patch alors que l'écran affiche un astérisque "*", les changements apportés au Patch sont perdus.

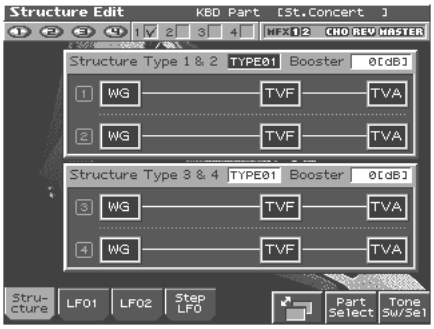
Editer avec un affichage graphique (Zoom Edit)

Vous pouvez éditer le Patch à partir d'une représentation graphique des paramètres les plus utilisés et les plus importants.
Zoom Edit vous permet d'éditer les paramètres suivants.

Paramètre	Page	Paramètre	Page
Pitch Envelope	p. 106	TVA Envelope	p. 110
TVF	p. 106	Structure Type	p. 102
TVF Envelope	p. 108	LFO 1/2	p. 112
TVA Envelope	p. 110		

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play" puis sélectionnez la partie (Keyboard ou Pad) et le Patch à modifier.**

2. **Appuyez sur [EDIT] et ensuite sur [3 (Zoom Edit)].**
   La page "Zoom Edit" apparaît.



3. **Les paramètres sont répartis en plusieurs groupes d'édition. Appuyez sur [1]~[4] afin de sélectionner l'onglet contenant les paramètres à éditer.**
   - **Changer le paramètre à éditer**
     Appuyez sur [6].
   - **Changer de partie à éditer**
     Appuyez sur [7 (Part Select)].
   - **Sélectionner un Tone à éditer ou activer/couper un Tone**
     Appuyez sur [8 (Tone Sw/Sel)].

4. **Amenez le curseur sur le paramètre à éditer avec [CURSOR].**
   Vous pouvez vous servir d'une commande Realtime Control pour régler la valeur.

5. **Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC].**

6. **Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**

Initialiser les réglages du Patch (Init)

"Initialiser" signifie ramener les réglages du Patch actuel à ses valeurs par défaut.

NOTE

L'initialisation n'affecte que le Patch sélectionné; les Patches de la mémoire utilisateur ne sont pas concernés. Si vous souhaitez ramener tous les paramètres du Fantom-S à leur valeur d'usine, faites appel à la fonction Factory Reset (p. 252).

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play" puis sélectionnez la partie (Keyboard ou Pad) et le Patch à initialiser (p. 83).**

2. **Appuyez sur [EDIT].**

3. **Appuyez sur [4 (Init)].**
   Un message vous demande confirmation.

4. **Appuyez sur [8 (Exec)].**
   L'initialisation est effectuée et vous retrouvez la page "Patch Edit". Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].

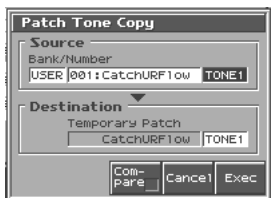
Copier les réglages de Patch (Tone) (Copy)

Cette opération copie les réglages de n'importe quel Patch dans le Patch actuellement sélectionné. Cette fonction permet de simplifier et d'accélérer le processus d'édition.

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play" et sélectionnez la partie (Keyboard ou Pad) à éditer ainsi que le Patch de destination pour la copie (p. 83).**

2. **Appuyez sur [EDIT].**

3. **Appuyez sur [5 (Tone Copy)].**
   La fenêtre "Patch Copy" apparaît.



4. **Déplacez le curseur avec [CURSOR] et sélectionnez la banque et le numéro de la "Source (de la copie)" ainsi que le Patch/Tone.**

5. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons[INC][DEC] pour effectuer les réglages.**

6. **Déplacez le curseur avec [CURSOR] et sélectionnez le numéro/Tone/Patch de la "Destination (de la copie)".**

7. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons[INC][DEC] pour effectuer les réglages.**

8. **Appuyez sur [8 (Exec)].**
   Un message vous demande confirmation.

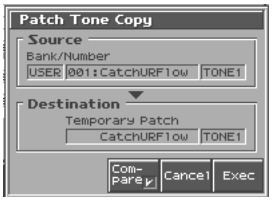
9. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour retrouver la page "Patch Edit".**

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

Fonction Compare

Pour les opérations de copie d'effet de Patch et de copie de Tone de Patch, vous pouvez utiliser la fonction Compare.

Pour écouter le Patch source, appuyez sur [6 (Compare)] afin de cocher la case. Vous pouvez alors jouer avec le Patch source sur le clavier ou les pads.



NOTE

Lorsqu'il est écouté avec la fonction Compare, le Patch peut avoir un son légèrement différent.

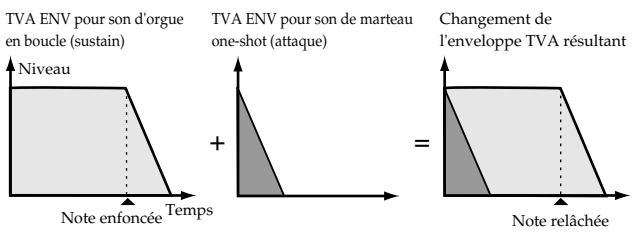
Précautions lors de la sélection d'une forme d'onde

Les sons du Fantom-S reposent sur des formes d'onde PCM complexes et si vous essayez d'effectuer des réglages allant à l'encontre du type de forme d'onde original, le résultat risque d'être surprenant. Les formes d'onde internes du Fantom-S sont divisées en deux groupes.

One-shot: Ces formes d'onde ont des sons ayant un temps de chute (decay) bref. Une forme d'onde "one-shot" enregistre l'attaque initiale et la chute du son. Certaines formes d'onde "one-shot" du Fantom-S représentent des sons à part entière tels que des sons d'instruments de percussion. Le Fantom-S contient aussi de nombreuses formes d'onde "one-shot" qui sont des éléments tirés d'autres sons. Vous trouverez notamment des composants d'attaque tels que les sons de marteaux de piano et les bruits de frettes de guitare.

Looped: Ces formes d'onde comprennent des sons ayant de longs temps de chute ainsi que des sons maintenus. Elles reproduisent en boucle (Loop) la section relativement "stabilisée" (sustain) du son. Les formes d'ondes en boucle du Fantom-S comprennent aussi des éléments tirés d'autres sons tels que la résonance sympathique des cordes d'un piano ou les harmoniques "creuses" des cuivres.

L'illustration suivante montre un exemple de son (un orgue électrique) combinant des formes d'onde One-shot et Loop.

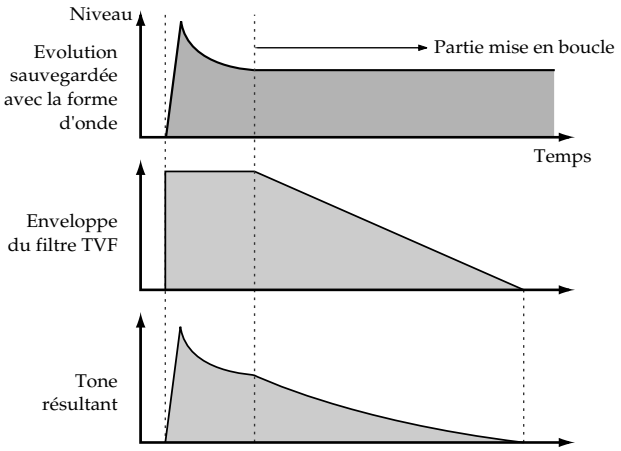


Précautions lors de l'utilisation d'une forme d'onde One-shot

Il est impossible d'utiliser l'enveloppe pour modifier une forme d'onde One-shot et en rendre la chute plus longue que celle de l'original ou la transformer en son maintenu. Si vous tentiez de programmer une telle enveloppe, vous verriez que la partie où vous voulez allonger l'enveloppe ne contient tout simplement plus de données et ne produit donc aucun son.

Précautions lors de l'utilisation d'une forme d'onde Loop

Pour de nombreux instruments acoustiques tels que le piano ou le saxophone, des changements de timbre extrêmement importants se produisent durant les premiers moments de chaque note. Cette attaque initiale contribue dans une large mesure à définir le caractère de l'instrument. Pour de telles formes d'onde, il vaut mieux utiliser tels quels les changements de timbre complexes de l'attaque et se borner à utiliser l'enveloppe pour modifier la chute uniquement. Si vous essayez de modifier l'attaque avec l'enveloppe, les caractéristiques du son original risquent de vous empêcher d'obtenir le son recherché.

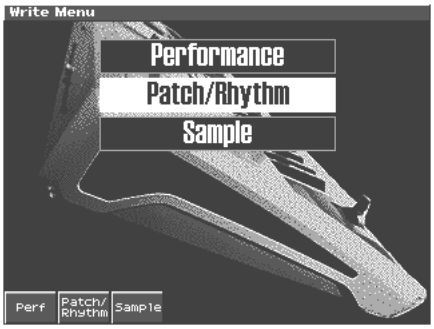


Sauvegarder vos Patches (Write)

Si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le Patch modifié, sauvegardez-le dans la mémoire utilisateur (USER).
Lorsque vous modifiez les réglages d'un Patch, un astérisque "*" apparaît à la page "Patch Play".

NOTE
Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles.

1. **Assurez-vous que le Patch à sauvegarder est sélectionné.**
2. **Appuyez sur [WRITE].**
   La page "Write Menu" s'affiche.



3. **Appuyez sur [2 (Patch/Rhythm)].**

* *Vous pouvez aussi utiliser ▲ ou ▼ pour choisir "Patch/Rhythm" et appuyer sur [ENTER].*

La page "Patch Write" apparaît.



4. **Donnez un nom au Patch.**

- [1 (Change Type)]: Sélectionne le type de caractère. Chaque pression permet de choisir le premier caractère d'une des trois séries: lettres majuscules (A), minuscules (a) ou chiffres et symboles (0).
- [2 (Delete)]: Efface le caractère indiqué par le curseur et déplace les caractères suivants vers la gauche.
- [3 (Insert)]: Insère un espace à l'emplacement du curseur.
- ▲ et ▼ : Permettent de déplacer le curseur.
- Molette VALUE, [INC][DEC]:Sélectionne un caractère.

* *Pour annuler l'entrée de caractère, appuyez sur [7 (Cancel)].*

* *Vous pouvez aussi utiliser les pads pour entrer des caractères (p. 81).*

5. **Après avoir entré le nom, appuyez sur [8 (Write)].**
   L'écran affiche une page où vous pouvez spécifier la mémoire de destination pour la sauvegarde.
6. **Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC] et [2 (⇑)][3 (⇓)] pour choisir la mémoire de destination et le numéro de Patch.**
   Le Fantom-S propose deux emplacements pour la sauvegarde: la mémoire utilisateur (User) et la carte de mémoire (Card).

IDEE
En appuyant sur [6 (Compare)], vous pouvez vérifier le contenu du Patch de destination.

7. **Appuyez sur [8 (Write)].**
   Un message vous demande confirmation.

NOTE
Evitez de mettre le Fantom-S hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

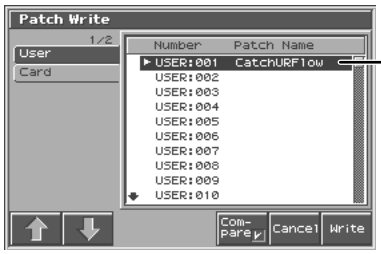
8. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour effectuer la sauvegarde.**

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

Ecouter le Patch de destination (Compare)

Avant de sauvegarder un Patch, vous pouvez écouter les données du Patch de destination pour vous assurer qu'il s'agit bien d'un Patch que vous ne voulez pas conserver. Cette fonction peut sauver des chefs-d'œuvre en passe d'être irréversiblement effacés.

1. **Suivez la procédure décrite sous "Sauvegarder vos Patches (Write)" jusqu'à l'étape 6 pour sélectionner le Patch de destination.**
2. **Appuyez sur [6 (Compare)] pour cocher la case (✔).**



Patch de destination

3. **Jouez sur le clavier pour écouter le contenu du Patch de destination et vérifiez qu'il s'agit bien d'un Patch que vous voulez effacer.**

NOTE
Lorsqu'il est écouté avec la fonction Compare, le Patch peut avoir un son légèrement différent.

4. **Si vous voulez changer de Patch de destination, servez-vous de ▲ ou ▼ pour sélectionner un nouveau Patch.**
5. **Appuyez sur [8 (Write)].**
   Un message vous demande confirmation.
6. **Appuyez une fois de plus sur [8 (Exec)] pour effectuer la sauvegarde.**

Fonctions des paramètres de Patches

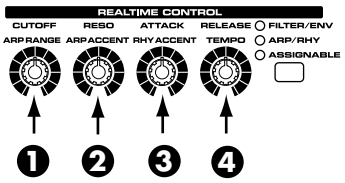
Cette section décrit les différents paramètres de Patches et en explique les fonctions.

MEMO

Les paramètres indiqués par une étoile "★" peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques (Matrix Control). Les réglages de la page "Control" déterminent la façon dont ces paramètres sont pilotés (p. 117).

Si le nom de paramètre est représenté par un chiffre (❶, ❷, ❸, ❹), vous pouvez vous servir de la commande Realtime Control correspondante (la commande de gauche est la commande 1 et celle de droite la commande 4) pour régler la valeur.

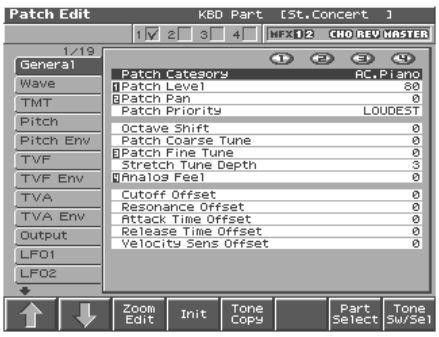
Lorsque vous passez à la page "Patch Edit", le témoin à droite des commandes Realtime Control s'éteint. Cela signifie que ces commandes permettent d'éditer les paramètres du Patch ou du kit de batterie. Si vous appuyez à nouveau sur le bouton à droite des commandes Realtime Control (pour allumer le témoin), les commandes reprennent leurs fonctions originales. Dès que vous quittez la page "Patch Edit", le témoin s'allume à nouveau.



MEMO

Vous pouvez utiliser les mêmes commandes pour modifier les valeurs à la page "Zoom Edit".

Réglages communs à tout le Patch (General)



☞ Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Comment effectuer les réglages de Patch"** (p. 95).

Patch Category

Détermine le type ou la "catégorie" du Patch.

Détermine également la phrase jouée avec la fonction Phrase Preview.

☞ Pour en savoir plus sur les noms de catégories disponibles, voyez p. 86.

Patch Level ❶

Détermine le volume du Patch.

Réglage: 0~127

Patch Pan ❷

Détermine la position stéréo du Patch. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.

Réglage: L64~0~63R

Patch Priority

Détermine le mode de gestion des notes lorsque la polyphonie maximale est dépassée (64 voix).

Réglage

LAST: Les notes jouées en dernier lieu ont la priorité: les notes résonnant actuellement sont coupées selon l'ordre chronologique, en commençant par la première note jouée.

LOUDEST: La priorité va aux notes jouées le plus fort. Les notes résonnant actuellement sont coupées en commençant par celle dont le volume est le plus faible.

Octave Shift

Règle la hauteur du son du Patch par octave sur une plage de +/–3 octaves.

Réglage: -3~+3

Patch Coarse Tune ★

Règle la hauteur du son du Patch par demi-tons sur une plage de +/–4 octaves.

Réglage: –48~+48

Patch Fine Tune ❸

Règle la hauteur du son du Patch par cents sur une plage de +/–50 cents.

Réglage: –50~+50

MEMO

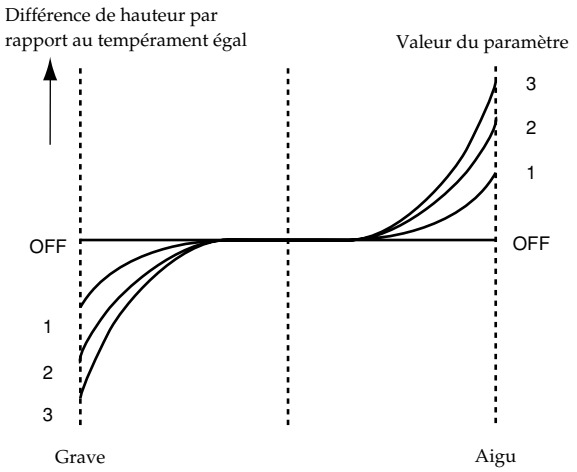
Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.

Stretch Tune Depth

Ce paramètre vous permet d'appliquer un accord étiré ou "stretch tuning" au Patch. (Les pianos acoustiques sont généralement accordés de façon "étirée" avec des graves légèrement plus bas et des aigus légèrement plus hauts que l'accord mathématique ne le voudrait). Avec la valeur OFF, l'accord du Patch est fait sur base du tempérament égal. La valeur "3" produit la plus grande différence entre le tempérament égal et l'accord étiré au niveau des graves et des aigus.

Réglage: OFF, 1~3

Cette illustration montre les variations de hauteur par rapport au tempérament égal dans le grave et l'aigu. L'accord étiré exerce un effet subtil sur la résonance des accords.



Analog Feel (Intensité de l'effet de simulation analogique)❹

Détermine l'intensité de l'effet de modulation 1/f appliqué au Patch. (La modulation 1/f est un type de modulation agréable et naturelle que l'on retrouve dans le gazouillis d'un ruisseau ou le vent dans les branches)

Cette "modulation 1/f" permet de simuler l'instabilité naturelle caractéristique d'un synthétiseur analogique.

Réglage: 0~127

Cutoff Offset

Cutoff Frequency Offset modifie la fréquence de coupure du Patch global tout en conservant les différences relatives entre les valeurs de fréquence de coupure choisies pour chaque Tone avec les paramètres Cutoff Frequency (p. 106).

Plage: -63~+63

NOTE

Cette valeur s'ajoute à la valeur de fréquence de coupure d'un Tone; si la fréquence de coupure du Tone est déjà réglée sur "127" (maximum), des valeurs "+" positives pour ce paramètre-ci n'entraînent aucun changement.

Resonance Offset

Resonance Offset modifie la résonance du Patch global tout en conservant les différences relatives entre les valeurs de résonance choisies pour chaque Tone avec le paramètre Resonance (p. 107).

Plage: -63~+63

* ***Resonance:*** *Souligne les harmoniques autour de la fréquence de coupure afin de conférer plus de caractère au son.*

NOTE

Cette valeur s'ajoute à la valeur de résonance d'un Tone; si la résonance du Tone est déjà réglée sur "127" (maximum), des valeurs "+" positives pour ce paramètre-ci n'entraînent aucun changement.

Attack Time Offset

Attack Time Offset modifie la durée de l'attaque du Patch global tout en conservant les différences relatives entre les valeurs d'attaque choisies pour chaque Tone avec les paramètres A-Env Time 1 (p. 110) et F-Env Time 1 (p. 108).

Plage: -63~+63

* ***Attack Time:*** *La durée de l'attaque représente le temps qu'il faut au son pour atteindre son volume maximum une fois que la touche est enfoncée.*

NOTE

Cette valeur s'ajoute au temps d'attaque d'un Tone; si le temps d'attaque du Tone est déjà réglé sur "127" (maximum), des valeurs "+" positives pour ce paramètre n'entraînent aucun changement.

Release Time Offset

Release Time Offset modifie le temps de relâchement du Patch global tout en conservant les différences relatives entre les valeurs de relâchement choisies pour chaque Tone avec les paramètres A-Env Time 4 (p. 110) et F-Env Time 4 (p. 108).

Réglage: -63~+63

* ***Release Time:*** *Détermine le temps entre le moment où vous relâchez la touche et celui où le son disparaît.*

NOTE

Cette valeur s'ajoute au temps de relâchement d'un Tone; si le temps de relâchement du Tone est déjà réglé sur "127" (maximum), des valeurs "+" positives pour ce paramètre n'entraînent aucun changement.

Velocity Sens Offset (Velocity Sensitivity Offset)

Velocity Sensitivity Offset modifie la sensibilité au toucher du Patch global tout en conservant les différences relatives entre les valeurs choisies pour chaque Tone avec les paramètres suivants.

Cutoff V-Sens (p. 107)

Level V-Sens (p. 109)

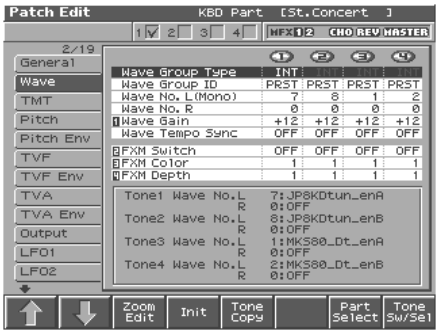
Réglage: -63~+63

* ***Velocity:*** *Toucher, force exercée sur une touche.*

NOTE

Cette valeur s'ajoute à la valeur de sensibilité au toucher d'un Tone; si la sensibilité du Tone est déjà réglée sur "+63" (maximum), des valeurs "+" positives pour ce paramètre n'entraînent aucun changement.

Modifier les formes d'onde (Wave)



Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Comment effectuer les réglages de Patch"** (p. 95).

Wave Group

Sélectionnez le groupe de la forme d'onde devant constituer la base du Tone.

Réglage

INT: Formes d'onde internes

EXP: Forme d'onde provenant d'une carte d'extension de la série SRX installée dans une fente EXP.

SAMP: Echantillons

MSAM: Multi-échantillons

NOTE

Vous ne pouvez pas choisir un groupe de formes d'onde correspondant à une carte d'extension non installée.

Wave Bank

Sélectionne la banque de formes d'onde.

Réglage

Avec le groupe de formes d'onde EXP:A~D

Avec le groupe de formes d'onde SAMP:PRST, USER, CARD

Avec le groupe de formes d'onde MSAM:USER, CARD

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

Sélectionne la forme d'onde de base d'un Tone. Le numéro et le nom de la forme d'onde apparaissent dans le bas de l'écran.

En mono, seul le canal gauche (L) est spécifié. En stéréo, le canal droit (R) est également spécifié.

* *Lorsque vous utilisez un multi-échantillon en stéréo, entrez le même numéro pour L et R.*

Réglage: ----, 1~1228 (La limite supérieure dépend du groupe de formes d'onde.)

Wave Gain ❶

Détermine le niveau (amplification) de la forme d'onde. La valeur change par pas de 6dB (décibels); une augmentation de 6 dB double le volume de la forme d'onde. Si vous voulez utiliser le Booster pour ajouter de la distorsion au son de la forme d'onde, réglez ce paramètre sur la valeur la plus élevée (p. 103).

Réglage: -6, 0, +6, +12

Wave Tempo Sync

Pour synchroniser une boucle de phrase (Phrase Loop) avec le tempo, réglez ce paramètre sur "ON". Ce paramètre n'est disponible que si vous avez inséré une carte d'extension et choisi une forme d'onde avec données de tempo (BPM) comme échantillon pour un Tone.

Réglage: OFF, ON

NOTE

- Si vous avez choisi une forme d'onde provenant d'une carte d'extension pour un Tone, l'activation du paramètre Wave Tempo Sync (ON) rend les réglages concernant la hauteur (p. 105) et les réglages FXM (p. 101) caduques.
- Si vous avez sélectionné un échantillon pour un Tone, réglez d'abord le tempo (BPM) de l'échantillon.
- Si vous avez sélectionné un échantillon pour un Tone, Wave Tempo Sync nécessite deux fois plus de voix.
- Quand Wave Tempo Sync est réglé sur "ON", réglez le retard (Delay Time) (p. 116) sur "0". Tout autre réglage produit un retard, ce qui vous empêche de jouer comme vous le souhaitez.

Phrase Loop

Phrase Loop fait référence à une phrase tirée d'un morceau et mise en boucle (avec un échantillonneur, par exemple). Une technique exploitant les boucles de phrase consiste notamment à extraire une phrase d'un morceau d'un certain genre (musique Dance, par exemple) et à créer un nouveau morceau en se servant de cette phrase comme motif de base. Cette opération s'appelle aussi "Break Beats".

Realtime Time Stretch

Si vous avez choisi le groupe "SAMP" ou "MSAM" et activé le paramètre Wave Tempo Sync (ON), vous pouvez modifier la vitesse de la forme d'onde sans en altérer la hauteur.

FXM Switch ❷

Active (ON) ou coupe (OFF) la fonction FXM.

Réglage: OFF, ON

FXM

FXM (Frequency Cross Modulation) utilise une forme d'onde donnée pour moduler la fréquence de la forme d'onde sélectionnée afin de créer des harmoniques complexes. Ce procédé permet de créer des sons dingues ou des effets spéciaux.

FXM Color ❸

Détermine le mode de modulation de fréquence FXM. Des valeurs plus élevées produisent un son plus "rugueux" tandis que des valeurs plus basses génèrent un son plus métallique.

Réglage: 1~4

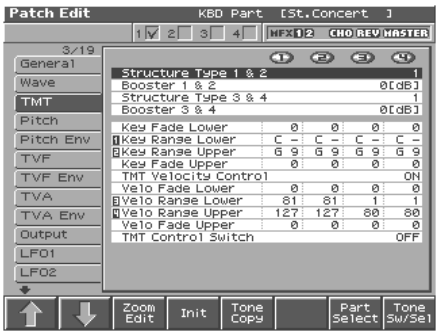
FXM Depth ★ ❹

Détermine l'intensité de la modulation FXM.

Réglage: 0~16

Changer la façon dont un Tone est produit (TMT)

Vous pouvez vous servir de la force exercée sur les touches ou de messages MIDI pour déterminer la façon dont chaque Tone est produit. Cette fonction s'appelle Tone Mix Table (TMT).



Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Comment effectuer les réglages de Patch"** (p. 95).

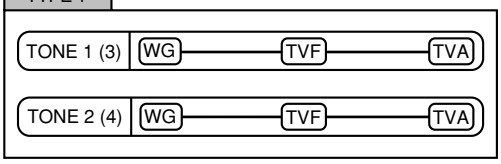
Structure Type 1 & 2, 3 & 4

Définit les connexions entre les Tones 1 et 2 ou les Tones 3 et 4.

Réglage: 1~10

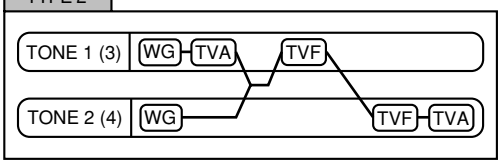
Vous avez le choix entre les 10 types de combinaisons suivantes.

TYPE 1



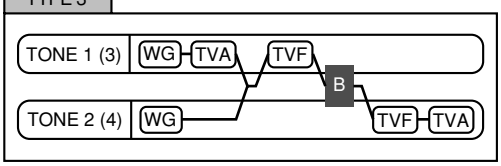
Avec ce type, les Tones 1 et 2 (ou 3 et 4) sont indépendants. Sélectionnez ce type lorsque vous voulez préserver des sons PCM ou créer et combiner des sons pour chaque Tone.

TYPE 2



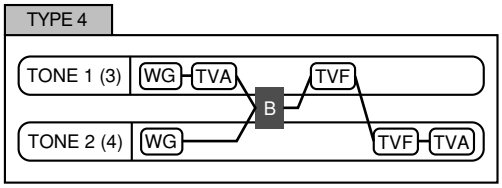
Ce type cumule les deux filtres afin d'en intensifier les caractéristiques. Le paramètre TVA du Tone 1 (ou 3) établit la balance de volume entre les deux Tones.

TYPE 3



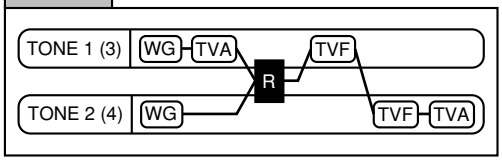
Ce type mélange les Tones 1 (3) et 2 (4), applique un filtre puis un booster pour produire une distorsion de la forme d'onde.

TYPE 4



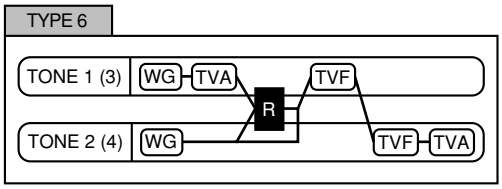
Ce type fait appel à un booster pour produire une distorsion de la forme d'onde et combine ensuite les deux filtres. Le paramètre TVA du Tone 1 (ou 3) établit la balance de volume entre les deux Tones et détermine le niveau du booster.

TYPE 5



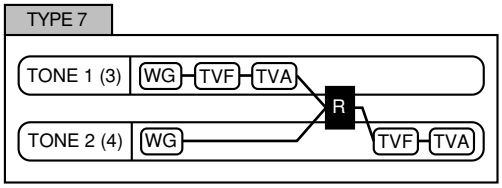
Ce type se sert d'un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques et combine les deux filtres. Le TVA du Tone 1 (3) établit la balance de volume entre les deux Tones et détermine l'intensité de la modulation en anneau.

TYPE 6



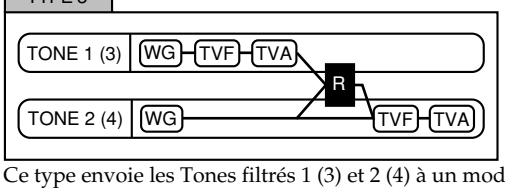
Ce type se sert d'un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques, ajoute le son du Tone 2 (4) et cumule les deux filtres. Comme le son résultant de la modulation en anneau peut être mixé avec le Tone 2 (4), le TVA du Tone 1 (3) peut déterminer le niveau du son modulé.

TYPE 7



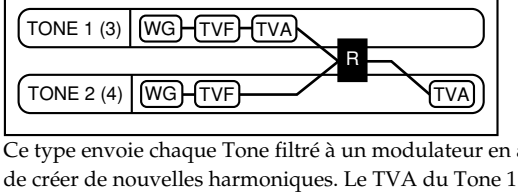
Ce type applique un filtre au Tone 1 (3) et le module en anneau avec le Tone 2 (4) afin de créer de nouvelles harmoniques.

TYPE 8

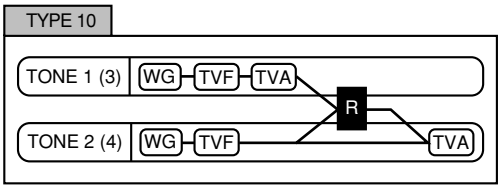


Ce type envoie les Tones filtrés 1 (3) et 2 (4) à un modulateur en anneau puis y ajoute le son du Tone 2 (4) et filtre le résultat.

TYPE 9



Ce type envoie chaque Tone filtré à un modulateur en anneau afin de créer de nouvelles harmoniques. Le TVA du Tone 1 (3) établit la balance de volume entre les deux Tones et détermine l'intensité de la modulation en anneau.



Ce type envoie chaque Tone filtré à un modulateur en anneau afin de créer de nouvelles harmoniques puis ajoute également le son du Tone 2 (4). Comme le son résultant de la modulation en anneau peut être mixé avec le Tone 2 (4), le TVA du Tone 1 (3) peut déterminer le niveau du son modulé.

NOTE

- Si vous sélectionnez un Tone à la page "Structure", le Tone jumeau d'une paire est également sélectionné.
- Si un des Tones d'une paire est coupé alors que le TYPE 2~10 est sélectionné, l'autre Tone est produit avec le TYPE 1, quel que soit le réglage affiché.
- Si vous attribuez à un Tone une plage de clavier (Keyboard Range p. 104) ou une plage de toucher (Velocity Range p. 104) déterminée, ce Tone est considéré coupé pour les plages où il est inaudible. Cela signifie que si un des Tones d'une paire est hors limite sur certaines plages de clavier ou avec certaines valeurs de toucher alors que le TYPE 2~10 est sélectionné, l'autre Tone est produit avec le TYPE 1 pour ces plages ou ces valeurs, quel que soit le réglage affiché.

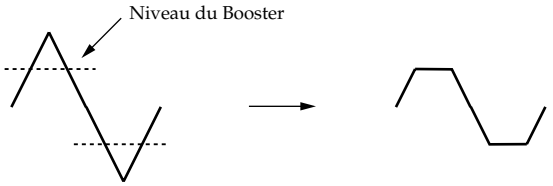
Booster 1&2, 3&4 (niveau du Booster)

Si vous avez sélectionné un type de structure de TYPE 3 ou TYPE 4, vous pouvez régler l'intensité du booster. Le booster augmente le niveau du signal d'entrée afin de produire une distorsion du son. L'effet obtenu ressemble à la distorsion utilisée avec les guitares électriques. Des valeurs plus élevées produisent une distorsion plus forte.

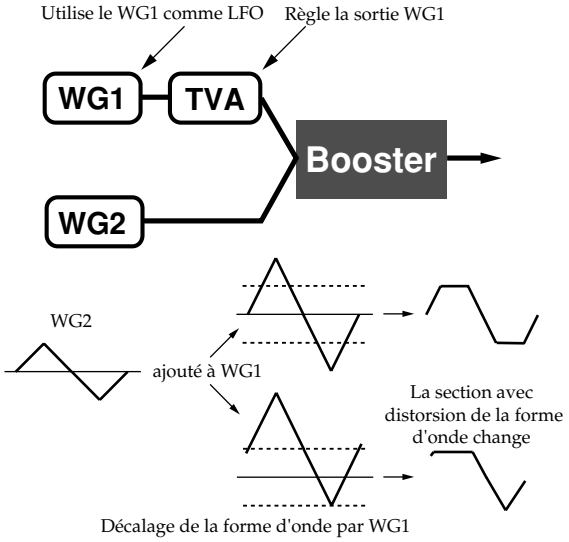
Réglage: 0, +6, +12, +18

Booster

Le Booster entraîne une distorsion du signal d'entrée.



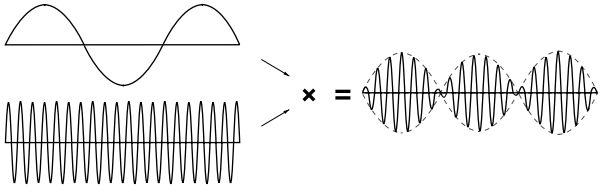
Outre cet effet de distorsion, vous pouvez vous servir de la forme d'onde (WG1) d'un des Tones comme d'un LFO modulant l'autre forme d'onde (WG2) à la façon d'une modulation de la largeur d'impulsion ou PWM (pulse width modulation). Ce paramètre fonctionne de manière optimale lorsque vous l'utilisez avec le paramètre Wave Gain (p. 101).



Ring Modulator (modulateur en anneau)

Un modulateur en anneau multiplie les formes d'onde de deux Tones l'une par l'autre, créant de nombreuses harmoniques absentes des formes d'onde originales. (Les composants fréquentiels à intervalles réguliers ne sont généralement pas produits sauf si une des formes d'onde est une sinusoïde.)

Comme la différence de hauteur entre deux formes d'onde change la structure harmonique, il en résulte un son métallique sans hauteur déterminée. Cette fonction est idéale pour créer des sons métalliques comme des cloches.



Key Fade Lower (Keyboard Fade Width Lower)

Détermine le niveau du Tone lorsque vous jouez une note plus basse que la plage de clavier assignée au Tone. Des valeurs plus élevées produisent un changement de volume plus progressif. Si le Tone doit être inaudible lorsque vous jouez une note plus basse que la plage spécifiée, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~127

Key Range Lower (Keyboard Range Lower) ❶

Définit la note la plus basse avec laquelle le Tone est audible.

Réglage: C-1~UPPER

Key Range Upper (Keyboard Range Upper) ❷

Définit la note la plus haute avec laquelle le Tone est audible.

Réglage: LOWER~G9

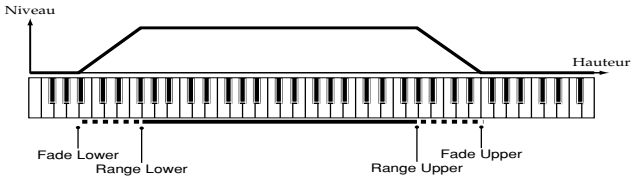
NOTE

Si la note choisie pour être la plus basse de la plage est plus haute que la note la plus haute de la plage ou inversement, l'autre paramètre change automatiquement et adopte la même valeur.

Key Fade Upper (Keyboard Fade Width Upper)

Détermine le niveau du Tone lorsque vous jouez une note plus haute que la plage de clavier assignée au Tone. Des valeurs plus élevées produisent un changement de volume plus progressif. Si le Tone doit être inaudible lorsque vous jouez une note plus haute que la plage spécifiée, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~127



TMT Velocity Control (TMT Velocity Control Switch)

TMT Velocity Control détermine s'il est fait appel (ON) ou non (OFF) à un autre Tone en fonction de la force exercée sur la touche (toucher).

Avec un réglage "RANDOM" (aléatoire), les Tones du Patch résonnent de façon aléatoire, indépendamment de tout message de toucher.

Avec un réglage "CYCLE", les Tones du Patch résonnent successivement, indépendamment de tout message de toucher.

Réglage: OFF, ON, RANDOM, CYCLE

NOTE

Au lieu du paramètre Velocity, vous pouvez aussi utiliser la fonction Matrix Control pour substituer les Tones (p. 119). Vous ne pouvez cependant pas utiliser simultanément le toucher et la fonction Matrix Control pour changer de Tone. Lorsque vous faites appel à Matrix Control pour changer de Tones, réglez le paramètre Velocity Control sur "OFF".

Velo Fade Lower (Velocity Fade Width Lower)

Détermine le niveau du Tone lorsque la valeur de toucher est inférieure à la plage assignée au Tone. Des valeurs plus élevées produisent un changement de volume plus progressif. Si vous ne voulez pas que des notes jouées avec un toucher non compris dans la plage spécifiée soient audibles, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~127

Velo Range Lower (Velocity Range Lower) ❸

Détermine la valeur de toucher minimale pour que le Tone soit audible. Profitez de ce paramètre pour produire différents Tones en fonction de la force exercée sur les touches.

Réglage: 1~UPPER

Velo Range Upper (Velocity Range Upper) ❹

Détermine la valeur de toucher maximale pour que le Tone soit audible. Profitez de ce paramètre pour produire différents Tones en fonction de la force exercée sur les touches.

Réglage: LOWER~127

NOTE

Si la valeur de toucher minimale est supérieure à la valeur de toucher maximale ou inversement, l'autre paramètre change automatiquement et adopte la même valeur.

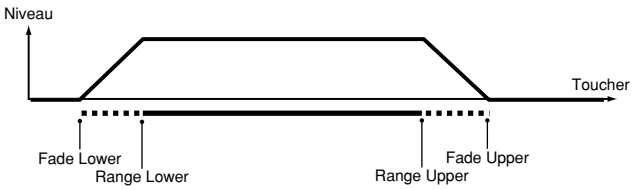
MEMO

Lorsque vous utilisez la fonction Matrix Control pour produire différents Tones, déterminez la valeur minimale (Lower) et maximale (Upper) pour le message MIDI utilisé.

Velo Fade Upper (Velocity Fade Width Upper)

Détermine le niveau du Tone lorsque la valeur de toucher est supérieure à la plage assignée au Tone. Des valeurs plus élevées produisent un changement de volume plus progressif. Si vous ne voulez pas que des notes jouées avec un toucher non compris dans la plage spécifiée soient audibles, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~127



TMT Control Sw (TMT Control Switch)

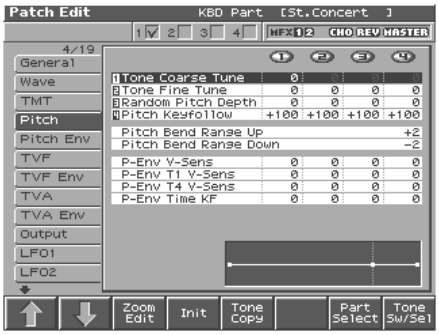
Utilisez Matrix Control pour activer (ON) ou couper (OFF) différents Tones.

Réglage: OFF, ON

NOTE

Vous pouvez aussi produire différents Tones en fonction de la force (toucher) exercée sur les touches (p. 104). Vous ne pouvez cependant pas utiliser simultanément le toucher et la fonction Matrix Control pour produire différents Tones. Si vous voulez produire différents Tones, réglez le paramètre Velocity Control (p. 104) sur "OFF".

Modifier la hauteur(Pitch/Pitch Env)



Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Comment effectuer les réglages de Patch"** (p. 95).

Tone Coarse Tune ★ ❶

Règle la hauteur du son du Tone par pas d'un demi-ton sur une plage de +/–4 octaves.

Réglage: -48~+48

Tone Fine Tune ★ ❷

Règle la hauteur du son du Tone par pas d'un cent sur une plage de +/–50 cents.

Réglage: -50~+50

MEMO

Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.

Random Pitch Depth ❸

Détermine l'étendue du changement aléatoire de hauteur se produisant chaque fois qu'une note est enfoncée. Si vous ne voulez pas de changement aléatoire de hauteur, réglez ce paramètre sur "0". Ces valeurs sont données en cents (1/100ème de demi-ton).

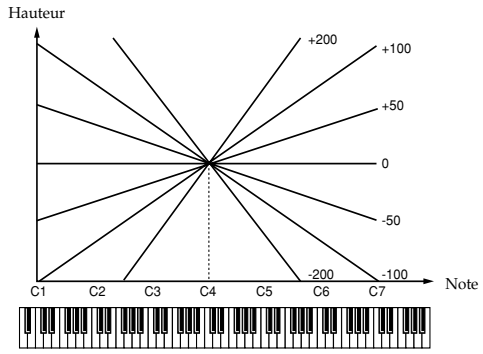
Réglage: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Pitch Key follow ❹

Ce paramètre détermine le changement de hauteur lorsque vous jouez une note plus haute d'une octave (12 touches vers la droite sur le clavier).

Si la hauteur doit monter de deux octaves, réglez ce paramètre sur "+200". Inversement, si la hauteur doit baisser, choisissez une valeur négative. Avec la valeur "0", toutes les touches produisent la même hauteur.

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



Bend Range Up (Pitch Bend Range Up)

Détermine par demi-tons la plage du changement de hauteur produit lorsque le levier Pitch Bend est à bout de course vers la droite. Si, par exemple, ce paramètre est réglé sur "12", la hauteur augmente d'une octave lorsque le levier est poussé à fond vers la droite.

Réglage: 0~+48

Bend Range Down (Pitch Bend Range Down)

Détermine par demi-tons la plage du changement de hauteur produit lorsque le levier Pitch Bend est à bout de course vers la gauche. Si, par exemple, ce paramètre est réglé sur "–48", la hauteur baisse de 4 octaves lorsque le levier est poussé à fond vers la gauche.

Réglage: -48~0

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

La force exercée sur le clavier peut modifier l'enveloppe de hauteur. Si l'enveloppe de hauteur doit avoir plus d'effet pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Si l'enveloppe de hauteur doit avoir moins d'effet pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur négative pour ce paramètre.

Réglage: -63~+63

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

Ce paramètre permet de faire varier l'attaque (Time 1) de l'enveloppe en fonction du toucher. Si l'attaque (Time 1) doit être accélérée pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Si elle doit être ralentie, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~+63

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

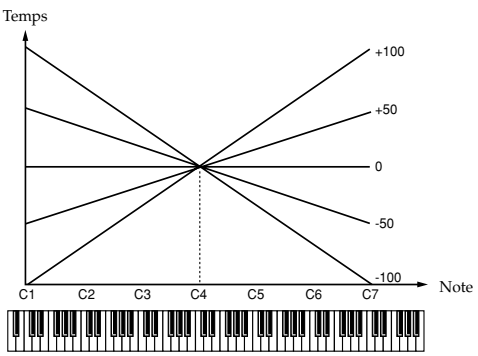
Ce paramètre permet de faire varier le temps de relâchement (Time 4) de l'enveloppe en fonction de la vitesse de relâchement de la touche. Si le relâchement doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~+63

P-Env Time KF (Pitch Envelope Time Key Follow)

Ce paramètre permet de modifier les temps 2~4 de l'enveloppe de hauteur (Time 2~Time 4) en fonction des touches actionnées sur le clavier. Par rapport aux temps de l'enveloppe pour la touche Do4, des valeurs positives raccourcissent progressivement la durée des notes plus hautes que le Do central (Do4) tandis que des valeurs négatives l'allongent. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

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



Pitch Env

P-Env Depth (Pitch Envelope Depth) ❶, ❷, ❹

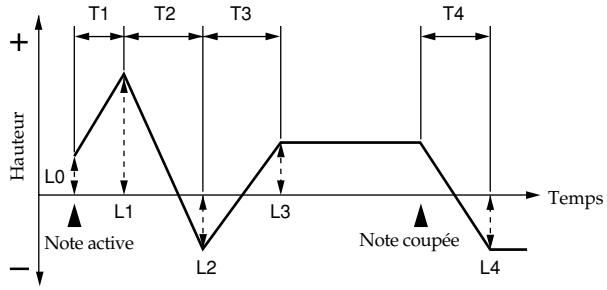
Règle l'effet de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs élevées accentuent l'influence de l'enveloppe. Des valeurs négatives inversent la forme de l'enveloppe.

Réglage: -12~+12

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

Détermine les différentes valeurs de temps (T1~T4) de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs élevées allongent le temps jusqu'à la hauteur suivante. (Exemple: T2 est le temps qu'il faut à la hauteur pour passer du niveau L1 au niveau L2.)

Réglage: 0~127



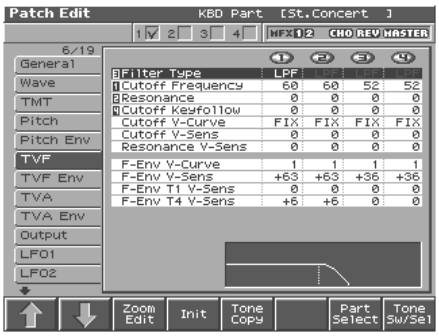
T: Temps L: Niveau

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

Détermine les différents niveaux de l'enveloppe de hauteur (L(evel)1~L4). Ces paramètres déterminent le changement de hauteur par rapport à la hauteur de référence (la valeur définie avec Coarse Tune et Fine Tune à la page "Pitch") à chaque point. Des valeurs positives augmentent la hauteur par rapport à la hauteur standard tandis que des valeurs négatives la diminuent.

Réglage: -63~+63

Changer la brillance d'un son avec un filtre (TVF/TVF Env)



Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Comment effectuer les réglages de Patch"** (p. 95).

TVF

Filter Type ❸

Sélectionne le type de filtre. Un filtre coupe une bande de fréquence spécifique et change ainsi la brillance, la consistance et d'autres aspects du son.

Réglage

OFF: Aucun filtre n'est utilisé.

LPF: Filtre passe-bas. Ce filtre réduit le volume de toutes les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Freq) afin d'arrondir le son et de le rendre moins brillant. Il s'agit du filtre le plus couramment utilisé sur les synthétiseurs.

BPF: Filtre passe-bande. Conserve uniquement la plage de fréquences entourant la fréquence de coupure (Cutoff Freq) et coupe le reste. Ce procédé permet de créer des sons particuliers.

HPF: Filtre passe-haut. Ce filtre réduit le volume de toutes les fréquences situées sous la fréquence de coupure (Cutoff Freq). Il est idéal pour les sons percutants car il souligne les hautes fréquences.

PKG: Filtre en cloche (Peaking). Ce filtre accentue toutes les fréquences situées autour de la fréquence de coupure (Cutoff Freq). Vous pouvez l'utiliser pour créer des effets wah-wah en vous servant d'un LFO pour changer cycliquement la fréquence de coupure.

LPF2: Filtre passe-bas 2. Bien qu'il coupe les composants fréquentiels situés au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Freq), ce filtre est moitié moins sensible que LPF. Cela en fait un filtre passe-bas relativement chaleureux. Il est recommandé pour des simulations d'instruments tels qu'un piano acoustique.

LPF3: Filtre passe-bas 3. Bien qu'il coupe les composants fréquentiels situés au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Freq), la sensibilité de ce filtre varie en fonction de la fréquence de coupure. Bien que ce filtre donne de bons résultats avec des simulations d'instruments acoustiques, les nuances sont différentes de celles produites par LPF2, même avec des réglages TVF Envelope identiques.

NOTE

Si vous optez pour "LPF2" ou "LPF3", le réglage du paramètre Resonance est ignoré (p. 107).

Cutoff Frequency ★ ❶

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

* ***Cutoff Frequency:*** *Fréquence de coupure, soit la fréquence à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les fréquences de la forme d'onde.*

Réglage: 0~127

Avec un réglage "LPF/LPF2/LPF3" pour le paramètre Filter Type, une fréquence de coupure plus basse réduit d'autant les harmoniques hautes d'un Tone et produit un son plus doux et plus chaud. Des réglages plus élevés rendent le son plus brillant.

Avec "BPF", les harmoniques changent en fonction de la fréquence de coupure du filtre TVF. Ce procédé permet de créer des sons particuliers.

Avec "HPF", une fréquence de coupure plus élevée réduit les harmoniques basses afin de souligner les éléments les plus brillants du son.

Avec "PKG", les harmoniques accentuées changent en fonction de la fréquence de coupure.

IDEE

Pour éditer le Patch global tout en conservant les différences relatives entre les valeurs de fréquence de coupure choisies pour chaque Tone, utilisez le paramètre Cutoff Offset (p. 100).

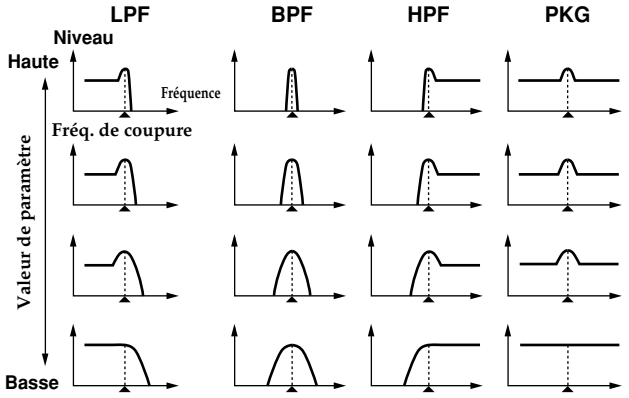
Resonance ★ ❷

Souligne les alentours de la fréquence de coupure afin de conférer plus de caractère au son. Des valeurs trop élevées peuvent générer de l'oscillation et entraîner une distorsion du son.

Réglage: 0~127

IDEE

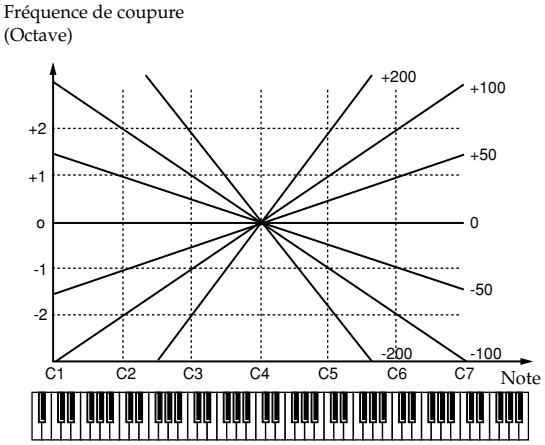
Pour éditer la résonance du Patch global tout en conservant les différences relatives entre les valeurs de résonance choisies pour chaque Tone, utilisez le paramètre Resonance Offset (p. 100).



Cutoff Key follow ❹

Utilisez ce paramètre si la fréquence de coupure doit changer en fonction de la touche enfoncée. Par rapport à la fréquence de coupure de Do4, des valeurs positives élèvent la fréquence de coupure lorsque vous jouez des notes plus hautes que Do4 tandis que des valeurs négatives baissent la fréquence de coupure lorsque vous jouez des notes plus hautes. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

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



Cutoff V-Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)

Vous avez le choix parmi 7 courbes déterminant la façon dont le toucher (la force exercée sur les touches) influence la fréquence de coupure. Réglez ce paramètre sur "FIXED" si vous ne souhaitez pas que la fréquence de coupure change en fonction du toucher.

Réglage: FIXED, 1~7



Cutoff V-Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre pour modifier la fréquence de coupure à appliquer en fonction des variations de toucher. Si des notes jouées avec force doivent augmenter la fréquence de coupure, choisissez une valeur positive. Si des notes jouées avec force doivent diminuer la fréquence de coupure, choisissez une valeur négative.

Réglage: -63~+63

IDEE

Pour éditer le Patch global tout en conservant les différences relatives entre les valeurs de sensibilité au toucher pour la fréquence de coupure choisies pour chaque Tone, utilisez le paramètre Velocity Sens Offset (p. 100). Cependant, ce réglage est partagé par le paramètre Level V-Sens (p. 109).

Resonance V-Sens (Resonance Velocity Sensitivity)

Ce paramètre permet de faire varier la résonance en fonction du toucher. Si des notes jouées avec force doivent augmenter l'effet de résonance, choisissez une valeur positive. Si des notes jouées avec force doivent diminuer l'effet de résonance, choisissez une valeur négative.

Réglage: -63~+63

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

Vous avez le choix parmi 7 courbes déterminant la façon dont le toucher influence l'enveloppe du filtre TVF. Réglez ce paramètre sur "FIXED" si vous ne souhaitez pas que l'enveloppe TVF change en fonction de la force exercée sur les touches.

Réglage: FIXED, 1~7



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

Détermine la façon dont le toucher influence la profondeur de l'enveloppe TVF. Des valeurs positives augmentent l'influence du filtre TVF lorsque vous jouez avec force tandis que des valeurs négatives la diminuent.

Réglage: -63~+63

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

Ce paramètre permet de faire varier l'attaque de l'enveloppe TVF en fonction du toucher. Si l'attaque (T1) doit être accélérée lorsque vous jouez fort, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Si elle doit être ralentie, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~+63

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

Ce paramètre permet de faire varier le temps de relâchement (Release, T4) de l'enveloppe TVF en fonction de la vitesse de relâchement de la touche. Si le relâchement doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~+63

TVF ENV

F-Env Depth (TVF Envelope Depth)

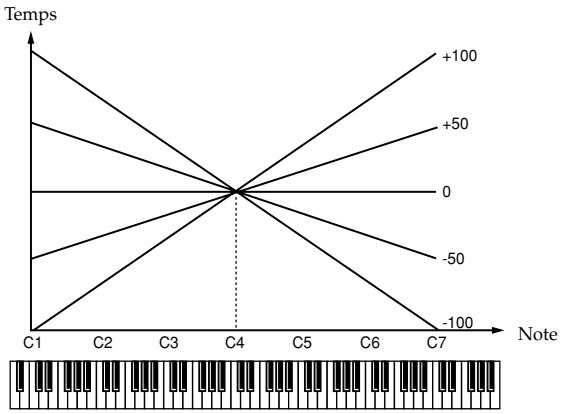
Détermine la profondeur de l'enveloppe TVF. Des valeurs élevées accentuent l'influence de l'enveloppe TVF. Des valeurs négatives inversent la forme de l'enveloppe.

Réglage: -63~+63

F-Env Time KF (TVF Envelope Time Key Follow)

Ce paramètre permet de modifier l'enveloppe TVF (T2~T4) en fonction des touches actionnées sur le clavier. Par rapport aux temps de l'enveloppe TVF pour la touche Do4, des valeurs positives raccourcissent progressivement la durée des notes plus hautes que le Do central (Do4) tandis que des valeurs négatives l'allongent. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

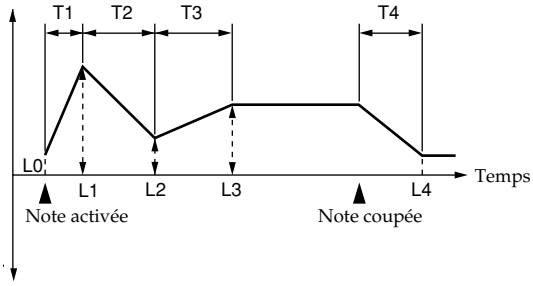
Réglage: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100



F-Env Time 1–4 (TVF Envelope Time 1–4) ★ ❶, ❷, ❹

Détermine les différentes valeurs de temps (T1~T4) de l'enveloppe TVF. Des valeurs élevées allongent le temps avant le niveau de fréquence de coupure suivant. (Exemple: T2 est le temps qu'il faut pour passer du niveau L1 au niveau L2.)

Réglage: 0~127



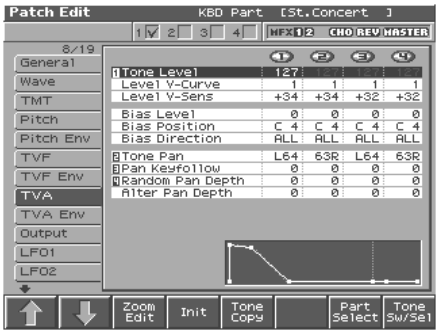
T: Temps L: Niveau

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

Détermine les différents niveaux de l'enveloppe TVF (L(evel)0~L4). Ces réglages déterminent les changements de la fréquence de coupure à chaque point par rapport à la fréquence de coupure standard (spécifiée à la page "TVF").

Réglage: 0~127

Régler le volume (TVA/TVA Env)



Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Comment effectuer les réglages de Patch"** (p. 95).

TVA

Tone Level ★ ❶

Détermine le volume du Tone. Ce paramètre sert principalement à régler la balance entre les Tones.

Réglage: 0~127

Level V-Curve (TVA Level Velocity Curve)

Choisissez une des sept courbes suivantes pour déterminer la façon dont le toucher affecte le volume. Si vous ne souhaitez pas que la force exercée sur les touches modifie le volume du Tone, réglez ce paramètre sur "FIXED".

Réglage: FIXED, 1~7



Level V-Sens (TVA Level Velocity Sensitivity)

Si vous souhaitez que la force exercée sur les touches (le toucher) modifie le volume du Tone, réglez ce paramètre. Avec une valeur positive, le volume du Tone augmente plus vous appuyez fort sur les touches; pour obtenir un volume dégressif plus vous jouez fort, choisissez des valeurs négatives.

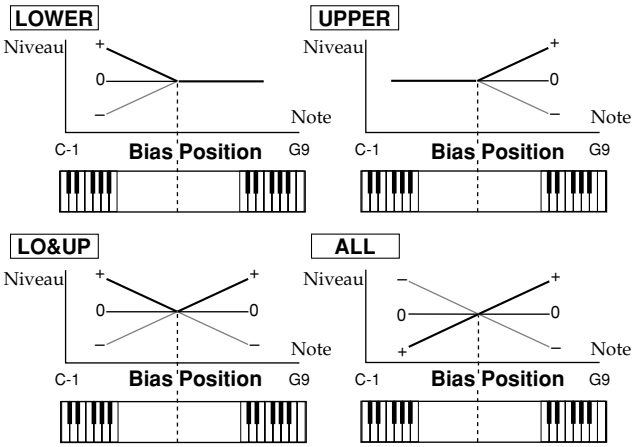
Réglage: -63~+63

IDEE

Pour éditer le Patch global tout en conservant les différences relatives entre les valeurs de sensibilité au toucher pour le volume choisies pour chaque Tone, utilisez le paramètre Velocity Sens Offset (p. 100). Cependant, ce réglage est partagé par le paramètre Cutoff V-Sens (p. 107).

Bias

Avec le paramètre Bias, le volume varie en fonction de la position sur le clavier. Cela permet de changer le volume selon les notes jouées sur le clavier (hauteur) lorsque vous jouez des sons d'instruments acoustiques.



Bias Level

Détermine l'ampleur (la pente) du changement de volume occasionné dans la direction Bias sélectionnée. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants. Des valeurs négatives (-) inversent le changement.

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

Bias Position

Sélectionne la note par rapport à laquelle le volume est modifié.

Réglage: C-1~G9

Bias Direction

Spécifie dans quelle direction le changement se produit en partant de la position Bias.

Réglage

LOWER: Le volume est modifié sur la partie du clavier plus basse que le point Bias.

UPPER: Le volume est modifié sur la partie du clavier plus haute que le point Bias.

LO&UP: Le volume est modifié symétriquement à gauche et à droite du point Bias.

ALL: Le volume change de façon linéaire avec le point Bias au centre.

Tone Pan ★ ❷

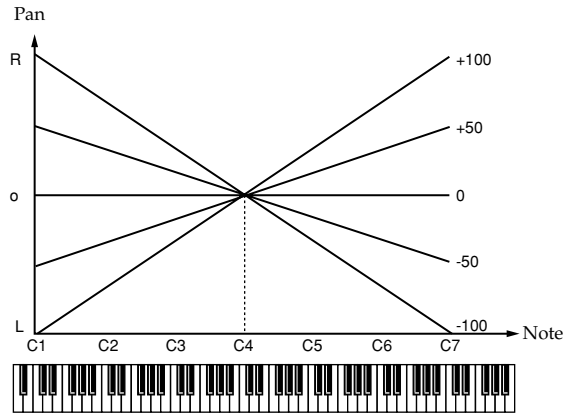
Détermine la position du Tone dans l'image stéréo. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.

Réglage: L64~0~63R

Pan Key Follow ❸

Ce paramètre permet de faire varier la position stéréo en fonction de la touche enfoncée. Des valeurs positives placent les notes plus hautes que le Do central de plus en plus vers la droite tandis que des valeurs négatives placent ces mêmes notes vers la gauche. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: -100~+100



Random Pan Depth ❹

Utilisez ce paramètre pour faire varier la position stéréo de façon aléatoire chaque fois que vous actionnez une touche. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: 0~63

Alter Pan Depth (Alternate Pan Depth)

Ce paramètre alterne la position stéréo entre la gauche et la droite chaque fois qu'une touche est enfoncée. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants. Les réglages "L" ou "R" inversent l'ordre d'alternance de la position stéréo entre la gauche et la droite. Si, par exemple, deux Tones sont réglés respectivement sur "L" et "R", la position stéréo des deux Tones alterne chaque fois qu'ils sont produits.

Réglage: L63~0~63R

NOTE

Si vous sélectionnez Type "2"~"10" pour le paramètre Structure des réglages Pan KF, Rnd Pan Depth, Alter Pan Depth, le signal de sortie des Tones 1 et 2 est assorti du Tone 2 tandis que la sortie des Tones 3 et 4 est assortie du Tone 4. C'est pourquoi le Tone 1 suit les réglages du Tone 2 et le Tone 3 ceux du Tone 4 (p. 102).

TVA Env

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

Ce paramètre permet de faire varier l'attaque (T1) de l'enveloppe TVA en fonction du toucher. Si l'attaque (T1) doit être accélérée lorsque vous jouez fort, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Si elle doit être ralentie, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~+63

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

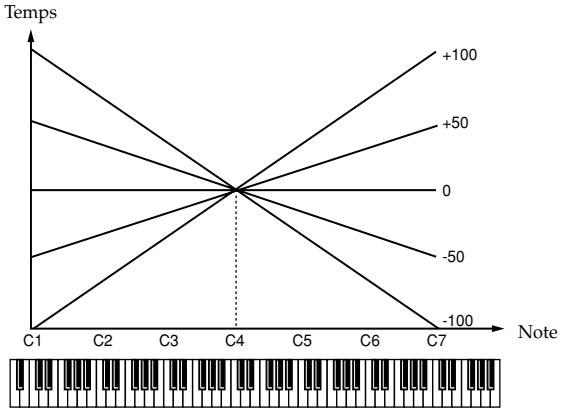
Ce paramètre permet de faire varier le temps de relâchement (Release, T4) de l'enveloppe TVA en fonction de la vitesse de relâchement de la touche. Si le relâchement doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~+63

A-Env Time KF (TVA Envelope Time Key Follow)

Ce paramètre permet de modifier l'enveloppe TVA (T2~T4) en fonction des touches actionnées sur le clavier. Par rapport aux temps de l'enveloppe TVA pour la touche Do4, des valeurs positives raccourcissent progressivement la durée des notes plus hautes que le Do central (Do4) tandis que des valeurs négatives l'allongent. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

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



A-Env Time 1–4 (TVA Envelope Time 1–4) ★ ❶, ❷, ❹

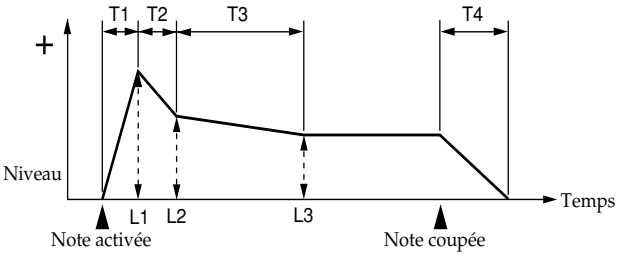
Détermine les différents temps (T1~T4) de l'enveloppe TVA. Des valeurs élevées allongent le temps précédant le niveau de volume suivant. (Exemple: T2 est le temps qu'il faut pour passer du niveau L1 au niveau L2.)

Réglage: 0~127

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

Détermine les différents niveaux (L(evel)1~L3) de l'enveloppe TVA. Ces réglages déterminent les changements de volume à chaque point par rapport au volume standard (la valeur Tone Level spécifiée à la page "TVA").

Réglage: 0~127



Sortie

Patch Out Assign

Détermine le mode de sortie du signal direct pour chaque Patch.

Réglage:

MFX: Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.

A, B: Sortie via les prises OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effet.

1–4: Sortie via les prises INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par le multi-effet.

TONE: Sortie en fonction des réglages de chaque Tone.

* *Lorsque les réglages séparent les signaux pour les envoyer aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 alors qu'aucune fiche n'est connectée à la prise INDIVIDUAL 2, les signaux INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et sortent par la prise INDIVIDUAL 1. Ce signal est un mixage des signaux INDIVIDUAL 1 et 2.*

* *Si le paramètre Mix/Parallel ([MENU]/System/General) est réglé sur "MIX", tous les signaux sont envoyés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 249).*

Tone Out Assign

Détermine la sortie du signal direct pour chaque Tone.

Réglage:

MFX: Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.

A, B: Sortie via les prises OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effet.

1~4: Sortie via les prises INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par le multi-effet.

NOTE

- Si le paramètre Patch Output Assign n'est pas réglé sur "TONE", ces réglages sont ignorés.
- Si le paramètre Structure Type a une valeur 2~10, les sorties des Tones 1 et 2 sont combinées avec le Tone 2 et celles des Tones 3 et 4 le sont avec le Tone 4. C'est pourquoi le Tone 1 suit les réglages du Tone 2 et le Tone 3 ceux du Tone 4 (p. 102).
- Lorsque les réglages séparent les signaux pour les envoyer aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 alors qu'aucune fiche n'est connectée à la prise INDIVIDUAL 2, les signaux INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et sortent par la prise INDIVIDUAL 1. Ce signal est un mixage des signaux INDIVIDUAL 1 et 2.

MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX", tous les signaux sont envoyés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 249).

IDEE

- Lors du réglage "MFX", utilisez le paramètre MFX Output Assign (p. 235) pour déterminer la sortie du signal après son passage par le multi-effet.
- Les effets Chorus et Reverb ont toujours une sortie mono.
- La destination du signal après son passage par le Chorus est déterminée avec les paramètres Chorus Output Select (p. 233) et Chorus Output Assign (p. 233).
- La destination du signal après son passage par la Reverb est déterminée avec le paramètre Reverb Output Assign (p. 233).

Tone Out Level

Détermine le niveau du signal envoyé à la sortie choisie avec le paramètre Tone Output Assign.

Réglage: 0~127

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

Détermine le niveau du signal envoyé au Chorus pour chaque Tone si le Tone passe par le multi-effet (MFX).

Réglage: 0~127

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

Détermine le niveau du signal envoyé à la Reverb pour chaque Tone si le Tone passe par le multi-effet (MFX).

Réglage: 0~127

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

Détermine le niveau du signal envoyé au Chorus pour chaque Tone si le Tone ne passe pas par le multi-effet (MFX).

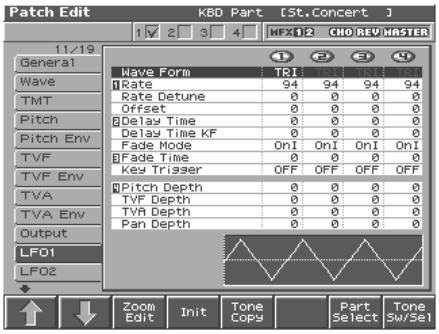
Réglage: 0~127

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

Détermine le niveau du signal envoyé à la Reverb pour chaque Tone si le Tone ne passe pas par le multi-effet (MFX).

Réglage: 0~127

Modulation des sons (LFO)



Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Comment effectuer les réglages de Patch"** (p. 95).

MEMO

Un LFO (oscillateur basse fréquence) entraîne un changement cyclique du son. Chaque Tone dispose de deux LFO (LFO1/LFO2) qui permettent de changer cycliquement la hauteur, la fréquence de coupure et le volume afin de créer des effets de modulation tels que vibrato, wah et trémolo. Comme les deux LFO ont des paramètres identiques, il suffit de les décrire une fois.

LFO 1/2

Waveform (LFO1/LFO2 Waveform)

Sélectionne la forme d'onde du LFO.

Réglage

SIN: Onde sinusoïdale
TRI: Onde triangulaire
SAW-U: Onde en dents de scie
SAW-D: Onde en dents de scie (polarité négative)
SQR: Onde carrée
RND: Onde aléatoire (random)
BND-U: Une fois que l'attaque de la forme d'onde produite par le LFO s'est développée normalement pour atteindre son apogée, la forme d'onde ne change plus.
BND-D: Une fois que la chute (decay) de la forme d'onde produite par le LFO s'est développée normalement, la forme d'onde ne change plus.
TRP: Onde trapézoïdale
S&H: Onde Sample & Hold (la valeur LFO change une fois par cycle)
CHAOS: Onde chaotique

NOTE

Si vous sélectionnez "BD-U" ou "BD-D", réglez le paramètre 1:/2:Key Trigger sur "ON". Si vous optez pour "OFF", il n'a aucun effet.

LFO Rate (LFO1/LFO2 Rate) ★ ❶

Détermine la vitesse de modulation du LFO.

Réglage: 0~127, note

LFO Rate détermine la longueur des temps lorsque le tempo déterminant le cycle du LFO est synchronisé avec le tempo d'un séquenceur externe.

Exemple:
Pour un tempo de 120 (120 noires par minute (60 secondes))

Réglage	Vitesse du LFO
𝅗𝅥 (blanche)	1 seconde (60 / 60 =1 (seconde))
♩ (noire)	0,5 secondes (60 / 120 = 0,5 (secondes))
♪ (croche)	0,25 secondes (60 / 120 = 0,25 (secondes))

NOTE

Ce réglage est ignoré si le paramètre Waveform est sur "CHAOS".

Rate Detune (LFO1/LFO2 Rate Detune)

LFO Rate Detune effectue de subtils changements de vitesse du cycle LFO (paramètre 1:/2:Rate) chaque fois que vous enfoncez une touche. Des valeurs plus élevées entraînent des changements plus importants. Ce paramètre n'est pas utilisé quand "Rate" est réglé sur "Note".

Réglage: 0~127

Offset (LFO1/LFO2 Offset)

Relève ou abaisse la forme d'onde du LFO par rapport à une valeur centrale (hauteur ou fréquence de coupure). Des valeurs positives décalent la forme d'onde de sorte à ce que la modulation se produise vers le haut à partir de la valeur centrale. Des valeurs négatives décalent la forme d'onde de sorte à ce que la modulation se produise vers le bas à partir de la valeur centrale.

Réglage: -100, -50, 0, +50, +100

Delay Time (LFO1/LFO2 Delay Time) ❷

Ce paramètre spécifie le retard avant l'application de l'effet LFO (ou avant son arrêt) lorsqu'une touche est enfoncée (ou relâchée).

Réglage: 0~127

Après avoir lu **"Comment appliquer le LFO"** (p. 113), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.

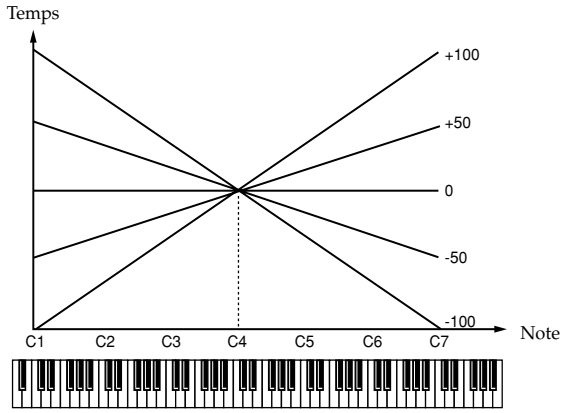
IDEE

Lorsque vous utilisez un son de violon ou d'instrument à vent, par exemple, il est préférable que le vibrato n'intervienne pas immédiatement lors de la production de la note mais un peu après. En jouant sur les réglages des paramètres Delay Time, Pitch Depth et Rate, vous pouvez appliquer automatiquement le vibrato un certain temps après le déclenchement de la note. Cet effet est appelé **Delay Vibrato**.

Delay Time KF (LFO1/LFO2 Delay Time Key Follow)

Détermine la valeur du paramètre Delay Time en fonction de la position sur le clavier par rapport au Do central (C4). Pour diminuer le temps écoulé avant l'application du LFO (l'effet est continu) plus vous montez dans l'aigu, optez pour une valeur positive; pour augmenter le temps écoulé, sélectionnez une valeur négative. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants. Si vous ne voulez pas que le temps écoulé avant application du LFO ne change en fonction de la touche enfoncée, réglez ce paramètre sur "0".

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



Fade Mode (LFO1/LFO2 Fade Mode)

Détermine le mode d'application du LFO.

Réglage: ON <, ON >, OFF <, OFF >

☞ Après avoir lu **"Comment appliquer le LFO"** (p. 113), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.

Fade Time (LFO1/LFO2 Fade Time) ❸

Ce paramètre détermine le temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum (minimum).

Réglage: 0~127

☞ Après avoir lu **"Comment appliquer le LFO"** (p. 113), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.

Key Trigger (LFO1/LFO2 Key Trigger)

Détermine si le cycle du LFO doit être synchronisé pour commencer lorsque la touche est enfoncée (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Pitch Depth (LFO1/LFO2 Pitch Depth) ★ ❹

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur.

Réglage: -63~+63

TVF Depth (LFO1/LFO2 TVF Depth) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la fréquence de coupure.

Réglage: -63~+63

TVA Depth (LFO1/LFO2) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le volume.

Réglage: -63~+63

Pan Depth (LFO1/LFO2) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la position stéréo.

Réglage: -63~+63

IDÉE

Des valeurs positives et négatives pour le paramètre Depth peuvent entraîner des changements de hauteur et de volume de nature différente. Si, par exemple, vous attribuez une valeur positive au paramètre Depth pour un Tone et choisissez la même valeur mais négative pour un autre, la phase de modulation des deux Tones sera opposée. Cela permet des allées et venues entre deux Tones; vous pouvez aussi le combiner avec le paramètre Pan pour changer cycliquement la position stéréo.

NOTE

Si le paramètre Structure a un réglage 2~10, les sorties des Tones 1 et 2 sont combinées avec le Tone 2 et celles des Tones 3 et 4 avec le Tone 4. Cela s'applique aux réglages du paramètre Pan Depth. C'est pourquoi le Tone 1 suit les réglages du Tone 2 et le Tone 3 ceux du Tone 4 (p. 102).

Step LFO

LFO Step Type

Lors de la génération d'une forme d'onde LFO à partir des données spécifiées avec LFO Step1~16, ce paramètre détermine si le niveau change abruptement à chaque étape ou s'il y a une évolution linéaire.

Réglage: TYPE1 (changement en escalier), TYPE2 (changement linéaire)

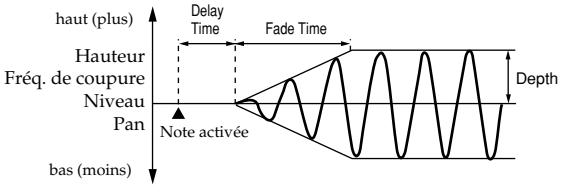
Step 1–16

Détermine les données pour Step LFO. Si le paramètre LFO Pitch Depth est réglé sur +63, chaque unité (+1) des données Step correspond à une hauteur de +50 cents.

Réglage: -36~+36

Comment appliquer le LFO

● Application progressive du LFO une fois la touche enfoncée

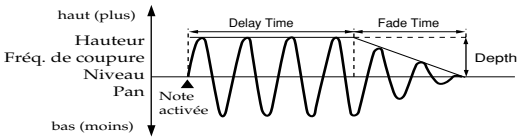


Fade Mode: ON <

Delay Time: Détermine le temps entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où l'application du LFO débute.

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum après le retard (Delay Time).

● Application immédiate du LFO lorsque la touche est enfoncée avec diminution progressive de l'effet

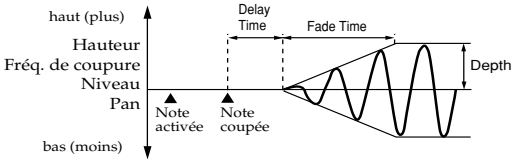


Fade Mode: ON >

Delay Time: Persistance de l'effet LFO une fois les touches relâchées.

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau minimum après le retard (Delay Time).

● Application progressive du LFO une fois la touche relâchée

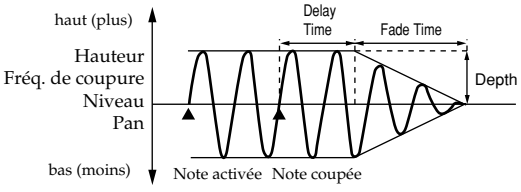


Fade Mode: OFF <

Delay Time: Détermine le temps entre le moment où vous relâchez une touche et celui où l'application du LFO débute.

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum après le retard (Delay Time).

● Application du LFO entre le moment où la touche est enfoncée et celui où elle est relâchée avec diminution progressive de l'effet à partir du relâchement de la touche

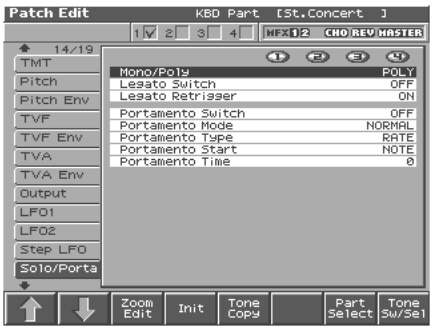


Fade Mode: OFF >

Delay Time: Durée de la persistance de l'effet LFO une fois les touches relâchées.

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau minimum après le retard (Delay Time).

Effet Portamento ou Legato (Solo Porta)



☞ Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Comment effectuer les réglages de Patch"** (p. 95).

Mono/Poly

Détermine si le Patch est monophonique (MONO) ou polyphonique (POLY). Le réglage "MONO" est efficace lorsque vous jouez un Patch reproduisant un instrument solo tel qu'un saxo ou une flûte.

Réglage

MONO: Seule la note jouée en dernier lieu est audible.

POLY: Il est possible de jouer plusieurs notes simultanément.

Legato Switch

La fonction Legato n'est disponible qu'en mode Mono (et non en mode Poly). Active (ON) ou coupe (OFF) la fonction Legato (jeu lié). Lorsque la fonction Legato est activée (ON), il suffit d'appuyer sur une touche tout en maintenant la touche précédente enfoncée pour amener la hauteur de la note à celle de la suivante, sans interruption du son. Cela crée une transition linéaire entre les notes permettant notamment de simuler des techniques de jeu utilisées par les guitaristes.

Réglage: OFF, ON

Legato Retrigger (Legato Retrigger Switch)

La fonction Legato Retrigger n'est disponible que lorsque le paramètre Mono/Poly est réglé sur "MONO" et Legato Switch sur "ON". Ce paramètre détermine si les sons sont rejoués (ON) ou non (OFF) lorsque la fonction Legato est activée. Normalement, ce paramètre reste sur "ON". Lorsque vous maintenez une touche enfoncée et enfoncez une autre touche alors que ce paramètre est coupé ("OFF"), vous n'obtenez qu'un changement de hauteur: l'attaque de la seconde touche n'est pas produite. Réglez ce paramètre sur "OFF" lorsque vous jouez des phrases avec des sons de vents ou de cordes ou lorsque vous vous servez de la modulation avec un son de synthé mono.

Réglage: OFF, ON

Imaginons que Legato Switch soit sur "ON" et Legato Retrigger sur "OFF". Lorsque vous essayez de produire un jeu lié (en actionnant une touche plus haute tout en maintenant une touche plus basse enfoncée), la hauteur peut parfois ne pas atteindre la note attendue (elle s'arrête à une note intermédiaire). Cela peut arriver si vous dépassez la limite d'augmentation de hauteur déterminée par le niveau de la forme d'onde (Wave Level). De plus, si vous utilisez des limites de hauteurs différentes pour les formes d'onde d'un Patch multi-Tones, il peut cesser de fonctionner en MONO. Lorsque vous effectuez d'importants changements de hauteur, réglez le paramètre Legato Retrigger sur "ON".

Portamento Switch

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

Réglage: OFF, ON

Portamento

Le Portamento est un effet qui produit un glissement de hauteur progressif d'une note à la suivante. En faisant appel au portamento avec un réglage Mono/Poly sur "MONO", vous pouvez simuler des techniques de jeu propres au violon ou à d'autres instruments de ce type.

Portamento Mode

Détermine les conditions de jeu pour lesquelles le portamento est appliqué.

Réglage

NORMAL: L'effet portamento est toujours appliqué.

LEGATO: Le portamento ne s'applique qu'aux notes liées (legato: vous enfoncez une seconde touche avant de relâcher la première).

Portamento Type

Détermine le type d'effet portamento.

Réglage

RATE: Le temps de glissement varie selon la hauteur séparant les deux notes.

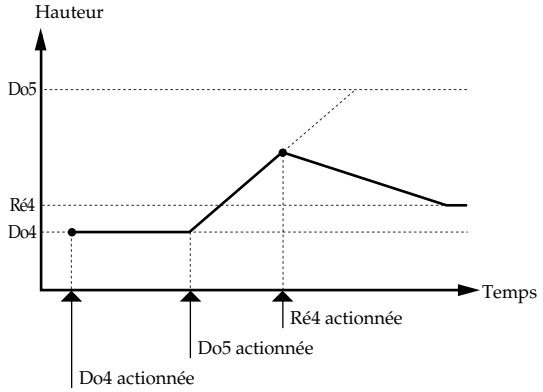
TIME: Le temps de glissement est constant, quelle que soit la différence de hauteur entre les notes.

Portamento Start

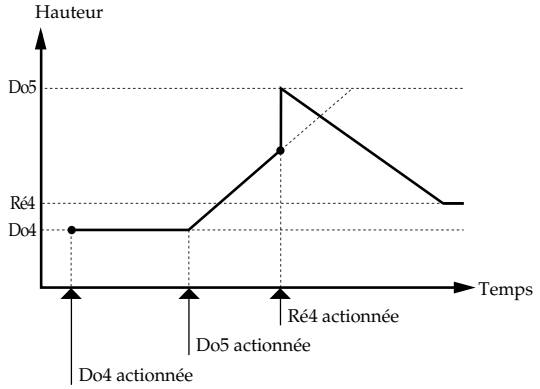
Si vous appuyez sur une autre touche durant un changement de hauteur produit par portamento, un nouveau changement de hauteur commence. Ce réglage détermine la hauteur à laquelle le changement commence.

Réglage

PITCH: Lance un nouveau glissement de hauteur (portamento) quand vous enfoncez une touche durant un glissement.



NOTE: Le portamento recommence à partir de la hauteur que le changement en cours doit atteindre.

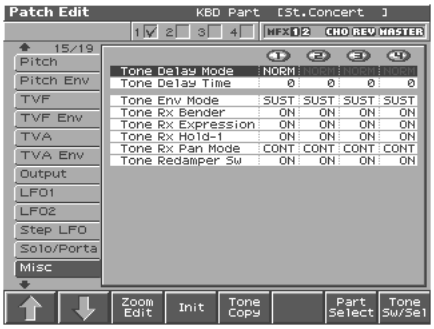


Portamento Time

Ce paramètre détermine la durée du portamento (glissement d'une note à la suivante). Des valeurs élevées allongent le temps qu'il faut pour atteindre la hauteur de la note suivante.

Réglage: 0~127

Paramètres divers (Misc.)

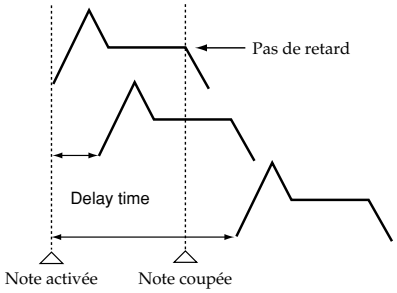


Tone Delay Mode

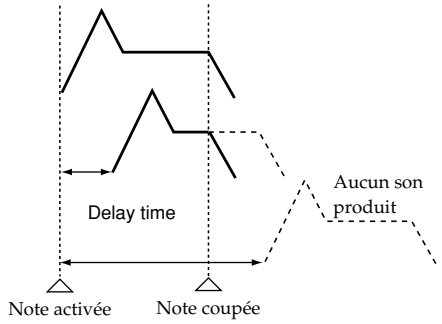
Détermine le type de Delay (retard).

Réglage

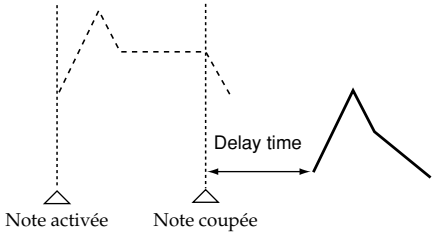
NORM: Le Tone débute après le retard spécifié par le paramètre Delay Time.



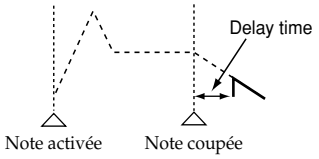
HOLD: Le Tone débute après le retard spécifié par le paramètre Delay Time; si, toutefois, vous relâchez la touche avant que ce retard ne soit écoulé, le Tone n'est pas produit.



OFF-N: Le Tone n'est pas produit tant que la touche est enfoncée: il débute après le retard spécifié par le paramètre Delay Time une fois que vous avez relâché la touche. Cet effet peut venir à point pour simuler des bruits de guitares et d'autres instruments.



OFF-D: Le Tone n'est pas produit tant que la touche est enfoncée: il débute après le retard spécifié par le paramètre Delay Time une fois que vous avez relâché la touche. Dans ce cas, cependant, les changements de l'enveloppe TVA commencent lorsque la touche est enfoncée, ce qui signifie que vous n'entendrez généralement plus que la partie "relâchement" (T4) de l'enveloppe.



NOTE

Avec une forme d'onde de type Decay (un son qui chute naturellement même si la touche n'est pas relâchée), la sélection de "OFF-N" ou "OFF-D" peut entraîner un silence.

Tone Delay

Cette fonction introduit un retard entre le moment où une touche est enfoncée (ou relâchée) et celui où le Tone commence à résonner. Vous pouvez également effectuer des réglages afin de décaler le timing de chaque Tone. Cet effet diffère de l'effet Delay des effets internes car en changeant la qualité sonore des Tones retardés et en modifiant la hauteur de chaque Tone, vous pouvez produire des passages ressemblant à des arpèges d'une simple pression sur une touche.

Vous pouvez également synchroniser le temps de retard du Tone avec le tempo d'un séquenceur.

NOTE

- Si vous n'utilisez pas la fonction Tone Delay, réglez le paramètre Delay Mode sur "NORM" et Delay Time sur "0".
- Si le paramètre Structure a un réglage 2~10, les sorties des Tones 1 et 2 sont combinées avec le Tone 2 et celles des Tones 3 et 4 avec le Tone 4. C'est pourquoi le Tone 1 suit les réglages du Tone 2 et le Tone 3 ceux du Tone 4 (p. 102).

Tone Delay Time

Détermine le retard entre le moment où la touche est enfoncée (ou, si le paramètre Delay Mode est réglé sur "OFF-N" ou "OFF-D", le moment où la touche est relâchée) et celui où le Tone est audible.

Réglage: 0–127, Note

Tone Delay Time détermine la longueur des temps lorsque le tempo déterminant le retard avant production du son (Patch Tempo) est synchronisé avec le tempo d'un séquenceur externe.

Exemple:

Pour un tempo de 120 (120 noires par minute (60 secondes))

Réglage	Retard
𝅗𝅥 (blanche)	1 seconde (60 / 60 =1 (seconde))
♩ (noire)	0,5 secondes (60 / 120 = 0,5 (secondes))
♪ (croche)	0,25 secondes (60 / 120 = 0,25 (secondes))

Tone Env Mode (Tone Envelope Mode)

Si vous avez opté pour une forme d'onde de type boucle (Loop) (p. 97), elle reste audible tant que la touche est maintenue enfoncée. Si vous souhaitez qu'une note chute naturellement même lorsque la touche reste enfoncée, réglez ce paramètre sur "NO-SUS".

Réglage: NO SUS, SUST

NOTE

Si vous utilisez une forme d'onde de type "one-shot" (à un coup) (p. 97), elle ne sera pas maintenue même si ce paramètre est réglé sur "SUST".

Tone Rx Bender (Tone Receive Pitch Bend Switch)

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

Réglage: OFF, ON

Tone Rx Expression (Tone Receive Expression Switch)

Détermine pour chaque Tone si les messages MIDI Expression sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Tone Rx Hold-1 (Tone Receive Hold Switch)

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

Réglage: OFF, ON

NOTE

Si vous réglez le paramètre Env Mode sur "NO SUS", ce réglage n'a aucun effet.

Tone Rx Pan Mode

Détermine pour chaque Tone la façon dont les messages Pan sont reçus.

Réglage

CONT: Chaque fois que des messages Pan sont reçus, la position stéréo du Tone change.

K-ON: La position stéréo du Tone ne change qu'à la note suivante. Si un message Pan arrive tandis qu'une note résonne, la position stéréo reste inchangée jusqu'à la prochaine pression sur une touche.

NOTE

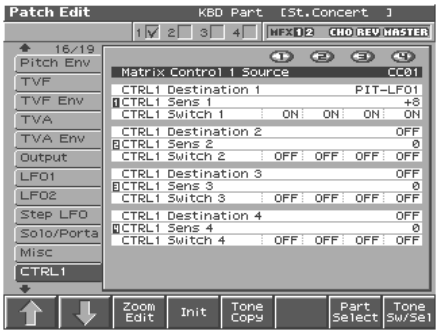
Il est impossible de régler les canaux pour empêcher la réception de messages Pan.

Tone Redamper Sw (Tone Redamper Switch)

Vous pouvez spécifier pour chaque Tone si le son doit être maintenu ou non à la réception d'un message Hold 1 lorsqu'une touche est relâchée mais avant que le son ne se soit éteint. Pour maintenir le son, réglez ce paramètre sur "ON". Si vous utilisez cette fonction, réglez aussi le paramètre Rx Hold-1 sur "ON". Cette fonction fait de l'effet avec les sons de piano.

Réglage: OFF, ON

Réglages Matrix Control (Ctrl1~4)



Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Comment effectuer les réglages de Patch"** (p. 95).

Contrôle matriciel

Normalement, lorsque vous souhaitez piloter des paramètres à partir d'un appareil MIDI externe, vous envoyez des messages SysEx (System Exclusive), à savoir des messages MIDI exclusivement destinés au Fantom-S. Toutefois, les messages SysEx sont parfois assez complexes et le volume des données transmises peut atteindre des proportions considérables.

C'est pourquoi certains paramètres de Patch courants du Fantom-S ont été conçus pour reconnaître et changer de valeur à la réception de messages de commande de contrôle (ou autres) MIDI. Cela vous offre toute une série d'outils pour piloter la façon dont les Patches sont joués. Vous pouvez, par exemple, vous servir du levier Pitch Bend pour changer la vitesse du LFO ou exploiter la force exercée sur le clavier pour ouvrir et fermer un filtre.

La fonction vous permettant de faire appel à des messages MIDI pour appliquer ces changements en temps réel aux paramètres de son est appelée **contrôle matriciel (Matrix Control)**. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre contrôles matriciels par Patch.

Le contrôle matriciel permet de sélectionner un type de message MIDI (Source) pour contrôler un paramètre donné (Destination), d'en déterminer l'intensité (Sns) et de sélectionner le Tone auquel l'effet s'applique (Tone).

Matrix Control 1–4 Source

Sélectionnez le message MIDI qui pilotera le paramètre de Tone par contrôle matriciel.

Réglage

OFF: Pas de contrôle matriciel.

CC01~31, 33~95: Commandes de contrôle 1~31, 33~95



Pour en savoir davantage sur les commandes de contrôle, veuillez lire la section **"Implémentation MIDI"** (p. 314)**.**

PITCH BEND: Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

SYS CTRL1–SYS CTRL4: Messages MIDI utilisés comme contrôles matriciels communs.

VELOCITY: Toucher (force exercée sur une touche)

KEY FOLLOW: Suit les touches (position sur le clavier avec Do4= 0)

TEMPO: Tempo spécifié (tempo du séquenceur) ou tempo d'un séquenceur MIDI externe.

LFO1: LFO 1

LFO2: LFO 2

PITCH ENV: Enveloppe de hauteur

TVF ENV: Enveloppe du filtre TVF

TVA ENV: Enveloppe TVA (d'amplitude)



Velocity et Key Follow correspondent à des messages de note.



- Bien qu'il n'y ait pas de messages MIDI pour les paramètres LFO 1~TVA Env, ils peuvent servir de contrôle matriciel. Dans ce cas, vous pouvez changer les réglages de son en temps réel en jouant avec des Patches.
- Si vous voulez utiliser des commandes de contrôle système pour tout le Fantom-S, sélectionnez "SYS CTRL1"~"SYS CTRL4". Les messages MIDI faisant office de commandes de contrôle système 1~4 sont réglés avec les paramètres System Ctrl 1~4 Source (p. 246).



- Certains paramètres permettent d'activer/couper la réception de commandes de contrôle CC11 (Expression) et CC64 (Hold 1) (p. 117). Lorsque la réception est activée ("ON") et les messages MIDI reçus, tout changement de réglage du paramètre voulu se reflète simultanément dans les réglages Pitch Bend, Expression et Hold 1. Si vous voulez changer uniquement les paramètres ciblés, coupez la réception de ces messages ("OFF").
- Certains paramètres permettent d'activer/couper la réception de messages MIDI spécifiques pour chaque canal d'une Performance (p. 146). Lorsqu'un Patch contenant des réglages de contrôle matriciel est assigné à une partie, assurez-vous que tout message MIDI nécessaire pour le contrôle matriciel peut être reçu. Si la réception de messages MIDI est coupée sur le Fantom-S, il n'y a pas de contrôle matriciel possible.

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

Matrix Control Destination sélectionne le paramètre de Tone piloté par le contrôle matriciel. Vous avez le choix parmi les paramètres suivants. Lorsque vous ne pilotez pas de paramètre par contrôle matriciel, réglez ce paramètre sur "OFF". Vous pouvez choisir jusqu'à quatre paramètres pour chaque source de contrôle et les piloter simultanément.



Dans ce manuel, les paramètres pouvant être pilotés par contrôle matriciel sont indiqués par une "★".

● Ouvrir/fermer le filtre

CUTOFF: Change la fréquence de coupure.

RESONANCE: Souligne les harmoniques autour de la fréquence de coupure afin de conférer plus de caractère au son.

● Changer le volume, la position stéréo et la hauteur

LEVEL: Change le volume.

PAN: Change la position stéréo.

PITCH: Change la hauteur.

● Changer le mode d'application des effets

OUTPUT LEVEL: Change le niveau de sortie.

CHORUS SEND: Change le niveau d'envoi au Chorus.

REVERB SEND: Change le niveau d'envoi à la Reverb.

● Modulation avec LFO

LFO1/LFO2 PCH DEPTH: Change l'intensité du vibrato.

LFO1/LFO2 TVF DEPTH: Change l'intensité du wah.

LFO1/LFO2 TVA DEPTH: Change l'intensité du trémolo.

LFO1/LFO2 PAN DEPTH: Modifie l'effet du LFO sur la position stéréo.

LFO1/LFO2 RATE: Change la vitesse de modulation du LFO.

* *Ce paramètre n'est pas utilisé quand LFO Rate est réglé sur "Note".*

● Changer l'enveloppe de hauteur

PIT ENV A-TIME: Modifie l'attaque (T1) de l'enveloppe de hauteur.

PIT ENV D-TIME: Modifie la chute (Decay, T2) et le maintien (Sustain, T3) de l'enveloppe de hauteur.

PIT ENV R-TIME: Modifie le relâchement (Release, T4) de l'enveloppe de hauteur.

● Changer l'enveloppe TVF

TVF ENV A-TIME: Modifie l'attaque (T1) de l'enveloppe TVF.

TVF ENV D-TIME: Modifie la chute (Decay, T2) et le maintien (Sustain, T3) de l'enveloppe TVF.

TVF ENV R-TIME: Modifie le relâchement (Release, T4) de l'enveloppe TVF.

● Changer l'enveloppe TVA

TVA ENV A-TIME: Modifie l'attaque (T1) de l'enveloppe TVA.

TVA ENV D-TIME: Modifie la chute (Decay, T2) et le maintien (Sustain, T3) de l'enveloppe TVA.

TVA ENV R-TIME: Modifie le relâchement (Release, T4) de l'enveloppe TVA.

● Séparer les Tones utilisés

TMT

IDEE

- Si vous utilisez le contrôle matriciel pour séparer les Tones, réglez le paramètre TMT Vel Control sur "OFF" et le paramètre TMT Control Switch sur"ON" (p. 104).
- Si vous utilisez le contrôle matriciel pour séparer les Tones, nous vous conseillons de régler le paramètre Matrix Control Sens sur "+63". Une valeur inférieure risque d'empêcher le changement de Tone. Pour inverser l'effet, choisissez la valeur "–63".
- Si vous utilisez le contrôle matriciel pour changer les Tones en douceur, servez-vous des paramètres Velo Fade Lower et Velo Fade Upper (p. 104). Plus les valeurs sont élevées, plus la transition d'un Tone à l'autre est douce.

● Changer l'intensité de la modulation de fréquence pour FXM

FXM DEPTH

● Contrôler l'allongement/le rétrécissement en temps réel

TIME

NOTE

Si Realtime Time Stretch (p. 101) n'est pas sélectionné, cela reste sans effet. Si la sensibilité du contrôle matriciel est réglée sur "+", le temps d'allongement/de rétrécissement est plus court; avec un réglage "–", ce temps est plus long.

● Changer des paramètres spécifiques des multi-effets

MFX CTRL1–4: Change le paramètre choisi avec le paramètre MFX Control 1~4 Assign.

NOTE

Vous ne bénéficiez d'aucun effet, même via le contrôle matriciel si les réglages sont tels qu'aucun multi-effet n'est utilisé.

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

Détermine l'intensité de l'effet piloté par le contrôle matriciel. Si vous souhaitez modifier le paramètre sélectionné dans une direction "positive" (augmenter la valeur, aller vers la droite ou plus rapidement, etc.), sélectionnez une valeur positive. Si vous souhaitez modifier le paramètre sélectionné dans une direction "négative" (diminuer la valeur, aller vers la gauche ou plus lentement, etc.), sélectionnez une valeur négative. Lorsque vous sélectionnez simultanément les valeurs positives et négatives, les changements de valeurs sont plus rapides (incréments plus importants). Réglez ce paramètre sur "0" pour couper l'effet.

Réglage: -63~+63

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

Matrix Control Tone sélectionne le Tone auquel l'effet est appliqué lorsque vous utilisez le contrôle matriciel.

Réglage

OFF: Pas d'effet.

ON: L'effet est appliqué.

REVS: L'effet est appliqué de façon inversée.

Réglages d'effets pour un Patch (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)

Pour en savoir davantage sur les réglages d'effets, voyez les pages indiquées ci-dessous.

- **"Effets en mode Patch"** (p. 231)
- **"Réglages des multi-effets (MFX1~3)"** (p. 236)
- **"Réglages de chorus (Chorus)"** (p. 238)
- **"Réglages de réverbération (Reverb)"** (p. 238)

Créer un kit de batterie

Le Fantom vous offre un contrôle total sur une vaste gamme de paramètres. Un **paramètre** est un élément qui peut être réglé. Lorsque vous changez les valeurs des paramètres, vous faites de l'**édition**. Ce chapitre explique comment créer des kits de batterie (Rhythm Sets) et décrit les fonctions des paramètres de kit de batterie.

Réglages d'un kit de batterie

Commencez avec un kit de batterie existant et éditez-le pour en créer un nouveau. Les kits de batterie sont constitués d'une série de Tones rythmiques (sons d'instruments de percussion). Vous pouvez changer les assignations des sons de percussion aux touches avec la fonction d'édition du kit de batterie.

Le Tone rythmique assigné à chaque touche peut être constitué d'un maximum de quatre formes d'onde. Les Tones rythmiques et les formes d'onde ont la même relation que les Patches et les Tones.

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play" et sélectionner la partie (Keyboard ou Pad) et le kit de batterie à modifier (p. 93).**

NOTE

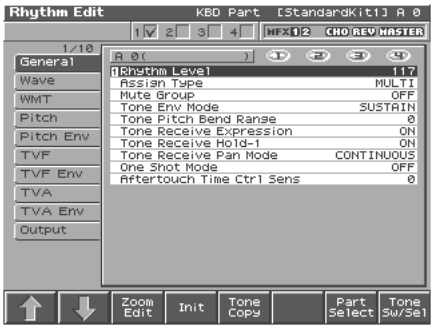
Il est impossible d'éditer les kits de batterie du groupe GM.

IDEE

Si vous voulez créer tous vos kits de batterie à partir de zéro au lieu de vous baser sur les kits disponibles, effectuez une **initialisation** (p. 121).

2. **Appuyez sur [EDIT].**

   La page "Rhythm Edit" apparaît.



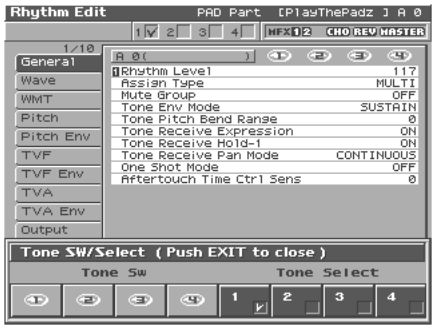
3. **Les paramètres sont répartis dans plusieurs groupes d'édition. Appuyez sur [1 (⇑)] ou [2 (⇓)] pour sélectionner l'onglet du groupe d'édition contenant le paramètre à modifier.**

Pour en savoir plus sur la répartition des paramètres, voyez **"Liste des paramètres"** (p. 269).

4. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.**

5. **Appuyez sur [8 (Tone Sw/Sel)] pour sélectionner la forme d'onde à éditer.**

   La fenêtre "Wave Sw/Select" apparaît.



   Appuyez sur un des boutons [5 (Wave Select1)]~[8 (Wave Select4)] pour sélectionner la forme d'onde à éditer.

- **Edition simultanée d'un même paramètre pour plusieurs formes d'onde**

  Appuyez simultanément sur plusieurs boutons [5 (Wave Select1)]~[8 (Wave Select4)] afin de sélectionner les formes d'onde à éditer en même temps. Lorsqu'une forme d'onde est sélectionnée, une coche (✔) apparaît.

- **Activer/couper une forme d'onde**

  Appuyez sur le bouton [1 (Wave Sw1)]~[4 (Wave Sw4)] correspondant à la forme d'onde à activer/couper.

* *En appuyant sur ◀ ou ▶, vous pouvez sélectionner la forme d'onde.*

6. **Une fois la sélection faite, appuyez sur [EXIT].**

7. **Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] .**

- **Pour changer la partie à éditer**

  Appuyez sur [7 (Part Select)].

8. **Répétez les étapes 5~7 pour achever le kit de batterie.**

9. **Si vous souhaitez conserver vos changements, sauvegardez-les en appuyant sur [WRITE] (p. 122). Si vous ne souhaitez pas conserver les changements, appuyez sur [EXIT] pour retrouver la page "Patch Play".**

   Si vous retournez à la page "Patch Play" sans sauvegarder les changements, un astérisque "*" s'affiche pour vous rappeler que les réglages du kit de batterie ont été modifiés.

NOTE

Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre kit alors que l'écran affiche un astérisque "*", les changements apportés au kit édité sont perdus.

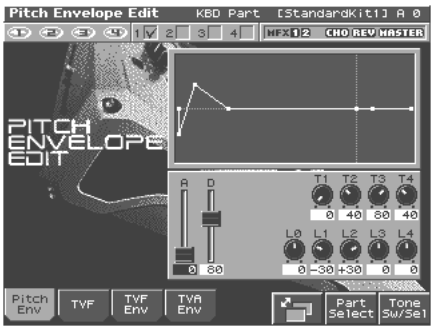
Editer avec un affichage graphique (Zoom Edit)

Vous pouvez éditer le kit à partir d'une représentation graphique des paramètres les plus utilisés et les plus importants.

Zoom Edit vous permet d'éditer les paramètres suivants.

Paramètre	Page
Pitch Envelope	p. 127
TVF	p. 128
TVF Envelope	p. 129
TVA Envelope	p. 130

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play" puis sélectionnez la partie (Keyboard ou Pad) et le kit à modifier.**
2. **Appuyez sur [EDIT] et ensuite sur [3 (Zoom Edit)].**
   La page "Zoom Edit" apparaît.



3. **Les paramètres sont répartis en plusieurs groupes d'édition. Appuyez sur [1]~[4] afin de sélectionner l'onglet contenant les paramètres à éditer.**
   - **Pour sélectionner une forme d'onde pour l'édition ou activer/couper une forme d'onde**
     Appuyez sur [8 (Tone Sw/Sel)].
   - **Pour changer de partie à éditer**
     Appuyez sur [7 (Part Select)].
4. **Amenez le curseur sur le paramètre à éditer avec [CURSOR].**
   Vous pouvez vous servir d'une commande Realtime Control pour régler la valeur.
5. **Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC].**
6. **Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**

Initialiser les réglages du kit de batterie (Init)

"Initialiser" signifie ramener les réglages du kit actuel à ses valeurs par défaut ou aux valeurs d'usine.

NOTE
L'initialisation n'affecte que le kit sélectionné; les kits de la mémoire utilisateur ne sont pas concernés. Si vous souhaitez ramener tous les paramètres du Fantom à leur valeur d'usine, faites appel à la fonction Factory Reset (p. 252).

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play" puis sélectionnez la partie (Keyboard ou Pad) et le kit de batterie à initialiser (p. 93).**
2. **Appuyez sur [EDIT] et ensuite sur [3 (Patch)].**
3. **Appuyez sur [4 (Init)].**
   Sélectionnez le type d'initialisation.
   - **ALL:** Les assignations de toutes les touches du kit de batterie sont initialisées.
   - **KEY:** Seule une touche est initialisée. Lorsque KEY est sélectionné, il faut spécifier la touche (La0~Do8) à initialiser.
4. **Appuyez sur [8 (Exec)].**
   Un message vous demande confirmation.
5. **Appuyez sur [8 (Exec)].**
   L'initialisation est effectuée et vous retrouvez la page "Rhythm Edit".

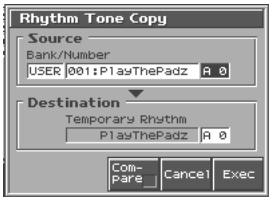
* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*

Copier les réglages de Tone rythmique (Copy)

Cette opération copie les réglages de n'importe quel kit de batterie dans le kit actuellement sélectionné. Cette fonction permet de simplifier et d'accélérer le processus d'édition.

Procédure de base pour la copie de Tone rythmique

1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play" et sélectionnez la partie (Keyboard ou Pad) à éditer ainsi que le kit de batterie de destination (p. 93).**
2. **Appuyez sur [EDIT].**
3. **Appuyez sur [5 (Tone Copy)].**
   La fenêtre "Rhythm Copy" apparaît.



4. **Déplacez le curseur avec [CURSOR] et sélectionnez la banque et le numéro de la "Source" ainsi que le Tone rythmique.**
5. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons[INC][DEC] pour effectuer les réglages.**
6. **Déplacez le curseur avec [CURSOR] et sélectionnez le numéro du Tone rythmique de "Destination".**
7. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons[INC][DEC] pour effectuer les réglages.**
8. **Appuyez sur [8 (Exec)].**
   Un message vous demande confirmation.
9. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour retrouver la page "Rhythm Edit".**

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

Fonction Compare

Pour les opérations de copie de Tone rythmique, vous pouvez utiliser la fonction Compare.
Pour écouter le kit de batterie source, appuyez sur [6 (Compare)] afin de cocher la case (✔). Vous pouvez alors jouer avec le kit de batterie source sur le clavier ou les pads.



NOTE
Lorsqu'il est écouté avec la fonction Compare, le kit de batterie peut avoir un son légèrement différent.

Précautions lors de la sélection d'une forme d'onde

Les sons du Fantom reposent sur des formes d'onde PCM complexes et si vous essayez d'effectuer des réglages allant à l'encontre du type de forme d'onde original, le résultat risque d'être surprenant.

Les formes d'onde internes du Fantom sont divisées en deux groupes.

One-shot: Ces formes d'onde ont des sons ayant un temps de chute (decay) bref. Une forme d'onde "one-shot" enregistre l'attaque initiale et la chute du son. Certaines formes d'onde "one-shot" du Fantom représentent des sons à part entière tels que des sons d'instruments de percussion. Le Fantom contient aussi de nombreuses formes d'onde "one-shot" qui sont des éléments tirés d'autres sons. Vous trouverez notamment des composants d'attaque tels que les sons de marteaux de piano et les bruits de frettes de guitare.

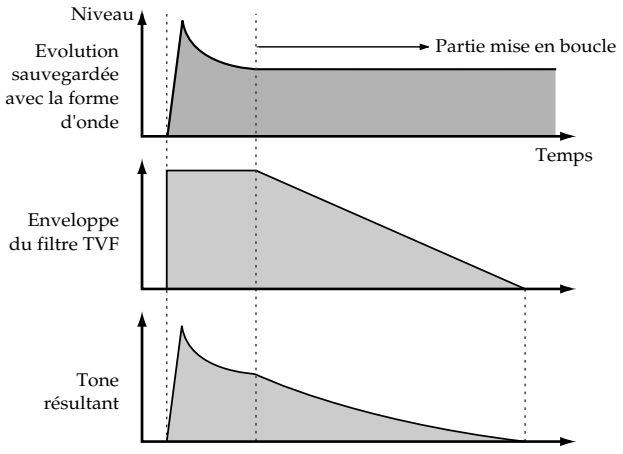
Looped: Ces formes d'onde comprennent des sons ayant de longs temps de chute ainsi que des sons maintenus. Elles reproduisent en boucle (Loop) la section relativement "stabilisée" du son. Les formes d'onde en boucle du Fantom proposent aussi des éléments tirés d'autres sons tels que la résonance sympathique des cordes d'un piano ou les harmoniques "creuses" des cuivres.

Précautions lors de l'utilisation d'une forme d'onde One-shot

Il est impossible d'utiliser l'enveloppe pour modifier une forme d'onde One-shot et en rendre la chute plus longue que celle de l'original ou la transformer en son maintenu. Si vous tentiez de programmer une telle enveloppe, vous verriez que la partie où vous voulez allonger l'enveloppe ne contient tout simplement plus de données et ne produit donc aucun son.

Précautions lors de l'utilisation d'une forme d'onde Loop

Pour de nombreux instruments acoustiques tels que le piano ou le saxophone, des changements de timbre extrêmement importants se produisent durant les premiers moments de chaque note. Cette attaque initiale contribue dans une large mesure à définir le caractère de l'instrument. Pour de telles formes d'onde, il vaut mieux utiliser tels quels les changements de timbre complexes de l'attaque et se borner à utiliser l'enveloppe pour modifier la chute uniquement. Si vous essayez de modifier l'attaque avec l'enveloppe, les caractéristiques du son original risquent de vous empêcher d'obtenir le son recherché.



Sauvegarder vos kits de batterie (Write)

Si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le kit modifié, sauvegardez-le dans la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire.

Lorsque vous modifiez les réglages d'un Patch, un astérisque "*" apparaît à la page "Patch Play".

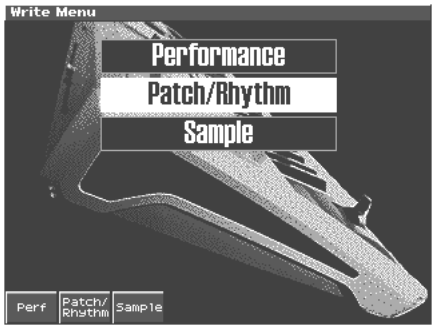
NOTE

Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles.

1. Assurez-vous que le kit de batterie à sauvegarder est sélectionné.

2. Appuyez sur [WRITE].

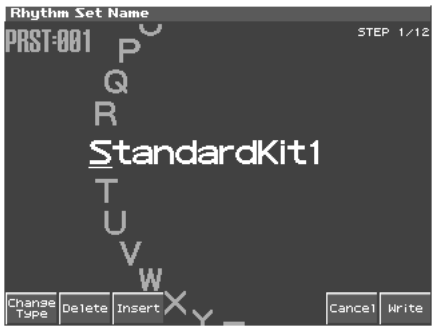
La page "Write Menu" s'affiche.



3. Appuyez sur [2 (Patch/Rhythm)].

* *Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner "Rhythm Edit" et appuyez sur [ENTER].*

La page "Rhythm Set Name" apparaît.



4. Donnez un nom au kit de batterie.

- [1 (Change Type)]: Sélectionne le type de caractère. Chaque pression permet de choisir le premier caractère d'une des trois séries: lettres majuscules (A), minuscules (a) ou chiffres et symboles (0).
- [2 (Delete)]: Efface le caractère indiqué par le curseur et déplace les caractères suivants vers la gauche.
- [3 (Insert)]: Insère un espace à l'emplacement du curseur.
- ▲ , ▼ : Permettent de déplacer le curseur.
- Molette VALUE, [INC][DEC]: Sélectionne un caractère.

* *Pour annuler l'entrée de caractère, appuyez sur [7 (Cancel)].*

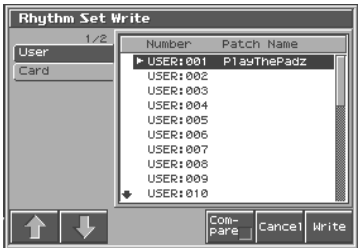
* *Vous pouvez aussi utiliser les pads pour entrer des caractères (p. 81).*

5. Après avoir entré le nom, appuyez sur [8 (Write)].

L'écran affiche une page où vous pouvez spécifier le kit de destination pour la sauvegarde.

6. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC] et [2 (⇑)] pour choisir la mémoire de destination et le numéro de kit de batterie.

Le Fantom-S propose deux emplacements pour la sauvegarde: la mémoire utilisateur (User) et la carte de mémoire (Card).



IDEE

En appuyant sur [6 (Compare)], vous pouvez vérifier le contenu du kit de batterie de destination.

7. Appuyez sur [8 (Write)].

Un message vous demande confirmation.

NOTE

Evitez de mettre le Fantom-S hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

8. Appuyez sur [8 (Exec)] pour effectuer la sauvegarde. Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].

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

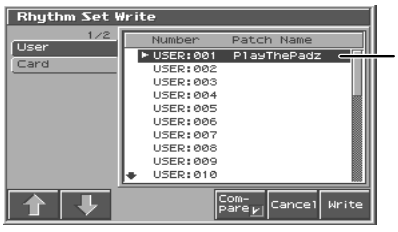
Ecouter le kit de batterie de destination (Compare)

Avant de sauvegarder un kit de batterie, vous pouvez écouter les données du kit de destination pour vous assurer qu'il s'agit bien d'un kit que vous ne voulez pas conserver. Cette opération peut sauver des chefs-d'œuvre en passe d'être irréversiblement effacés.

1. Suivez la procédure "Sauvegarder vos kits de batterie (Write)" jusqu'à l'étape 5 pour sélectionner le kit de destination.

2. Appuyez sur [7 (Compare)] pour cocher la case (✔).

La fenêtre "Rhythm Compare" apparaît et vous permet d'écouter le kit sélectionné comme destination pour la sauvegarde du nouveau kit de batterie.



Kit de batterie choisi pour la sauvegarde

3. Jouez sur le clavier ou les pads pour écouter le kit de destination et vérifiez qu'il s'agit bien d'un kit que vous voulez effacer.

NOTE

Lorsqu'il est écouté avec la fonction Compare, le kit de batterie peut avoir un son légèrement différent.

4. Si vous voulez changer de kit de destination, servez-vous de ▲ ou ▼ pour sélectionner un nouveau kit.

5. Appuyez sur [7 (Write)].

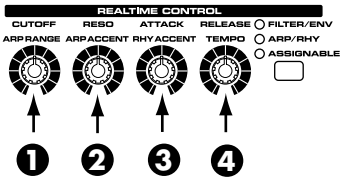
6. Appuyez une fois de plus sur [8 (Exec)] pour effectuer la sauvegarde.

Paramètres des kits de batterie

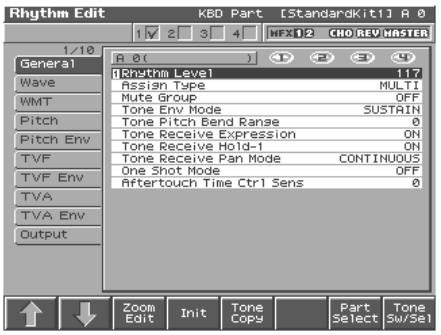
Cette section décrit les différents paramètres des kits de batterie et en explique les fonctions.

Si le nom de paramètre est représenté par un numéro (❶, ❷, ❸, ❹), vous pouvez vous servir de la commande Realtime Control correspondante (la commande de gauche est la commande 1 et celle de droite la commande 4) pour régler la valeur.

Lorsque vous passez à la page "Rhythm Edit", le témoin à droite des commandes Realtime Control s'éteint. Cela signifie que ces commandes permettent d'éditer les paramètres du Patch ou du kit de batterie. Si vous appuyez à nouveau sur le bouton à droite des commandes Realtime Control (pour allumer le témoin), les commandes reprennent leurs fonctions originales. Dès que vous quittez la page "Rhythm Edit", le témoin s'allume à nouveau.



Réglages communs à tout le kit de batterie (General)



Pour en savoir davantage, voyez **"Réglages d'un kit de batterie"** (p. 120).

General

Rhythm Level (Rhythm Set Level) ❶

Détermine le volume du kit de batterie.

Réglage: 0~127

IDEE

Le volume des Tones constitutifs du kit de batterie est déterminé par le paramètre Tone Level (p. 130). Le volume des formes d'onde constituant le Tone rythmique est déterminé par le paramètre Wave Level (p. 126).

Tone Name (Rhythm Tone Name)

Vous pouvez assigner un nom comprenant jusqu'à 12 caractères au Tone rythmique.

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

Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez **"Attribuer un nom"** (p. 81).

Assign Type

Assign Type détermine la façon dont les sons sont produits lorsqu'une même touche est enfoncée un certain nombre de fois.

Réglage

MULTI: Superpose les répétitions du son produit par la même touche. Avec des sons relativement longs, tels que des sons de cymbales crash, les sons sont superposés sans coupure des premiers sons joués.

SINGLE: Ce réglage n'autorise qu'une seule version du son à la fois quand une même touche est actionnée plusieurs fois. Avec des sons assez longs, la première version du son est coupée dès que la suivante est produite.

Mute Group

Sur une batterie acoustique, il est, par exemple, impossible d'avoir simultanément le son du charleston fermé et du charleston ouvert. Pour reproduire cet état de choses, vous pouvez faire appel à un groupe Mute.

La fonction Mute Group vous permet de désigner plusieurs Tones rythmiques qui ne peuvent pas être audibles simultanément. Vous pouvez constituer jusqu'à 31 groupes Mute. Les Tones rythmiques n'appartenant pas à un tel groupe doivent être désactivés ("OFF").

Réglage: OFF, 1~31

Tone Env Mode (Rhythm Tone Envelope Mode)

Si vous avez opté pour une forme d'onde de type boucle (Loop) (p. 122), elle reste audible tant que la touche est maintenue enfoncée. Si vous souhaitez qu'une note chute naturellement même lorsque la touche reste enfoncée, réglez ce paramètre sur "NO-SUS".

Réglage: NO-SUS, SUSTTAIN

NOTE

Si vous utilisez une forme d'onde de type "one-shot" (à un coup) (p. 122), elle ne sera pas maintenue même si ce paramètre est réglé sur "SUST".

Tone Pitch Bend Range (Rhythm Tone Pitch Bend Range)

Détermine, par pas de demi-tons (plage de 4 octaves), le changement de hauteur produit lorsque le levier Pitch Bend est actionné. L'ampleur du changement est identique, que le levier soit actionné vers la droite ou la gauche.

Réglage: 0~48

Tone Receive Expression (Rhythm Tone Receive Expression Switch)

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

Réglage: OFF, ON

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

Détermine pour chaque Tone rythmique si les messages MIDI Hold-1 sont reçus (ON) ou non (OFF).

NOTE

Si vous réglez le paramètre Env Mode sur "NO SUS" (p. 124), ce réglage n'a aucun effet.

Tone Receive Pan Mode (Rhythm Tone Receive Pan Mode)

Détermine pour chaque Tone rythmique la façon dont les messages Pan sont reçus.

Réglage

CONTINUOUS: Chaque fois que des messages Pan sont reçus, la position stéréo du Tone change.

KEY-ON: La position stéréo du Tone ne change qu'à la note suivante. Si un message Pan arrive tandis qu'une note résonne, sa position stéréo ne change pas jusqu'à la prochaine pression sur une touche.

NOTE

Il est impossible de régler les canaux pour empêcher la réception de messages Pan.

One Shot Mode

Le son est produit jusqu'à la fin de la forme d'onde (ou de l'enveloppe, si elle arrive en premier lieu). Le résultat est le même que quand le paramètre Tone Env Mode (p. 124) est réglé sur "NO-SUS". Si vous avez réglé le paramètre Wave Group (p. 125) sur "Sample", le réglage de boucle est obligatoirement "ONE SHOT".

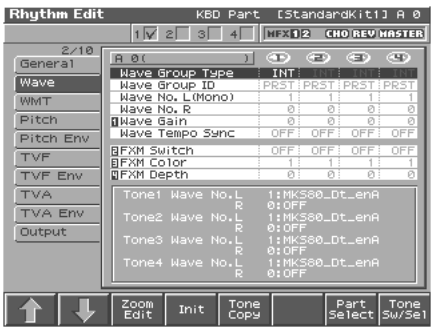
Réglage: OFF, ON

Aftertouch Time Ctrl Sens (Sensitivity)

En réglant les paramètres Wave Group sur "SAMPLE" et Tempo Sync sur "ON", l'aftertouch pilote l'étirement/rétrécissement temporel causé par Time Stretch. Si Time Stretch n'est pas appliqué, rien ne se produit. Si l'échantillon est programmé pour rétrécir, une valeur négative pour ce paramètre l'allonge.

Réglage: –63~+63

Modifier des formes d'onde (Wave)



Pour en savoir davantage, voyez **"Réglages d'un kit de batterie"** (p. 120).

MEMO

Pour les Tones rythmiques, les sons sont des combinaisons pouvant contenir jusqu'à quatre formes d'onde (huit en stéréo).

Astuce pour la création d'un Tone rythmique

Les formes d'onde pour la grosse caisse, la caisse claire, la cymbale, les toms et les autres instruments de percussion sont assignées chacune à un Tone rythmique. Lorsque vous ajoutez des effets 3D au son, réglez le panoramique individuellement pour chaque Tone rythmique.

Wave Group

Détermine le groupe auquel appartiennent les formes d'onde constituant le Tone rythmique.

Réglage

INT: Formes d'onde internes

EXP: Forme d'onde provenant d'une carte d'extension de la série SRX installée dans une fente EXP.

SMAP: Echantillons

MSAM: Multi-échantillons

NOTE

Vous ne pouvez pas choisir un groupe de formes d'onde correspondant à une carte d'extension non installée.

Wave Bank

Sélection de la banque de formes d'onde.

Réglage

Avec le groupe de formes d'onde EXP: A~D

Avec le groupe de formes d'onde SAMP: PRST, USER, CARD

Avec le groupe de formes d'onde MSAM: USER, CARD

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

Sélectionne les formes d'onde constituant le Tone rythmique. Le numéro et le nom de la forme d'onde apparaissent dans le bas de l'écran.

En mono, seul le canal gauche (L) est spécifié. En stéréo, le canal droit (R) est également spécifié.

Réglage: ----, 1–1228 (La limite supérieure dépend du groupe de formes d'onde.)

* *Lorsque vous utilisez un multi-échantillon en stéréo, entrez le même numéro pour L et R.*

Wave Tempo Sync ❶

Pour synchroniser une boucle de phrase (Phrase Loop) avec le tempo, réglez ce paramètre sur "ON". Ce paramètre n'est disponible que si vous avez inséré une carte d'extension et choisi une forme d'onde avec données de tempo (BPM) comme échantillon.

Réglage: OFF, ON

NOTE

- Si vous avez choisi une forme d'onde provenant d'une carte d'extension pour un Tone, l'activation du paramètre Wave Tempo Sync (ON) rend les réglages concernant la hauteur (p. 127) et les réglages FXM (p. 125) caduques.
- Si vous avez sélectionné un échantillon pour un Tone, réglez d'abord le tempo (BPM) de l'échantillon.
- Si vous avez sélectionné un échantillon pour un Tone, Wave Tempo Sync nécessite deux fois plus de voix.

Phrase en boucle (Phrase Loop)

Phrase Loop fait référence à une phrase tirée d'un morceau et mise en boucle (avec un échantillonneur, par exemple). Une technique exploitant les boucles de phrase consiste notamment à extraire une phrase d'un morceau d'un certain genre (musique Dance, par exemple) et à créer un nouveau morceau en se servant de cette phrase comme motif de base. Cette opération s'appelle aussi "Break Beats".

Time Stretch en temps réel

Si vous avez choisi le groupe "SAMP" ou "MSAM" et activé le paramètre Wave Tempo Sync (ON), vous pouvez modifier la vitesse de reproduction de la forme d'onde sans en altérer la hauteur.

Wave Gain ❶

Détermine le niveau (amplification) de la forme d'onde. La valeur change par pas de 6dB (décibels); une augmentation de 6 dB double le volume de la forme d'onde.

Réglage: –6, 0, +6, +12

FXM Switch ❷

Active (ON) ou coupe (OFF) la fonction FXM.

Réglage: OFF, ON

FXM

FXM (Frequency Cross Modulation) utilise une forme d'onde donnée pour moduler la fréquence de la forme d'onde sélectionnée afin de créer des harmoniques complexes. Ce procédé permet de créer des sons dingues ou des effets spéciaux.

FXM Color ❸

Détermine le mode de modulation de fréquence FXM. Des valeurs plus élevées produisent un son plus "rugueux" tandis que des valeurs plus basses génèrent un son plus métallique.

Réglage: 1~4

FXM Depth ❹

Détermine l'intensité de la modulation FXM.

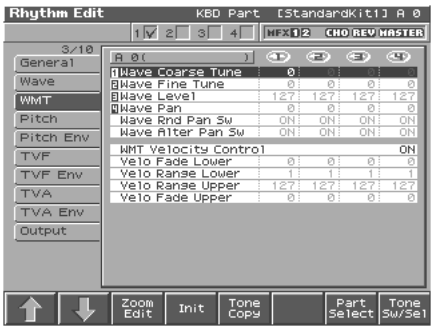
Réglage: 0~16

NOTE

Lorsque le paramètre Tempo Sync est réglé sur "ON", les réglages concernant la hauteur (p. 127) et FXM (p. 125) sont désactivés. Cependant, si vous vous servez de la fonction Realtime Time Stretch (p. 101) pour changer la longueur d'un échantillon, la hauteur change.

Changer la façon dont un Tone rythmique est produit (WMT)

La fonction WMT (Wave Mix Table) exploite la force exercée sur les touches pour piloter les quatre formes d'onde assignées au Tone rythmique.



Pour en savoir davantage, voyez **"Réglages d'un kit de batterie"** (p. 120).

Wave Coarse Tune ❶

Règle la hauteur de la forme d'onde par demi-tons vers le haut ou vers le bas sur une plage de +/–4 octaves.

Réglage: -48~+48

IDEE

La hauteur approximative du Tone rythmique est déterminée par le paramètre Coarse Tune (p. 127).

Wave Fine Tune ❷

Règle la hauteur de la forme d'onde vers le haut ou vers le bas par pas d'un cent sur une plage de +/–50 cents.

Réglage: –50~+50

MEMO

Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.

IDEE

La hauteur précise du Tone rythmique est déterminée par le paramètre Fine Tune (p. 127).

Wave Level ❸

Vous pouvez régler le volume de la forme d'onde.

Réglage: 0~127

IDEE

Le volume de chaque Tone rythmique est détermine par le paramètre Tone Level; le volume du kit entier de batterie est déterminé par le paramètre Rhythm Level (p. 123).

Wave Pan ❹

Détermine la position de la forme d'onde dans le panoramique. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.

Réglage: L63~0~63R

WMT Velocity Control (Velocity Control Switch)

WMT Velocity Control détermine s'il est fait appel (ON) ou non (OFF) à un autre Tone rythmique en fonction de la force exercée sur la touche (toucher).

Avec un réglage "RANDOM" (aléatoire), les Tones rythmiques du kit de batterie résonnent de façon aléatoire, indépendamment de tout message de toucher.

Réglage: OFF, ON, RANDOM

Wave Rnd Pan Sw (Wave Random Pan Switch)

Ce paramètre permet de changer de façon aléatoire la position stéréo de la forme d'onde chaque fois qu'une touche est enfoncée (ON). Si vous ne le souhaitez pas, coupez ce paramètre (OFF).

Réglage: OFF, ON

L'étendue du changement de position stéréo est déterminée par le paramètre Rnd Pan Depth (p. 130).

Wave Alter Pan Sw (Wave Alternate Pan Switch)

Ce paramètre alterne la position stéréo entre la gauche et la droite chaque fois qu'une touche est enfoncée. Réglez Alternate Pan Switch sur "ON" pour que la forme d'onde suive les réglages Alter Pan Depth (p. 130) ou sur "REV" pour inverser le positionnement stéréo. Si vous ne souhaitez pas que la position stéréo change chaque fois qu'une touche est enfoncée, coupez ce paramètre (OFF).

Réglage: OFF, ON, REV

Velo Fade Lower (Velocity Fade Width Lowe.r)

Détermine le niveau du Tone lorsque la valeur de toucher est inférieure à la plage assignée au Tone. Des valeurs plus élevées produisent un changement de volume plus progressif. Si vous ne voulez pas que des notes jouées avec un toucher non compris dans la plage spécifiée soient audibles, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~127

Velo Range Lower (Velocity Range Lower)

Détermine la valeur de toucher minimale pour que la forme d'onde soit audible. Profitez de ce paramètre pour produire différentes formes d'onde en fonction de la force exercée sur les touches.

Réglage: 1~UPPER

Velo Range Upper (Velocity Range Upper)

Détermine la valeur de toucher maximale pour que la forme d'onde soit audible. Profitez de ce paramètre pour produire différentes formes d'onde en fonction de la force exercée sur les touches.

Réglage: LOWER~127

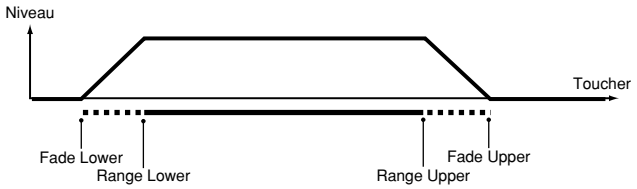
NOTE

Si la valeur de toucher minimale est supérieure à la valeur de toucher maximale ou inversement, l'autre paramètre change automatiquement et adopte la même valeur.

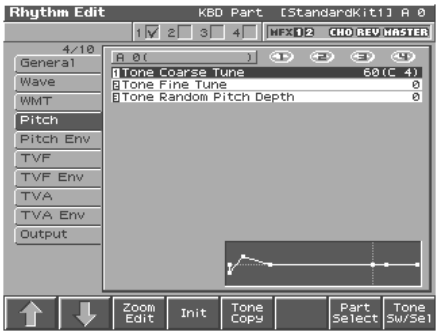
Velo Fade Upper (Velocity Fade Width Upper)

Détermine le niveau du Tone lorsque la valeur de toucher est supérieure à la plage assignée au Tone. Des valeurs plus élevées produisent un changement de volume plus progressif. Si vous ne voulez pas que des notes jouées avec un toucher non compris dans la plage spécifiée soient audibles, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~127



Modifier la hauteur (Pitch/Pitch Env)



Pour en savoir davantage, voyez **"Réglages d'un kit de batterie"** (p. 120).

Pitch

Tone Coarse Tune (Rhythm Tone Coarse Tune) ❶

Détermine la hauteur du Tone rythmique.

Réglage: C–1~G9

IDEE

Réglez la hauteur approximative des formes d'onde constituant les Tones rythmiques avec le paramètre Wave Coarse Tune (p. 126).

Tone Fine Tune (Rhythm Tone Fine Tune) ❷

Règle la hauteur du son du Tone rythmique par cents sur une plage de +/–50 cents.

Réglage: -50~+50

MEMO

Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.

IDEE

Réglez la hauteur précise des formes d'onde constituant les Tones rythmiques avec le paramètre Wave Fine Tune (p. 126).

Tone Random Pitch Depth ❸

Détermine l'étendue du changement aléatoire de hauteur se produisant chaque fois qu'une note est enfoncée. Si vous ne voulez pas de changement aléatoire de hauteur, réglez ce paramètre sur "0". Ces valeurs sont données en cents (1/100ème de demi-ton).

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

Pitch Env

P-Env Depth (Envelope Depth)

Règle l'effet de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs élevées accentuent l'influence de l'enveloppe. Des valeurs négatives inversent la forme de l'enveloppe.

Réglage: -12~+12

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

La force exercée sur le clavier peut modifier l'enveloppe de hauteur. Si l'enveloppe de hauteur doit avoir plus d'effet pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Si l'enveloppe de hauteur doit avoir moins d'effet pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur négative pour ce paramètre.

Réglage: –63~+63

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

Ce paramètre permet de faire varier l'attaque de l'enveloppe en fonction du toucher. Si l'attaque (T1) doit être accélérée lorsque vous jouez fort, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Si elle doit être ralentie, optez pour une valeur négative.

Réglage: –63~+63

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

Ce paramètre permet de faire varier le temps de relâchement (Time 4) de l'enveloppe en fonction de la vitesse de relâchement de la touche. Si le relâchement doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~+63

P-Env Time 1–4 (Pitch Envelope Time 1–4) ❶, ❷, ❹

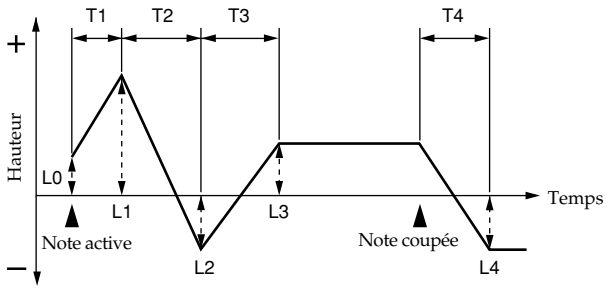
Détermine les différentes valeurs de temps (T1~T4) de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs élevées allongent le temps jusqu'à la hauteur suivante. (Exemple: T2 est le temps qu'il faut à la hauteur pour passer du niveau L1 au niveau L2.)

Réglage: 0~127

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

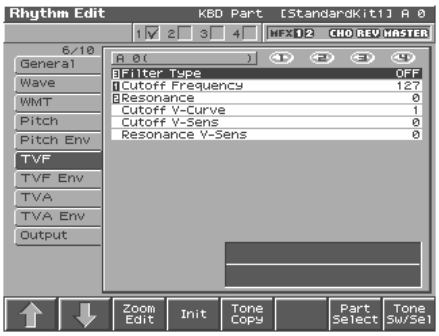
Détermine les différents niveaux de l'enveloppe de hauteur (L(evel)1~L4). Ces paramètres déterminent le changement de hauteur par rapport à la hauteur de référence (la valeur définie avec Coarse Tune et Fine Tune à la page "Pitch") à chaque point. Des valeurs positives augmentent la hauteur par rapport à la hauteur standard tandis que des valeurs négatives la diminuent.

Réglage: –63~+63



T: Temps L: Niveau

Changer la brillance d'un son avec un filtre (TVF/TVF Env)



Pour en savoir davantage, voyez **"Réglages d'un kit de batterie"** (p. 120).

TVF

Filter Type ❸

Sélectionne le type de filtre. Ce filtre coupe une bande de fréquence spécifique et change ainsi la brillance, la consistance et d'autres aspects du son.

Réglage

OFF: Aucun filtre n'est utilisé.

LPF: Filtre passe-bas. Ce filtre réduit le volume de toutes les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) afin d'arrondir le son et de le rendre moins brillant. Il s'agit du filtre le plus couramment utilisé sur les synthétiseurs.

BPF: Filtre passe-bande. Conserve uniquement la plage de fréquences entourant la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) et coupe le reste. Ce procédé permet de créer des sons particuliers.

HPF: Filtre passe-haut. Ce filtre réduit le volume de toutes les fréquences situées sous la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). Il est idéal pour les sons percutants car il souligne les hautes fréquences.

PKG: Filtre en cloche (Peaking). Ce filtre accentue toutes les fréquences situées autour de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). Vous pouvez l'utiliser pour créer des effets wah-wah en vous servant d'un LFO pour changer cycliquement la fréquence de coupure.

LPF2: Filtre passe-bas 2. Bien qu'il coupe les composants fréquentiels situés au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency), ce filtre est moitié moins sensible que LPF. Cela en fait un filtre passe-bas relativement chaleureux. Il est recommandé pour des simulations d'instruments tels qu'un piano acoustique.

LPF3: Filtre passe-bas 3. Bien qu'il coupe les composants fréquentiels situés au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency), la sensibilité de ce filtre varie en fonction de la fréquence de coupure. Alors que ce filtre donne également de bons résultats avec des simulations d'instruments acoustiques, les nuances sont différentes de celles produites par LPF2, même avec des réglages TVF Envelope identiques.

NOTE

Si vous optez pour "LPF2" ou "LPF3", le réglage du paramètre Resonance est ignoré.

Cutoff Frequency ❶

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

Réglage: 0~127

Avec un réglage "LPF/LPF2/LPF3" pour le paramètre Filter Type, une fréquence de coupure plus basse réduit d'autant les harmoniques d'un Tone et produit un son plus doux et plus chaud. Des réglages plus élevés rendent le son plus brillant.

Avec "BPF", les harmoniques changent en fonction de la fréquence de coupure du filtre TVF. Ce procédé permet de créer des sons particuliers.

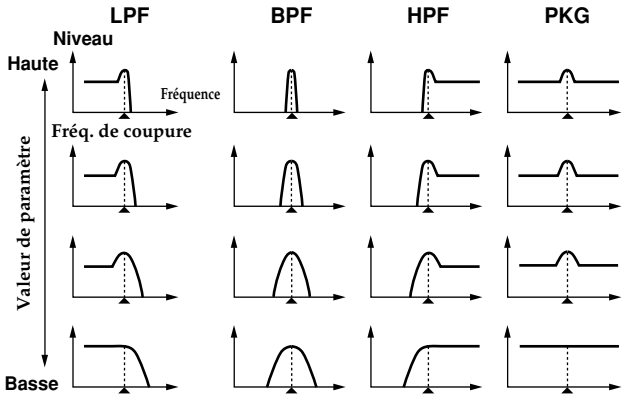
Avec "HPF", une fréquence de coupure plus élevée réduit les harmoniques basses afin de souligner les éléments les plus brillants du son.

Avec "PKG", les harmoniques accentuées changent en fonction de la fréquence de coupure.

Resonance ❷

Souligne les alentours de la fréquence de coupure afin de conférer plus de caractère au son. Des valeurs trop élevées peuvent générer de l'oscillation et entraîner une distorsion du son.

Réglage: 0~127



Cutoff V-Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)

Vous avez le choix parmi 7 courbes déterminant la façon dont le toucher (la force exercée sur les touches) influence la fréquence de coupure. Réglez ce paramètre sur "FIXED" si vous ne souhaitez pas que la fréquence de coupure change en fonction du toucher.

Réglage: FIXED, 1~7



Cutoff V-Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre pour modifier la fréquence de coupure à appliquer en fonction des variations de toucher. Si des notes jouées avec force doivent augmenter la fréquence de coupure, choisissez une valeur positive. Si des notes jouées avec force doivent diminuer la fréquence de coupure, choisissez une valeur négative.

Réglage: –63~+63

Resonance V-Sens (Resonance Velocity Sensitivity)

Ce paramètre permet de faire varier la résonance en fonction du toucher. Si des notes jouées avec force doivent augmenter l'effet de résonance, choisissez une valeur positive. Si des notes jouées avec force doivent diminuer l'effet de résonance, choisissez une valeur négative.

Réglage: –63~+63

TVF Env

F-Env Depth (TVF Envelope Depth)

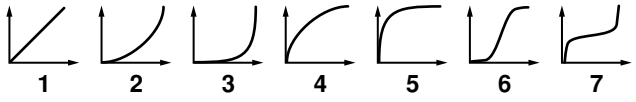
Détermine la profondeur de l'enveloppe TVF. Des valeurs élevées accentuent l'influence de l'enveloppe TVF. Des valeurs négatives inversent la forme de l'enveloppe.

Réglage: –63~+63

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

Vous avez le choix parmi 7 courbes déterminant la façon dont le toucher influence l'enveloppe du filtre TVF. Réglez ce paramètre sur "FIXED" si vous ne souhaitez pas que l'enveloppe TVF change en fonction de la force exercée sur les touches.

Réglage: FIX, 1~7



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

Détermine la façon dont le toucher influence la profondeur de l'enveloppe TVF. Des valeurs positives augmentent l'influence du filtre TVF lorsque vous jouez avec force tandis que des valeurs négatives la diminuent.

Réglage: –63~+63

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

Ce paramètre permet de faire varier l'attaque de l'enveloppe TVF en fonction du toucher. Si l'attaque (T1) doit être accélérée lorsque vous jouez fort, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Si elle doit être ralentie, optez pour une valeur négative.

Réglage: –63~+63

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

Ce paramètre permet de faire varier le temps de relâchement (Release, T4) de l'enveloppe TVF en fonction de la vitesse de relâchement de la touche. Si le relâchement doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.

Réglage: –63~+63

F-Env Level 1–4 (TVF Envelope Level 1–4) ❶, ❷, ❹

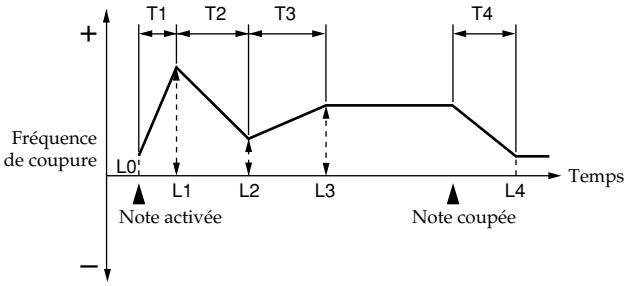
Détermine les différents niveaux de l'enveloppe TVF (L(evel)0~L4). Ces réglages déterminent les changements de la fréquence de coupure à chaque point par rapport à la fréquence de coupure standard (spécifiée à la page "TVF").

Réglage: 0~127

F-Env Time 1–4 (TVF Envelope Time 1–4) ❸

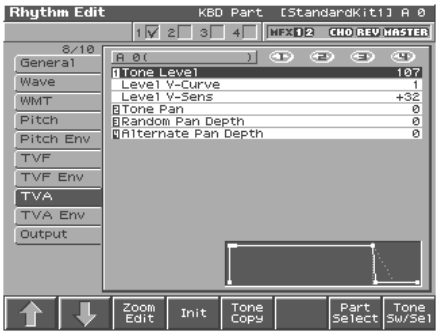
Détermine les différents temps (T1~T4) de l'enveloppe TVF. Des valeurs élevées allongent le temps avant le niveau de fréquence de coupure suivant. (Exemple: T2 est le temps qu'il faut pour passer du niveau L1 au niveau L2.)

Réglage: 0~127



T: Temps L: Niveau

Régler le volume (TVA/TVA Env)



Pour en savoir davantage, voyez **"Réglages d'un kit de batterie"** (p. 120).

TVA

Tone Level (Rhythm Tone level) ❶

Détermine le volume du Tone rythmique. Ce paramètre sert principalement à régler la balance entre les Tones rythmiques.

Réglage: 0~127

IDEE

Le volume des formes d'onde constituant le Tone rythmique est déterminé par le paramètre WMT1~4 Wave Level (p. 126).

Level V-Curve (Level Velocity Curve)

Choisissez une des sept courbes suivantes pour déterminer la façon dont le toucher affecte le volume. Si vous ne souhaitez pas que la force exercée sur les touches (la dynamique) modifie le volume du Tone rythmique, réglez ce paramètre sur "FIXED".

Réglage: FIXED, 1~7



Level V-Sens (Level Velocity Sensitivity)

Si vous souhaitez que la force exercée sur les touches (le toucher) modifie le volume du Tone rythmique, réglez ce paramètre. Avec une valeur positive, le volume du Tone rythmique augmente plus vous appuyez fort sur les touches; pour obtenir un volume dégressif plus vous jouez fort, choisissez des valeurs négatives.

Réglage: –63~+63

Tone Pan (Rhythm Tone Pan) ❷

Détermine la position stéréo du Tone rythmique. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.

Réglage: L64~0~63R

IDEE

Réglez la position stéréo des formes d'onde constituant les Tones rythmiques avec le paramètre Wave Pan (p. 126).

Random Pan Depth ❸

Utilisez ce paramètre pour faire varier la position stéréo de façon aléatoire chaque fois que vous actionnez une touche. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: 0~63

NOTE

Ce réglage ne concerne que les formes d'onde dont le paramètre Wave Rnd Pan Sw (p. 126) est activé ("ON").

Alternate Pan Depth ❹

Ce paramètre alterne la position stéréo entre la gauche et la droite chaque fois qu'une touche est enfoncée. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants. Les réglages "L" ou "R" inversent l'ordre d'alternance de la position stéréo entre la gauche et la droite. Si, par exemple, deux Tones rythmiques sont réglés respectivement sur "L" et "R", la position stéréo des deux Tones rythmiques alterne chaque fois qu'ils sont produits.

Réglage: L63~0~63R

NOTE

Ce réglage ne concerne que les formes d'onde dont le paramètre Wave Alter Pan Sw (p. 126) est sur "ON" ou sur "REV".

TVA Env

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

Ce paramètre permet de faire varier l'attaque (T1) de l'enveloppe TVA en fonction du toucher. Si l'attaque (T1) doit être accélérée lorsque vous jouez fort, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Si elle doit être ralentie, optez pour une valeur négative.

Réglage: –63~+63

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

Ce paramètre permet de faire varier le temps de relâchement (Release, T4) de l'enveloppe TVA en fonction de la vitesse de relâchement de la touche. Si le relâchement doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.

Réglage: –63~+63

A-Env Time 1~4 (TVA Envelope Time 1–4) ❶, ❷, ❹

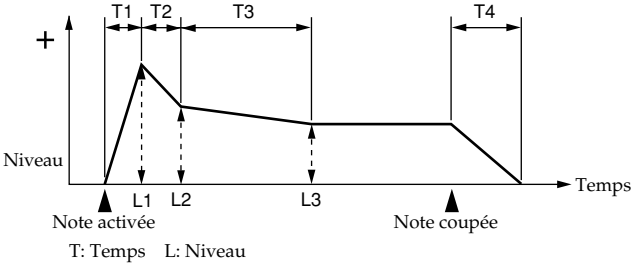
Détermine les différents temps (T1~T4) de l'enveloppe TVA. Des valeurs élevées allongent le temps précédant le niveau de volume suivant. (Exemple: T2 est le temps qu'il faut pour passer du niveau L1 au niveau L2.)

Réglage: 0~127

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

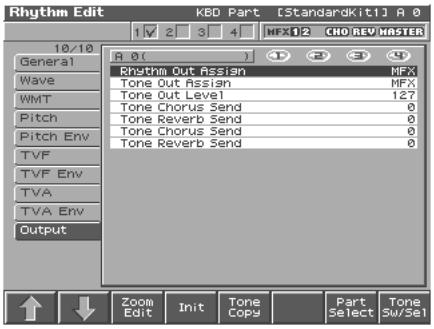
Détermine les différents niveaux (L(evel)1~L3) de l'enveloppe TVA. Ces réglages déterminent les changements de volume à chaque point par rapport au volume standard (la valeur Rhythm Tone Level spécifiée à la page "TVA").

Réglage: 0~127



T: Temps L: Niveau

Paramètres de sortie (Output)



Pour en savoir davantage, voyez **"Réglages d'un kit de batterie"** (p. 120).

Rhythm Out Assign

Détermine le mode de sortie du signal direct pour chaque kit de batterie.

Réglage:

MFX: Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.

A, B: Sortie via les prises OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effet.

1~4: Sortie via les prises INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par le multi-effet.

NOTE

Lorsque les réglages séparent les signaux pour les envoyer aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 alors qu'aucune fiche n'est connectée à la prise INDIVIDUAL 2, les signaux INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et sortent par la prise INDIVIDUAL 1. Ce signal est un mixage des signaux INDIVIDUAL 1 et 2.

MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX", tous les signaux sont envoyés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 249).

Tone Out Assign

Détermine la sortie du signal direct pour chaque Tone.

Réglage:

MFX: Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.

A, B: Sortie via les prises OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effet.

1~4: Sortie via les prises INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par le multi-effet.

NOTE

- Si le paramètre Rhythm Output Assign n'est pas réglé sur "TONE", ces réglages sont ignorés.
- Lorsque les réglages séparent les signaux pour les envoyer aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 alors qu'aucune fiche n'est connectée à la prise INDIVIDUAL 2, les signaux INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et sortent par la prise INDIVIDUAL 1. Ce signal est un mixage des signaux INDIVIDUAL 1 et 2.

MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX", tous les signaux sont envoyés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 249).

IDEE

- Lors du réglage "MFX", utilisez le paramètre MFX Output Assign (p. 235) pour déterminer la sortie du signal après son passage par le multi-effet.
- Les effets Chorus et Reverb ont toujours une sortie mono.
- La destination du signal après son passage par le Chorus est déterminée avec les paramètres Chorus Output Select (p. 233) et Chorus Output Assign (p. 233).
- La destination du signal après son passage par la Reverb est déterminée avec le paramètre Reverb Output Assign (p. 233).

Tone Out Level

Détermine le niveau du signal envoyé à la sortie choisie avec le paramètre Patch/Tone Output Assign.

Réglage: 0~127

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

Détermine le niveau du signal envoyé au Chorus pour chaque Tone si le Tone passe par le multi-effet (MFX).

Réglage: 0~127

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

Détermine le niveau du signal envoyé à la Reverb pour chaque Tone si le Tone passe par le multi-effet (MFX).

Réglage: 0~127

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

Détermine le niveau du signal envoyé au Chorus pour chaque Tone si le Tone ne passe pas par le multi-effet (MFX).

Réglage: 0~127

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

Détermine le niveau du signal envoyé à la Reverb pour chaque Tone si le Tone ne passe pas par le multi-effet (MFX).

Réglage: 0~127

Effets pour un kit de batterie (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)

Pour en savoir davantage sur les réglages d'effets, voyez les pages indiquées ci-dessous.

- **"Effets en mode Patch"** (p. 231)
- **"Réglages des multi-effets (MFX1~3)"** (p. 236)
- **"Réglages de chorus (Chorus)"** (p. 238)
- **"Réglages de réverbération (Reverb)"** (p. 238)

Jouer en mode Performance

Une Performance contient des réglages (tels que l'assignation de Patch ou de kit de batterie, le volume ou la position stéréo) pour les différentes parties.

En gros, le mode Performance se résume à deux pages d'écran: la page "Layer" et la page "Mixer".

La page "Layer" (p. 132) permet de combiner des sons (Patches ou kits de batterie) pour créer des ensembles plus complexes. Vous pouvez soit superposer ces différents Patches (Layer), soit leur attribuer des zones distinctes du clavier (Split).

La page "Mixer" (p. 132), par contre, permet de mixer les sons en réglant le niveau et la position stéréo (Pan) des 16 parties.

Lorsque vous jouez sur le clavier, vous entendez la partie actuellement sélectionnée ainsi que les parties cochées.

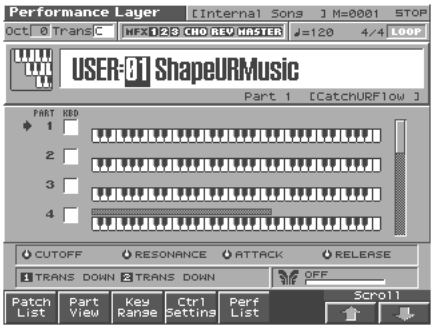
En plus des réglages de chaque partie, vous pouvez également sauvegarder les réglages suivants pour chaque Performance.

- Réglages de commandes telles que le contrôleur D Beam, les commandes Realtime Control, les commutateurs assignables et les pads
- Réglages d'arpèges ou Chord Memory
- Numéro de groupe rythmique

Afficher la page "Layer" du mode Performance

Pour afficher la page "Layer" du mode Performance, procédez comme suit.

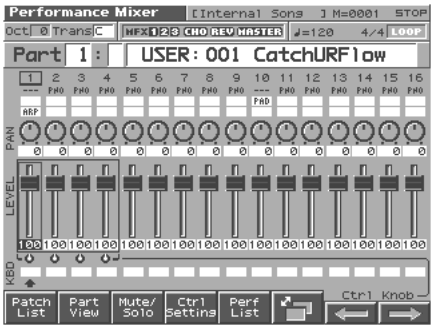
1. **Appuyez sur PERFORMANCE [LAYER/SPLIT].**
   Vous passez en mode Performance et la page "Layer" s'affiche.



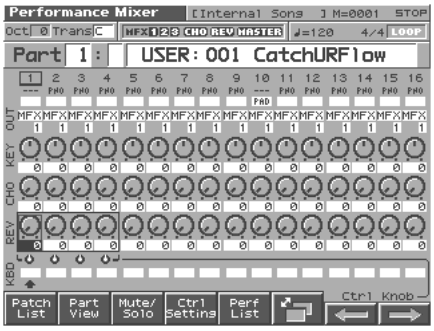
Afficher la page "Mixer" du mode Performance

Pour afficher la page "Mixer" du mode Performance, procédez comme suit.

1. **Appuyez sur PERFORMANCE [MIXER].**
   Vous passez en mode Performance et la page "Mixer" s'affiche.

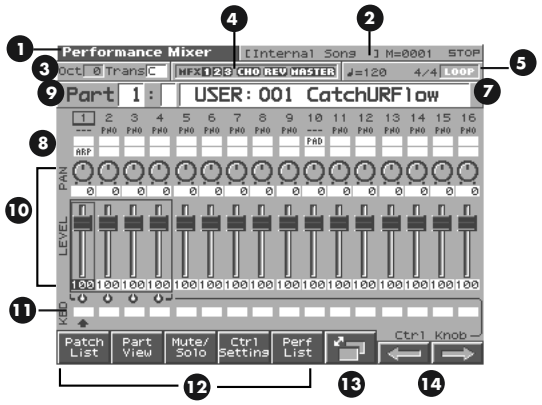


2. **Appuyez sur [6] pour changer de page "Mixer".**

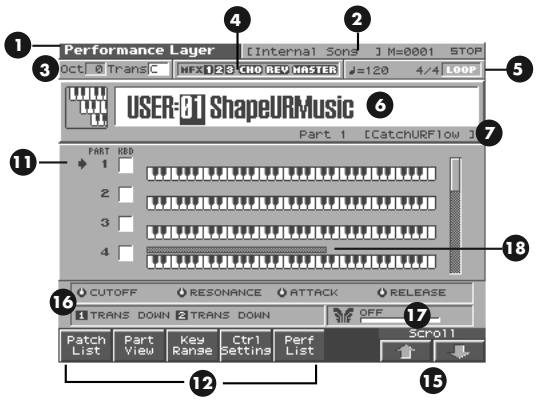


Fonctions des pages PERFORMANCE “Layer”/“Mixer”

Page MIXER



Page LAYER



[1] Mode du générateur de sons.

[2] Nom du morceau sélectionné, mesure (position) actuelle, armure de temps et statut du séquenceur.

[3] Réglages de transposition (Trans) et Octave Shift (Oct).

[4] Statut des multi-effets (MFX), du chorus (CHO), de la réverb (REV) et de l’effet de mastérisation (MASTER).

[5] Tempo du morceau, de l’arpège ou du motif rythmique.
Reproduction en boucle (LOOP) activée/coupée

[6] Page MIXER: groupe, numéro et nom de la Performance choisie.
Page LAYER: groupe, numéro et nom de la Performance choisie.

[7] Page LAYER: affichage des Patches assignés aux parties. Si vous sélectionnez une autre partie, le numéro de partie change.

[8] Indique les parties Arpeggio et Pad.

[9] Indique la partie sélectionnée (actuelle).

[10] Réglages de panoramique (PAN), volume (LEVEL), réverb (REV), chorus (CHO), tonalité (KEY) et destination de sortie (OUT) de la partie. Les paramètres s’étalent sur deux pages: passez de l’une à l’autre avec le bouton [6].

[11] Commutateur Keyboard (KBD). Pour la partie sélectionnée, une flèche "⇑" (MIXER) ou "⇒" (LAYER) apparaît.

[12] Saute à la page de réglage du paramètre affiché.

[13] Alterne entre les deux pages de paramètres.

[14] Sélectionne la partie dont les paramètres sont pilotés par les commandes Realtime Control.
Les 4 commandes correspondent aux 4 parties sélectionnées. Actionnez les commandes pour ajuster les valeurs.

[15] Fait défiler les paramètres des parties 1~16.

[16] Indique la fonction assignée aux diverses commandes Realtime Control (●) et commutateurs Assignables (■).

[17] Indique la fonction assignée au contrôleur D Beam et la réaction du contrôleur D Beam.

[18] Affiche la plage du clavier sur laquelle vous pouvez jouer ou utiliser des kits de batterie.

Sélectionner une Performance

Le Fantom-S propose deux groupes de Performances comprenant le groupe utilisateur (User) ainsi que le groupe préprogrammé (Preset); chaque groupe peut contenir 64 Performances (128 au total).

USER

Vous pouvez effacer et remplacer les Performances de ce groupe. Ce groupe accueille les Performances que vous avez créées. Le Fantom-S propose 64 Performances préprogrammées.

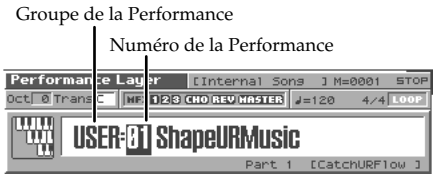
PRST (Preset)

Vous ne pouvez pas effacer les Performances de ce groupe. Cependant, vous pouvez modifier les réglages de la Performance sélectionnée et la sauvegarder ensuite dans la mémoire utilisateur (User). Le Fantom-S propose 64 Performances préprogrammées.

CARD (carte de mémoire)

Ce groupe vous permet de faire appel aux Patches sauvegardés sur une carte de mémoire insérée dans la fente en face arrière. Comme les données de ce groupe sont effaçables, vous pouvez vous en servir pour sauvegarder les Patches de votre cru.

1. **Appuyez sur [LAYER/SPLIT].**
2. **Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur le groupe de la Performance.**

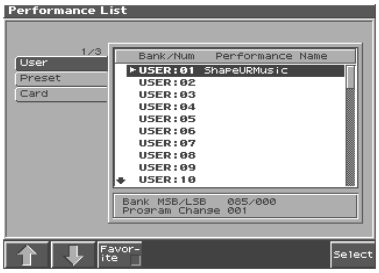


3. **Actionnez VALUE ou [INC]/[DEC] pour sélectionner éventuellement un autre groupe de Performances.**
   USER: Utilisateur
   PRST: Preset (présélections)
   CARD: Carte de mémoire
4. **Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur le numéro de Performance.**
5. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner le numéro de Performance.**

Sélectionner des Performances dans la liste

Vous pouvez afficher une liste de Performances et y sélectionner une Performance.

1. **Appuyez sur [LAYER/SPLIT] ou [MIXER].**
2. **Appuyez sur [5 (Perf List)].**
   La page "Performance List" apparaît.



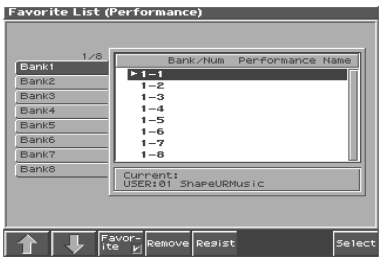
3. **Utilisez [2 (⇑)] [3 (⇓)] pour amener le curseur sur l'onglet d'un groupe de Performances et appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner la Performance.**
4. **Appuyez sur [8 (Select)] pour refermer la page "Performance List".**

Sélectionner vos Performances favorites (Favorite)

Vous pouvez rassembler les Performances que vous utilisez le plus souvent en les sauvegardant dans la liste "Favorite". Cette fonction vous permet de sélectionner rapidement vos Performances favorites dans la mémoire interne.

Pour savoir comment consigner une Performance dans la liste de favoris, voyez **"Consigner une Performance favorite (Favorite)"** (p. 135).

1. **Appuyez sur [LAYER/SPLIT] ou [MIXER].**
2. **Appuyez sur [5 (Perf List)] et ensuite sur [3 (Favorite)].**
   La page "Favorite List" apparaît.



3. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner un numéro de Performance.**
   Pour changer de banque, appuyez sur [1 (⇑)] [2 (⇓)].
4. **Appuyez sur [8 (Select)] pour sélectionner la Performance.**

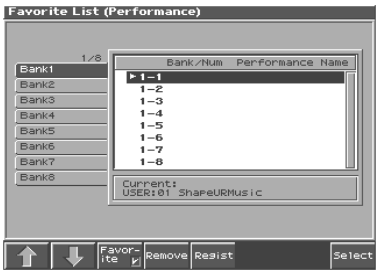
Consigner une Performance favorite (Favorite)

Vous pouvez rassembler les Performances que vous utilisez le plus souvent en les sauvegardant dans la liste "Favorite". Cette fonction vous permet de sélectionner rapidement vos Performances favorites, qu'elles viennent de la mémoire interne ou d'une carte d'extension (Wave Expansion Board). Vous pouvez consigner jusqu'à 64 Performances (8 sons x 8 banques) dans la liste des favoris.

Pour en savoir plus sur la sélection d'une Performance favorite, voyez **"Sélectionner vos Performances favorites (Favorite)"** (p. 134).

1. **Sélectionnez la Performance à consigner (p. 134).**
2. **Appuyez sur [5 (Perf List)].**
3. **Appuyez sur [3 (Favorite)].**

   La page "Favorite List" apparaît.



4. **Appuyez sur [1 (⇑)] [2 (⇓)] pour sélectionner la banque devant accueillir la Performance.**
5. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner le numéro sous lequel vous voulez consigner la Performance. Le numéro sélectionné ici correspond aux boutons [1]~[8].**
6. **Appuyez sur [5 (Regist)] pour effectuer la consignation.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

IDÉE

En appuyant sur [4 (Remove)], vous pouvez annuler la consignation de la Performance sélectionnée à la page "Favorite List" et l'extraire de la liste.

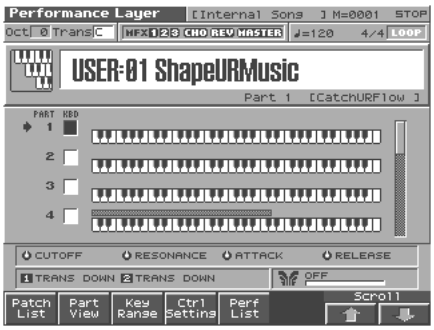
Utiliser la page "Layer"

Sélectionner une partie

La partie sélectionnée est appelée partie actuelle.

1. **A la page "Layer", appuyez sur ▼ / ▲ pour sélectionner une partie.**

   La partie sélectionnée est indiquée par la flèche "▶".

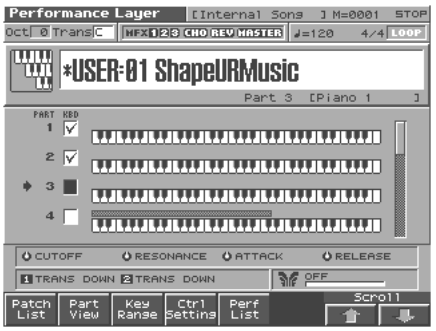


Sélectionner une partie

Voici comment sélectionner la partie à laquelle est assigné le Patch ou le kit de batterie voulu.

1. **A la page "Layer", servez-vous des boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur "KBD" et appuyez sur [INC] pour cocher la case (✔) "KBD".**

   Lorsque vous jouez sur le clavier, vous entendez la partie actuellement sélectionnée ainsi que les parties cochées.



Commutateur KBD (Keyboard)

Utilisez le commutateur KBD si vous voulez superposer plusieurs sons (Layer) ou assigner différents sons à différentes zones du clavier (Split). Inversement, vous pouvez couper tous les commutateurs KBD lorsque vous créez des données etc.

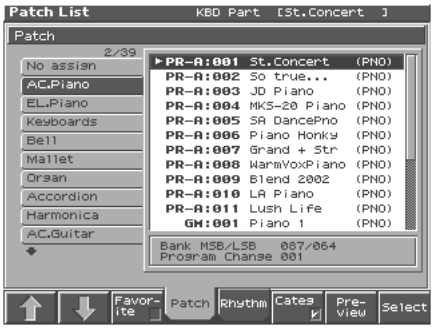
Sélection d'un son pour une partie

Si vous n'aimez pas le Patch assigné à une partie, changez-le.

Sélection dans une liste

1. **Sélectionnez la partie dont vous souhaitez changer le son.**
2. **Appuyez sur [1 (Patch List)].**

   La page "Patch List" apparaît.



* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

3. **Servez-vous de ▲ ou ▼ pour sélectionner un Patch.**

   Si [6 (Categ)] est coché (✔), la liste affiche les catégories. Si vous appuyez sur [6 (Categ)]pour supprimer la coche, la liste affiche les groupes de Patches.



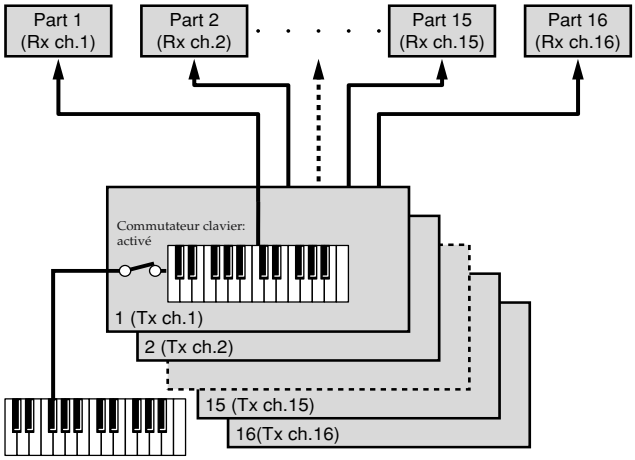
Pour changer de groupe, appuyez sur [1 (⇑)] [2 (⇓)].

En appuyant sur [7 (Preview)], vous pouvez écouter le Patch au travers d'une phrase présélectionnée, adaptée au type de Patch (Phrase Preview).

4. Appuyez sur [8 (Select)] pour sélectionner le Patch.

Superposer des sons (Layer)

En mode Performance, vous pouvez produire les sons de toutes les parties dont le commutateur interne est activé et de toutes les parties connectées. La superposition des parties produit des sons plus épais, plus complexes.



Rx ch.: Canal de réception
Tx ch.: Canal de transmission

1. Appuyez sur [LAYER/SPLIT] pour afficher la page "Layer".

2. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner la partie voulue.

La page "Performance Edit" apparaît.

3. Appuyez sur [INC] pour cocher la partie que vous voulez entendre.

Une pression sur [DEC] supprime la coche.

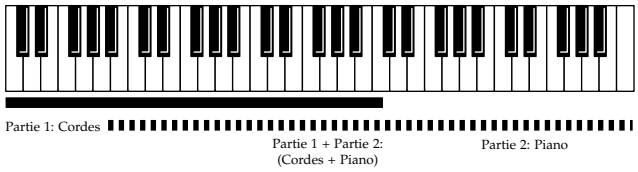
La barre située au-dessus du clavier indique la plage de notes audibles.

Lorsque vous jouez sur le clavier, vous entendez la partie actuellement sélectionnée ainsi que les parties cochées.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour activer le commutateur interne pour toutes les parties connectées aux parties que vous voulez entendre.

Assigner différents sons à différentes zones du clavier (Split)

En mode Performance, vous pouvez diviser le clavier et assigner un Patch différent à chaque zone ("partage du clavier" ou "Split"). Vous pouvez spécifier individuellement la plage de clavier attribuée à chaque partie; le clavier peut être partagé en 16 sections maximum. Vous pourriez, par exemple, assigner les cordes à la section la plus basse du clavier, le piano à la section la plus haute et une superposition des deux sons à la section intermédiaire.



MEMO

Le partage du clavier constitue un type de superposition de sons (Layer). Il suffit de jouer sur la plage de clavier assignée à chaque partie de la superposition pour obtenir un partage du clavier.

1. Appuyez sur [LAYER/SPLIT] pour afficher la page "Layer".

2. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner la partie voulue.

3. Appuyez sur [3 (Key Range)].

4. Appuyez sur [3 (KBD)], amenez le curseur sur le commutateur KBD et appuyez sur [INC] pour activer le commutateur de clavier connecté à la partie voulue.

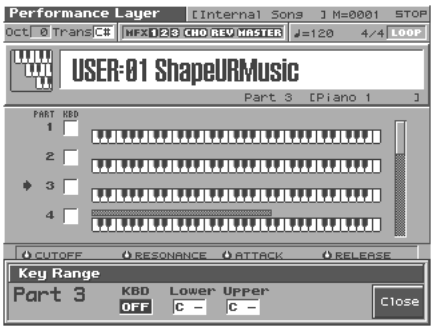
5. Pour définir la limite inférieure de la plage, utilisez [4 (Lower)] pour amener le curseur sur "Key Range Lower". Pour définir la limite supérieure de la plage, utilisez [5 (Upper)] pour amener le curseur sur "Key Range Upper".

Définissez la plage avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].

La barre située au-dessus du clavier indique la plage de notes audibles.

NOTE

Si vous tentez de placer la limite inférieure plus haut que la limite supérieure ou la limite supérieure plus bas que la limite inférieure, l'autre paramètre adopte automatiquement la même valeur.



Réglage: Key Range Lower: C-1~UPPER, Key Range Upper: LOWER~G9

IDEE

Vous pouvez régler les plages de différentes parties de sorte à ce qu'elles se chevauchent sur certaines sections du clavier.

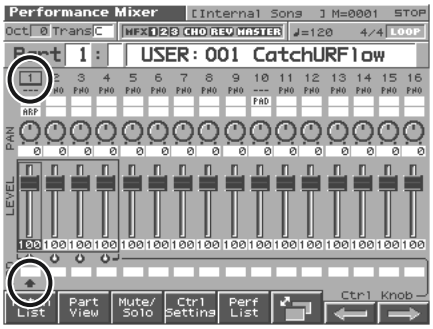
6. Lorsque les réglages sont terminés, appuyez sur [8 (Close)] pour revenir à la page "Performance Layer" et commencer à jouer.

Utiliser la page "Mixer"

Sélectionner une partie

La partie sélectionnée est appelée partie actuelle.

1. A la page "Mixer", utilisez ◀ / ▶ pour sélectionner une partie.



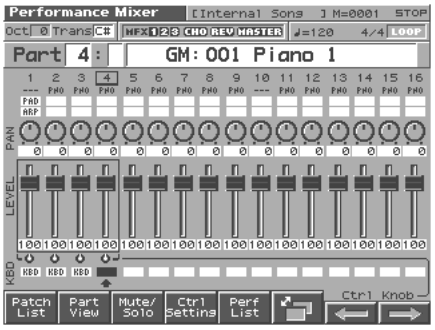
* *Utilisez les boutons [CURSOR] pour déplacer la "Partie" et actionnez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour sélectionner la partie.*

Voici comment sélectionner la partie à laquelle est assigné le Patch ou le kit de batterie voulu.

1. A la page "Mixer", utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur dans le bas de la page.

2. Appuyez sur [INC] pour afficher "KBD" et sélectionnez la partie voulue.

Lorsque vous jouez sur le clavier, vous entendez la partie actuellement sélectionnée ainsi que les parties cochées (KBD).



Commutateur KBD (Keyboard)

Utilisez le commutateur KBD si vous voulez superposer plusieurs sons (Layer) ou assigner différents sons à différentes zones du clavier (Split). Inversement, vous pouvez couper tous les commutateurs KBD lorsque vous créez des données etc.

Sélection d'un son pour une partie

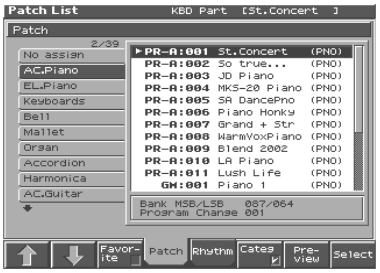
Si vous n'aimez pas le Patch assigné à une partie, changez-le.

Sélection dans une liste

1. Sélectionnez la partie dont vous souhaitez changer le son.

2. Appuyez sur [1 (Patch List)].

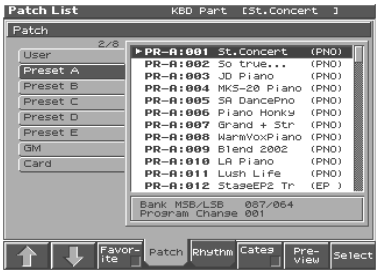
La page "Patch List" apparaît.



* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

3. Servez-vous de ▲ ou ▼ pour sélectionner un Patch.

Si [6 (Categ)] est coché (✔), la liste affiche les catégories. Si vous appuyez sur [6 (Categ)]pour supprimer la coche, la liste affiche les groupes de Patches.



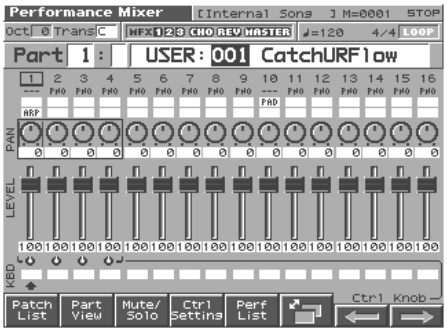
Pour changer de groupe, appuyez sur [1 (⇑)] [2 (⇓)].

En appuyant sur [7 (Preview)], vous pouvez écouter le Patch au travers d'une phrase présélectionnée, adaptée au type de Patch (Phrase Preview).

4. Appuyez sur [8 (Select)] pour sélectionner le Patch.

Sélection à la page "Mixer"

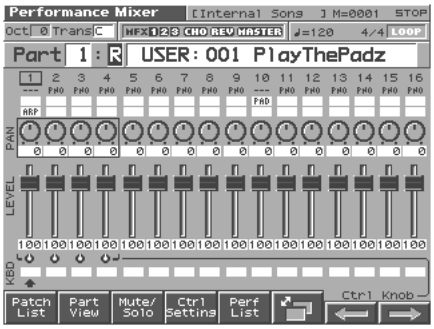
1. Appuyez sur [MIXER] pour afficher la page "Mixer" et utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur le nom de Patch.



2. Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour sélectionner un Patch.

Sélection d'un kit de batterie

1. **Appuyez sur [MIXER] pour afficher la page "Mixer" et utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur à l'endroit suivant.**



2. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour sélectionner "R".**

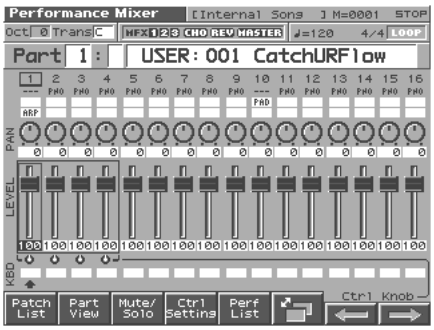
   Vous sélectionnez ainsi le kit de batterie (Rhythm Set).

Editer les réglages de partie

Vous pouvez changer les réglages des paramètres de partie suivants à la page "Mixer":

- Level (p. 141), Pan (p. 141)
- Chorus Send Level (p. 141), Reverb Send Level (p. 141)
- Coarse Tune (p. 142)
- Output Assign (p. 141)

1. **Appuyez sur [MIXER].**



2. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur la valeur de panoramique (PAN) ou de volume (LEVEL).**
3. **Modifiez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].**
4. **Appuyez sur [6] pour changer de page.**
5. **Utilisez ▲ ▼ pour amener le curseur sur le niveau d'envoi à la réverb (REV), le niveau d'envoi au chorus (CHO), le réglage de hauteur par demi-tons (KEY) ou l'assignation de sortie (OUT).**
6. **Modifiez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].**
7. **En appuyant sur [7 (⇐)] [8 (⇒)] ou ▲ ▼ , vous pouvez déplacer le cadre à l'écran.**

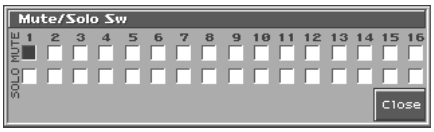
   Le cadre correspond aux quatre commandes REALTIME CONTROL situées à gauche de l'écran. Actionnez la commande de gauche pour modifier la valeur de gauche dans le cadre.

Isoler une partie (Solo)

Lorsque vous écoutez un morceau, vous pouvez isoler une partie spécifique pour l'écouter seule.

1. **Appuyez sur [MIXER] pour afficher la page "Mixer".**
2. **Appuyez sur [3 (Mute/Solo)].**

   La fenêtre "Mute/Solo" apparaît.



3. **Utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur la case "SOLO" de la partie à rendre solo.**
4. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour cocher (✔) la case.**

   Lors de la reproduction du morceau, seules les parties cochées sont reproduites.

5. **Appuyez sur [8 (Close)].**

MEMO

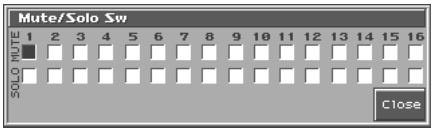
Ce paramètre est lié au paramètre Solo Part Select (page "Part View") et peut être sauvegardé avec la Performance (p. 152).

Etouffer une partie spécifique (Mute)

Lorsque vous accompagnez la reproduction d'un morceau, vous pouvez étouffer une des parties du morceau. Cela vous permet de couper la mélodie pour l'utiliser en mode karaoké ou pour vous exercer à jouer la partie étouffée.

1. **Appuyez sur [MIXER] pour afficher la page "Mixer".**
2. **Appuyez sur [3 (Mute/Solo)].**

   La fenêtre "Mute/Solo" apparaît.



3. **Utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur la case "Mute" de la partie à étouffer.**
4. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour cocher (✔) la case.**

   Lors de la reproduction du morceau, les parties cochées ne sont pas reproduites.

5. **Appuyez sur [8 (Close)].**

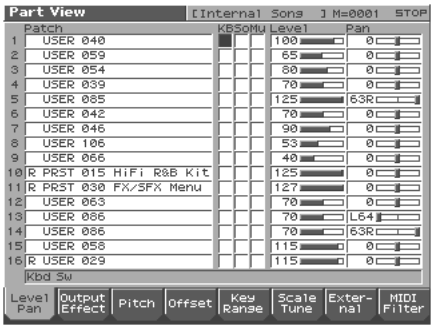
MEMO

Part Mute ne coupe pas la réception de messages MIDI; cette fonction se borne à régler le volume au minimum afin de rendre la partie inaudible. Les messages MIDI continuent donc à être reçus.

Afficher les paramètres de partie sous forme de liste (Performance Part View)

En mode Performance, vous pouvez visualiser les paramètres des parties sous forme de liste. Il suffit d'afficher la page "Part View". Cette page affiche une liste reprenant les réglages de toutes les parties à la fois (tels que l'assignation de Patch, le volume ou la position stéréo). Vous pouvez éditer ces paramètres à cette page et effectuer des réglages impossibles aux pages "Layer" ou "Mixer".

1. **Affichez la page "Layer" ou "Mixer" du mode Performance.**
2. **Appuyez sur [2 (Part View)].**
   La page "Part View" s'affiche.
   Pour en savoir davantage, voyez **"Afficher les paramètres de partie sous forme de liste (Performance Part View)"** (p. 140).



3. **Appuyez sur [1 (Level/Pan)]~[8 (MIDI Filter)] pour sélectionner une page.**
4. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page "Layer" ou "Mixer".**

Jouer avec la fonction ARPEGGIO/ RHYTHM.

Pour en savoir davantage, voyez **"Jouer des arpèges (fonction ARPEGGIO/RHYTHM)"** (p. 160).

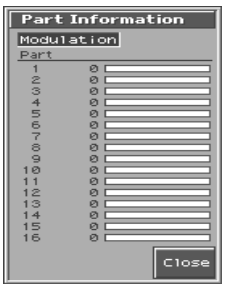
Jouer avec les commandes Realtime Control et le contrôleur D Beam

Pour en savoir davantage, voyez **"Réglages des commandes Realtime Control et du contrôleur D Beam (Ctrl)"** (p. 148).

Vérifier les informations MIDI des parties (Part Information)

En mode Performance, vous pouvez vérifier s'il y a réception ou non des messages MIDI pour chaque partie. Cela vous permet notamment de vérifier si le générateur de sons réagit correctement au clavier ou aux opérations commandées par un appareil MIDI externe.

1. **Affichez la page Performance "Layer" ou "Mixer" (p. 132).**
2. **Appuyez sur [MENU] pour afficher la fenêtre "Menu".**
3. **Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir "Part Information" et appuyez sur [ENTER].**
   La fenêtre "Part Information" apparaît.



4. **Tournez la molette VALUE ou appuyez sur les boutons [INC][DEC] pour sélectionner le message à vérifier.**
   Modulation: Modulation
   Breath: Commande de souffle
   Foot Type: Commande au pied
   Volume: Volume
   Panpot: Pan
   Expression: Expression
   Hold 1: Hold 1 (maintien)
   Pitch Bend: Pitch Bend
   Aftertouch: Aftertouch
   Voices: Nombre de voix utilisées
5. **Appuyez sur [8 (Close)] pour refermer la fenêtre.**

Créer une Performance

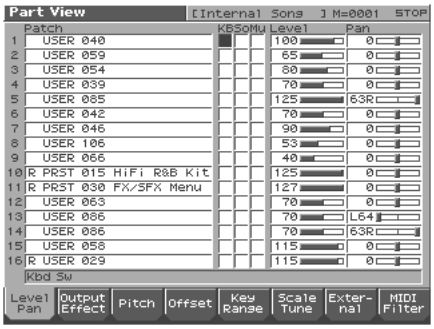
Le Fantom-S vous offre un contrôle total sur une vaste gamme de paramètres. Un **paramètre** est un élément qui peut être réglé. Lorsque vous changez les valeurs des paramètres, vous faites de l'**édition**. Ce chapitre explique comment créer des Performances et décrit les fonctions des paramètres de Performance.

Afficher les paramètres de partie sous forme de liste (Performance Part View)

En mode Performance, vous pouvez visualiser les paramètres des parties sous forme de liste. Il suffit d'afficher la page "Part View". Cette page affiche une liste reprenant les réglages de toutes les parties à la fois (tels que l'assignation de Patch, le volume ou la position stéréo). Vous pouvez éditer ces paramètres à cette page et effectuer des réglages impossibles aux pages "Layer" ou "Mixer".

1. **Affichez la page "Layer" ou "Mixer" du mode Performance.**
2. **Appuyez sur [2 (Part View)].**

   La page "Part View" s'affiche.



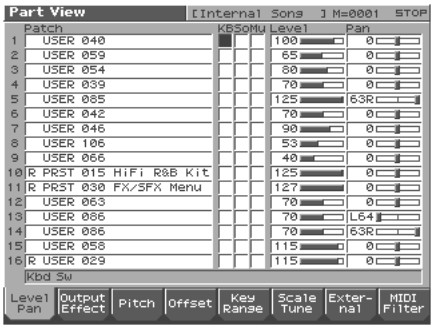
3. **Lorsque les réglages sont terminés, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page "Layer/Split" ou "Mixer".**

IDEE

Lorsque le curseur se trouve sur un groupe ou un numéro de Patch, vous pouvez appuyer sur [ENTER] pour ouvrir la page "Patch List" et sélectionner un Patch dans la liste (p. 84).

Régler les paramètres des parties

1. **Affichez la page "Part View" (p. 151).**
2. **Appuyez sur [1 (Level/Pan)]~[8 (MIDI Filter)] pour sélectionner un paramètre.**



3. **Amenez le curseur sur le paramètre à éditer avec [CURSOR].**
4. **Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**

* *Le nom du paramètre sur lequel le curseur se trouve est affiché dans la ligne inférieure de la page "Part View".*

[1 (Level/Pan)]

Type de Patch

Permet d'assigner un Patch (Patch) ou kit de batterie (Rhythm) à chacune des parties.

Groupe de Patches

Sélectionne le groupe auquel le Patch ou le kit de batterie (Rhythm Set) appartient.

Réglage

USR: Utilisateur
PRA~E: Preset A~E
GM: GM (GM2)
XP-A~D: Cartes d'extension de formes d'onde installées dans les fentes EXP-A~D

Numéro du Patch

Sélectionne le Patch ou le kit de batterie par son numéro.

Réglage: 001~

Commutateur de clavier (KBD)

Détermine pour chaque partie si la section clavier est reliée au générateur de sons interne ou non.

Réglage: OFF, ON (✔)

Commutateur Solo

Permet de sélectionner une partie que vous souhaitez écouter. Cochez ✔ la case de la partie à rendre solo. Cette fonction coupe les autres parties: seule la partie sélectionnée est audible.

Réglage: OFF, ON (✔)

Commutateur Mute

Etouffe (✔) momentanément ou réactive (Mute OFF) une partie.

Servez-vous de cette fonction pour étouffer la mélodie et faire du karaoké ou pour jouer une partie avec un module distinct, par exemple.

Réglage: ~

MEMO

Le commutateur Mute ne coupe pas la partie mais réduit son volume au minimum afin de la rendre inaudible. Les messages MIDI continuent donc à être reçus.

Part Level

Règle le volume de chaque partie. Ce paramètre sert principalement à régler la balance entre les parties.

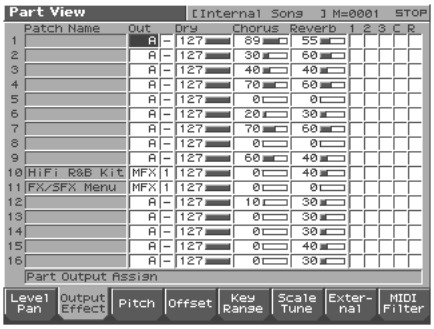
Réglage: 0~127

Part Pan

Détermine la position stéréo de chaque partie. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.

Réglage: L64~0~63R

[2 (Output Effect)]



Pour en savoir davantage, voyez **"Régler les paramètres des parties"** (p. 140).

Part Output Assign

Détermine le mode de sortie du signal direct pour chaque partie.

Réglage

MFX: Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.

A, B: Sortie via les prises OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effet.

1–4: Sortie via les prises INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par le multi-effet.

PAT: La sortie de la partie est déterminée par les réglages du Patch ou du kit de batterie qui lui est assigné.

NOTE

Lorsque les réglages séparent les signaux pour les envoyer aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 alors qu'aucune fiche n'est connectée à la prise INDIVIDUAL 2, les signaux INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et sortent par la prise INDIVIDUAL 1. Ce signal est un mixage des signaux INDIVIDUAL 1 et 2.

MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX", tous les signaux sont envoyés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 249).

IDEE

- Lors du réglage "MFX", utilisez le paramètre MFX Output Assign pour déterminer la sortie du signal après son passage par le multi-effet.
- Les effets Chorus et Reverb ont toujours une sortie mono.
- La destination du signal après son passage par le Chorus est déterminée avec les paramètres Chorus Output Select et Chorus Output Assign.
- La destination du signal après son passage par la Reverb est déterminée avec le paramètre Reverb Output Assign.

Part Output MFX Select (Part Output Multi-Effects Select)

Faites votre choix parmi les trois types de multi-effets pouvant être utilisés simultanément.

Réglage: 1~3 (MFX-1~MFX-3)

Part Output Level

Détermine le niveau du signal envoyé à la sortie choisie avec le paramètre Part Output Assign.

Réglage: 0~127

Part Chorus Send Level

Règle le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque partie.

Réglage: 0~127

Part Reverb Send Level

Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération pour chaque partie.

Réglage: 0~127

MFX1~3 Source
Chorus Source
Reverb Source

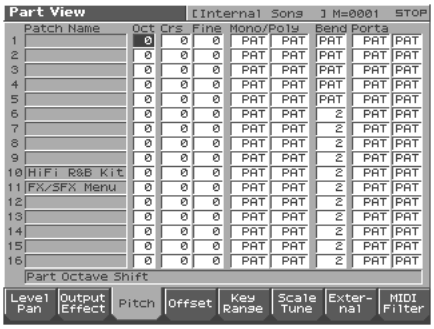
Vous pouvez utiliser les réglages d'un Patch donné pour MFX1 (1)~MFX3 (3), Chorus (C) et Reverb (R). Ce paramètre spécifie la partie à laquelle ce Patch est assigné.

Si aucune partie n'est sélectionnée, les réglages de la Performance entrent en vigueur.

MEMO

Pour les paramètres suivants, vous pouvez régler individuellement chaque multi-effet (MFX1~MFX3) sélectionné avec Part Output MFX Select.

[3 (Pitch)]



Pour en savoir davantage, voyez **"Régler les paramètres des parties"** (p. 140).

Part Octave Shift

Règle la hauteur du son de la partie par pas d'une octave sur une plage de +/–3 octaves. **Réglage:** -3~+3

NOTE
Notez que si vous utilisez le paramètre Octave Shift alors qu'un kit de batterie est assigné à la partie, les sons de percussion changent aussi.

Part Coarse Tune

Règle la hauteur du son de la partie par pas d'un demi-ton sur une plage de +/–4 octaves.
Réglage: -48~+48

Coarse Tune et Octave Shift

Les paramètres Coarse Tune, Fine Tune et Octave Shift semblent tous modifier le son de la même manière: ils en changent la hauteur. Ainsi, si vous jouez Do4 (Do central) avec un réglage Coarse Tune de "+12", vous obtenez la note Do5 (une octave plus haut que Do4). Si vous jouez Do4 (Do central) avec un réglage Octave Shift de "+1", vous obtenez la note Do5 (une octave plus haut que Do4).
Cependant, ces fonctions sont intrinsèquement différentes. Lorsque le paramètre Coarse Tune est réglé sur "+12", la hauteur elle-même augmente d'une octave. Par contre, quand le paramètre Octave Shift est réglé sur "+1", c'est comme si vous jouiez avec des touches situées une octave plus haut. En d'autres termes, le paramètre Coarse Tune permet de modifier la hauteur et le paramètre Octave Shift de décaler tout le clavier (lorsqu'il manque des touches à une extrémité, par exemple).

Part Fine Tune

Règle la hauteur du son de la partie par pas d'un cent sur une plage de +/-50 cents. **Réglage:** -50~+50

MEMO
Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.

Part Mono/Poly

Réglez le paramètre Mono/Poly sur "MONO" lorsque la partie doit être reproduite en mono et sur "POLY" pour une reproduction polyphonique. Pour utiliser le réglage du Patch assigné aux différentes parties (p. 105), choisissez l'option "PAT". **Réglage:** MONO, POLY, PAT

NOTE
Ce réglage est ignoré pour la partie à laquelle le kit de batterie est assigné.

Part Legato Switch

Vous pouvez jouer legato si vous avez opté pour le mode monophonique. "Legato" est une méthode de jeu qui consiste à lier les notes entre elles, effaçant ainsi les espaces qui les séparent. Cela crée une transition linéaire entre les notes permettant notamment de simuler des techniques de jeu utilisées par les guitaristes.
Activez ce paramètre ("ON") si vous souhaitez utiliser la fonction Legato et coupez-le ("OFF") si vous n'en avez pas besoin. Pour utiliser le réglage du Patch assigné aux différentes parties (p. 114), choisissez l'option "PAT".
Réglage: OFF, ON, PAT

NOTE
Ce réglage est ignoré pour la partie à laquelle un kit de batterie est assigné.

Part Pitch Bend Range

Détermine, par pas de demi-tons (plage de 2 octaves), le changement de hauteur produit lorsque le levier Pitch Bend est actionné. L'ampleur du changement est identique, que le levier soit actionné vers la droite ou la gauche. Pour utiliser le réglage du Patch assigné aux différentes parties (p. 105), choisissez l'option "PAT".
Réglage: 0~24, PAT

Part Portamento Switch

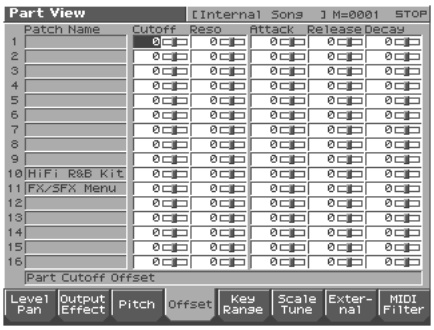
Détermine si l'effet portamento est appliqué. Activez ce paramètre ("ON") si vous voulez utiliser le portamento et coupez-le ("OFF") si vous n'en voulez pas. Pour utiliser le réglage du Patch assigné aux différentes parties (p. 115), choisissez l'option "PAT".
Réglage: OFF, ON, PAT

Part Portamento Time

Ce paramètre détermine la durée du portamento (glissement d'une note à la suivante). Des valeurs élevées allongent le temps qu'il faut pour atteindre la hauteur de la note suivante. Pour utiliser le réglage du Patch assigné aux différentes parties (p. 115), choisissez l'option "PAT".
Réglage: 0~127, PAT

NOTE
Ce réglage est ignoré pour la partie à laquelle un kit de batterie est assigné.

[4 (Offset)]



Pour en savoir davantage, voyez **"Régler les paramètres des parties"** (p. 140).

Part Cutoff Offset

Détermine la fréquence de coupure du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie.

Réglage: -64~+63

NOTE

Les Patches ont aussi un paramètre Cutoff Offset (p. 100). La fréquence de coupure finale est la somme des valeurs des paramètres Tone Cutoff Frequency et Cutoff Offset des Patches et des parties. Si la fréquence de coupure du Tone est déjà réglée sur "127" (maximum), une valeur positive du paramètre Cutoff Offset n'entraînera aucun changement.

Part Resonance Offset

Détermine la résonance du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie.

Réglage: -64~+63

NOTE

Les Patches ont aussi un paramètre Resonance Offset (p. 100). La valeur Resonance finale correspond à la somme de la valeur Resonance de Tone et des valeurs Resonance Offset de Patch et de partie. Si la résonance du Tone est déjà réglée sur "127" (maximum), une valeur positive du paramètre Resonance Offset n'entraînera aucun changement.

Part Attack Time Offset

Détermine l'attaque de l'enveloppe d'amplitude/du filtre (TVA/TVF) du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie.

Réglage: -64~+63

NOTE

Les Patches ont également un paramètre Attack Time Offset (p. 100). La valeur finale pour le paramètre TVA Envelope Attack Time équivaut donc à la somme de la valeur du paramètre TVA Envelope Time 1 du Tone et des valeurs Attack Time Offset du Patch et de la partie. Si l'attaque (Time 1) du Tone est déjà réglée sur "127" (maximum), une valeur positive du paramètre Attack Time Offset n'entraînera aucun changement.
Il en va de même pour l'enveloppe TVF.

Part Release Time Offset

Détermine le temps de relâchement (T4) de l'enveloppe d'amplitude/du filtre (TVA/TVF) du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie.

Réglage: -64~+63

NOTE

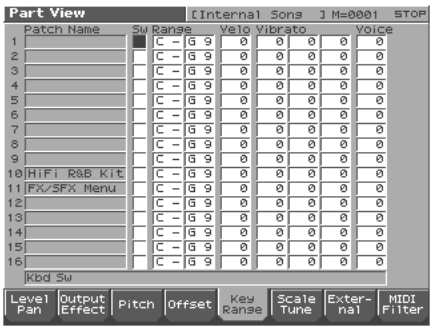
Les Patches ont également un paramètre Release Time Offset (p. 100). La valeur finale pour le paramètre TVA Envelope Release Time équivaut donc à la somme de la valeur du paramètre TVA Envelope Time 4 du Tone et des valeurs Release Time Offset du Patch et de la partie. Si le relâchement (Time 4) du Tone est déjà réglé sur "127" (maximum), une valeur positive du paramètre Release Time Offset n'entraînera aucun changement.
Il en va de même pour l'enveloppe TVF.

Part Decay Time Offset

Détermine la chute de l'enveloppe d'amplitude/du filtre (TVA/TVF) du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie.

Réglage: -64~+63

[5 (Key Range)]



Pour en savoir davantage, voyez **"Régler les paramètres des parties"** (p. 140).

Détermine si la section clavier est reliée au générateur de sons interne et à MIDI OUT ou non, quelle que soit la partie actuellement sélectionnée. Normalement, ce paramètre reste coupé (OFF) mais vous pouvez l'activer pour superposer des sons.

Réglage: ON, OFF

Keyboard Switch

Détermine pour chaque partie si la section clavier est reliée au générateur de sons interne ou non.

Réglage: ON, OFF

Keyboard Range Lower (Part Keyboard Range Lower)

Définit pour chaque partie la note la plus basse avec laquelle le Tone est audible.

Réglage: C-1~UPPER

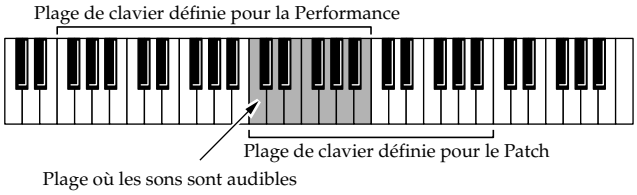
Keyboard Range Upper (Part Keyboard Range Upper)

Définit pour chaque partie la note la plus haute avec laquelle le Tone est audible.

Réglage: LOWER~G9

NOTE

Si vous avez attribué une plage de clavier à chaque Tone d'un Patch avec le paramètre Key Range (p. 104), les sons ne seront audibles que sur la plage de clavier commune à la plage définie pour chaque Tone avec Key Range et à celle définie pour la partie.



NOTE

Si la note choisie pour être la plus basse de la plage est plus haute que la note la plus haute de la plage ou inversement, l'autre paramètre change automatiquement et adopte la même valeur.

Part Velocity Sensitivity Offset

Ce paramètre change le volume et la fréquence de coupure de chaque partie en fonction du toucher. Si des notes jouées avec force doivent augmenter le volume/la fréquence de coupure, choisissez une valeur positive. Si des notes jouées avec force doivent diminuer le volume/la fréquence de coupure, choisissez une valeur négative. Réglez ce paramètre sur "0" si vous ne souhaitez pas que le volume/la fréquence de coupure change en fonction du toucher.

Réglage: -63~+63

NOTE

Les Patches ont également un paramètre Velocity Sensitivity Offset (p. 100). La valeur Velocity Sensitivity Offset définitive correspond à la somme des valeurs de ce paramètre pour la partie et le Patch. Si le paramètre Velocity Sensitivity Offset du Patch est déjà réglé sur "127" (maximum), une valeur positive pour le paramètre Velocity Sensitivity Offset de la partie n'entraînera aucun changement.

Part Vibrato Rate

Détermine pour chaque partie la vitesse du vibrato (la vitesse de modulation de la hauteur). La modulation de hauteur accélère avec des valeurs élevées et ralentit avec des valeurs plus basses.

Réglage: -64~+63

Part Vibrato Depth

Détermine pour chaque partie l'intensité du vibrato (l'intensité de modulation de la hauteur). L'intensité de la modulation de hauteur augmente avec des valeurs élevées et diminue avec des valeurs plus basses.

Réglage: -64~+63

Part Vibrato Delay

Détermine pour chaque partie le retard avant le début du vibrato (modulation de hauteur). Plus la valeur est élevée, plus le retard précédant le début du vibrato est long. Plus la valeur est basse, plus le vibrato commence rapidement.

Réglage: -64~+63

Voice Reserve

Détermine le nombre de voix réservées pour chaque partie (Part) lorsque la polyphonie dépasse les 64 voix.

Réglage: 0~63, FUL

NOTE

Le nombre total de voix réservées pour toutes les parties ne peut pas dépasser 64. Le nombre de voix disponibles est affiché ainsi: (rest=). Soyez attentif à ces données lorsque vous réglez le paramètre Voice Reserve.

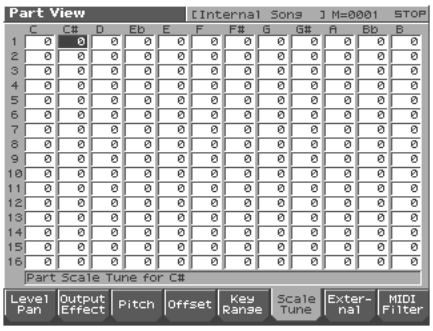
Calcul du nombre de voix utilisées

Le Fantom-S peut produire jusqu'à 64 notes simultanément. La polyphonie ou le nombre de voix ne dépend pas seulement du nombre de sons produits mais du nombre de Tones utilisés dans les Patches et du nombre de formes d'onde constituant les Tones. La méthode suivante vous permet de calculer le nombre de voix par Patch.

(Nombre de sons produits) x (Nombre de Tones utilisés par les Patches produits) x (Nombre de formes d'onde utilisées dans les Tones)

La fonction Realtime Stretch double la polyphonie requise.

[6 (Scale Tune)]



Pour en savoir davantage, voyez **"Régler les paramètres des parties"** (p. 140).

Part Scale Tune C~B

Permet d'effectuer des réglages de gamme pour chaque partie.

Réglage: -64~+63

Vous pouvez activer/couper la fonction Scale Tune avec le commutateur Scale Tune Switch (p. 250).

Gamme tempérée

Cette gamme divise une octave en 12 parties égales; elle est la gamme la plus utilisée par la musique occidentale. Le Fantom-S utilise la gamme tempérée lorsque le commutateur Scale Tune est sur "OFF".

Gamme juste (tonique Do)

Avec cette gamme, les accords parfaits principaux ont un son plus pur qu'avec la gamme tempérée. Cependant, cet effet n'est obtenu que pour une seule tonalité: en cas de transposition, les accords deviendront ambigus.

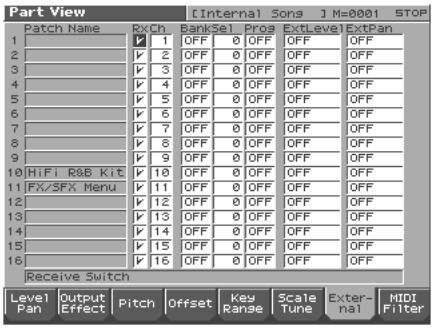
Gamme arabe

Avec cette gamme, Mi et Si sont un quart de ton plus bas tandis que Do#, Fa# et Sol# sont un quart de ton plus haut que dans la gamme tempérée. Les intervalles entre Sol et Si, Do et Mi, Fa et Sol#, Sib et Do#, et Mib et Fa# représentent des tierces naturelles et sont à mi-chemin entre une tierce majeure et une tierce mineure. Avec le Fantom-S, vous pouvez vous servir de la gamme arabe avec trois tonalités: en Sol, Do et Fa.

Exemple

Note	Gamme tempérée	Gamme juste (tonique Do)	Gamme arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

[7 (External)]



☞ Pour en savoir davantage, voyez **"Régler les paramètres des parties"** (p. 140).

Receive Switch

Détermine pour chaque partie si les messages MIDI sont reçus (ON) ou non (OFF).

Si vous optez pour "OFF", la partie ne réagit pas aux messages. En général, ce paramètre est activé ("ON") mais vous pouvez le couper ("OFF") si vous souhaitez qu'une partie donnée reste silencieuse durant la reproduction.

Réglage: OFF, ON

Receive Channel

Détermine le canal de réception MIDI pour chaque partie.

Réglage: 1~16

Ext Bank Select MSB (MSB de sélection de banque externe)

Si vous souhaitez transmettre une commande de sélection de banque (MSB –octet de statut supérieur–, commande de contrôle CC00) lorsque vous changez de Performance, entrez la valeur à transmettre (0~127) pour chaque partie. Réglez ce paramètre sur "OFF" si vous ne voulez pas transmettre ce message.

Réglage: 0~127, OFF

NOTE
Les données des parties dont le commutateur de clavier (Keyboard Switch) est coupé ne sont pas transmises.

Ext Bank Select LSB (LSB de sélection de banque externe)

Si vous souhaitez transmettre une commande de sélection de banque (LSB –octet de statut inférieur–, commande de contrôle CC32) lorsque vous changez de Performance, entrez la valeur à transmettre (0~127) pour chaque partie.

Réglage: 0~127

NOTE
Les données des parties dont le commutateur de clavier (Keyboard Switch) est coupé ne sont pas transmises.

Ext Program Number (Changement de programme externe)

Si vous souhaitez transmettre une commande de changement de programme lorsque vous changez de Performance, entrez la valeur à transmettre (1~128) pour chaque partie. Réglez ce paramètre sur "OFF" si vous ne voulez pas transmettre ce message.

Réglage: 1~128, OFF

NOTE
Les données des parties dont le commutateur de clavier (Keyboard Switch) est coupé ne sont pas transmises.

Ext Level (Volume externe)

Si vous souhaitez transmettre une commande de volume lorsque vous sélectionnez une Performance, entrez la valeur à transmettre (0~127) pour la partie. Réglez ce paramètre sur "OFF" si vous ne voulez pas transmettre ce message.

Réglage: 0~127, OFF

NOTE
Les données des parties dont le commutateur de clavier (Keyboard Switch) est coupé ne sont pas transmises.

Ext Pan (Pan externe)

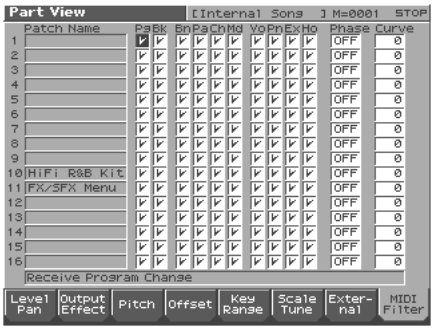
Si vous souhaitez transmettre des données de position stéréo lorsque vous sélectionnez une Performance, entrez la valeur à transmettre (L64~0~63R) pour la partie. Réglez ce paramètre sur "OFF" si vous ne voulez pas transmettre ce message.

Réglage: L64~0~63R, OFF

NOTE

Les données des parties dont le commutateur de clavier (Keyboard Switch) est coupé ne sont pas transmises.

[8 (MIDI Filter)]



Pour en savoir davantage, voyez **"Régler les paramètres des parties"** (p. 140).

Filtre MIDI

Program Change (Changement de programme: réception on/off)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages MIDI de changement de programme sont reçus (ON) ou non (OFF). Cochez la case correspondante (✔) pour activer la réception et supprimez la coche pour la couper.

Bank Select (Sélection de banque: réception on/off)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages MIDI de sélection de banque sont reçus (ON) ou non (OFF). Cochez la case correspondante (✔) pour activer la réception et supprimez la coche pour la couper.

Pitch Bend (Pitch Bend: réception on/off)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages MIDI Pitch Bend sont reçus (ON) ou non (OFF). Cochez la case correspondante (✔) pour activer la réception et supprimez la coche pour la couper.

Channel Pressure (Aftertouch canal: réception on/off)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages MIDI d'aftertouch canal sont reçus (ON) ou non (OFF). Cochez la case correspondante (✔) pour activer la réception et supprimez la coche pour la couper.

Polyphonic Key Pressure (Aftertouch polyphonique: réception on/off)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages MIDI d'aftertouch polyphonique sont reçus (ON) ou non (OFF). Cochez la case correspondante (✔) pour activer la réception et supprimez la coche pour la couper.

Modulation (Modulation: réception on/off)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages MIDI de modulation sont reçus (ON) ou non (OFF). Cochez la case correspondante (✔) pour activer la réception et supprimez la coche pour la couper.

Volume (Volume: réception on/off)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages MIDI de volume sont reçus (ON) ou non (OFF). Cochez la case correspondante (✔) pour activer la réception et supprimez la coche pour la couper.

Pan (Pan: réception on/off)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages MIDI de position stéréo sont reçus (ON) ou non (OFF). Cochez la case correspondante (✔) pour activer la réception et supprimez la coche pour la couper.

Expression (Expression: réception on/off)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages MIDI d'expression sont reçus (ON) ou non (OFF). Cochez la case correspondante (✔) pour activer la réception et supprimez la coche pour la couper.

Hold-1 (Hold 1: réception on/off)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages MIDI de maintien sont reçus (ON) ou non (OFF). Cochez la case correspondante (✔) pour activer la réception et supprimez la coche pour la couper.

Phase Lock (Phase Lock: réception on/off)

Cochez Phase Lock "✔" (activé) pour supprimer tout décalage de timing entre des parties utilisant le même canal MIDI.

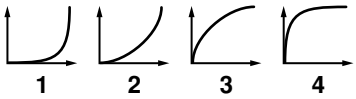
NOTE

Lorsque Phase Lock est activé, les parties utilisant le même canal MIDI ont leur timing en phase et peuvent être reproduites simultanément. Cette mise en phase explique qu'un laps de temps puisse s'écouler entre la réception des messages de note et la production de son. Réglez ce paramètre sur "ON" si vous en avez besoin.

Velocity Curve (Courbe de toucher)

Pour chaque canal MIDI, Velocity Curve sélectionne la courbe de toucher parmi les quatre disponibles qui correspond le mieux à la dynamique du clavier MIDI utilisé. Réglez ce paramètre sur "OFF" si vous préférez vous servir de la courbe de toucher du clavier MIDI.

Réglage: OFF, 1~4



Paramètres des commandes Realtime Control/le contrôleur D Beam (Control Setting)

Le Fantom-S vous permet d'assigner les paramètres pilotés par les commandes Realtime Control, les commutateurs assignables, le D Beam, le levier de Pitch Bend ou de modulation. Cela vous permet de modifier le son en temps réel en actionnant ces commandes.

1. **Affichez la page Performance "Layer" ou "Mixer" et sélectionnez la Performance dont vous voulez modifier les réglages (p. 134).**

IDEE

Si vous voulez créer toutes vos Performances à partir de zéro au lieu de vous baser sur les Performances disponibles, effectuez une **initialisation** (p. 152).

2. **Appuyez sur [4 (Ctrl Setting)].**

   La page "Control Setting (Performance)" apparaît.



3. **Appuyez sur [5 (Ctrl Setting)]~[6 (Ctrl Switch)] pour sélectionner un paramètre.**

   [5(Ctrl Setting)]: Réglages de commande de jeu, réglages concernant toute la Performance

   [6 (Ctrl Switch)]: Activation/coupure de la commande de jeu

4. **Les paramètres sont répartis dans plusieurs groupes d'édition. Appuyez sur [1 (⇑)] ou [2 (⇓)] pour sélectionner l'onglet du groupe d'édition contenant le paramètre à modifier.**

☞ Pour en savoir plus sur les groupes de paramètres, voyez **"Liste des paramètres"** (p. 269).

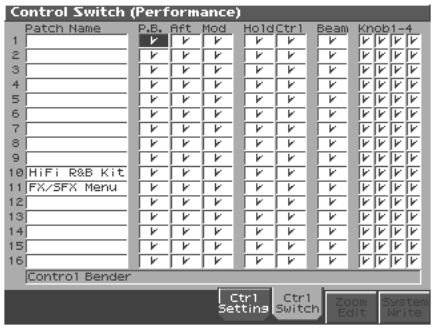
5. **Appuyez sur les boutons[CURSOR] pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.**
6. **Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**
7. **Répétez les étapes 4~6 pour régler le paramètre.**
8. **Les réglages Solo Synth sont sauvegardés sous forme de réglages système. Appuyez sur [8 (System Write)] pour effectuer la sauvegarde.**
9. **Les réglages Control Settings sont sauvegardés indépendamment pour chaque Performance. Si vous souhaitez conserver vos changements, sauvegardez-les en appuyant sur [WRITE] (p. 152). Si vous ne voulez pas conserver ces changements, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page Performance "Layer" ou "Mixer".**

   Si vous retournez à la page "Performance Play" sans sauvegarder les changements, "*" s'affiche pour vous rappeler que les réglages de la Performance ont été modifiés.

NOTE

Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre son alors que l'écran affiche un astérisque "*", les changements apportés à la Performance sont perdus.

Réglages Control Switch (Ctrl Switch)



☞ Pour en savoir davantage, voyez **"Paramètres des commandes Realtime Control/le contrôleur D Beam (Control Setting)"** (p. 147).

Control Bender

Détermine pour chaque partie si les messages MIDI Pitch Bend sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Control Aftertouch

Détermine pour chaque partie si les messages MIDI d'aftertouch sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Control Modulation

Détermine pour chaque partie si les messages MIDI de modulation sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Control Hold Pedal

Détermine pour chaque partie si les messages MIDI d'une pédale branchée à la prise HOLD PEDAL sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Control Pedal

Détermine pour chaque partie si les messages MIDI d'une pédale branchée à la prise CONTROL PEDAL sont transmis (ON) ou non (OFF). **Réglage:** OFF, ON

Control D Beam

Détermine si la partie est pilotée par le contrôleur D Beam.

Réglage: OFF, ON

Control Knob

Détermine si la partie est pilotée par la commande (Knob).

Réglage: OFF, ON

Réglages des commandes Realtime Control et du contrôleur D Beam (Ctrl)



Pour en savoir davantage, voyez **"Paramètres des commandes Realtime Control/le contrôleur D Beam (Control Setting)"** (p. 147).

D Beam (Pad Trigger)

Au lieu d'appuyer sur les pads, vous pouvez aussi piloter leurs sons au moyen du contrôleur D Beam.

IDEE

Les réglages de déclenchement des pads sont sauvegardés indépendamment pour chaque Performance avec les autres données de la Performance. Cela vous permet de créer des Performances faisant appel aux commandes en temps réel.

Pad Number

Détermine le numéro du pad déclenché par le contrôleur D Beam.

Réglage: 1~16

Pad Velocity

Détermine l'impact du son piloté par le contrôleur D Beam.

Réglage: 1~127

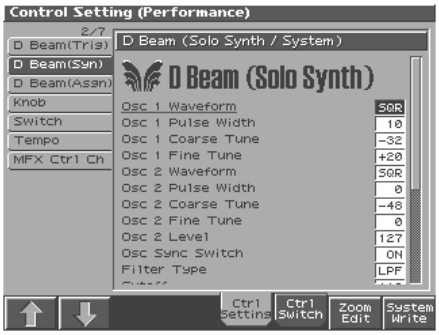
Pad Control Mode

Détermine le mode de fonctionnement du contrôleur D Beam. Avec un réglage MOMENTARY, le paramètre n'est activé que tant que votre main masque le D Beam; il est coupé dès que vous éloignez la main. Avec un réglage LATCH, le paramètre est activé/coupé en alternance chaque fois que vous passez la main devant le D Beam.

Réglage: MOMENTARY, LATCH

D Beam (Solo Synth)

Vous pouvez vous servir du D Beam pour simuler le jeu sur un synthé mono.



Pour en savoir davantage, voyez **"Paramètres des commandes Realtime Control/le contrôleur D Beam (Control Setting)"** (p. 147).

IDEE

Lorsque vous appuyez sur [7 (Panel View)], la page "Panel View" apparaît et affiche les paramètres repris ci-dessus sous forme graphique simulant un synthé analogique. A la page "Panel View", appuyez sur [2 (Image View)] pour ouvrir la page "Image View" et afficher graphiquement la valeur D Beam Output. Appuyez sur [EXIT] pour quitter cette page.

IDEE

Les réglages Solo Synth sont sauvegardés sous forme de réglages système.

OSC 1/2 Waveform

Sélectionne la forme d'onde. **SAW** est une onde en dents de scie et **SQR** est une onde carrée.

OSC 1/2 Pulse Width

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.

* *Le paramètre Pulse Width est activé lorsque OSC1/2 Waveform est sur "SQR".*

Réglage: 0~127

OSC 1/2 Coarse Tune

Règle la hauteur du son du Tone par pas d'un demi-ton sur une plage de +/–4 octaves.

Réglage: –48~+48

OSC 1/2 Fine Tune

Règle la hauteur du son du Tone par pas d'un cent sur une plage de +/–50 cents.

Réglage: -50~+50

OSC2 Level

Règle le niveau.

Réglage: 0~127

OSC1 Sync Switch
Si vous activez ce commutateur, vous obtenez un son complexe doté de nombreuses harmoniques. L'effet est efficace lorsque la hauteur (Pitch) de l'OSC1 est plus élevée que celle de l'OSC2.
Réglage: OFF, ON

Filter Type
Sélectionne le type de filtre.
OFF: Aucun filtre n'est utilisé.
LPF: Filtre passe-bas. Ce filtre réduit le volume de toutes les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) afin d'arrondir le son et de le rendre moins brillant. Il s'agit du filtre le plus couramment utilisé sur les synthétiseurs.
BPF: Filtre passe-bande. Conserve uniquement les fréquences entourant la fréquence de coupure et coupe le reste. Ce procédé permet de créer des sons particuliers.
HPF: Filtre passe-haut. Ce filtre coupe les fréquences situées sous la fréquence de coupure. Il est idéal pour les sons percutants car il souligne les hautes fréquences.
PKG: Filtre en cloche (Peaking). Ce filtre accentue toutes les fréquences situées autour de la fréquence de coupure. Vous pouvez l'utiliser pour créer des effets wah-wah en vous servant d'un LFO pour changer cycliquement la fréquence de coupure.

Cutoff
Détermine la fréquence à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les fréquences de la forme d'onde.
Réglage: 0~127

Resonance
Souligne les alentours de la fréquence de coupure afin de conférer plus de caractère au son. Des valeurs trop élevées peuvent générer de l'oscillation et entraîner une distorsion du son.
Réglage: 0~127

Level
Règle le volume.
Réglage: 0~127

Chorus Send Level
Règle le niveau du signal envoyé au chorus.
Réglage: 0~127

Reverb Send Level
Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération.
Réglage: 0~127

LFO Rate
Détermine la vitesse de modulation du LFO.
Réglage: 0~127

LFO Osc 1 Pitch Depth
Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur de l'OSC1.
Réglage: -63~+63

LFO Osc 2 Pitch Depth
Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur de l'OSC2.
Réglage: -63~+63

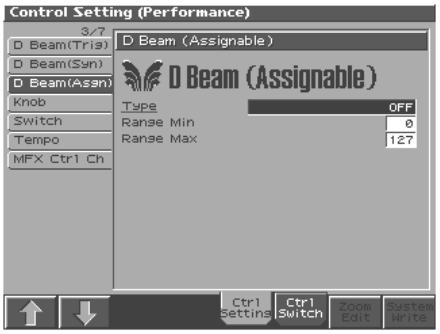
LFO Osc 1 Pulse Width Depth
Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la largeur de pulsation de la forme d'onde de l'OSC1.
* *Le paramètre Pulse Width est activé lorsque OSC1/2 Waveform est sur "SQR".*
Réglage: -63~+63

LFO Osc 2 Pulse Width Depth
Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la largeur de pulsation de la forme d'onde de l'OSC2.
* *Le paramètre Pulse Width est activé lorsque OSC1/2 Waveform est sur "SQR".*
Réglage: -63~+63

Range (Solo synth range)
Détermine la plage de variation de hauteur du synthé solo.
Réglage: 2 OCTAVES, 4 OCTAVES, 8 OCTAVES

D Beam (Assignable)

En assignant diverses fonctions au contrôleur D Beam, vous pouvez modifier le son en temps réel.



Pour en savoir davantage, voyez **"Paramètres des commandes Realtime Control/le contrôleur D Beam (Control Setting)"** (p. 147).

IDEE
Les réglages pour les commandes ASSIGNABLE sont sauvegardés indépendamment pour chaque Performance avec les autres données de la Performance. Cela vous permet de créer des Performances faisant appel aux commandes en temps réel.

Type (Assignable Type)

Sélectionne la fonction pilotée par le contrôleur D Beam.

Réglage

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle CC01~31, CC33~95

☞ Pour en savoir davantage sur les commandes de contrôle, veuillez lire la section **"Implémentation MIDI"** (p. 314).

Bend Up: La hauteur change par pas de demi-tons (jusqu'à 4 octaves plus haut).

Bend Down: La hauteur diminue par demi-tons (jusqu'à 4 octaves plus bas).

Start/Stop: Lance/arrête le séquenceur.

TAP Tempo: Tap Tempo (tempo spécifié par le rythme auquel vous déplacez la main au-dessus du contrôleur D Beam).

Arp Grid: Arpeggio Grid (grille d'arpège)

Arp Duration: Durée de l'arpège

Arp Motif: Motif de l'arpège

Arp Oct Up: Ces boutons transposent la plage des arpèges vers le haut par pas d'une octave (maximum 3 octaves).

Arp Oct Down: Ces boutons transposent la plage des arpèges vers le bas par pas d'une octave (maximum 3 octaves).

Range Min (D Beam Range Lower)

Limite inférieure de la plage de réaction du contrôleur D Beam

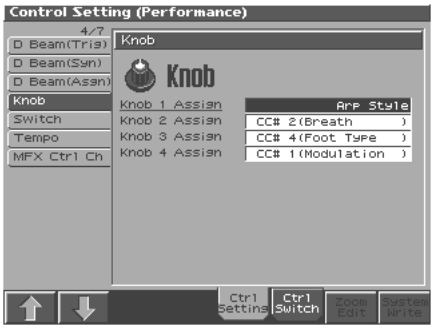
Réglage: 0~127

Range Max (D Beam Range Upper)

Limite supérieure de la plage de réaction du contrôleur D Beam
En choisissant une valeur Range Max inférieure à la valeur Range Min, vous pouvez inverser la plage de changement.

Réglage: 0~127

Knob



☞ Pour en savoir davantage, voyez p. 147. Les paramètres des commandes ne sont valides que lorsque le bouton REALTIME CONTROL est réglé sur "ASSIGNABLE".

Knob Assign 1–4 (Realtime Control Knob Assign 1–4)

Détermine les paramètres pilotés par les commandes [ ].

Réglage

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle CC01~31, CC33~95

☞ Pour en savoir davantage sur les commandes de contrôle, veuillez lire la section **"Implémentation MIDI"** (p. 314).

Pitch Bend: Pitch Bend

Aftertouch: Aftertouch

Arp Style: Styles d'arpège

Arp Grid: Grille d'arpège

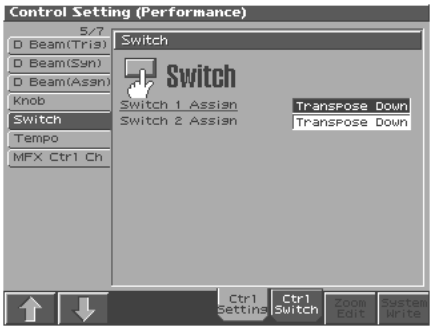
Arp Duration: Durée de l'arpège

Arp Motif: Motif de l'arpège

Chord Form: Forme d'accord

Master Level: Volume global du Fantom-S

Switch



☞ Pour en savoir davantage, voyez p. 147.

Switch 1/2 Assign

Détermine les paramètres pilotés par les boutons Assignable Sw [1]/[2].

Réglage

Transpose Down: Transposition vers le bas par demi-tons (jusqu'à 5 demi-tons plus bas).

Transpose Up: Transposition vers le haut par demi-tons (jusqu'à 6 demi-tons plus haut).

Tap Tempo: Tap Tempo (tempo spécifié par le rythme avec lequel vous appuyez sur le bouton).

Mono/poly: Chaque pression alterne entre les modes polyphonique (POLY) et monophonique (MONO) pour le Patch.

Portamento: Portamento activé/coupé

Hold: Maintien activé/coupé

MFX1~3 Sw: Sélection successive des multi-effets 1~3

Chorus Sw: Active/coupe l'effet chorus

Reverb Sw: Active/coupe l'effet de réverbération

Mastering Sw: Active/coupe l'effet de mastérisation

Loop: Active/coupe le jeu en boucle

Rhythm Start/Stop: Active/coupe la reproduction de motif rythmique

Tempo



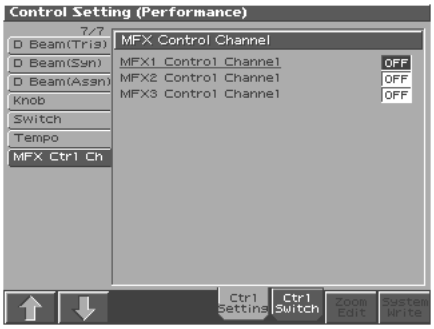
☞ Pour en savoir davantage, voyez **"Paramètres des commandes Realtime Control/le contrôleur D Beam (Control Setting)"** (p. 147).

Tempo recommandé

Si le tempo du séquenceur doit changer quand vous changez de Performance, précisez le tempo qui suit ce changement. Ce réglage est valide quand le paramètre Seq Tempo Override est activé ("ON"). Pour bénéficier de cette fonction, activez le paramètre Tempo Override (p. 246).

Réglage: 20~250

MFX Ctrl Ch



☞ Pour en savoir davantage, voyez **"Paramètres des commandes Realtime Control/le contrôleur D Beam (Control Setting)"** (p. 147).

MFX 1–3 Control Channel

Sélection du canal auquel le multi-effet est assigné. Permet de modifier les paramètres des multi-effets en temps réel lorsque le paramètre MFX1~3 Source est réglé sur "Prf". Optez pour "OFF" si vous ne voulez pas piloter les multi-effets en temps réel.

Réglage: 1~16, OFF

Réglages d'effets pour une Performance (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)

☞ Pour en savoir davantage sur les réglages d'effets, voyez les pages indiquées ci-dessous.

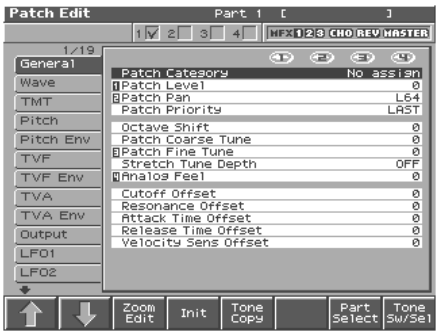
- **"Effets en mode Performance"** (p. 233)
- **"Réglages des multi-effets (MFX1~3)"** (p. 236)
- **"Réglages de chorus (Chorus)"** (p. 238)
- **"Réglages de réverbération (Reverb)"** (p. 238)

Changer les réglages du Patch assigné à une partie

Quand vous utilisez des Patches en mode Performance, certains paramètres (les paramètres d'effet notamment) sont modifiés par les réglages de la Performance. Pour éditer un Patch tout en écoutant le résultat au sein de la Performance, procédez comme suit:

* *La procédure ci-dessous montre comment changer les réglages d'un Patch assigné à une partie. Elle est identique pour les kits de batterie. Remplacez simplement "Patch" par "kit de batterie".*

1. **Vérifiez que vous êtes bien en mode Performance.**
2. **Appuyez sur [EDIT].**
   Le Patch assigné à la partie est affiché à la page "Patch Edit".



3. **Le reste de la procédure est identique à celle du mode Patch (p. 95).**

Initialiser les réglages de la Performance (Init)

"Initialiser" signifie ramener les réglages du son actuel à ses valeurs par défaut ou aux valeurs d'usine.

NOTE
L'initialisation n'affecte que le son sélectionné; les sons de la mémoire utilisateur ne sont pas concernés. Si vous souhaitez ramener tous les paramètres du Fantom-S à leur valeur d'usine, faites appel à la fonction Factory Reset (p. 252).

1. **Affichez la page Performance "Layer" ou "Mixer" et sélectionnez la Performance à initialiser (p. 134).**
2. **Appuyez sur [MENU] pour afficher la fenêtre "Menu".**
3. **Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir "Initialize" et appuyez sur [ENTER].**
4. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner le type d'initialisation**
   - **DEFAULT:** Ramène la Performance sélectionnée (en mémoire temporaire) aux valeurs standard. Faites appel à cette fonction lorsque vous souhaitez créer un son à partir de zéro.
   - **SOUND CONTROL:** Données copiées:
     Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Time Offset, Release Time Offset, Decay Time Offset, Velocity Vibrato Rate, Velocity Vibrato, Depth, Velocity Vibrato Delay
5. **Appuyez sur [8 (Exec)].**
   Un message vous demande confirmation.
6. **Appuyez sur [8 (Exec)].**
   Vous retrouvez la page précédente.

Sauvegarder une Performance personnelle (Write)

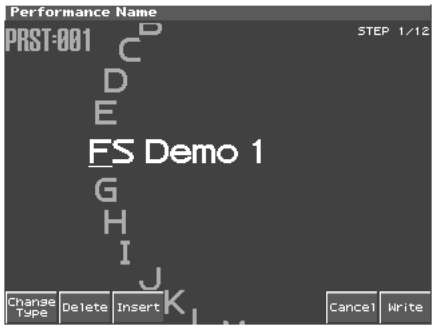
Si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le son modifié, sauvegardez-le dans la mémoire utilisateur (User) interne.
Lorsque vous modifiez les réglages d'une Performance, la page Performance "Layer" l'indique par un astérisque "*". Une fois la Performance sauvegardée en mémoire interne (User), l'astérisque "*" disparaît.

NOTE
Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles.

1. **Assurez-vous que la Performance à sauvegarder est sélectionnée.**
2. **Appuyez sur [WRITE].**
   La page "Write Menu" s'affiche.



3. **Appuyez sur [1 (Perf)].**
   * *Vous pouvez aussi utiliser CURSOR ▲ ou ▼ pour choisir "Performance" puis appuyez sur [ENTER].*
   La page "Performance Write" apparaît.

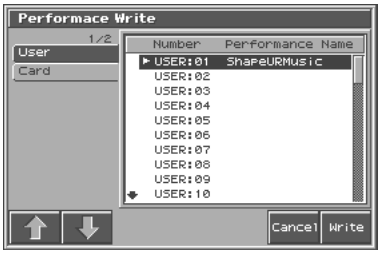


4. **Donnez un nom à la Performance.**
   - [1 (Change Type)]: Sélectionne le type de caractère. Chaque pression permet de choisir le premier caractère d'une des trois séries: lettres majuscules (A), minuscules (a) ou chiffres et symboles (0).
   - [2 (Delete)]: Efface le caractère indiqué par le curseur et déplace les caractères suivants vers la gauche.
   - [3 (Insert)]: Insère un espace à l'emplacement du curseur.
   - ◀ , ▶ : Permettent de déplacer le curseur.
   - Molette VALUE, [INC][DEC]: Sélectionne un caractère.

   * *Pour annuler l'entrée de caractère, appuyez sur [7 (Cancel)].*
   * *Vous pouvez aussi utiliser les pads pour entrer des caractères (p. 81).*

5. Après avoir entré le nom, appuyez sur [8 (Write)].

L'écran affiche une page où vous pouvez spécifier la mémoire de destination pour la sauvegarde.



6. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC] et ◀ ▶ pour choisir la mémoire de destination et le numéro de Patch.

Le Fantom-S propose deux emplacements pour la sauvegarde: la mémoire utilisateur (User) et la carte de mémoire (Card).

7. Appuyez sur [8 (Write)].

Un message vous demande confirmation.

NOTE

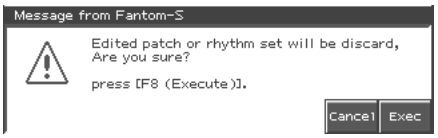
Evitez de mettre le Fantom-S hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

8. Appuyez sur [8 (Exec)] pour effectuer la sauvegarde.

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

Editer un Patch ou kit de batterie assigné à une partie d'une Performance

Après avoir édité un Patch ou kit de batterie assigné à une partie d'une Performance, sauvegardez d'abord vos changements avant de sauvegarder la Performance, faute de quoi le message suivant apparaît pour vous avertir que vous allez perdre les modifications apportées au Patch ou kit de batterie.



Dans ce cas, sauvegardez d'abord le Patch/kit de batterie puis la Performance.

Modifier le son en temps réel

Vous pouvez utiliser le contrôleur D Beam, les commandes en temps réel (Realtime Control), les commutateurs assignables ou une pédale pour modifier le son durant l'exécution.

MEMO

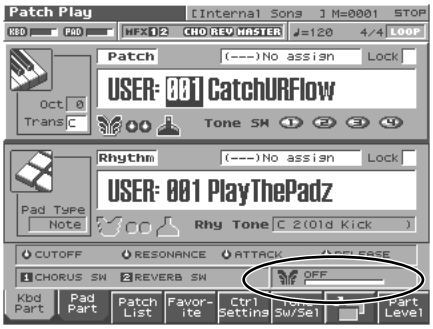
Cette section explique comment bénéficier de ces fonctions en mode Patch. Les opérations sont identiques en mode Performance.

Modifier le son d'un mouvement de la main (D Beam Controller)

Pour actionner le **contrôleur D Beam**, il suffit de déplacer la main au-dessus du faisceau. Vous pouvez l'utiliser pour piloter divers effets, en fonction de son assignation. Vous pouvez aussi créer des effets spéciaux entraînant un changement instantané de son, impossible à réaliser avec une commande rotative ou le levier Pitch Bend. Sur le Fantom-S, le contrôleur D Beam permet non seulement de modifier les sons assignés à la partie Keyboard ou Pad mais aussi de piloter la hauteur d'un son de synthé monophonique.

1. **Affichez la page "Patch Play" (p. 82).**

   La zone indiquée à l'écran correspond à l'affichage réservé au contrôleur D Beam.



2. **Appuyez sur un des boutons D BEAM [PAD TRIGGER], [SOLO SYNTH] ou [ASSIGNABLE] pour activer le contrôleur D Beam.**



- **ASSIGNABLE:** Pilote la fonction assignée au contrôleur D Beam.
- **PAD TRIGGER:** Permet d'utiliser le contrôleur D Beam pour produire des sons au lieu de frapper sur les pads.
- **SOLO SYNTH:** Permet d'utiliser le contrôleur D Beam comme un synthé monophonique.

3. **Tout en jouant sur le clavier ou les pads pour produire des sons, faites des mouvements lents et verticaux de la main au-dessus du contrôleur D Beam.**

   Le son est modifié selon la fonction assignée au contrôleur D Beam.

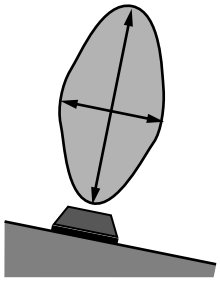
4. **Pour couper le contrôleur D Beam, appuyez une fois de plus sur le bouton actionné à l'étape 2 afin d'éteindre son témoin.**

MEMO

En mode Performance, le statut activé/coupé du contrôleur D Beam est sauvegardé indépendamment pour chaque Performance avec les autres données de la Performance.

Plage utile du contrôleur D Beam

L'illustration suivante montre la plage utile du contrôleur D Beam. Les mouvements de la main hors de cette zone ne produisent aucun effet.



Vous pouvez vérifier la réaction du contrôleur D Beam dans la zone "D Beam" de l'écran. Elle est affichée graphiquement sous forme de barre: celle-ci s'allonge plus vous rapprochez la main et raccourcit plus la main s'éloigne.



NOTE

La zone de réaction du contrôleur D Beam est considérablement réduite lorsque vous utilisez l'appareil en plein soleil. Ne l'oubliez pas lorsque vous vous servez du contrôleur D Beam à l'extérieur.

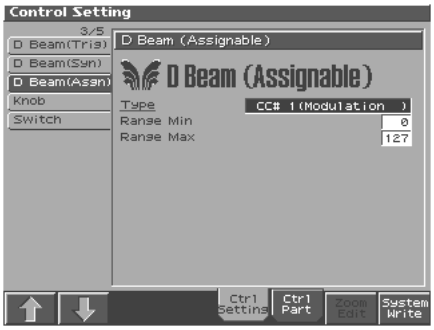
Réglage du contrôleur D Beam

ASSIGNABLE

En assignant diverses fonctions au contrôleur D Beam, vous pouvez modifier le son de façon extrêmement diverse en temps réel.

1. **Maintenez [JUMP] enfoncé et appuyez sur D BEAM [ASSIGNABLE].**

   La page "D Beam Assignable" apparaît.



2. **Amenez le curseur sur le paramètre voulu et actionnez la molette VALUE ou les boutons[INC]/[DEC] pour effectuer les réglages.**

3. **Appuyez sur [EXIT] pour quitter la page "Assignable".**

Assignable Type
Sélectionne la fonction pilotée par le contrôleur D Beam.

Réglage:

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle CC01~31, CC33~95

☞ Pour en savoir davantage sur les commandes de contrôle, veuillez lire la section **"Implémentation MIDI"** (p. 314)

Bend Up: Augmente la hauteur par demi-tons (jusqu'à 4 octaves plus haut).

Bend Down: La hauteur diminue par demi-tons (jusqu'à 4 octaves plus bas).

Start/stop: Lance/arrête le séquenceur.

TAP Tempo: Tap Tempo (tempo spécifié par le rythme auquel vous déplacez la main au-dessus du contrôleur D Beam).

Arp Grid: Grille d'arpège

Arp Duration: Durée de l'arpège

Arp Motif: Motif de l'arpège

Arp Oct Up: Ces boutons transposent la plage des arpèges vers le haut par pas d'une octave (maximum 3 octaves).

Arp Oct Down: Ces boutons transposent la plage des arpèges vers le bas par pas d'une octave (maximum 3 octaves).

Range Min (D Beam Range Lower)
Limite inférieure de la plage de réaction du contrôleur D Beam

Réglage: 0~127

Range Max (D Beam Range Upper)
Limite supérieure de la plage de réaction du contrôleur D Beam
En choisissant une valeur Range Max inférieure à la valeur Range Min, vous pouvez inverser l'effet (la plage de changement).

Réglage: 0~127

IDEE

Les réglages pour les commandes ASSIGNABLE sont sauvegardés indépendamment pour chaque Performance avec les autres données de la Performance. Cela vous permet de créer des Performances faisant appel aux commandes en temps réel.

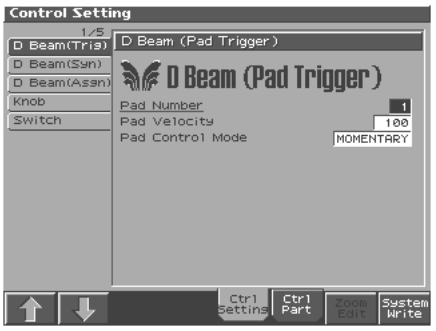
IDEE

En mode Patch, ces réglages sont sauvegardés en tant que paramètres système. Pour conserver les réglages, appuyez sur [8 (System Write)].

Réglages PAD Trigger
Vous pouvez utiliser le contrôleur D Beam pour piloter les pads au lieu de frapper les pads.

1. **Maintenez [JUMP] enfoncé et appuyez sur D BEAM [PAD TRIGGER].**

   La page "Pad Trigger" apparaît.



2. **Amenez le curseur sur le paramètre voulu et actionnez la molette VALUE ou les boutons[INC]/[DEC] pour effectuer les réglages.**

3. **Appuyez sur [EXIT] pour quitter la page "Pad Trigger".**

Pad Number
Détermine le numéro du pad déclenché par le contrôleur D Beam.

Réglage: 0~16

Pad Velocity
Détermine l'impact du son piloté par le contrôleur D Beam.

Réglage: 1~127

Pad Control Mode
Détermine le mode de fonctionnement du contrôleur D Beam. Avec un réglage MOMENTARY, le paramètre n'est activé que tant que votre main masque le D Beam; il est coupé dès que vous éloignez la main. Avec un réglage LATCH, le paramètre est activé/coupé en alternance chaque fois que vous passez la main devant le D Beam.

Réglage: MOMENTARY, LATCH

IDEE

Les réglages de déclenchement des pads sont sauvegardés indépendamment pour chaque Performance avec les autres données de la Performance. Cela vous permet de créer des Performances faisant appel aux commandes en temps réel.

IDEE

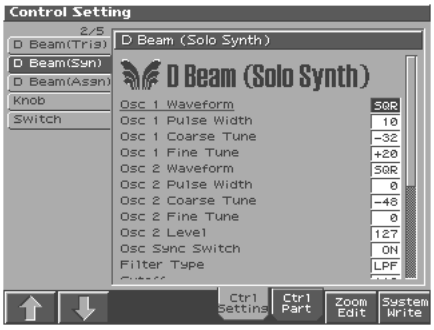
En mode Patch, ces réglages sont sauvegardés en tant que paramètres système. Pour conserver les réglages, appuyez sur [8 (System Write)].

SOLO SYNTH

Le Fantom-S vous permet de simuler un synthétiseur monophonique dont la hauteur est pilotée par le contrôleur D Beam.

1. **Maintenez [JUMP] enfoncé et appuyez sur D BEAM [SOLO SYNTH].**

   La page "Solo Synth" apparaît.



2. **Amenez le curseur sur le paramètre voulu et actionnez la molette VALUE ou les boutons[INC]/[DEC] pour effectuer les réglages.**

3. **Pour conserver les réglages, appuyez sur [8 (System Write)].**

   Appuyez sur [EXIT] pour quitter la page "Assignable".

IDEE

Les réglages Solo Synth sont sauvegardés sous forme de réglages système.

IDEE

Lorsque vous appuyez sur [7 (Panel View)], la page "Panel View" apparaît et affiche les paramètres repris ci-dessus sous forme graphique simulant un synthé analogique. A la page "Panel View", appuyez sur [2 (Image View)] pour ouvrir la page "Image View" et afficher graphiquement la valeur D Beam Output. Appuyez sur [EXIT] pour quitter cette page.
Pour quitter cette page, appuyez sur [EXIT].

OSC 1/2 Waveform

Sélectionne la forme d'onde. **SAW** est une onde en dents de scie et **SQR** est une onde carrée.

Réglage: SAW, SQR

OSC 1/2 Pulse Width

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.

* *Le paramètre Pulse Width est activé lorsque OSC1/2 Waveform est sur "SQR".*

Réglage: 0~127

OSC 1/2 Coarse Tune

Règle la hauteur du son du Tone par demi-tons sur une plage de ±4 octaves.

Réglage: -48~+48

OSC 1/2 Fine Tune

Règle la hauteur du son du Tone par pas d'un cent sur une plage de +/–50 cents.

Réglage: -50~+50

OSC2 Level

Détermine le niveau de l'OSC2.

Réglage: 0~127

OSC1 Sync Switch

Si vous activez ce commutateur, vous obtenez un son complexe doté de nombreuses harmoniques. L'effet est efficace lorsque la hauteur (Pitch) de l'OSC1 est plus élevée que celle de l'OSC2.

Réglage: OFF, ON

Filter Type

Sélectionne le type de filtre.

OFF: Aucun filtre n'est utilisé.

LPF: Filtre passe-bas. Ce filtre réduit le volume de toutes les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure afin d'arrondir le son et de le rendre moins brillant. Il s'agit du filtre le plus couramment utilisé sur les synthétiseurs.

BPF: Filtre passe-bande. Conserve uniquement les fréquences entourant la fréquence de coupure et coupe le reste. Ce procédé permet de créer des sons particuliers.

HPF: Filtre passe-haut. Ce filtre coupe les fréquences situées sous la fréquence de coupure. Il est idéal pour les sons percutants car il souligne les hautes fréquences.

PKG: Filtre en cloche (Peaking). Ce filtre accentue toutes les fréquences situées autour de la fréquence de coupure. Vous pouvez l'utiliser pour créer des effets wah-wah en vous servant d'un LFO pour changer cycliquement la fréquence de coupure.

Cutoff

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

Réglage: 0~127

Resonance

Souligne les alentours de la fréquence de coupure afin de conférer plus de caractère au son. Des valeurs trop élevées peuvent générer de l'oscillation et entraîner une distorsion du son.

Réglage: 0~127

Level

Règle le volume. **Réglage:** 0~127

Chorus Send Level

Règle le niveau du signal envoyé au chorus. **Réglage:** 0~127

Reverb Send Level

Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération.

Réglage: 0~127

LFO Rate

Détermine la vitesse de modulation du LFO. **Réglage:** 0~127

LFO Osc 1 Pitch Depth

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur de l'OSC1.

Réglage: -63~+63

LFO Osc 2 Pitch Depth

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur de l'OSC2.

Réglage: -63~+63

LFO Osc 1 Pulse Width Depth

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la largeur de pulsation de la forme d'onde de l'OSC1.

* *Le paramètre Pulse Width est activé lorsque OSC1/2 Waveform est sur "SQR".*

Réglage: -63~+63

LFO Osc 2 Pulse Width Depth

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la largeur de pulsation de la forme d'onde de l'OSC2.

* *Le paramètre Pulse Width est activé lorsque OSC1/2 Waveform est sur "SQR".*

Réglage: -63~+63

Range (Solo synth range)

Détermine la plage de variation de hauteur du synthé solo.

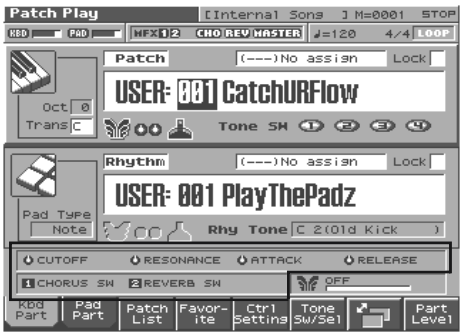
Réglage: 2 OCTAVES, 4 OCTAVES, 8 OCTAVES

Modifier le son avec des commandes ou des boutons (Realtime Control)

Vous pouvez actionner les commandes REALTIME CONTROL et les boutons ASSIGNABLE SW pour modifier le son en temps réel.

1. Affichez la page "Patch Play" (p. 82).

La zone "Realtime Control" indique la fonction assignée à chaque commande et bouton de contrôle en temps réel. [ ]représente les quatre commandes et[1], [2] représentent les deux boutons (commutateurs).



2. Tout en jouant sur le clavier ou avec les pads, actionnez les commandes REALTIME CONTROL et les commutateurs ASSIGNABLE SW.

Le son change selon la fonction assignée à chaque commande ou bouton.

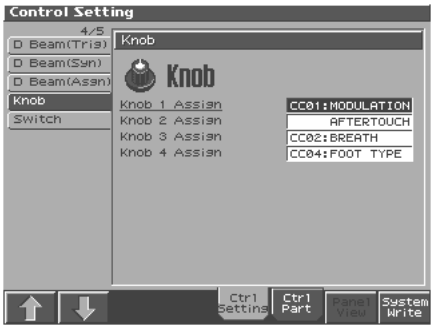
Paramètres des commandes de pilotage en temps réel

Paramètres des commandes Realtime Control

Vous pouvez définir la fonction des commandes Realtime Control en actionnant le bouton situé à leur droite.

1. Maintenez le bouton [JUMP] enfoncé et appuyez sur le bouton situé à droite des commandes REALTIME CONTROL.

La page " Knob" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur le paramètre voulu et actionnez la molette VALUE ou les boutons[INC]/[DEC] pour effectuer les réglages.

3. Appuyez sur [8 (Exit)] pour refermer la page "Knob".

IDEE

Les réglages de commande de pilotage en temps réel sont sauvegardés indépendamment pour chaque Performance. Cela vous permet de créer des Performances faisant appel aux commandes en temps réel.

Knob Assign 1–4 (Realtime Control Knob Assign 1–4)

Détermine les paramètres pilotés par les commandes [ ].

Réglage

CC01~31, CC33~95: Commandes de contrôle CC01-31, CC33-95

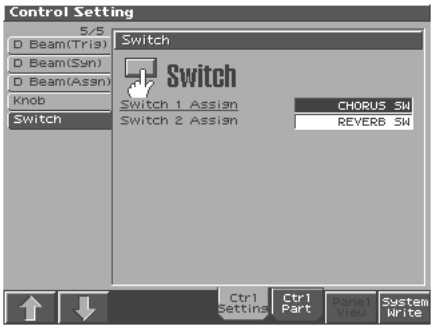
Pour en savoir davantage sur les commandes de contrôle, veuillez lire la section **"Implémentation MIDI"** (p. 314)

PITCH BEND: Pitch Bend
AFTERTOUCH: Aftertouch
ARP STYLE: Style d'arpège
ARP GRID: Grille d'arpège
ARP DURATION: Durée de l'arpège
ARP MOTIF: Motif de l'arpège
CHORD FORM: Forme d'accord
MASTER LEVEL: Volume global du Fantom-S

Paramètres des commutateurs assignables

1. **Maintenez [JUMP] enfoncé et appuyez sur un bouton ASSIGNABLE SW.**

   La page “Switch” apparaît.



2. **Amenez le curseur sur le paramètre voulu et actionnez la molette VALUE ou les boutons[INC]/[DEC] pour effectuer les réglages.**

3. **Appuyez sur [8 (Exit)] pour refermer la page “Switch”.**

IDEE

Les réglages de commande de pilotage en temps réel sont sauvegardés indépendamment pour chaque Performance. Cela vous permet de créer des Performances faisant appel aux commandes en temps réel.

Switch Assign

Spécifie la fonction pilotée par le commutateur assignable.

Réglage

TRANSPOSE DOWN: Diminue la hauteur du clavier par demi-tons (jusqu’à 5 demi-tons plus bas).

TRANSPOSE UP: Transpose la plage du clavier par demi-tons vers le haut (jusqu’à 6 demi-tons plus haut).

TAP TEMPO: Tap Tempo (tempo spécifié par le rythme auquel vous appuyez sur le bouton).

MONO/POLY: Chaque pression alterne entre les modes polyphonique (POLY) et monophonique (MONO) pour le Patch.

PORTAMENTO: Portamento activé/coupé

HOLD: Maintien activé/coupé

MFX1~# SW: Sélection successive des multi-effets 1~3

CHORUS SW: Active/coupe l’effet chorus

REVERB SW: Active/coupe l’effet de réverbération

MASTERING SW: Active/coupe l’effet de mastérisation

LOOP SW: Active/coupe le jeu en boucle

RHY START/STOP Active/coupe la reproduction de motif rythmique.

IDEE

En mode Patch, les commutateurs assignables sont uniquement disponibles lorsque la partie Keyboard (clavier) est sélectionnée.

Modifier le son avec une pédale (Control Pedal)

En connectant une pédale à la prise PEDAL HOLD ou PEDAL CONTROL en face arrière, vous pouvez modifier les sons au pied.

Vous pouvez connecter une pédale forte continue (DP-8, disponible en option) ou un commutateur au pied (de la série DP, voire un commutateur BOSS FS-5U, en option) au Fantom-S.

1. **Sautez à la page “Patch Play” (p. 82).**

2. **Tout en jouant sur le clavier, enfoncez la pédale.**

   Le son change selon la fonction assignée à la pédale de contrôle.

Régler les paramètres de la pédale de contrôle

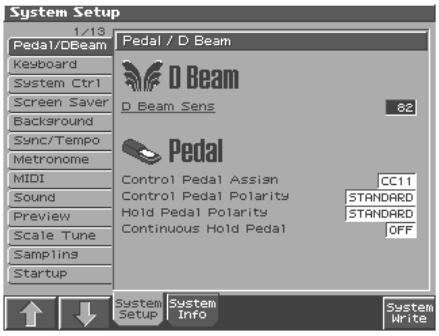
1. **Appuyez sur [MENU].**

2. **Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir “System” et appuyez sur [ENTER].**

   La page “System Setup” s’affiche.

3. **Appuyez sur [1 (⇑)] ou [2 (⇓)] pour sélectionner “Pedal/D Beam”.**

   Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.



4. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons[INC]/[DEC] pour effectuer les réglages.**

5. **Pour conserver les réglages, appuyez sur [8 (System Write)]. Appuyez sur [Exit] pour revenir à la page “Patch Play”.**

Control Pedal Assign

Ce paramètre détermine la fonction des pédales branchées aux prises PEDAL CONTROL.

Réglage

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle CC01~31, CC33~95

Pour en savoir plus sur les commandes de contrôle, voyez **"Implémentation MIDI"** (p. 314).

BEND-UP: La hauteur augmente par demi-tons (maximum de 4 octaves) à chaque pression sur la pédale.

BEND-DOWN: La hauteur diminue par demi-tons (maximum de 4 octaves) à chaque pression sur la pédale.

AFT: Aftertouch

OCT-UP: Chaque pression sur la pédale transpose la plage de clavier d'une octave vers le haut (jusqu'à 3 octaves plus haut).

OCT-DOWN: Chaque pression sur la pédale transpose la plage de clavier d'une octave vers le bas (jusqu'à 3 octaves plus bas).

START/STOP: Démarre/arrête le séquenceur.

PUNCH-I/O: Lance/arrête l'enregistrement Punch In/Out manuel.

TAP-TEMPO: Tap Tempo (tempo spécifié par le rythme auquel vous appuyez sur la pédale).

PROG-UP: Sélectionne le numéro du son suivant.

PROG-DOWN: Sélectionne le numéro du son précédent.

FAV-UP: Sélectionne le son favori du numéro ou de la banque suivante.

FAV-DOWN: Sélectionne le son favori du numéro ou de la banque précédente.

ARP-RHY-SW: Active/coupe la fonction d'arpèges/rythmique.

RHY-START-STOP: Active/coupe la reproduction de motif rythmique.

CHD-SW: Active/coupe la fonction Chord Memory.

Control Pedal Polarity

Sélectionne la polarité de la pédale. Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "STANDARD".

Réglage: STANDARD, REVERSE

Hold Pedal Polarity

Sélectionne la polarité de la pédale Hold. Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "STANDARD".

Réglage: STANDARD, REVERSE

Continuous Hold Pedal

Ce paramètre détermine si la prise HOLD PEDAL reconnaît la fonction de pédale continue (ON) ou non (OFF). Une fois la fonction de pédale continue reconnue, il suffit de brancher une pédale DP-8, etc., disponible en option, pour contrôler le maintien des notes de piano de façon beaucoup plus nuancée.

Réglage: OFF, ON

Jouer des arpèges (fonction ARPEGGIO/RHYTHM)

Arpégiateur (Arpeggio)

L'arpégiateur du Fantom-S vous permet de transformer les accords joués en arpèges (les notes des accords sont alors jouées successivement et non simultanément).

Vous pouvez non seulement faire appel aux **styles d'arpège** usine déterminant la façon dont l'arpège est joué mais vous pouvez aussi réécrire les styles et jouer vos propres arpèges.

Un style d'arpège (Arpeggio Style) est indépendant d'une Performance; vous pouvez sauvegarder jusqu'à 128 styles d'arpège. Vous pouvez utiliser un style d'arpège dans plusieurs Patches et Performances simultanément.

Pour utiliser un style d'arpège, une Performance contient un numéro rappelant le style voulu; ce numéro est sauvegardé avec les données de la Performance.

Un Patch ne peut pas sauvegarder de numéro rappelant un style d'arpège.

En outre, vous pouvez jouer plusieurs parties simultanément en faisant appel à ces arpèges et ces motifs rythmiques.

* *Il est impossible de jouer des arpèges sur les pads.*

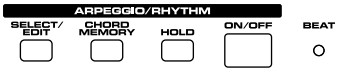
Jouer des arpèges

Activer/couper l'arpégiateur

Le statut de l'arpégiateur, Arpeggio On/Off, peut être sauvegardé individuellement pour chaque Patch, kit de batterie ou Performance.

1. **Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] pour allumer le témoin.**

   Le bouton s'allume.



2. **Jouez un accord sur le clavier.**

   Le Fantom-S produit un arpège en fonction des notes de l'accord que vous venez de jouer.

3. **Pour couper l'arpégiateur, appuyez une fois de plus sur [ON/OFF] pour éteindre le témoin.**

IDEE

Parmi les paramètres d'arpège, le **Style (Arpeggio Style)** (p. 161) est particulièrement important. Le motif de reproduction de l'arpège est principalement déterminé par ce choix.

☞ Pour en savoir plus sur les différents paramètres, voyez **"Paramètres d'arpèges"** (p. 161).

Combiner les fonctions Arpeggio et Chord Memory

Lorsque vous jouez avec l'arpégiateur, vous pouvez aussi faire appel à la fonction Chord Memory (p. 166). Après avoir mémorisé des formes d'accords complexes, vous pouvez les rappeler lorsque l'arpégiateur est activé afin de créer des arpèges complexes d'une simple pression sur un pad.

Tempo des arpèges

Vous pouvez régler le tempo des arpèges. Ces réglages de tempo peuvent ensuite être sauvegardés individuellement pour chaque Patch, kit de batterie ou Performance.

1. **Appuyez sur [TEMPO].**

   La valeur de tempo actuelle s'affiche.



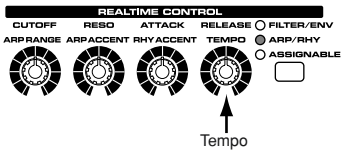
2. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC], [DEC] pour régler le tempo (5~300) ou entrez le tempo en tapant plusieurs fois sur le bouton [6 (Tap)] selon le rythme voulu (Tap Tempo).**

   * *Appuyez sur [7 (Click)] pour cocher la case (✔) afin d'entendre le clic du métronome.*

3. **Une fois le réglage effectué, appuyez sur [8 (Close)].**

Régler le tempo de reproduction avec une commande Realtime Control

Comme le tempo est assigné à une des commandes Realtime Control du Fantom-S, vous pouvez ajuster facilement le tempo en jouant des arpèges.



1. **Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROL pour allumer le témoin ARP/RHY.**
2. **Jouez un arpège et tournez la commande Realtime Control.**

Maintenir un arpège

Avec la technique suivante, vous pouvez produire des arpèges même en relâchant les touches.

1. **Appuyez sur [ARPEGGIO HOLD].**

   Le témoin clignote.

2. **Jouez un accord.**
3. **Si vous jouez un autre accord ou d'autres notes alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change en fonction des touches enfoncées.**
4. **Pour annuler le maintien d'arpège (Arpeggio Hold), appuyez une fois de plus sur [ARPEGGIO HOLD].**

Avec une pédale Hold

Si vous jouez un arpège en enfonçant la pédale Hold, l'arpège continue à être produit même quand vous relâchez les touches du clavier.

1. **Vous pouvez brancher un commutateur au pied (série DP) disponible en option à la prise HOLD PEDAL.**
2. **Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] pour activer l'arpégiateur.**
3. **Jouez un accord en appuyant sur la pédale Hold.**
4. **Si vous jouez un autre accord ou d'autres notes alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change en fonction des touches enfoncées.**

Activer/couper l'arpégiateur (Arp Sw)

Si vous ne voulez pas jouer d'arpèges, coupez le commutateur d'arpèges (Arp Sw).

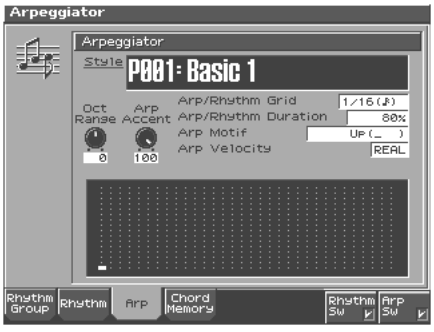
IDEE

Si vous coupez ce commutateur d'arpèges, aucun arpège n'est joué même si le témoin ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] est allumé.

1. **Appuyez sur [SELECT/EDIT].**
2. **Appuyez sur [2 (Arp Sw)] pour supprimer la coche (✔)**
   Chaque pression sur le bouton [2 (Arp Sw)] alterne entre activé et coupé.
3. **Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**

Paramètres d'arpèges

1. **Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].**
2. **Appuyez sur [3 (Arp)].**
   Vous obtenez une page d'écran similaire à celle-ci.
   En mode Performance, (Performance) apparaît à droite d'"Arpeggiator".



3. **Utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur le paramètre voulu et effectuez le réglage avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**
4. **Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**

Sélectionner les styles d'arpège (Arpeggio Style)

Vous pouvez choisir le style de base de l'arpège. Les styles d'arpège sont conservés en mémoire interne (Preset et User).

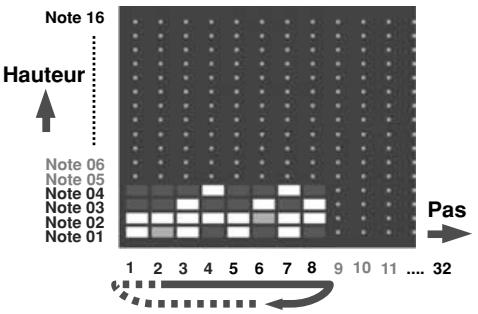
Réglage: U001–128 (User), P001–128 (Preset)

☞ Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **"Paramètres d'arpèges"** (p. 161).

☞ Pour en savoir plus sur les styles d'arpège préprogrammés du Fantom-S, voyez la **"Liste de sons"** (p. 349).

Styles d'arpège

Un style d'arpège est une série de données de motifs d'arpèges de base et de styles d'accords enregistrée sous forme de grille constituée de 32 pas x 16 hauteurs maximum.



Chaque grille contient un des types de données suivants.

- ON: Note enclenchée (avec données de toucher)
- TIE: Liaison (maintien de la note précédente)
- REST: Silence (pas de production de son)

Les touches actionnées ainsi que leur séquence dépendent de la "note la plus grave durant l'entrée". Cela vous permet d'utiliser un même style d'arpège dans plusieurs Patches et Performances simultanément.

Un style d'arpège (Arpeggio Style) est indépendant d'un Patch ou d'une Performance; vous pouvez sauvegarder jusqu'à 64 styles d'arpège.

Changer la mesure et shuffle (Grid)

Détermine la résolution de la grille (Grid) utilisée pour créer un arpège au sein d'un style (Arpeggio Style) ainsi que l'importance de la syncope pour créer un shuffle (aucune, faible ou forte).

* *Les réglages de la grille font partie de l'arpège.*

Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **"Paramètres d'arpèges"** (p. 161).

Réglage: **1/4:** Noire (1 pas de la grille = 1 temps)

1/8: Croche (2 pas de la grille = 1 temps)

1/8L: Léger (light) shuffle de croches (2 pas de la grille = 1 temps avec un léger shuffle)

1/8H: Shuffle de croches important (heavy) (2 pas de la grille = 1 temps avec un fort shuffle)

1/12: Triolet de croches (3 pas de la grille = 1 temps)

1/16: Double croche (4 pas de la grille = 1 temps)

1/16L: Léger (light) shuffle de doubles croches (4 pas de la grille = 1 temps avec un léger shuffle)

1/16H: Shuffle de doubles croches important (heavy) (4 pas de la grille = 1 temps avec un fort shuffle)

1/24: Triolet de doubles croches (6 pas de la grille = 1 temps)

Jeu staccato et tenuto (Duration)

Le paramètre Duration détermine si l'arpège est joué staccato (notes détachées) ou tenuto (notes soutenues).

* *Les réglages de la grille font partie de l'arpège.*

Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **"Paramètres d'arpèges"** (p. 161).

Réglage: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, Full

30–120: Par exemple, avec une valeur "30", la durée de la note dans la grille (ou, lorsqu'une série de notes sont reliées par des liaisons, la dernière note) correspond à 30% de la valeur de note choisie comme résolution pour la grille.

FUL (Full): Même si elle n'est pas dotée d'une liaison, la note continue à résonner jusqu'au début de la suivante.

Variations ascendantes/ descendantes (Motif)

Détermine le mode de reproduction des sons (motif) lorsque le nombre de notes excède celui programmé pour le style d'arpège.

Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **"Paramètres d'arpèges"** (p. 161).

MEMO

Lorsque vous jouez moins de notes que le nombre prévu dans le style, les notes les plus hautes sont jouées par défaut.

Réglage:

UP (L): Seule la note la plus grave est audible chaque fois et les notes sont reproduites en commençant par les plus graves.

UP (L&H): La note la plus grave et la note la plus haute sont audibles chaque fois et les notes sont reproduites en commençant par les plus graves.

UP (_): Les notes sont reproduites dans l'ordre en commençant par les plus graves. Aucune note n'est reproduite chaque fois.

DOWN (L): Seule la note la plus grave est audible chaque fois et les notes sont reproduites dans l'ordre en commençant par les plus hautes.

DOWN (L&H): La note la plus grave et la note la plus haute sont audibles chaque fois et les notes sont reproduites dans l'ordre en commençant par les plus hautes.

DOWN (_): Les notes sont reproduites dans l'ordre en commençant par les plus hautes. Aucune note n'est reproduite chaque fois.

UP&DOWN (L): Les notes sont produites de la plus grave à la plus haute puis de la plus haute à la plus grave; seule la note la plus grave est reproduite chaque fois.

UP&DOWN (L&H): La note la plus grave et la note la plus haute sont produites chaque fois et les notes sont reproduites dans l'ordre en commençant par les plus graves puis dans l'ordre inverse.

UP&DOWN (_): Les notes sont reproduites dans l'ordre en commençant par les plus graves puis dans l'ordre inverse. Aucune note n'est reproduite chaque fois.

RANDOM (L): Les notes sont produites de façon aléatoire en fonction des touches enfoncées; seule la note la plus grave est reproduite chaque fois.

RANDOM (_): Seule la note la plus grave est audible chaque fois et les notes sont reproduites de façon aléatoire. Aucune note n'est reproduite chaque fois.

PHRASE: Une pression sur une seule touche produit une phrase basée sur la hauteur de la note jouée. Si vous jouez plusieurs notes, seule la dernière est prise en considération.

Exemple

Développement d'un style commençant par la note la plus grave, "1-2-3-2", lorsque vous jouez les notes "C-D-E-F-G".

Avec le motif "UP (L)":

C-D-E-D → C-E-F-E → C-F-G-F (→ répété)

Avec le motif "UP (_)":

C-D-E-D → D-E-F-E → E-F-G-F (→ répété)

Avec le motif "UP&DOWN (L&H)":

C-D-G-D → C-E-G-E → C-F-G-F → C-E-G-E (→ répété)

Toucher de l'arpège (Arpeggio Velocity)

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).

Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **"Paramètres d'arpèges"** (p. 161).

Réglage: REAL, 1~127

Sélectionner la partie jouant les arpèges en mode Performance (Part)

Voici comment choisir la partie jouant les arpèges en mode Performance. Vous ne pouvez choisir qu'une seule partie pour jouer des arpèges.

Si un kit de batterie a été assigné à une partie en mode Performance, vous pouvez produire un motif rythmique avec les arpèges. De plus, si vous créez un style avec une partie proposant un kit de batterie, vous produisez automatiquement un style rythmique.

La partie sélectionnée ici l'est pour l'arpégiateur et la fonction Chord Memory.

☞ Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **"Paramètres d'arpèges"** (p. 161).

Réglage: Part1~16

Changer la plage des arpèges (Octave Range)

Cette fonction ajoute un effet qui transpose les arpèges d'une octave à chaque cycle. Vous pouvez déterminer la plage de transposition vers le haut ou vers le bas (jusqu'à trois octaves vers le haut ou vers le bas).

☞ Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **"Paramètres d'arpèges"** (p. 161).

Réglage: -3–0–+3

IDEE Vous pouvez vous servir d'une commande Realtime Control pour piloter la fonction.

Changer l'accentuation (Accent Rate)

Lorsque vous jouez des arpèges, le toucher de chaque note arpégée est déterminé par le toucher des notes programmées dans le style d'arpège. Vous pouvez ajuster l'intensité ("l'étalement") de cette variation dynamique. Avec un réglage de 100%, les notes arpégées ont les valeurs de toucher programmées par le style. Avec un réglage de 0%, les notes arpégées ont une valeur de toucher fixe.

☞ Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **"Paramètres d'arpèges"** (p. 161).

Réglage: 0~100%

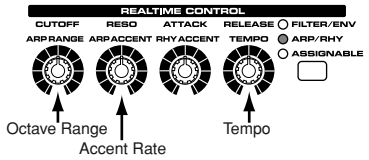
IDEE Vous pouvez vous servir d'une commande Realtime Control pour modifier ce paramètre.

Editer les paramètres d'arpège avec les commandes Realtime Control

Vous pouvez vous servir des commandes Realtime Control pour modifier les paramètres d'arpège en temps réel.

1. **Jouez des arpèges.**
2. **Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROL pour sélectionner "ARP/RHY".**

   Le témoin "ARP/RHY" s'allume.



3. **Actionnez les commandes REALTIME CONTROL.**

   Durant la production des arpèges, vous pouvez utiliser ces commandes pour piloter les paramètres suivants.

- **"Changer la plage des arpèges (Octave Range)"** (p. 163)
- **"Changer l'accentuation (Accent Rate)"** (p. 163)

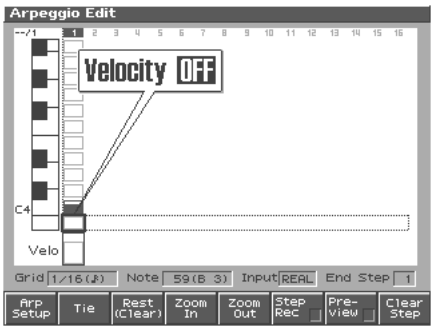
Créer vos propres styles

Vous pouvez non seulement utiliser les **styles d'arpège** internes mais vous pouvez aussi créer vos propres styles afin de déterminer la façon dont les arpèges sont produits. Vous disposez ainsi d'arpèges originaux, bien à vous.

Les styles d'arpège de votre cru peuvent être sauvegardés en mémoire interne.

1. **Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].**
2. **Appuyez sur [3 (Arp)].**
3. **Appuyez sur [EDIT].**

   La page "Arpeggio Style Edit" apparaît.



4. **Utilisez les boutons [CURSOR] pour déplacer le curseur.**

   Utilisez ▲, ▼ pour sélectionner la hauteur voulue (numéro de note: 0 (C-1)–127 (G9).

   Amenez le curseur sur le pas à éditer avec ◀, ▶.

   Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur ◀ ou ▶, le curseur se déplace aux endroits de la grille contenant des données.

5. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour changer les données à l'emplacement du curseur (velocity: OFF, 1~127, Tie).**
6. **Lorsque ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] est éteint, vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et frapper un pad pour vérifier la hauteur de la note à entrer.**

* *Si ARPEGGIO[ON/OFF] est allumé, vous pouvez vous servir du clavier pour jouer des arpèges.*

7. **En appuyant sur un pad, vous pouvez entrer le numéro de note à l'emplacement du curseur en choisissant parmi 16 valeurs de toucher différentes.**

   Une fois la note entrée, le curseur passe au pas suivant.
8. **En appuyant sur un bouton de fonction, vous pouvez réaliser une des opérations suivantes.**
   - **Tie: [2 (Tie)]**

     Entre une liaison à l'emplacement du curseur puis passe au pas suivant.
   - **Rest (Clear): [3 (Rest (Clear))]**

     Entre un silence à l'emplacement du curseur puis passe au pas suivant.
   - **Zoom In: [4 (Zoom In)]**

     Agrandit l'affichage d'entrée du style d'arpège.
   - **Zoom Out: [5 (Zoom Out)]**

     Diminue l'affichage d'entrée du style d'arpège.
   - **Step Rec (enregistrement pas à pas) [6 (Step Rec)]**

     Appuyez sur [6 (Step Rec)] pour cocher la case (✔) afin d'entrer des données avec le clavier ou les pads.
   - **Preview: [7 (Preview)]**

     En appuyant sur [7 (Preview)] pour cocher la case (✔), vous pouvez écouter l'arpège que vous entrez. Si vous appuyez une fois de plus sur ce bouton pour supprimer la coche, la reproduction s'arrête.
   - **Clear Step: [8 (Clear Step)]**

     Efface toutes les données du pas sur lequel le curseur se trouve.
9. **Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**

NOTE

Un style peut contenir jusqu'à 16 notes (hauteurs spécifiques).

MEMO

Pour effacer toutes les données entrées pour le même numéro de note, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [2 (Clear Note)]. Un message vous demande confirmation. Si vous appuyez sur [8 (Exec)], les données sont effacées. Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].

Changer la longueur d'un style d'arpège ou la dynamique des notes entrées

1. **A la page "Arpeggio Edit", appuyez sur [1 (Arp Setup)].**

   La fenêtre "Arp Setup" apparaît.
2. **Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner un paramètre et réglez-en la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].**
   - **End Step**

     Longueur du style d'arpège

     Réglage: 1–32
   - **Input Velocity**

     Détermine la dynamique (volume) des notes que vous allez entrer. Avec un réglage "REAL", exercez des forces différentes sur le pad pour changer la dynamique du son.

     Réglage: REAL, 1~127
3. **Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur [8 (Close)].**

Entrer des données à partir du clavier ou des pads

1. **A la page "Arpeggio Edit", appuyez sur [6 (Step Rec)] pour cocher la case (✔).**
2. **Appuyez sur ◀ ou ▶ pour déplacer le curseur d'un pas à l'autre.**
3. **Appuyez sur une touche ou un pad.**

   Quand toutes les touches ou tous les pads sont lâchés, le morceau avance selon la résolution choisie pour les pas.
4. **Quand vos réglages sont terminés, appuyez une fois de plus sur [6 (Step Rec)] pour supprimer la coche.**

Initialiser le style d'arpège en cours d'édition (Init)

1. **Affichez la page "Arpeggio Edit".**
2. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1 (Init)].**

   Un message vous demande confirmation.
3. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour effectuer l'initialisation.**

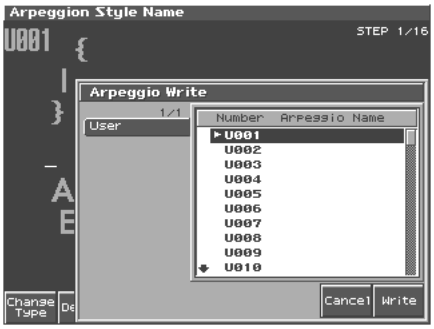
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].

Sauvegarder les styles que vous avez créés (WRITE)

Les styles que vous avez créés sont effacés si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous choisissez un autre style. Vous pouvez sauvegarder 128 styles d'arpège de votre cru en mémoire interne.

Les styles d'arpège sont sauvegardés indépendamment des données de chaque Patch. En mode Patch, il est impossible de sauvegarder des paramètres d'arpège (ex: Arpeggio Style, Grid Type, Motif, Duration, Octave Range).
Un style d'arpège peut être sauvegardé individuellement en mode Performance. Pour conserver les réglages, appuyez sur [WRITE] et sauvegardez la Performance.

1. **Vérifiez que le style sélectionné est bien celui que vous voulez sauvegarder.**
2. **Appuyez sur [3 (Arp)].**
3. **Appuyez sur [8 (Write)].**
   La page d'entrée du nom de l'arpège apparaît (p. 98).
4. **Lorsque vous avez fini d'entrer le nom, appuyez sur [8 (Write)].**
   Une page vous permettant de choisir la mémoire de destination apparaît.



5. **Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC] [DEC] pour sélectionner la destination.**
6. **Appuyez sur [8 (Write)].**
   Un message vous demande confirmation.
7. **Pour sauvegarder les données, appuyez sur [8 (Exec)].**
   Evitez de mettre le Fantom-S hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

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

Utiliser la fonction Chord Memory (CHORD MEMORY)

Fonction Chord Memory

La fonction Chord Memory permet, en appuyant sur une seule touche, de produire des accords basés sur des **formes d'accord** préprogrammées. Le Fantom-S peut conserver 64 formes d'accord préprogrammées et 64 formes d'accord utilisateur. Vous pouvez remplacer les 64 formes d'accord utilisateur (programmées en usine) par vos propres créations.
La fonction Chord Memory concerne la partie utilisant l'arpégiateur en mode Performance. Si un kit de batterie est assigné à cette partie, vous pouvez vous servir de cette fonction pour produire des motifs rythmiques.

* *Vous ne pouvez pas utiliser la fonction Chord Memory avec les pads.*

MEMO

Lorsque vous appuyez sur la touche Do4 (Do central), l'accord est produit selon la structure d'accord exacte enregistrée dans la forme d'accord. La touche Do4 constitue la référence; pour produire des accords parallèles, appuyez sur d'autres touches.

Combiner les fonctions Arpeggio et Chord Memory

Lorsque vous jouez avec la fonction Chord Memory, vous pouvez aussi faire appel à l'arpégiateur (p. 160). Après avoir mémorisé des formes d'accord complexes, vous pouvez les rappeler lorsque l'arpégiateur est activé afin de créer des arpèges complexes en appuyant sur une seule touche.

Jouer avec la fonction Chord Memory

Activer/couper la fonction Chord Memory

1. **Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [CHORD MEMORY] pour activer la fonction Chord Memory.**
   Le bouton s'allume.



2. **Jouez sur le clavier.**
   Un accord est produit en fonction de la forme d'accord actuellement sélectionnée.

3. **Pour couper l'arpégiateur, appuyez une fois de plus sur [CHORD MEMORY] afin d'éteindre le témoin.**

NOTE

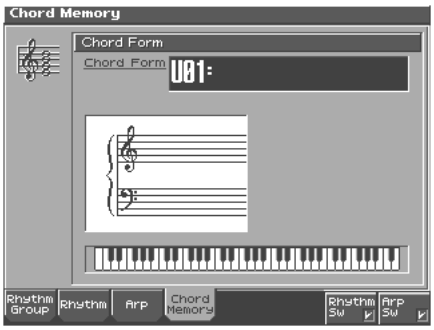
Si vous utilisez la fonction Chord Memory avec un Tone dont le paramètre Mono/Poly (p. 114) est réglé sur "Mono", vous n'entendrez qu'un seul son de l'accord. Lorsque vous utilisez la fonction Chord Memory, n'oubliez pas de régler le paramètre Mono/Poly sur "Poly" (p. 114).

Sélectionner des formes d'accord

La **forme d'accord** détermine la façon dont l'accord est produit lorsque vous faites appel à la fonction Chord Memory.
La forme d'accord peut être sauvegardée individuellement en mode Performance.

1. **Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].**

2. **Appuyez sur [4 (Chord Memory)].**
   La page suivante apparaît.
   En mode Performance, (Performance) apparaît à droite de "Chord Form".



3. **Tournez la molette VALUE ou servez-vous des boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner une forme d'accord.**
   Les notes de l'accord sont affichées.

Pour en savoir davantage sur les formes d'accord préprogrammées en usine, voyez **"Listes de motifs d'arpèges/ de formes d'accord"** (p. 369).

4. **Quand vous avez sélectionné une forme d'accord, appuyez sur [Exit].**

* *Une forme d'accord (Chord Form) est indépendante d'une Performance; vous pouvez sauvegarder jusqu'à 64 formes d'accord. Vous pouvez utiliser une même forme d'accord dans plusieurs Patches et Performances simultanément.*
Une Performance contient des numéros rappelant les formes d'accord voulues; ces numéros sont sauvegardés avec les données de la Performance (p. 152).

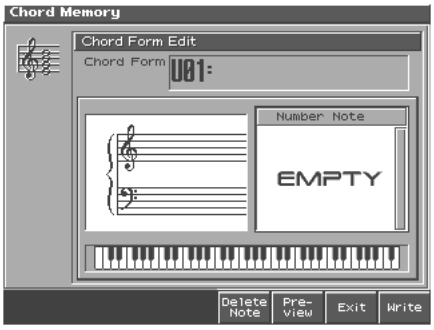
* *Pour sauvegarder le numéro de forme d'accord sélectionné, appuyez sur [WRITE] et effectuez la sauvegarde (p. 167).*

* *Un Patch ne peut pas sauvegarder de numéro rappelant un style d'arpège.*

Créer vos propres formes d'accord

Vous pouvez non seulement utiliser les formes d'accord internes pour déterminer la façon dont les notes des accords sont produites avec la fonction Chord Memory mais vous pouvez aussi créer vos propres formes d'accord.

1. **Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].**
2. **Appuyez sur [4 (Chord Memory)].**
3. **Sélectionnez une forme d'accord avec la molette VALUE.**
4. **Appuyez sur [EDIT].**
   La page suivante apparaît.



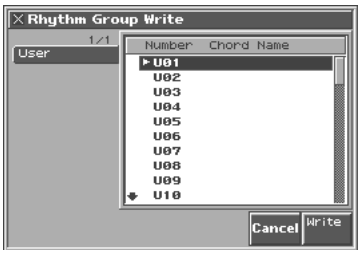
5. **Utilisez le clavier pour entrer l'accord voulu.**
   Lorsque vous enfoncez une touche, la note s'ajoute à l'écran.
   Si vous vous trompez de note, appuyez sur [5 (Del Note)].
   Vous pouvez aussi effacer une note entrée en appuyant une fois de plus sur la même touche.
   Pour écouter l'accord entré, appuyez sur [6 (Preview)].
6. **Pour sauvegarder la forme d'accord créée, suivez les instructions données à l'étape 3 de la section "Sauvegarder une forme d'accord que vous avez créée". Si vous ne voulez pas conserver ces données, appuyez sur [7 (Exit)].**

Sauvegarder une forme d'accord que vous avez créée

Les formes d'accord que vous avez créées sont effacées si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous choisissez un autre style. Pour conserver une forme d'accord, sauvegardez-la dans la mémoire utilisateur (User) du Fantom-S.

Les formes d'accord sont sauvegardées indépendamment des données de chaque Patch. En mode Patch, il est impossible de sauvegarder des formes d'accord. **Une forme d'accord peut être sauvegardée individuellement en mode Performance.** Pour conserver les réglages, appuyez sur [WRITE] et sauvegardez la Performance.

1. **Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].**
2. **Appuyez sur [4 (Chord Memory)].**
   Assurez-vous que la forme d'accord sélectionnée est bien celle à sauvegarder.
3. **Appuyez sur [8 (Write)].**
   L'écran d'entrée du nom de forme d'accord apparaît.
4. **Lorsque vous avez fini d'entrer le nom, appuyez sur [8 (Write)].**
   L'écran affiche une page où vous pouvez spécifier la mémoire de destination pour la sauvegarde.



5. **Utilisez les boutons ▲ ou ▼ pour sélectionner la destination.**
6. **Appuyez sur [8 (Write)].**
   Un message vous demande confirmation.
7. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour effectuer la sauvegarde.**
   Evitez de mettre le Fantom-S hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

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

Jouer sur un rythme

Motifs rythmiques

Le Fantom-S propose 256 motifs rythmiques préprogrammés. Vous pouvez produire toute une palette de motifs rythmiques d'une simple pression sur les pads. En plus des motifs usine, vous pouvez aussi créer et utiliser vos propres motifs rythmiques.

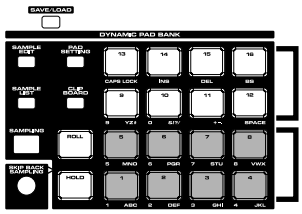
Les 256 motifs rythmiques sont des données indépendantes des données des Performances. Cela signifie que n'importe quel motif rythmique peut être partagé par divers kits de batterie ou Performances. En mode Performance, vous pouvez sauvegarder un numéro rappelant un motif rythmique avec les données de la Performance. Un tel numéro ne peut pas être sauvegardé en mode Patch.

Motifs rythmiques et groupes rythmiques

Le Fantom-S peut sauvegarder un ensemble de numéros de motifs rythmiques, de sons d'instruments de percussion et un kit de batterie assigné aux 16 pads sous forme de groupe ryth-

Utiliser des groupes rythmiques

Un groupe rythmique est un ensemble de numéros de motifs rythmiques, de sons d'instruments de percussion et un kit de batterie assigné aux 16 pads. Un groupe rythmique contient des assignations pour les 16 pads.



* *Vous pouvez changer les assignations de numéros de motifs rythmiques et de Tones rythmiques.*

Les données des 32 groupes rythmiques sont sauvegardées indépendamment des données de kit de batterie ou de Performance. Cela signifie que n'importe quel groupe rythmique peut être partagé par divers Patches ou Performances. En plus des groupes rythmiques usine, vous pouvez aussi créer et utiliser vos propres groupes rythmiques.

Un groupe rythmique sauvegarde des numéros rappelant des motifs rythmiques. Une Performance peut contenir un numéro chargeant un de ces groupes rythmiques. En mode Performance, vous pouvez sauvegarder un numéro rappelant un groupe rythmique avec les données de la Performance. Un tel numéro ne peut pas être sauvegardé en mode Patch.

Jouer avec un rythme

Activer/couper le rythme

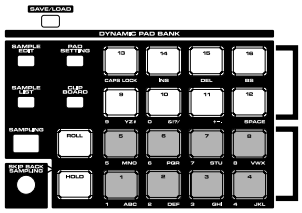
1. Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] pour allumer le témoin.



Le bouton s'allume.

2. Appuyez sur un pad (9~16).

La reproduction du motif rythmique assigné au pad actionné commence.



Lorsque vous appuyez sur un pad 9~16 qui n'est pas allumé, un motif démarre. Vous entendez un Tone rythmique lorsque vous appuyez sur pad clignotant. Vous pouvez assigner le motif ou Tone rythmique de votre choix aux différents pads à la page "Rhythm Group Edit" (p. 172).

3. Pour couper le motif rythmique, appuyez une fois de plus sur [ON/OFF] pour éteindre le témoin.

Vous pouvez aussi arrêter la reproduction en appuyant sur le pad clignotant.

Tempo des motifs rythmiques

Vous pouvez régler le tempo des motifs rythmiques.

Entrez le tempo d'un motif rythmique.

1. Appuyez sur [TEMPO].

La valeur de tempo actuelle s'affiche.



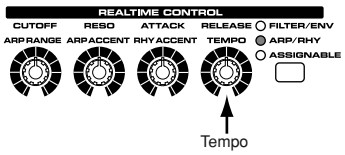
2. Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC], [DEC] pour régler le tempo (5~300) ou entrez le tempo en tapant plusieurs fois sur le bouton [6 (Tap)] selon le rythme voulu (Tap Tempo).

* *Appuyez sur [7 (Click)] pour cocher la case (✔) et entendre le clic du métronome.*

3. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [8 (Close)].

Régler le tempo de reproduction avec une commande Realtime Control

Comme le tempo est assigné à une des commandes Realtime Control du Fantom-S, vous pouvez ajuster facilement le tempo de reproduction du motif rythmique.



1. **Appuyez sur REALTIME CONTROL pour allumer le témoin ARP/RHY.**
2. **Jouez un motif rythmique et tournez la commande Realtime Control.**

Sélectionner un groupe rythmique

1. **Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].**
2. **Appuyez sur [1 (Rhythm Group)].**
   Vous obtenez une page d'écran similaire à celle-ci.
   En mode Performance, (Performance) apparaît à droite de "Rhythm Group".



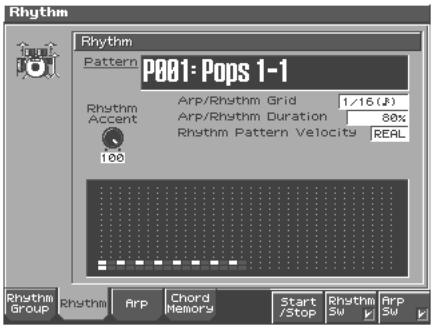
* *Lorsque vous sélectionnez un groupe rythmique, le kit de batterie le plus approprié est assigné à la partie Pad. (L'écran affiche "Recommended Rhy" (Recommended Rhythm Set= kit de batterie recommandé)).*

3. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons[INC] ou [DEC] pour effectuer les réglages.**
   Vous pouvez choisir le style de base du groupe rythmique.
   Réglage: P01~32 (Preset), U01~32 (User)
4. **Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**

☞ Pour en savoir plus sur les styles rythmiques préprogrammés du Fantom-S, voyez la **"Liste de motifs rythmiques (Rhythm Patterns)"** (p. 371).

Paramètres de motif rythmique

1. **Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].**
2. **Appuyez sur [2 (Rhythm)].**
   Vous obtenez une page d'écran similaire à celle-ci.
   En mode Performance, (Performance) apparaît à droite de "Rhythm".



3. **Utilisez les boutons ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur le paramètre voulu et effectuez les réglages avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**
4. **Appuyez sur [6 (Start/Stop)].**
5. **Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**
   La production du motif rythmique commence.

Sélectionner des motifs rythmiques

Vous pouvez sélectionner le style de base du rythme.
Réglage: P001~256 (Preset), U001~256 (User)

☞ Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **"Paramètres de motif rythmique"** (p. 169).

☞ Pour en savoir plus sur les motifs rythmiques préprogrammés du Fantom-S, voyez la **"Liste de motifs rythmiques (Rhythm Patterns)"** (p. 371).

Changer la mesure et programmer un shuffle (Grid) (Grid)

Vous pouvez déterminer la résolution (valeur de note) de la grille (Grid) utilisée pour créer un motif rythmique ainsi que l'importance de la syncope (aucune, faible ou forte) pour créer un shuffle (Grid Type).

* *Les réglages de la grille font partie de l'arpège.*

☞ Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **"Paramètres d'arpèges"** (p. 161).

Réglage:

1/4: Noire (1 pas de la grille = 1 temps)
1/8: Croche (2 pas de la grille = 1 temps)
1/8L: Léger (light) shuffle de croches
(2 pas de la grille = 1 temps avec un léger shuffle)
1/8H: Shuffle de croches important (heavy)
(2 pas de la grille = 1 temps avec un fort shuffle)

1/12: Triolet de croches (3 pas de la grille = 1 temps)
1/16: Double croche (4 pas de la grille = 1 temps)
1/16L: Léger (light) shuffle de doubles croches (4 pas de la grille = 1 temps avec un léger shuffle)
1/16H: Shuffle de doubles croches important (heavy) (4 pas de la grille = 1 temps avec un fort shuffle)
1/24: Triolet de doubles croches (6 pas de la grille = 1 temps)

Jeu staccato et tenuto (Duration)

Le paramètre Duration détermine si le jeu est staccato (sons brefs et détachés) ou tenuto (sons soutenus).

* *Les réglages de la grille font partie de l'arpège.*

Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **"Paramètres de motif rythmique"** (p. 169).

Réglage: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, Full

30~120: Par exemple, avec une valeur "30", la durée de la note dans la grille (ou, lorsque plusieurs notes sont reliées par des liaisons, la dernière note) correspond à 30% de la valeur de note choisie comme résolution pour la grille.

FUL (Full): Même si elle n'est pas dotée d'une liaison, la note continue à résonner jusqu'au début de la suivante.

NOTE

Si le paramètre Tone Env Mode (p. 124) est réglé sur "No Sus", ce réglage est sans effet.

Changer la dynamique d'un motif rythmique (Rhythm Pattern Velocity)

Ce paramètre détermine la force avec laquelle le son est produit. Si vous souhaitez que la force exercée sur les touches (le toucher) modifie le volume du Tone, réglez ce paramètre sur "REAL". Si la dynamique doit avoir une valeur fixe, quelle que soit la force exercée sur les touches, entrez la valeur voulue (1~127).

Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **"Paramètres de motif rythmique"** (p. 169).

Réglage: REAL, 1~127

Changer l'accentuation (Accent Rate)

Lorsque vous jouez des motifs rythmiques, la dynamique de chaque note est déterminée par le toucher des notes programmées dans le style d'arpège. Vous pouvez ajuster l'intensité ("l'étalement") de variation dynamique. Avec un réglage de 100%, les notes ont les valeurs de toucher (Velocity) programmées par le motif rythmique. Avec un réglage de 0%, les notes ont une valeur de toucher fixe.

Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **"Paramètres de motif rythmique"** (p. 169).

Réglage: 0~100%

IDEE

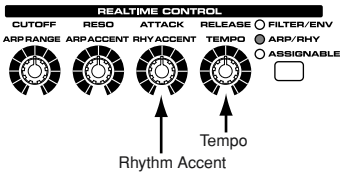
Vous pouvez vous servir d'une commande REALTIME CONTROL pour modifier ce paramètre.

Piloter le rythme avec les commandes Realtime Control.

Cette section explique comment utiliser les commandes Realtime Control pour modifier les paramètres du rythme en temps réel.

1. **Lancez un rythme.**
2. **Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROL pour sélectionner ARP/RHY.**

   Le témoin "ARP/RHY" s'allume.



3. **Actionnez les commandes REALTIME CONTROL.**

   Durant le motif rythmique, vous pouvez utiliser ces commandes pour piloter les paramètres suivants.

- Accentuation du rythme → p. 170
- TEMPO → p. 168

Activer/couper le rythme

Si vous ne voulez pas de rythme, coupez le commutateur Rhythm Sw.

NOTE

Lorsque le commutateur Rhythm Sw est coupé, il est impossible de produire des rythmes, même si le bouton [ON/OFF] est allumé.

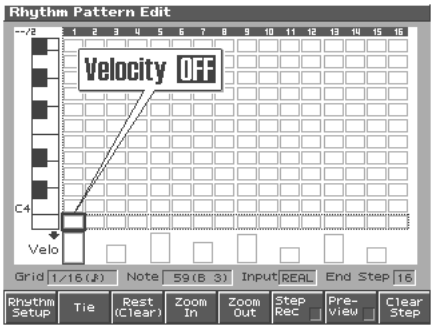
1. **Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour afficher la page "Patch Play".**
2. **Appuyez sur [SELECT/EDIT].**
3. **Appuyez sur [7 (Rhythm Sw)] pour cocher la case (✔).**

   Chaque pression sur le bouton [7 (Rhythm Sw)] coupe et active alternativement le commutateur.
4. **Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**

Créer des motifs personnels (Rhythm Pattern Edit)

Vous pouvez non seulement utiliser les **motifs rythmiques** internes mais vous pouvez aussi créer vos propres motifs afin de déterminer la façon dont ils sont produits. Vous disposez ainsi de motifs rythmiques originaux, bien à vous.
Les motifs rythmiques de votre cru peuvent être sauvegardés en mémoire interne.

1. **Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].**
2. **Appuyez sur [2 (Rhythm)].**
3. **Appuyez sur [EDIT].**
   La page "Rhythm Pattern Edit" apparaît.



4. **Utilisez les boutons [CURSOR] pour déplacer le curseur.**
   Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner la hauteur voulue (numéro de note: 0 (C-1)~127 (G9)). Amenez le curseur sur le pas à éditer avec ◀ ▶. Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur ◀ ou ▶, le curseur se déplace aux endroits de la grille contenant des données.
5. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour changer les données à l'emplacement du curseur (Velocity: OFF, 1~127, Tie).**
6. **Lorsque ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] est éteint, vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et frapper un pad pour vérifier la hauteur de la note à entrer.**
7. **En appuyant sur un pad, vous pouvez entrer le numéro de note à l'emplacement du curseur en choisissant parmi 16 valeurs de toucher différentes.**
   Une fois la note entrée, le curseur passe au pas suivant.
8. **En appuyant sur un bouton de fonction, vous pouvez réaliser une des opérations suivantes.**
   - **Tie: [2 (Tie)]**
     Entre une liaison à l'emplacement du curseur puis passe au pas suivant.
   - **Rest (Clear): [3 (Rest (Clear))]**
     Entre un silence à l'emplacement du curseur puis passe au pas suivant.
   - **Zoom In: [4 (Zoom In)]**
     Agrandit l'affichage d'entrée du motif rythmique.
   - **Zoom Out: [5 (Zoom Out)]**
     Rétrécit l'affichage d'entrée du motif rythmique.
   - **Step Rec (Step Recording): [6 (Step Rec)]**
     Appuyez sur [6 (Step Rec)] pour cocher la case (✔) afin d'entrer des données avec le clavier ou les pads.
   - **Preview: [7 (Preview)]**
     En appuyant sur [7 (Preview)] pour cocher la case (✔), vous pouvez écouter le motif rythmique que vous entrez. Si vous appuyez une fois de plus sur ce bouton pour supprimer la coche, la reproduction s'arrête.
   - **Clear Step: [8 (Clear Step)]**
     Efface toutes les données du pas sur lequel le curseur se trouve.
9. **Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**

NOTE
Un motif peut contenir jusqu'à 16 notes (hauteurs spécifiques).

MEMO
Pour effacer toutes les données entrées pour le même numéro de note, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [2 (Clear Note)]. Un message vous demande confirmation. Si vous appuyez sur [8 (Exec)], les données sont effacées. Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].

Changer la longueur d'un motif rythmique ou la dynamique des notes entrées

1. **A la page "Rhythm Pattern Edit", appuyez sur [1 (Rhythm Setup)].**
   La fenêtre "Rhythm Setup" apparaît.
2. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner le paramètre puis actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour entrer la valeur.**
   - **End Step**
     Détermine la longueur du style
     Plage:1~32
   - **Input Velocity**
     Détermine la dynamique (volume) des messages de note.
     Si vous optez pour REAL, la force exercée sur les pads détermine la dynamique.
     Plage: REAL, 1~127
3. **Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur [8 (Close)].**

Entrer des données à partir du clavier ou des pads

1. **A la page "Arpeggio Edit", appuyez sur [6 (Step Rec)] pour cocher la case (✔).**
2. **Appuyez sur ◀ ou ▶ pour déplacer le curseur d'un pas à l'autre.**
3. **Appuyez sur une touche ou un pad.**
   Quand toutes les touches ou tous les pads sont relâchés, le morceau avance selon la résolution choisie pour les pas.
4. **Une fois vos réglages terminés, appuyez à nouveau sur [6 (Step Rec)] pour supprimer la coche.**

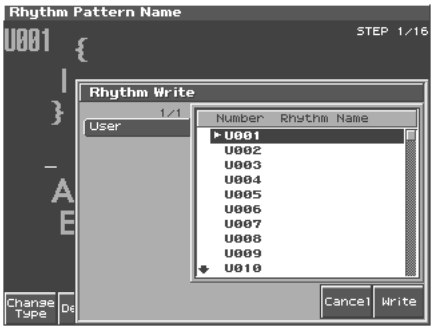
Initialiser le motif rythmique en cours d'édition (Init)

1. **Affichez la page "Rhythm Pattern Edit".**
2. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1 (Init)].**
   Un message vous demande confirmation.
3. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour effectuer l'initialisation.**
   L'initialisation est effectuée. Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].

Sauvegarder les motifs créés (WRITE)

Les motifs rythmiques que vous avez créés sont effacés si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous choisissez un autre motif. Vous pouvez sauvegarder 256 motifs rythmiques de votre cru en mémoire interne.

1. **Vérifiez que le motif sélectionné est bien celui que vous voulez sauvegarder.**
2. **Appuyez sur [2 (Rhythm)].**
3. **Appuyez sur [WRITE].**
   La page d'entrée du nom apparaît (p. 98).
4. **Lorsque vous avez fini d'entrer le nom, appuyez sur [8 (Write)].**
   Une page vous permettant de choisir la mémoire de destination apparaît.



5. **Tournez la molette VALUE ou servez-vous de ▲, ▼ pour sélectionner la destination.**
6. **Appuyez sur [8 (Write)].**
   Un message vous demande confirmation.
7. **Pour sauvegarder les données, appuyez sur [8 (Exec)].**
   Evitez de mettre le Fantom-S hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

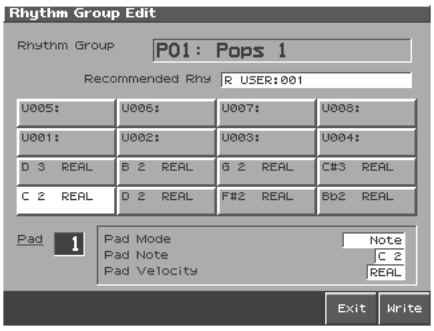
* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*

Les motifs rythmiques sont sauvegardés indépendamment des données de chaque Patch. En mode Patch, il est impossible de sauvegarder des paramètres de motif rythmique (tels que le motif, la résolution (Grid Type)).
Un motif rythmique peut être sauvegardé individuellement en mode Performance. Pour conserver les réglages, appuyez sur [WRITE] et sauvegardez la Performance.

Créer des groupes personnels (Rhythm Group Edit)

Vous pouvez non seulement utiliser les **groupes rythmiques** internes mais vous pouvez aussi créer vos propres groupes afin de déterminer la façon dont ils sont produits. Vous disposez ainsi de groupes rythmiques originaux, bien à vous.

1. **Appuyez sur ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].**
2. **Appuyez sur [1 (Rhythm Group)].**
3. **Appuyez sur [EDIT].**
   La page "Rhythm Group Edit" apparaît.

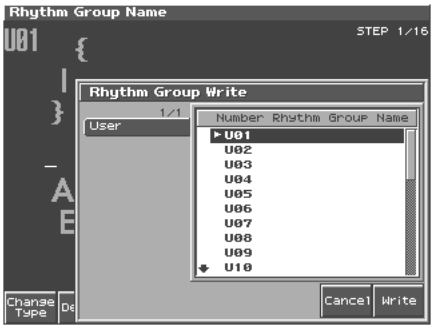


4. **Sélectionnez le paramètre voulu avec les boutons [CURSOR] et modifiez-en la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC].**
   Vous pouvez aussi sélectionner le pad à régler d'une pression sur ce pad.
   - **Recommended Rhy (kit de batterie (Rhythm Set) recommandé)**
     Détermine le kit de batterie utilisé.
   - **Pad Mode**
     Ce paramètre détermine si le pad se voit affecter un son de batterie (Note) ou un motif rythmique (Pattern).
     Réglage: Pattern, Note, Off
   - **Rhy Ptn Number (numéro de motif rythmique)**
     Si Pad Mode est réglé sur "Pattern", ce paramètre permet de préciser le numéro de motif attribué au pad.
     Réglage: U001~256, P001~256
   - **Rhy Ptn Velocity (dynamique du motif rythmique)**
     Si Pad Mode est réglé sur "Pattern", ce paramètre permet de préciser la dynamique du motif rythmique.
     Réglage: REAL, 1~127
   - **Pad Note**
     Si Pad Mode est réglé sur "Note", ce paramètre permet de préciser le numéro de note (C-1~G9) attribué au pad.
     Plage: C-1~G9
   - **Pad Velocity**
     Détermine la dynamique du son produit lorsque vous frappez le pad. Avec un réglage "REAL", vous pouvez ajouter de la dynamique en variant votre toucher (la force exercée sur le pad).
     Plage: REAL, 1~127
5. **Une fois le réglage effectué, appuyez sur [8 (Exit)].**

Sauvegarder le groupe rythmique créé (WRITE)

Le groupe rythmique que vous avez créé est effacé si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous choisissez un autre style. Vous pouvez sauvegarder 32 groupes rythmiques de votre cru en mémoire interne.

1. **Vérifiez que le groupe sélectionné est bien celui que vous voulez sauvegarder.**
2. **Appuyez sur [1 (Rhythm Group)].**
3. **Appuyez sur [WRITE].**
   La page d'entrée du nom apparaît (p. 98).
4. **Lorsque vous avez fini d'entrer le nom, appuyez sur [WRITE].**
   Une page vous permettant de choisir la mémoire de destination apparaît.



5. **Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC], [DEC] pour sélectionner la destination.**
6. **Appuyez sur [8 (Write)].**
   Un message vous demande confirmation.
7. **Pour sauvegarder les données, appuyez sur [8 (Exec)].**
   Evitez de mettre le Fantom-S hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [CANCEL].*

Les réglages de groupes rythmiques sont sauvegardés indépendamment des données de chaque Patch. En mode Patch, il est impossible de sauvegarder des paramètres de groupe rythmique.
Un groupe rythmique peut être sauvegardé individuellement en mode Performance. Pour conserver les réglages, appuyez sur [WRITE] et sauvegardez la Performance.

Echantillonnage

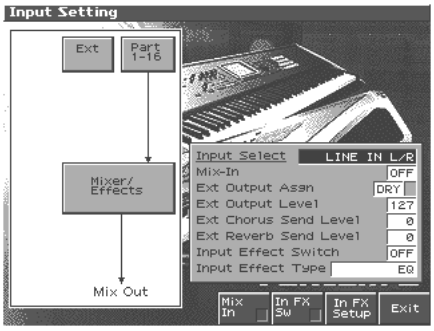
Le Fantom-S permet d'échantillonner des signaux audio de diverses sources, dont un microphone ou un CD.
Dans cette section, vous apprendrez comment vous y prendre et de quels paramètres vous disposez.

Paramétrage des entrées (INPUT SETTING)

1. Reliez la source audio que vous comptez échantillonner (lecteur de CD, microphone, etc.) aux prises AUDIO INPUT en face arrière du Fantom-S.

> **Précautions lors de l'utilisation d'un microphone**
> En fonction de la position des micros par rapport aux enceintes, vous pourriez obtenir un effet Larsen. Voici comment remédier à ce problème:
> 1. Changez l'orientation du ou des microphones.
> 2. Eloignez le ou les microphones des enceintes.
> 3. Diminuez le volume.

2. Appuyez sur [INPUT SETTING].



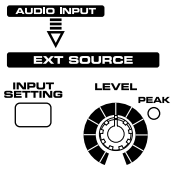
3. Appuyez sur ▲ ou ▼ selon les paramètres que vous voulez régler.

4. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].

- **Input Select**
  Permet de choisir le signal à échantillonner.
  Réglage:
  LINE IN L/R: Prises INPUT L/R (stéréo)
  LINE IN L: Prise L (mono)
  MICROPHONE: Prise INPUT L (mono, niveau micro)
- **Mix-In**
  Spécifie si le signal externe présent est effectivement reçu.
  Vous pouvez aussi activer/couper la réception avec [5 (Mix In)].
  Réglage: ON–OFF
- **External Output Assign**
  Sortie vers laquelle le signal externe mixé est envoyé.
  Réglage:
  DRY: Sortie via les prises OUTPUT (A) sans passer par les effets
  MFX: Transmission à un processeur multi-effet
- **External Output MFX Select**
  Permet de choisir lequel des trois multi-effets est utilisé.
  Réglage:MFX1~MFX3
- **External Output Level**
  Volume du signal d'entrée.
  Réglage: 0~127
- **External Chorus Send Level**
  Permet de spécifier l'intensité de l'effet chorus qui est ajouté au signal externe. Choisissez la valeur "0" si vous ne voulez pas de chorus.
  Réglage: 0~127
- **External Reverb Send Level**
  Intensité de la réverbération appliquée au signal d'entrée. Choisissez "0" si vous ne voulez pas de réverb.
  Réglage: 0~127
- **Input Effect SW**
  Permet de spécifier si le signal externe doit être traité par le processeur "Input Effect". Vous pouvez aussi activer/couper cette fonction avec [6 (In FX Sw)].
  Réglage: ON, OFF
- **Input Effect Type**
  Ici, vous pouvez choisir le type d'effet qui sera utilisé pour traiter une source de signal externe.
  Appuyez sur [7 (In FX Setup)] pour sauter à la page de l'effet Input actuellement choisi.
  Réglage: EQ, ENHANCER, COMP, LIMITER, NOISE SUP, C CANCELLER

5. Lancez la reproduction de la source de signal externe.

6. Réglez le volume avec la commande EXT SOURCE LEVEL.



* *Si le niveau de la source externe est trop élevé, le témoin PEAK s'allume. Dans ce cas, diminuez le réglage de la commande LEVEL jusqu'à ce que le témoin PEAK ne s'allume plus.*

7. Appuyez sur [8 (Exit)].

Réglages Input Effect Setup

1. Appuyez sur [INPUT SETTING] et ensuite sur [7 (In FX Setup)].

La page "Input Effect Setup" apparaît.

2. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur.

3. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].

- **Type (type d'effet d'entrée)**

  Sélectionne le type d'effet d'entrée.

Paramètre	Description
01: EQUALIZER	Permet d'influencer la tonalité des graves et des aigus.
02: ENHANCER	Modifie la structure des harmoniques aiguës pour rendre le son plus brillant.
03: COMPRESSOR	Réduit les niveaux élevés et augmente les niveaux faibles pour obtenir un signal plus uniforme.
04: LIMITER	Réduit le niveau au-delà du seuil spécifié afin d'éviter la distorsion.
05: NOISE SUPPRESSOR	Permet d'étouffer des bruits de fond tant qu'il n'y a pas de signal utile.
06: CENTER CANCELER	Permet de masquer des signaux se trouvant au milieu de l'image stéréo. Cela permet d'ôter le chant d'une chanson.

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

Cette page permet d'éditer les paramètres de l'effet Input sélectionné. Pour en savoir plus sur les paramètres éditables, voyez **"Paramètres de l'effet Input"** (p. 311).

IDEE

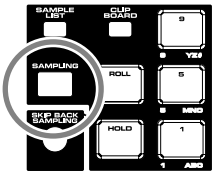
Vous pouvez utiliser les commandes REALTIME CONTROL pour régler les paramètres de l'effet choisi.

MEMO

Lorsque vous sautez à la page "Input Effect Setup", le témoin à droite des commandes REALTIME CONTROL s'éteint. Cela signifie que ces commandes permettent d'éditer les paramètres MFX. Si vous appuyez à nouveau sur le bouton à droite des commandes REALTIME CONTROL (pour allumer le témoin), les commandes adoptent de nouveau leurs fonctions originales. Dès que vous quittez la page "Input Effect Setup", le témoin s'allume à nouveau.

Procédure d'échantillonnage

1. Appuyez sur [SAMPLING/RESAMPLING] pour afficher la page "Sampling Menu".





La partie supérieure de l'écran affiche la quantité de mémoire disponible. Si elle tombe à 0%, il n'est plus possible d'échantillonner.

2. Choisissez le mode d'échantillonnage avec [1 (Sampling)]~[F5 (SOLO)]. La page "Sampling Standby" apparaît.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [8 (Exit)].

* *Il n'est pas possible d'échantillonner le signal transmis aux prises OUTPUT B. Il faut donc faire le nécessaire pour que le signal voulu soit acheminé vers les prises OUTPUT A (MIX).*

Mode d'échantillonnage

- **Sampling: [1 (Sampling)]**

  Echantillonne un son à partir d'une source externe.

* *Le clavier, les pads et le séquenceur ne pilotent pas le générateur de sons interne.*

- **Re-Sampling: [2 (Re-Sampling)]**

  Rééchantillonne le son du générateur de sons interne. Le signal de la source externe est inaudible.

* *Le volume d'une phrase que vous rééchantillonnez peut être inférieur au volume de la phrase originale. Dans ce cas, utilisez la commande Normalize (p. 186) pour augmenter le volume.*

* *Le signal de la source externe est inaudible.*

- **Mix Sampling: [3 (Mix)]**

  Echantillonner les signaux du générateur de sons interne et d'une source externe.

- **Auto divide sampling: [4 (Auto Devide)]**

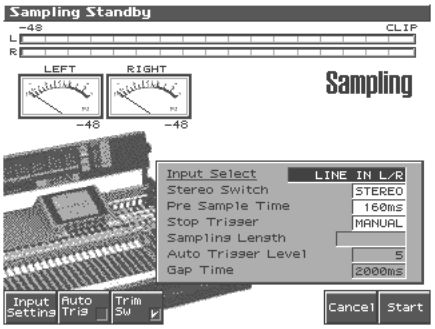
  Echantillonne une source relativement longue et la divise automatiquement en plusieurs échantillons sur base des silences. Chaque endroit silencieux est interprété comme une séparation entre deux signaux et engendre donc la création d'un nouvel échantillon.

* *Le clavier, les pads et le contrôleur D Beam ne pilotent pas le générateur de sons interne.*

- **Solo Sampling [5 (Solo)]**

  Vous pouvez piloter le générateur de sons interne (et donc jouer) pendant que seul le signal externe est échantillonné.

* *Les effets ne peuvent pas être appliqués au son de la source externe.*



3. Effectuez des réglages pour des paramètres tels que la source d'entrée du son à échantillonner et le déclenchement.

- **Input Select**

  Permet de choisir le signal à échantillonner.

  Réglage:

  LINE IN L/R: Prises INPUT L/R (stéréo)

  LINE IN L: Prise INPUT L (mono)

  MICROPHONE: Prise INPUT L (niveau micro)

* *Paramètre non disponible lors du rééchantillonnage.*

- **Stereo Switch**

  Spécifie si le signal doit être échantillonné en mono ou en stéréo. L'échantillonnage mono utilise moitié moins d'espace de mémoire.

  Réglage:

  MONO: Le signal échantillonné est constitué d'une forme d'onde. Si la source est stéréo, les canaux gauche et droit sont combinés.

  STEREO: Le signal échantillonné résulte en deux formes d'onde, L et R.

- **Pre Sample Time**

  Extrait précédant le déclenchement d'échantillonnage manuel ou automatique qui est également inclus dans l'échantillon. Ce paramètre permet de s'assurer que l'échantillon contient la portion d'attaque intégrale.

  Réglage: 0~1000 ms

- **Stop Trigger**

  Spécifie quand et comment l'échantillonnage s'arrête.

  Réglage:

  MANUAL: L'échantillonnage s'arrête lorsque vous appuyez sur [STOP].

  BEAT: Echantillonne le nombre spécifié de temps selon le tempo (BPM) actuel.

  TIME: Echantillonne pendant la durée spécifiée.

- **Sampling Length**

  Peut être choisi lorsque Stop Trigger= "BEAT" ou "TIME".

  Réglage:

Sampling Length	Quand Stop Trigger= "BEAT"	1~20000: Nombre de temps à échantillonner
	Quand Stop Trigger= "TIME"	00'00"010~50'00"000: Durée d'échantillonnage. La valeur maximum dépend de la mémoire résiduelle disponible.

- **Auto Trigger Level**

  Niveau du déclenchement d'échantillonnage quand Auto Trig est réglé sur "ON" ([2 (Auto Trig)]).

  Réglage: 0~7 ("0" correspond au seuil minimum)

- **Gap Time**

  Spécifie la durée que les silences doivent avoir pour être repérés comme séparation entre deux sons (lorsque Sampling Mode= Auto Divide). Si l'échantillon contient un blanc d'une durée supérieure au temps défini ici, il est automatiquement divisé à cet endroit et la numérotation est mise à jour pour le nouveau son.

  Réglage: 500, 1000, 1500, 2000 ms

* *Ce paramètre est uniquement d'application en mode Auto Divide Sampling.*

- **Input Setting: [1(INPUT SETTING)]**

  Permet de régler les paramètres des entrées (p. 174).

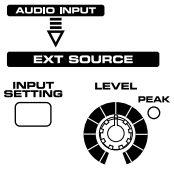
- **Auto Trigger: [2(AUTO TRIG)]**

  Avec cette fonction, l'échantillonnage commence automatiquement dès l'arrivée de données audio.

- **Trim Sw: [3(TRIM SW)]**

  Cette fonction ajuste automatiquement les points Start (début) et End (fin) (p. 180) après l'échantillonnage afin d'éviter tout silence au début ou à la fin de l'échantillon.

4. Dans la section EXT SOURCE en face avant, servez-vous de la commande LEVEL pour régler le niveau d'entrée de la source externe.



* *Si le niveau de la source externe est trop élevé, le témoin PEAK s'allume. Dans ce cas, diminuez le réglage de la commande LEVEL jusqu'à ce que le témoin PEAK ne s'allume plus.*

* *Si le niveau d'entrée du signal à échantillonner est excessif, "CLIP" s'affiche dans le coin inférieur droit du VU-mètre de niveau à l'écran et le témoin CLIP s'allume dans le coin supérieur droit du VU-mètre.*

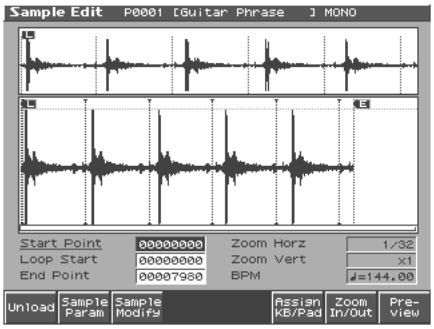
* *L'utilisation d'un câble de connexion contenant une résistance peut rendre le niveau du son excessivement bas. Servez-vous d'un câble qui ne contient pas de résistance.*

5. Appuyez sur [8 (Start)] pour lancer l'échantillonnage.

6. Pour clôturer l'enregistrement, appuyez sur [7 (Stop)].

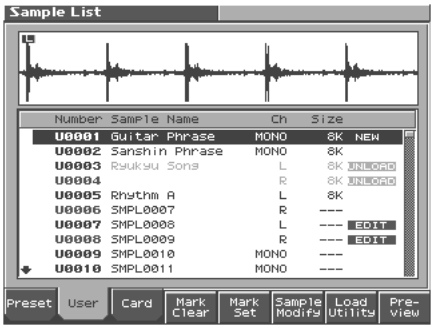
La page "Sample Edit" (p. 180) apparaît.

* *Si vous souhaitez modifier l'échantillon, voyez la p. 178.*



L'échantillon que vous venez de réaliser est automatiquement ajouté à la liste. Appuyez sur [SAMPLE LIST] pour afficher la liste d'échantillons.

Les échantillons de votre cru sont perdus lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Pour les conserver, appuyez sur [WRITE] (p. 190). Les échantillons repérés comme "NEW" dans la liste d'échantillons n'ont pas encore été sauvegardés.



7. Appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page d'où vous avez sauté à la page "Sampling".

Diviser un échantillon pendant l'échantillonnage

1. Pendant l'échantillonnage, appuyez sur [8 (Divide)].

L'échantillon est divisé à l'endroit où vous avez actionné le bouton et le reste du signal est mémorisé sous le numéro d'échantillon suivant.

* *Lorsque vous échantillonnez en mono, vous pouvez diviser l'enregistrement en 256 échantillons maximum. Lorsque vous échantillonnez en stéréo, vous pouvez diviser l'enregistrement en 128 échantillons maximum (L/R: total de 256 échantillons).*

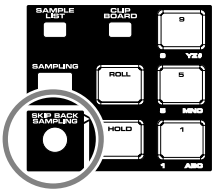
IDEE

Longueur des échantillons

Le Fantom-S est livré avec 32Mo de mémoire vive, ce qui correspond à une durée de 6 minutes en mono/3 minutes en stéréo. Vous pouvez cependant étendre la mémoire au moyen de barrettes DIMM (p. 261).

Echantillonner ce qui précède (Skip Back Sampling)

Il arrive souvent que l'on joue quelque chose qu'on aimerait bien fixer d'une manière ou d'une autre. La fonction Skip Back Sampling vous permet de récupérer du matériel que vous venez de jouer. Chaque fois que vous exécutez cette fonction, un nombre spécifique de temps de ce que vous venez de jouer est transformé en échantillon. Un tel échantillon peut être assigné à un pad et piloté en appuyant sur ce pad.



Bouton allumé: La fonction Skip Back est disponible.

Bouton éteint: Skip Back n'est pas disponible. Ne fonctionne pas. Skip Back est uniquement disponible lorsque la mémoire résiduelle le permet.

Bouton clignote: La page suivante apparaît et Skip Back Sampling est exécuté.

1. Appuyez sur [SKIP BACK SAMPLING].

La page suivante apparaît et Skip Back Sampling est exécuté.



L'échantillonnage s'arrête automatiquement et la page "Sample Edit" apparaît.

MEMO

Vous pouvez définir vous-même la durée de l'échantillonnage "posthume" (5~40 secondes). Le réglage par défaut est de 10 secondes.

Pour conserver l'échantillon, il faut le sauvegarder (p. 190).

Editer un échantillon

Cette section est consacrée aux paramètres dont vous disposez pour affiner les échantillons/fichiers audio importés.
L'édition s'effectue au sein de la mémoire d'échantillonnage qui est réservée aux échantillons (p. 79).

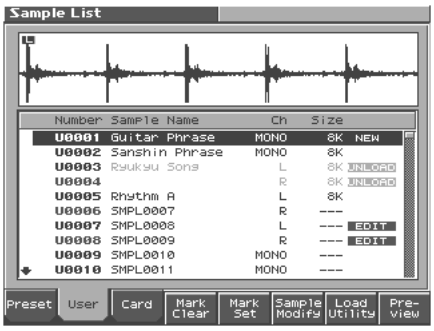
Sélection d'un échantillon (Sample List)

Sélectionnez un échantillon dans la liste.

Sélectionner un échantillon

1. Appuyez sur [SAMPLE LIST].

La page "Sample List" apparaît.



2. Sélectionnez la banque dans laquelle se trouve l'échantillon voulu.

- **[1 (Preset)]:** Echantillons préprogrammés (Presets).
- **[2 (User)]:** Echantillons utilisateur (User).
- **[3 (Card)]:** Echantillons sur carte de mémoire (Card).

* *Il n'est pas possible d'éditer des échantillons d'usine (Preset).*

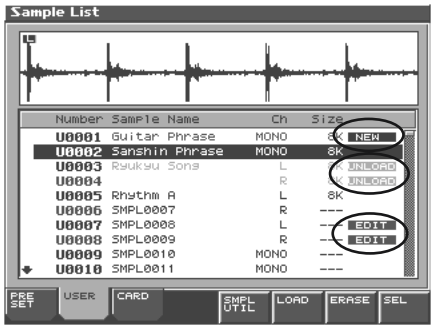
3. Utilisez la molette VALUE ou servez-vous de [INC][DEC] ou ▲ ▼ pour sélectionner un échantillon.

Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé en actionnant un des boutons ci-dessus, le numéro d'échantillon change par dizaines.
Appuyez sur [8 (Preview)] pour auditionner l'échantillon choisi.

4. Appuyez sur [ENTER].

La page "Sample Edit" apparaît.

La liste d'échantillons indique l'état actuel des échantillons.



NEW: Un échantillon réalisé par vos soins. Il n'a pas encore été sauvegardé et sera donc effacé lorsque vous mettrez l'instrument hors tension. C'est également vrai des fichiers WAV/AIFF que vous importez.

UNLOAD: L'échantillon a été sauvegardé mais ne réside pas dans la mémoire vive.

EDIT: Un échantillon que vous avez chargé ou enregistré et que vous êtes en train d'éditer. Toutes les modifications sont perdues lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Pour les conserver, il faut faire appel à la fonction WRITE.

Le Fantom-S propose un paramètre nommé "Sample Default Load" (p. 251) vous permettant de spécifier si les échantillons de la mémoire utilisateur, d'une carte de mémoire ou de la mémoire Preset doivent ou non être chargés à la mise sous tension. Si Sample Default Load est désactivé, la mémoire vive ne contiendra pas d'échantillons après la mise sous tension. Vous devez donc charger les échantillons voulus manuellement. Les échantillons que vous ôtez de la mémoire vive doivent également être rechargés avant de pouvoir être sélectionnés.

Charger un échantillon

Voici comment charger un échantillon de la mémoire utilisateur, d'une carte ou de la mémoire Preset.

1. **Appuyez sur [SAMPLE LIST].**
   La page "Sample List" apparaît.
2. **Appuyez sur [1 (Preset)]~[3 (Card)] pour choisir la banque qui contient l'échantillon voulu.**
3. **Utilisez la molette VALUE ou servez-vous de [INC][DEC] ou ▲ ▼ pour sélectionner un échantillon.**
   Si vous souhaitez charger plusieurs échantillons à la fois, appuyez sur [5 (Mark Set)] pour cocher (✔) les fichiers qui vous intéressent.
   Pour désélectionner une entrée, appuyez sur [4 (Mark Clear)].
   En maintenant [SHIFT] pendant que vous appuyez sur [5 (Mark Set All)], vous sélectionnez/cochez tous les échantillons de la banque choisie. En maintenant [SHIFT] pendant que vous appuyez sur [4 (Mark Clr All)], vous désélectionnez tous les échantillons cochés.
   La page d'édition apparaît pour l'échantillon sélectionné.
4. **Appuyez sur [7 (Load Utility)] et ensuite sur [7 (Load)].**
   Un message vous demande confirmation.
5. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour charger l'échantillon choisi.**
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].
   La page "Sample Edit" apparaît.

* *Cette opération peut aussi être exécutée à la page "Sample List" ou "Sample Edit" en appuyant sur [MENU] et en sélectionnant "Load Sample".*

Charger tous les échantillons

Voici comment charger tous les échantillons des banques utilisateur et carte.

NOTE
Lorsque vous exécutez la fonction Load All Samples, tous les échantillons non sauvegardés sont effacés.

NOTE
Si la taille totale des données résidant dans la banque utilisateur et sur la carte excède la taille de la mémoire, les échantillons de la banque utilisateur sont chargés en premier lieu. Ensuite le chargement d'un maximum d'échantillons de la carte commence en partant de l'échantillon portant le numéro le plus bas.

1. **A la page "Sample List" ou "Sample Edit" (p. 180), appuyez sur [MENU].**
2. **Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir "Load All Sample" et appuyez sur [ENTER].**
   Un message vous demande confirmation.
3. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour confirmer.**
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].

* *Cette opération peut aussi être exécutée à la page "Sample List" ou "Sample Edit" en appuyant sur [MENU] et en sélectionnant "Load All Sample".*

Ôter un échantillon (Unload)

Voici comment ôter un échantillon de la mémoire vive, ce qui n'a aucune incidence sur les données sauvegardées.

1. **Si la page "Sample List" est ouverte, appuyez sur [1 (Preset)]~[3 (Card)] pour spécifier la banque qui contient l'échantillon que vous voulez ôter.**
2. **Utilisez la molette VALUE ou servez-vous de [INC][DEC] ou ▲ ▼ pour sélectionner un échantillon.**
   Si vous souhaitez ôter plusieurs échantillons à la fois, appuyez sur [5 (Mark Set)] pour cocher (✔) les fichiers qui vous intéressent.
   Pour désélectionner une entrée, appuyez sur [4 (Mark Clear)].
   En maintenant [SHIFT] pendant que vous appuyez sur [5 (Mark Set All)], vous sélectionnez/cochez tous les échantillons de la banque choisie. En maintenant [SHIFT] pendant que vous appuyez sur [4 (Mark Clr All)], vous désélectionnez tous les échantillons cochés.
   La page d'édition apparaît pour l'échantillon sélectionné.
   Appuyez sur [8 (Preview)] pour auditionner l'échantillon choisi.
3. **Appuyez sur [7 (Load Utility)] et ensuite sur [6 (Unload)].**
   Un message vous demande confirmation.
4. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour ôter l'échantillon choisi.**
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].

* *Cette opération peut aussi être exécutée à la page "Sample Edit" en appuyant sur [MENU] et en sélectionnant "Unload Sample".*

Supprimer un échantillon

Voici comment supprimer complètement un fichier d'échantillon.

* *Les échantillons d'usine (Preset) ne peuvent pas être effacés.*

1. **Si la page "Sample List" est ouverte, appuyez sur [2 (User)]~[3 (Card)] pour spécifier la banque qui contient l'échantillon que vous voulez supprimer.**
2. **Sélectionnez l'échantillon avec la molette VALUE ou les boutons ▲ / ▼ .**
   Si vous souhaitez supprimer plusieurs échantillons à la fois, appuyez sur [5 (Mark Set)] pour cocher (✔) les fichiers qui vous intéressent.
   Pour désélectionner une entrée, appuyez sur [4 (Mark Clear)].
   En maintenant [SHIFT] pendant que vous appuyez sur [5 (Mark Set All)], vous sélectionnez/cochez tous les échantillons de la banque choisie. En maintenant [SHIFT] pendant que vous appuyez sur [4 (Mark Clr All)], vous désélectionnez tous les échantillons cochés.
   La page d'édition apparaît pour l'échantillon sélectionné.
   Appuyez sur [8 (Preview)] pour auditionner l'échantillon choisi.
3. **Appuyez sur [7 (Load Utility)] et ensuite sur [5 (Delete Sample)].**
   Un message vous demande confirmation.
4. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour effacer l'échantillon choisi.**
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].

* *Cette opération peut aussi être exécutée à la page "Sample List" ou "Sample Edit" en appuyant sur [MENU] et en sélectionnant "Delete Sample File".*

Importer un fichier audio

Voici comment importer un fichier audio (WAV/AIFF) pouvant être utilisé au même titre que les échantillons.

NOTE

Sauvegardez les fichiers audio voulus dans le dossier "TMP/AUDIO_IMPORT" de la mémoire utilisateur ou de la carte de mémoire. Voyez la p. 240 pour en savoir plus sur l'utilisation d'un ordinateur pour copier des fichiers dans la mémoire utilisateur ou sur une carte.

1. **A la page "Sample List" ou "Sample Edit" (p. 180), appuyez sur [MENU], sélectionnez "Import Audio" et appuyez sur [ENTER].**
2. **Appuyez sur [1 (User)] ou [2 (Card)] pour spécifier l'endroit d'où vous voulez importer des données.**

   User: Mémoire utilisateur (User).

   Card: Carte de mémoire.
3. **Servez-vous de [CURSOR] pour amener le curseur sur "TMP/AUDIO_IMPORT".**
4. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner le fichier que vous souhaitez importer.**

   Si vous souhaitez sélectionner plusieurs échantillons à la fois, appuyez sur [5 (Mark Set)] pour cocher (✔) les fichiers qui vous intéressent. Pour désélectionner une entrée, appuyez sur [4 (Mark Clear)].

   En maintenant [SHIFT] pendant que vous appuyez sur [5 (Mark Set All)], vous sélectionnez/cochez tous les fichiers de la banque choisie. En maintenant [SHIFT] pendant que vous appuyez sur [4 (Mark Clr All)], vous désélectionnez tous les fichiers cochés.
5. **Appuyez sur [8 (Import)].**

   Un message vous demande confirmation.

   * *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*
6. **Appuyez sur [8 (Exec)].**

   Le fichier est importé et la page "Sample List" apparaît.

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

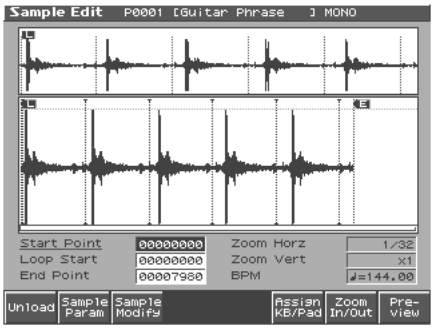
MEMO

Le fichier importé est inséré dans la liste et traité comme un échantillon. Comme tous les échantillons, il est effacé à la mise hors tension. Pour le conserver, il faut appuyer sur [WRITE].

Afficher la page "Sample Edit"

1. **Appuyez sur le bouton [SAMPLE EDIT].**

   La page "Sample Edit" apparaît.



NOTE

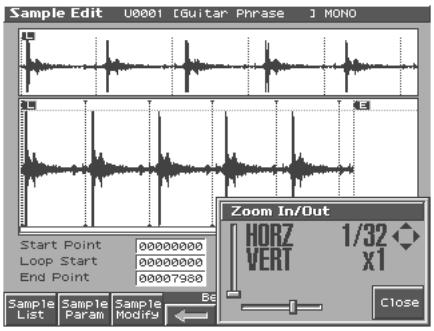
Les échantillons que vous éditez sont perdus lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Pour les conserver, sauvegardez-les (p. 190).

Agrandir/rétrécir l'affichage de la forme d'onde (Zoom In/Out)

Voici comment changer la taille de l'affichage de l'échantillon.

1. **A la page "Sample Edit", appuyez sur [7 (Zoom In/Out)].**

   La sous-fenêtre "Zoom In/Out" apparaît.



2. **Utilisez [CURSOR] pour changer la taille de l'affichage.**
   - Axe horizontal (temps): 1/1~1/65536

     Appuyez sur ▶ pour agrandir l'affichage.

     Appuyez sur ◀ pour diminuer l'affichage.

     * *Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC], [DEC] pour modifier la valeur.*
   - Axe vertical (amplitude de la forme d'onde): x1~x128

     Appuyez sur ▲ pour agrandir l'affichage.

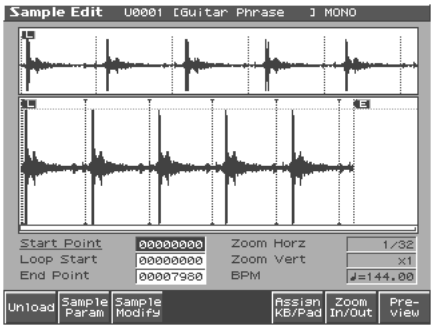
     Appuyez sur ▼ pour diminuer l'affichage.
3. **Appuyez sur [8 (Close)] pour refermer la sous-fenêtre.**

Les boutons CURSOR ◀ ▶ vous permettent toujours d'agrandir/de rétrécir l'axe horizontal, où que se trouve le curseur. De même, vous pouvez maintenir [SHIFT] pendant que vous appuyez sur CURSOR ▲ ▼ pour agrandir/rétrécir l'axe vertical.

Définition des points Start/End de l'échantillon

Vous pouvez délimiter la section de l'échantillon à reproduire. Vous pouvez aussi spécifier une plage à mettre en boucle.

1. **Appuyez sur [SAMPLE LIST] et sélectionnez l'échantillon que vous souhaitez éditer (p. 178).**
2. **Appuyez sur [SAMPLE EDIT].**



* *Pour en savoir plus sur la sélection d'un échantillon, voyez la p. 178.*

3. Appuyez sur ▼ ou ▲ pour sélectionner la position que vous souhaitez modifier.

- **Start Point:**

  Il s'agit du point de départ de la lecture. Réglez-le de sorte à éviter toute section indésirable au début de l'échantillon et à faire démarrer l'échantillon au bon moment.

- **Loop Start:**

  Il s'agit du point de départ de la boucle (pour la première répétition et les suivantes). Définissez ce point si la boucle doit commencer ailleurs qu'au point Start.

- **End Point:**

  Il s'agit du point final de la reproduction. Réglez-le de sorte à éviter toute section indésirable à la fin de l'échantillon.

4. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC], [DEC] pour déplacer ces points aux bons endroits.

Vous pouvez agrandir l'affichage pour effectuer des réglages plus précis et le rétrécir pour des réglages plus généraux (p. 180).

MEMO

Utilisez [4 (⇒)] et [5 (⇐)] pour déplacer la position choisie par pas d'un temps. Appuyez sur [8 (Preview)] pour auditionner l'échantillon choisi.

Les points des échantillons d'usine ne peuvent pas être déplacés par pas de temps.

Après avoir défini les points Start et End, utilisez, si nécessaire, la fonction Truncate (p. 185) pour supprimer les sections indésirables au début et à la fin de l'échantillon.

A propos des temps

Les échantillons contiennent des informations relatives au nombre de temps ("Beat"). Chaque échantillon peut contenir jusqu'à 100 adresses de temps. S'il devait en proposer davantage, il compte 50 temps à partir du début et les 50 autres à partir de la fin.

* *Les échantillons d'usine ne contiennent pas d'adresses "Beat".*

Pour initialiser l'information de temps (fonction Reset Grid)

En cas de besoin, vous pouvez demander un nouveau calcul de la grille de temps sur base d'un point et d'une valeur spécifiés. Pour ce faire, sautez à la page "Sample Edit", réglez la position Start, entrez la valeur BPM (page "Sample Prm"), puis appuyez sur [5 (Reset Grid)] et [8 (Exec)].

NOTE

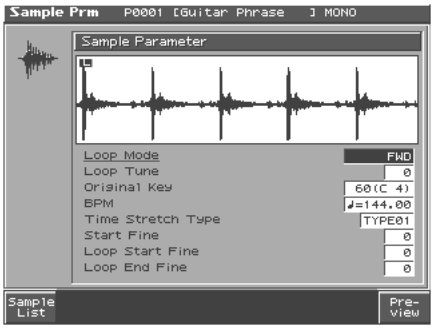
Les opérations d'édition de l'échantillon (Chop, Normalize, etc.) concernent toujours l'échantillon entier et ne se limitent donc pas à la région comprise entre les points Start et End. Si vous souhaitez limiter l'opération à la zone comprise entre les points Start et End, faites appel à la fonction Truncate pour supprimer les sections indésirables, puis éditez l'échantillon.

Réglages des échantillons (Sample Parameters)

Cette page vous permet d'effectuer divers réglages pour l'échantillon.

1. Appuyez sur [SAMPLE LIST] et sélectionnez l'échantillon que vous souhaitez éditer (p. 178).

2. Appuyez sur [SAMPLE EDIT] pour sauter à la page "Sample Edit", puis appuyez sur [2 (Sample Param)].



3. Appuyez sur ▲ / ▼ pour sélectionner un des paramètres suivants.

4. Modifiez sa valeur avec la molette VALUE ou [INC], [DEC].

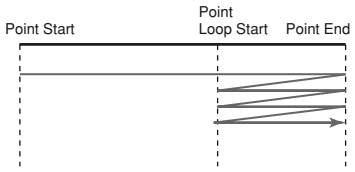
- **Loop Mode**

  Spécifie la façon dont l'échantillon est lu.

  Réglage:

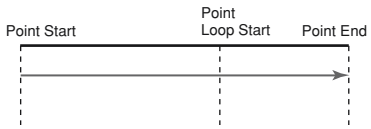
  FWD (Forward)

  Une fois que l'échantillon a été reproduit du point Start au point End, il est reproduit en boucle "avant" entre les points Loop Start et End.



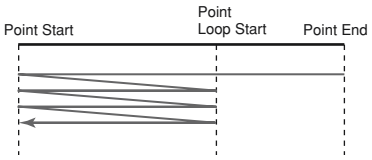
ONE-SHOT

L'échantillon est reproduit une seule fois, du point Start au point End.



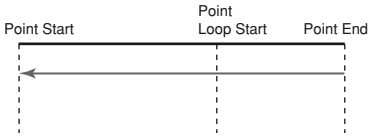
REV (Reverse)

Une fois que l'échantillon a été reproduit du point End au point Start, il est reproduit en boucle "inversée" entre les points Loop Start et Start.



REV-ONE (Reverse One-shot)

L'échantillon est reproduit une seule fois, du point End au point Start en direction inversée.



- **Loop Tune**

  Permet de modifier l'accord de la partie mise en boucle.

  Réglage:–50~+50

* *Ajustez-la par cents (1/100e de demi-ton).*

- **Original Key**

  Numéro de la note avec laquelle l'échantillon est reproduit à la hauteur échantillonnée.

  Réglage:0 (C–1)~127 (G9)

- **BPM (TEMPO)**

  Permet de spécifier le tempo de la phrase échantillonnée.

  Réglage:5.00~300.00

* *Vous ne pourrez tirer parti de ce réglage que si vous activez Wave Temp Sync (p. 101, p. 125).*

* *Pour la valeur BPM (tempo), vous pouvez maintenir le bouton [SHIFT] pendant que vous utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC]. Cela permet de spécifier le point décimal du tempo.*

- **Time Stretch Type**

  Permet de préparer l'échantillon pour la synchronisation. La diminution de cette valeur optimise la qualité pour des phrases plus rapides tandis que son augmentation optimise le son pour des phrases plus lentes.

  Réglage:TYPE01~TYPE10

- **Start Fine**

  Réglage détaillé du point Start.

  Réglage: 0~255

- **Loop Start Fine**

  Réglage détaillé du point Loop Start.

  Réglage: 0~255

- **Loop End Fine**

  Réglage détaillé du point End.

  Réglage: 0~255

5. Une fois les réglages effectués, appuyez sur [EXIT].

Assigner des échantillons aux pads (Assign To Pad)

Voici comment assigner des échantillons (des sons de batterie, par exemple) aux pads. Ce faisant, vous pouvez créer vos propres kits de batterie en remplaçant des sons d'usine par vos propres échantillons.

* *Assign To Pad peut aussi être effectué en appuyant sur [7 (Load Utility)]→ [2 (Assign to Pad)] à la page "Sample List".*

* *Cette opération n'est pas disponible lorsque vous avez choisi plusieurs échantillons.*

En mode Patch

1. Appuyez sur [SAMPLE LIST] pour sélectionner un échantillon, puis sur [SAMPLE EDIT] pour sauter à la page du même nom.

2. Appuyez sur [6 (Assign KB/Pad)].

La page "Assign to Kbd/Pad" apparaît.



3. Appuyez sur [7 (Assign to Pad)].

La page "Assign to Pad" apparaît.



4. Spécifiez le pad voulu en appuyant dessus.

5. Appuyez sur [8 (Exec)].

Si vous cochez [1 (Tempo Sync)], le paramètre "Wave Tempo Sync" (p. 125) est activé pour le son de percussion assigné.
Un message vous demande confirmation.

6. Appuyez sur [8 (Exec)] pour exécuter Assign to Pad.

L'échantillon est assigné au pad (et se comporte comme un Rhythm Tone ou son de percussion).
Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].

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

En mode Performance

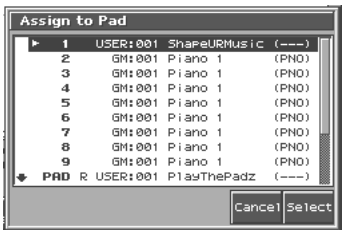
1. Appuyez sur [SAMPLE LIST] pour sélectionner un échantillon, puis sur [SAMPLE EDIT] pour sauter à la page du même nom.

2. Appuyez sur [6 (Assign KB/Pad)].

La page "Assign to Kbd/Pad" apparaît.

3. Appuyez sur [7 (Assign to Pad)].

La page “Assign to Pad” apparaît.



4. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir la partie et appuyez sur [8 (Select)].

Si cette partie ne pilote pas de kit de batterie (Rhythm Set), le message “Change into Rhythm and Initialize?” apparaît, vous demandant s’il faut initialiser la partie.

La page “Assign to Pad” apparaît.



5. Spécifiez le pad voulu en appuyant dessus.

6. Appuyez sur [8 (Exec)].

Si vous cochez [1 (Tempo Sync)], le paramètre “Wave Tempo Sync” (p. 125) est activé pour le son de percussion assigné.

Un message vous demande confirmation.

7. Appuyez sur [8 (Exec)] pour exécuter Assign to Pad.

L’échantillon est assigné au pad (et se comporte comme un Rhythm Tone ou son de percussion).

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

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

NOTE

Un multi-échantillon peut uniquement être piloté après avoir été assigné à une partie (en tant que Patch).

NOTE

Si vous choisissez un autre Rhythm Set, il remplace le kit de batterie que vous venez de définir. Pour conserver le nouveau Patch, il faut le sauvegarder en appuyant sur [WRITE].

Définir un échantillon comme Patch pour une partie (Assign to Keyboard)

Voici comment transformer l’échantillon choisi en Patch et l’assigner à une partie Keyboard (clavier).

* *Assign To Pad peut aussi être effectué en appuyant sur [7 (Load Utility)]→ [2 (Assign to Pad)] à la page “Sample List”.*

* *Cette opération n’est pas disponible lorsque vous avez choisi plusieurs échantillons.*

En mode Patch

1. Appuyez sur [SAMPLE LIST] pour sélectionner un échantillon, puis sur [SAMPLE EDIT] pour sauter à la page du même nom.

2. Appuyez sur [6 (Assign KB/Pad)].

La page “Assign to Kbd/Pad” apparaît.



3. Appuyez sur [6 (Assign to Kbd)].

La fenêtre “Assign to Keyboard” apparaît; elle permet de vérifier les assignations de la partie clavier.

4. Appuyez sur [8 (Exec)].

Si vous cochez [2 (Tempo Sync)], le paramètre “Wave Tempo Sync” (p. 101) est activé pour le Patch assigné.

Un message vous demande confirmation.

5. Appuyez sur [8 (Exec)].

L’échantillon est assigné à la partie clavier choisie (en tant que Patch).

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

En mode Performance

1. Appuyez sur [SAMPLE LIST] pour sélectionner un échantillon, puis sur [SAMPLE EDIT] pour sauter à la page du même nom.

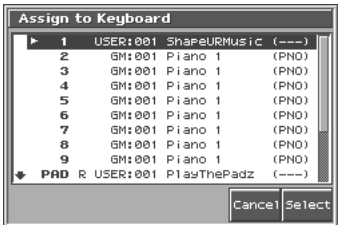
2. Appuyez sur [6 (Assign KB/Pad)].

La page “Assign to Kbd/Pad” apparaît.



3. Appuyez sur [6 (Assign to Kbd)].

La page “Assign to Keyboard” apparaît.



4. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir la partie à laquelle le nouveau Patch a été assigné et appuyez sur [8 (Select)].

La page “Assign to Keyboard” apparaît; elle permet de vérifier les assignations de la partie.

5. Appuyez sur [8 (Exec)].

Si vous cochez [2 (Tempo Sync)], le paramètre “Wave Tempo Sync” (p. 101) est activé pour le Patch assigné.

Un message vous demande confirmation.

6. Appuyez sur [8 (Exec)].

L'échantillon est assigné à la partie (en tant que Patch).

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

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

NOTE

Si vous choisissez un autre Patch, il prend la place du Patch que vous venez de définir. Pour conserver le nouveau Patch, il faut le sauvegarder en appuyant sur [WRITE].

Créer un kit de batterie (Create Rhythm)

Voici comment utiliser vos échantillons au sein d'un kit de batterie. Cette opération s'appelle **Create Rhythm**.

A l'exécution de Create Rhythm, les échantillons choisis forment un kit de batterie qui est aussitôt assigné à une partie.

Cette fonction est particulièrement pratique lorsque vous utilisez la fonction Chop pour découper un groove en échantillons isolés afin d'en faire un nouveau kit de batterie. Notez que Create Rhythm fonctionne aussi pour des échantillons "isolés" dont vous souhaitez faire un kit de batterie qui est aussitôt assigné à une partie.

1. Appuyez sur [SAMPLE LIST] pour sauter à la page du même nom.

2. Sélectionnez les échantillons.

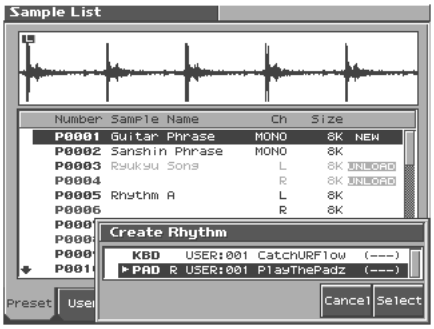
Pour choisir plusieurs échantillons à la fois, appuyez sur [5 (Mark Set)] afin de cocher (✔) les échantillons qui vous intéressent.

Pour désélectionner une entrée, appuyez sur [4 (Mark Clear)].

Appuyez sur [8 (Preview)] pour auditionner l'échantillon choisi.

3. Appuyez sur [7 (Load Utility)] et ensuite sur [4 (Create Rhythm)].

La fenêtre "Create Rhythm" apparaît.



4. Choisissez la partie voulue avec la molette VALUE ou [INC] [DEC].

5. Appuyez sur [8 (Select)].

Un message vous demande confirmation.

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

6. Appuyez sur [8 (Exec)].

L'échantillon est assigné à la partie (en tant que Patch).

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

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

Passez en mode Performance et choisissez la partie définie à l'étape 4. Celle-ci est alors pilotée comme un kit de batterie.

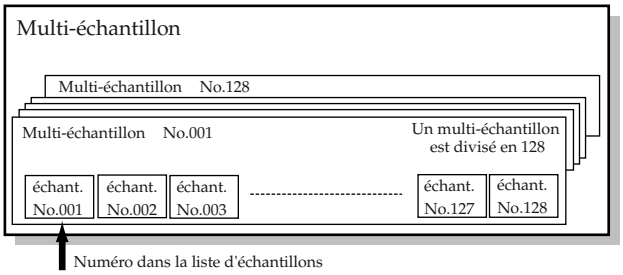
Comme les échantillons sont assignés en partant de la note C2, nous recommandons de régler Pad Set sur "User" et de choisir le Do2 comme note la plus grave des pads (p. 192).

* *Si vous choisissez un autre Rhythm Set, il remplace le kit que vous venez de définir. Pour conserver le nouveau Rhythm Set, il faut le sauvegarder en appuyant sur [WRITE].*

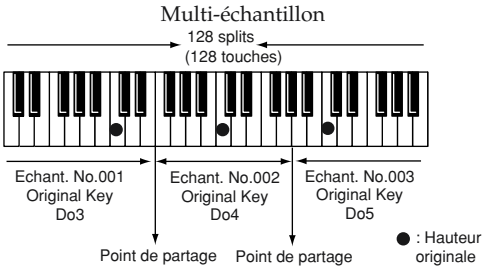
* *L'assignation des sons commence toujours à partir de la touche C2.*

Créer un multi-échantillon (Create Multisample)

Un ensemble d'au moins deux échantillons pouvant être pilotés via le clavier s'appelle un "multi-échantillon". Un multi-échantillon peut contenir jusqu'à 128 zones (ou "splits"). Le Fantom-S propose 128 mémoires pour multi-échantillons et peut en gérer autant sur une carte de mémoire. Un multi-échantillon peut également être assigné à une partie et devient alors un Patch.



En voici l'utilité: si vous n'avez échantillonné qu'une seule note (le Do4, par exemple) d'un instrument à grande tessiture (piano, etc.), elle sonnera de plus en plus artificielle au fur et à mesure que vous vous éloignez de la hauteur originale. C'est pourquoi on échantillonne souvent plusieurs notes qui sont choisies de sorte que le résultat paraisse plus naturel.



Lors de la création d'un multi-échantillon, les points de partage sont automatiquement choisis sur base de la note Original Key des différents échantillons. Il importe donc de d'abord régler le paramètre Original Key de façon à assigner chaque échantillon à la zone voulue du clavier.

Un échantillon ne peut jamais être reproduit au-delà d'une octave au-dessus de la valeur Original Key.

1. Appuyez sur [SAMPLE LIST] pour sauter à la page "Sample List" et choisissez le(s) échantillon(s) devant faire partie du nouveau multi-échantillon.

Pour sélectionner plusieurs échantillons, appuyez sur [5 (Mark Set)] afin de les cocher (✔).

Appuyez sur [4 (Mark Clear)] pour désélectionner les entrées superflues.

Appuyez sur [8 (Preview)] pour auditionner l'échantillon choisi.

Si vous sélectionnez plus de 128 échantillons, le multi-échantillon n'utilisera que les 128 premiers.

Les échantillons assignés à un multi-échantillon doivent tous provenir de la même banque.

2. Appuyez sur [7 (Load Utility)] et ensuite sur [3 (Create Multi Sample)].

La page d'entrée du nom "Create Multisample Name" apparaît.

3. Entrez un nom.

- [1 (Change Type)]: Sélectionne le type de caractère. Chaque pression permet de choisir une des trois options: lettres majuscules (A), minuscules (a) ou chiffres et symboles (0).
- [2 (Delete)]: Efface le caractère indiqué par le curseur et déplace les caractères suivants vers la gauche.
- [3 (Insert)]: Insère un espace (blanc) à l'emplacement du curseur.
- ◀, ▶ : Permettent de déplacer le curseur.
- ▲, ▼ : Alternent entre majuscules et minuscules.
- Molette VALUE, [INC][DEC]: Sélection des caractères.

* *Pour annuler l'entrée du nom, appuyez sur [7 (Cancel)].*

* *Vous pouvez aussi utiliser les pads pour entrer des caractères (p. 81).*

4. Après avoir entré le nom, appuyez sur [8 (Write)].

L'écran affiche une page où vous pouvez spécifier la mémoire cible pour la sauvegarde.

5. Choisissez la mémoire avec la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC].

Un multi-échantillon utilisant des échantillons de la mémoire utilisateur est sauvegardé dans la banque User; s'il renvoie à des échantillons sur carte, il est sauvegardé sur la carte.

6. Appuyez sur [8 (Write)].

Une demande de confirmation est affichée.

7. Pour sauvegarder le multi-échantillon, appuyez sur [8 (Exec)].

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

Evitez de mettre le Fantom-S hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

Ôter un échantillon (Unload)

A la page "Sample Edit", vous pouvez appuyer sur [1 (Unload)] pour ôter l'échantillon choisi et retourner à la page précédente.

Supprimer les parties superflues d'un échantillon (Truncate)

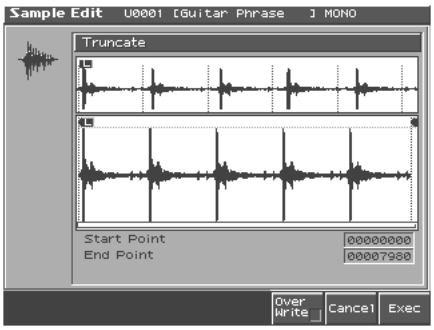
Cette opération coupe les parties de l'échantillon situées avant le point Start et après le point Loop End.

* *Cette opération n'est pas disponible lorsque vous avez choisi plusieurs échantillons.*

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT] pour sauter à la page du même nom.

2. Appuyez sur [3 (Sample Modify)] pour sauter à la page "Sample Modify".

3. Appuyez sur [1 (Truncate)].



4. Pour remplacer l'échantillon actuel par l'échantillon tronqué, appuyez sur [6 (Over Writer)] pour afficher le symbole "✔".

5. Appuyez sur [8 (Exec)].

Un message vous demande confirmation.

6. Pour exécuter l'opération Truncate, appuyez sur [8 (Exec)].

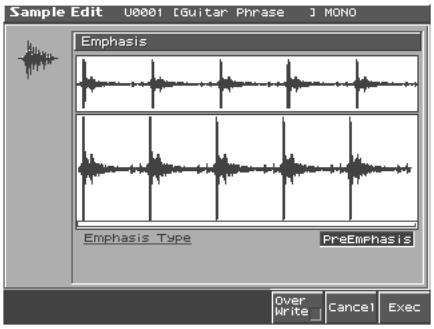
* *Si vous désirez annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*

Accentuer/atténuer les fréquences aiguës d'un échantillon (Emphasis)

Dans certains cas, vous pouvez améliorer la qualité audio en accentuant les hautes fréquences d'un échantillon importé. Les hautes fréquences d'un échantillon peuvent aussi être accentuées lorsque vous vous servez d'un échantillonneur d'un autre fabricant. Dans ce cas, vous pouvez minimiser le changement de timbre en atténuant la plage des fréquences aiguës.

* *Cette opération n'est pas disponible lorsque vous avez choisi plusieurs échantillons.*

1. **Appuyez sur [SAMPLE EDIT] pour sauter à la page du même nom.**
2. **Appuyez sur [3 (Sample Modify)] pour sauter à la page "Sample Modify".**
3. **Appuyez sur [2 (Emphasis)].**



4. **Choisissez le type d'Emphasis avec la molette VALUE ou les boutons [INC], [DEC].**
   - **PreEmphasis:** Accentue la plage des fréquences aiguës.
   - **DeEmphasis:** Atténue la plage des fréquences aiguës.
5. **Pour remplacer l'échantillon actuel par l'échantillon traité, appuyez sur [6 (Over Writer)] afin d'afficher le symbole "✔".**
6. **Appuyez sur [8 (Exec)].**
   Un message vous demande confirmation.
7. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour confirmer.**

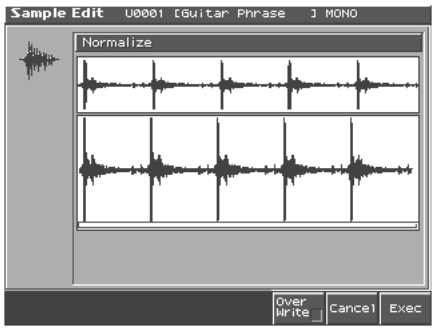
* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*

Optimiser le volume d'un échantillon (Normalize)

Cette opération augmente autant que possible le niveau de tout l'échantillon sans cependant excéder le volume maximum. Dans certains cas, le volume d'une phrase ré-échantillonnée (p. 175) pourrait être plus faible que celui de l'extrait original. Dans ce cas, vous pouvez en augmenter le volume avec Normalize.

* *Cette opération n'est pas disponible lorsque vous avez choisi plusieurs échantillons.*

1. **Appuyez sur [SAMPLE EDIT] pour sauter à la page du même nom.**
2. **Appuyez sur [3 (Sample Modify)] pour sauter à la page "Sample Modify".**
3. **Appuyez sur [3 (Normalize)].**



4. **Pour remplacer l'échantillon actuel par l'échantillon normalisé, appuyez sur [6 (Over Writer)] afin d'afficher le symbole "✔".**
5. **Appuyez sur [8 (Exec)].**
   Un message vous demande confirmation.
6. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour confirmer.**

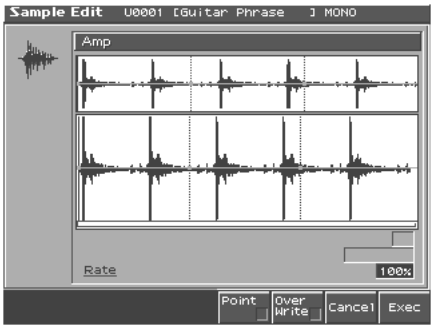
* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*

Amp

Ces paramètres appliquent une enveloppe (c.-à-d. un changement variant dans le temps) au volume de l'échantillon.
Vous pouvez aussi modifier le volume de l'échantillon.

* *Cette opération n'est pas disponible lorsque vous avez choisi plusieurs échantillons.*

1. **Appuyez sur [SAMPLE EDIT] pour sauter à la page du même nom.**
2. **Appuyez sur [3 (Sample Modify)] pour sauter à la page "Sample Modify".**
3. **Appuyez sur [4 (Amp)].**



4. **Modifiez la valeur avec la molette VALUE ou [INC], [DEC].**
   - **Rate 1~4:** Spécifient l'augmentation du volume.

     Ces valeurs sont ajoutées au volume actuel de l'échantillon. Elles s'appliquent à l'échantillon entier.
     Réglage: 0~400%
5. **Pour spécifier un point précis, appuyez sur [5 (Point)] afin de le cocher. Sélectionnez le paramètre voulu avec ▲ ou ▼ et modifiez-en la valeur avec la molette VALUE ou [INC], [DEC].**
   - **Current Point:**Renvoie au point actuellement sélectionné. Après le point Start, les points sont numérotés 1, 2, 3 ou 4.
   - **Point 1~4:** Emplacement du point actuel
   - **Rate 1~4:** Taux d'amplification du point actuel

     Détermine la façon dont le volume de chaque point doit être accentué par rapport à la valeur actuelle.
     Réglage: 0~400%
6. **Pour remplacer l'échantillon actuel par l'échantillon édité, appuyez sur [6 (Over Write)] afin d'afficher le symbole "✔".**
7. **Appuyez sur [8 (Exec)].**

   Un message vous demande confirmation.
8. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour confirmer.**

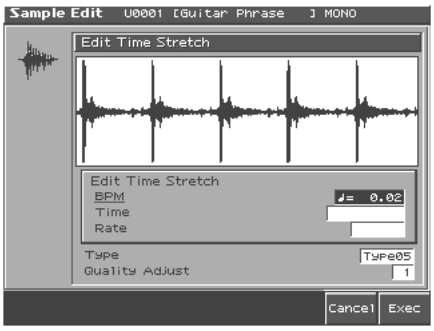
* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*

Allonger ou écourter un échantillon (Time Stretch)

Cette opération étire ou rétrécit l'échantillon pour changer la longueur ou le tempo. Vous pouvez étirer ou rétrécir un échantillon d'un facteur allant de 0,5 à 2 fois la longueur originale.

* *Cette opération n'est pas disponible lorsque vous avez choisi plusieurs échantillons.*

1. **Appuyez sur [SAMPLE EDIT] pour sauter à la page du même nom.**
2. **Appuyez sur [3 (Sample Modify)] pour sauter à la page "Sample Modify".**
3. **Appuyez sur [5 (Time Strtch)].**



4. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner un paramètre.**
   - **Edit Time Stretch**

     BPM: Change la valeur BPM de l'échantillon.
     Time: Définit la longueur de l'échantillon sous forme temporelle.
     Rate: Définit la longueur en tant que pourcentage de la longueur actuelle de l'échantillon.
     Réglage:50.0~200.0%
   - **Type**

     Des valeurs faibles rendent le son plus adéquat pour des phrases plus rapides tandis que des valeurs élevées le préparent pour des phrases plus lentes.
     Réglage: TYPE01~TYPE10
   - **Quality Adjust**

     Permet d'affiner le timbre du traitement Time Stretch.
     Réglage: 1~10
5. **Utilisez la molette VALUE ou [INC/DEC] pour spécifier le tempo/la longueur.**

   Pour la valeur BPM (tempo), vous pouvez maintenir le bouton [SHIFT] pendant que vous utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC]. Cela permet de spécifier le point décimal du tempo.
6. **Appuyez sur [8 (Exec)].**

   La longueur de l'échantillon change selon vos réglages.

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

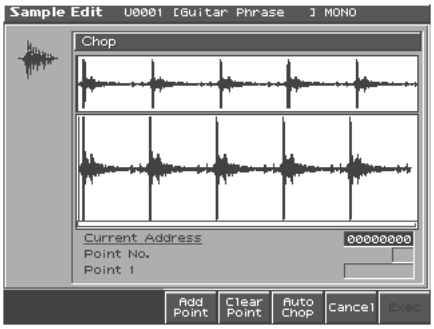
Découper un échantillon en notes (Chop)

La fonction **Chop** divise une forme d'onde en plusieurs notes séparées.

* *La fonction Create Rhythm (p. 184) permet alors d'utiliser ces "tranches" comme base pour un kit de batterie.*

* *Cette opération n'est pas disponible lorsque vous avez choisi plusieurs échantillons.*

1. **Appuyez sur [SAMPLE EDIT] pour sauter à la page du même nom.**
2. **Appuyez sur [3 (Sample Modify)] pour sauter à la page "Sample Modify".**
3. **Appuyez sur [3 (Chop)].**



Division d'un échantillon

Vous pouvez choisir le ou les endroits où l'échantillon doit être divisé.

1. **Utilisez ▲ et ▼ pour amener le curseur sur "Current Address".**
2. **Modifiez la position avec la molette VALUE ou [INC], [DEC].**
3. **A l'endroit voulu pour la division, appuyez sur [4 (Add Point)].**

   La position actuelle constitue le point de division.
4. **Répétez les étapes 5 et 6 pour définir d'autres points de division si nécessaire.**

   Vous pouvez choisir jusqu'à 15 emplacements de découpe; un échantillon peut en effet être découpé en 16 "tranches" maximum.
5. **Auditionnez l'échantillon. Voyez la section "Ecouter les échantillons divisés".**

   Si vous n'êtes pas satisfait de vos découpages, appuyez sur [7 (Cancel)] et déplacez ou effacez les points voulus (p. 189).
6. **Appuyez sur [8 (Exec)].**

   Un message vous demande confirmation.
7. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour effectuer la découpe.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*
Lorsque vous effectuez l'opération Chop, un message vous demande si vous souhaitez faire appel à la fonction Create Rhythm.

* *Les échantillons découpés se trouvent dans la même liste que l'original.*

8. **Si vous voulez utiliser Create Rhythm, appuyez sur [8 (Exec)].**

   Pour savoir comment procéder ensuite, voyez **"Créer un kit de batterie (Create Rhythm)"** (p. 184).
9. **Si vous voulez utiliser Create Rhythm, appuyez sur [7 (Cancel)].**

Division automatique d'un échantillon (Auto Chop)

Voici comment spécifier automatiquement le ou les endroits où l'échantillon doit être divisé et effectuer la division.

1. **A l'étape 3 de la page p. 188, appuyez sur [6 (Auto Chop)].**

   La sous-fenêtre "Auto Chop" apparaît.
2. **Utilisez la molette VALUE ou [INC], [DEC] pour spécifier comment l'échantillon doit être découpé.**

   • **Chop Type**

   Spécifie comment l'échantillon sera découpé.
   Réglage:
   Level: Division en fonction du volume.
   Beat: Division sur base des temps BPM de l'échantillon.
   Divide x: Division en "x" échantillons de longueur identique.
3. **Appuyez sur ▼.**
4. **Modifiez la valeur avec la molette VALUE ou [INC], [DEC].**

   • **Level (Si Chop Type= Level)**

   Niveau servant de valeur pivot pour la découpe de l'échantillon. Des valeurs faibles entraînent une division plus fine de l'échantillon.
   Réglage:1–10

   • **Beat (Si Chop Type= Beat)**

   Intervalle selon lequel l'échantillon doit être divisé.
   Réglage:1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1

   • **Times (Si Chop Type= Divide x)**

   Nombre d'échantillons devant résulter de la division.
   Réglage:2~16
5. **Appuyez sur [8 (Exec)].**

   L'échantillon est automatiquement divisé en fonction des réglages effectués et des points spécifiés. Vous pouvez définir jusqu'à 15 séparations (soit 16 régions).
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].
6. **Auditionnez l'échantillon. Voyez la section "Ecouter les échantillons divisés".**

   Si vous n'êtes pas satisfait de vos découpages, appuyez sur [7 (Cancel)] et déplacez ou effacez les points voulus (p. 189).
7. **Appuyez sur [8 (Exec)].**

   Un message vous demande confirmation.
8. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour effectuer la découpe.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*
Lorsque vous effectuez l'opération Auto Chop, un message vous demande si vous souhaitez faire appel à la fonction Create Rhythm.

9. **Si vous voulez utiliser Create Rhythm, appuyez sur [8 (Exec)].**

   Pour savoir comment procéder ensuite, voyez **"Créer un kit de batterie (Create Rhythm)"** (p. 184).

* *Les échantillons découpés se trouvent dans la même liste que l'original.*

10. Si vous voulez utiliser Create Rhythm, appuyez sur [7 (Cancel)].

Vous retournez à la page "Sample Edit".

Ecouter les échantillons divisés

Après la division, vous pouvez appuyer sur les pads pour écouter les échantillons que vous venez de découper.

En commençant par l'échantillon le plus proche du point Start, les échantillons sont pilotés par les pads [1], [2],… [16]

Déplacer un point de séparation

1. Utilisez ▲ et ▼ pour amener le curseur sur "Point No".

2. Choisissez le point à déplacer avec la molette VALUE.

En commençant à partir du point Start, les points sont numérotés 1, 2,… 15.

3. Appuyez sur ▼.

4. Tournez VALUE pour déplacer le point de séparation.

Supprimer un point de séparation

1. Utilisez ▲ et ▼ pour amener le curseur sur "Point No".

2. Choisissez le point à supprimer avec la molette VALUE.

3. Appuyez sur [5 (Clear Point)].

Le point de séparation choisi est supprimé.

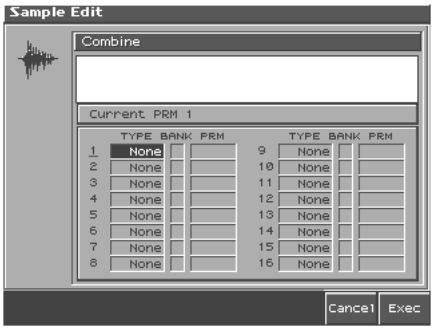
Fusionner deux ou plusieurs échantillons (Combine)

Cette opération combine plusieurs échantillons pour n'en faire qu'un. Vous pouvez combiner jusqu'à 16 échantillons. Vous pouvez aussi insérer des blancs entre les échantillons.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT] pour sauter à la page du même nom.

2. Appuyez sur [3 (Sample Modify)] pour sauter à la page "Sample Modify".

3. Appuyez sur [7 (Combine)].



4. Modifiez la valeur avec la molette VALUE ou [INC], [DEC].

- **1~16:** Echantillon ou silence à combiner
- **TYPE**

  Réglage:

  Sample: échantillon, **Time:** silence (en temps), **Beat:** silence (en valeur de note)
- **BANK** (Banque contenant l'échantillon)

  Réglage: U: utilisateur, **C:** carte

* *N'apparaît que si TYPE= Sample.*

- **PRM** (Numéro d'échantillon ou durée/valeur de note du silence)

  Réglage: 1~10000 ms (si TYPE= Time), valeur de note: 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1 (si TYPE= Beat)

  La valeur de note est tributaire du réglage BPM de l'échantillon précédant le silence.

* *Si le silence n'est pas précédé par un échantillon, la valeur BPM actuelle est utilisée.*

5. Utilisez [CURSOR] pour sélectionner un paramètre et répétez l'étape 4.

Appuyez sur [6 (Preview)] pour auditionner l'échantillon choisi.

6. Appuyez sur [6 (Exec)].

Un message vous demande confirmation.

7. Appuyez sur [8 (Exec)] pour confirmer.

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

Sauvegarder un échantillon

Un échantillon que vous venez d'enregistrer ou toute modification apporté à un échantillon est perdu dès que vous coupez l'alimentation de l'instrument. Pour conserver vos données, sauvegardez-les de la façon suivante.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT].

1. Appuyez sur [1 (Sample List)].

Les échantillons avec la mention "NEW" ou "EDIT" n'ont pas encore été sauvegardés.

2. Sélectionnez l'échantillon à sauvegarder.

Pour choisir plusieurs échantillons à la fois, appuyez sur [5 (Mark Set)] afin de cocher (✔) les entrées qui vous intéressent. Pour désélectionner une entrée, appuyez sur [4 (Mark Clear)].

En maintenant [SHIFT] pendant que vous appuyez sur [5 (Mark Set All)], vous sélectionnez/cochez tous les échantillons de la banque choisie. En maintenant [SHIFT] pendant que vous appuyez sur [4 (Mark Clr All)], vous désélectionnez tous les échantillons cochés.

La page d'édition apparaît pour l'échantillon sélectionné.

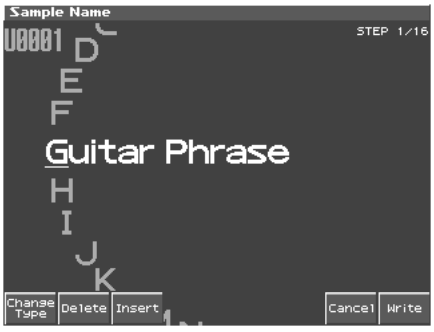
Appuyez sur [8 (Preview)] pour auditionner l'échantillon choisi.

3. Appuyez sur [WRITE].

La page "Write Menu" apparaît. Assurez-vous que "Sample" est contrasté.



4. Appuyez sur [3 (Sample)] ou [ENTER].



Si vous avez sélectionné plusieurs échantillons, une demande de confirmation est affichée. Les échantillons sont alors sauvegardés dans les mémoires correspondant aux numéros de la liste (et dans la même banque). Les noms des échantillons sont attribués de manière automatique. Appuyez sur [8 (Exec)] pour sauvegarder l'échantillon. Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].

5. Donnez un nom à l'échantillon.

- [1 (Change Type)]: Sélectionne le type de caractère.

  Chaque pression permet de choisir le premier caractère de l'une des trois options suivantes: lettres majuscules (A), minuscules (a) ou chiffres et symboles (0).
- [2 (Delete)]: Supprime le caractère se trouvant à la position du curseur tout en déplaçant les caractères suivants vers la gauche afin de combler l'espace.
- [3 (Insert)]: Insère un espace à l'emplacement du curseur.
- ◀, ▶ :Déplace le curseur (l'emplacement sélectionné pour l'entrée/l'édition d'un caractère).
- ▲, ▼ :Alterne entre majuscules et minuscules.
- Molette VALUE, [INC][DEC]:Sélection des caractères.

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

* *Vous pouvez aussi utiliser les pads pour entrer des caractères (p. 81).*

6. Après avoir entré le nom, appuyez sur [8 (Write)].

L'écran affiche alors une page où vous pouvez choisir la mémoire d'arrivée.

7. Utilisez la molette VALUE ou [INC][DEC], voire ◀ ▶ pour choisir la banque et la mémoire d'arrivée.

Le Fantom-S propose deux banques pour la sauvegarde: User (mémoire utilisateur) et Card (carte).

8. Appuyez sur [8 (Write)].

Un message vous demande confirmation.

Evitez de mettre le Fantom-S hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

Utiliser les pads

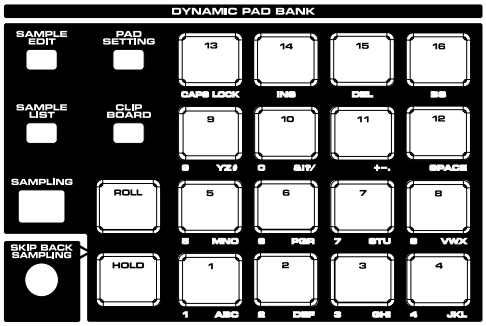
Les pads du Fantom-S fonctionnent comme le clavier et peuvent aussi servir à reproduire des motifs rythmiques et RPS. Pour modifier la dynamique du son, variez la force avec laquelle vous frappez sur les pads.

Fonction Hold (maintien d'un son)

Vous pouvez utiliser la fonction Hold pour maintenir le son même lorsque vous relâchez le pad. Cette fonction permet de produire en continu un son ou une phrase mise en boucle.

Produire un autre son lorsqu'un son est maintenu

1. Maintenez un pad enfoncé et appuyez sur [HOLD].



Le bouton [HOLD] et le pad clignotent.

La fonction Hold est activée et l'échantillon est maintenu même lorsque vous relâchez le pad. Si vous appuyez alors sur un autre pad, l'échantillon de ce pad n'est audible que tant que vous maintenez le pad enfoncé.

2. Si vous appuyez une fois de plus sur le pad ou le bouton [HOLD] clignotant, le son s'arrête.

Pour maintenir plusieurs échantillons

1. Appuyez sur [HOLD] afin d'allumer le pad.

2. Appuyez sur un pad.

L'échantillon dont le pad clignote est maintenu. Si vous appuyez sur un autre pad, l'échantillon de ce pad est également maintenu de la même manière.

3. Le son s'arrête lorsque vous appuyez sur un pad allumé. Si vous appuyez sur [HOLD], tous les échantillons s'arrêtent.

NOTE

La fonction Hold n'est pas disponible dans les cas suivants:

- Si la fonction RPS est activée (p. 228)
- Si le paramètre Multi Velocity est activé (p. 193)
- Si le paramètre Tone Env Mode (p. 124) est réglé sur "NO-SUS"
- Si le Mode One Shot est activé (p. 124)

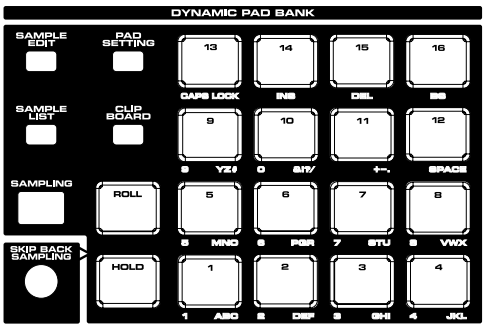
Utiliser la fonction Roll

La fonction Roll permet de produire un "roulement" (une succession de notes répétées à bref intervalle) tant que vous maintenez le pad enfoncé.

1. Maintenez [ROLL] enfoncé et appuyez sur un pad.

* *Si vous appuyez sur [ROLL] uniquement, vous obtenez un roulement continu pour les 16 pads.*

* *Si vous appuyez sur [ROLL] uniquement, la fonction Roll est activée pour les 16 pads.*



Dans cet état, le roulement est maintenu tant que vous gardez un pad enfoncé.

2. Le son s'arrête lorsque vous relâchez le pad.

* *La résolution du roulement dépend du paramètre Roll Resolution (p. 192), affiché lorsque vous maintenez le bouton [PAD SETTING]enfoncé.*

NOTE

La fonction Roll n'est pas disponible dans les cas suivants:

- Si vous avez réglé les pads de sorte à produire un motif lorsqu'ils sont actionnés
- Si la fonction RPS est activée
- Cette fonction ne permet pas de changer les images via V-Link.

Copier les réglages de pads avec le presse-papiers (Clipboard)

Le presse-papiers (Clipboard) sauvegarde momentanément la valeur de toucher et le numéro de note des pads. Cela permet de copier facilement les réglages d'un pad à un autre ou d'échanger les réglages de deux pads.

* *La fonction Clipboard n'est disponible que lorsque le paramètre Pad Set est réglé sur "USER".*

Copier les réglages d'un pad

1. **Maintenez le pad dont vous voulez copier les réglages et appuyez sur [CLIPBOARD].**

   Les réglages (toucher et no. de note) sont copiés dans le presse-papiers et [CLIPBOARD] s'allume.

   Vous entendez les réglages copiés si vous appuyez sur [CLIPBOARD].

2. **Maintenez [CLIPBOARD] enfoncé et appuyez sur le pad de destination.**

Copier les réglages de plusieurs pads

1. **Maintenez enfoncé un des pads dont vous voulez copier les réglages et appuyez sur [CLIPBOARD].**

   Les réglages (toucher et no. de note) sont copiés dans le presse-papiers et [CLIPBOARD] s'allume.

2. **Répétez l'étape 1 autant de fois que vous le désirez.**

   Vous pouvez copier jusqu'à 16 réglages dans le presse-papiers.

* *Si vous avez copié plus d'une série de réglages dans le presse-papiers, une pression sur [CLIPBOARD] fait entendre les réglages copiés en dernier lieu.*

3. **Maintenez [CLIPBOARD] enfoncé et appuyez sur un pad de destination.**

   Les copies sont effectuées successivement en commençant par le pad actionné en dernier lieu.

   Vous pouvez appuyer sur [CLIPBOARD] pour écouter les réglages copiés ensuite.

Exemple:

Pad [1]+[CLIPBOARD] → copie les réglages du pad [1]
Pad [2]+[CLIPBOARD] → copie les réglages du pad [2]

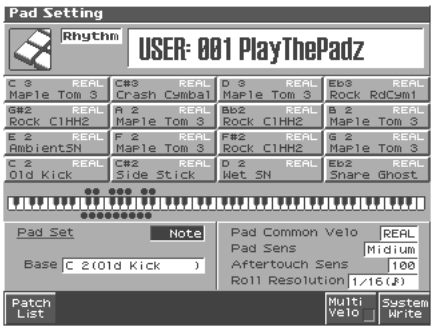
Les réglages sont copiés de la façon suivante:

[CLIPBOARD]+ pad [12] → les réglages du pad [2] sont copiés dans le pad [12]
[CLIPBOARD]+ pad [11] → les réglages du pad [1] sont copiés dans le pad [11]

Lorsque toutes les copies ont été effectuées, le presse-papiers est vide et le bouton [CLIPBOARD] s'éteint.

Paramètres de pads (PAD SETTING)

1. **Appuyez sur [PAD SETTING].**



2. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur le paramètre suivant.**

3. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons[INC] [DEC] pour régler les paramètres.**

- **Partie Pad**

  Détermine la partie utilisée comme partie Pad. Lorsque vous choisissez la partie Pad, "PAD" s'affiche au-dessus et sous le numéro de partie aux pages Performance "Layer" et "Mixer". Réglez ce paramètre en mode Performance.

  Réglage: 1~16

- **Type: "Patch" ou "Rhythm"**

  Ce paramètre détermine si la partie Pad se voit attribuer un Patch ou un kit de batterie (Rhythm Set).

  Réglage: Patch, Rhythm

- **Groupe du Patch/kit de batterie**

  Sélection du groupe du Patch ou du kit de batterie.

  Réglage: PR-A~E (Fantom-S88; F), USER, CARD, (EXP A~D), GM

- **Numéro du Patch/kit de batterie**

  Sélection du numéro du Patch ou du kit de batterie.

- **Pad Sens (sensibilité des pads)**

  Détermine la sensibilité au toucher des pads.

  Réglage

  Light: Un toucher léger entraîne une réaction des pads. Des frappes légères sur le pad peuvent produire des sons forts (par comparaison au réglage normal "Medium").

  Medium: Réaction normale des pads à la force exercée. C'est le réglage standard.

  Heavy: Il faut exercer une force plus importante sur les pads pour produire une réaction. Il faut frapper nettement plus fort (avoir la main plus lourde) sur les pads pour obtenir des sons au volume élevé.

- **Aftertouch Sens (sensibilité de l'aftertouch)**

  Détermine la sensibilité de l'aftertouch. Des valeurs élevées rendent l'aftertouch plus facile à appliquer. Normalement, ce paramètre reste sur "100".

  Réglage: 0~100

- **Roll Resolution**

  Détermine l'intervalle des notes lorsque vous utilisez les pads pour produire un roulement.

  Réglage: ♩, ♩3, ♪, ♪3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅰3

- **Pad Set**
  Détermine la configuration des pads.
  Réglage
  User: Vous pouvez déterminer le toucher et le numéro de note pour chaque pad. En mode Patch, un tel réglage peut être sauvegardé sous forme de données système. En mode Performance, vous pouvez sauvegarder ces réglages sous forme de données de Performance.
  Note: Seize notes commençant par le numéro défini comme note la plus grave sont automatiquement assignées aux pads.
  Rhythm: Les numéros de note sont assignés selon l'agencement le plus approprié pour jouer de la batterie.
- **Base**
  Définit la note la plus grave lorsque Pad Set est réglé sur "Note".
  Réglage: C-1~G9
- **Pad Note**
  Quand Pad Set est réglé sur "User", ce paramètre permet de préciser le numéro de note du pad.
  Réglage: C-1~G9
- **Pad Velocity**
  Quand Pad Set est réglé sur "User", ce paramètre détermine le volume du son produit en frappant sur le pad.
  Quand ce paramètre est sur "REAL", vous pouvez modifier la dynamique du son en variant la force avec laquelle vous frappez sur le pad.
  Réglage: REAL, 1~127
- **Pad Common Velo (Pad Common Velocity)**
  Détermine le volume du son produit lorsque vous frappez le pad. Avec un réglage "REAL", vous pouvez modifier le volume du son en changeant la force avec laquelle vous frappez sur le pad. Ce réglage est commun aux seize pads.

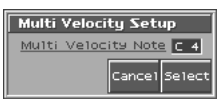
* *Si vous avez choisi Multi Velocity (p. 226), ce réglage est d'application.*
Plage: REAL, 1~127

4. **Pour conserver les réglages, appuyez sur [8 (System Write)].**
5. **Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur [EXIT].**

Multi Velocity

Vous pouvez vous servir des 16 pads pour jouer une note donnée avec 16 valeurs de toucher différentes. Le même numéro de note est assigné aux 16 pads. Cette fonction est pratique lorsque vous avez du mal à jouer avec le toucher voulu.

1. **A la page "Pad Setting", appuyez sur [7 (Multi Velo)].**
   La fenêtre "Multi Velocity Setup" apparaît.



2. **Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC] [DEC] pour entrer le numéro de note.**
3. **Appuyez sur [8 (Select)].**
   La fenêtre se referme et la case [7 (Multi Velo)] est cochée.
   Pour couper la fonction Multi Velocity, appuyez une fois de plus sur [7 (Multi Velo)] pour supprimer la coche.

Assigner un motif à un pad (fonction RPS)

Le Fantom-S vous permet d'assigner une phrase enregistrée au préalable à un pad afin de la reproduire d'une pression sur le pad. Pour en savoir plus, voyez **"Utilisation des effets"** (p. 231).

Jouer de la batterie avec les pads

Vous pouvez assigner des motifs et/ou des Tones rythmiques aux pads afin de les produire en actionnant les pads. Pour en savoir plus, voyez **"Jouer sur un rythme"** (p. 168).

NOTE

Les réglages de configuration de pads sont mémorisés avec chaque Performance p. 192.

Reproduire un morceau

Ce chapitre explique comment reproduire un morceau avec le séquenceur du Fantom-S.

IDEE

Nous vous conseillons d'utiliser le générateur de sons en **mode Performance** (p. 132) pour reproduire un morceau. Le mode Performance permet de reproduire jusqu'à seize sons différents via seize parties indépendantes. Il convient donc parfaitement pour jouer des morceaux mettant en scène des ensembles composés de batterie, basse, piano, etc.

Précaution pour l'utilisation des cartes de mémoire

Vous devez mettre le Fantom-S hors tension avant d'insérer ou de retirer une carte de mémoire.

Reproduction immédiate de morceau (Quick Play)

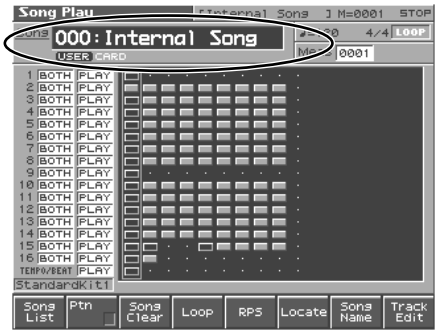
Le Fantom-S peut reproduire directement un morceau de la mémoire utilisateur ou d'une carte de mémoire, sans le charger au préalable en mémoire interne. Cette fonction s'appelle **Quick Play**.

Vous pouvez utiliser la fonction Quick Play avec les morceaux MRC Pro (extension: .SVQ) et les fichiers standard MIDI (extension: .MID).

1. **Appuyez sur [SEQUENCER].**

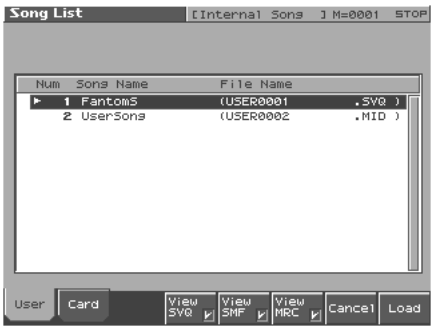
   La page "Song Play" apparaît.

2. **Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur "Song".**



3. **Tournez la molette VALUE ou appuyez sur les boutons [INC]/[DEC] pour choisir le morceau.**

   Appuyez sur [1 (Song List)] pour afficher la page "Song List" et effectuer votre choix dans la liste des morceaux.



- **[1 (User)]:**Morceaux en mémoire utilisateur
- **[2 (Card)]:** Morceaux sur carte de mémoire

* *Le paramètre User/Card est affiché en dessous du nom de morceau quand vous retournez à a page "Song Play".*

- **[3 (View Svq)]:** Affiche les fichiers SVQ.
- **[4 (View Smf)]:** Affiche les fichiers SMF.
- **[5 (View Mrc)]:** Fichier de morceau de format S-MRC créé sur un instrument comme le MC-50

4. **Quand vous avez fait votre choix, appuyez sur [EXIT].**

5. **Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction.**

   La reproduction s'arrête automatiquement à la fin du morceau. Pour arrêter la reproduction du morceau avant la fin, appuyez sur [STOP].

MEMO

Si vous arrêtez la reproduction du morceau, "+" pourrait s'afficher à droite du numéro de mesure. Cela indique que la reproduction a été interrompue au milieu de la mesure.

NOTE

Aucun son n'est produit si vous n'avez pas chargé les échantillons pour les Patches utilisés dans le morceau. Vous devez d'abord charger les échantillons requis (p. 226).

Reproduction de morceaux consécutifs (Chain Play)

La fonction **Chain Play** permet de reproduire (Quick Play) une séquence de morceaux résidant dans la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire, selon l'ordre voulu.

1. **Appuyez sur [MENU] pour afficher la fenêtre "Menu".**

2. **Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir "Chain Play" et appuyez sur [ENTER].**

   La page "Chain Play" apparaît.



3. **Appuyez sur [1 (User)] pour choisir des morceaux de la mémoire utilisateur ou sur [2 (Card)] pour choisir des morceaux de la carte de mémoire.**

NOTE

Vous ne pouvez pas combiner des morceaux de la mémoire utilisateur (USER) et des morceaux de la carte (CARD).

IDEE

Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur ▲ ou ▼ pour sauter au début ou à la fin de la liste de morceaux.

Pour reproduire en boucle les morceaux choisis avec Chain Play, appuyez sur [7 (Repeat All)] pour cocher la case (✔).

Si vous appuyez sur [6 (Auto Step)] pour cocher (✔) cette option, la reproduction d'un morceau commence automatiquement dès la fin du morceau précédent.

4. Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction Chain Play.

La reproduction commence par le premier morceau de la séquence. Pour arrêter la reproduction avant la fin de la séquence, appuyez sur [STOP].

IDEE

Pour démarrer la reproduction en cours de séquence, choisissez le morceau voulu avec ▲ ou ▼ et appuyez sur [PLAY].

5. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction Chain Play.

NOTE

Vous ne pouvez pas déclencher ou arrêter la fonction Chain Play en envoyant un message Start ou Stop d'un appareil MIDI externe. En outre, les messages MIDI Continue, Song Position Pointer, Song Select ou Clock ne sont pas reçus.

Fonctions disponibles durant la reproduction

Avance et recul pendant la reproduction

Pendant la reproduction comme à l'arrêt, vous pouvez avancer, reculer et sauter à l'emplacement voulu. Voici comment effectuer chacune de ces opérations:

Avance rapide: Appuyez sur [FWD].

Avance rapide continue: Maintenez [FWD] enfoncé.

Vitesse max. d'avance: Appuyez sur [FWD] puis sur [BWD].

Recul rapide: Appuyez sur [BWD].

Recul rapide continu: Maintenez [BWD] enfoncé.

Vitesse max. de recul: Appuyez sur [BWD] puis sur [FWD].

Sauter au repère Locate précédent:
Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [BWD].

Sauter au repère Locate suivant:
Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [FWD].

Retourner au début du morceau:
Appuyez sur [RESET].

NOTE

- Les opérations de recul, d'avance rapide et de saut pendant la reproduction avec Quick Play peuvent prendre un certain temps.
- Si vous sautez au début ou à la fin du morceau pendant la reproduction, celle-ci s'arrête.

Démarrer correctement la reproduction en milieu de morceau (MIDI Update)

Quand vous lancez la reproduction en cours de morceau (après une avance ou un recul rapide, par exemple), il se peut que le Patch ou la hauteur en vigueur ne soit pas correct(e). C'est dû au fait que les messages MIDI dans le passage sauté n'ont pas été transmis au générateur de sons. Dans ce cas, utilisez la fonction **MIDI Update** . Avec la fonction **MIDI Update**, les messages MIDI (autres que ceux de note) situés entre le début du morceau et la position à laquelle vous avez sauté sont transmis au générateur de sons. Le générateur de sons est alors mis à jour et peut reprendre correctement la reproduction.

1. Assurez-vous que la reproduction du morceau est à l'arrêt.

NOTE

Vous ne pouvez pas exécuter la fonction MIDI Update pendant la reproduction du morceau.

2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [PLAY].

L'écran affiche "MIDI Update..." pendant l'exécution de l'opération et "Completed!" quand celle-ci est terminée.

Etouffer la reproduction d'un instrument donné

Pour couper le son d'un instrument spécifique, étouffez la piste de phrase contenant les données de séquence de l'instrument en question.

Pour en savoir plus sur la procédure, voyez **"Etouffer une piste (Mute)"** (p. 206).

Changer le tempo de reproduction d'un morceau

Le tempo de reproduction d'un morceau est enregistré dans sa piste de tempo. Vous pouvez toutefois changer le tempo du morceau entier en cours de reproduction. Le **tempo de reproduction** désigne le tempo avec lequel le morceau est reproduit.

NOTE

Le tempo de reproduction est un réglage temporaire. Il est perdu si vous choisissez un autre morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension. Si vous souhaitez que le morceau conserve ce tempo, sauvegardez à nouveau le morceau sur disque (p. 224).

1. Appuyez sur [TEMPO].

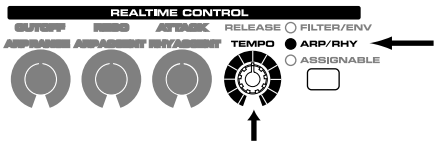
La fenêtre "Tempo" apparaît.



2. **Réglez le tempo de reproduction avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**
   - Si vous appuyez sur [7 (Click)] pour cocher (✔) cette option, le métronome bat selon ce tempo. Chaque pression sur le bouton active et coupe alternativement ce réglage.
   - Vous pouvez utiliser [6 (Tap)] pour régler le tempo en appuyant sur le bouton (Tap Tempo). Appuyez au moins trois fois sur le bouton selon le rythme voulu; les intervalles représentent les noires du tempo souhaité.
3. **Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur [8 (Close)].**

Changer le tempo de reproduction avec une commande

Le pilotage de tempo est assigné à la commande REALTIME CONTROL TEMPO du Fantom-S. Cela permet de changer facilement le tempo de reproduction d'un morceau.



1. **Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROL pour allumer le témoin ARP/RHY.**
2. **Lancez la reproduction du morceau et actionnez la commande REALTIME CONTROL TEMPO.**

Vous pouvez aussi assigner le pilotage du tempo à la commande suivante. Pour en savoir plus sur ce réglage, voyez la page indiquée.

- Contrôleur D Beam (p. 154)

Reproduire un morceau à un tempo fixe (étouffer la piste de tempo)

Si le tempo change pendant la reproduction d'un morceau, vous avez enregistré des changements de tempo dans la piste de tempo de ce morceau. Vous pouvez étouffer la piste de tempo pour ignorer ces changements et reproduire le morceau à un tempo fixe.

Pour en savoir plus sur la marche à suivre, voyez **"Etouffer une piste (Mute)"** (p. 206).

Reproduire un morceau de format S-MRC

Le Fantom-S peut reproduire des morceaux de format S-MRC créés sur un MC-50 tout comme des morceaux MRC Pro ou des fichier MIDI standard. Cependant, vous ne pouvez pas reproduire des morceaux de format S-MRC avec la fonction Quick Play. Vous devez d'abord les charger en mémoire interne et les convertir en format de morceau MRC Pro avant de les reproduire.

Pour en savoir plus sur la marche à suivre, voyez **"Charger un morceau (Load)"** (p. 226).

Reproduire un morceau en boucle (Loop)

La fonction Loop permet de reproduire un passage donné d'un morceau ou un morceau entier en boucle.

1. **Appuyez sur [SEQUENCER].**
2. **Appuyez sur [4 (Loop)].**
   La fenêtre "Loop" apparaît.
3. **Appuyez sur [7 (Loop)] pour cocher la case (✔).**
   La fonction Loop est activée. Le passage défini est reproduit de façon répétée, autant de fois que spécifié dans la fenêtre "Loop". Pour désactiver la fonction Loop, appuyez à nouveau sur le bouton [7 (Loop)].

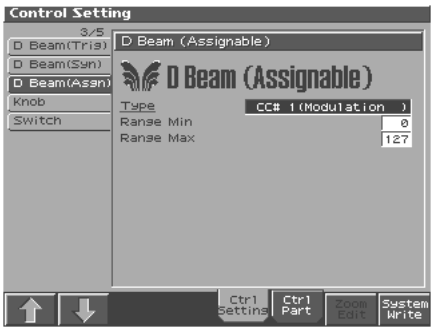
Pour en savoir plus sur les réglages dans la fenêtre Loop, voyez **"Choisir un passage à reproduire en boucle (Loop Point)"** (p. 207).

4. **Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur [8 (Close)] pour fermer la fenêtre "Loop".**

Lancer/arrêter la reproduction de morceau avec le contrôleur D Beam

Vous pouvez démarrer/arrêter la reproduction du morceau en passant la main au-dessus du contrôleur D Beam.

1. **Choisissez le morceau à reproduire (p. 194).**
2. **Maintenez [JUMP] enfoncé et appuyez sur D BEAM [ASSIGNABLE].**
   La page "D Beam Assignable" apparaît.



3. **Utilisez les boutons [CURSOR] pour sélectionner "Type".**
4. **Réglez ce paramètre sur "START/STOP" avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**
5. **Appuyez sur D BEAM [ASSIGNABLE] pour activer le contrôleur D Beam.**
6. **Vous pouvez à présent démarrer la reproduction du morceau en passant la main au-dessus du contrôleur D Beam. Passez à nouveau la main au-dessus du contrôleur pour arrêter la reproduction.**

IDEE

Vous pouvez aussi lancer/arrêter la reproduction du morceau en actionnant une pédale branchée à la prise PEDAL CONTROL (p. 245).

Enregistrer des morceaux

Ce chapitre vous explique comment enregistrer un morceau avec le séquenceur du Fantom-S.

IDÉE

En règle générale, pour reproduire ou enregistrer un morceau, réglez le générateur de sons en **mode Performance**. Pourquoi? Parce que dans ce mode, seul le son du canal MIDI défini est audible quand vous enregistrez en jouant sur le clavier du Fantom-S. En outre, quand vous reproduisez le morceau, les parties peuvent produire indépendamment jusqu'à 16 sons différents. Le mode Performance est donc idéal pour enregistrer ou reproduire un morceau faisant appel à un ensemble de plusieurs instruments (sons) tels que batterie, basse et piano.

Deux méthodes d'enregistrement

Vous avez le choix entre deux méthodes d'enregistrement: **en temps réel** ou **pas à pas**. Choisissez la méthode qui convient le mieux pour l'enregistrement à effectuer.

Enregistrement en temps réel (p. 198)

Cette méthode enregistre en temps réel tout ce que vous jouez sur le clavier ainsi que les manipulations des commandes de jeu.

Enregistrement pas à pas (p. 202)

Cette méthode d'enregistrement permet d'entrer des notes et des silences un par un. Elle permet d'enregistrer des parties de batterie ou de basse avec un timing précis. Vous pouvez composer un morceau en enregistrant des notes mais aussi en combinant des motifs.

Avant d'enregistrer un nouveau morceau

Survol de la procédure d'enregistrement

1. **Choisir un son**
2. **Effacer le contenu de la mémoire interne**
3. **Choisir l'armure de temps du morceau (p. 197)**
4. **Choisir l'enregistrement en temps réel (p. 198) ou pas à pas (p. 202)**
5. **Editer le morceau avec les opérations Track Edit (p. 207) ou Micro Edit (p. 218)**
6. **Sauvegarder le morceau dans la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire (p. 224)**

Choisir un son pour l'enregistrement

Avant d'enregistrer un morceau, choisissez le son voulu pour l'enregistrement. Choisissez la méthode appropriée pour l'enregistrement à effectuer.

Performance

Pour enregistrer une exécution à plusieurs instruments, sélectionnez une Performance. Nous vous conseillons, en règle générale, de choisir une Performance pour enregistrer un morceau.

Patch/kit de batterie

Si vous voulez enregistrer une exécution avec un Patch ou un kit de batterie unique, choisissez-le.

Effacer le morceau/motif de la mémoire interne (Song Clear)

Lors de l'enregistrement d'un morceau, les données de séquence sont momentanément conservées en mémoire interne. Pour enregistrer un nouveau morceau, il faut préalablement effacer les données de séquence de la mémoire interne.

NOTE

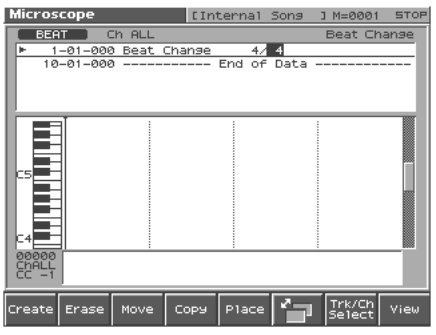
Si la mémoire interne contient un morceau que vous voulez conserver, sauvegardez-le dans la mémoire interne ou sur carte de mémoire (p. 224).

1. **Appuyez sur [SEQUENCER] pour afficher la page "Song Play".**
2. **Appuyez sur [3 (Song Clear)].**
   La page "Song Clear" s'affiche.
3. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour exécuter l'opération.**
   Une fois l'opération terminée, l'écran affiche brièvement le message "Completed!".
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].

Définir l'armure de temps (mesure)

Avant d'enregistrer un nouveau morceau, définissez l'armure de temps. Toutefois, l'armure de temps (mesure) 4/4 est automatiquement définie quand vous effectuez l'opération Song Initialize ou à la mise sous tension. N'effectuez donc ce réglage que si vous comptez enregistrer un nouveau morceau avec un type de mesure différent.

1. **Appuyez sur [SEQUENCER] pour afficher la page "Song Play".**
2. **Appuyez sur [EDIT].**
   La page "Microscope" s'affiche.
3. **Appuyez sur [7 (Track Select)], choisissez "BEAT" (piste de mesure) et appuyez sur [8 (Close)].**
   La page "Microscope" de la piste de mesure s'affiche.



4. **Amenez le curseur sur "Beat Change" et spécifiez l'armure de temps.**

☞ Si vous souhaitez changer l'armure de temps au milieu du morceau, voyez **"Changer la mesure en cours de morceau"** (p. 223).

☞ Si vous enregistrez une piste de phrase, voyez **"Enregistrer une exécution en temps réel (Realtime Rec)"** (p. 198).

Définir l'armure de temps d'un motif

Chaque motif comporte un réglage Pattern Beat spécifiant son armure de temps. Le réglage Pattern Beat sert de guide quand vous reproduisez ou enregistrez le motif en question et est indépendant de l'armure de temps du morceau (enregistrée sur la piste de mesure).

Par défaut, Pattern Beat est réglé sur 4/4. Vous pouvez toutefois changer ce réglage quand le morceau n'a pas une mesure 4/4 ou quand vous enregistrez un motif dont l'armure de temps diffère de celle du morceau.

Vous ne pouvez spécifier qu'un réglage Pattern Beat au début de chaque motif. Vous ne pouvez donc pas changer d'armure de temps au milieu d'un motif. En outre, vous ne pouvez pas effacer, déplacer ni copier ce réglage Pattern Beat.

1. **Appuyez sur [SEQUENCER] pour afficher la page "Song Play".**
2. **Appuyez sur [2 (Ptn)].**
   La page "Pattern Play" apparaît.
3. **Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner le motif.**
4. **Appuyez sur [6 (Ptn Beat)].**



5. **Déplacez le curseur et réglez l'armure de temps.**

Enregistrer une exécution en temps réel (Realtime Rec)

Cette méthode enregistre en temps réel tout ce que vous jouez sur le clavier et les manipulations des commandes de jeu. Utilisez cette méthode pour enregistrer les nuances de votre exécution.

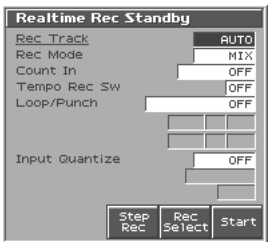
Réglages de base pour l'enregistrement en temps réel

1. **Vérifiez que tous les préparatifs ont été correctement effectués comme décrit dans la section "Avant d'enregistrer un nouveau morceau" (p. 197).**

IDEE

Pour enregistrer des données dans un morceau existant, chargez le morceau en question dans la mémoire interne (p. 205). Choisissez ensuite la mesure initiale pour l'enregistrement avec [FWD] et [BWD]. La mesure de départ d'enregistrement est indiquée par le "M=" affiché en haut de chaque page "PLAY".

2. **Appuyez sur [REC].**
   Le témoin [REC] clignote et la fenêtre " Realtime Rec Standby" apparaît.



   Cette fenêtre permet de régler divers paramètres pour l'enregistrement en temps réel.

MEMO

Si vous voulez enregistrer un motif, affichez la page "Pattern Play" ([SEQUENCER]→[2 (Ptn)] p. 207) et appuyez sur [REC].

3. **Réglez d'abord les trois paramètres de base suivants. Utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur les divers paramètres et réglez-en la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**

- **Rec Track**

  Définit la piste de phrase ou le motif où vous voulez enregistrer. La page "Song Play" indique "TRK" si vous appuyez sur [1 (Song List)] et "PTN" si vous appuyez sur [2 (PTN)].
  Si vous sélectionnez "AUTO", la piste de phrase portant le même numéro que la partie actuellement choisie pour le clavier est automatiquement sélectionnée.
  Réglage: AUTO, TRK 1–TRK 16, PTN001–PTN100 (* quand vous enregistrez dans un motif)

- **Rec Mode (mode d'enregistrement)**

  Spécifie la manière dont se déroule l'enregistrement.

Réglage

MIX: L'enregistrement ajoute les nouvelles données aux données existantes. C'est le mode d'enregistrement utilisé en temps normal. Si vous avez déjà enregistré une exécution sur la piste de destination, les données que vous venez d'enregistrer sont ajoutées aux données antérieures de la piste sans les effacer. Vous pouvez combiner ce mode d'enregistrement à l'enregistrement en boucle (Loop) afin d'enregistrer un extrait donné en boucle sans effacer les données antérieures. Cela permet d'enregistrer facilement un motif de batterie en jouant un instrument à la fois: grosse caisse → caisse claire → charleston, etc.

REPLACE: L'enregistrement remplace les données existantes. Si vous avez déjà enregistré des données sur la piste de destination, les nouvelles données écrasent les anciennes. Choisissez ce mode pour refaire un enregistrement.

- **Count In**

Spécifie la manière dont l'enregistrement démarre.

Réglage

OFF: L'enregistrement débute dès que vous appuyez sur [PLAY].

1 MEAS: Quand vous appuyez sur [PLAY], l'instrument effectue un décompte d'une mesure avant le début de l'enregistrement. L'enregistrement démarre après cette mesure de décompte.

2 MEAS: Quand vous appuyez sur [PLAY], l'instrument effectue un décompte de deux mesures avant le début de l'enregistrement. L'enregistrement démarre après ces deux mesures de décompte.

WAIT NOTE: Au lieu d'appuyer sur le bouton [PLAY], vous pouvez démarrer l'enregistrement en enfonçant une touche du clavier, un pad ou la pédale Hold.

4. Quand vous avez terminé les réglages dans la fenêtre "Realtime Rec Standby", appuyez sur [PLAY] ou [8 (Start)].

La fenêtre "Realtime Rec Standby" se ferme, le témoin [REC] cesse de clignoter et reste allumé; l'enregistrement débute.

La fenêtre "Realtime Recording" apparaît dès que l'enregistrement démarre.



Cette fenêtre permet d'effectuer les opérations suivantes:

- Définir les points Punch In/Out (Punch In p. 200)
- Effacer en temps réel (Realtime Erase p. 201)
- Utiliser la fonction Rehearsal (p. 202)

Pour en savoir plus sur ces opérations, voyez la page ad hoc.

Pour fermer la fenêtre "Realtime Recording", appuyez sur [8 (Close)] ou [PLAY]. Pour l'afficher à nouveau, appuyez sur [PLAY].

5. Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur [STOP].

Le témoin [REC] s'éteint.

IDEE

Si vous n'êtes pas satisfait de l'enregistrement en temps réel, vous pouvez l'annuler comme suit: appuyez sur [MENU] pour afficher une fenêtre "Menu" et choisissez "Undo Realtime Recording". Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'enregistrement (fonction Undo/Redo).

Après avoir exécuté Undo, vous pouvez réinstaurer les réglages antérieurs en effectuant l'opération Redo. Pour exécuter la fonction Redo, suivez la même procédure que pour Undo.

Enregistrer des changements de tempo dans un morceau (Tempo Recording)

Pour varier le tempo de votre morceau, vous pouvez enregistrer des changements de tempo sur la piste de tempo. S'il y a déjà des changements de tempo sur la piste de tempo, ils sont remplacés par les nouveaux.

Réglez les paramètres d'enregistrement suivants en plus de ceux décrits à l'étape 3 de la section **"Réglages de base pour l'enregistrement en temps réel"** (p. 198).

Tempo Rec Sw (commutateur d'enregistrement de tempo)

Active (ON) ou coupe (OFF) l'enregistrement des changements de tempo.

Réglage: OFF, ON

IDEE

La commande Realtime Control ([ ]) permet de piloter facilement le tempo (p. 196).

Enregistrement en boucle (Loop) et enregistrement Punch In

Vous pouvez enregistrer un passage déterminé en boucle (Loop) ou simplement corriger un passage (Punch In).

Réglez les paramètres d'enregistrement suivants en plus de ceux décrits à l'étape 3 de la section **"Réglages de base pour l'enregistrement en temps réel"** (p. 198).

Loop/Punch

Définit le mode d'enregistrement en boucle (Loop) ou d'enregistrement de correction (Punch In).

Réglage

OFF: Enregistrement en boucle ou enregistrement Punch In désactivé

LOOP (POINT): Enregistrement en boucle effectué conformément aux points de boucle définis.

LOOP (1 MEAS): Enregistrement en boucle d'un extrait d'une mesure à partir de la mesure de début d'enregistrement.

LOOP (2 MEAS): Enregistrement en boucle d'un extrait de deux mesures à partir de la mesure de début d'enregistrement.

LOOP (4 MEAS): Enregistrement en boucle d'un extrait de quatre mesures à partir de la mesure de début d'enregistrement.

LOOP (8 MEAS): Enregistrement en boucle d'un extrait de huit mesures à partir de la mesure de début d'enregistrement.

LOOP (16 MEAS): Enregistrement en boucle d'un extrait de seize mesures à partir de la mesure de début d'enregistrement.

LOOP SONG ALL: Enregistrement en boucle du morceau entier.

AUTO PUNCH: Enregistrement Punch In automatique. Il faut au préalable définir l'extrait (points Punch) corrigé par cet enregistrement. Ce mode permet de ne réenregistrer que les passages contenant des erreurs. Le morceau est reproduit jusqu'au moment où vous commencez l'enregistrement. Au point Punch In (début de correction), la reproduction s'arrête et l'enregistrement démarre.

MANUAL PUNCH: Enregistrement Punch In manuel. L'enregistrement remplace les données existantes dans l'extrait que vous spécifiez en appuyant sur une pédale ou un bouton. Ce mode permet de recommencer l'enregistrement de plusieurs passages contenant des erreurs. Le morceau est reproduit jusqu'au moment où vous commencez l'enregistrement. Dès que vous enfoncez la pédale ou le bouton, la reproduction s'arrête et l'enregistrement démarre. Quand vous enfoncez à nouveau la pédale ou le bouton, l'enregistrement s'arrête et la reproduction recommence. Vous pouvez ainsi alterner entre le mode de reproduction et d'enregistrement en appuyant sur la pédale ou le bouton.

Start Point

Définit la mesure et le temps de départ pour l'enregistrement en boucle ou l'enregistrement Punch In automatique. Vous ne pouvez pas définir cette position en clocks.

End Point

Définit la mesure et le temps d'arrêt de l'enregistrement en boucle ou de l'enregistrement Punch In automatique. Vous ne pouvez pas définir cette position en clocks.

Enregistrement Punch In automatique

1. **A la fenêtre "Realtime Rec Standby", réglez le paramètre Loop/Punch sur "AUTO PUNCH".**
2. **Réglez les paramètres Start Point/End Point sur les points de départ et de fin voulus pour la correction automatique.**
3. **Retournez une mesure avant le début (Start Point) défini et appuyez sur [PLAY].**

   La reproduction du morceau commence. L'enregistrement démarre à l'endroit défini par le paramètre Start Point. La reproduction recommence à l'endroit défini par le paramètre End Point.
4. **Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.**

Enregistrement Punch In manuel

IDEE

Pour définir l'extrait à corriger avec une pédale branchée à la prise PEDAL CONTROL, il faut d'abord régler le paramètre Pedal 1 ou 2 Assign sur "PUNCH I/O" (p. 245).

1. **A la fenêtre "Realtime Rec Standby", réglez le paramètre Loop/Punch sur "MANUAL PUNCH".**
2. **Appuyez sur [PLAY].**

   La reproduction du morceau commence et la fenêtre "Realtime Recording" apparaît.



3. **Au point de départ voulu pour l'enregistrement, appuyez sur [5 (Punch In)] ou enfoncez la pédale.**

   La reproduction s'arrête et l'enregistrement démarre.
4. **Pour clôturer l'enregistrement, appuyez à nouveau sur [5 (PUNCH OUT)] ou enfoncez la pédale au point voulu.**

   Vous repassez en mode de reproduction.
5. **Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.**

Corriger le timing de votre jeu pendant l'enregistrement (Quantize)

La fonction **Quantize** corrige automatiquement les imprécisions dans le timing de votre jeu sur le clavier ou les pads en alignant les notes selon des intervalles précis. Cette quantification peut avoir lieu durant l'enregistrement en temps réel.

Réglez les paramètres d'enregistrement suivants en plus de ceux décrits à l'étape 3 de la section **"Réglages de base pour l'enregistrement en temps réel"** (p. 198).

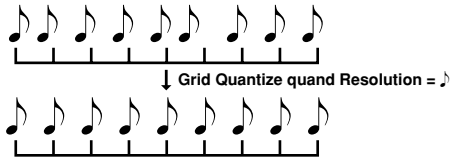
Input Quantize

Définit si la quantification a lieu pendant l'enregistrement.

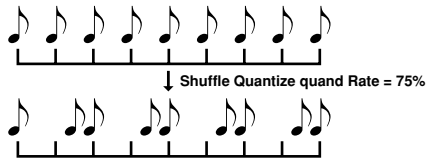
Réglage

OFF: La quantification n'est pas appliquée pendant l'enregistrement.

GRID: Pendant l'enregistrement, les données sont corrigées par rapport à une grille de quantification (Grid Quantize). Utilisez cette fonction pour obtenir un timing précis lors de l'enregistrement de parties de batterie ou de basse.



SHUFFLE: Pendant l'enregistrement, les données sont corrigées avec Shuffle Quantize. Utilisez cette fonction pour produire un rythme syncopé et un effet plein de swing.



Grid Resolution

Ce paramètre sert quand Input Quantize est réglé sur "GRID". Il définit l'intervalle de quantification sous forme d'une valeur de note. Choisissez la plus petite valeur de note des données quantifiées avec Grid Quantize.

Réglage: 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯₃ , 𝅘𝅥𝅮 , 𝅘𝅥𝅮₃ , ♪ , ♩₃ , ♩

Strength (Grid Quantize Strength)

Ce paramètre sert quand Input Quantize est réglé sur "GRID". Il détermine le degré de correction des notes par rapport à la grille définie avec le paramètre Grid Resolution. Le réglage "100%" corrige les notes exactement en fonction du timing défini par le paramètre Grid Resolution. Plus ce pourcentage diminue, plus la correction du timing est laxiste; le réglage "0%" ne produit aucune quantification.
Réglage: 0~100

Shuffle Resolution

Quand Input Quantize est réglé sur "SHUFFLE", ce paramètre définit la valeur de note utilisée pour la quantification.
Réglage: 𝅘𝅥𝅯 , ♪

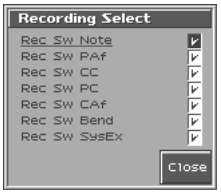
Rate (Shuffle Quantize Rate)

Ce paramètre sert quand Input Quantize est réglé sur "SHUFFLE". Il définit le degré de décalage du temps faible par rapport au temps fort en fonction de la résolution Shuffle. Avec un réglage de "50%", le temps faible se situe exactement à mi-chemin entre deux temps forts adjacents. Le réglage de "0%" ramène le temps faible jusqu'au temps fort précédent. Le réglage "100%" déplace le temps faible jusqu'au temps fort suivant.
Réglage: 0~100

Choisir les données de séquence à enregistrer (Recording Select)

Quand vous enregistrez en temps réel, toutes les données de séquence sont normalement enregistrées. Vous pouvez désactiver l'enregistrement d'un type de données en réglant son paramètre Recording Select sur "OFF".

1. **Affichez la fenêtre "Realtime Rec Standby" (p. 198).**
2. **Appuyez sur [7 (Rec Select)].**
   La fenêtre "Recording Select" apparaît.



3. **Servez-vous des boutons ▲ et ▼ pour choisir les données de séquence (messages MIDI) à enregistrer.**
   Note: Messages de note. Ces messages MIDI représentent des notes.
   PAF (Poly Aftertouch): Aftertouch polyphonique. Ces messages MIDI appliquent l'aftertouch aux touches individuelles.
   CC (Control Change): Commandes de contrôle. Ces messages MIDI appliquent divers effets comme la modulation ou l'expression.
   PC (Program Change): Changements de programme. Ces messages MIDI sélectionnent des sons.
   CAF (Channel Aftertouch): Messages d'aftertouch de canal. Ces messages MIDI appliquent l'aftertouch à un canal MIDI entier.
   Bend (Pitch Bend): Messages Pitch Bend. Ces messages MIDI changent la hauteur.
   SysEx (System Exclusive): Messages SysEx (système exclusif). Ces messages MIDI servent à régler des paramètres propres au Fantom-S (comme les paramètres de sons).
4. **Cochez les messages voulus avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] .**
   Seuls les messages cochés (✔) sont enregistrés.
   Si vous appuyez sur [5 (All Off)], l'instrument n'enregistre aucune donnée de séquence.
   Si vous appuyez sur [6 (All On)], l'instrument enregistre toutes les données de séquence.
5. **Appuyez sur [EXIT] pour fermer la fenêtre "Recording Select".**

Effacer des données pendant l'enregistrement (Realtime Erase)

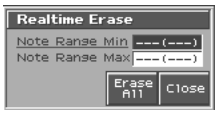
La fonction Realtime Erase permet d'effacer des données indésirables en cours d'enregistrement. Cette fonction est très utile durant l'enregistrement en boucle car elle permet d'effacer des données sans arrêter l'enregistrement.

NOTE
Realtime Erase est uniquement disponible si le paramètre Rec Mode est réglé sur "MIX".

1. **Lancez l'enregistrement en temps réel (p. 198).**
   La fenêtre "Realtime Recording" apparaît.



2. **Appuyez sur [6 (Erase)].**
   La fenêtre "Realtime Erase" apparaît.



3. **Effacez les données indésirables.**
   Pour effacer toutes les données (sauf les messages Pattern Call), appuyez sur [8 (Erase All)]. Les données sont effacées tant que vous maintenez ce bouton enfoncé.
   Pour effacer les notes d'une touche/d'un pad donné, enfoncez la touche/le pad en question. Les données de cette note sont effacées tant que vous maintenez cette touche/ce pad enfoncé.
   Pour effacer les notes sur une plage définie du clavier, enfoncez la touche inférieure et la touche supérieure de cette plage. Les données de cette plage sont effacées tant que vous maintenez ces touches enfoncées.
4. **Appuyez sur [7 (Close)] pour fermer la fenêtre "Realtime Erase".**
   Vous retournez en mode normal d'enregistrement.

Simulation d'enregistrement (Rehearsal)

La fonction Rehearsal permet de suspendre momentanément l'enregistrement en temps réel. Cela vous permet de tester le son que vous comptez utiliser ou de vous exercer à jouer la phrase à enregistrer.

1. **Lancez l'enregistrement en temps réel (p. 198).**
   La fenêtre "Realtime Recording" apparaît.



2. **Appuyez sur [7 (Rehearsal)] ou [REC].**
   Le témoin [REC] clignote, indiquant que la fonction Rehearsal est active. Dans ce mode, rien de ce que vous jouez sur le clavier n'est enregistré.
3. **Pour retourner en mode d'enregistrement, appuyez à nouveau sur [7 (Rehearsal)] ou sur [REC].**

Enregistrer les données pas à pas (Step Rec)

Le mode Step Rec permet d'entrer les notes et les silences individuels, comme si vous les écriviez sur une partition. Outre l'entrée de notes, cette méthode permet de créer un morceau en combinant des motifs.

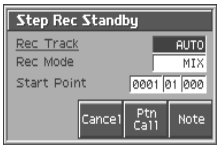
Entrer des notes et des silences

1. **Vérifiez que tous les préparatifs ont été correctement effectués comme décrit dans la section "Avant d'enregistrer un nouveau morceau" (p. 197).**

IDEE

Pour enregistrer des données dans un morceau existant, chargez le morceau en question dans la mémoire interne (p. 205). Choisissez ensuite la mesure initiale pour l'enregistrement avec [FWD] et [BWD]. La mesure de départ d'enregistrement est indiquée par le "M=" affiché en haut de chaque page "PLAY".

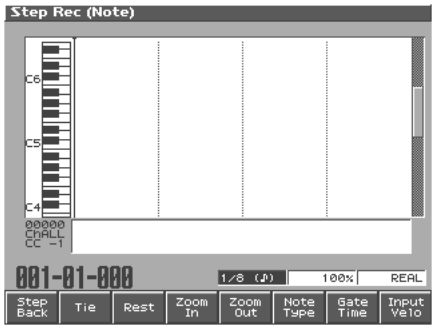
2. **Appuyez sur [REC] puis sur [6 (Step Rec)].**
   Le témoin [REC] clignote et la fenêtre "Step Rec Standby" apparaît.



3. **Effectuez les réglages d'enregistrement pas à pas. Amenez le curseur sur le paramètre voulu avec les boutons [CURSOR] et réglez sa valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] .**

- **Rec Track**
  Définit la piste de phrase ou le motif où vous voulez enregistrer. "TRK" s'affiche si vous appuyez sur [1 (Song List)] et "PTN" si vous appuyez sur [2 (PTN)].
  Réglage: AUTO, TRK 1–TRK 16
  PTN001–PTN100 (* quand vous enregistrez dans un motif)
- **Rec Mode (mode d'enregistrement)**
  Spécifie la manière dont se déroule l'enregistrement.
  Réglage
  MIX: L'enregistrement ajoute les données aux données existantes. C'est le mode d'enregistrement utilisé en temps normal. Si vous avez déjà enregistré une exécution sur la piste de destination, les données que vous venez d'enregistrer sont ajoutées aux données existantes de la piste sans les effacer.
  REPLACE: L'enregistrement remplace les données existantes. Si vous avez déjà enregistré une exécution sur la piste de destination, les nouvelles données remplacent les anciennes. Choisissez ce mode pour refaire un enregistrement.
- **Start Point**
  Définit le point de départ (mesure-temps-clock) de l'enregistrement.

4. **Appuyez sur [8 (Note)] ou [PLAY].**
   Le témoin [REC] s'allume et la page "Step Recording" s'affiche.

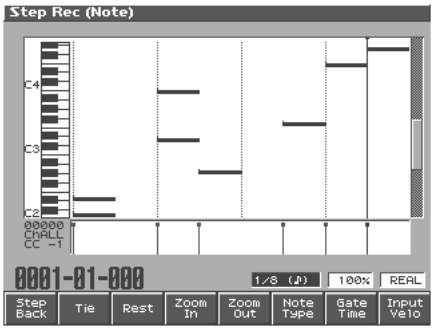


5. **Choisissez la note à enregistrer. Servez-vous des boutons de fonction ([6][7][8]) pour sélectionner le paramètre voulu.**

- **Note Type**
  Définit la longueur des notes à entrer sous forme d'une valeur de note. Cette valeur de note indique la durée séparant le déclenchement de deux notes successives.
  Réglage: 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯₃ , 𝅘𝅥𝅯. , 𝅘𝅥𝅮 , 𝅘𝅥𝅮₃ , 𝅘𝅥𝅮𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅮 , 𝅘𝅥𝅮₃ , 𝅘𝅥𝅮. , ♪ , ♩₃ , 𝅘𝅥𝅮. , ♩ , 𝅗𝅥₃ , ♩. , 𝅗𝅥 , 𝅝 , 𝄽
- **Gate Time**
  Définit le temps de maintien (Gate Time) par rapport à la valeur choisie avec Note Type. Le temps de maintien correspond à la durée entre l'activation et la coupure de note. Pour jouer des notes staccato, choisissez une valeur basse. Si vous voulez jouer des notes tenuto ou liées, choisissez une valeur élevée. En général, ce paramètre a un réglage d'environ "80%".
  Réglage: 1~100%
- **Input Velo**
  Définit la dynamique de la note jouée. Pour obtenir le volume correspondant exactement à la force exercée sur la touche, choisissez "REAL". Sinon, utilisez les réglages p (piano)=60, mf (mezzo forte)=90 ou f (forte)=120 comme référence.
  Réglage: 1~127

6. **Effectuez le réglage avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**
7. **Appuyez sur ◀ ou ▶ pour passer à la position d'entrée voulue et enfoncez une touche du clavier ou un pad.**

Quand vous enfoncez une touche ou un pad, la position d'entrée avance en fonction de la valeur choisie sous Note Type. Les valeurs de toucher sont affichées sous forme d'un indicateur à segments.



Les boutons de fonction ([1][2][3][4][5]) permettent d'effectuer les opérations suivantes:

- **Step Back**

  Annule la dernière note entrée.
- **Tie**

  Allonge la durée de la dernière note entrée par la valeur actuelle.
- **Rest**

  Entre un silence. Réglez le paramètre Note Type sur la longueur voulue pour le silence et appuyez sur [3 (Rest)] .
- **Zoom In**

  Réduit la portion de clavier affichée à l'écran. Utilisez cette fonction pour agrandir l'affichage de certains notes.
- **Zoom Out**

  Elargit la portion de clavier affichée à l'écran. Utilisez cette fonction pour avoir une vue d'ensemble des notes entrées.

8. Répétez les étapes précédentes pour poursuivre l'entrée de données.

IDEE

La valeur précédente de chaque paramètre est mémorisée. Si vous comptez utiliser les réglages de la note précédente, vous ne devez donc pas changer les paramètres. Une fois que les paramètres Gate Time et Input Velocity sont réglés, vous ne devez en principe plus les modifier; il suffit de régler le paramètre Step Time et de définir la hauteur de chaque note.

IDEE

La note n'est pas finalisée tant que vous maintenez la touche enfoncée. Vous pouvez donc régler les divers paramètres de la note (Step Time, Gate Ratio, Velocity).

9. Quand l'enregistrement pas à pas est terminé, appuyez sur [STOP].

Le témoin [REC] s'éteint.

IDEE

Si vous n'êtes pas satisfait de l'enregistrement pas à pas, vous pouvez l'annuler comme suit: appuyez sur [MENU] pour afficher une fenêtre "Menu" et choisissez "Undo Step Recording". Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'enregistrement (fonction Undo/Redo).
Après avoir exécuté Undo, vous pouvez réinstaurer les réglages antérieurs en effectuant l'opération Redo. Pour exécuter la fonction Redo, suivez la même procédure que pour Undo.

Entrer un accord

Jouez l'accord. Le curseur se déplace jusqu'au pas suivant quand vous relâchez simultanément toutes les touches ou les pads.

Déplacer la position d'entrée

- Une pression sur ▶ avance la position d'entrée d'une unité définie par la valeur Note Type actuelle.
- Une pression sur ◀ recule la position d'entrée d'une unité définie par la valeur Note Type actuelle.
- Une pression sur [FWD] avance la position d'entrée d'une mesure.
- Une pression sur [BWD] recule la position d'entrée d'une mesure.

Déplacer la plage affichée

Une pression sur ▲ ou ▼ déplace la plage de notes affichées vers le haut ou vers le bas.

Rapport entre la valeur de note et le temps de maintien (Gate Time)

Le tableau ci-dessous montre le rapport entre la valeur de note et le temps de maintien. Le séquenceur du Fantom-S a une résolution de 480 pas par noire. Le temps de maintien d'une noire équivaut donc à 480 clocks.

Note	Gate Time
𝅘𝅥𝅯	30
𝅘𝅥𝅯₃	40
𝅘𝅥𝅯.	45
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	60
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯₃	80
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯.	90
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	120
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯₃	160
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯.	180
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	240
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯₃	320
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯.	360
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	480
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯₃	640
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯.	720
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	960
𝅝	1920
𝅜	3840

IDEE

Le temps de maintien enregistré durant l'enregistrement pas à pas correspond donc à la valeur de maintien originale multipliée par celle du paramètre Gate Ratio. Si, par exemple, Gate Ratio est réglé sur "80%" et que vous entrez une noire, le temps de maintien est de 480 x 0,8 = 384.

Assigner un motif à une piste de phrase

Vous pouvez créer un morceau en combinant des motifs existants. Pour cela, vous assignez des motifs à une piste de phrase en mode d'enregistrement pas à pas. Sachez toutefois que les motifs ne sont pas incorporés à la piste de phrase. En effet, il s'agit de **messages Pattern Call** que vous enregistrez sur la piste de phrase pour définir les motifs reproduits. Si vous changez le contenu d'un motif par la suite, la reproduction du morceau est donc affectée.

NOTE

Quand vous assignez un motif à une piste de phrase, l'armure du motif (Pattern Beat) est ignorée et le motif utilise l'armure de temps de la piste de mesure. Si les réglages d'armure du motif et de la piste de mesure sont différents, la longueur des mesures ne correspond pas et la reproduction risque d'être décalée. Dans ce cas, changez l'armure de temps de la piste de mesure (p. 197).

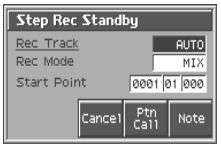
1. **Vérifiez que tous les préparatifs ont été correctement effectués comme décrit dans la section "Avant d'enregistrer un nouveau morceau" (p. 197).**

IDEE

Pour enregistrer des données dans un morceau existant, chargez le morceau en question dans la mémoire interne (p. 205). Choisissez ensuite la mesure initiale pour l'enregistrement avec [FWD] et [BWD]. La mesure de départ d'enregistrement est indiquée par le "M=" affiché en haut de chaque page "PLAY".

2. **Appuyez sur [REC] puis sur [6 (Step Rec)].**

   Le témoin [REC] clignote et la fenêtre "Step Rec Standby" apparaît.



3. **Effectuez les réglages d'enregistrement pas à pas. Amenez le curseur sur le paramètre voulu avec les boutons [CURSOR] et réglez sa valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**

- **Rec Track**

  Définit la piste de phrase ou le motif où vous voulez enregistrer. "TRK" s'affiche si vous appuyez sur [1 (Song List)] et "PTN" si vous appuyez sur [2 (PTN)].

  Réglage: AUTO, TRK 1~TRK 16
  PTN001~PTN100 (* quand vous enregistrez dans un motif)

- **Rec Mode (mode d'enregistrement)**

  Spécifie la manière dont se déroule l'enregistrement.

  Réglage

  MIX: L'enregistrement ajoute les données aux données existantes. C'est le mode d'enregistrement utilisé en temps normal. Si vous avez déjà enregistré une exécution sur la piste de destination, les données que vous venez d'enregistrer sont ajoutées aux données existantes de la piste sans les effacer.

  REPLACE: L'enregistrement remplace les données existantes. Si vous avez déjà enregistré une exécution sur la piste de destination, les nouvelles données remplacent les anciennes. Choisissez ce mode pour refaire un enregistrement.

- **Start Point**

  Définit le point de départ (mesure-temps-clock) de l'enregistrement.

4. **Appuyez sur [7 (Ptn Call)].**

5. **Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner le numéro de motif (1~100) à assigner à la piste de phrase.**

   Le nom du motif choisi est affiché en dessous de "Name". "Beat" indique l'armure de temps du motif et "Length" le nombre de mesures du motif.

6. **Appuyez sur [8 (Put Ptn)].**

   L'instrument enregistre un message Pattern Call (d'appel de motif) pour le motif choisi avec le paramètre Pattern. Vous avancez du nombre de mesures du motif en question. Vous pouvez ensuite entrer le motif suivant.

IDEE

Si vous vous trompez de motif, appuyez sur [BWD] ou [6 (STEP BACK)] pour effacer le message Pattern Call incorrect.

7. **Répétez les étapes ci-dessus pour assigner d'autres motifs.**

8. **Quand l'enregistrement pas à pas est terminé, appuyez sur [EXIT] ou [STOP].**

   Le témoin [REC] s'éteint.

IDEE

Si vous n'êtes pas satisfait de l'enregistrement pas à pas, vous pouvez l'annuler comme suit: appuyez sur [MENU] pour afficher une fenêtre "Menu" et choisissez "Undo Step Recording". Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'enregistrement (fonction Undo/Redo).
Après avoir exécuté Undo, vous pouvez réinstaurer les réglages antérieurs en effectuant l'opération Redo. Pour exécuter la fonction Redo, suivez la même procédure que pour Undo.

Edition de morceaux

Ce chapitre explique comment éditer les morceaux.

Charger le morceau à éditer

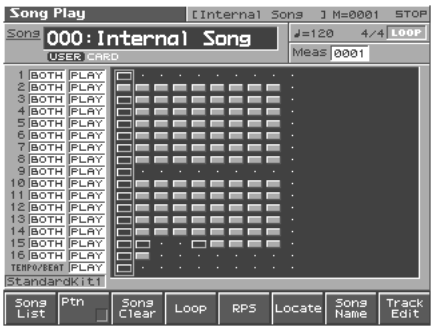
Quand vous éditez un morceau, vos modifications portent sur les données de la mémoire interne. Pour pouvoir éditer un morceau sauvegardé dans la mémoire utilisateur ou sur une carte, il faut d'abord le charger dans la mémoire interne.

NOTE

Les données du morceau en mémoire interne sont perdues quand vous mettez l'instrument hors tension ou que vous chargez un autre morceau. Si la mémoire interne contient des données que vous voulez conserver, sauvegardez-les dans la mémoire utilisateur ou sur une carte de mémoire (p. 224).

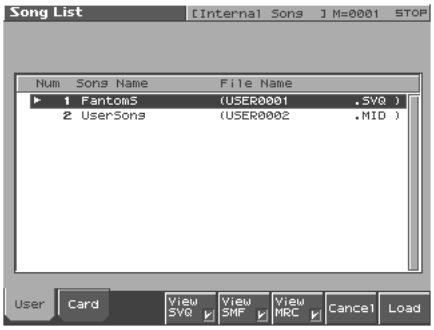
1. **Appuyez sur [SEQUENCER].**

   La page "Song Play" apparaît.



2. **Appuyez sur [1 (Song List)].**

   La page "Song List" s'affiche.



3. **Appuyez sur [1 (User)] ou [2 (Card)] pour spécifier la destination du morceau à charger.**

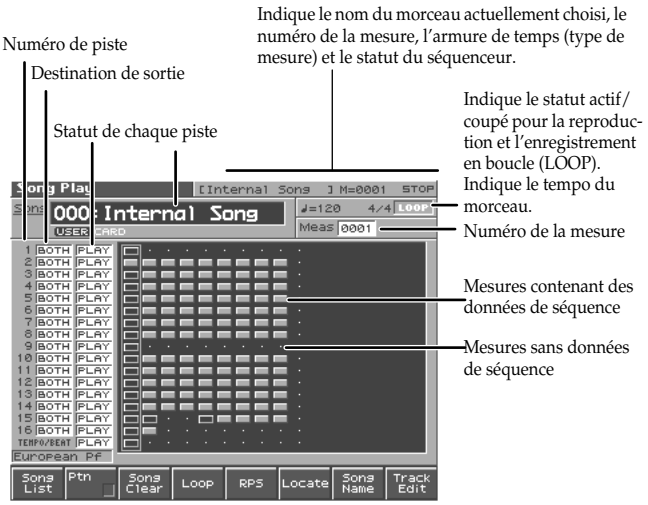
4. **Choisissez le morceau à éditer avec ▲ ou ▼ .**

5. **Appuyez sur [8 (Load)].**

   Un message vous demande confirmation.

6. **Appuyez sur [8 (Exec)].**

   Quand le chargement du morceau est terminé, les données de Performance s'affichent à la page "Song Play".



MEMO

Si vous reproduisez le morceau quand la page "Song Play" est affichée, l'écran fait défiler les mesures au fil de la reproduction.

Charger des pistes/motifs individuels de morceau

Vous pouvez charger des pistes de phrase ou des motifs individuels d'un morceau (comportant l'extension ".SVQ") ou d'un fichier SMF (".MID").

1. **Effectuez la procédure "Charger le morceau à éditer" jusqu'à l'étape 4 puis appuyez sur [7 (Load Track)].**

   La fenêtre "Load Song File (Track)" apparaît.

2. **Amenez le curseur à gauche de "Source" (source de chargement) et choisissez la piste (TRK 1~16) ou le motif (PTN001~100) à charger.**

   * *Si vous chargez des données d'un fichier standard MIDI, les motifs (PTN001~100) ne sont pas disponibles. En outre, s'il s'agit d'un fichier SMF au format 0, vous ne pouvez pas choisir de piste individuelle. "TRK ALL" est la seule option disponible.*

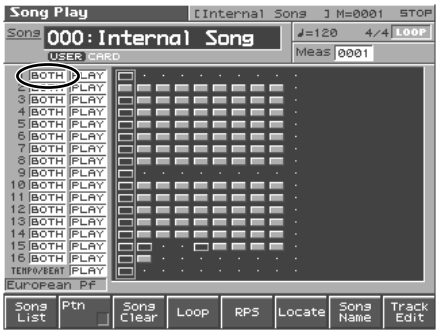
3. **Amenez le curseur à droite de "Destination" et choisissez la piste (TRK 1–16) ou le motif (PTN001–100) de destination pour les données à charger.**

4. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour exécuter l'opération.**

Utiliser un générateur de sons différent pour chaque piste

En assignant une sortie spécifique à chaque piste, vous pouvez utiliser plusieurs générateurs de sons pour reproduire un morceau.

1. **Appuyez sur [SEQUENCER] pour afficher la page "Song Play".**
2. **Utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur la piste dont vous voulez définir la destination de sortie.**

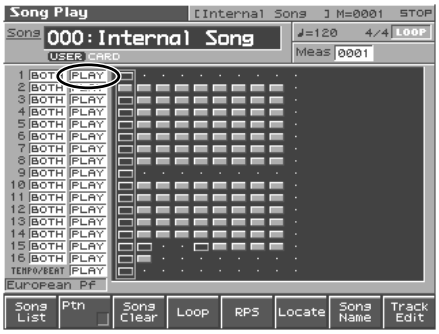


3. **Choisissez le réglage voulu avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**
   - **OFF:** La piste est inaudible.
   - **INT:** La piste est jouée par le générateur de sons du Fantom-S.
   - **MIDI:** La piste est jouée par un générateur de sons externe relié à la prise MIDI OUT.
   - **BOTH:** La piste est jouée à la fois par les générateurs de sons interne et externe.

Etouffer une piste (Mute)

Si vous n'avez pas besoin de l'une ou l'autre partie enregistrée, vous pouvez étouffer la piste de phrase en question.

1. **Appuyez sur [SEQUENCER] pour afficher la page "Song Play".**
2. **Utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur la piste à étouffer.**



MEMO

Pour les pistes qui ne contiennent pas de données de séquence, cette page affiche "----".

3. **Actionnez la molette VALUE ou le bouton[DEC] pour sélectionner "MUTE".**

NOTE

Si vous sauvegardez un morceau dont une piste est étouffée en format standard MIDI, les données de la piste étouffée ne sont pas incluses. Si vous sauvegardez un morceau comportant une piste étouffée en format MRC Pro, le statut étouffé de la piste est reconnu et mémorisé.

IDEE

Si vous réglez le paramètre Status de la piste de tempo (Tempo) sur "MUTE", cette piste est étouffée. Vous pouvez par exemple étouffer la piste de tempo si elle contient des changements de tempo dont vous n'avez pas besoin.

Définir des marqueurs (repères Locate) dans un morceau

Vous pouvez définir des marqueurs n'importe où dans un morceau. C'est ce qu'on appelle des positions **Locate**. Les positions dans un morceau sont normalement indiquées en format "mesure-temps-clock". Vous pouvez toutefois afficher la position en temps absolu ("heures:minutes:secondes:images").

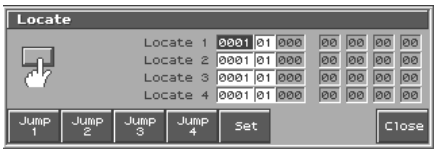
Définir une position Locate

Vous pouvez définir jusqu'à quatre positions Locate par morceau.

NOTE

Vous ne pouvez pas assigner de position Locate à un motif.

1. **Chargez le morceau pour lequel vous voulez définir une position Locate (p. 205).**
2. **Appuyez sur [SEQUENCER].**
3. **Appuyez sur [6 (Locate)].**
   La fenêtre "Locate" apparaît.



4. **Amenez le curseur sur la valeur de mesure ou de temps voulue pour la position Locate.**
5. **Réglez chaque valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] .**
6. **Pour sauvegarder les positions Locate définies, maintenez [5 (Set)] enfoncé et appuyez sur [1 (Set1)]~[4 (Set4)].**
   Vous pouvez aussi appuyer sur [5 (SET)] pour définir les positions Locate tout en écoutant le morceau.

Sauter à une position Locate

Pour sauter à la position voulue, procédez comme suit.

1. **Affichez la fenêtre "Locate".**
2. **Appuyez sur [1 (Jump1)]~[4 (Jump4)].**
   Le morceau saute à la position Locate en question.

IDEE

Vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [BWD] ou [FWD] pour passer au marqueur Locate précédent ou suivant.

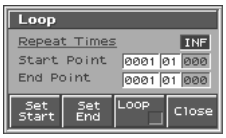
Choisir un passage à reproduire en boucle (Loop Point)

Pour pouvoir reproduire ou enregistrer un passage en boucle (Loop), vous pouvez définir des "points de boucle" (Loop Points) au lieu du nombre de mesures à répéter.

NOTE

Vous ne pouvez pas définir de point de boucle dans un motif.

1. **Chargez le morceau pour lequel vous voulez définir des points de boucle (p. 205).**
2. **Appuyez sur [SEQUENCER].**
3. **Appuyez sur [4 (Loop)].**
   La fenêtre "Loop" apparaît.



4. **Amenez le curseur sur le paramètre voulu et réglez sa valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**
   - **Repeat**
     Définit le nombre de répétitions (1~99). Pour répéter la boucle jusqu'à ce que vous appuyiez sur [STOP], réglez ce paramètre sur "INFINIT".
   - **Start Point**
     Définit le début de la boucle.
     Appuyez sur [5 (Set Start)] pour définir la position actuelle dans le morceau comme point de départ.
   - **End Point**
     Définit la fin de la boucle. La position définie ici se trouve juste derrière le passage mis en boucle.
     Appuyez sur [6 (Set End)] pour définir la position actuelle dans le morceau comme fin de boucle.
5. **Pour activer la boucle, appuyez sur [7 (Loop)] afin de cocher (✔) Loop.**

Editer les données de séquence sur une plage définie (Track Edit)

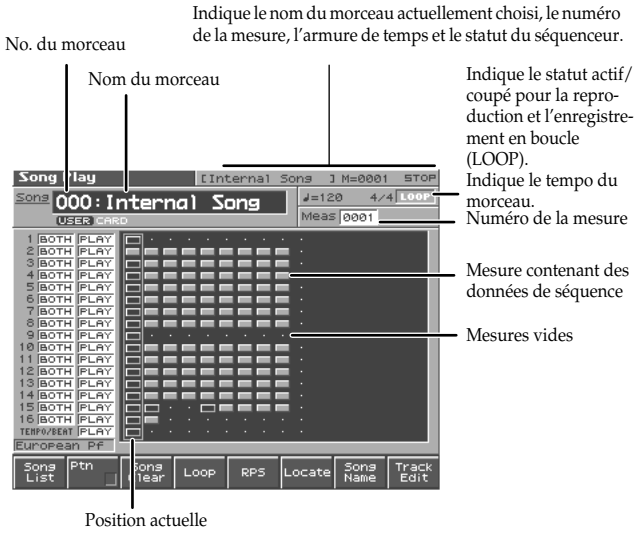
Les opérations Track Edit permettent d'éditer les données de séquence dans la zone définie.

Opérations élémentaires pour l'édition de piste

1. **Affichez la page "Song Edit" et chargez le morceau à éditer (p. 205).**

MEMO

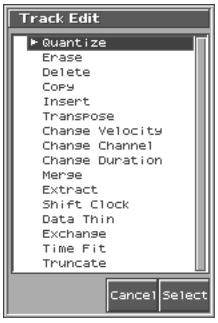
Pour éditer un motif, appuyez sur [SEQUENCER] puis sur [2 (PTN)] pour afficher la page "Pattern Edit".



NOTE

Si vous choisissez un morceau qui n'est pas chargé en mémoire interne, l'écran vous le signale et vous demande de confirmer le chargement avec le message suivant: "The Song "****" is not Internal Song. Load anyway for Song Edit?" Appuyez sur [8 (OK)] pour écraser le morceau en mémoire interne et charger le nouveau morceau. Pour conserver le morceau en mémoire interne, appuyez sur [EXIT].

2. **Appuyez sur [SEQUENCER] et ensuite sur [8 (Track Edit)].**
   La fenêtre "Track Edit" apparaît.



3. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir la fonction voulue et appuyez sur [8 (Exec)].

Quantize→❐✎ ⊷✐✘
Erase→p. 210
Delete→p. 211
Copy→p. 211
Insert Measure→p. 212
Transpose→p. 212
Change Velocity→p. 213
Change Channel→p. 214
Change Duration→p. 214
Merge→p. 215
Extract→p. 215
Shift Clock→p. 216
Data Thin→p. 217
Exchange→p. 217
Time Fit→p. 218
Truncate→p. 218

☞ Voyez les descriptions des différentes fonctions d'édition pour en savoir plus sur les fenêtres affichées.

4. Réglez les paramètres de chaque fonction. Amenez le curseur sur le paramètre voulu avec les boutons [CURSOR] et réglez-en la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC]. Vérifiez d'abord l'extrait défini pour l'édition et modifiez-le en cas de besoin.

5. Appuyez sur [8 (Exec)] pour exécuter l'opération.

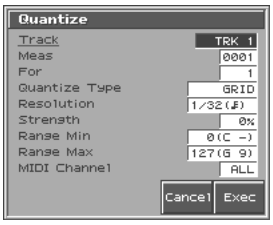
Une fois l'opération terminée, l'écran affiche brièvement le message "Completed!".

IDEE
- Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].
- Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de l'édition, vous pouvez l'annuler en appuyant sur [MENU] pour afficher une fenêtre "Menu" et en choisissant "Undo Track Edit" (fonction Undo/Redo).
  Après avoir exécuté Undo, vous pouvez récupérer la version modifiée en effectuant l'opération Redo. Pour ce faire, suivez la même procédure que pour Undo.

Correction du timing (Quantize)

La fonction **Recording Quantize** décrite dans le chapitre **"Enregistrer des morceaux"** (p. 197) permet de quantifier les données pendant l'enregistrement en temps réel. Vous pouvez cependant aussi quantifier un morceau après l'avoir enregistré.
La **fonction Preview** du Fantom-S permet d'écouter l'effet de la fonction Quantize durant les réglages de quantification (avant d'exécuter l'opération). Cette fonction permet de trouver facilement une quantification optimale.

NOTE
Quantize corrige uniquement le timing des commandes de notes (activation= Note On et coupure= Note Off). Les autres données de séquence ne changent pas. Par conséquent, si vous avez aussi enregistré des messages Pitch Bend ou de modulation, la fonction Quantize risque de décaler les notes par rapport à ces messages MIDI ("fioritures"). Pour éviter ces problèmes, nous vous conseillons d'enregistrer les données ayant trait à l'expressivité après avoir enregistré le notes (pour ce faire, choisissez le mode Mix, etc.).



☞ Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez **"Opérations élémentaires pour l'édition de piste"** (p. 207).

Track/Pattern

Définit la (les) piste(s) de phrase ou le motif à quantifier.

Réglage:

TRK ALL: Pistes de phrase 1~16
TRK 1~TRK 16: La piste de phrase sélectionnée
PTN001–PTN100: Le motif sélectionné

Meas, For (plage d'édition)

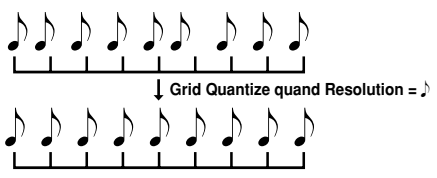
Définit la plage de mesures à quantifier. Réglez "For" sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.

Quantize Type

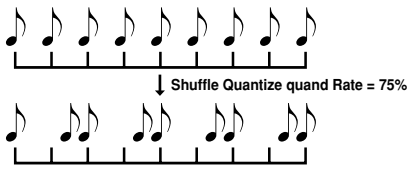
Définit le type de quantification.

Réglage

GRID: Les données enregistrées sont corrigées par rapport à une grille de quantification (Grid Quantize). La quantification des notes se fait selon la valeur de note définie, ce qui permet de peaufiner le rythme de la partie de batterie ou de basse.



SHUFFLE: Les données enregistrées sont corrigées avec Shuffle Quantize. Permet de produire un rythme syncopé et de d'ajouter du swing.



Groove: Le Fantom-S propose 71 modèles de quantification préprogrammés. Ces modèles proposent divers réglages de quantification et permettent de recréer le "feeling" rythmique d'une grande variété de styles musicaux. Choisissez le modèle de quantification adapté au rythme visé.

* *Si les notes de votre séquence sont trop décalées par rapport au timing correct, la fonction Groove Quantize risque de ne pas produire les résultats escomptés. Dans ce cas, corrigez d'abord les décalages des données de séquence en réglant Quantize Type sur "GRID".*

Grid Resolution

Ce paramètre est utilisé quand Quantize Type est réglé sur "GRID". Il définit l'intervalle de quantification sous forme d'une valeur de note. Réglez Resolution sur la plus petite valeur de note des données à quantifier.

Réglage: 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯₃ , 𝅘𝅥𝅮 , 𝅘𝅥𝅮₃ , ♪ , ♩₃ , ♩

Grid Quantize Strength

Ce paramètre est utilisé quand Quantize Type est réglé sur "GRID". Ce pourcentage détermine l'intensité à laquelle les notes sont décalées vers l'intervalle temporel défini avec Resolution. Le réglage "100%" décale les notes jusqu'à la division temporelle la plus proche définie avec Grid Resolution. Le réglage "0%" ne produit aucune quantification.

Shuffle Resolution

Ce paramètre sert quand Quantize Type est réglé sur "SHUFFLE". Il définit l'intervalle de quantification sous forme d'une valeur de note.

Réglage: 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅮

Rate (Shuffle Quantize Rate)

Ce paramètre sert quand Quantize Type est réglé sur "SHUFFLE". Il règle la distance entre le temps fort défini avec le paramètre Shuffle Resolution et le temps faible qui suit immédiatement. Le décalage de timing du temps faible permet de produire un effet de "swing". Avec un réglage de "50%", le temps faible se situe exactement à mi-chemin entre le temps fort précédent et le temps fort suivant. Le réglage "0%" ramène le temps faible jusqu'au temps fort précédent. Le réglage "100%" le déplace jusqu'au temps fort suivant.

Réglage:0~100%

Quantize Template (modèle de quantification)

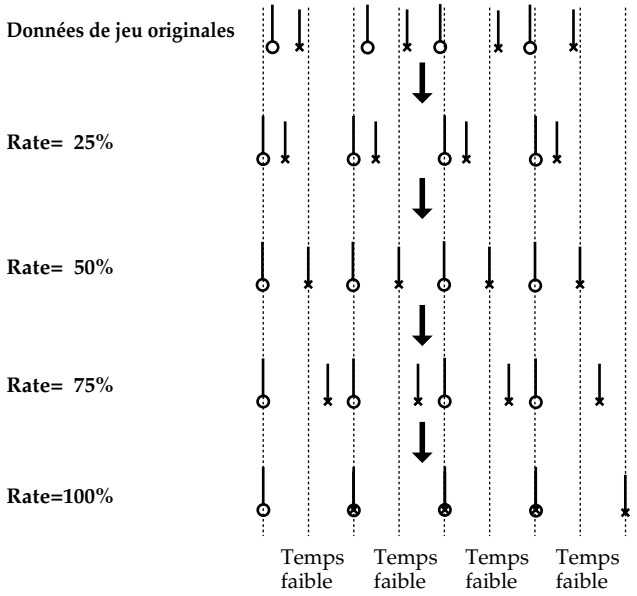
Permet de choisir le modèle ("Template") de quantification.

Voici la liste des modèles de quantification préprogrammés.

001	Dance (variation faible de dynamique)
002	Dance (variation élevée de dynamique)
003	Dance (léger swing)
004	Dance (swing important)
005	Dance (timing traînant, variation faible de dynamique)
006	Dance (timing traînant, variation élevée de dynamique)
007	Dance (timing traînant, léger swing)
008	Dance (timing traînant, swing important)
009	Dance (timing accéléré, variation faible de dynamique)
010	Dance (timing accéléré, variation élevée de dynamique)
011	Dance (timing accéléré, léger swing)
012	Dance (timing accéléré, swing important)
013	Fusion (variation faible de dynamique)
014	Fusion (variation élevée de dynamique)
015	Fusion (léger swing)
016	Fusion (swing important)
017	Fusion (timing traînant, variation faible de dynamique)
018	Fusion (timing traînant, variation élevée de dynamique)
019	Fusion (timing traînant, léger swing)
020	Fusion (timing traînant, swing important)
021	Fusion (timing accéléré, variation faible de dynamique)
022	Fusion (timing accéléré, variation élevée de dynamique)
023	Fusion (timing accéléré, léger swing)
024	Fusion (timing accéléré, swing important)
025	Reggae (variation faible de dynamique)
026	Reggae (variation élevée de dynamique)
027	Reggae (léger swing)
028	Reggae (swing important)
029	Reggae (timing traînant, variation faible de dynamique)
030	Reggae (timing traînant, variation élevée de dynamique)
031	Reggae (timing traînant, léger swing)
032	Reggae (timing traînant, swing important)
033	Reggae (timing accéléré, variation faible de dynamique)
034	Reggae (timing accéléré, variation élevée de dynamique)
035	Reggae (timing accéléré, léger swing)
036	Reggae (timing accéléré, swing important)
037	Pops (variation faible de dynamique)
038	Dance (variation élevée de dynamique)
039	Pops (léger swing)
040	Pops (swing important)
041	Pops (timing traînant, variation faible de dynamique)
042	Pops (timing traînant, variation élevée de dynamique)
043	Pops (timing traînant, léger swing)
044	Pops (timing traînant, swing important)
045	Pops (timing accéléré, variation faible de dynamique)
046	Pops (timing accéléré, variation élevée de dynamique)
047	Pops (timing accéléré, léger swing)
048	Pops (timing accéléré, swing important)
049	Rhumba (variation faible de dynamique)
050	Rhumba (variation élevée de dynamique)
051	Rhumba (léger swing)
052	Rhumba (swing important)
053	Rhumba (timing traînant, variation faible de dynamique)
054	Rhumba (timing traînant, variation élevée de dynamique)
055	Rhumba (timing traînant, léger swing)
056	Rhumba (timing traînant, swing important)
057	Rhumba (timing accéléré, variation faible de dynamique)
058	Rhumba (timing accéléré, variation élevée de dynamique)
059	Rhumba (timing accéléré, léger swing)
060	Rhumba (timing accéléré, swing important)
061	Samba (pour Pandeiro, etc.)
062	Samba (pour Surdo, Timbale)
063	Axe (pour Caixa)
064	Axe (pour Surdo)
065	Salsa (pour Cascala)
066	Salsa (pour Conga)
067	Triolets
068	Quintolets
069	Sextolets
070	Sextolets sur deux temps
071	Triolets retardés

Quantize Timing

Définit la manière dont le timing d'une note s'aligne sur celui du motif de quantification choisi. A la valeur 100%, la note est parfaitement alignée sur le timing du modèle. 0% ne produit aucune quantification.



Range Min, Range Max

Ces réglages définissent la plage de numéros de notes concernée par la quantification.

Si vous voulez quantifier les notes comprises entre C3 et C4, par exemple, réglez Range Min sur "C3" et Range Max sur "C4".

Vous pouvez aussi régler cette plage de notes en enfonçant des touches du clavier.

MIDI Channel

Définit le ou les canaux MIDI des notes à quantifier.

Pour quantifier toutes les notes, réglez ce paramètre sur "ALL". Pour quantifier les notes d'un canal MIDI donné, choisissez-le.

Réglage: ALL, 1~16

Fonction Preview

L'instrument comporte une fonction qui permet d'écouter l'effet de la fonction Quantize durant les réglages de quantification (avant d'exécuter l'opération). Cette fonction s'appelle **Preview**. Si vous modifiez des réglages de quantification en cours de reproduction Preview, ces réglages sont audibles lors de la reproduction suivante. Vous pouvez donc modifier et vérifier les réglages à volonté jusqu'à ce que vous trouviez l'effet qui vous plaît.

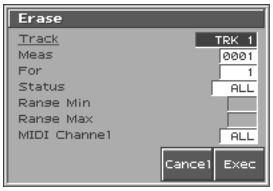
NOTE

La fonction Preview n'est pas disponible pour des événements d'appel de motif (Pattern Call) assignés à une piste de phrase ou des pistes de phrase étouffées.

Pour activer la fonction Preview, appuyez sur [PLAY] quand la fenêtre "Track Edit (Quantize)" est affichée. Les deux mesures suivant la position actuelle sont alors reproduites en boucle. Vous pouvez aussi définir l'emplacement de départ voulu pour la fonction Preview avec le bouton [FWD] ou [BWD]. Pour quitter le mode Preview, appuyez sur [STOP].

Supprimer des données d'exécution (Erase)

Cette fonction supprime toutes les données de séquence d'une plage définie. Les données supprimées sont remplacées par des silences et les mesures originales sont conservées.



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Opérations élémentaires pour l'édition de piste"** (p. 207).

Track / Pattern

Définit la ou les pistes ou le motif à supprimer.

Réglage

ALL: Pistes de phrase 1~16, piste de mesure et piste de tempo
TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question
TEMPO: La piste de tempo
PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

Meas, For (plage d'édition)

Définit la plage de mesures à supprimer. Réglez For sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.

Status

Définit le type de données à supprimer.

Réglage

ALL: Tous les types de données de séquence
NOTE: Données de notes
P.AFT: Données d'aftertouch polyphonique
C.C: Commandes de contrôle
PROG: Numéros de programme
C.AFT: Données d'aftertouch canal
BEND: Données de Pitch Bend
EXC: Messages système exclusif (SysEx)
Tune: Données Tune Request
PTN: Données de chargement de motif (Pattern Call)

NOTE

Si vous réglez le paramètre Track sur "TEMPO", le paramètre Status n'est pas disponible.

Range Min, Range Max

Ces paramètres définissent la plage de réglage quand Status est réglé sur “NOTE”, “P.AFT”, “C.C” ou “PROG”. Réglez Range Min sur la valeur minimum et Range Max sur la valeur maximum.

IDEE

- Pour supprimer toutes les notes ou les données d’aftertouch polyphonique, réglez Range Min sur “C -1” et Range Max sur “G9”. Pour supprimer C4, réglez Range Min et Range Max sur “C4”. Pour supprimer C3~C4, réglez Range Min sur “C 3” et Range Max sur “C4”.
- Pour supprimer toutes les commandes de contrôle, réglez Range Min sur “0” et Range Max sur “127”. Pour supprimer tous les numéros de programme, réglez Range Min sur “1” et Range Max sur “128”. Pour supprimer le numéro 4, réglez Range Min et Range Max sur “4”. Pour supprimer les numéros 3 à 14, réglez Range Min sur “3” et Range Max sur “14”.

MIDI Channel

Définit le canal MIDI des données à supprimer.

Pour supprimer toutes les données de séquence, réglez ce paramètre sur “ALL”. Pour supprimer les données de séquence d’un canal MIDI donné, choisissez-le.

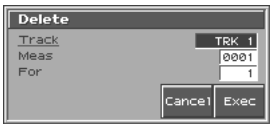
Réglage: ALL, 1~16

NOTE

Si Track est réglé sur “TEMPO” ou Status sur “EXC”, “TUNE” ou “PTN”, le paramètre MIDI Channel n’est pas disponible.

Effacer des mesures (Delete)

Cette fonction efface les données de séquence sur une plage définie et déplace les données suivantes pour combler le vide. Cette opération raccourcit donc l’extrait du nombre de mesures effacées.



☞ Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **“Opérations élémentaires pour l’édition de piste”** (p. 207).

Track / Pattern

Définit la ou les pistes, ou le motif à effacer.

Réglage

ALL: Pistes de phrase 1~16, piste de mesure et piste de tempo

TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question

TEMPO: La piste de tempo

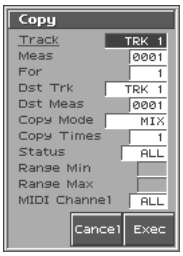
PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

Meas, For (plage d’édition)

Définit la plage de mesures à effacer. Réglez For sur “ALL” pour sélectionner toutes les mesures.

Copier des phrases (Copy)

Cette fonction copie les données de séquence d’une plage définie. Vous pouvez vous en servir pour répéter une même phrase. Cette fonction permet de copier des motifs vers une piste de phrase ou des données d’une piste de phrase vers un motif.



☞ Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **“Opérations élémentaires pour l’édition de piste”** (p. 207).

Src Track / Src Pattern (piste/motif source)

Permet de choisir la ou les pistes sources (ou le motif source) pour la copie.

Réglage

ALL: Pistes de phrase 1~16, piste de mesure et piste de tempo

TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question

TEMPO: La piste de tempo

PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

Meas, For (plage d’édition)

Définit (en mesures) la plage à copier. Réglez For sur “ALL” pour sélectionner toutes les mesures.

Dst Track/ Pattern (piste/motif de destination)

Permet de choisir la piste ou le motif de destination pour la copie.

Réglage

ALL: Pistes de phrase 1~16, piste de mesure et piste de tempo

TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question

TEMPO: La piste de tempo

PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

MEMO

- Si vous avez réglé la piste source (Src Track) sur “ALL”, vous pourrez choisir “ALL” ou “PTN001~PTN100” comme destination pour la copie. Si vous choisissez “PTN001~PTN100” comme destination, les données des 16 pistes de phrase sont fusionnées lors de la copie.
- Si vous avez réglé la piste source (Src Track) sur “TEMPO”, vous pouvez uniquement choisir “TEMPO” comme destination pour la copie.

Dst Meas (mesure de destination)

Définit la mesure de destination pour la copie.

Pour insérer la copie juste après la mesure finale d’un morceau, réglez ce paramètre sur “END”.

Copy Mode

Détermine si les données présentes à l'emplacement de destination sont ou non conservées lors de la copie.

Réglage

MIX: Les données source de la copie sont combinées à celles présentes à l'emplacement de destination.

REPLACE: Les données musicales présentes à l'emplacement de destination sont supprimées (écrasées) lors de la copie. Les données de séquence sont uniquement supprimées des canaux MIDI définis avec MIDI Channel; les autres canaux MIDI conservent leurs données.

Copy Times

Définit le nombre de fois que les données source sont copiées à l'emplacement de destination.

Status

Spécifie le type de données à copier.

Réglage

ALL: Tous les types de données de séquence
NOTE: Données de notes
P.AFT: Données d'aftertouch polyphonique
C.C: Commandes de contrôle
PROG: Numéros de programme
C.AFT: Données d'aftertouch canal
BEND: Données de Pitch Bend
EXC: Messages système exclusif (SysEx)
Tune: Données Tune Request
PTN: Messages Pattern Call

NOTE

Si vous réglez la piste source sur "TEMPO", le paramètre Status n'est pas disponible.

Range Min, Range Max

Ces paramètres définissent la plage de réglage quand Status est réglé sur "NOTE", "P.AFT", "C.C" ou "PROG". Réglez Range Min sur la valeur minimum et Range Max sur la valeur maximum.

IDEE

- Pour copier toutes les notes ou les données d'aftertouch polyphonique, réglez Range Min sur "C-1" et Range Max sur "G9". Pour copier C4, réglez Range Min et Range Max sur "C4". Pour copier C3~C4, réglez Range Min sur "C3" et Range Max sur "C4".
- Pour copier toutes les commandes de contrôle, réglez Range Min sur "0" et Range Max sur "127". Pour copier tous les numéros de programme, réglez Range Min sur "1" et Range Max sur "128". Pour copier le numéro 4, réglez Range Min et Range Max sur "4". Pour copier les numéros 3 à 14, réglez Range Min sur "3" et Range Max sur "14".

MIDI Channel

Définit le canal MIDI des données à copier.

Pour copier toutes les données de séquence, réglez ce paramètre sur "ALL". Pour copier les données de séquence d'un canal MIDI donné, choisissez-le. **Réglage:** ALL, 1~16

NOTE

Si la piste source (Src Track) est réglée sur "TEMPO" ou Status sur "EXC", "TUNE" ou "PTN", le paramètre MIDI Channel n'est pas disponible.

Insérer une mesure vide (Insert Measure)

Cette fonction permet d'insérer des mesures vides à un emplacement défini d'un morceau. Comme vous pouvez définir l'armure de temps des mesures insérées, vous pouvez utiliser cette fonction pour changer la mesure en cours de morceau.



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Opérations élémentaires pour l'édition de piste"** (p. 207).

Track / Pattern (piste/motif source)

Définit la (les) piste(s) ou le motif où les mesures vides sont insérées.

Réglage

ALL: Pistes de phrase 1~16, piste de mesure et piste de tempo
TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question
TEMPO: La piste de tempo
PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

Meas, For (plage d'édition)

Définit la plage de mesures vides à insérer. Réglez For sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.

Beat

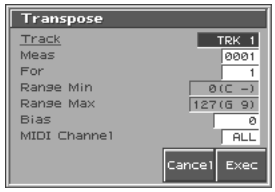
En général, les mesures vides insérées adoptent l'armure de temps de la mesure juste avant le point d'insertion. Le paramètre Beat vous permet de changer l'armure de temps des mesures vides.

NOTE

Le paramètre Beat est uniquement disponible lorsque vous avez réglé Track sur "ALL".

Transposition (Transpose)

Ce paramètre permet de transposer les notes de l'extrait défini sur une plage de +99~–99 demi-tons. Utilisez ce paramètre pour changer de tonalité pendant le morceau ou pour transposer le morceau entier.



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Opérations élémentaires pour l'édition de piste"** (p. 207).

Track / Pattern (piste/motif source)

Définit la ou les pistes de phrase ou le motif à transposer.

Réglage

ALL: Pistes de phrase 1~16

TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question

PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

Meas, For (plage d'édition)

Définit la plage de mesures à transposer. Réglez For sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.

Range Min, Range Max

Ces réglages définissent la plage de notes à transposer. Pour transposer les notes C3~C4, par exemple, réglez Range Min sur "C3" et Range Max sur "C4". Vous pouvez aussi régler cette plage de notes en enfonçant des touches du clavier.

Bias

Règle le décalage de hauteur pas de demi-tons. Réglez ce paramètre sur une valeur positive "+" pour augmenter la hauteur ou sur valeur négative "–" pour la diminuer. Si vous ne souhaitez pas effectuer de transposition, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: –127~ +127

MIDI Channel

Définit le ou les canaux MIDI des notes à transposer.

Réglez ce paramètre sur "ALL" pour transposer toutes les notes. Si vous voulez uniquement transposer les notes d'un ou de plusieurs canaux MIDI, choisissez-les avec ce paramètre.

Réglage: ALL, 1~16

Diminuer le son de basse d'une octave

Si le son de la basse est une octave plus haut que sur la partition, transposez-le d'une octave vers le bas avec la fonction Transpose.

Pour ce faire, réglez le paramètre Range sur "Lowest~Highest" pour la partie de basse et réglez Bias sur "–12".

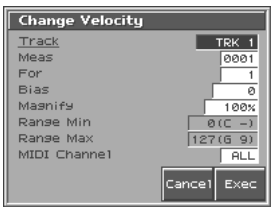
Changer de son de percussion

Vous pouvez aussi utiliser la fonction Transpose pour changer de son de percussion.

Imaginons par exemple que vous souhaitiez un son de tom au lieu d'un son de conga. Dans ce cas, si le son de conga est assigné à la touche D4 et le son de tom à la touche C3, réglez le paramètre Range sur "D4~D4" et le paramètre Bias sur "–14".

Changer la dynamique (Change Velocity)

Cette fonction permet changer la dynamique (volume) des notes sur la plage définie.



☞ Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Opérations élémentaires pour l'édition de piste"** (p. 207).

Track / Pattern (piste/motif source)

Définit la ou les pistes de phrase ou le motif dont vous modifiez la dynamique.

Réglage

ALL: Pistes de phrase 1~16

TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question

PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

Meas, For (plage d'édition)

Définit la plage de mesures dont vous modifiez la dynamique. Réglez For sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.

Bias

Permet de décaler tous les réglages de dynamique d'une valeur fixe. Vous pouvez par exemple augmenter toutes les valeurs de dynamique de 10 en réglant ce paramètre sur "+10".

Réglage: -99~ +99

Magnify

Servez-vous de ce paramètre pour réduire ou accentuer les variations de dynamique. Pour diminuer les variations de dynamique, réglez ce paramètre sur "99%" ou une valeur inférieure. Pour accroître les variations de dynamique, réglez ce paramètre sur "101%" ou une valeur supérieure. Avec un réglage "100%", les valeurs de dynamique ne changent pas.

Réglage: 0~200%

MIDI Channel

Définit le ou les canaux MIDI des notes dont vous voulez changer la dynamique.

Réglez ce paramètre sur "ALL" pour changer la dynamique de toutes les notes. Si vous voulez changer le volume des notes d'un canal MIDI donné, choisissez-le avec ce paramètre.

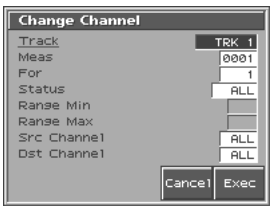
Réglage: ALL, 1~16

Range Min, Range Max

Ces réglages définissent la plage de notes concernée par le réglage de dynamique. Si, par exemple, vous voulez changer la dynamique des notes C3~C4, réglez Range Min sur "C3" et Range Max sur "C4". Vous pouvez aussi régler cette plage de notes en enfonçant des touches du clavier.

Changer de canal MIDI (Change Channel)

Cette fonction change le canal MIDI pour les données de séquence de la plage choisie.



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Opérations élémentaires pour l'édition de piste"** (p. 207).

Track / Pattern (piste/motif source)

Définit la ou les pistes ou le motif sur lequel porte le changement de canal MIDI.

Réglage

ALL: Pistes de phrase 1~16
TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question
PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

Meas, For (plage d'édition)

Définit la plage de mesures où le canal MIDI sera changé. Réglez For sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.

Status

Définit le type de données pour lequel vous voulez changer de canal MIDI.

Réglage

ALL: Tous les types de données de séquence ci-dessous
NOTE: Données de notes
P.AFT: Données d'aftertouch polyphonique
C.C: Commandes de contrôle
PROG: Numéros de programme
C.AFT: Données d'aftertouch canal
BEND: Données de Pitch Bend

Src Channel, Dst Channel (canal original/de substitution)

Réglez Src Channel sur le canal MIDI à changer et choisissez le canal MIDI de substitution avec Dst Channel.

Si vous réglez Src Channel sur "ALL", les données de séquence de tous les canaux MIDI seront mixées et assignées au canal choisi avec Dest Channel.

Réglage: ALL, 1~16

NOTE

Vous ne pouvez pas régler le paramètre MIDI Dest sur "ALL".

Range Min, Range Max

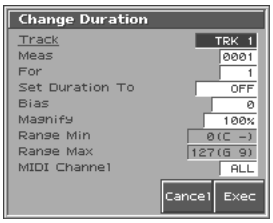
Ces réglages définissent la plage de données quand Status est réglé sur "NOTE", "P.AFT", "C.C" ou "PROG". Réglez Range Min sur la valeur minimum et Range Max sur la valeur maximum.

IDEE

- Pour changer le canal MIDI de toutes les notes ou des données d'aftertouch polyphonique, réglez Range Min sur "C -1" et Range Max sur "G9". Pour changer le canal MIDI de C4, réglez Range Min et Range Max sur "C4". Pour changer le canal MIDI sur la plage C3~C4, réglez Range Min sur "C3" et Range Max sur "C4".
- Pour changer le canal MIDI de toutes les commandes de contrôle, réglez Range Min sur "0" et Range Max sur "127". Pour changer le canal MIDI de tous les numéros de programme, réglez Range Min sur "1" et Range Max sur "128". Pour changer le numéro 4, réglez Range Min et Range Max sur "4". Pour changer le canal MIDI des numéros 3 à 14, réglez Range Min sur "3" et Range Max sur "14".

Changer la longueur des notes (Change Duration)

Cette fonction permet de changer le temps de maintien des notes (intervalle entre l'activation et la coupure de note) sur une plage donnée. Ce paramètre permet de produire une exécution staccato ou tenuto.



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Opérations élémentaires pour l'édition de piste"** (p. 207).

Track / Pattern (piste/motif source)

Définit la ou les pistes de phrase ou le motif dont vous changez les temps de maintien.

Réglage

ALL: Pistes de phrase 1~16
TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question
PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

Meas, For (plage d'édition)

Définit la plage de mesures sur laquelle vous modifiez les temps de maintien. Réglez For sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.

Bias

Permet de changer le temps de maintien de toutes les notes selon une valeur fixe. Pour allonger tous les temps de maintien de 10, par exemple, réglez ce paramètre sur "+10".

Réglage: –4800~ +4800

Magnify
Permet d'augmenter ou de diminuer les temps de maintien d'un pourcentage défini. Le réglage "100%" ne produit aucun changement. Réglez ce paramètre sur "101%" ou plus pour augmenter le temps de maintien. Pour diminuer le temps de maintien, choisissez une valeur de "99%" ou moins. Le réglage "50%" divise les temps de maintien par deux. Pour doubler les temps de maintien, réglez ce paramètre sur "200%".

Réglage: 0~200%

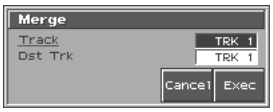
Range Min, Range Max
Ces réglages définissent la plage de notes où les temps de maintien changent. Si, par exemple, vous voulez changer le temps de maintien des notes dans la plage C3~C4, réglez Range Min sur "C3" et Range Min sur "C4". Vous pouvez aussi régler cette plage de notes en enfonçant des touches du clavier.

MIDI Channel
Définit le ou les canaux MIDI des notes dont vous voulez changer le temps de maintien.

Pour modifier le temps de maintien des notes de tous les canaux MIDI, réglez ce paramètre sur "ALL". Si vous voulez changer le temps de maintien des notes d'un canal MIDI donné, choisissez-le avec ce paramètre.

Réglage: ALL, 1~16

Fusion de deux pistes ou motifs (Merge)
Cette opération permet de fusionner les données de séquence de deux pistes de phrase (ou deux motifs) en une seule piste (ou en un seul motif).



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Opérations élémentaires pour l'édition de piste"** (p. 207).

Track / Pattern (piste/motif source)
Définit la piste ou le motif source pour la fusion. Au terme de l'opération Merge, cette piste ne contient plus aucune donnée de séquence.

Réglage

TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question

PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

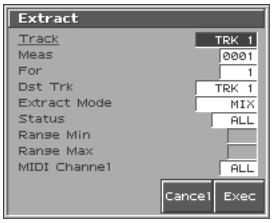
Dst Track/ Pattern (piste/motif de destination)
Définit la piste ou le motif de destination pour la fusion. L'opération Merge fusionne les données de séquence de la piste source avec celles de cette piste.

Réglage

TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question

PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

Extraire des données de séquence (Extract)
Cette fonction extrait une plage spécifique de données de séquence d'une piste de phrase ou d'un motif et la place dans une autre piste ou un autre motif (à la même position dans le morceau). En outre, comme pour le format SMF 0 qui rassemble les données de séquence de plusieurs canaux MIDI sur une piste unique, vous pouvez assigner un canal MIDI à une seule piste de phrase.



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Opérations élémentaires pour l'édition de piste"** (p. 207).

Track / Pattern (piste/motif source)
Définit la piste de phrase ou le motif où les données de séquence sont prélevées. Au terme de l'opération Extract, les données de séquence spécifiées auront disparu de la piste/du motif source.

Réglage

TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question

PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

Meas, For (plage d'édition)
Définit la plage de mesures où les données de séquence sont prélevées. Réglez For sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.

Dst Track/ Pattern (piste/motif de destination)
Définit la piste ou le motif de destination pour les données extraites.

Réglage

ALL: Les données de séquence sont réparties dans les pistes de phrase 1~16 selon leur numéro de canal MIDI.

TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question

PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

Extract Mode
Définit si les données de séquence sont conservées ou non à l'emplacement de destination.

Réglage

MIX: Les données extraites sont combinées à celles de l'emplacement de destination.

REPLACE: Les données de l'emplacement de destination sont remplacées par les données extraites.

MEMO

Si vous choisissez "REPLACE", cette édition change uniquement les données de séquence du canal MIDI défini avec MIDI Channel. Les données de séquence des autres canaux MIDI ne changent pas.

Status
Définit le type de données à extraire.

Réglage

ALL: Tous les types de données de séquence

NOTE: Données de notes

P.AFT: Données d'aftertouch polyphonique
C.C: Commandes de contrôle
PROG: Numéros de programme
C.AFT: Données d'aftertouch canal
BEND: Données de Pitch Bend
EXC: Messages système exclusif (SysEx)
Tune: Données Tune Request
PTN: Données de messages Pattern Call

Range Min, Range Max

Ces réglages définissent la plage de données quand Status est réglé sur "NOTE", "P.AFT", "C.C" ou "PROG". Réglez Range Min sur la valeur minimum et Range Max sur la valeur maximum.

IDEE

- Pour extraire toutes les notes ou les données d'aftertouch polyphonique, réglez Range Min sur "C -1" et Range Max sur "G9". Pour extraire C4, réglez Range Min et Range Max sur "C4". Pour extraire C3~C4, réglez Range Min sur "C3" et Range Max sur "C4".
- Pour extraire toutes les commandes de contrôle, réglez Range Min sur "0" et Range Max sur "127". Pour extraire tous les numéros de programme, réglez Range Min sur "1" et Range Max sur "128". Pour extraire le numéro 4, réglez Range Min et Range Max sur "4". Pour extraire les numéros 3 à 14, réglez Range Min sur "" et Range Max sur "14".

MIDI Channel

Définit le ou les canaux MIDI des données à extraire.

Réglez ce paramètre sur "ALL" pour extraire toutes les données de séquence. Pour extraire les données de séquence d'un canal MIDI donné, choisissez-le.

Réglage: ALL, 1~16

NOTE

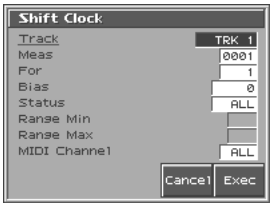
Si Status est réglé sur "EXC", "TUNE" ou "PTN", le paramètre MIDI Channel n'est pas disponible.

Décaler les données d'exécution (Shift Clock)

Cette fonction décale le timing des données de séquence dans le temps, vers l'avant ou vers l'arrière, par pas de 1 clock. De légers décalages du timing permettent d'accélérer ou de ralentir l'exécution.

NOTE

Quand vous exécutez cette fonction, les données qui seraient normalement déplacées avant le début du morceau sont automatiquement placées au début du morceau. Si cette opération déplace des données après la fin du morceau, le nombre de mesures requis est automatiquement créé. L'armure de temps des nouvelles mesures créées est identique à celui de la mesure juste avant les mesures insérées.



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Opérations élémentaires pour l'édition de piste"** (p. 207).

Track / Pattern (piste/motif source)

La ou les pistes ou le motif dont les données de séquence sont déplacées par pas d'un clock.

Réglage

ALL: Pistes de phrase 1~16, piste de mesure et piste de tempo
TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question
TEMPO: Piste de tempo
PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

Meas, For (plage d'édition)

Définit la plage de mesures où les données de séquence sont décalées par pas d'un clock. Réglez For sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.

Bias

Définit l'intensité (nombre de clocks) à laquelle les données de séquence sont déplacées.

Réglage: –4800~ +4800

Status

Définit le type de données à décaler dans le temps.

Réglage

ALL: Tous les types de données de séquence
NOTE: Données de notes
P.AFT: Données d'aftertouch polyphonique
C.C: Commandes de contrôle
PROG: Numéros de programme
C.AFT: Données d'aftertouch canal
BEND: Pitch Bend
EXC: Messages système exclusif (SysEx)
Tune: Données Tune Request
PTN: Données de messages Pattern Call

NOTE

Si vous réglez le paramètre Track sur "TEMPO", le paramètre Status n'est pas disponible.

Range Min, Range Max

Ces réglages définissent la plage de données quand Status est réglé sur "NOTE", "P.AFT", "C.C" ou "PROG". Réglez "Range Min" sur la valeur minimum et "Range Max" sur la valeur maximum.

IDEE

- Pour décaler toutes les notes ou les données d'aftertouch polyphonique, réglez Range Min sur "C -1" et Range Max sur "G9". Pour décaler C4, réglez Range Min et Range Max sur "C4". Pour décaler C3 à C4, réglez Range Min sur "C3" et Range Max sur "C4".
- Pour décaler toutes les commandes de contrôle, réglez Range Min sur "0" et Range Max sur "127". Pour décaler tous les numéros de programme, réglez Range Min sur "1" et Range Max sur "128". Pour décaler le numéro 4, réglez Range Min et Range Max sur "4". Pour décaler les numéros 3 à 14, réglez Range Min sur "3" et Range Max sur "14".

MIDI Channel

Définit le canal MIDI des données à décaler dans le temps.

Pour décaler le timing de toutes les données de séquence, réglez ce paramètre sur "ALL". Pour décaler le timing des données de séquence d'un canal MIDI donné, choisissez-le.

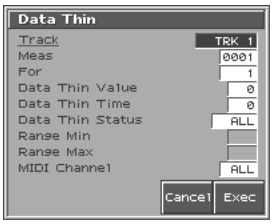
Réglage: ALL, 1~16

NOTE

Si Track est réglé sur "TEMPO" ou Status sur "EXC", "TUNE" ou "PTN", le paramètre MIDI Channel n'est pas disponible.

Réduire les données de séquence (Data Thin)

L'utilisation de commandes continues comme Aftertouch, Pitch Bend et Expression tend à générer de grandes quantités de données. Data Thin élimine les données superflues pour augmenter la capacité de mémoire du séquenceur.



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Opérations élémentaires pour l'édition de piste"** (p. 207).

Track / Pattern (piste/motif source)

Choisit la ou les pistes ou le motif dont les données de séquence sont réduites.

Réglage

ALL: Pistes de phrase 1~16, piste de mesure et piste de tempo

TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question

PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

Measure, For (plage d'édition)

Définit la plage de mesures où les données de séquence sont réduites. Réglez For sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.

Data Thin Value

Pour réduire des données comprenant des changements rapides, choisissez un réglage élevé. Si vous ne voulez pas réduire excessivement ces données à changements rapides, choisissez une valeur plus basse.

Data Thin Time

Pour réduire des données qui changent graduellement dans le temps, choisissez un réglage élevé. Si vous ne voulez pas réduire excessivement ces données à changements graduels, choisissez une valeur plus basse.

Data Thin Status

Définit le type de données à réduire.

Réglage

ALL: Tous les types de données de séquence ci-dessous

P.AFT: Données d'aftertouch polyphonique

C.C: Commandes de contrôle

C.AFT: Données d'aftertouch canal

BEND: Données de Pitch Bend

Range Min, Range Max

Ces réglages définissent la plage de données quand Status est réglé sur "P.AFT" ou "C.C". Réglez "Range Min" sur la valeur minimum et "Range Max" sur la valeur maximum.

IDEE

- Pour réduire toutes les données d'aftertouch polyphonique, réglez Range Min sur "C -1" et Range Max sur "C4". Pour réduire C4, réglez Range Min et Range Max sur "C4". Pour réduire C3 à C4, réglez Range Min sur "C3" et Range Max sur "C4".
- Pour réduire toutes les commandes de contrôle, réglez Range Min sur "0" et Range Max sur "127". Pour réduire le numéro 4, réglez Range Min et Range Max sur "4". Pour réduire les numéros 3 à 14, réglez Range Min sur "3" et Range Max sur "14".

MIDI Channel

Définit le canal MIDI des données à réduire.

Réglez ce paramètre sur "ALL" pour réduire toutes les données de séquence. Pour réduire les données de séquence d'un canal MIDI donné, choisissez-le.

Réglage: ALL, 1~16

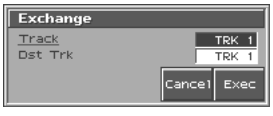
Echange de deux pistes ou motifs (Exchange)

Cette opération échange l'intégralité des données de deux pistes de phrase ou de deux motifs.

Réglage

TRK 1~TRK 16: La piste de phrase

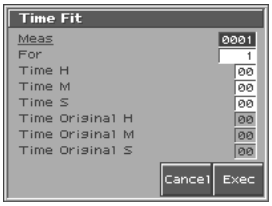
PTN001~PTN100: Le motif sélectionné



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Opérations élémentaires pour l'édition de piste"** (p. 207).

Réglage de la durée de reproduction du morceau (Time Fit)

Cette fonction calcule le temps de reproduction d'un morceau et permet de modifier les données de la piste de tempo de sorte que le morceau soit reproduit en un temps défini.



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Opérations élémentaires pour l'édition de piste"** (p. 207).

Meas, For (plage d'édition)

Calcule la durée de reproduction ou permet de vérifier/modifier la plage de mesures à régler. Réglez For sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.

Time H/M/S

Indique la durée de reproduction. Ce paramètre affiche (de haut en bas) la durée en format "heures: minutes: secondes".

Time Original H/M/S

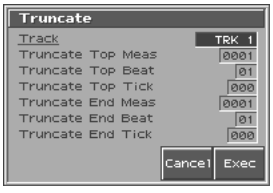
Indique la durée de reproduction actuelle.

Suppression de mesures vides (Truncate)

Les opérations de copie ou de fusion produisent parfois des mesures vides au début d'une piste de phrase ou d'un motif. Truncate efface la portion vide du début de la piste choisie jusqu'à la première activation de note.

NOTE

Si d'autres données de séquence (comme des changements de programme ou des commandes de contrôle) sont enregistrées entre le début et la première activation de note de la piste de phrase en question, seul le dernier événement de chaque type est placé avant l'activation de note.



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Opérations élémentaires pour l'édition de piste"** (p. 207).

Track / Pattern (piste/motif source)

Définit la piste de phrase ou le motif où les mesures vides seront effacées.

Réglage

TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question

PTN001~PTN100: Le motif sélectionné

Les paramètres en dessous de Track indiquent l'emplacement du début de la piste en question et la position de la première activation de note.

Edition d'événements spécifiques (Micro Edit)

Micro Edit permet d'éditer des événements individuels enregistrés dans un morceau, comme les messages MIDI et les données de tempo.

Edition des données de séquence (Procédure de base avec la fonction Microscope)

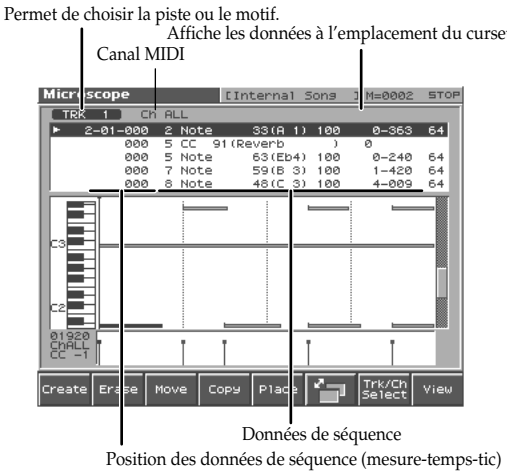
Affichez la page "Microscope" pour vérifier les données de séquence d'un morceau. Chaque ligne indique la position (mesure-temps-clock) des données enregistrées et de quelles données il s'agit.

1. **Chargez le morceau contenant les données de séquence à afficher/éditer (p. 205).**

2. **Appuyez sur [EDIT].**

   La page "Microscope" s'affiche.

   Appuyez sur ▲ ou ▼ pour afficher les données de séquence.



3. **Appuyez sur [6] pour changer de page.**

   Chaque pression sur [6] permet d'alterner entre les deux pages.

4. **Appuyez sur [7 (Trk/Ch Select)] pour amener le curseur sur "Track" et choisissez la piste ou le motif dont vous voulez afficher/éditer les données de séquence.**

   TRK 1~TRK 16: La piste de phrase en question

   TEMPO: La piste de tempo

   BEAT: La piste de mesure

   PTN001~PTN100: Le motif choisi (uniquement en mode Pattern)

MEMO

Pour optimaliser l'espace d'affichage, les portions ne contenant pas de données de séquence sont normalement omises à l'écran.

Vous trouverez une description de chaque type de donnée de séquence plus loin, sous **"Données de séquence gérées par une piste de phrase/un motif"** .

5. **Amenez le curseur sur "MIDI Channel" et choisissez le canal MIDI des données de séquence à afficher.**

6. Appuyez sur [8 (Close)] pour refermer la page.

7. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour choisir les données d'exécution à éditer.

8. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour choisir le paramètre à éditer.

9. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].

IDEE

Vous pouvez vous servir des touches du clavier pour changer le numéro de note pour les données de note ou d'aftertouch polyphonique, ou pour modifier le réglage On Velocity ou Off Velocity d'une note.

- Quand vous appuyez sur [ENTER], les données de séquence actuellement affichées à côté de " ▶ " sont transmises via la prise MIDI OUT. Dans le cas d'un message de note, la note est jouée quand vous appuyez sur [ENTER].

Pour savoir comment éditer un message SysEx, voyez **"Edition d'un message SysEx"** ci-dessous.

10. Répétez les étapes 3~6 pour poursuivre l'édition.

11. Appuyez sur [EXIT] pour refermer la page "Microscope".

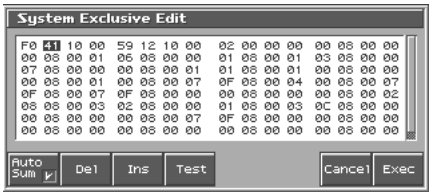
Edition d'un message SysEx

1. Choisissez l'emplacement du message SysEx à éditer avec les boutons ▲ et ▼ .

2. Appuyez sur ▶ pour amener le curseur sur "Sys Ex".

3. Amenez le curseur sur les données à éditer avec ◀ et ▶ .

La fenêtre "System Exclusive Edit" apparaît.



4. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] .

Pour ajouter des données entre "F0:" et ":F7", amenez le curseur sur cet emplacement et appuyez sur [3 (Insert)]. La valeur "00" est insérée. Réglez cette valeur comme bon vous semble.

Pour effacer des données, amenez le curseur sur l'emplacement ad hoc et appuyez sur [2 (Delete)].

5. Quand vous avez fini l'édition, appuyez sur [8 (Exec)] pour finaliser les valeurs du message SysEx.

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

IDEE

- Pour ignorer les changements que vous avez apportés au message SysEx et retourner à la page "Microscope", appuyez sur [EXIT].
- Si le message est un message System Exclusive Roland type IV, le calcul de la somme de contrôle est effectué automatiquement lors de la finalisation des valeurs. Si vous ne souhaitez pas utiliser ce calcul automatique de la somme de contrôle, appuyez sur [1 (Auto Sum)] pour supprimer la coche (✔).

Données de séquence gérées par une piste de phrase/un motif

Les pistes de phrase ou motifs peuvent enregistrer les neuf types de données de séquence ci-dessous. La position d'enregistrement (mesure-temps-clock) s'affiche à l'extrême gauche de chaque événement et le numéro de canal MIDI apparaît à côté.

Note

Ces messages MIDI représentent des notes. Voici les paramètres de gauche à droite: Note Number, qui indique le nom de la note; On Velocity, qui définit la force exercée sur la touche; Gate Time, qui définit la durée de la note et Off Velocity qui correspond à la vitesse de relâchement de la touche.

Changement de programme

Ce message MIDI sert à changer de sons. Le numéro de programme (PC#) sélectionne le son.

Commande de contrôle

Ce message MIDI applique divers effets comme la modulation ou l'expression. La commande de contrôle (CC#) définit la fonction et Value l'intensité de l'effet.

Pour connaître la fonction correspondant à chaque commande de contrôle, voyez **"Implémentation MIDI"** (p. 314).

Pitch Bend

Ce message MIDI sert à changer la hauteur. La valeur définit l'intensité du changement de hauteur.

Aftertouch polyphonique

Ce message MIDI applique l'aftertouch à une note individuelle. Voici les paramètres de gauche à droite: Note Number définit la note et Value spécifie l'intensité de l'aftertouch.

Aftertouch de canal

Ce message MIDI applique l'aftertouch à un canal MIDI entier. Value définit l'intensité de l'aftertouch.

Messages système exclusif (SysEx)

Il s'agit de messages MIDI servant à régler des paramètres propres au Fantom-S (comme les paramètres de sons). Entrez les données entre "F0" et "F7".

Pour en savoir plus sur les messages SysEx, voyez **"Implémentation MIDI"** (p. 314).

Tune Request

Ce message MIDI invite un synthétiseur analogique à s'accorder.

Ptn (message Pattern Call)

Ce message déclenche la reproduction d'un motif. Choisissez le numéro du motif avec le paramètre Number. Le nom du motif est affiché entre parenthèses ( ) et la position de fin de reproduction du motif est indiquée à droite du symbole "→".

NOTE

- Si le motif "appelé" avec le message Pattern Call dépasse la dernière mesure du morceau, la reproduction du motif cesse à ce point.
- Les messages Pattern Call permettent de déclencher la reproduction d'un seul motif à la fois pour une piste de phrase donnée.

Par conséquent, si un message Pattern Call est enregistré à un point situé avant la fin de reproduction du motif précédent, ce motif s'arrête de jouer et la reproduction du motif suivant commence. Si le motif "appelé" avec le message Pattern Call dépasse la dernière mesure du morceau, la reproduction du motif cesse à ce point.

- Bien que vous puissiez enregistrer des messages Pattern Call dans un motif, ils ne sont pas reproduits. Si vous souhaitez placer les données d'un motif dans un autre, copiez-les avec Track Edit.

Données gérées par la piste de tempo

La piste de tempo enregistre les données de tempo du morceau.

Tempo Change

Ces données définissent le tempo. La reproduction du morceau se fait conformément à la "valeur" de Tempo Change.

La valeur affichée avec " ♩ =**" correspond au tempo de reproduction du morceau. Vous pouvez uniquement changer cette valeur à la page "PLAY" de chaque mode.

Si la valeur Tempo Change diffère du tempo de reproduction, cela signifie que ce dernier a été modifié temporairement. Comme la valeur Tempo Change n'a pas été sauvegardée, ce réglage est perdu si vous choisissez un autre morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension. Si vous voulez jouer le morceau au même tempo à la prochaine reproduction, sauvegardez le morceau avec ce tempo. La valeur Tempo Change est alors identique au tempo de reproduction.

Données gérées par la piste de mesure

La piste de mesure enregistre les données d'armure de temps.

Beat Change

Définit le type de mesure ou "armure de temps" (Beat).

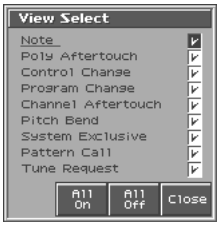
Choix des données de séquence affichées (View)

Vu qu'une piste de phrase ou un motif contient de grandes quantités de données de séquence, l'écran pourrait être encombré et difficile à lire. Le Fantom-S vous permet donc de choisir le(s) type(s) de données de séquence à afficher. Cette fonction permet de vérifier ou d'éditer un type particulier de données de séquence.

1. **Affichez la page "Microscope".**

2. **Appuyez sur [8 (View)].**

   La fenêtre " View Select" apparaît.



3. **Servez-vous des boutons ▲ et ▼ pour choisir les données de séquence à afficher.**

   Note: Messages de note. Ces messages MIDI représentent des notes.

   Poly Aftertouch: Aftertouch polyphonique. Ces messages MIDI appliquent l'aftertouch aux touches individuelles.

   Control Change: Commandes de contrôle. Ces messages MIDI appliquent divers effets comme la modulation ou l'expression.

   Program Change: Changements de programme. Ces messages MIDI sélectionnent des sons.

   Channel Aftertouch: Messages d'aftertouch de canal. Ces messages MIDI appliquent l'aftertouch à un canal MIDI entier.

   Pitch Bend: Messages Pitch Bend. Ces messages MIDI changent la hauteur.

   System Exclusive: Messages SysEx (système exclusif). Ces messages MIDI servent à régler des paramètres propres au Fantom-S (comme les paramètres de sons).

   Pattern Call: Messages Pattern Call. Ils déclenchent la reproduction d'un motif.

   Tune Request: Ce message MIDI invite un synthétiseur analogique à s'accorder.

4. **Appuyez sur [INC] ou [DEC] pour changer le réglage.**

   Le message en question est affiché si la case est cochée (✔) et n'apparaît pas si la case est vide.

   Si vous appuyez sur [7 (ALL OFF)], l'écran n'affiche aucune donnée de séquence.

   Si vous appuyez sur [8 (ALL ON)], l'écran affiche toutes les données de séquence.

5. **Appuyez sur [8 (Close)] pour refermer la fenêtre "View Select".**

Insérer des données de séquence (Create)

Vous pouvez insérer de nouvelles données de séquence à l'emplacement voulu d'une piste de phrase ou d'un motif.

☞ Pour en savoir plus sur les données de séquence que vous pouvez insérer, voyez **"Données de séquence gérées par une piste de phrase/un motif"** (p. 219).

1. **Affichez la page "Microscope" de la piste ou du motif où vous voulez insérer des données de séquence (p. 218).**
2. **Appuyez sur [1 (CREATE)].**
   La fenêtre "Create Event" apparaît.



3. **Servez-vous des boutons ▲ et ▼ pour choisir les données de séquence à insérer.**
4. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour insérer les données de jeu.**
5. **Les paramètres des données d'exécution insérées ont leur valeur par défaut: modifiez-les donc selon vos besoins.**

IDEE Si vous n'êtes pas satisfait des résultats de cette opération, appuyez sur [MENU] pour afficher une fenêtre "Menu" et choisissez "Undo Micro Edit". Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'opération (fonction Undo/Redo).
Après avoir exécuté Undo, vous pouvez réinstaurer les réglages antérieurs en effectuant l'opération Redo. Pour exécuter la fonction Redo, suivez la même procédure que pour Undo.

Effacer des données de séquence (Erase)

Si nécessaire, vous pouvez effacer un événement individuel des données de séquence. Cette opération permet aussi d'effacer des données individuelles de la piste de tempo ou de la piste de mesure.

NOTE Vous ne pouvez pas effacer la valeur Tempo Change située au début de la piste de tempo ni les données Beat Change et d'armure de temps au début de la piste de mesure ou du motif.

1. **Affichez la page "Microscope" de la piste ou du motif où vous voulez effacer des données de séquence (p. 218).**
2. **Amenez le curseur sur les données de séquence à effacer avec ▲ et ▼ .**

IDEE Pour effacer une plage de données, maintenez [SHIFT] enfoncé et choisissez les données de séquence avec ▼ .

3. **Appuyez sur [2 (Erase)] pour effacer les données de séquence.**

IDEE Si vous n'êtes pas satisfait des résultats de cette opération, appuyez sur [MENU] pour afficher une fenêtre "Menu" et choisissez "Undo Micro Edit". Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'opération (fonction Undo/Redo).
Après avoir exécuté Undo, vous pouvez réinstaurer les réglages antérieurs en effectuant l'opération Redo. Pour exécuter la fonction Redo, suivez la même procédure que pour Undo.

Déplacer des données de séquence (Move)

Vous pouvez déplacer un événement individuel des données de séquence. Cette opération permet aussi de déplacer des données enregistrées dans la piste de tempo ou la piste de mesure.

NOTE Vous ne pouvez pas déplacer la valeur Tempo Change située au début de la piste de tempo ni les données Beat Change et d'armure de temps au début de la piste de mesure ou du motif.

1. **Affichez la page "Microscope" de la piste ou du motif contenant les données à déplacer (p. 218).**
2. **Amenez le curseur sur les données de séquence à déplacer avec ▲ et ▼ .**

IDEE Pour déplacer une plage de données, maintenez [SHIFT] enfoncé et choisissez les données de séquence avec ▼ .

3. **Appuyez sur [3 (Move)].**
   La fenêtre "Move Event" apparaît.



4. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur la zone "Meas", "Beat" et "Tick".**
5. **Choisissez la destination des données déplacées avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**
6. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour déplacer les données de séquence.**

IDEE Si vous n'êtes pas satisfait des résultats de cette opération, appuyez sur [MENU] pour afficher une fenêtre "Menu" et choisissez "Undo Micro Edit". Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'opération (fonction Undo).
Après avoir exécuté Undo, vous pouvez réinstaurer les réglages antérieurs en effectuant l'opération Redo. Pour exécuter la fonction Redo, suivez la même procédure que pour Undo.

Copier des données de séquence (Copy)

Vous pouvez copier des données de séquence à l'endroit voulu. Cette fonction est utile pour utiliser des données de séquence identiques à plusieurs endroits. Cette opération permet aussi de copier des données enregistrées dans la piste de tempo ou la piste de mesure.

1. **Affichez la page "Microscope" de la piste ou du motif contenant les données de séquence à copier (p. 218).**
2. **Amenez le curseur sur les données de séquence à copier avec ▲ et ▼ .**
3. **Appuyez sur [3 (COPY)].**
4. **Appuyez sur [4 (PLACE)].**
   La fenêtre "Place Event" apparaît.



5. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur la zone "Meas", "Beat" et "Tick".**
6. **Choisissez la destination des données copiées avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**
7. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour "coller" les données.**

IDEE

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de cette opération, appuyez sur [MENU] pour afficher une fenêtre "Menu" et choisissez "Undo Micro Edit". Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'opération (fonction Undo/Redo).
Après avoir exécuté Undo, vous pouvez réinstaurer les réglages antérieurs en effectuant l'opération Redo. Pour exécuter la fonction Redo, suivez la même procédure que pour Undo.

Changer le tempo en cours de morceau

Pour changer de tempo au milieu du morceau, insérez un nouveau changement de tempo (Tempo Change) dans la piste de tempo. Une fois cet emplacement atteint, la reproduction du morceau suit la "valeur" Tempo Change insérée. Toutefois, pour produire des changements graduels de tempo (ritardando ou accelerando), nous vous conseillons d'utiliser la fonction d'enregistrement de tempo (p. 199).

IDEE

Pour accélérer ou ralentir le morceau entier, changez le tempo de reproduction à l'une des pages "PLAY".

1. **Affichez la page "Microscope" (p. 218).**
   Appuyez sur [7 (Trk/Ch Select)] et réglez TEMPO sur "Track".
2. **Appuyez sur [1 (Create)].**
   La fenêtre "Create Event" apparaît.



3. **Appuyez sur [8 (Exec)].**
   La fenêtre " Create Position" apparaît.
4. **Appuyez sur ◀ ou ▶ pour amener le curseur sur la zone "Meas", "Beat" et "Tick".**
5. **Choisissez la destination des données à insérer avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**
6. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour insérer les données de changement de tempo (Tempo Change).**
7. **Le changement de tempo inséré adopte la valeur par défaut. Modifiez-la si nécessaire.**

IDEE

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de cette opération, appuyez sur [MENU] pour afficher une fenêtre "Menu" et choisissez "Undo Micro Edit". Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'opération (fonction Undo/Redo).
Après avoir exécuté Undo, vous pouvez réinstaurer les réglages antérieurs en effectuant l'opération Redo. Pour exécuter la fonction Redo, suivez la même procédure que pour Undo.

Changer la mesure en cours de morceau

Pour changer d'armure de temps au milieu du morceau, insérez un changement d'armure (Beat Change). Les mesures au-delà de la valeur Beat Change insérée sont reproduites avec le nouveau type de mesure.

NOTE

- Il est impossible de changer l'armure de temps au milieu d'une mesure. Changez l'armure de temps en début de mesure.
- Si l'armure de temps de la piste de mesure diffère de celle du paramètre Pattern Beat (p. 198), la valeur de la piste de mesure est utilisée. Si, par exemple, un motif doté d'une mesure 3/4 est inséré dans un morceau 4/4, le motif ne s'aligne pas correctement avec les autres pistes de phrase. Pour que la reproduction soit correcte, insérez un changement de mesure (Beat Change) 3/4 dans la piste de mesure. Pour retrouver la mesure (armure de temps) 4/4, insérez un changement de mesure 4/4 dans la mesure suivant la dernière du motif.

IDEE

Si vous voulez changer l'armure de temps en vous servant d'une mesure située après la fin du morceau ou s'il vous est possible de changer la longueur du morceau, utilisez de préférence la fonction Insert Measure (p. 212).

1. **Affichez la page "Microscope" (p. 218).**
   Appuyez sur [7 (Trk/Ch Select)] et réglez BEAT sur "Track".
2. **Appuyez sur [1 (Create)].**
   La fenêtre "Create Event" apparaît.



3. **Appuyez sur [8 (Exec)].**
   La fenêtre "Create Position" apparaît.
4. **Appuyez sur ◀ ou ▶ pour amener le curseur sur la zone "Meas", "Beat" et "Tick".**
5. **Choisissez la destination des données à insérer avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**
6. **Appuyez sur [8 (OK)] pour insérer les données de changement d'armure de temps (Beat Change).**
7. **Le changement d'armure inséré adopte la valeur par défaut. Modifiez-la si nécessaire.**

IDEE

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de cette opération, appuyez sur [MENU] pour afficher une fenêtre "Menu" et choisissez "Undo Micro Edit". Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'opération (fonction Undo/Redo).
Après avoir exécuté Undo, vous pouvez réinstaurer les réglages antérieurs en effectuant l'opération Redo. Pour exécuter la fonction Redo, suivez la même procédure que pour Undo.

Nommer un morceau (Song Name)

Vous pouvez donner un nom à un morceau ou en changer le nom actuel. Ce nom de morceau est indépendant du nom de fichier assigné quand vous sauvegardez un morceau dans la mémoire utilisateur ou sur une carte de mémoire. Rien ne vous oblige à définir un nom de morceau. Toutefois, vous pouvez en définir un contenant jusqu'à 15 caractères et reflétant le contenu du morceau. Cela simplifie la gestion de vos morceaux.

NOTE

Certains fichiers Standard MIDI disponibles dans le commerce contiennent des données protégées par un droit d'auteur. Vous ne pouvez pas assigner de nom ni modifier le nom de ces morceaux.

1. **Affichez la page "Song Edit" et chargez le morceau auquel vous voulez assigner un nom (p. 226).**
2. **Appuyez sur [7 (Song Name)].**
   La page "Song Name" s'affiche.



3. **Assignez le nom voulu au morceau (15 caractères maximum).**
   - [1 (Change Type)]: Sélectionne le type de caractère. Chaque pression permet de choisir le premier caractère de l'une des trois options suivantes: lettres majuscules (A), minuscules (a) ou chiffres et symboles (0).
   - [2 (Delete)]: Efface le caractère indiqué par le curseur et déplace les caractères suivants vers la gauche.
   - [3 (Insert)]: Insère un espace (blanc) à l'emplacement du curseur.
   - ◀, ▶ : Permettent de déplacer le curseur.
   - Molette VALUE, boutons [INC][DEC]: Sélection des caractères.
4. **Après avoir entré le nom, appuyez sur [Write].**
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].

* *Vous pouvez aussi utiliser les pads pour entrer des caractères (p. 81).*

Sauvegarder/charger un morceau (SAVE/LOAD)

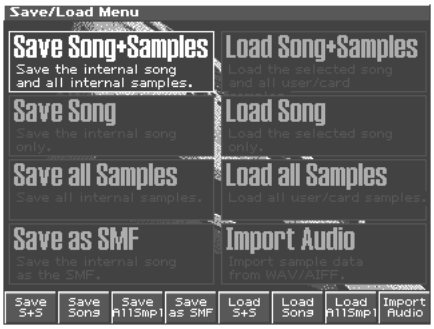
Les morceaux enregistrés sont hébergés temporairement dans la mémoire interne. Un morceau en mémoire interne est toutefois effacé quand vous mettez l'instrument hors tension ou que vous choisissez un autre morceau. Pour conserver le morceau, il faut donc le sauvegarder dans la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire. En outre, pour pouvoir éditer un morceau (p. 205), il faut le charger au préalable dans la mémoire interne.

Sauvegarder un morceau (Save)

Procédure de base

1. Appuyez sur [SAVE/LOAD].

La page "Save/Load Menu" apparaît.



2. Appuyez sur [1 (Save S+S)]~[4 (Save AllSmpl)] pour choisir le type de sauvegarde du morceau.

Save Song+Samples: Le morceau en mémoire interne est sauvegardé en format de morceau MRC Pro. L'extension ".SVQ" est automatiquement ajoutée au nom de fichier du morceau. Le morceau inclut les données de la zone temporaire. En outre, cette opération sauvegarde tous les échantillons de la mémoire d'échantillons.

Save Song: Le morceau en mémoire interne est sauvegardé en format de morceau MRC Pro. L'extension ".SVQ" est automatiquement ajoutée au nom de fichier du morceau. Le morceau inclut les données de la zone temporaire.

Save all Samples: Sauvegarde tous les échantillons de la mémoire d'échantillons.

Paramètre	Bouton de fonction	Morceau	Echantillons
Save Song+Samples	[1]	✔	✔
Save Song	[2]	✔	–
Save all Samples	[3]	–	✔

✔: Permet la sauvegarde

Sauvegarder un morceau avec les échantillons (Save Song+Samples)

Voici comment sauvegarder le morceau en mémoire interne avec tout le contenu de la mémoire d'échantillons et les réglages actuels du générateur de sons.

1. Appuyez sur [1 (Save S+S)] à la page "Save/Load Menu".

La page "Song File Name" apparaît.

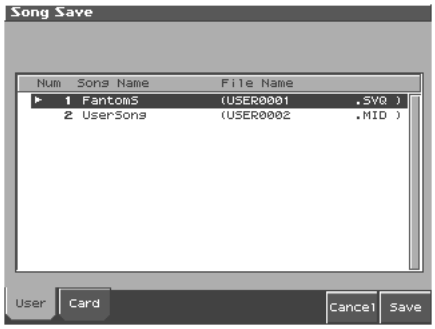


2. Entrez un nom de fichier pour le morceau (de 8 caractères maximum). L'extension ".SVQ" est automatiquement ajoutée au nom de fichier du morceau.

- [1 (Change Type)]: Sélectionne le type de caractère. Chaque pression permet de choisir le premier caractère de l'une des trois options suivantes: lettres majuscules (A), minuscules (a) ou chiffres et symboles (0).
- [2 (Delete)]: Efface le caractère indiqué par le curseur et déplace les caractères suivants vers la gauche.
- [3 (Insert)]: Insère un espace (blanc) à l'emplacement du curseur.
- ◀ ▶ : Permettent de déplacer le curseur.
- Molette VALUE, boutons [INC][DEC]: Sélection des caractères.

* *Vous pouvez aussi utiliser les pads pour entrer des caractères (p. 81).*

3. Après avoir entré le nom, appuyez sur [Write].



4. Appuyez sur [1 (User)] (mémoire utilisateur) ou [2 (Card)] (carte de mémoire) pour choisir l'emplacement de sauvegarde du morceau.

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

5. Appuyez sur [8 (Save)].

Un message vous demande confirmation.

6. Appuyez sur [8 (Exec)] pour confirmer.

* *Quand vous sauvegardez les échantillons, ils écrasent automatiquement les échantillons de même numéro (dans la banque correspondante) de la liste d'échantillons. Le nom de fichier "smpl****.wav (aif)" est assigné aux échantillons sauvegardés. La sauvegarde s'effectue dans le dossier "Roland/Smpl folder" de la mémoire utilisateur ou de la carte de mémoire. Le numéro du nom de fichier correspond au numéro de l'échantillon dans la liste.*

Nom de fichier et nom de morceau

Les fichiers aux formats MRC Pro et Standard MIDI ont un nom de fichier (File Name) et un nom de morceau (Song Name). Assignez le nom voulu aux morceaux lors de leur sauvegarde. Choisissez des noms facilitant la gestion des fichiers. Pour vous simplifier la tâche, vous pouvez définir le type de morceau avec le nom de fichier et spécifier le titre du morceau avec le nom de morceau.Assignez le nom voulu au morceau avec la page "Song Name" (p. 223).

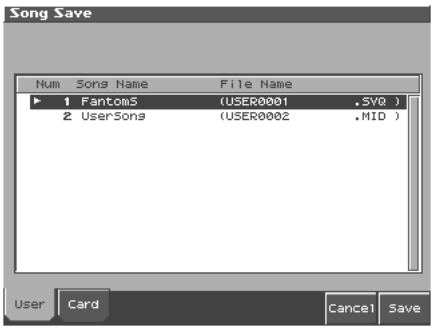
Si vous choisissez un nom de fichier déjà défini pour un morceau de la mémoire utilisateur ou de la carte de mémoire et que vous tentez de sauvegarder, le message "File "****" Already Exists! Over Write OK?" s'affiche, vous demandant de confirmer l'écrasement du fichier. Pour écraser le fichier existant, appuyez sur [8 (OK)]. Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur [7 (Cancel)].

Si vous tentez de sauvegarder des données sur une carte de mémoire non formatée par le Fantom-S, le message "Unformatted!" s'affiche (indiquant que la carte de mémoire n'est pas formatée). Formatez la carte de mémoire sur le Fantom-S (p. 243).

Sauvegarder un morceau (Save Song)

Voici comment sauvegarder le morceau en mémoire interne avec les réglages actuels du générateur de sons.

1. **Appuyez sur [2 (Save Song)] à la page "Save/Load Menu".**
   La page d'entrée du nom de morceau "Song Name" s'affiche.
2. **Entrez un nom de fichier pour le morceau (de 8 caractères maximum). L'extension ".SVQ" est automatiquement ajoutée au nom de fichier du morceau.**
3. **Après avoir entré le nom, appuyez sur [Write].**



4. **Appuyez sur [1 (User)] (mémoire utilisateur) ou [2 (Card)] (carte de mémoire) pour choisir la destination de sauvegarde du morceau.**
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].
5. **Appuyez sur [8 (Save)].**
   Un message vous demande confirmation.
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].
6. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour confirmer.**

La sauvegarde de votre morceau avec "Save" ne permet pas de le reproduire sur un séquenceur autre que celui du Fantom-S. Pour pouvoir le reproduire sur un autre séquenceur, sauvegardez le morceau en question en format SMF. En outre, n'oubliez pas de définir les messages de sélection de banque et les numéros de programme ad hoc pour obtenir les sons corrects.

Les réglages de Performance sont mémorisés tels quels au moment de la sauvegarde. Cela veut dire que si vous changez la Performance en cours de morceau et que vous sauvegardez ensuite le morceau à la fin de l'enregistrement, les réglages de Performance seront différents de ceux au début du morceau. En d'autres termes, quand vous reproduisez le morceau depuis le début, les sons de la Performance reflètent les réglages en vigueur au moment de la sauvegarde. Si vous changez la Performance au cours du morceau, veillez à insérer un message de sélection de banque et un numéro de programme ad hoc (avec la page "Microscope", etc.) au début du morceau pour définir la Performance active au début de l'enregistrement (p. 218).

Sauvegarder tous les échantillons (Save All Samples)

Cette fonction permet de sauvegarder tous les échantillons de la mémoire d'échantillons dans la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire.

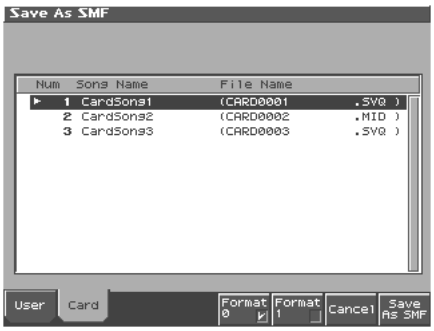
1. **Appuyez sur [3 (Save AllSmpl)] à la page "Save/Load Menu".**
   Un message vous demande confirmation.
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [7(Cancel)].
2. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour confirmer.**

* *Quand vous sauvegardez les échantillons, ils écrasent automatiquement les échantillons de même numéro (dans la banque correspondante) de la liste d'échantillons.*

Sauvegarder un morceau en format SMF (Save as SMF)

Voici comment convertir et sauvegarder un morceau interne sous forme de fichier SMF.

1. **Appuyez sur [4 (Save as SMF)] à la page "Save/Load Menu".**
   La page "Song File Name" apparaît.
2. **Définissez le nom de fichier du morceau.**
3. **Après avoir entré le nom, appuyez sur [Write].**
4. **Appuyez sur [1 (User)] (mémoire utilisateur) ou [2 (Card)] (carte de mémoire) pour choisir l'emplacement de sauvegarde.**



5. **Appuyez sur [5 (Format 0)] ou [6 (Format 1)] pour choisir le format de sauvegarde du morceau.**
   Format 0: Convertit le morceau en fichier de format SMF 0 (toutes les données de Performance sont sauvegardées sur une piste de phrase) et le sauvegarde sur disque. L'extension ".MID" est automatiquement ajoutée au nom de fichier.
   Format 1: Convertit le morceau en fichier de format SMF 1 (les données de Performance sont sauvegardées sur plusieurs pistes de phrase) et le sauvegarde sur disque. L'extension ".MID" est automatiquement ajoutée au nom de fichier.
6. **Appuyez sur [8 (Save As SMF)].**
   Un message vous demande confirmation.
7. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour confirmer.**

* *Quel que soit le format SMF choisi ("Save SMF (Format 0)" ou "Save SMF (Format 1)"), l'extension ".MID" est ajoutée au nom de fichier. L'extension n'indique donc pas le type de format SMF.*

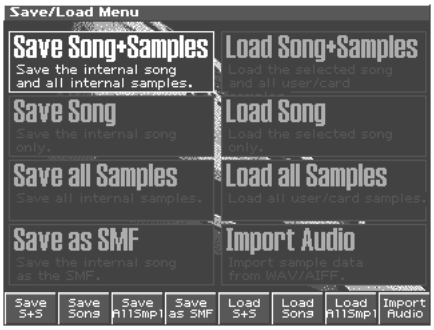
La sauvegarde de données en format SMF n'inclut pas les données des réglages de son. Pour être sûr d'obtenir les sons corrects, il faut enregistrer les messages de sélection de banque et les numéros de programme (p. 218).

Si vous choisissez un nom de fichier déjà défini pour un morceau de la mémoire utilisateur ou de la carte de mémoire et que vous tentez de sauvegarder, le message "File "****" Already Exists! Over Write OK?" s'affiche, vous demandant de confirmer l'écrasement du fichier. Pour écraser le fichier existant, appuyez sur [8(OK)]. Pour annuler la sauvegarde du fichier, appuyez sur [7(Cancel)].
Si vous tentez de sauvegarder des données sur une carte de mémoire non formatée par le Fantom-S, le message "Unformatted!" s'affiche (indiquant que la carte de mémoire n'est pas formatée). Formatez la carte de mémoire sur le Fantom-S (p. 243).

Charger un morceau (Load)

Procédure de base

1. **Appuyez sur [SAVE/LOAD].**
   La page "Save/Load Menu" apparaît.



2. **Appuyez sur [5 (Load S+S)]~[7 (Load AllSmpl)] pour choisir le type de chargement du morceau.**
   Load Song+Samples: Charge un morceau dans la mémoire interne. Cette opération charge aussi tous les échantillons dans la mémoire d'échantillons.
   Load Song: Charge un morceau dans la mémoire interne.
   Load all Samples: Charge tous les échantillons dans la mémoire d'échantillons.

Paramètre	Bouton de fonction	Morceau	Echantillons
Load Song+Samples	[1]	✔	✔
Load Song	[2]	✔	–
Load all Samples	[3]	–	✔

✔: Permet le chargement

* *Un morceau sauvegardé sur le Fantom-S (.SVQ) inclut aussi les données pour la zone temporaire du générateur de sons.*

Charger un morceau avec les échantillons (Load Song+Samples)

Cette opération permet de charger un morceau en mémoire interne ainsi que tous les échantillons dans la mémoire d'échantillons.

1. **Appuyez sur [5 (Load S+S)] à la page "Save/Load Menu".**



2. **Choisissez la destination de chargement avec [1 (User)] ou [2 (Card)] et le morceau à charger avec ▲ ▼.**
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].
3. **Appuyez sur [8 (Load)].**
   Un message vous demande confirmation.
4. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour confirmer.**

Charger un morceau (Load Song)

Cette opération charge un morceau dans la mémoire interne.

1. **Appuyez sur [6 (Load Song)] à la page "Save/Load Menu".**



2. **Choisissez la destination de chargement avec [1(User)] ou [2(Card)] et le morceau à charger avec ▲ ▼.**
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].
3. **Appuyez sur [8 (Load)].**
   Un message vous demande confirmation.
4. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour confirmer.**

Charger tous les échantillons (Load All Samples)

Cette opération charge tous les échantillons de la mémoire utilisateur ou d'une carte dans la mémoire d'échantillons.

1. **Appuyez sur [7 (Load AllSmpl)] à la page "Save/Load Menu".**
   Un message vous demande confirmation.
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].
2. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour confirmer.**

Importer un fichier WAV/AIFF (Import Audio)

Voici comment importer un fichier audio (WAV/AIFF) dans la mémoire d'échantillonnage sous forme d'échantillon.

Pour pouvoir importer un fichier, il faut qu'il se trouve dans le dossier suivant de votre ordinateur.

- **Windows 98/Me/2000/XP**
  Disque amovible/TMP/dossier AUDIO_IMPORT
- **Macintosh**
  FANS USER/TMP/dossier AUDIO_IMPORT

* *"/" indique la hiérarchie des dossiers.*

1. **Appuyez sur [Save/Load].**
2. **Appuyez sur [8 (Import Audio)].**
3. **Appuyez sur [1 (User)] ou [2 (Card)] pour spécifier la destination du fichier à importer.**
   [1 (User)]: Importe les données dans la mémoire utilisateur.
   [2 (CARD)]: Importe les données dans une carte de mémoire.
4. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner le fichier que vous souhaitez importer.**
   Si vous voulez sélectionner plusieurs échantillons à la fois, appuyez sur [5 (Mark Set)] pour cocher (✔) les fichiers qui vous intéressent. Pour désélectionner un échantillon, appuyez sur [4 (Mark Clear)].
   Maintenez[SHIFT] enfoncé et appuyez sur [5 (Mark Set All)] pour sélectionner/cocher tous les fichiers de la banque choisie. Maintenez[SHIFT] enfoncé et appuyez sur [4 (Mark Clr All)] pour désélectionner tous les fichiers cochés.
5. **Appuyez sur [8 (Import Audio)].**
   Un message vous demande confirmation.
   * *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*
6. **Appuyez sur [8 (Exec)].**
   Le fichier est importé et la page "Sample List" apparaît.
   * *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*

MEMO

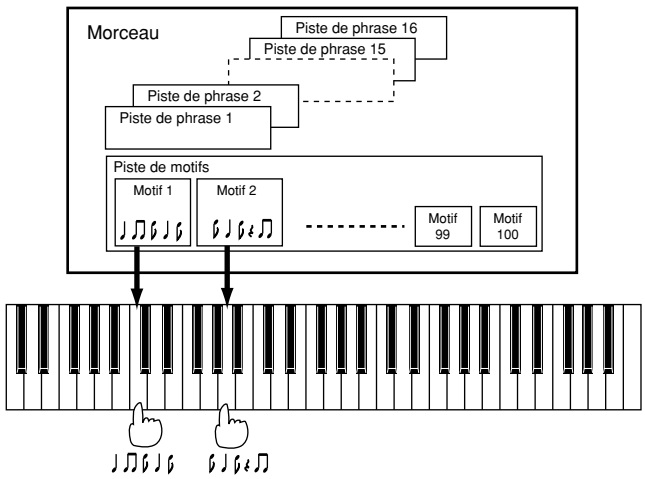
Le fichier importé est inséré dans la liste et traité comme un échantillon. Comme tous les échantillons, il est effacé à la mise hors tension. Pour le conserver, il faut appuyer sur [WRITE].

Jouer une phrase en enfonçant une touche (fonction RPS)

RPS (Realtime Phrase Sequence) est une fonction qui vous permet d'assigner des motifs au clavier et de les reproduire en enfonçant une touche ou un pad.

Ainsi, une phrase difficile à jouer "en direct" peut être assignée à une touche du clavier. Pour jouer la phrase sur scène, il suffit alors d'enfoncer la touche en question.

L'instrument permet de jouer simultanément jusqu'à huit motifs. Vous pouvez donc créer des motifs différents pour la batterie, la basse et le clavier et les combiner pour produire de nouveaux morceaux. En outre, vous pouvez enregistrer l'utilisation de ces motifs et vous en servir comme d'une phrase échantillonnée.



Avant d'utiliser la fonction RPS

Enregistrer un motif

Avant de pouvoir utiliser la fonction RPS, il faut enregistrer la phrase voulue dans un motif. Pour en savoir plus sur l'enregistrement, voyez **"Enregistrer une exécution en temps réel (Realtime Rec)"** (p. 198) ou **"Enregistrer les données pas à pas (Step Rec)"** (p. 202).

NOTE

Enregistrez uniquement des messages de note dans le motif. En effet, si un motif contient une grande quantité de données MIDI, vous risquez d'obtenir des retards lorsque vous utilisez ce motif avec la fonction RPS. Toutes les données MIDI autres que les messages de note doivent être enregistrées sur une piste de phrase.

Réglages de la fonction RPS

Ces réglages permettent d'assigner un motif à chaque touche du clavier et de définir la manière dont les motifs sont joués. Ces réglages s'effectuent indépendamment pour chaque morceau et sont mémorisés quand vous sauvegardez le morceau en format MRC Pro.

NOTE

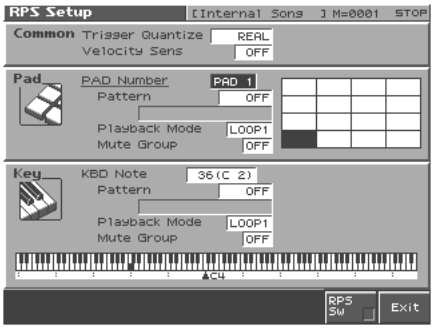
Quand vous choisissez un morceau archivé sur disque, un message "The Song "****" is not Internal Song. Load anyway for Song Edit?" vous demande confirmation. Appuyez sur [7 (OK)] pour écraser le morceau en mémoire interne et charger le nouveau morceau. Si vous voulez conserver le morceau en mémoire interne, appuyez sur [EXIT].

1. **Appuyez sur [SEQUENCER].**

   La page "Song Play" s'affiche.

2. **Appuyez sur [5 (RPS)].**

   La page "RPS Setup" s'affiche.



Cette page permet de régler divers paramètres liés à la fonction RPS.

3. **Utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur les divers paramètres et réglez-en la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**

MEMO

Réglez les paramètres Pattern, Playback Mode et Mute Group pour chaque touche. Bien que le clavier du Fantom compte 61 touches, vous pouvez régler ces paramètres pour les touches E0~G9. Les réglages des paramètres Trigger Quantize et Velocity Sens affectent le morceau entier.

- **Trigger Quantize**

  Définit la manière dont la reproduction de motif démarre quand vous enfoncez une touche pendant la reproduction ou l'enregistrement de morceau.

  Réglage

  REAL: La reproduction du motif commence dès que vous enfoncez la touche.

  BEAT: Si, pendant la reproduction ou l'enregistrement de morceau, vous enfoncez une touche entre deux temps, le motif commence sur le temps suivant de la mesure.

  MEASURE: Si, pendant la reproduction ou l'enregistrement de morceau, vous enfoncez une touche au milieu de la mesure en cours, le motif commence au début de la mesure suivante.

- **Velocity Sens (sensibilité au toucher)**

  Réglez ce paramètre sur "OFF" pour reproduire le motif au volume auquel vous l'avez enregistré.

  Pour nuancer le volume de reproduction du motif en fonction de la force avec laquelle vous enfoncez la touche, choisissez "LOW", "MID" ou "HIGH".

  Réglage: OFF, LOW, MID, HIGH
- **Keyboard Note**

  Permet de choisir la touche à laquelle le motif est assigné. Vous pouvez aussi régler ce paramètre en enfonçant la touche voulue du clavier.
- **PAD Number**

  Permet de choisir le numéro du pad auquel le motif est assigné.
- **KBD/PAD Pattern**

  Spécifie le numéro du motif assigné à la touche/au pad. Le nom du motif choisi est affiché en dessous de son numéro.

  Choisissez le réglage "OFF" pour les touches auxquelles vous ne comptez pas assigner de motif. Si vous réglez ce paramètre sur "STOP", la touche/le pad en question sert à arrêter la reproduction des motifs en cours.

  Pour assigner un numéro de motif à un pad, appuyez simplement sur le pad en question pour déplacer le curseur sur "Pattern".

  Réglages: STOP, OFF, PTN001~PTN100

MEMO

L'écran indique les réglages définis à l'aide de symboles. La touche en cours de réglage est repérée par le symbole "▼", les touches auxquelles vous avez affecté un motif comportent le symbole "▮" et les touches servant à l'arrêt des motifs ("STOP") sont repérées par un "✚". Les touches n'affichant aucun symbole sont réglées sur "OFF".

- **KBD/PAD Playback Mode**

  Définit la manière dont le motif est reproduit.

  Réglage

  LOOP1: Le motif est joué en boucle tant que vous enfoncez la touche.

  LOOP2: Le motif est reproduit de façon répétitive. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur une touche réglée sur "STOP" ou enfoncez de nouveau la même touche/le même pad.

  ONCE: Le motif est reproduit une seule fois.
- **KBD/PAD Mute Group**

  Cette fonction sert à empêcher le jeu simultané de motifs du même groupe. Par exemple, il vaut mieux éviter de jouer une transition (Fill-in) en même temps qu'un pont (bridge). Pour ce faire, il suffit d'assigner le même numéro de groupe au motif de Fill-in et du pont.

  Vous pouvez définir jusqu'à 31 de ces groupes Mute. Si vous ne comptez pas utiliser la fonction Mute Group pour le motif, réglez ce paramètre sur "OFF".

  Réglage: OFF, 1~31

4. Appuyez sur [7 (RPS SW)] pour cocher la case (✔) et activer la fonction RPS.

5. Quand vous avez fini les réglages, appuyez sur [8 (Close)] pour revenir à la page "Song Edit".

Utilisation de la fonction RPS pendant le jeu

En principe, pour jouer des motifs individuels, il faut charger le morceau contenant les motifs en question dans la mémoire interne. Toutefois, pour jouer des motifs avec la fonction RPS, vous pouvez vous servir du mode Quick Play.

1. Vérifiez que tous les réglages ont été correctement effectués pour la fonction RPS.

2. Affichez la page "PLAY" du mode où vous voulez jouer.

3. Appuyez sur [RPS] pour allumer le bouton.

La fonction RPS est activée; vous pouvez jouer les motifs avec cette fonction.



MEMO

Si vous sauvegardez le morceau en format MRC Pro lorsque la fonction RPS est active, le statut de cette fonction sera aussi mémorisé. Cela veut dire que vous pourrez jouer avec la fonction RPS en sélectionnant simplement ce morceau.

4. Appuyez sur [PLAY] pour reproduire le morceau.

IDEE

- Lancez la reproduction du morceau pour pouvoir synchroniser le jeu des motifs sur le morceau ou synchroniser le jeu de plusieurs motifs.
- Si la reproduction du morceau est à l'arrêt, le motif commence dès que vous enfoncez la touche en question, quel que soit le réglage Trigger Quantize.
- Le motif est reproduit conformément à l'armure de temps du morceau (piste de mesure). Par conséquent, si la piste de phrase ne contient aucune donnée de séquence, le morceau n'est pas reproduit et vous ne pouvez pas synchroniser le jeu des motifs. Dans ce cas, insérez plusieurs mesures vides dans une piste de phrase et reproduisez-les en boucle.

5. Appuyez sur une touche ou un pad auquel vous avez affecté un motif pour le démarrer.

Pour arrêter le motif en cours de jeu, appuyez sur la touche choisie (avec KBD Pattern réglé sur "OFF"). Si vous avez réglé le paramètre Playback Mode sur "LOOP2", vous pouvez arrêter le jeu du motif en enfonçant à nouveau la même touche.

MEMO

Cette fonction permet de reproduire jusqu'à huit motifs à la fois.

NOTE

Si vous désactivez la fonction RPS durant le jeu d'un motif, le clavier retourne en mode de jeu normal mais la reproduction du motif continue. Dans ce cas, activez à nouveau la fonction RPS et arrêtez le motif comme il se doit.

Enregistrer une Performance exploitant la fonction RPS

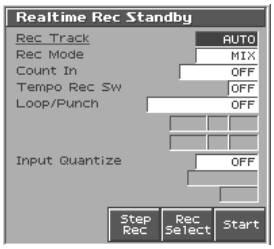
Tout comme une Performance normale, vous pouvez enregistrer en temps réel une Performance utilisant la fonction RPS. Cette méthode permet de remixer facilement des motifs et de composer un morceau.

MEMO

Quand vous utilisez la fonction RPS pendant un enregistrement en temps réel, les motifs sont enregistrés tels qu'ils sont joués.

1. **Vérifiez que tous les réglages ont été correctement effectués pour la fonction RPS.**
2. **Affichez la page "PLAY" du mode où vous voulez jouer.**
3. **Appuyez sur [RPS] pour activer la fonction RPS (p. 229).**
4. **Appuyez sur [REC].**

   Le témoin du bouton [REC] clignote et la fenêtre "Realtime Rec Standby" apparaît. Cette fenêtre permet d'effectuer divers réglages pour l'enregistrement en temps réel.



5. **Effectuez les réglages d'enregistrement.**

☞ Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Enregistrer une exécution en temps réel (Realtime Rec)"** (p. 198).

6. **Appuyez sur [PLAY].**

   La fenêtre "Recording Standby" se ferme, le témoin [REC] cesse de clignoter et reste allumé; l'enregistrement débute.

7. **Appuyez sur une touche ou un pad auquel vous avez affecté un motif pour le démarrer.**

   L'instrument reproduit les motifs assignés aux touches ou aux pads enfoncés et enregistre leur jeu.

NOTE

Si Count In est réglé sur "WAIT NOTE" à la fenêtre "Realtime Rec Standby", l'enregistrement ne démarre pas quand vous enfoncez une touche à laquelle vous avez assigné un motif ou une touche définie pour l'arrêt de jeu des motifs.

8. **Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur [STOP].**

   Le témoin [REC] s'éteint.

Utilisation des effets

Ce chapitre vous explique comment régler et appliquer les effets dans chaque mode.

Pour en savoir plus sur les effets internes du Fantom-S, voyez **"Effets internes"** (p. 76).

Activation et coupure des effets

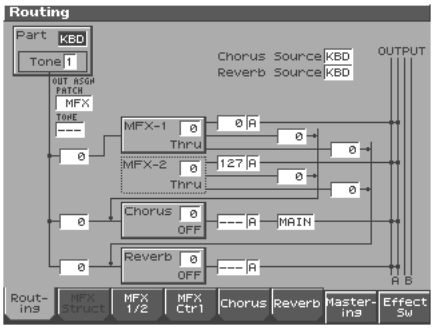
Vous pouvez activer/couper l'ensemble des effets internes du Fantom-S. Coupez les effets pour écouter le signal sec lors de la création d'un son, par exemple, ou pour utiliser des processeurs d'effets externes.

NOTE

L'activation/la coupure des effets s'applique à tout le Fantom-S. Vous ne pouvez donc pas effectuer ces réglages pour des Performances ou des Patches individuels.

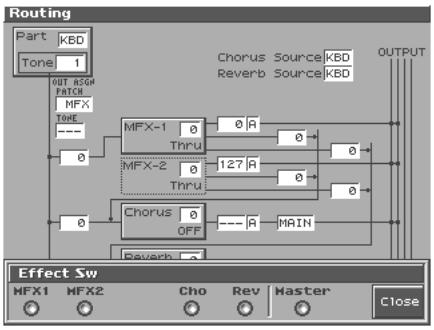
La page "PLAY" de chaque mode propose des commutateurs d'activation/de coupure pour les trois effets. Utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur les commutateurs d'effets dans la partie supérieure de la page et actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] / [DEC] pour changer le réglage.

1. **Appuyez sur [EFFECTS] pour afficher la page d'effets.**



2. **Appuyez sur [8 (Effect Sw)].**

   La fenêtre "Effect Sw" apparaît.



3. **Activez/coupez chaque effet avec [1 (MFX1)]~[6 (MASTER)]. Chaque pression sur le bouton alterne entre activé et coupé.**

4. **Appuyez sur [8 (Close)] pour revenir à la page précédente.**

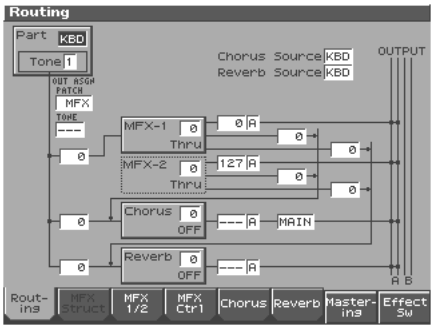
   Quand vous retournez à la page "Play", les réglages sont affichés dans la zone suivante de l'écran.



Réglages d'effets

1. **Sélectionnez le mode voulu et choisissez le son auquel vous voulez appliquer des effets.**
2. **Appuyez sur [EFFECTS] pour afficher la page d'effets.**
3. **Appuyez sur [1 (Routing)]~[7 (Mastering)] afin de sélectionner l'onglet de l'effet à éditer.**

   * *Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton [MENU] à la page d'effets.*



   Chaque pression sur le bouton [2 (MFX1/2/3)] permet d'alterner entre les multi-effets 1, 2 et 3.

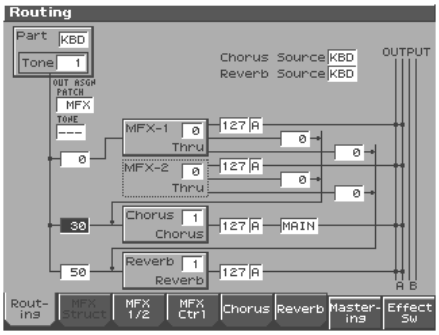
4. **Utilisez les boutons [CURSOR] pour sélectionner le paramètre à modifier.**
5. **Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**
6. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.**

Effets en mode Patch

Le mode Patch propose deux multi-effets (MFX1, MFX2), un chorus et une réverbération. Le fonctionnement du multi-effet 1 (MFX1) dépend des réglages d'effets du Patch ou kit de batterie assigné à la partie Keyboard. L'action du multi-effet 2 (MFX2) dépend des réglages d'effets du Patch ou kit de batterie assigné à la partie Pad. Les effets chorus et de réverbération fonctionnent conformément aux réglages du Patch ou kit de batterie assigné à la partie Keyboard ou la partie Pad.

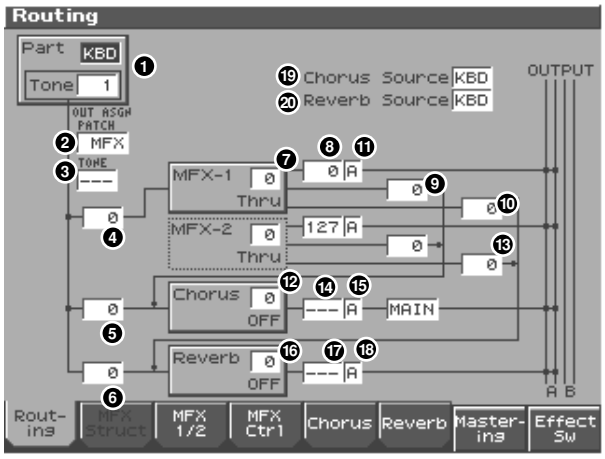
Acheminement du signal (Routing)

Cette page permet de régler des paramètres pour l'ensemble des effets et de définir la destination et le niveau de chaque signal.



Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Réglages d'effets"** (p. 231).

Schéma et paramètres d'acheminement



❶ Tone Select

Définit le Tone dont vous voulez modifier les réglages.

Réglage: 1~4

MEMO

Si vous avez choisi un kit de batterie, ce paramètre s'appellera **Rhythm Key Select**. Ce réglage sert à choisir le Tone rythmique (A0~C8) dont vous voulez modifier les réglages.

❷ Patch Output Assign

Définit l'acheminement du son direct aux sorties pour chaque Patch.

Réglage:

MFX: Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.

A, B: Sortie via la prise OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effet.

1~4: Sortie via les prises INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par les multi-effets.

TONE: Sortie conforme aux réglages de chaque Tone.

MEMO

- Lorsque les réglages envoient les signaux aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 alors qu'aucun câble n'est branché à la prise INDIVIDUAL 2, les signaux INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et envoyés à la sortie INDIVIDUAL 1. Ce signal est un mixage des signaux INDIVIDUAL 1 et 2.
- Si vous avez choisi un kit de batterie, ce paramètre s'appelle **Rhythm Output Assign**. Ce réglage permet de spécifier l'acheminement du son direct aux sorties pour chaque kit de batterie.

MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 249).

❸ Tone Output Assign

Définit la sortie du signal direct pour chaque Tone.

Réglage:

MFX: Sortie en stéréo via les processeurs multi-effets. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.

A, B: Sortie via la prise OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effet.

1~4: Sortie via les prises INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par le multi-effet.

NOTE

- Si vous avez assigné tout réglage autre que "TONE" à Patch Output Assign (❷), ces réglages sont ignorés.
- Si vous avez choisi un type "2"~"10" avec le paramètre Structure Type, les sorties des Tones 1 et 2 sont combinées avec le Tone 2 et les sorties des Tones 3 et 4 avec le Tone 4. Le Tone 1 se conforme donc aux réglages du Tone 2 et le Tone 3 à ceux du Tone 4 (p. 102).
- Lorsque les réglages envoient les signaux aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 alors qu'aucun câble n'est branché à la prise INDIVIDUAL 2, les signaux INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et envoyés à la sortie INDIVIDUAL 1. Ce signal est un mixage des signaux INDIVIDUAL 1 et 2.

MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 249).

IDEE

- Quand vous réglez le "MFX", définissez la destination de sortie du son passant par le multi-effet avec le paramètre MFX Output Assign (⓫).
- Les effets chorus et de réverbération ont toujours une sortie mono.
- Pour définir la destination de sortie du signal passant par le chorus, vous disposez des paramètres Chorus Output Select (⓭) et Chorus Output Assign (⓯).
- Vous définissez la destination de sortie du signal passant par la réverbération avec le paramètre Reverb Output Assign (⓲).

❹ Tone Output Level

Règle le niveau du signal envoyé à la destination de sortie choisie avec Output Assign (❷, ❸).

Réglage: 0~127

❺ Tone Chorus Send Level

Règle le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque Tone.

Réglage: 0~127

❻ Tone Reverb Send Level

Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération pour chaque Tone.

Réglage: 0~127

❼ MFX Type (type de multi-effet)

Ce paramètre permet de sélectionner un des 77 (Fantom-S88: 78) multi-effets disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres des multi-effets, voyez **"Paramètres des multi-effets"** (p. 287).

Réglage: 0 (Through)~77 (Fantom-S88; 78)

❽ MFX Output Level (niveau de sortie du multi-effet)

Détermine le niveau du signal de sortie du multi-effet.

Réglage: 0~127

❾ MFX Chorus Send Level (niveau d'envoi du multi-effet au chorus)

Détermine le niveau d'envoi au chorus du signal de sortie du multi-

effet. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet chorus, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~127

⑩ MFX Reverb Send Level (niveau d'envoi du multi-effet à la réverb.)

Détermine le niveau d'envoi à la réverbération du signal de sortie du multi-effet. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet de réverbération, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~127

⑪ MFX Output Assign (destination de sortie du multi-effet)

Détermine la destination du signal de sortie du multi-effet.

Réglage

A: Signal envoyé aux prises OUTPUT A (MIX) en stéréo.

B: Signal envoyé aux prises OUTPUT B en stéréo.

MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 249).

⑫ Chorus Type

Permet de choisir le type d'effet.

Réglage

0 (Off): Ni chorus, ni delay (pas d'effet).

1 (Chorus): effet chorus.

2 (Delay): effet delay.

3 (GM2 Chorus): chorus General MIDI 2

⑬ Chorus Output Select

Détermine la sortie du signal de chorus.

Réglage

MAIN: Signal envoyé aux prises OUTPUT en stéréo.

REV: Signal envoyé à l'effet de réverbération en mono.

M+R: Signal envoyé aux prises OUTPUT en stéréo et à l'effet de réverbération en mono.

IDEE

Pour le réglage "MAIN" ou "M+R", le paramètre Chorus Output Assign définit les prises OUTPUT auxquelles le signal est transmis (⑮).

⑭ Chorus Level

Détermine le niveau de sortie du signal avec chorus.

Réglage: 0~127

⑮ Chorus Output Assign

Définit la paire de prises OUTPUT recevant le signal avec chorus lorsque Chorus Output Select (⑬) est réglé sur "MAIN" ou "M+R".

Réglage

A: Signal envoyé aux prises OUTPUT A (MIX) en stéréo.

B: Signal envoyé aux prises OUTPUT B en stéréo.

NOTE

Si Chorus Output Select (⑬) est réglé sur "REV", ce réglage n'a aucun effet.

⑯ Reverb Type

Sélection du type de réverbération.

Réglage

0 (Off): pas de réverbération.

1 (Reverb): réverb normale

2 (SRV Room): simule la réverbération d'une pièce.

3 (SRV Hall): simule la réverbération d'une salle de concert.

4 (SRV Plate): Simule une réverbération à plaque toujours très populaire (réverbération générée en faisant vibrer une plaque métallique). "SRV Plate" permet aussi de produire des réverbérations spéciales au son très métallique.

5 (GM2 Reverb): réverbération General MIDI 2

⑰ Reverb Level

Détermine le niveau de sortie du signal avec réverbération.

Réglage: 0~127

⑱ Reverb Output Assign

Détermine la sortie du signal de réverbération.

Réglage

A: Signal envoyé aux prises OUTPUT A (MIX) en stéréo.

B: Signal envoyé aux prises OUTPUT B en stéréo.

MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 249).

⑲ Chorus Source

Permet de choisir les réglages des paramètres de chorus. Pour utiliser les réglages du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie Keyboard, choisissez "KBD". Choisissez "PAD" si vous comptez utiliser les réglages du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie Pad.

Réglage: KBD, PAD

⑳ Reverb Source

Permet de choisir les réglages des paramètres de réverbération. Pour utiliser les réglages du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie Keyboard, choisissez "KBD". Choisissez "PAD" si vous comptez utiliser les réglages du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie Pad.

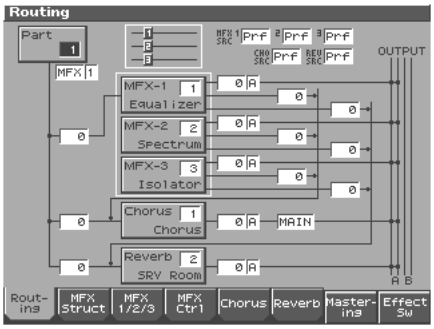
Réglage: KBD, PAD

Effets en mode Performance

Le mode Performance propose trois multi-effets (MFX1, MFX2 et MFX3), un chorus et une réverbération. Pour chacun de ces trois multi-effets, le chorus et la réverb, vous pouvez définir si l'effet en question fonctionne conformément aux réglages de la Performance ou aux réglages d'effets du Patch ou kit de batterie assigné à la partie choisie. Vous pouvez utiliser les trois multi-effets de façon indépendante ou en relier deux ou trois en série.

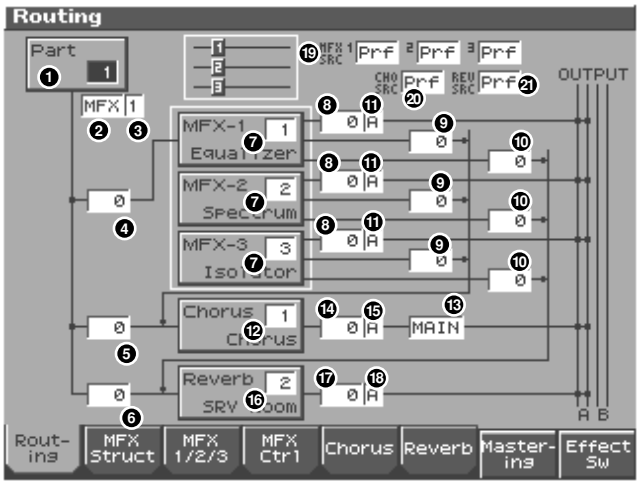
Acheminement du signal (Routing)

Cette page permet de régler des paramètres pour l'ensemble des effets et de définir la destination et le niveau de chaque signal.



Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Réglages d'effets"** (p. 231).

Schéma et paramètres d'acheminement



❶ Part Select

Définit la partie dont vous voulez modifier les réglages.

Réglage: 1~16

❷ Part Output Assign

Définit l'acheminement du son direct aux sorties pour chaque partie.

Réglage

MFX: Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.

A, B: Sortie via la prise OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par les multi-effets.

1~4: Sortie via les prises INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par le multi-effet.

PAT: La sortie de la partie est déterminée par les réglages du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie.

NOTE

Lorsque les réglages envoient les signaux aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 alors qu'aucun câble n'est branché à la prise INDIVIDUAL 2, les signaux INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et envoyés à la sortie INDIVIDUAL 1. Ce signal est un mixage des signaux INDIVIDUAL 1 et 2.

MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 249).

IDEE

- Quand vous réglez "MFX", définissez la destination de sortie du son passant par le multi-effet avec le paramètre MFX Output Assign (⓫).
- Les effets chorus et réverbération ont toujours une sortie mono.
- Pour définir la destination de sortie du signal passant par le chorus, vous disposez des paramètres Chorus Output Select (⓭) et Chorus Output Assign (⓯).
- Définissez la destination de sortie du signal passant par la réverbération avec le paramètre Reverb Output Assign (⓲).

❸ Part Output MFX Select (choix du MFX pour le signal de la partie)

Permet de choisir lequel des trois multi-effets est utilisé (les trois MFX sont utilisables simultanément).

Réglage: 1~3 (MFX-1~MFX-3)

❹ Part Output Level

Règle le niveau du signal envoyé à la destination de sortie choisie avec Part Output Assign (❷,).

Réglage: 0~127

❺ Part Chorus Send Level

Règle le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque partie.

Réglage: 0~127

❻ Part Reverb Send Level

Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération pour chaque partie.

Réglage: 0~127

MEMO

Les paramètres ❼~⓫ ci-dessous permettent d'effectuer des réglages individuels pour les trois multi-effets du système (MFX1~MFX3).

❼ MFX Type (type de multi-effet)

Ce paramètre permet de sélectionner un des 77 (Fantom-S88: 78) multi-effets disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres des multi-effets, voyez **"Paramètres des multi-effets"** (p. 287).

Réglage: 0 (Through)~77 (Fantom-S88; 78)

❽ MFX Output Level (niveau de sortie du multi-effet)

Détermine le niveau du signal de sortie du multi-effet.

Réglage: 0~127

❾ MFX Chorus Send Level (niveau d'envoi du multi-effet au chorus)

Détermine le niveau d'envoi au chorus du signal de sortie du multi-effet. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet chorus, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~127

⑩ MFX Reverb Send Level (niveau d'envoi du multi-effet à la réverb.)

Détermine le niveau d'envoi à la réverbération du signal de sortie du multi-effet. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet de réverbération, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~127

⑪ MFX Output Assign (destination de sortie du multi-effet)

Détermine la destination du signal de sortie du multi-effet.

Réglage

A: Signal envoyé aux prises OUTPUT A (MIX) en stéréo.

B: Signal envoyé aux prises OUTPUT B en stéréo.

MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 249).

MEMO

Pour certains réglages MFX Structure, le signal de sortie du multi-effet est envoyé à un autre multi-effet et le réglage MFX Output Assign est ignoré.

⑫ Chorus Type

Permet de choisir le type d'effet.

Réglage

0 (Off): Ni chorus, ni delay (pas d'effet).

1 (Chorus): effet chorus.

2 (Delay): effet delay.

3 (GM2 Chorus): chorus General MIDI 2

⑬ Chorus Output Select

Détermine la sortie du signal de chorus.

Réglage

MAIN: Signal envoyé aux prises OUTPUT en stéréo.

REV: Signal envoyé à l'effet de réverbération en mono.

M+R: Signal envoyé aux prises OUTPUT en stéréo et à l'effet de réverbération en mono.

IDEE

Pour le réglage "MAIN" ou "M+R", le paramètre Chorus Output Assign définit la prise OUTPUT à laquelle le signal est transmis (⑮).

⑭ Chorus Level

Détermine le niveau de sortie du signal avec chorus.

Réglage: 0~127

⑮ Chorus Output Assign

Définit la paire de prises OUTPUT recevant le signal avec chorus lorsque Chorus Output Select (⑬) est réglé sur "MAIN" ou "M+R".

Réglage

A: Signal envoyé aux prises OUTPUT A (MIX) en stéréo.

B: Signal envoyé aux prises OUTPUT B en stéréo.

NOTE

Si Chorus Output Select (⑬) est réglé sur "REV", ce réglage n'a aucun effet.

MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 249).

⑯ Reverb Type

Sélection du type de réverbération.

Réglage

0 (Off): pas de réverbération.

1 (Reverb): réverbération normale.

2 (SRV Room): simule la réverbération d'une pièce.

3 (SRV Hall): simule la réverbération d'une salle de concert.

4 (SRV Plate): simule une réverbération à plaque toujours très populaire (réverbération générée en faisant vibrer une plaque métallique). "SRV Plate" permet aussi de produire des réverbérations spéciales au son très métallique.

5 (GM2 Reverb): réverbération General MIDI 2.

⑰ Reverb Level

Détermine le niveau de sortie du signal avec réverbération.

Réglage: 0~127

⑱ Reverb Output Assign

Détermine la sortie du signal de réverbération.

Réglage

A: Signal envoyé aux prises OUTPUT A (MIX) en stéréo.

B: Signal envoyé aux prises OUTPUT B en stéréo.

⑲ MFX-1~3 Source (source des multi-effets 1~3)

● Si vous choisissez les réglages d'une Performance

Sélection des réglages de paramètres de multi-effets utilisés par la Performance. Si vous voulez utiliser les réglages de la Performance, sélectionnez "PRF". Si vous souhaitez utiliser les réglages du Patch/kit de batterie assigné à l'une des parties, sélectionnez le numéro de la partie en question.

Réglage: PRF, P1~P16

Si vous choisissez les réglages d'un Patch/kit de batterie

Quand vous choisissez les réglages de multi-effets d'un Patch/kit de batterie, ils sont affichés à chaque page de réglages MFX de la Performance. Vous pouvez modifier ces réglages. Les changements apportés aux réglages de multi-effet du Patch/kit de batterie sont perdus quand vous choisissez un autre Patch/kit de batterie. Pour conserver vos changements, sauvegardez les réglages du Patch/kit de batterie (p. 98, p. 122).

⑳ Chorus Source

Sélection des réglages de paramètres Chorus utilisés par la Performance. Si vous voulez utiliser les réglages de la Performance, sélectionnez "PRF". Si vous souhaitez utiliser les réglages du Patch/kit de batterie assigné à l'une des parties, sélectionnez le numéro de la partie en question.

Réglage: PRF, P1~P16

Si vous choisissez les réglages d'un Patch/kit de batterie

Quand vous choisissez les réglages de chorus d'un Patch/kit de batterie, ils sont affichés à chaque page de réglages chorus de la Performance. Vous pouvez modifier ces réglages. Les changements apportés aux réglages de chorus du Patch/kit de batterie sont perdus quand vous choisissez un autre Patch/kit de batterie. Pour conserver vos changements, sauvegardez les réglages du Patch/kit de batterie (p. 98, p. 122).

㉑ Reverb Source

Sélection des réglages de paramètres Reverb utilisés par la Performance. Si vous voulez utiliser les réglages de la Performance, sélectionnez "PRF". Si vous souhaitez utiliser les réglages du Patch/kit de batterie assigné à l'une des parties, sélectionnez le numéro de la partie en question.

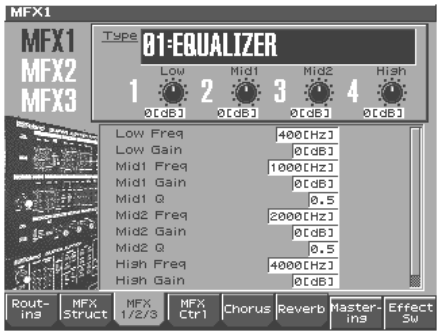
Réglage: PRF, P1~P16

Si vous choisissez les réglages d'un Patch/kit de batterie

Quand vous choisissez les réglages de réverbération d'un Patch/kit de batterie, ils sont affichés à chaque page de réglages de réverbération de la Performance. Vous pouvez modifier ces réglages. Les changements apportés aux réglages de réverbération du Patch/kit de batterie sont perdus quand vous choisissez un autre Patch/kit de batterie. Pour conserver vos changements, sauvegardez les réglages du Patch/kit de batterie (p. 98, p. 122).

Réglages des multi-effets (MFX1~3)

Cette section décrit les réglages des multi-effets en mode Performance.



Chaque pression sur le bouton [2 (MFX1/2/3)] permet d'alterner entre les multi-effets 1, 2 et 3.

Pour en savoir davantage sur ce réglage, voyez **"Réglages d'effets"** (p. 231).

Type (type de multi-effets)

Ce paramètre permet de sélectionner un des 77 (Fantom-S88: 78) multi-effets disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres des multi-effets, voyez **"Paramètres des multi-effets"** (p. 287).

Réglage: 00 THROUGH~77 CHORUS →FLANGER (Fantom-S), 78 SYMPATHETHIC RESONANCE (Fantom-S88)

Cette page permet d'éditer les paramètres du multi-effet sélectionné avec le paramètre Type. Pour en savoir plus sur les paramètres éditables, voyez **"Paramètres des multi-effets"** (p. 287)**.**

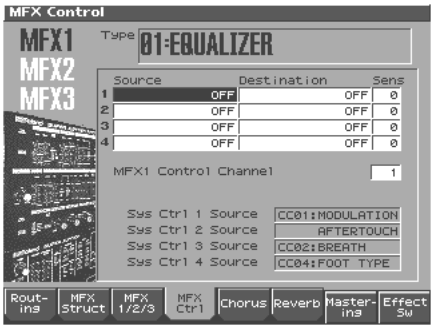
IDEE

Vous pouvez utiliser les commandes REALTIME CONTROL pour éditer jusqu'à quatre des principaux paramètres (prédéfinis pour chaque type de multi-effet). Lorsque vous sautez à la page "MFX 1~3", le témoin à droite des commandes REALTIME CONTROL s'éteint. Cela signifie que ces commandes permettent d'éditer les paramètres MFX. Si vous appuyez à nouveau sur le bouton à droite des commandes REALTIME CONTROL (pour allumer le témoin), les commandes retrouvent leurs fonctions originales. Dès que vous quittez la page "MFX 1~3", le témoin s'allume à nouveau.

MEMO

En mode Patch, la partie Keyboard peut utiliser MFX1 et la partie Pad MFX2.

Réglages des multi-effets (MFX Control)



Pour en savoir davantage sur ce réglage, voyez **"Réglages d'effets"** (p. 231).

Source 1~4 (source 1~4 de pilotage MFX)

Sélectionne le message MIDI qui pilotera le paramètre de multi-effet avec la fonction MFX Control.

Réglage

OFF: Le pilotage MIDI des multi-effets n'est pas actif.

CC01~31, 33~95: Commandes de contrôle CC01~31, CC33~95

Pour en savoir davantage sur les commandes de contrôle, veuillez lire la section **"Implémentation MIDI"** (p. 314).

PITCH BEND: Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

SYS CTRL1–SYS CTRL4: Messages MIDI utilisés pour le pilotage commun des multi-effets.

IDEE

Si vous voulez utiliser des commandes communes pour le Fantom-S entier, choisissez "SYS CTRL 1"~"SYS CTRL 4". Vous pouvez définir les messages MIDI utilisés pour les commandes System Control 1~4 avec les paramètres Sys Ctrl 1~4 Source (p. 246).

NOTE

- En mode Patch/kit de batterie, des paramètres déterminent si les messages Pitch Bend, Expression (CC11) et Hold 1 (CC64) sont ou non reçus pour chaque Tone/Tone rythmique (p. 117). Lorsque ces paramètres sont réglés sur "ON" et que l'instrument reçoit des messages MIDI, tout changement d'un paramètre modifie simultanément les réglages Pitch Bend, Expression et Hold1. Pour modifier uniquement les réglages ciblés, réglez ces paramètres sur "OFF".
- Il existe des paramètres définissant si des messages MIDI spécifiques peuvent ou non être reçus via chaque canal MIDI (p. 146). Lorsque vous utilisez la fonction MFX Control, assurez-vous que tous les messages utilisés pour le pilotage MFX seront bien reçus. Si la réception des messages MIDI est désactivée sur le Fantom-S, le pilotage MFX ne sera pas possible.

Destination 1~4 (destination 1~4 de pilotage MFX)

Définit les paramètres de multi-effet pilotés avec la fonction MFX Control. Le choix des paramètres de multi-effet disponibles dépend du type de MFX sélectionné. Pour en savoir plus, voyez **"Paramètres des multi-effets"** (p. 287).

Sens 1~4 (sensibilité de pilotage 1~4 des multi-effets)

Détermine l'intensité de l'effet appliqué par le pilotage de multi-effet. Une valeur positive permet d'augmenter le réglage actuel (pour augmenter la valeur, déplacez le contrôleur à gauche, augmentez la vitesse, etc.). Une valeur négative permet de diminuer le réglage actuel (pour réduire la valeur, déplacez le contrôleur à gauche, diminuez la vitesse, etc.). Lorsque vous sélectionnez simultanément les valeurs positives et négatives, les changements de valeurs sont plus rapides (incréments plus importants). Si vous ne souhaitez appliquer aucun effet, choisissez "0".

Réglage: -63~+63

MFX Control Channel (canal de pilotage MFX)

Détermine le canal utilisé pour la réception quand vous pilotez des paramètres de multi-effet en temps réel avec la fonction MFX Control et que MFX1~3 Source (p. 235) est réglé sur "PRF". Réglez ce paramètre sur "OFF" si vous n'utilisez pas la fonction MFX Control.

Réglage: 1~16, OFF

* *Ce paramètre n'existe pas en mode Patch.*

Pilotage des multi-effets

Normalement, pour piloter des paramètres tels que le volume, le temps de retard, etc. d'un multi-effet à partir d'un appareil MIDI externe, vous envoyez des messages SysEx (System Exclusive), à savoir des messages MIDI exclusivement destinés au Fantom-S. Toutefois, les messages SysEx sont parfois assez complexes et le volume des données transmises peut atteindre des proportions considérables.

C'est pourquoi certains paramètres de multi-effets courants du Fantom-S ont été conçus pour reconnaître et changer de valeur à la réception de messages de commande de contrôle (ou autres) MIDI. Vous pouvez, par exemple, vous servir du levier Pitch Bend pour changer le niveau de distorsion ou exploiter la force exercée sur le clavier pour changer le temps de retard de l'effet Delay. Les paramètres modifiables sont prédéfinis pour chaque type de multi-effet. Ces réglages sont indiqués par le symbole "#" dans la section **"Paramètres des multi-effets"** (Liste des paramètres).

A la page de réglage des multi-effets, ces paramètres sont repérés par un "c" affiché à leur gauche.

La fonction vous permettant de faire appel à des messages MIDI pour appliquer ces changements en temps réel aux paramètres de multi-effets est appelée **pilotage de multi-effet (MFX Control)**. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre pilotages de multi-effets par Patch/kit de batterie/Performance.

Quand vous travaillez avec la fonction MFX Control, vous pouvez régler l'intensité de pilotage (Sens), le paramètre piloté (Destination) et le message MIDI utilisé (Source).

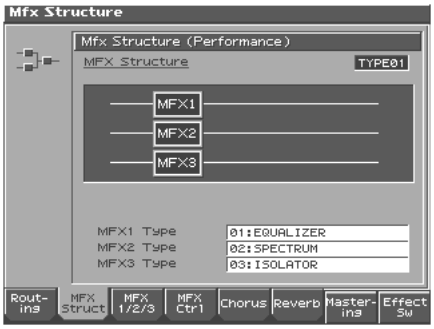
IDEE

Vous pouvez aussi utiliser le contrôle matriciel (Matrix Control) au lieu du pilotage de multi-effet pour changer en temps réel des paramètres de MFX populaires (p. 119).

Structure des multi-effets (MFX Structure)

Définit la manière dont les MFX 1~3 sont reliés.

* *Ce paramètre n'existe pas en mode Patch.*



Pour en savoir davantage sur ce réglage, voyez **"Réglages d'effets"** (p. 231).

Type de structure

Permet de définir la manière dont les MFX 1~3 sont reliés.

Réglage: Type 01~16

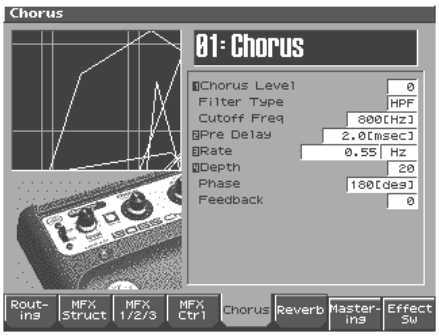
MFX1~3 TYPE

Permet de sélectionner le type de multi-effet du MFX1~3.

Réglage: 0 (Through)~77 (Fantom-S88: 78)

Réglages de chorus (Chorus)

Cette section décrit les réglages de chorus en mode Performance. La procédure est identique à celle du mode Patch.



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Réglages d'effets"** (p. 231).

Type (Chorus Type)

Permet de choisir le type d'effet.

Réglage

0 OFF: Ni chorus, ni delay (pas d'effet).

1 CHORUS: effet chorus.

2 DELAY: effet delay.

3 GM2 CHORUS: chorus General MIDI 2.

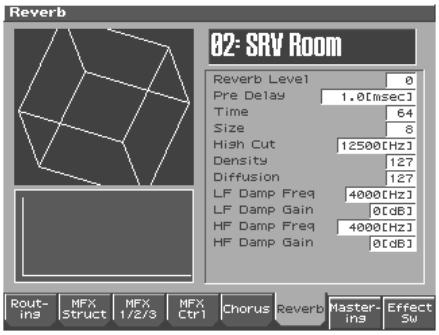
* *Cette page permet d'éditer les paramètres de l'effet chorus/delay choisi avec Chorus Type. Pour en savoir plus sur les paramètres éditables, voyez* ***"Paramètres de chorus"*** *(p. 310).*

IDEE

Vous pouvez utiliser les commandes REALTIME CONTROL pour éditer jusqu'à quatre des principaux paramètres (prédéfinis pour chaque type de chorus). Lorsque vous sautez à la page "MFX 1~3", le témoin à droite des commandes REALTIME CONTROL s'éteint. Cela signifie que ces commandes permettent d'éditer les paramètres MFX. Si vous appuyez à nouveau sur le bouton à droite des commandes REALTIME CONTROL (pour allumer le témoin), les commandes adoptent de nouveau leurs fonctions originales. Dès que vous quittez la page "MFX 1~3", le témoin s'allume à nouveau.

Réglages de réverbération (Reverb)

Cette section décrit les réglages de réverbération en mode Performance. La procédure est identique à celle du mode Patch.



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Réglages d'effets"** (p. 231).

Type (Reverb Type)

Permet de choisir le type de réverbération.

Réglage

0 OFF: pas de réverbération.

1 REVERB: réverbération normale.

2 SRV ROOM: simule la réverbération d'une pièce.

3 SRV HALL: simule la réverbération d'une salle de concert.

4 SRV PLATE: simule une réverbération à plaque toujours très populaire (réverbération générée en faisant vibrer une plaque métallique). "SRV PLATE" permet aussi de produire des réverbérations spéciales au son très métallique.

5 GM2 REVERB: réverbération General MIDI 2.

Cette page permet d'éditer les paramètres de la réverbération choisie avec Reverb Type. Pour en savoir plus sur les paramètres éditables, voyez **"Paramètres de Reverb"** (p. 310)**.**

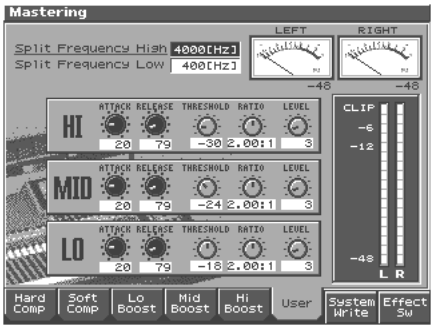
IDEE

Vous pouvez utiliser les commandes REALTIME CONTROL pour éditer jusqu'à quatre des principaux paramètres (prédéfinis pour chaque type de réverbération). Lorsque vous sautez à la page "MFX 1~3", le témoin à droite des commandes REALTIME CONTROL s'éteint. Cela signifie que ces commandes permettent d'éditer les paramètres MFX. Si vous appuyez à nouveau sur le bouton à droite des commandes REALTIME CONTROL (pour allumer le témoin), les commandes retrouvent leurs fonctions originales. Dès que vous quittez la page "MFX 1~3", le témoin s'allume à nouveau.

Effet Mastering

Il s'agit d'un compresseur (limiteur) stéréo appliqué au signal final de sortie du Fantom-S. Il comporte des réglages indépendants pour l'aigu, le médium et le grave. Cet effet permet de comprimer les signaux dont le niveau dépasse le seuil défini afin de rendre le volume plus régulier. Lorsque vous effectuez le mixage final sur MD ou DAT, ou si vous créez un CD audio original, cette fonction vous permet d'enregistrer la copie mère à un niveau optimisé.

* *Les réglages de l'effet Mastering s'appliquent au Fantom-S entier. Ces réglages ne se limitent pas aux Patches ou aux Performances.*
* *L'effet Mastering est appliqué au signal transmis aux prises OUTPUT A (MIX). Il ne traite pas le signal transmis aux prises OUTPUT B.*
* *Quand vous appliquez l'effet Mastering, le signal traité comporte un léger retard. Si cela pose problème (pendant le jeu, par exemple), coupez l'effet Mastering.*



☞ Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Réglages d'effets"** (p. 231).

Bouton de fonction	Description
[1]–[5]	Charge des réglages prédéfinis pour chaque type.
[6 (User)]	Rappelle des réglages utilisateur sauvegardés.
[7 (System Write)]	Sauvegarde les réglages actuels comme réglages utilisateur. Vous pouvez sauvegarder un seul ensemble de réglages utilisateur.
[8 (Effect Sw]	Permet d'afficher la fenêtre "Effect Sw" pour activer/couper les effets. Activez/coupez [6 (Mastering Sw)] pour entendre le résultat de l'effet Mastering.

ATTACK
Détermine le délai entre le moment où le volume atteint le niveau seuil et le déclenchement du compresseur.
Réglage: 0~100 ms

RELEASE
Détermine le délai entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.
Réglage: 50~5000 ms

THRESHOLD
Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
Réglage: –36~0 dB

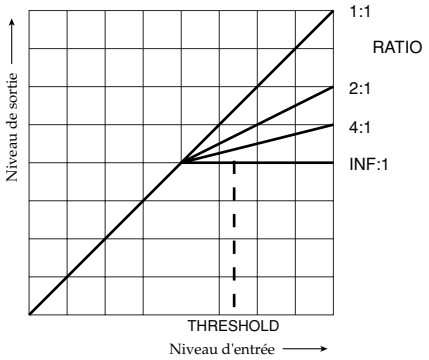
RATIO
Taux de compression
Réglage: 1.00:1-INF:1 (INF: infini)

LEVEL
Volume de sortie
Réglage: 0~24 dB

Split Frequency High
Fréquence à laquelle les hautes (HI) et les moyennes fréquences (MID) sont divisées.
Réglage: 2000~8000 Hz

Split Frequency Low
Fréquence à laquelle les basses fréquences (LO) et les moyennes fréquences (MID) sont divisées.
Réglage: 200~800 Hz

A propos des paramètres THRESHOLD et RATIO
Comme le montre le schéma ci-dessous, ces paramètres déterminent la manière dont s'exerce la compression du niveau.



Transfert de données vers/depuis un ordinateur via USB

Vous pouvez utiliser un ordinateur branché au Fantom-S via USB pour gérer des fichiers dans la mémoire utilisateur interne de l'instrument ou sur une carte de mémoire. Vous pouvez en outre importer des fichiers WAV/AIFF dans le Fantom-S sous forme d'échantillons. Le Fantom-S permet aussi d'importer des fichiers d'images Bitmap.

NOTE

La communication USB avec le Fantom-S est uniquement disponible avec les systèmes d'exploitation Windows 98/Me/2000/XP ou versions ultérieures (plate-forme Windows) ou Mac OS 9.04 ou versions ultérieures (plate-forme Macintosh). En outre, ce transfert pourrait ne pas fonctionner correctement avec certains types d'ordinateurs.

NOTE

Mettez toujours le Fantom-S hors tension avant de brancher ou de débrancher le câble USB. Ne branchez/débranchez jamais le câble USB et ne coupez jamais l'alimentation quand le mode USB est actif ou qu'un transfert de données est en cours.

Préparatifs pour la communication USB

Connexions

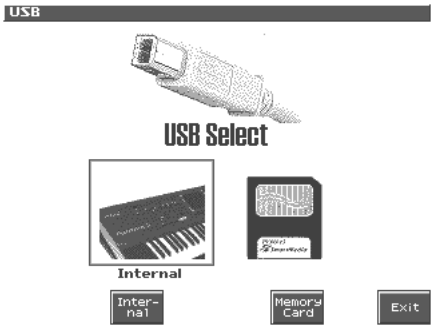
1. **Déconnectez le Fantom-S et faites démarrer votre ordinateur.**
2. **Branchez le Fantom-S à l'ordinateur avec un câble USB.**
3. **Mettez le Fantom-S sous tension avec son bouton POWER ON.**

Choix de la mémoire connectée via USB

Quand le Fantom-S est relié à un ordinateur via USB, vous pouvez spécifier la zone de mémoire de l'instrument qui est "connectée": la mémoire utilisateur interne ou la carte de mémoire.

1. **Appuyez sur [MENU].**
2. **Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir "USB" et appuyez sur [ENTER].**

   La page "USB" s'affiche.



3. **Appuyez sur [4 (Internal)] ou [5 (Memory Card)] pour établir la connexion avec l'ordinateur.**

   [4 (Internal)]: Etablit la connexion avec la mémoire utilisateur.

   [5 (Memory Card)]: Etablit la connexion avec la carte de mémoire

* *Pour annuler la connexion, appuyez sur [7 (Cancel)].*

- **Windows 98/Me/2000/XP**

  Un disque intitulé "Removable disk" apparaît sur le Poste de travail. Des dossiers intitulés "ROLAND" et "TMP" s'affichent sous ce disque.
- **Macintosh**

  Une icône de disque intitulée "FANS USER" s'affiche sur le bureau. Si vous avez branché une carte de mémoire, le nom de volume de cette carte s'affiche.

  Des dossiers intitulés "ROLAND" et "TMP" s'affichent sous ce nom de volume.

Précautions concernant les dossiers et les fichiers

- Ne déplacez et n'effacez pas des dossiers sur l'ordinateur branché au Fantom-S via USB.
- N'effectuez pas d'opérations comme Format, Optimize ou Scan Disk portant sur la mémoire utilisateur ou la carte de mémoire depuis l'ordinateur connecté via USB.
- Le Fantom-S ne peut gérer que des noms de fichier d'un seul octet constitués de caractères alphanumériques.
- Seuls les types de fichiers suivants peuvent être transférés entre le Fantom-S et l'ordinateur.

  Fichiers de morceau (.SVQ) (morceaux MRC PRO)
  Fichiers standard MIDI (SMF)
  Fichiers audio (.WAV/AIFF)
  Fichiers Bitmap (.BMP) (320 x 240 pixels)

- Pour manipuler ces fichiers, suivez la méthode ad hoc décrite ci-dessous.

  <Fichiers de morceau, fichiers standard MIDI

  ROLAND/SEQ/SNG Effectuez les opérations dans le dossier.

  <Fichiers audio>

  Quand vous importez ces fichiers depuis l'ordinateur, placez-les à l'endroit suivant.

  Dossier TMP/AUDIO_IMPORT

  Importez ensuite les fichiers audio.

  Pour pouvoir lire des échantillons du Fantom-S sur votre ordinateur, effectuez les opérations dans le dossier ROLAND/SMPL.

  <Fichiers BMP>

  Quand vous importez ces fichiers depuis l'ordinateur, placez-les à l'endroit suivant.

  Dossier TMP/BMP
- N'effacez ou n'écrasez jamais aucun fichier placé dans le dossier ROLAND/SNG/FANS.SVD depuis l'ordinateur branché via USB.

Importer un fichier audio (Import Audio)

Voici comment importer un fichier audio (WAV/AIFF).

Pour pouvoir importer un fichier, il faut qu'il se trouve dans le dossier suivant de votre ordinateur.

- **Windows 98/Me/2000/XP**
  Disque amovible/TMP/dossier AUDIO_IMPORT
- **Macintosh**
  FANS USER/TMP/dossier AUDIO_IMPORT

* *"/" indique la hiérarchie des dossiers.*

1. **Appuyez sur [Save/Load].**
2. **Appuyez sur [8 (Import Audio)].**
3. **Appuyez sur [1 (User)] ou [2 (Card)] pour spécifier la mémoire de destination du fichier à importer.**
   [1 (User)]: Importe les données dans la mémoire utilisateur.
   [2 (CARD)]: Importe les données dans une carte de mémoire.
4. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner le fichier que vous souhaitez importer.**
   Si vous souhaitez sélectionner plusieurs échantillons à la fois, appuyez sur [5 (Mark Set)] pour cocher (✔) les fichiers qui vous intéressent. Pour désélectionner un échantillon, appuyez sur [4 (Mark Clear)].
   En maintenant [SHIFT] enfoncé pendant que vous appuyez sur [5 (Mark Set All)], vous sélectionnez/cochez tous les fichiers de la banque choisie. En maintenant [SHIFT] pendant que vous appuyez sur [4 (Mark Clr All)], vous désélectionnez tous les fichiers cochés.
5. **Appuyez sur [8 (Import Audio)].**
   Un message vous demande confirmation.
   * *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*
6. **Appuyez sur [8 (Exec)].**
   Le fichier est importé et la page "Sample List" apparaît.
   * *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*

MEMO

Le fichier importé est inséré dans la liste et traité comme un échantillon. Comme tous les échantillons, il est effacé à la mise hors tension. Pour le conserver, il faut appuyer sur [WRITE].

Utiliser un fichier Bitmap comme fond d'écran

Cette fonction permet par exemple d'importer un fichier d'image Bitmap dans le Fantom-S et de s'en servir comme fond d'écran.

* *Les seuls fichiers pouvant être transférés entre le Fantom-S et votre ordinateur sont des fichiers* ***bitmap (320 x 240 pixels)****.*

Pour pouvoir importer un fichier, il faut qu'il se trouve dans le dossier suivant de votre ordinateur.

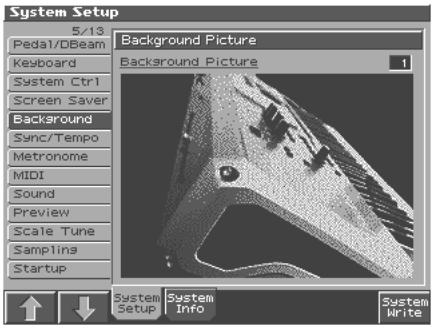
- **Windows 98/Me/2000/XP**
  Disque amovible/TMP/dossier BMP
- **Macintosh**
  Dossier FANS USER/TMP/BMP

* *"/" indique la hiérarchie des dossiers.*

Importer un fichier Bitmap (Import BMP)

Voici comment importer un fichier Bitmap et l'utiliser comme fond d'écran sur le Fantom-S.

1. **Appuyez sur [MENU].**
2. **Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir "System" et appuyez sur [ENTER].**
3. **Appuyez sur [1 (⇑)] ou [2 (⇓)] pour sélectionner "Background".**



   Le Fantom-S propose des mémoires pour dix fonds d'écran. Le fichier importé écrase celui contenu dans la mémoire actuellement choisie.
4. **Appuyez sur [7 (Import BMP)].**
5. **Appuyez sur [1 (User)] ou [2 (Card)] pour spécifier la destination du fichier à importer (mémoire utilisateur ou carte de mémoire.**
6. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner le fichier que vous souhaitez importer.**
7. **Appuyez sur [8 (Import BMP)].**
   Le fichier choisi apparaît à l'écran de l'instrument.
   * *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*
8. **Appuyez sur [8 (Exec)].**
   Le fichier est importé.
   * *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*
9. **Appuyez sur [EXIT].**
   * *Le fichier importé est effacé à la mise hors tension. Pour le conserver, il faut appuyer sur [8 (System Write)].*

Annuler la communication USB

Utilisateurs Windows 98/Me/2000/XP

1. Pour couper la connexion avec le Fantom-S, cliquez sur le bouton d'éjection affiché dans la barre des tâches (en bas à droite de l'écran).
2. Appuyez ensuite sur le bouton [8 (Exit)] du Fantom-S.

Utilisateurs Macintosh

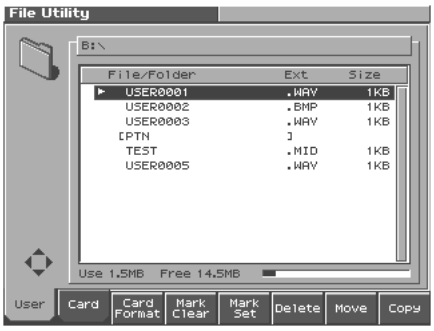
1. Glissez l'icône de disque du Fantom-S dans la corbeille.
2. Appuyez ensuite sur le bouton [8 (Exit)] du Fantom-S.

Fonctions liées aux fichiers (File Utility)

File Utility permet d'effectuer une série d'opérations liées aux fichiers sauvegardés dans la mémoire utilisateur du Fantom-S et sur des cartes de mémoire. Vous pouvez ainsi copier, effacer ou déplacer les fichiers et formater les cartes de mémoire.

Procédure de base

1. **Appuyez sur [MENU].**
2. **Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir "File Utility" et appuyez sur [ENTER].**
   La page "File Utility" s'affiche.



3. **Utilisez les boutons de fonction pour choisir l'opération voulue.**

[1 (User)]:	Choisit un fichier de la mémoire utilisateur.
[2 (Card)]:	Choisit un fichier d'une carte de mémoire.
[3 (Card Format)]:	Formate (initialise) une carte de mémoire.
[4 (Mark Clear)]:	Désélectionne un fichier coché. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [4 (Mark Clr All)] pour désélectionner tous les fichiers cochés.
[5 (Mark Set)]:	Coche (✔) et sélectionne un fichier. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [4 (Mark Clr All)] pour désélectionner tous les fichiers cochés.
[6 (Delete)]:	Efface un fichier.
[7 (Move)]:	Déplace un fichier dans un autre dossier.
[8 (Copy)]:	Copie un fichier dans un autre dossier.
▲ , ▼ :	Pour sélectionner le dossier.
◀ , ▶ :	Pour naviguer dans les niveaux de dossiers.

Copier un fichier (COPY)

Cette opération permet de copier un fichier dans un autre dossier.

1. **Choisissez le fichier à copier de la manière décrite dans la procédure de base.**
2. **Appuyez sur [8 (Copy)].**
   La page qui s'affiche alors permet de choisir le dossier de destination pour la copie du fichier.
3. **Vérifiez le contenu du dossier de destination.**
   [1 (User)] [2 (Card)]: Choix de la mémoire
   ▲ , ▼ : Choix du dossier
   ◀ , ▶ : Navigation dans les niveaux de dossiers
4. **Pour copier le fichier, appuyez sur [8 (Exec)].**
   * *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*

Effacer un fichier (DELETE)

Voici comment effacer un fichier que vous ne souhaitez plus conserver.

1. **Choisissez le fichier à effacer de la manière décrite dans la procédure de base.**
   [1 (User)] [2 (Card)]: Choix de la mémoire
   ▲ , ▼ : Choix du dossier
   ◀ , ▶ : Navigation dans les niveaux de dossiers
2. **Appuyez sur [6 (Delete)].**
   Un message vous demande confirmation.
3. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour effacer le fichier choisi.**
   * *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*

Déplacer un fichier (MOVE)

Voici comment déplacer un fichier dans un autre dossier.

1. **Choisissez le fichier à déplacer de la manière décrite dans la procédure de base.**
   [1 (User)] [2 (Card)]: Choix de la mémoire
   ▲ , ▼ : Choix du dossier
   ◀ , ▶ : Navigation dans les niveaux de dossiers
2. **Appuyez sur [7 (Move)].**
   La page qui s'affiche alors permet de choisir le dossier de destination pour le fichier à déplacer.
3. **Vérifiez le contenu du dossier de destination.**
   [1 (User)] [2 (Card)]: Choix de la destination pour la copie
   ▲ , ▼ : Choix du dossier
   ◀ , ▶ : Navigation dans les niveaux de dossiers
4. **Pour déplacer le fichier, appuyez sur [8 (Exec)].**
   * *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*

Initialiser une carte de mémoire (Card Format)

Voici comment initialiser une carte de mémoire. L'opération Format écrase toutes les données de la carte de mémoire.

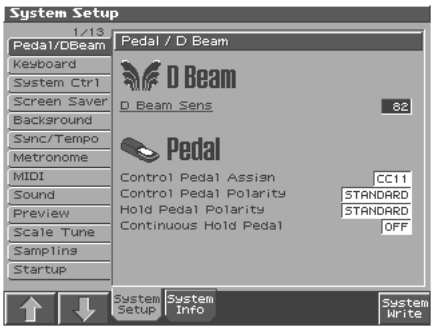
1. **A la page "File Utility", appuyez sur [3 (Card Format)].**
   Un message vous demande confirmation.
2. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour formater la carte de mémoire.**
   * *Pour annuler l'opération, appuyez sur [7 (Cancel)].*

Paramètres communs à tous les modes (System)

Les paramètres concernant le fonctionnement global du Fantom-S, tels que l'accord ou la réception des messages MIDI, sont appelés **paramètres système**. Cette section explique comment régler ces paramètres système et en décrit les fonctions.

Réglage des paramètres système

1. **Appuyez sur [MENU] pour afficher la fenêtre "Menu".**
2. **Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir "System" et appuyez sur [ENTER].**
   La page "System Setup" s'affiche.



3. **Appuyez sur le bouton de fonction [3], [4] pour choisir l'onglet du groupe contenant le paramètre voulu.**
   - **[3 (System Setup)]**
     Pour régler les paramètres du système (p. 245).
   - **[4 (System Info)]**
     Pour afficher les informations sur le système (p. 251).
4. **Les paramètres sont répartis dans plusieurs groupes d'édition.**
   Appuyez sur [1 (⇑)][2 (⇓)] pour changer d'onglet.
5. **Utilisez les boutons [CURSOR] pour sélectionner le paramètre à modifier.**

MEMO

- Lorsque le curseur se trouve sur une valeur de paramètre, appuyez sur [ENTER] pour afficher une fenêtre permettant de modifier cette valeur.
- Lorsqu'une page ne permet pas d'afficher tous les paramètres disponibles, elle comporte une barre de défilement à sa droite. Dans ce cas, utilisez ▼ pour faire défiler la page vers le bas.

6. **Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].**
7. **Répétez les étapes 4~5 pour effectuer les réglages système.**
8. **Pour sauvegarder vos réglages, appuyez sur [8 (System Write)] et exécutez l'opération Write. Si vous ne souhaitez pas conserver vos réglages, appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page précédente.**

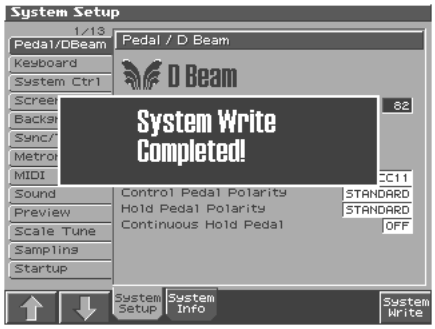
Sauvegarder les réglages système (Write)

Les changements de réglages système sont temporaires: ils sont perdus dès que vous mettez l'instrument hors tension. Pour conserver ces réglages, sauvegardez-les en mémoire interne.

NOTE

Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles. Cependant, vous pouvez récupérer les réglages d'usine en initialisant les paramètres avec la fonction Factory Reset.

1. **Réglez les paramètres du système et appuyez sur [8 (System Write)].**



L'écran affiche le message "System Write Completed!" à la fin de l'opération. Les données sont sauvegardées et l'écran retourne à la page "System Setup".

Fonctions des paramètres système

Cette section décrit les fonctions et l'agencement des divers paramètres système.

☞ Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Réglage des paramètres système"** (p. 244).

Pedal/D Beam

D Beam Sens (sensibilité du D BEAM)

Ce paramètre règle la sensibilité du contrôleur D Beam. Plus la valeur choisie est élevée, plus le contrôleur D Beam est sensible.

Réglage: 0~127

Control Pedal Assign

Ce paramètre détermine la fonction de chaque pédale branchée aux prises PEDAL CONTROL.

Valeur

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle CC01~31, 33~95

☞ Pour en savoir plus sur les commandes de contrôle, voyez **"Implémentation MIDI"** (p. 314).

BEND-UP: La hauteur augmente par pas de demi-ton (+4 octaves maximum) chaque fois que vous enfoncez la pédale.

BEND-DOWN: La hauteur diminue par pas de demi-ton (–4 octaves maximum) chaque fois que vous enfoncez la pédale.

AFT: Aftertouch

OCT-UP: Chaque fois que vous actionnez la pédale, la plage de clavier augmente par pas d'une octave (+3 octaves maximum).

OCT-DOWN: Chaque fois que vous actionnez la pédale, la plage de clavier diminue par pas d'une octave (–3 octaves maximum).

START/STOP: Démarre/arrête le séquenceur.

PUNCH-I/O: Démarre/arrête l'enregistrement Punch In manuel.

TAP-TEMPO: Fonction Tap tempo (règle le tempo selon les intervalles entre chaque pression sur la pédale).

PROG-UP: Choisit le son suivant.

PROG-DOWN: Choisit le son précédent.

FAV-UP: Choisit le son favori suivant ou de la banque suivante.

FAV-DOWN: Choisit le son favori précédent ou de la banque précédente.

ARP-RHY-SW: Active/coupe la fonction d'arpèges/rythmique.

RHY-START-STOP: Active/coupe la reproduction de motif rythmique.

CHD-SW: Active/coupe la fonction Chord.

Control Pedal Polarity

Sélectionne la polarité de la pédale. Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "STANDARD".

Réglage: STANDARD, REVERSE

Hold Pedal Polarity

Sélectionne la polarité de la pédale Hold. Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "STANDARD".

Réglage: STANDARD, REVERSE

Continuous Hold Pedal

Détermine si la prise HOLD PEDAL prend (ON) ou non (OFF) en charge la fonction de pédale forte continue. En activant cette fonction et en branchant une pédale (DP-8, etc.) disponible en option, vous pouvez contrôler le maintien des notes de piano de façon beaucoup plus nuancée.

Réglage: OFF, ON

Keyboard

Keyboard Velocity

Détermine la valeur de toucher transmise lorsque vous jouez sur le clavier. Si vous voulez transmettre la valeur correspondant au toucher réel, réglez ce paramètre sur "REAL". Si vous préférez transmettre une valeur de toucher fixe, indépendante de la force exercée sur les touches, entrez la valeur voulue (1~127).

Réglage: REAL, 1–127

Keyboard Sens (sensibilité du clavier)

Permet de régler la réponse du clavier.

Valeur

LIGHT: Clavier très sensible pour toucher léger

MEDIUM: Réglage standard

HEAVY: Simulation de piano acoustique

Aftertouch Sens (sensibilité de l'aftertouch)

Détermine la sensibilité de l'aftertouch. Des valeurs élevées rendent l'aftertouch plus facile à appliquer. Normalement, ce paramètre reste sur "100".

Réglage: 0~100%

System Ctrl

Sys Ctrl 1~4 Source

System Control Assign sert à choisir le message MIDI utilisé pour la fonction System Control.

System Control

Cette fonction, qui est basée sur des méthodes déjà utilisées, permet de faire appel à des messages MIDI pour appliquer des changements en temps réel aux paramètres de son. Elle s'appelle **Matrix Control** (p. 117). De même, la fonction qui permet d'utiliser les messages MIDI pour changer les réglages MFX en temps réel s'appelle **MFX Control** (p. 237).

En principe, le contrôle matriciel sert aux réglages des Patches et le contrôle des multi-effets aux réglages des Patches, kits de batterie et Performances. Toutefois, si vous ne devez pas changer les messages MIDI utilisés pour le contrôle matriciel ou le contrôle des multi-effets pour chaque Patch/kit de batterie/Performance ou si vous comptez vous servir d'un message MIDI spécifique pour ces deux types de contrôles, nous vous conseillons de faire appel à la fonction **System Control**. Autrement dit, on pourrait appeler ces commandes du système "contrôle global matriciel/des multi-effets" pour le Fantom-S entier.

Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre commandes système (System Controls).

Valeur

OFF: La commande de contrôle système ne sera pas utilisée.

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle 1~31, 33~95

☞ Pour en savoir plus sur les commandes de contrôle, voyez **"Implémentation MIDI"** (p. 314).

PITCH BEND: Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

Screen Saver

Screen Saver Type

Permet de choisir le type d'économiseur d'écran.

Réglage: 1~10

Screen Saver Time

Règle le délai (en minutes) avant l'activation de l'économiseur d'écran.

Réglez ce paramètre sur "OFF" pour désactiver l'économiseur d'écran.

Réglage: OFF, 5~60 min.

Background

Background Picture

Permet de choisir le fichier affiché comme fond d'écran.

Réglage:1~10

Sync/Temp

Sync Mode

Définit le message de synchronisation utilisé pour le séquenceur du Fantom-S.

Réglage

MASTER: Le Fantom-S est le maître de synchronisation. Choisissez ce réglage si vous utilisez le Fantom-S seul, s'il n'est synchronisé avec aucun autre appareil ou si vous voulez asservir des dispositifs MIDI au Fantom-S.

SLAVE-MIDI: Le Fantom-S est asservi. Ce réglage permet de synchroniser le Fantom-S avec des messages MIDI Clock transmis par un dispositif MIDI externe.

SLAVE-MTC: Le Fantom-S est asservi. Ce réglage permet de synchroniser le Fantom-S avec des messages MTC (MIDI Time Code) transmis par un dispositif MIDI externe.

REMOTE: Permet de déclencher/d'arrêter à distance le dispositif MIDI externe branché au Fantom-S. Le tempo se conforme alors au réglage défini sur le Fantom-S.

MIDI Clock et MTC

MIDI Clock et MTC (MIDI Time Code) sont deux types de messages servant à la synchronisation. Choisissez le type de message en fonction de l'application visée.

Les messages MIDI Clock transmettent les réglages de tempo et permettent la synchronisation sur le tempo d'un séquenceur, tandis que les messages MTC synchronisent les opérations entre appareils basés sur un temps absolu. Les stations de travail de la série VS de Roland sont des enregistreurs sur disque dur. Ces appareils ne sont donc pas en mesure de transmettre des messages MIDI Clock. Par contre, vous pouvez vous servir de messages MTC pour synchroniser un enregistreur sur disque dur et le Fantom-S. Les appareils de la série VS comportent aussi des pistes conçues spécialement pour l'enregistrement des messages MIDI Clock. Grâce à ces pistes, vous pouvez enregistrer les messages MIDI Clock du Fantom-S. Ce qui vous fournit une alternative de synchronisation: quand vous reproduisez ces pistes, l'appareil VS semble envoyer des messages MIDI Clock (alors qu'en réalité, il lit les pistes contenant ces messages enregistrés). Toutefois, vu que cette méthode requiert l'enregistrement préalable du tempo dans la piste de synchronisation du VS, les messages MTC sont surtout utiles pour synchroniser des morceaux ne contenant que peu de données de tempo.

Sync Output (commutateur de synchronisation)

Réglez ce paramètre sur "ON" pour transmettre les messages MIDI de synchronisation (MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer et Song Select) à un appareil MIDI externe. Sinon, réglez-le sur "OFF".

Réglage: OFF, ON

Tempo Override

Définit si le tempo du séquenceur change (ON) ou non (OFF) quand vous changez de Performance.

Réglage: ON, OFF

Arpeggio/Rhythm Sync Switch

Définit si le déclenchement/l'arrêt de l'arpège ou du motif rythmique est synchronisé sur le séquenceur. Ce paramètre n'a aucun effet lorsque le séquenceur est à l'arrêt.

Réglage

OFF: Le démarrage/l'arrêt n'est pas synchronisé sur le séquenceur.

ON: Quand le séquenceur tourne, l'arpège démarre au début de la mesure suivante. Quand vous arrêtez le séquenceur, la production d'arpège s'interrompt aussi.

MMC Mode

Quand vous synchronisez le Fantom-S avec un enregistreur sur disque dur comme ceux de la série VS de Roland, vous devez définir le signal de synchronisation utilisé pour le séquenceur du Fantom-S.

Réglage

MASTER: Le Fantom-S est le maître de synchronisation. Choisissez ce réglage si vous voulez synchroniser les autres dispositifs sur le Fantom-S.

SLAVE: Le Fantom-S est asservi. Choisissez ce réglage pour synchroniser le Fantom-S via les messages MMC (MIDI Machine Control) transmis par l'appareil externe.

MEMO

MMC (MIDI Machine Control) désigne un format qui permet, grâce à des messages MIDI, de piloter des appareils comme des enregistreurs à bande, magnétoscopes et systèmes d'enregistrement numériques. Ce format propose 37 commandes MMC, dont Stop et Play.

MMC Output (commutateur de synchronisation MMC)

Activez ("ON") ce paramètre pour synchroniser l'instrument avec un enregistreur sur disque dur comme ceux de la série VS de Roland. Le réglage "ON" permet le transfert des commandes MMC (Play, Stop et Locate).

Réglage: OFF, ON

MTC Sync Output (commutateur de synchronisation MTC)

Réglez ce paramètre sur "ON" pour transmettre des messages MTC (MIDI Time Code) à un dispositif MIDI externe. Sinon, réglez-le sur "OFF".

Réglage: OFF, ON

MTC Frame Rate

Définit la vitesse de transfert des messages MTC. Vérifiez que le réglage est identique sur le maître et sur l'appareil asservi.

Réglage

24: 24 images par seconde

25: 25 images par seconde

29N: 29 images par seconde

29D: 29 images par seconde

30: 30 images par seconde

IDEE

Si vous synchronisez le Fantom-S avec un enregistreur sur disque dur comme ceux de la série VS de Roland, n'importe quel réglage fera l'affaire (tant qu'il est identique sur les deux appareils). Par contre, si vous synchronisez le Fantom-S avec une source vidéo comme un magnétoscope, la vitesse d'avance (Frame Rate) de la source vidéo étant fixe, vous devez aligner le réglage MTC Frame Rate du Fantom-S sur cette valeur.

Types de MTC

Cet encadré indique les types de MTC disponibles sur le Fantom-S. Choisissez la même vitesse d'avance que celle du dispositif externe. Pour une source autre que vidéo, vous pouvez choisir toute vitesse d'avance (tant que le réglage est identique sur les deux appareils à synchroniser).

30: Correspond à une avance de 30 images par seconde, format "Non Drop". C'est la vitesse utilisée pour les appareils audio comme les enregistreurs à bande analogiques et pour le format de télévision NTSC noir et blanc (au Japon et aux E.-U.).

29N: Correspond à une avance de 29,97 images par seconde, format "Non Drop". C'est la vitesse utilisée pour le format de télévision NTSC couleur (au Japon et aux E.-U.).

29D: 29,97 images par seconde, format "Drop". C'est la vitesse utilisée pour le format de télévision NTSC couleur (au Japon et aux E.-U.).

25: 25 images par seconde. C'est la vitesse utilisée pour les formats vidéo SECAM et PAL, les équipements audio et les films (en Europe et dans d'autres régions).

24: 24 images par seconde. C'est la vitesse utilisée pour les équipements vidéo, audio et pour les films aux E.-U.

Format "Non-Drop" et format "Drop"

Il existe deux types de formats pour les magnétoscopes NTSC: Non-Drop et Drop. Le format "Non-Drop" repose sur un code temporel continu. En revanche, le format "Drop" (pour la télévision NTSC couleur) laisse tomber (en omettant) deux images au début de chaque minute, à l'exception de chaque 10e minute dans une heure. Le format "Non-Drop" sert dans la majorité des productions audio et vidéo car sa vitesse continue facilite son utilisation. En revanche, pour les applications comme la diffusion, où le code temporel doit correspondre au temps de synchronisation, on utilise le format "Drop".

MTC Offset Time Hour

Règle la synchronisation de jeu du Fantom-S et l'appareil externe par pas d'une heure.

Réglage: 00~23 heures

MTC Offset Time Minute

Règle la synchronisation de jeu du Fantom-S et l'appareil externe par pas d'une minute.

Réglage: 00~59 minutes

MTC Offset Time Second

Règle la synchronisation de jeu du Fantom-S et l'appareil externe par pas d'une seconde.

Réglage: 00~59 secondes

MTC Offset Time Frame

Règle la synchronisation de jeu du Fantom-S et l'appareil externe par pas d'une image (frame).

Réglage: 00~29 images

MTC Error Level

Définit la fréquence de contrôle du statut de réception quand l'instrument reçoit des messages MTC d'un dispositif externe. Arrêtez la synchronisation si ce contrôle révèle la présence d'un problème.

Réglage: 0~10 (plus cette valeur est élevée et plus les contrôles sont espacés)

NOTE

Normalement, plus cette valeur numérique est basse, plus le contrôle est précis. Toutefois, la reproduction risque de s'arrêter fréquemment si ces vérifications sont trop rigoureuses, ce qui n'est pas souhaitable. Vous pouvez alors augmenter la valeur Error Level: dans ce cas, même en présence de problèmes liés à la réception MTC, la synchronisation continuera (tant que ces problèmes ne sont pas trop sérieux).

Metronome

Metronome Mode

Permet de spécifier quand le métronome doit fonctionner.

* *Si vous avez coché la case à côté de [7 (Click)] dans la fenêtre "Tempo" (affichée quand vous appuyez sur [TEMPO]) , le son du métronome sera toujours audible.*

Réglage

OFF: Le son du métronome est coupé.

PLAY ONLY: Le métronome n'est audible que pendant la reproduction.

REC ONLY: Le métronome n'est audible que pendant l'enregistrement.

PLAY&REC: Le métronome est audible pendant la reproduction et l'enregistrement.

ALWAYS: Le métronome est audible en permanence.

Metronome Level

Permet de régler le volume du métronome.

Réglage: 0~10

Metronome Sound

Permet de choisir le son du métronome.

Réglage

TYPE 1: Produit un son typique de métronome. Produit un son de cloche sur le premier temps de chaque mesure.

TYPE 2: Bat la mesure avec des "clics".

TYPE 3: Bat la mesure avec des "bips".

TYPE 4: Bat la mesure avec des sons de cloche.

MIDI

Device ID (numéro d'identification)

Pour transmettre ou recevoir des messages SysEx (système exclusifs), réglez ce paramètre pour qu'il corresponde au numéro d'identification (Device ID) de l'autre appareil MIDI.

Réglage: 17~32

Canal de contrôle de Performance (Performance Ctrl Ch)

Performance Ctrl Ch définit le canal de réception MIDI utilisé pour les changements de Performances quand vous transmettez des messages MIDI (changements de programme/sélection de banque) d'un appareil MIDI externe. Réglez-le sur "OFF" si vous ne comptez pas effectuer les changements de Performances sur l'instrument externe.

Réglage: 1-16, OFF

NOTE

Si l'instrument ne reçoit qu'un changement de programme et si le réglage du paramètre Performance Ctrl Ch correspond au canal de réception MIDI d'une partie, l'instrument donne priorité au changement de performance.

Kbd Patch Rx/Tx Ch (canal de transmission/réception de la partie Keyboard en mode Patch)

Définit le canal de transmission et de réception des messages MIDI pour la partie Keyboard en mode Patch.

Réglage: 1~16

Pad Patch Rx/Tx Ch (canal de transmission/réception de la partie Pad en mode Patch)

Définit le canal de transmission et de réception des messages MIDI pour la partie Pad en mode Patch.

Réglage: 1~16

Transmit Program Change (commutateur de transmission des changements de programme)

Détermine si les messages de changements de programme sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Transmit Bank Select (commutateur de transmission des messages de sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Transmit Active Sensing (commutateur de transmission des messages Active Sensing)

Détermine si les messages Active Sensing (détection active) sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Transmit Edit Data (commutateur de transmission des données d'édition)

Définit si les changements de réglages d'un Patch, d'une Performance sont transmis sous forme de données SysEx (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Soft Through (commutateur Soft Through)

La fonction Thru retransmet tels quels à la prise MIDI OUT tous les messages reçus à la prise MIDI IN. En principe, cette fonction reste coupée (OFF). Toutefois, si vous utilisez un séquenceur externe, réglez-la sur "ON".

Réglage: OFF, ON

Remote Keyboard Sw (commutateur de clavier externe)

Activez ce paramètre (ON) si vous souhaitez vous servir d'un clavier MIDI externe au lieu du clavier du Fantom-S. Dans ce cas, le canal de transmission MIDI du clavier MIDI externe peut être réglé sur n'importe quel canal. Normalement, ce paramètre reste sur "OFF".

Réglage: OFF, ON

IDEE

Activez (ON) ce paramètre si vous souhaitez piloter le Fantom-S à partir d'un appareil MIDI externe lorsque vous jouez avec la fonction d'arpèges ou la fonction RPS (p. 160, p. 228).

Receive Program Change (Receive Program Change Switch)

Détermine si les messages de changements de programme sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Receive Bank Select (commutateur de réception des messages de sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Receive Exclusive (commutateur de réception des messages SysEx)

Détermine si les messages propres au système sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Receive GM System On (commutateur de réception des messages GM System On)

Détermine si les messages General MIDI System On sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Receive GM2 System On (commutateur de réception des messages GM2 System On)

Détermine si les messages General MIDI 2 System On sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Receive GS Reset (commutateur de réception des messages GS Reset)

Détermine si les messages GS Reset sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Sound

Local Switch

Le paramètre Local Switch détermine si le générateur de sons interne est déconnecté (OFF) de la section de contrôle (clavier, levier Pitch Bend/Modulation, commandes, boutons, contrôleur D Beam, pédale, etc.) ou non (ON). Normalement, ce paramètre est sur "ON" (générateur de sons connecté à la section de contrôle) mais si vous souhaitez utiliser le clavier et les commandes du Fantom-S pour ne contrôler que des modules externes, réglez-le sur "OFF".

Réglage: OFF, ON

Master Tune

Règle l'accord global du Fantom-S. L'écran affiche la fréquence de la note A4 (La central).

Réglage: 415.3~466.2 Hz

Master Level

Règle le volume global du Fantom-S.

Réglage: 0~127

* *Vous pouvez aussi effectuer ce réglage en appuyant sur [MENU]. Appuyez sur [MENU] pour sélectionner "Digital Level".*

Output Gain

Règle le niveau des sorties Analog Out et Digital Out du Fantom-S. Si, par exemple, le nombre de voix est relativement restreint, vous pouvez augmenter le niveau de sortie afin d'atteindre un niveau idéal pour l'enregistrement ou autres opérations.

Réglage: -12~+12

Mix/Parallel

Détermine la sortie du signal global du Fantom-S.

Réglage

MIX: Choisissez ce réglage pour acheminer tous les signaux aux sorties OUTPUT A (MIX). Pour écouter le signal global final, choisissez l'option MIX.

MEMO

Les signaux assignés à la prise INDIVIDUAL 3 par le réglage Output Assign ad hoc sont acheminés à la sortie OUTPUT A (MIX) gauche. Les signaux assignés à la prise INDIVIDUAL 4 sont eux acheminés à la sortie OUTPUT A (MIX) droite.

IDEE

La prise de casque PHONES produit le même signal que les prises OUTPUT A (MIX). Les signaux assignés à la prise OUTPUT B (avec Output Assign) ne sont donc pas envoyés à la prise PHONES. Veillez donc à régler les signaux que vous voulez écouter avec le casque sur "MIX".

PARALLEL: Les signaux sont acheminés en fonction de chaque réglage Output Assign.

Master Key Shift

Décale la hauteur globale du Fantom-S par demi-tons.

Réglage: -24~ +24

Patch Remain (commutateur)

Définit si oui (ON) ou non (OFF) les notes en cours de production continuent à résonner quand vous choisissez un autre Patch ou kit de batterie.

Si ce paramètre est activé (ON), les changements induits par des messages MIDI tels que Volume (CC05) or Pan (CC05, 07, 10, 65, 68, 71~74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON) ainsi que les réglages de timbre et de volume produits par divers contrôleurs sont conservés.

Réglage: OFF, ON

NOTE

Par contre, les réglages d'effet changent dès que vous changez de Patch ou de kit de batterie, quel que soit le réglage Patch Remain. Certains réglages d'effets peuvent rendre des notes inaudibles bien que le commutateur Patch Remain soit sur "ON".

Preview

Preview Mode

SINGLE: Les notes définies par le paramètre Note Number 1~4 sont produites l'une à la suite de l'autre.

CHORD: Les notes définies par le paramètre Note Number 1~4 sont produites simultanément.

PHRASE: Joue la phrase associée au type/à la catégorie du Patch.

Preview 1~4 Note Number

Définit la hauteur des quatre notes produites quand Preview Mode est réglé sur "SINGLE" ou "CHORD".

Réglage: C-1~G9

NOTE

Ce réglage n'a pas d'effet si vous avez réglé Preview Mode sur "PHRASE".

Preview 1~4 Velocity

Définit le volume des quatre notes produites quand Preview Mode est réglé sur "SINGLE" ou "CHORD".

Réglage: 0~127

NOTE

Ce réglage n'a pas d'effet si vous avez réglé Preview Mode sur "PHRASE".

Scale Tune

Scale Tune Switch

Activez ce paramètre lorsque vous souhaitez utiliser une autre gamme que la gamme tempérée.

Réglage: OFF, ON

Vous pouvez créer une série de réglages Scale Tune (gamme) en mode Patch. En mode Performance, vous pouvez effectuer ce réglage individuellement pour chaque partie (p. 144).

En mode Patch, ce réglage est uniquement disponible pour la partie Keyboard.

Le Fantom-S vous permet d'utiliser une autre gamme que la gamme tempérée. La hauteur est ajustée en cents par rapport à la gamme tempérée.

MEMO

- Un cent est 1/100e de demi-ton.
- La gamme choisie s'applique aux messages MIDI venant d'un appareil MIDI externe.

Gamme tempérée

Cette gamme divise une octave en 12 parties égales; elle est la gamme la plus utilisée par la musique occidentale. Le Fantom-S utilise la gamme tempérée lorsque le commutateur Scale Tune est sur "OFF".

Gamme juste (tonique Do)

Avec cette gamme, les accords parfaits principaux ont un son plus pur qu'avec la gamme tempérée. Cependant, cet effet n'est obtenu que pour une seule tonalité: en cas de transposition, les accords deviendront ambigus.

Gamme arabe

Avec cette gamme, Mi et Si sont un quart de ton plus bas tandis que Do#, Fa# et Sol# sont un quart de ton plus haut que dans la gamme tempérée. Les intervalles entre Sol et Si, Do et Mi, Fa et Sol#, Sib et Do#, et Mib et Fa# représentent des tierces naturelles et sont à mi-chemin entre une tierce majeure et une tierce mineure. Le Fantom-S vous permet de vous servir de la gamme arabe avec trois tonalités: en Sol, Do et Fa.

Exemple

Note	Gamme tempérée	Gamme juste (tonique Do)	Gamme arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Patch Scale Tune pour C~B

Permet d'effectuer les réglages de gamme pour le mode Patch.

Réglage: -64~ +63

Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Réglage des paramètres système"** (p. 244).

Sampling

Default File Type
Définit le format de fichier utilisé pour sauvegarder un échantillon.
Réglage: WAV, AIFF

Pre Sample Time
0~1000 ms
Réglage: OFF, ON
Extrait précédant le déclenchement d'échantillonnage manuel ou automatique qui est également inclus dans l'échantillon. Ce paramètre permet de s'assurer que l'échantillon contient la portion d'attaque intégrale.

Auto Trigger
Cette fonction permet de déclencher automatiquement l'échantillonnage dès la réception de données audio.
Réglage: OFF, ON

Trigger Level
Niveau du déclenchement d'échantillonnage quand Auto Trig est réglé sur "ON"
0 correspond au seuil minimum.
Réglage: 0~7

Gap Time
Longueur du blanc produisant une division de l'échantillon
Si l'échantillon contient un blanc d'une durée supérieure au temps défini ici, il est automatiquement divisé à cet endroit et la numérotation est mise à jour pour le nouveau son. Ce paramètre est uniquement d'application en mode Auto Divide Sampling.
Réglage: 500, 1000, 1500, 2000 ms

External Source Select
Source externe du signal d'entrée
Réglage
LINE-L-R: Prises INPUT L/R (stéréo)
LINE-L: Prise INPUT L (mono)
MIC: Prise INPUT (mono, niveau micro)

Trimming Switch
Cette fonction ajuste automatiquement les points Start (début) et End (fin) après l'échantillonnage afin d'éviter tout silence au début ou à la fin de l'échantillon.
Réglage: OFF, ON

Skip Back Time
Définit combien de temps à l'avance l'échantillonnage doit démarrer quand vous utilisez la fonction Skip Back Sampling. La fonction Skip Back Sampling n'est pas disponible si vous avez choisi "OFF".
Réglage: OFF, 5~40s

Start up

Preset Default Load
Définit si les échantillons préprogrammés (Preset) sont chargés (ON) ou non (OFF) en mémoire à la mise sous tension.
Réglage: OFF, ON

Sample Default Load
Définit si les échantillons de la mémoire utilisateur et de la carte de mémoire sont chargés (ON) ou non (OFF) en mémoire à la mise sous tension.
Réglage: OFF, ON

Power Up Mode
Ce réglage permet de spécifier le mode activé à la mise sous tension du Fantom-S.
Réglage
PATCH: Le Fantom-S active son mode Patch à la mise sous tension.
PERFORMANCE: Le Fantom-S active son mode Performance à la mise sous tension.

SRX/RAM Mode
Le Fantom-S dispose de quatre fentes (A~D) pour cartes d'extension de sons de la série SRX. Ce paramètre définit si toutes les fentes sont utilisables (x4) ou si seules les fentes A et B sont disponibles (x2). Si vous avez installé une barrette DIMM de 256 Mo et que vous réglez ce paramètre sur "2 SRX/288MB Max", la quantité de mémoire disponible pour l'échantillonnage changera en conséquence.

* *Si vous avez installé une barrette DIMM de 512 Mo, vous obtiendrez le même résultat que si vous aviez installé une barrette DIMM de 256 Mo.*

Range
2 SRX/288MB Max: Seules les fentes EXP A et B sont disponibles.

Mémoire DIMM installée	Mémoire d'échantillonnage disponible
512 Mo	288 Mo
256 Mo	288 Mo
128 Mo	160 Mo
64 Mo	96 Mo
0 Mo	32 Mo

4 SRX/192MB Max: Les fentes EXP A~D sont toutes disponibles.

Mémoire DIMM installée	Mémoire d'échantillonnage disponible
512 Mo	192 Mo
256 Mo	192 Mo
128 Mo	160 Mo
64 Mo	96 Mo
0 Mo	32 Mo

* *Le réglage de ce paramètre prend effet à la prochaine mise sous tension.*

System Information

☞ Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Réglage des paramètres système"** (p. 244).

Features
Affiche les fonctions principales du Fantom-S.

Memory Info. (infos sur la mémoire)
Affiche la mémoire totale installée.

SRX Info. (infos sur les cartes SRX)
Affiche le nom de la carte d'extension installée.

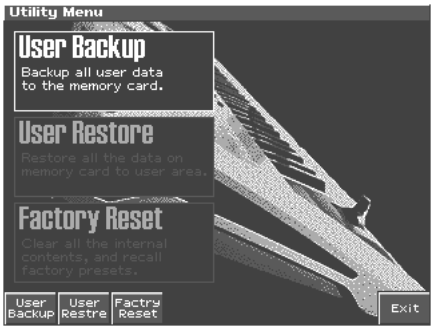
Version Info. (infos sur la version)
Affiche la version du Fantom-S.

Fonctions de gestion des données
Initialisation des réglages (Factory Reset)

Procédure de base

1. **Appuyez sur [MENU].**
2. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner “Utility”.**
3. **Appuyez sur [ENTER].**

La page “Utility Menu” s’affiche.



4. **Choisissez l’opération à effectuer avec les boutons [1]~[3].**
   - [1 (User Backup)] Sauvegarder des données utilisateur sur carte de mémoire.
   - [2 (User Restore)] Charger des données utilisateur d’une carte de mémoire.
   - [3 (Factory Reset)] Rétablir les réglages d’usine.

Archiver des données utilisateur (User Backup)

Cette opération sauvegarde toutes les données de la mémoire utilisateur sur une carte de mémoire.
Voici les données utilisateur sauvegardées:

- Performances
- Patches
- Kits de batterie (Rhythm Sets)
- Motifs rythmiques
- Groupes rythmiques
- Multi-échantillons
- Morceaux
- Echantillons
- Ensembles de motifs
- Ensembles RPS
- Styles d’arpèges
- Formes d’accords
- Réglages du système

* *Pour que l’opération User Backup puisse être exécutée, la carte de mémoire doit disposer d’un espace libre minimum d’environ 16 Mo.*

1. **Insérez une carte de mémoire dans la fente.**
2. **A la page “Utility”, appuyez sur [1 (User Backup)].**
   Un message vous demande confirmation.
3. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour archiver les données.**

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

Charger des données utilisateur archivées (User Restore)

Cette opération permet de charger des données utilisateur archivées sur carte de mémoire (avec la fonction User Backup) dans la mémoire utilisateur du Fantom-S.
L’opération User Restore écrase toutes les données de la mémoire utilisateur.

1. **Insérez la carte de mémoire contenant les données utilisateur à charger dans la fente prévue à cet effet.**
2. **A la page “Utility”, appuyez sur [2 (User Restore)].**
   Un message vous demande confirmation.
3. **Appuyez sur [8 (Exec)] pour charger les données.**

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

4. **Lorsque l’écran affiche “Please Power Off”, mettez l’instrument hors tension puis rallumez-le.**

Factory Reset

Factory Reset permet de retrouver tous les réglages d’usine du Fantom-S.

NOTE

Si la mémoire interne du Fantom-S contient des données que vous avez programmées, celles-ci sont supprimées au profit des réglages usine quand vous faites appel à la fonction Factory Reset (**ces données utilisateur sont alors irrémédiablement perdues**). Si vous voulez conserver vos réglages, il est donc primordial de les archiver sur une carte SmartMedia (p. 224) ou sur un ordinateur via USB (p. 240).

1. **Appuyez sur [MENU] pour afficher la fenêtre “Menu”.**
2. **Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir “Utility” et appuyez sur [ENTER].**
3. **Appuyez sur [3 (Factory Reset)].**
   Un message vous demande confirmation.
4. **Pour initialiser les réglages avec Factory Reset, appuyez sur [8 (Exec)].**

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

5. **Lorsque l’écran affiche “Please Power Off”, mettez l’instrument hors tension puis rallumez-le.**

Jouer en mode Piano

Le Fantom-S88 propose un mode Piano vous permettant de l'utiliser comme un piano à part entière. Ce chapitre explique comment utiliser le mode Piano et décrit les fonctions des paramètres disponibles.

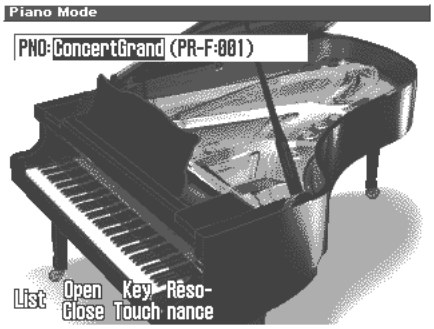
Remarques concernant le mode Piano

- Lorsque vous passez en mode Piano, l'instrument active automatiquement le multi-effet "78:SYMPATHETIC RESONANCE".
- Il n'est alors plus possible d'éditer les Patches.
- Si vous comptez utiliser une pédale forte, optez pour la pédale DP-8 Roland. La position de la pédale permet effectivement de doser le degré de résonance.
- Si vous ne modifiez aucun réglage pendant 2~3 secondes, la fenêtre se ferme automatiquement.

Activer le mode Piano

1. Appuyez sur [PIANO MODE].

La page "Piano Mode" s'affiche.



Sélection d'un Patch

En mode Piano, vous pouvez sélectionner des sons de type piano.

1. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour amener le curseur sur le nom de Patch.

2. Sélectionnez le Patch voulu avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] .

Sélection d'un Patch par catégorie

Le Fantom-S propose une fonction "Patch Finder" (recherche de Patches) vous permettant de spécifier le type (la catégorie) de son qu'il vous faut.

1. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour amener le curseur sur la catégorie Patch.

2. Sélectionnez la catégorie voulue avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] .

Vous avez le choix parmi deux catégories: "PNO" (pianos acoustiques) et "EP" (pianos électriques).

Sélection via la page "Patch List"

Vous pouvez afficher une liste de Patches de piano et y sélectionner un Patch.

1. A la page "Piano Mode", appuyez sur [1 (List)].

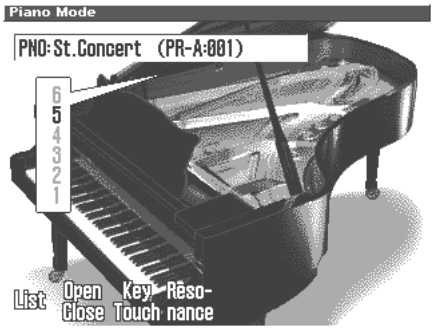


2. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner un Patch.

3. Appuyez sur [1]/[2] pour sélectionner une catégorie.

Modifier le timbre du piano (Open/Close)

1. A la page "Piano Mode", appuyez sur [2 (Open/Close)].



2. La fenêtre s'ouvre dès que vous appuyez sur [2 (Open/Close)]. A chaque pression sur [2 (Open/Close)], la valeur change.

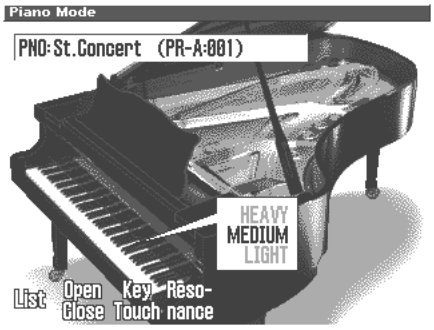
Simule le changement de sonorité produit par l'ouverture ou la fermeture du couvercle du piano.

Réglage: 1~6

Réglage de la dynamique (Key Touch)

Vous pouvez modifier la réponse du clavier en fonction de votre force de frappe.

1. **A la page "Piano Mode", appuyez sur [3 (Key Touch)].**

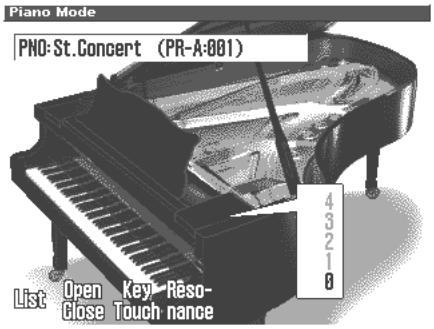


2. **La fenêtre s'ouvre dès que vous appuyez sur [3 (Key Touch)]. A chaque pression sur [3 (Key Touch)], la valeur change.**
   - **Light:** Le clavier est réglé pour un toucher léger. Vous pouvez jouer fortissimo (ff) en exerçant moins de force que d'habitude sur les touches. Ce réglage convient pour des enfants qui n'ont pas encore suffisamment de force.
   - **Medium:** Le clavier a une dynamique standard. Vous pouvez jouer avec le toucher le plus naturel. Cette réponse est la plus proche du toucher d'un piano acoustique.
   - **Heavy:** Le clavier nécessite plus de force qu'un clavier standard. Il faut exercer une force plus importante que d'habitude pour jouer fortissimo (ff); le clavier semble donc plus dur. Ce choix vous donne plus de latitude expressive.

Régler l'intensité de résonance (Resonance)

Lorsque vous enfoncez la pédale forte d'un piano acoustique, les notes jouées entraînent aussi la vibration d'autre cordes, ce qui rend le son plus riche. Vous pouvez spécifier l'intensité de cette simulation de résonance sympathique.

1. **A la page "Piano Mode", appuyez sur [4 (Resonance)].**



2. **Modifiez la valeur avec la molette VALUE ou [INC], [DEC].**
   - **Depth:** Définit l'intensité de la résonance. Choisissez la valeur "0" si vous ne voulez pas de résonance.
     Plage: 0~127
3. **Appuyez sur [8 (Close)].**

Sauvegarder un son (Patch)

Si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le son modifié, sauvegardez-le dans la banque USER de la mémoire interne. Voyez **"Sauvegarder vos Patches (Write)"** (p. 98).

Travail avec le logiciel Fantom-S Editor

Pour vous permettre de tirer le meilleur parti de votre Fantom-S, il est fourni avec un logiciel d'édition Fantom-S Editor. Ce logiciel Fantom-S Editor permet d'assigner des paramètres aux commandes et curseurs à l'écran de l'ordinateur et de travailler ainsi efficacement dans un environnement d'édition graphique.

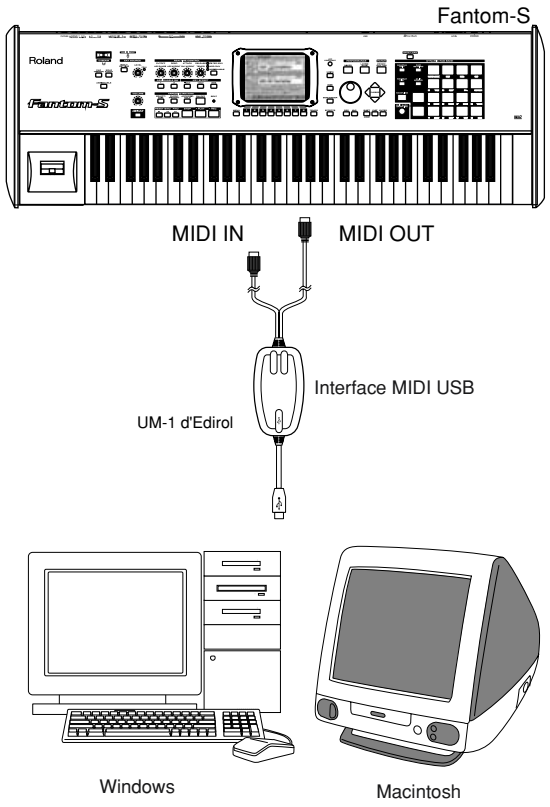
Installation du Fantom-S Editor sur votre ordinateur

Vous trouverez des instructions détaillées sur l'installation du logiciel dans le manuel en ligne du CD-ROM Fantom-S Editor.

- **Windows**
  Sur le CD-ROM Fantom-S Editor, ouvrez le fichier Readme_E.txt.
- **Macintosh**
  Sur le CD-ROM Fantom-S Editor, ouvrez le fichier Readme(English).txt.

Connexions

Le travail avec le logiciel Fantom-S Editor requiert une interface MIDI disponible en option.



Travail avec le logiciel Fantom-S Librarian

Fantom-S Librarian est un logiciel d'archivage qui permet de gérer les données du Fantom-S dans des bibliothèques depuis votre ordinateur. C'est un excellent outil pour gérer efficacement les données de vos Patches, kits de batterie et Performances.
Pour pouvoir utiliser le logiciel Librarian inclus sur le CD-ROM "Fantom-S Editor", activez le mode Librarian du Fantom-S.

* *Cette remarque vaut également pour d'autres logiciels d'archivage en option.*

1. **Appuyez sur [MENU].**
2. **Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir "Librarian" et appuyez sur [ENTER].**



Le mode Librarian est activé. Avec ce mode, la transmission de messages exclusifs (SysEx) depuis un dispositif MIDI externe peut écraser les données de la mémoire utilisateur. Les commandes en face avant du Fantom-S ne seront pas disponibles.

3. **Appuyez sur [EXIT] pour quitter le mode Librarian et retourner en mode normal.**

Système requis pour le logiciel Fantom-S Editor

Configuration requise (Windows)

- Système d'exploitation:
  Microsoft® Windows® XP
  Microsoft® Windows® Me
  Microsoft® Windows® 2000Professional
  Microsoft® Windows® 98/98SE
- Processeur/vitesse:
  Processeur Pentium®/Celeron™ de 400MHz MHz ou plus rapide
  Pentium® III 500 MHz ou plus rapide (recommandé)
- Mémoire (RAM):
  128 Mo ou plus
  256 Mo ou plus (recommandé)
- Ecran/couleurs:
  Résolution de 800 x 600 ou supérieure/65.536 couleurs (High Color 16 bits) ou plus
  Résolution de 1024 x 768 ou supérieure (recommandée)
- Disque dur: 80 Mo ou plus

* *Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.*

* *Windows® a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® operating system".*
* *Pentium est une marque déposée d'Intel Corporation.*

Configuration requise (Mac OS)

- Système d'exploitation:
  Mac OS 8.6 et 9.x
- Processeur/vitesse:
  PowerPC G3 de 233 MHz ou plus rapide
- Mémoire (RAM):
  128 Mo ou plus
  256 Mo ou plus (recommandé)
- Ecran/couleurs:
  Résolution de 800 x 600 ou supérieure/32.000 couleurs ou plus
  Résolution de 1024 x 768 ou supérieure (recommandée)
- Disque dur:
  80 Mo ou plus

* *Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.*
* *MacOS est une marque déposée d'Apple Computer, Inc.*
* *OMS est une marque déposée d'Opcode Systems, Inc.*

Description du V-LINK

Qu'est-ce que la fonction V-LINK?

V-LINK (V-LINK) est une fonction qui permet de relier musique et vidéo. Si vous utilisez du matériel vidéo compatible V-LINK, vous pouvez facilement intégrer des effets visuels aux effets sonores et conférer plus d'expression encore à votre exécution.

(Exemples)

L'utilisation conjointe du Fantom-S et du DV-7PR Edirol permet:

- De piloter les réglages de reproduction du DV-7PR Edirol à distance avec le Fantom-S;
- De synchroniser de la musique et des images avec le séquenceur du Fantom-S;
- De déclencher les changements d'image (clips/palettes) sur le DV-7PR Edirol avec les pads du Fantom-S;
- De régler la brillance ou les couleurs de l'image avec les commandes du Fantom-S;

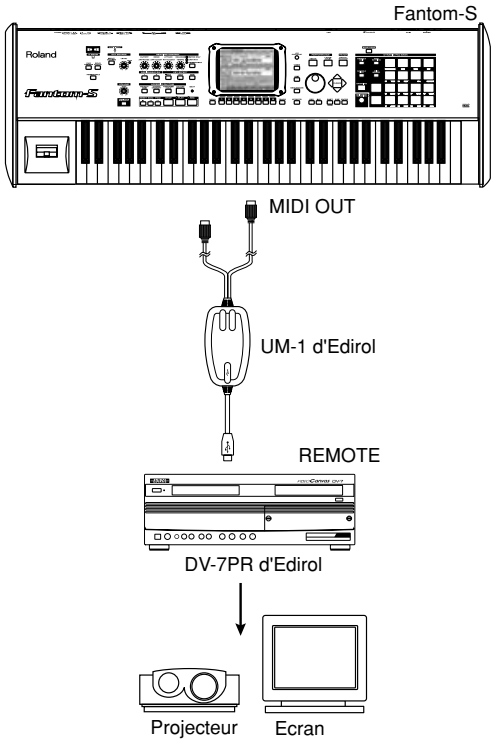
* *Pour pouvoir exploiter les possibilités de la fonction V-LINK, procurez-vous un UM-1/UM-1S Edirol (en option) afin de relier le Fantom-S avec le DV-7PR Edirol.*

Exemples de connexion

NOTE

Avant de brancher cet appareil à d'autres, mettez-les tous hors tension. Le non-respect de cette précaution pourrait entraîner des dysfonctionnements et/ou l'endommagement de vos enceintes ou d'autres appareils.

Reliez la prise MIDI OUT du Fantom-S à la prise REMOTE du DV-7PR en passant par un UM-1.



Active/coupe le lien V-LINK

1. Appuyez sur [V-LINK] dans le coin inférieur gauche du panneau avant pour allumer son témoin.

Le bouton V-LINK s'allume et la fonction V-LINK est activée.

Les pads et le levier Pitch Bend permettent alors de manipuler des images en synchronisation avec la reproduction du Fantom-S.

Quand vous appuyez sur [EXIT], la page précédente s'affiche et la fonction V-LINK reste active.

MEMO

Quand la fonction V-LINK est active, chaque mode de l'instrument fonctionne normalement.

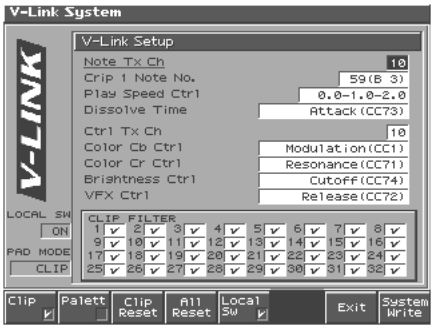
2. Appuyez à nouveau sur [V-LINK].

Le bouton V-LINK s'éteint et la fonction V-LINK est désactivée.

Réglages V-LINK

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [V-LINK] pour afficher la page "V-LINK SETUP".

2. Appuyez sur [CURSOR] pour amener le curseur sur les divers paramètres et réglez-en la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC] .



* *Réglez le paramètre Pad Mode en appuyant sur [1 (Clip Mode)] ou [2 (Palette Mode)].*

3. Si vous voulez conserver vos réglages, appuyez sur [8 (System Write)].

4. Appuyez sur [7 (Exit)] ou [EXIT].

L'écran affiche la page précédente.

Paramètres V-LINK

Note Tx Ch
Réglage: 1~16
Canal MIDI pilotant les changements de clips/palettes et le temps de fondu (Dissolve Time) sur le DV-7PR Edirol.

Clip 1 Note No.
Les pads 1~16 pilotent les clips (ou palettes) du DV-7PR Edirol. Nous vous conseillons d'appuyer sur [PAD SETTING] pour afficher la page de réglage des pads et de régler Pad Set sur "Note" et Clip1 Note No. sur la même valeur que le paramètre Pad Base Note.
Réglage: 0(C-1)~127(G9)

Play Speed Ctrl
Plage de vitesse de reproduction vidéo. Les trois valeurs désignent les vitesses de reproduction (en multiples de la vitesse normale) aux positions négative, centrale et positive du levier Pitch Bend.
Réglage:

Dissolve Time
Commande de contrôle pilotant le temps de fondu (durée de changement de l'image)
Réglage:

Ctrl Tx Ch
Canal MIDI pilotant les réglages de couleur Cb/Cr, de brillance et de changement d'effet vidéo du DV-7PR Edirol.
Réglage: 1~16

Color Cb Ctrl
Commande de contrôle pilotant la couleur Cb de l'image

Color Cr Ctrl
Commande de contrôle pilotant la couleur Cr de l'image

Brightness Ctrl
Commande de contrôle pilotant la brillance de l'image

VFX Ctrl
Commande de contrôle pilotant l'effet vidéo
Réglage:

PAD MODE
Ce paramètre détermine si les pads changent de clips ou de palettes.
Réglage: CLIP, PALLET
Avec [F1 (Clip mode)]: les pads changent de clips
Avec [F2 (Palette)]: les pads changent de palettes

Local Sw
Définit si le générateur de sons interne est débranché (OFF) ou non (ON) des pads.
Procédure: Appuyez sur [5 (Local Sw)].
Réglage: OFF, ON

Clip filter
(cases de sélection 1~32)
Les clips dont la case est cochée peuvent être activés. Autorise ou interdit l'activation pour chaque clip
Réglage: OFF, ON

Travailler avec Clip Filter
Exemple: vous avez assigné un kit de batterie à la partie servant au pilotage V-LINK (c.-à-d. la partie du même numéro que le paramètre Note Tx Channel) et vous voulez produire des changements de clips uniquement avec la grosse caisse et la caisse claire. Dans ce cas, cochez seulement la case des clips correspondant aux numéros de note de la grosse caisse et de la caisse claire. Les clips changeront alors seulement en réponse au jeu de grosse caisse ou de caisse claire.

Initialiser l'image

Clip Reset
Coupe l'image (l'écran devient noir).
Procédure: Appuyez sur [F3 (Clip Reset)].

All Reset
Initialise l'effet appliqué à l'image et active la valeur par défaut des réglages de brillance, de différence de couleur, etc.
Procédure: Appuyez sur [F4 (All Reset)].

* *Pour en savoir plus sur les clips/palettes, le temps de fondu et les signaux de différence de couleur (Cb/Cr), voyez le manuel du DV-7PR Edirol.*

NOTE Le Fantom-S n'est pas compatible avec le mode Dual Stream du DV-7PR Edirol.

Installation de la carte d'expansion Wave

Un maximum de trois cartes d'expansion Wave (quatre cartes SRX) peuvent être installées dans le Fantom-S/Fantom-S88.
Les cartes d'expansion Wave emmagasinent des données Wave, correctifs et rythmes, et en ajoutant ces cartes au Fantom-S/Fantom-S88, il est possible d'élargir considérablement la palette de sons.

Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'expansion Wave

- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommagement des pièces internes par l'électricité statique.
  - Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
  - Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
  - Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Utilisez un tournevis de type Philips de la taille adaptée à celle des vis (tournevis numéro 2, Fantom-s only). Un tournevis inadéquat peut endommager la tête de la vis.
- Pour retirer une vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour serrer les vis, tourner le tournevis dans le sens des aiguilles d'une montre.



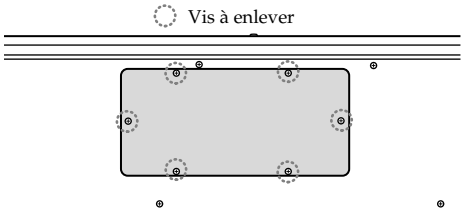
- Pour installer les cartes d'expansion Wave, retirer uniquement les vis mentionnées.
- Assurez-vous que les vis retirées ne tombent pas dans le Fantom-S/S88.
- Ne pas laisser le panneau de protection avant detache. S'assurer de l'avoir rattacher apres avoir installe le disque dur.
- Faites attention de ne pas vous couper sur l'ouverture d'installation de la carte.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés ou aux connecteurs.
- Ne jamais forcer lors de l'installation de la carte de circuits imprimés. Si la carte s'ajuste mal au premier essai, enlevez la carte et recommencez l'installation.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimés est terminée, revérifiez si tout est bien installé.
- Toujours éteindre et débrancher l'appareil avant de commencer l'installation de la carte. (SRX series).
- N'installez que les cartes de circuits imprimes spécifiées (SRX series). Enlevez seulement les vis indiquées.

Installation d'une carte d'expansion Wave

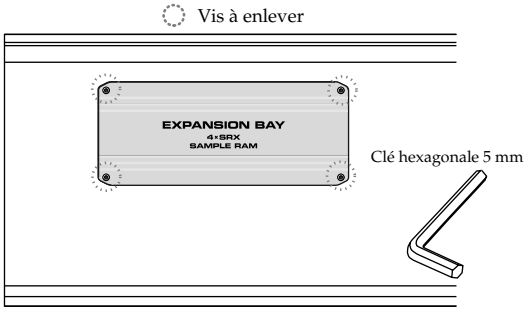
Avant d'installer la carte d'expansion Wave, retirez le panneau inférieur. Les cartes peuvent être installées dans les emplacements SRX-A– SRX-D. Ces fentes correspondent aux groupes de cartes d'expansion Wave (XP-A– XP-D) lorsque l'expansion Wave, les correctifs et rythmes sont utilisés.

1. **Avant d'installer la carte d'expansion Wave, coupez l'alimentation du Fantom-S/S88 et de tous les appareils branchés, et débranchez tous les câbles du Fantom-S/S88, y compris le câble d'alimentation.**
2. **Sur les modèles Fantom-S/S88, retirer uniquement les vis illustrées dans le schéma ci-dessous et retirer le couvercle. Sur le modèle Fantom-S, le couvercle est situé sur le panneau inférieur. Sur le modèle Fantom-S88, il est placé sur le panneau avant. Une clé hexagonale est fournie avec le Fantom-S88. Il faut utiliser cette clé pour retirer les vis.**

Fantom-S : Panneau inférieur

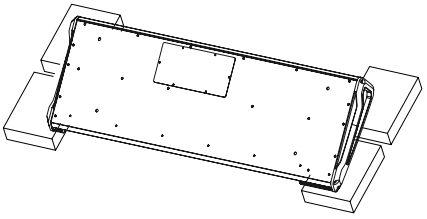


Fantom-S88 : Panneau avant

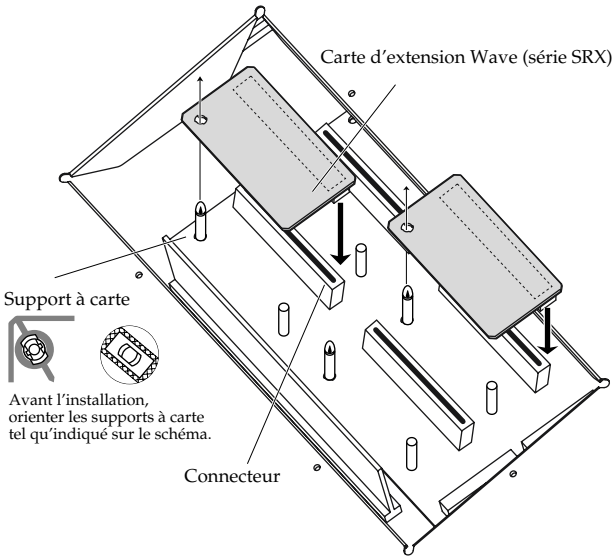


NOTE

Lorsque vous déposez le Fantom-S face vers le bas, placez des piles de journaux ou de magazines sous les quatre coins (ou des deux côtés) pour le soutenir. Ainsi, les boutons, manettes et autres pièces ne seront pas endommagés.
En plaçant l'appareil sens dessus dessous, manipulez-le avec soin pour éviter de l'échapper, de le laisser tomber ou de se renverser.



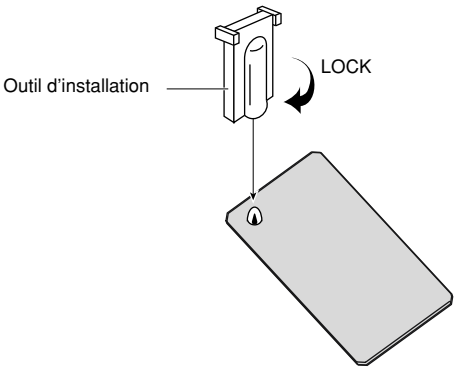
3. Il y a quatre emplacements à l'intérieur. Comme le montre l'illustration ci-dessous, branchez le connecteur de la carte d'expansion Wave dans la fente appropriée et, en même temps, insérez le support de carte de circuits imprimés dans l'ouverture de la carte d'expansion Wave.



NOTE

Si plusieurs cartes d'expansion du même type sont installées, une seule sera détectée.

4. Utilisez l'outil d'installation fourni avec la carte d'expansion Wave pour tourner les supports en position LOCK (verrouillé) afin de retenir la carte en place.



5. Remettez le couvercle en place à l'aide des vis retirées à l'étape 2.

Vérification des cartes d'extension audio aprés installation

Lorsque l'installation des cartes d'extension audio est terminée, procéder à une vérification pour s'assurer que l'ordinateur les identifie correctement.

1. Mettre sous tension de la façon décrite sous "Turning On the Power" (Quick Start; p. 4).

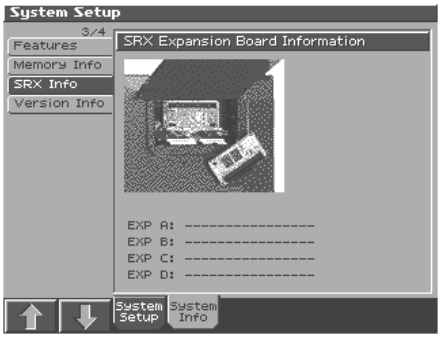
2. Appuyez sur la touche [MENU] pour ouvrir la fenêtre Menu.

3. Utilisez ▼ ou ▲ pour choisir "System" et appuyez sur [ENTER].

4. Appuyer sur [ENTER].

5. Appuyer sur [4 (System Info)].

6. Appuyez sur [1(⇑)] ou [2(⇓)] pour sélectionner "SRX Info".
L'écran System Edit s'affiche. Vérifiez que le nom de la carte d'expansion Wave installeé s'est affiché.



NOTE

Si "----------" est affiché à côté du nom de la fente dans laquelle la carte est installée, il est possible que la carte d'extension audio installée ne soit pas reconnue correctement. Réinstaller correctement la carte d'extension audio.

7. Appuyer sur [EXIT] pour quitter la fenêtre du menu du système.

NOTE

Pour obtenir des renseignements sur les tailles de mémoire qui seront reconnues si le paramètre SRX/RAM Mode est défini à "4 SRX/192128 MB," reportez-vous à la p. 251.

Ajouter de la mémoire

Précautions à prendre lors de l'ajout de mémoire

- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommagement des pièces internes par l'électricité statique.
  - Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
  - Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
  - Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Utilisez un tournevis de type Philips de la taille adaptée à celle des vis (tournevis numéro 2, Fantom-S uniquement). Un tournevis inadéquat peut endommager la tête de la vis.
- Pour retirer une vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour serrer les vis, tourner le tournevis dans le sens des aiguilles d'une montre.



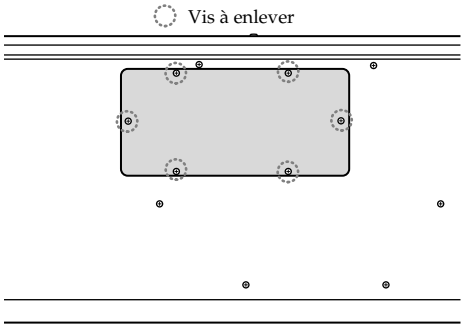
- Assurez-vous que les vis que vous retirez ne tombent pas à l'intérieur du Fantom-S/S88.
- Faites attention de ne pas vous couper sur le bord du couvercle ou de l'ouverture lorsque vous retirez le couvercle.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés ou aux connecteurs.
- Ne jamais forcer lors de l'installation de la carte de circuits imprimés. Si la carte s'ajuste mal au premier essai, enlevez la carte et recommencez l'installation.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimés est terminée, revérifiez si tout est bien installé.
- Avant de procéder à l'installation d'un module DIMM, il faut toujours mettre l'unité hors tension et débrancher le câble d'alimentation.
- Installez uniquement le module DIMM spécifié. Retirez uniquement les vis spécifiées (p. 261).
- Lorsque vous déposez le Fantom-S/Fantom-S88 face vers le bas, placez des piles de journaux ou de magazines sous les quatre coins (ou des deux côtés) pour le soutenir. Ainsi, les boutons, manettes et autres pièces ne seront pas endommagés.
- En plaçant l'appareil sens dessus dessous, manipulez-le avec soin pour éviter de l'échapper, de le laisser tomber ou de se renverser.
- Une fois l'installation du module terminée, remettez le couvercle en place.

Installation du module de mémoire

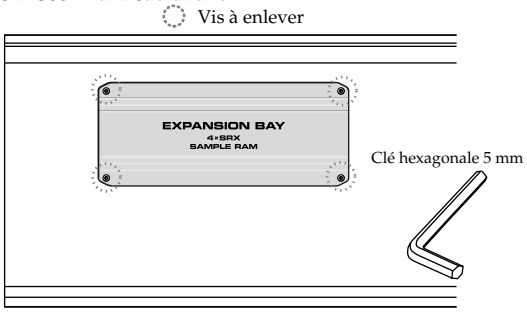
Installez le module de mémoire après avoir retiré le couvercle inférieur.

1. **Avant d'installer la mémoire additionnelle, mettez hors tension le Fantom-S/S88 et tous les périphériques connectés et débranchez tous les câbles, y compris le câble d'alimentation du Fantom-S/S88.**
2. **Sur les modèles Fantom-S/S88, retirer uniquement les vis illustrées dans le schéma ci-dessous et retirer le couvercle. Sur le modèle Fantom-S, le couvercle est situé sur le panneau inférieur. Sur le modèle Fantom-S88, il est placé sur le panneau avant. Une clé hexagonale est fournie avec le Fantom-S88. Il faut utiliser cette clé pour retirer les vis.**

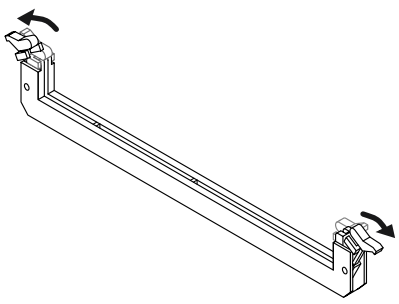
Fantom-S : Panneau inférieur



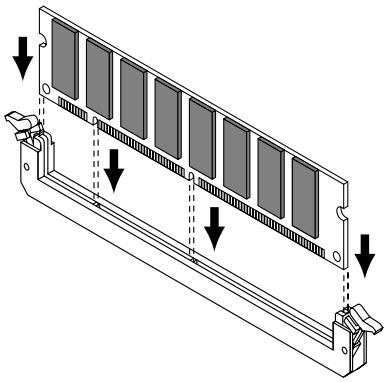
Fantom-S88 : Panneau avant



3. **Appuyez sur les clips blancs à l'extrémité de la prise qui devraient être orientés vers le bas.**

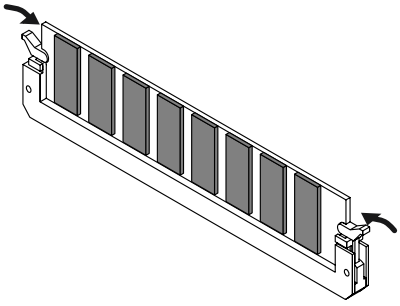


4. **Prenez bien note de l'emplacement et de l'orientation de l'encoche du module de mémoire et insérez-le verticalement à l'intérieur des guides qui se trouvent de chaque côté de la prise.**



* *Si vous éprouvez de la difficulté à insérer le module de mémoire, inclinez-le légèrement et insérez une extrémité à la fois.*

5. **Ramenez les clips blancs vers le haut et appuyez dessus jusqu'à ce que le module de mémoire soit verrouillé en place.**

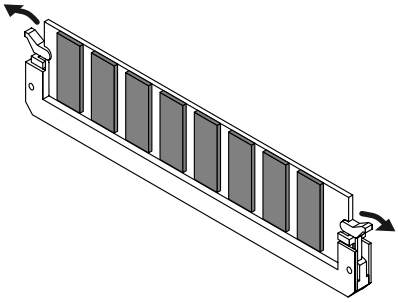


6. **À l'aide des vis retirées à l'étape 2, remettez le couvercle en place.**

Retrait du module de mémoire

Pour retirer le module de mémoire, procédez à l'inverse de la procédure d'installation.

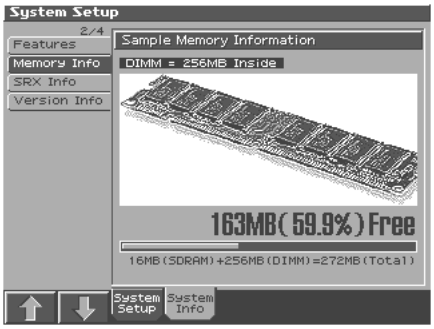
1. **Appuyez simultanément, vers l'extérieur, sur les clips blancs situés aux extrémités de la prise.**



2. **Retirez le module de mémoire de la prise.**

Vérifier que la mémoire est installée correctement

1. **Mettre sous tension de la façon décrite sous "Mise sous tension" (p. 18).**
2. **Appuyez sur la touche [MENU] pour ouvrir la fenêtre Menu.**
3. **Utilisez ▼ ou ▲ pour choisir "System" et appuyez sur [ENTER].**
4. **Appuyer sur [ENTER].**
5. **Appuyer sur [4 (System Info)].**
6. **Appuyez sur [1(⇑)] ou [2(⇓)] pour sélectionner "SRX Info".**
   S'assurer de lire dans la fenêtre la taille de la mémoire que vous avez installée.



7. **Appuyer sur [EXIT] pour quitter la fenêtre du menu du système.**

NOTE

Si la taille de la mémoire dans la fenêtre n'est pas exacte, il est possible que la mémoire n'ait pas été détectée correctement. Éteindre tel que décrit sous "Mise sous tension" (p. 18) et réinstaller la mémoire conformément aux instructions.

NOTE

Pour obtenir des renseignements sur les tailles de mémoire qui seront reconnues si le paramètre SRX/RAM Mode est défini à "4 SRX/192128 MB," reportez-vous à la p. 251.

Dépannage

Si le Fantom-S ne semble pas se comporter de façon normale, vérifiez les points ci-dessous avant de conclure qu'il est en panne. Si vous ne trouvez pas la solution à votre problème, veuillez contacter votre revendeur ou le centre de service après-vente Roland le plus proche.

* *Si l'écran affiche un des messages d'erreur pendant le fonctionnement, voyez la section* ***Messages d'erreur*** *(p. 312).*

Problème d'alimentation sur le Fantom-S

Q Impossible de mettre l'instrument sous tension.

R Vérifiez que le cordon d'alimentation fourni est correctement branché à la prise secteur du Fantom-S et à une prise de courant appropriée (Démarrage rapide; p. 3).

Problèmes liés au son

Q Il n'y a pas de son.

R Vérifiez les points ci-dessous.

- Les amplificateurs et enceintes branchés à l'instrument sont-ils sous tension? Le volume est-il au minimum?
- La commande VOLUME est-elle réglée sur le minimum?
- Les connexions sont-elles correctement établies?
- Entendez-vous quelque chose avec un casque?
  Si vous entendez du son avec le casque, il est possible qu'un câble de connexion reliant l'instrument à l'ampli ou au mélangeur soit défectueux, ou que l'appareil en question ait un problème. Recontrôlez vos câbles ainsi que l'ampli ou le mélangeur.
- Si vous n'entendez rien quand vous jouez sur le clavier, assurez-vous que le paramètre Local Switch n'est pas réglé sur "OFF". Si nécessaire, activez le paramètre Local Switch (p. 249).
- Tous les Tones du Patch sont-ils coupés?
  Cochez la case "Tone Switch". (p. 88)
- Le niveau de la partie est peut-être trop bas.
  Vérifiez le réglage du paramètre Level pour chaque partie (p. 151).
- Les réglages d'effets sont-ils corrects?
  Vérifiez les réglages actif/coupé (ON ou OFF; p. 231), Balance ou Level de l'effet (p. 231).
- Les réglages d'assignation de sortie sont-ils corrects?
  Vérifiez les réglages d'assignation de sortie (p. 151).
- La carte d'extension (Wave Expansion Board) est-elle correctement installée?
  Les formes d'ondes, Patches et kits de batterie EXP-A~D ne sont disponibles que si vous avez installé la carte d'extension de formes d'onde requise dans la fente ad hoc (p. 259).
- Avez-vous diminué le volume en manipulant une pédale ou en transmettant un message MIDI (de volume ou d'expression) depuis un appareil externe?
- Les échantillons sont-ils correctement chargés? (p. 226)

IDEE

En mode Performance, la fenêtre "Part Information" permet de vérifier la valeur des messages de volume et d'expression (p. 139).

Q Une partie est inaudible.

R Vérifiez les points ci-dessous.

- Avez-vous diminué le volume de la partie?
  Augmentez le volume de la partie inaudible avec le paramètre Level (p. 141).
- La partie est-elle étouffée?
  Réglez le paramètre Mute Switch sur "OFF" (p. 141).

Q Le son est inaudible dans certaines plages de hauteur.

R Avez-vous délimité une plage de notes audibles?
Si les notes ne sont pas audibles dans une partie du clavier, vérifiez les réglages Key Range du Tone et de la partie.

- **Tone Key Range**
  Paramètres Key Range Lower/Upper (p. 104)
- **Part Key Range**
  Paramètres Key Range Lower/Upper (p. 143)

Q Il y a de la distorsion.

R Vérifiez les points ci-dessous.

- Utilisez-vous un effet générant de la distorsion?
  Si le son d'un Patch ou d'une partie donnée est affecté par de la distorsion, diminuez le volume de la partie en question.
- Si la distorsion affecte tous les sons, diminuez le volume avec la commande VOLUME.

Q La hauteur n'est pas bonne.

R Vérifiez les points ci-dessous.

- L'accord du Fantom-S est-il correct?
  Vérifiez le réglage du paramètre Master Tune (p. 249).
- Avez-vous modifié la hauteur en manipulant une pédale ou en transmettant un message MIDI (Pitch Bend) depuis un appareil externe?

IDEE

- En mode Performance, la fenêtre "Part Information" permet de vérifier la valeur des messages Pitch Bend (p. 139).
- Avez-vous réglé les paramètres Coarse Tune ou Fine Tune pour certaines parties?
  Vérifiez les réglages des paramètres Coarse Tune et Fine Tune (p. 99, p. 99).

Q Il y a des coupures de son.

R Vous tentez de produire plus de 64 voix simultanément (soit la polyphonie maximum de l'instrument).
  •Réduisez le nombre de Tones joués simultanément.

- Augmentez le nombre de voix alloué aux parties prioritaires (pour éviter des coupures de son) avec le paramètre Voice Reserve. (p. 144)

Q La production de notes continue après que vous ayez relâché les touches du clavier.

R La polarité de la pédale de maintien est-elle inversée?
Vérifiez le réglage du paramètre Hold Pedal Polarity (p. 245).

Q Le son continue après que vous ayez relâché un pad.

R Le pad [HOLD] est-il allumé?
Appuyez à nouveau sur le pad [HOLD] pour l'éteindre.

Q Le son est coupé quand vous changez de Patch en mode Patch.

R Le Fantom-S propose une grande variété de multi-effets. Quand vous changez de Patch, l'instrument change aussi le type de multi-effet actif.
Les changements de Patches peuvent alors produire des inadéquations entre le son actuel et le type de multi-effet, susceptibles de produire des sons inattendus. Cela explique les coupures de son lors des changements de Patches (quand les réglages d'usine sont actifs). Dans certains cas (lorsque les multi-effets utilisés n'ont pas un impact déterminant sur le son ou que le Patch actuel et le Patch suivant utilisent le même type de multi-effet), vous pourrez éviter ces coupures de son en réglant le paramètre Patch Remain (p. 249) sur "ON".

Q Après un changement de Patch en mode Patch, le volume et d'autres paramètres définis avec des commandes de contrôle sont initialisés.

R Réglez le paramètre Patch Remain sur "ON" (p. 249). Après le changement de Patch, les commandes de contrôle reçues continuent à être exécutées. Aussi, même si le niveau du Patch doit être réglé sur le minimum (conformément à une commande de contrôle de volume), il ne change pas.

Q Vous avez réglé le temps de retard du Tone (Delay Time) sur une valeur de note. Toutefois, quand vous ralentissez le tempo, la valeur ne change plus au-delà d'un seuil donné.

R Le paramètre Delay Time comporte une valeur limite (p. 112). Si vous vous ralentissez le tempo alors que vous avez réglé le temps de retard avec une valeur de note, vous atteignez ce seuil et vous ne pouvez pas augmenter la valeur. Le temps de retard maximum autorisé correspond à la valeur (autre que numérique) la plus importante d'un battement.

Q Vous avez réglé le son d'un Patch à fond d'un côté de l'image stéréo mais vous l'entendez toujours sur l'autre canal.

R Les effets du Fantom-S sont stéréo. Aussi, si vous appliquez des effets à un Patch dont le son est placé à fond d'un côté de l'image stéréo, le son des effets reste audible sur l'autre canal.

Q Parfois, la hauteur ne change pas avec un jeu legato. Pourquoi?

R Si le paramètre Legato Switch est réglé sur "ON" (p. 114), Legato Retrigger sur "OFF" (p. 114) et si vous jouez legato dans la partie supérieur du clavier, vous êtes peut-être arrivé à la limite supérieure de hauteur de la forme d'onde. Dans ce cas, l'augmentation de hauteur s'interrompt avant la hauteur voulue. En outre, si les formes d'onde d'un Patch exploitant plusieurs Tones disposent de limites de hauteur différentes, il se pourrait que les changements de hauteur soient inaudibles lorsque Mono/Poly est réglé sur "MONO". Pour effectuer d'importants changements de hauteur, réglez le paramètre Legato Retrigger sur "ON".

Q Le son des notes n'est pas normal dans la partie haute du clavier.

R Parfois, quand vous jouez dans la partie haute du clavier du Fantom-S, le son est coupé ou la hauteur cesse d'augmenter. Certaines touches produisent peut-être du bruit par intermittence. Cela se produit surtout quand vous dépassez la limite de hauteur supérieure du Fantom-S. Ce phénomène n'intervient pas dans les plages de hauteur normalement utilisées. Toutefois, indépendamment des circonstances, ce phénomène n'indique jamais un dysfonctionnement.

Q Des Patches identiques sonnent de façon différente en mode Patch et en mode Performance.

R En mode Performance, les paramètres de chaque partie de la performance peuvent appliquer des modifications additionnelles aux réglages Pan, Octave, Filter etc. tels qu'ils sont définis dans le Patch. Par conséquent, le son des Patches peut différer selon que vous les écoutez au sein d'une Performance ou en mode Patch. Pour retrouver les réglages originaux, initialisez la Performance en exécutant l'opération Factory Reset puis choisissez à nouveau le Patch. (p. 252)
En outre, si le Patch est constitué de Tones exploitant des multi-effets, il se pourrait que les multi-effets en question soient différents de ceux activés pour la Performance. Vérifiez les réglages de multi-effets de la Performance. Vérifiez aussi les réglages Chorus et Reverb.

Q Le volume de l'instrument branché au Fantom-S est trop faible.

R Utilisez-vous un câble contenant une résistance? Servez-vous d'un câble qui ne contient pas de résistance.

Problèmes liés aux effets

Q Effets non appliqués

R Vérifiez les points ci-dessous.

- Vous avez peut-être coupé les effets avec les boutons “MFX”, “CHO”, “REV” ou “MASTER” affichés dans le haut de la page “PLAY”.
  Appuyez sur [EFFECTS]/[8 (Effect Sw)] pour activer les effets.
- Les réglages d’effets sont-ils corrects? (p. 231)
  - Si le niveau d’envoi de chaque effet (Send) est réglé sur 0, l’effet sera inaudible. Vérifiez les réglages.
  - Même si le niveau d’envoi de chaque effet est supérieur à 0, vous n’entendrez aucun effet si les paramètres MFX Output Level, Chorus Level et Reverb Level sont réglés sur 0. Vérifiez chaque réglage.
  - Si Output Assign est réglé sur une valeur autre que “MFX”, le son du MFX sera inaudible.
  - Si Output Assign est sur “PATCH” pour chaque partie de la Performance, le son est produit en fonction des réglages Output Assign du Patch (pour chaque Tone) assigné à chacune des parties. Cela signifie que si le paramètre Output Assign (de chaque Tone) du Patch est réglé sur une valeur autre que “MFX”, vous n’entendrez pas le son du MFX.

Q La modulation ou une autre fonction de jeu est active en permanence.

R Vérifiez les réglages de la matrice de contrôle (Matrix Controller). (p. 117)

Le Fantom-S vous propose une matrice de contrôle (“Matrix Control”) pour piloter les Patches en temps réel. Cette fonction Matrix Control permet d’envoyer des commandes de contrôle et d’autres messages MIDI au Fantom-S pour modifier les paramètres de ses Patches.
Si vous avez réglé cette fonction de sorte que le Fantom-S réponde aux messages MIDI transmis par un appareil externe, il se pourrait que la transmission de messages modifie le son des Patches.

Q Bien que vous ayez augmenté le niveau d’envoi (Send Level) au Chorus ou à la Reverb pour chaque partie d’une Performance, le niveau de l’effet en question reste insuffisant.

R Vous pouvez régler le niveau d’envoi des effets Chorus et Reverb pour chaque partie d’une Performance. Toutefois, ces réglages définissent seulement la limite Send Level supérieure pour le Patch utilisé. Ainsi, si vous avez réglé le niveau d’envoi sur la valeur maximum (127) et que vous baissez le niveau d’envoi du Patch utilisé, l’effet ne sera plus appliqué. En outre, selon que vous utilisez ou non les MFX, vous pouvez définir des niveaux d’envoi différents pour les effets Chorus et Reverb du Patch.

Q Quand vous pilotez le LFO avec la fonction Matrix Control ou une autre méthode, un changement brutal de panoramique (Pan) produit du bruit.

R Diminuez la vitesse du LFO (LFO Rate).
Le traitement particulier utilisé pour le réglage de panoramique (Pan) altère le volume des canaux gauche et droit. Aussi, un réglage soudain de ce paramètre peut provoquer l’apparition de bruit dû à ces changements rapides de niveau des canaux.

Q MFX 43: Vous avez réglé TAP DELAY ou un autre paramètre de retard sur une valeur de note. Quand vous ralentissez le tempo, la valeur ne change plus au-delà d’un seuil donné.

R Ces paramètres de retard comportent une limite supérieure. Si le ralentissement de tempo entraîne le dépassement de cette limite, la valeur cesse de changer. Le retard maximum autorisé correspond à la valeur (autre que numérique) la plus importante d’un battement.

Problèmes liés à la sauvegarde de données

Q La Performance sauvegardée n’est pas reproduite comme vous l’avez jouée.

R Si vous avez modifié les réglages d’un Patch utilisé par la Performance ou le Patch temporaire de la Performance avec un appareil MIDI externe, vous devez aussi sauvegarder ces Patches.
Si vous avez édité les Patches utilisés par la Performance à sauvegarder, le Fantom-S affichera un message vous demandant si vous comptez sauvegarder les Patches en question. Lors de la sauvegarde, l’instrument affichera la page “Write” pour vous permettre de sauvegarder le Patch édité. Effectuez la sauvegarde avec la fonction Write (p. 98).

Q Les Patches sauvegardés sonnent différemment.

R La fonction Write ne permet pas de sauvegarder les changements apportés à des Patches via des commandes de contrôle transmises d’un appareil MIDI externe.

☞ Pour en savoir plus sur les commandes de contrôle reconnues, voyez **Implémentation MIDI** (p. 314) .

Q Les réglages de la fonction d’arpèges et du contrôleur D Beam sont différents pour la Performance et le Patch.

R Le Fantom-S mémorise les réglages de la fonction d’arpèges et du contrôleur D Beam pour chaque Performance. Il utilise donc ces réglages tels qu’ils sont définis dans chaque Performance.

Problèmes liés au séquenceur

Q Les données de morceau ne sont pas reproduites convenablement

R Vérifiez les points ci-dessous.

- Avez-vous réglé le paramètre Receive GM System On/Receive GM2 System On sur "ON"?
  Réglez le paramètre Rx GM System ON/Rx GM2 System ON (SYSTEM/MIDI) sur "ON" (p. 249).
- Avez-vous lancé la reproduction au milieu du morceau?
  Le début d'un morceau GM contient un message General MIDI/ General MIDI 2 System On. Dans certains cas, un morceau General MIDI n'est pas reproduit convenablement tant que ce message n'a pas été reçu.
- Essayez-vous de reproduire un morceau destiné au format GS?
  Le Fantom-S active le format GS dès qu'il reçoit un message "GS Reset". Vous pouvez ainsi reproduire des données musicales identifiées par le logo GS (données musicales GS). Il se pourrait toutefois que la reproduction de données conçues exclusivement pour la série Sound Canvas ne s'opère pas correctement.

Q Le morceau enregistré est inaudible quand vous lancez la reproduction.

R Avez-vous étouffé les pistes?
Annulez la fonction Mute (p. 141).

Q Le tempo du morceau a changé par rapport à la dernière fois que vous l'avez reproduit.

R Un changement de tempo opéré 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 une carte de mémoire. En outre, quand vous sauvegardez à nouveau le morceau, le réglage de tempo antérieur est écrasé. Vérifiez soigneusement le tempo actif avant de sauvegarder un morceau.

Q Les repères Locate définis dans le morceau ont disparu.

R Vérifiez les points ci-dessous.

- Avez-vous sauvegardé le morceau dans un format autre que MRC-Pro (SMF 0 ou 1)? Les repères Locate ne sont inclus dans les données de morceau que si vous sauvegardez le fichier en format MRC-Pro.
- Utilisez-vous la fonction Quick Play? Pour que les repères Locate soient disponibles, vous devez charger les données du morceau dans la mémoire du Fantom-S.

Q Changements de sons arbitraires sur la source sonore

R Vérifiez les points suivants avec la fonction Microscope (p. 218).

- Avez-vous défini un changement de programme superflu? Des changements de programme existent-ils en double?
- Avez-vous commis une erreur en réglant les canaux MIDI des données lors de la définition des changements de programme?

Q Les données choisies ne sont pas affichées à la page "Microscope".

R Vérifiez les points ci-dessous.

- Avez-vous choisi les pistes correctes?
- Des cases sont-elles vides à la fenêtre "View Select" (p. 220)?

Q Durant la reproduction d'un morceau via un séquenceur MIDI, le son est coupé et reste inaudible malgré l'envoi de changements de programme.

R Il se pourrait que les données du morceau contiennent un message Bank Select non reconnu par le Fantom-S. Aucun son ne sera produit si le message Bank Select MSB/LSB n'identifie pas un groupe de Tones du Fantom-S. Notez que si vous omettez le message Bank Select et que vous transmettez uniquement le changement de programme, vous entendez le Tone du groupe actuellement choisi et correspondant au numéro de programme en question. Essayez de sélectionner à nouveau le Tone avec les commandes en face avant. 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.

☞ Pour en savoir plus sur la correspondance entre les valeurs Bank Select MSB/LSB et les groupes de Tones, voyez p. 346.

Dans certains cas, il se pourrait que le son soit inaudible après la reproduction d'un morceau terminé par un "Fade-out". Cela pourrait être dû à une baisse de volume induite par des messages volume/expression. Vérifiez et corrigez la valeur de ces messages.

Q La reproduction de la Performance se traîne ou comporte des coupures de son.

R Ces problèmes peuvent survenir quand le séquenceur ou générateur de sons utilisé doit gérer de grosses quantités de données.

Voici les causes principales et les remèdes éventuels.

- Jouez-vous plus de 64 voix à la fois?
  Réduisez le nombre de voix. La structure des Patches du Fantom-S leur permet d'utiliser chacun jusqu'à huit formes d'ondes. Bien que ces Patches ne produisent qu'un son unique, ils sont en fait la somme de huit sons joués simultanément. 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 la Performance peuvent différer du nombre de voix effectivement utilisées.

IDEE

- La fenêtre "Part Information" permet de vérifier le nombre de voix utilisées pour le son actuel (p. 99).
- Le Patch utilisé fait-il un usage intensif du LFO?
  Changez de Patch. Le traitement du LFO monopolise considérablement les ressources de l'instrument. Plus le Patch utilise cette fonctions et plus les performances de traitement globales du Fantom-S 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 impulsions (clocks). Les données s'accumulent facilement en début de battement quand, par exemple, vous enregistrez les données de morceau en pas à pas (Step) ou que vous quantifiez des données enregistrées en temps réel. Le Fantom-S reçoit alors de grandes quantités de données, ce qui affecte son traitement d'expression des sons.

- Existe-t-il un changement de programme à l'endroit où la reproduction du morceau se traîne?
  Déplacez le changement de programme. L'insertion de changements de programme dans un morceau allonge le traitement requis pour les changements de Patches. Cela peut provoquer un ralentissement de la reproduction.
- Existe-t-il un message exclusif (SysEx) à l'endroit où la reproduction du morceau se traîne?
  Déplacez les données. Les messages 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 se traîne?
  Déplacez les données. Si ces données ne servent plus, supprimez-les. Parfois, quand vous entrez des données avec un clavier doté d'une fonction Aftertouch, d'énormes quantités de données sont définies à votre insu. Ces masses de données risquent de charger excessivement votre séquenceur et module de sons.

IDEE

La fonction d'édition de piste Data Thin permet d'élaguer les messages voulus (p. 217).

Problèmes liés au MIDI et à des appareils externes

Q Le dispositif MIDI connecté ne produit aucun son.

R Vérifiez les points ci-dessous.

- L'instrument est-il configuré pour transmettre des messages MIDI?
  - **En mode Patch**
    Paramètre Kbd Patch Rx/Tx Channel (partie Keyboard) (p. 248)
    Paramètre Pad Patch Rx/Tx Channel (partie Pad) (p. 248)
  - **En mode Performance**
    KBD switch → Performance Layer, page "Mixer"/KBD

Q Les messages exclusifs (SysEx) ne sont pas reçus.

R Vérifiez les points ci-dessous.

- L'instrument est-il configuré pour recevoir des messages exclusifs?
  Réglez le paramètre Rx Exclusive sur "ON" (p. 249).
- Le numéro Device ID du transmetteur correspond-il à celui du Fantom-S?
  Vérifiez le réglage du paramètre Device ID (p. 248).
- Essayez-vous de sauvegarder dans la mémoire User? Seul le mode Librarian permet de sauvegarder des données dans la zone User de la mémoire.

Q Vous avez branché un séquenceur ou un clavier MIDI externe à la prise MIDI IN du Fantom-S et tenté de jouer un kit de batterie. L'instrument ne produit aucun son. Pourquoi?

R Assurez-vous que le canal de transmission MIDI de l'appareil connecté correspond au canal de réception du Fantom-S. Le paramètre Patch/Rhythm Rx Ch permet de définir le canal de réception MIDI du Fantom-S en mode Patch ou Rhythm Set. Les données de jeu des kits de batterie sont généralement reçues via le canal MIDI 10. Toutefois, le paramètre Patch/Rhythm Rx Ch a été réglé sur la valeur 11 à l'usine.

Q Vous travaillez avec un séquenceur logiciel et vos manipulations des boutons et autres commandes ne produisent aucun effet.

R Certains séquenceurs logiciels ne permettent pas le transfert des messages SysEx via la fonction Thru. Si vous utilisez un tel séquenceur logiciel et que vous voulez enregistrer les messages SysEx, activez les paramètres suivants.

- **En mode Patch**
  Paramètre Kbd Patch Rx/Tx Channel (p. 249).
- **En mode Performance**
  KBD switch (p. 137).

Q Quand vous augmentez (48) la plage Bend Range d'un Patch, la hauteur n'augmente pas suffisamment, même en transmettant un message MIDI Pitch Bend.

R Vous pouvez régler la plage Bend Range sur toute valeur entre 0 et 48. Toutefois, si le Patch utilise des formes d'ondes dont la hauteur augmente (dans le sens positif), l'augmentation de hauteur pourrait s'interrompre prématurément. La valeur 12 est garantie comme limite supérieure pour l'augmentation de hauteur. Prudence donc si vous réglez Bend Range au-delà de cette valeur.

Problèmes liés à l'échantillonnage

Q Le signal de la source externe est inaudible ou son niveau est trop bas.

R Vérifiez les points ci-dessous.

- Avez-vous réglé le paramètre Mix In sur "Off"?
  Appuyez sur [INPUT SETTING] et réglez ce paramètre sur "On".
- Vous avez peut-être diminué le niveau sur la source externe. Avant d'échantillonner, réglez correctement le niveau avec la commande EXT SOURCE "VOLUME".
- Appuyez sur [INPUT SETTING] et vérifiez le réglage Level.
- Vous avez peut-être diminué le niveau de la source externe branchée à la prise AUDIO INPUT.
  Réglez correctement le niveau de la source.
- Les connexions audio entre les appareils sont-elles correctement effectuées? Vérifiez les connexions.

- Un câble audio est peut-être défectueux.
- Utilisez-vous un câble audio contenant une résistance?
  Servez-vous d'un câble qui ne contient pas de résistance (un de la série PCS de Roland, par exemple).

Q **Le signal de la source externe n'est pas stéréo/mono.**

R Vérifiez les points ci-dessous.

- Le paramètre Stereo Switch est peut-être réglé sur "MONO" (ou "STEREO"; p. 176).
- Avez-vous réglé le paramètre Input Select sur "LINE IN L" ou "Microphone"?
  Appuyez sur [INPUT SETTING] et réglez ce paramètre sur "LINE IN L/R".

Q **Le son du micro est inaudible ou trop faible.**

R Vérifiez les points ci-dessous.

- Le câble du micro est-il correctement connecté?
  Vérifiez la connexion.
- Le câble du micro est peut-être défectueux.
- Vous avez peut-être choisi une source d'entrée autre que le micro.
  Appuyez sur EXT SOURCE [INPUT SETTING] et choisissez "Microphone".
- Vous avez peut-être diminué le niveau du micro.
  Avant d'échantillonner, réglez correctement le niveau avec la commande EXT SOURCE "LEVEL".

Q **Impossible d'échantillonner**

R Vérifiez les points ci-dessous.

- La capacité de mémoire suffit-elle?
  Si la capacité de mémoire est insuffisante, le message "Sample Memory Full!" s'affichera quand vous tentez d'échantillonner. (p. 179)
  Effacez si nécessaire des échantillons pour libérer de la mémoire. Si cela ne suffit pas, augmentez la mémoire (en installant des barrettes DIMM). (p. 261)

Q **Les sons échantillonnés comportent des bruits parasites ou de la distorsion.**

R Vérifiez les points ci-dessous.

- Le niveau d'entrée est-il correctement réglé? Si le niveau d'entrée est excessif, l'échantillon comportera de la distorsion. S'il est trop faible, l'échantillon comportera du bruit. Avant d'échantillonner, réglez correctement le niveau avec la commande EXT SOURCE "LEVEL" de la page "Sampling Standby" (p. 176) tout en surveillant les vumètres dans la partie supérieure de cette page. Réglez le niveau de sorte que l'indication "CLIP" n'apparaisse pas (dans le coin supérieur droit de l'écran).
- 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 se pourrait 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.

Q **Impossible d'exécuter la fonction Assign to Pad.**

R **Pour que la fonction Assign To Pad soit disponible, il faut que tous les pads soient réglés pour piloter un kit de batterie. Avant de faire appel à cette fonction, assurez-vous qu'un kit de batterie est assigné à la partie Pad.**

Problèmes liés à une carte de mémoire

Q **Impossible d'accéder aux données d'une carte de mémoire**

R Vérifiez les points ci-dessous.

- La carte de mémoire est-elle correctement insérée?
  Mettez l'instrument hors tension, retirez la carte de mémoire et insérez-la de nouveau correctement.
- S'agit-il d'une carte de mémoire de type approprié?
  Le Fantom-S permet l'utilisation de cartes de mémoire Smart Media de 8~128 Mo (3,3V) disponibles dans le commerce. Les autres types de cartes ne sont pas compatibles. (p. 243)

Q **Impossible d'utiliser une carte de mémoire.**

R La carte de mémoire est-elle formatée?
Une carte non formatée est inutilisable. Formatez-la avec la fonction Format.

Q Seules les fentes EXP A et B sont disponibles.

R Avez-vous réglé le paramètre SRX/RAM Mode (p. 251) sur "2 SRX/288MB Max"? Réglez ce paramètre sur "4 SRX/192MB Max".

Roland®

GENERAL MIDI2

Fantom-S
Fantom-S88

Liste des paramètres

Félicitations et merci d'avoir opté pour le Fantom-S / Fantom-S88 de Roland.

Liste des paramètres..... 270

Paramètres Patch..... 270

Paramètres de kit de batterie (Rhythm Set) 274

Paramètres de Performance 277

Paramètres Rhythm Group 280

Paramètres Sample (d'échantillon) 281

Paramètres System..... 282

Liste des effets 287

Paramètres des multi-effets..... 287

Paramètres de chorus 310

Paramètres de Reverb 310

Paramètres de l'effet Input 311

Messages d'erreur..... 312

A propos du MIDI..... 313

Implémentation MIDI 314

Copyright © 2003 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.

Liste des paramètres

Paramètres Patch

Groupe General (p. 99)

Paramètre		Valeur
Patch Name	** Set when writing a patch.*	space, A–Z, a–z, 0–9, ! ” # $ % & ’ ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ` { | }
Patch Category		
Patch Level		0–127
Patch Pan		L64–0–63R
Patch Priority		LAST, LOUDEST
Octave Shift		-3– +3
Patch Coarse Tune		-48– +48
Patch Fine Tune		-50– +50
Stretch Tune Depth		OFF, 1–3
Analog Feel	Analog Feel Depth	0–127
Cutoff Offset		-63– +63
Resonance Offset		-63– +63
Attack Time Offset		-63– +63
Release Time Offset		-63– +63
Velocity Sens Offset		-63– +63

Groupe Wave (p. 101)

Paramètre		Valeur
Wave Group		INT, EXP, SAMP, MSAM
Wave Bank		Si le groupe de formes d’ondes= EXP: A~D; si le groupe de formes d’ondes= SAMP: PRST, USER, CARD, si le groupe de formes d’ondes= MSAM: USER, CARD
Wave No. L (Mono)	Wave Number L (Mono)	----, 1–1228 (La limite supérieure dépend du groupe de formes d’onde.)
Wave No. R	Wave Number R	----, 1–1228 (La limite supérieure dépend du groupe de formes d’onde.)
Wave Gain		-6, 0, +6, +12
Wave Tempo Sync		OFF, ON
FXM Switch		OFF, ON
FXM Color		1–4
FXM Depth		0–16

Groupe TMT (p. 102)

Paramètre		Valeur
Structure Type 1 & 2, 3 & 4		1–10
Booster 1 & 2, 3 & 4	Booster Gain 1 & 2, 3 & 4	0, +6, +12, +18
Key Fade Lower	Keyboard Fade Width Lower	0–127
Key Range Lower	Keyboard Range Lower	C-1–UPPER
Key Range Upper	Keyboard Range Upper	LOWER–G9
Key Fade Upper	Keyboard Fade Width Upper	0–127
TMT Velocity Control	TMT Velocity Control Switch	OFF, ON, RANDOM, CYCLE
Velo Fade Lower	Velocity Fade Width Lower	0–127
Velo Range Lower	Velocity Range Lower	1–UPPER
Velo Range Upper	Velocity Range Upper	LOWER–127
Velo Fade Upper	Velocity Fade Width Upper	0–127
TMT Control Sw	TMT Control Switch	OFF, ON

Groupe Pitch (p. 105)

Paramètre		Valeur
Tone Coarse Tune		-48– +48
Tone Fine Tune		-50– +50

Paramètre		Valeur
Random Pitch Depth		0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
Pitch Key Follow		-200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200
Bend Range Up	Pitch Bend Range Up	0– +48
Bend Range Down	Pitch Bend Range Down	-48–0
P-Env V-Sens	Pitch Envelope Velocity Sensitivity	-63– +63
P-Env T1 V-Sens	Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity	-63– +63
P-Env T4 V-Sens	Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity	-63– +63
P-Env Time KF	Pitch Envelope Time Key Follow	-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

Groupe Pitch Env (p. 105)

Paramètre		Valeur
P-Env Depth	Pitch Envelope Depth	-12– +12
P-Env Time1–4	Pitch Envelope Time 1–4	0–127
P-Env Level0–4	Pitch Envelope Level 0–4	-63– +63

Groupe TVF (p. 106)

Paramètre		Valeur
Filter Type		OFF, LPF BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
Cutoff Frequency		0–127
Resonance		0–127
Cutoff Key Follow	Cutoff Frequency Key follow	-200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200
Cutoff V-Curve	Cutoff Frequency Velocity Curve	FIXED, 1–7
Cutoff V-Sens	Cutoff Velocity Sensitivity	-63– +63
Resonance V-Sens	Resonance Velocity Sensitivity	-63– +63
F-Env V-Curve	TVF Envelope Velocity Curve	FIXED, 1–7
F-Env V-Sens	TVF Envelope Velocity Sensitivity	-63– +63
F-Env T1 V-Sens	TVF Envelope Time 1 Velocity Sensitivity	-63– +63
F-Env T4 V-Sens	TVF Envelope Time 4 Velocity Sensitivity	-63– +63

Groupe TVF Env (p. 106)

Paramètre		Valeur
F-Env Depth	TVF Envelope Depth	-63– +63
F-Env Time KF	TVF Envelope Time Key Follow	-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100
F-Env Time1–4	TVF Envelope Time 1–4	0–127
F-Env Level 0–4	TVF Envelope Level 0–4	0–127

Groupe TVA (p. 109)

Paramètre		Valeur
Tone Level		0–127
Level V-Curve	TVA Level Velocity Curve	FIXED, 1–7
Level V-Sens	TVA Level Velocity Sensitivity	-63– +63
Bias Level		-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100
Bias Position		C-1–G9
Bias Direction		LOWER, UPPER, LO&UP, ALL
Tone Pan		L64–0–63R
Pan Key follow		-100– +100
Random Pan Depth		0–63
Alter Pan Depth	Alternate Pan Depth	L63–0–63R

Groupe TVA Env (p. 110)

Paramètre		Valeur
A-Env T1 V-Sens	TVA Envelope Time 1 Velocity Sensitivity	-63– +63
A-Env T4 V-Sens	TVA Envelope Time 4 Velocity Sensitivity	-63– +63
A-Env Time KF	TVA Envelope Time Key Follow	-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100
A-Env Time1–4	TVA Envelope Time 1–4	0–127
A-Env Level1–3	TVA Envelope Level 1–3	0–127

Groupe Output (p. 111)

Paramètre		Valeur
Patch Out Assign	Patch Output Assign	MFX, A, B, 1–4, TONE
Tone Out Assign	Tone Output Assign	MFX, A, B, 1–4
Tone Out Level	Tone Output Level	0–127
Tone Chorus Send (Send Level (Output=MFX))	Tone Chorus Send Level	0–127
Tone Reverb Send (Send Level (Output=MFX))	Tone Reverb Send Level	0–127
Tone Chorus Send (Send Level (Output=non MFX))	Tone Chorus Send Level	0–127
Tone Reverb Send (Send Level (Output=non MFX))	Tone Reverb Send Level	0–127

Groupe LFO1/2 (p. 112)

Paramètre		Valeur
Waveform	LFO1/LFO2 Waveform	SIN, TRI, SAW-U, SAW-D, SQR, RND, BND-U, BND-D, TRP S&H, CHAOS, VSIN, STEP
Rate	LFO1/LFO2 Rate	0–127, Note
Rate Detune	LFO1/LFO2 Rate Detune	0–127
Offset	LFO1/LFO2 Offset	-100, -50, 0, +50, +100
Delay Time	LFO1/LFO2 Delay Time	0–127
Delay Time KF	LFO1/LFO2 Delay Time Key Follow	-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100
Fade Mode	LFO1/LFO2 Fade Mode	ON <, ON >, OFF <, OFF >
Fade Time	LFO1/LFO2 Fade Time	0–127
Key Trigger	LFO1/LFO2 Key Trigger	OFF, ON
Pitch Depth	LFO1/LFO2 Pitch Depth	-63– +63
TVF Depth	LFO1/LFO2 TVF Depth	-63– +63
TVA Depth	LFO1/LFO2 TVA Depth	-63– +63
Pan Depth	LFO1/LFO2 Pan Depth-63– +63	-63– +63

Groupe Step LFO (p. 113)

Paramètre		Valeur
Step Type	LFO Step Type	TYPE 1, TYPE 2
Step 1–16	LFO Step1–16	-36– +36

Groupe Solo/Porta (p. 114)

Paramètre		Valeur
Mono/Poly		MONO, POLY
Legato Switch		OFF, ON
Legato Retrigger	Legato Retrigger Switch	OFF, ON
Portamento Switch		OFF, ON
Portamento Mode		NORMAL, LEGATO
Portamento Type		RATE, TIME
Portamento Start		PITCH, NOTE
Portamento Time		0–127

Groupe Misc (p. 116)

Paramètre		Valeur
Tone Delay Mode		NORM, HOLD, OFF-N, OFF-D
Tone Delay Time		0–127, Note
Tone Env Mode		NO SUS, SUST
Tone Rx Bender	Tone Receive Pitch Bend Switch	OFF, ON
Tone Rx Expression	Tone Receive Expression Switch	OFF, ON
Tone Rx Hold-1	Tone Receive Hold Switch	OFF, ON
Tone Rx Pan Mode	Tone Receive Pan Mode	CONT, K-ON
Tone Redamper Sw	Tone Redamper Switch	OFF, ON

Groupe CTRL 1~4 (p. 117)

Paramètre		Valeur
Matrix Control 1–4 Source		OFF, CC01–31, 33–95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1–SYS CTRL4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PITCH ENV, TVF ENV, TVA ENV
CTRL Destination 1–4	Matrix Control Destination 1–4	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PAN, OUTPUT LEVEL, CHORUS SEND, REVERB SEND, LFO1 PITCH DEPTH, LFO2 PITCH DEPTH, LFO1 TVF DEPTH, LFO2 TVF DEPTH, LFO1 TVA DEPTH, LFO2 TVA DEPTH, LFO1 PAN DEPTH, LFO2 PAN DEPTH, LFO1 RATE, LFO2 RATE, PIT ENV A-TIME, PIT ENV D-TIME, PIT ENV R-TIME, TVF ENV A-TIME, TVF ENV D-TIME, TVF ENV R-TIME, TVA ENV A-TIME, TVA ENV D-TIME, TVA ENV R-TIME, TMT, FXM DEPTH, MFX CTRL1, MFX CTRL2, MFX CTRL3, MFX CTRL4, TIME
CTRL Sens 1–4	Matrix Control Sens 1–4	-63– +63
CTRL Switch 1–4	Tone Control Switch 1–4	OFF, ON, REVERSE

Groupe Effect (p. 231)

Paramètre		Valeur
MFX		
Type	Multi-Effects Type	00 THROUGH~77 CHORUS->FLANGER (Fantom-S), 78 SYMPATHETIC RESONANCE (Fantom-S88)
MFX Output Level	Multi-Effects Output Level	0–127
MFX Chorus Send Level	Multi-Effects Chorus Send Level	0–127
MFX Reverb Send Level	Multi-Effects Reverb Send Level	0–127
MFX Output Assign	Multi-Effects Output Assign	A, B
Source 1–4	Multi-Effects Control Source 1–4	OFF, CC01–31, 33–95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1–SYS CTRL4
Destination 1–4	Multi-Effects Control Destination 1–4	
Sens 1–4	Multi-Effects Control Sens 1–4	-63– +63
Chorus		
Chorus Type		0 (Off), 1 (Chorus), 2 (Delay), 3 (GM2 Chorus)
Chorus Output Select		MAIN, REV, M+R
Chorus Level		0–127
Chorus Output Assign		A, B
Reverb		
Reverb Type		0 (Off), 1 (Reverb), 2 (SRV Room), 3 (SRV Hall), 4 (SRV Plate), 5 (GM2 Reverb)
Reverb Level		0–127
Reverb Output Assign		A, B

Paramètres de kit de batterie (Rhythm Set)

Groupe General (p. 123)

Paramètre		Valeur
Rhythm Set Name	** Réglé lors de la sauvegarde d'un Rhythm Set.*	espace, A–Z, a–z, 0–9, ! ” # $ % & ’ ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ` { | }
Rhythm Tone Name		espace, A–Z, a–z, 0–9, ! ” # $ % & ’ ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ` { | }
Rhythm Level	Rhythm Set Level	0–127
Assign Type		MULTI, SINGLE
Mute Group		OFF, 1–31
Tone Env Mode	Rhythm Tone Envelope Mode	NO-SUS, SUSTAIN
Tone Pitch Bend Range	Rhythm Tone Pitch Bend Range	0–48
Tone Receive Expression	Rhythm Tone Receive Expression Switch	OFF, ON
Tone Receive Hold-1	Rhythm Tone Receive Hold-1 Switch	OFF, ON
Tone Receive Pan Mode	Rhythm Tone Receive Pan Mode	CONTINUOUS, KEY-ON
One Shot Mode		OFF, ON
Aftertouch Time Ctrl Sens	Aftertouch Time Control Sensitivity	-63– +63

Groupe Wave (p. 124)

Paramètre		Valeur
Wave Group		INT, EXP, SAMP, MSAM
Wave Bank		Si le groupe de formes d'ondes= EXP: A~D; si le groupe de formes d'ondes= SAMP: PRST, USER, CARD, Si le groupe de formes d'ondes= MSAM: USER, CARD
Wave No. L (Mono)	Wave Number L (Mono)	----, 1–1228 (La limite supérieure dépend du groupe de formes d'onde.)
Wave No. R	Wave Number R	----, 1–1228 (La limite supérieure dépend du groupe de formes d'onde.)
Wave Gain		-6, 0, +6, +12
Wave Tempo Sync		OFF, ON
FXM Switch	OFF, ON	OFF, ON
FXM Color		1–4
FXM Depth		0–16

Groupe WMT (p. 126)

Paramètre		Valeur
Wave Coarse Tune		-48– +48
Wave Fine Tune		-50– +50
Wave Level		0–127
Wave Pan		L64–0–63R
Wave Rnd Pan Sw	Wave Random Pan Switch	OFF, ON
Wave Alter Pan Sw	Wave Alternate Pan Switch	OFF, ON, REVS
WMT Velocity Control	Velocity Control Switch	OFF, ON, RANDOM
Velo Fade Lower	Velocity Fade Width Lower	0–127
Velo Range Lower	Velocity Range Lower	1–UPPER
Velo Range Upper	Velocity Range Upper	LOWER–127
Velo Fade Upper	Velocity Fade Width Upper	0–127

Groupe Pitch (p. 127)

Paramètre		Valeur
Tone Coarse Tune	Rhythm Tone Coarse Tune	C-1–G9
Tone Fine Tune	Rhythm Tone Fine Tune	-50– +50
Tone Random Pitch Depth		0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Groupe Pitch Env (p. 127)

Paramètre		Valeur
P-Env Depth	Pitch Envelope Depth	-12– +12
P-Env V-Sens	Pitch Envelope Velocity Sensitivity	-63– +63
P-Env T1 V-Sens	Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity	-63– +63
P-Env T4 V-Sens	Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity	-63– +63
P-Env Time1–4	Pitch Envelope Time 1–4	0–127
P-Env Level 0–4	Pitch Envelope Level 0–4	-63– +63

Groupe TVF (p. 128)

Paramètre		Valeur
Filter Type		OFF, LPF BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
Cutoff Frequency		0–127
Resonance		0–127
Cutoff V-Curve	Cutoff Frequency Velocity Curve	FIXED, 1–7
Cutoff V-Sens	Cutoff Velocity Sensitivity	-63– +63
Resonance V-Sens	Resonance Velocity Sensitivity	-63– +63

Groupe TVF Env (p. 129)

Paramètre		Valeur
F-Env Depth	TVF Envelope Depth	-63– +63
F-Env V-Curve	TVF Envelope Velocity Curve	FIX, 1–7
F-Env V-Sens	TVF Envelope Velocity Sensitivity	-63– +63
F-Env T1 V-Sens	TVF Envelope Time 1 Velocity Sensitivity	-63– +63
F-Env T4 V-Sens	TVF Envelope Time 4 Velocity Sensitivity	-63– +63
F-Env Time1–4	TVF Envelope Time 1–4	0–127
F-Env Level0–4	TVF Envelope Level 0–4	0–127

Groupe TVA (p. 129)

Paramètre		Valeur
Tone Level	Rhythm Tone level	0–127
Level V-Curve	Level Velocity Curve	FIXED, 1–7
Level V-Sens	Level Velocity Sensitivity	-63– +63
Tone Pan	Rhythm Tone Pan	L64–0–63R
Random Pan Depth		0–63
Alternate Pan Depth		L63–0–63R

Groupe TVA Env (p. 130)

Paramètre		Valeur
A-Env T1 V-Sens	TVA Envelope Time 1 Velocity Sensitivity	-63– +63
A-Env T4 V-Sens	TVA Envelope Time 4 Velocity Sensitivity	-63– +63
A-Env Time1–4	TVA Envelope Time 1–4	0–127
A-Env Level1–3	TVA Envelope Level 1–3	0–127

Groupe Output (p. 131)

Paramètre		Valeur
Rhythm Out Assign	Rhythm Output Assign	MFX, A, B, 1–4, TONE
Tone Out Assign	Tone Output Assign	MFX, A, B, 1–4
Tone Out Level	Tone Output Level	0–127
Tone Chorus Send (Send Level (Output=MFX))	Tone Chorus Send Level	0–127
Tone Reverb Send (Send Level (Output=MFX))	Tone Reverb Send Level	0–127
Tone Chorus Send (Send Level (Output=non MFX))	Tone Chorus Send Level	0–127
Tone Reverb Send (Send Level (Output=non MFX))	Tone Reverb Send Level	0–127

Groupe Effect (p. 231)

Paramètre		Valeur
MFX		
Type	Multi-Effects Type	00 THROUGH–77 CHORUS->FLANGER (Fantom-S), 78 SYMPATHETIC RESONANCE (Fantom-S88)
MFX Output Level	Multi-Effects Output Level	0–127
MFX Chorus Send Level	Multi-Effects Chorus Send Level	0–127
MFX Reverb Send Level	Multi-Effects Reverb Send Level	0–127
MFX Output Assign	Multi-Effects Output Assign	A, B
Source 1–4	Multi-Effects Control Source 1–4	OFF, CC01–31, 33–95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1–SYS CTRL4
Destination 1–4	Multi-Effects Control Destination 1–4	
Sens 1–4	Multi-Effects Control Sens 1–4	-63– +63
Chorus		
Chorus Type		0 (Off), 1 (Chorus), 2 (Delay), 3 (GM2 Chorus)
Chorus Output Select		MAIN, REV, M+R
Chorus Level		0–127
Chorus Output Assign		A, B
Reverb		
Reverb Type		0 (Off), 1 (Reverb), 2 (SRV Room), 3 (SRV Hall), 4 (SRV Plate), 5 (GM2 Reverb)
Reverb Level		0–127
Reverb Output Assign		A, B

Paramètres de Performance

Groupe General (p. 151)

Paramètre		Valeur
Performance Name	** Réglé lors de la sauvegarde d'une Performance.*	espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ` { | }

Groupe Part View (p. 140)

Paramètre		Valeur
[1 (Level/Pan)]		
Patch Type		Patch, Rhythm
Patch Bank		USER, PR-A–E (F;Fantom-S88), GM, CARD, XP-A–D
Patch Number		001–
Keyboard Switch		OFF, ON
Solo Switch		OFF, ON
Mute Switch		OFF, ON
Part Level		0–127
Part Pan		L64–0–63R
[2 (Output Effect)]		
Part Output Assign		MFX, A, B, 1–4, PATCH
Part Output MFX Select		1–3 (MFX-1–MFX-3)
Part Output Level		0–127
Part Chorus Send Level		0–127
Part Reverb Send Level		0–127
MFX1–3 Source		OFF, ON
Chorus Source		OFF, ON
Reverb Source		OFF, ON
[3 (Pitch)]		
Part Octave Shift		-3– +3
Part Coarse Tune		-48– +48
Part Fine Tune		-50– +50
Part Mono/Poly		MONO, POLY, PATCH
Part Legato Switch		OFF, ON, PATCH
Part Pitch Bend Range		0–24, PATCH
Part Portamento Switch		OFF, ON, PATCH
Part Portamento Time		0–127, PATCH
[4 (Offset)]		
Part Cutoff Offset		-64– +63
Part Resonance Offset		-64– +63
Part Attack Time Offset		-64– +63
Part Release Time Offset		-64– +63
Part Decay Time Offset		-64– +63
[5 (Key Range)]		
Keyboard Range Lower		C-1–UPPER
Keyboard Range Upper		LOWER–G9
Part Velocity Sens Offset		-63– +63
Part Vibrato Rate		-64– +63
Part Vibrato Depth		-64– +63
Part Vibrato Delay		-64– +63
Voice Reserve		0–63, FULL
[6 (Scale Tune)]		
C–B	Part Scale Tune C–B	-64– +63
[7 (External)]		
Receive Switch		OFF, ON
Receive Channel		1–16
External Bank Select MSB		0–127, OFF
External Bank Select LSB		0–127
External Program Number	External Program Change Number	1–128, OFF
External Level		0–127, OFF
External Pan		L64–0–63R, OFF

Paramètre		Valeur
[8 (MIDI Filter)]		
Program Change	Receive Program Change Switch	OFF, ON
Bank Select	Receive Bank Select Switch	OFF, ON
Pitch Bend	Receive Pitch Bend Switch	OFF, ON
Polyphonic Key Pressure	Receive Polyphonic Key Pressure Switch	OFF, ON
Channel Pressure	Receive Channel Pressure Switch	OFF, ON
Modulation	Receive Modulation Switch	OFF, ON
Volume	Receive Volume Switch	OFF, ON
Pan	Receive Pan Switch	OFF, ON
Expression	Receive Expression Switch	OFF, ON
Hold-1	Receive Hold 1 Switch	OFF, ON
Phase Lock	Phase Lock Switch	OFF, ON
Velocity Curve		OFF, 1–4

Groupe Control Setting (p. 148)

Paramètre		Valeur
Ctrl Switch		
Control Bender	Control Pitch Bend Switch	OFF, ON
Control Aftertouch	Control Aftertouch Switch	OFF, ON
Control Modulation	Control Modulation Switch	OFF, ON
Control Hold Pedal	Control Hold Pedal Switch	OFF, ON
Control Pedal	Control Pedal Switch	OFF, ON
Control D Beam	Control D Beam Switch	OFF, ON
Control Knob 1–4	Control Knob Switch	OFF, ON
D Beam (Pad Trigger)		
Pad Number		1–16
Pad Velocity		1–127
Pad Control Mode		MOMENTARY, LATCH
D Beam (Assignable)		
Type	Assignable Type	CC01–31, 33–95, Bend Up, Bend Down, Start/Stop, Tap Tempo, Arp Grid, Arp Duration, Arp Motif, Arp Octave Up, Arp Octave Down
Range Min		0–127
Range Max		0–127
Knob		
Knob 1–4 Assign	Realtime Control Knob Assign 1–4	CC01–31, 33–95, Pitch Bend, Aftertouch, Arp Style, Arp Grid, Arp Duration, Arp Motif, Chord Form, Master Level
Switch		
Switch 1/2 Assign	Assignable Switch 1/2	Transpose Down, Transpose Up, Tap Tempo, Mono/Poly, Portamento, Hold, MFX1–3 Sw, Chorus Sw, Reverb Sw, Mastering Sw, Loop, Rhythm Start/Stop
Tempo		
Recommended Tempo		20–250
MFX Ctrl Ch		
MFX1–3 Control Channel		1–16, OFF

Groupe Pad Setting (p. 192)

Paramètre		Valeur
Pad Set		User, Note, Rhythm
Base	Pad Base Note	C-1–G9
Pad Part		1–16
Note	Pad Note	C-1–G9
Velocity	Pad Velocity	REAL, 1–127

Groupe Arpeggio (p. 160)

Paramètre		Valeur
Arp/Rhy Switch	Arpeggio/Rhythm Switch	OFF, ON
Arp Grid	Arpeggio Grid	1/4 (♩), 1/8 (♪), 1/8 (♪) L, 1/8 (♪) H, 1/12 (♪3), 1/16 (♬), 1/16 (♬) L, 1/16 (♬) H, 1/24 (♬3)

Paramètre		Valeur
Arp Duration	Arpeggio Duration	30, 40, 50, 60, 70, 80, 90,100, 120, FULL
Arpeggio Switch		OFF, ON
Arpeggio Hold		OFF, ON
Arpeggio Style		U001–U128, P001–P128
Arpeggio Motif		Up (L), Up (L&H), Up (_), Down (L), Down (L&H), Down (_), Up&Down, Up&Down (L&H), Up&Down (_), Random (L), Random (_), Phrase
Arpeggio Velocity		REAL, 1–127
Arpeggio Part		1–16
Arpeggio Octave Range		-3– +3
Arpeggio Accent Rate		0–100

Groupe Rhythm (p. 168)

Paramètre		Valeur
Arp/Rhy Switch	Arpeggio/Rhythm Switch	OFF, ON
Rhythm Pattern Grid		1/4 (♩), 1/8 (♪), 1/8 (♪) L, 1/8 (♪) H, 1/12 (♪3), 1/16 (♬), 1/16 (♬) L, 1/16 (♬) H, 1/24 (♬3)
Rhythm Pattern Duration		30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FULL
Rhythm Pattern Switch		OFF, ON
Rhythm Pattern Velocity		REAL, 1–127
Rhythm Pattern Accent Rate		0–100
Rhythm Group Number		U01–U32, P01–P32

Groupe Chord Memory (p. 166)

Paramètre		Valeur
Chord Switch		OFF, ON
Chord Form		U01–U64, P01–P64

Groupe Effect (p. 233)

Paramètre		Valeur
MFX		
Structure Type		1–16
MFX Type	Multi-Effects Type	0–77 (Fantom-S88;78)
MFX Output Level	Multi-Effects Output Level	0–127
MFX Chorus Send Level	Multi-Effects Chorus Send Level	0–127
MFX Reverb Send Level	Multi-Effects Reverb Send Level	0–127
MFX Output Assign	Multi-Effects Output Assign	A, B
Source 1–4	Multi-Effects Control Source 1–4	OFF, CC01–31, 33–95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1–SYS CTRL4
Destination 1–4	Multi-Effects Control Destination 1–4	
Sens 1–4	Multi-Effects Control Sens 1–4	-63– +63
MFX Control Channel	Multi-Effects Control Channel	1–16, OFF
MFX-1–3 Source	Multi-Effects 1–3 Source	PRF, P1–P16
Chorus		
Chorus Type		0 (Off), 1 (Chorus), 2 (Delay), 3 (GM2 Chorus)
Chorus Output Select		MAIN, REV, MAIN+REV
Chorus Level		0–127
Chorus Output Assign		A, B
Chorus Source		PRF, P1–P16
Reverb		
Reverb Type		0 (Off), 1 (Reverb) 2 (SRV Room), 3 (SRV Hall) 4 (SRV Plate), 5 (GM2 Reverb)
Reverb Level		0–127
Reverb Output Assign		A, B
Reverb Source		PRF, P1–P16

Paramètres Rhythm Group

Groupe Rhythm (p. 172)

Paramètre		Valeur
Recommended Rhy	Recommended Rhythm Set	USER, PR-A–E (F;Fantom-S88), GM, CARD, XP-A–D
Pad Mode		OFF, NOTE, PATTERN
Rhy Ptn Number	Rhythm Pattern Number	U001–U256, P001–P256
Rhy Ptn Velocity	Rhythm Pattern Velocity	REAL, 1–127
Pad Note		C-1–G9
Pad Velocity		REAL, 1–127

Paramètres Sample (d'échantillon)

Groupe Sample (p. 181)

Paramètre		Valeur
Sample Name		espace, A–Z, a–z, 0–9, ! ” # $ % & ’ ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ` { | }
Loop Mode		FWD, ONE-SHOT, REV, REV-ONE
Loop Tune		-50– +50
Original Key		0 (C-1) –127 (G9)
BPM	tempo	5.00–300.00
Time Stretch Type		TYPE01–TYPE10
Start Fine		0–255
Loop Start Fine		0–255
Loop End Fine		0–255

Paramètres System

Groupe Pedal/D Beam (p. 245)

Paramètre		Valeur
D Beam Sens	D Beam Sensitivity	0–127
Control Pedal Assign		CC01–31, 33–95, BEND-UP, BEND-DOWN, AFT, OCT-UP, OCT-DOWN, START/STOP, PUNCH-I/O, TAP-TEMPO, PROG-UP, PROG-DOWN, FAV-UP, FAV-DOWN, ARP-RHY-SW, RHY-START-STOP, CHD-SW
Control Pedal Polarity		STANDARD, REVERSE
Hold Pedal Polarity		STANDARD, REVERSE
Continuous Hold Pedal		OFF, ON

Groupe Keyboard (p. 245)

Paramètre		Valeur
Keyboard Velocity		REAL, 1–127
Keyboard Sens	Keyboard Sensitivity	LIGHT, MEDIUM, HEAVY
Aftertouch Sens	Aftertouch Sensitivity	0–100

Groupe System Ctrl (p. 246)

Paramètre		Valeur
Sys Ctrl 1–4 Source	System Control1–4 Source	OFF, CC01–31, 33–95, BEND, AFT

Groupe Screen Saver (p. 246)

Paramètre		Valeur
Screen Saver Type		1–10
Screen Saver Time		OFF, 5–60 min

Groupe Background (p. 246)

Paramètre		Valeur
Background Picture		1–10

Groupe Sync/Tempo (p. 246)

Paramètre		Valeur
Sync Mode		MASTER, SLAVE-MIDI, SLAVE-MTC, REMOTE
Sync Output	Sync Output switch	OFF, ON
Tempo Override		OFF, ON
Arp/Rhythm Sync Switch	Arpeggio/Rhythm Sync Switch	OFF, ON
MMC Mode		MASTER, SLAVE
MMC Output	MMC Output switch	OFF, ON
MTC Sync Output	MTC Sync Output switch	OFF, ON
MTC Frame Rate		24, 25, 29N, 29D, 30
MTC Offset Time Hour		0~23 heures
MTC Offset Time Minute		0~59 minutes
MTC Offset Time Second		0~59 secondes
MTC Offset Time Frame		0–29 frames
MTC Error Level		0 –10

Groupe Metronome (p. 248)

Paramètre		Valeur
Metronome Mode		OFF, PLAY-ONLY, REC-ONLY, PLAY&REC, ALWAYS
Metronome Level		0–10
Metronome Sound		TYPE 1, TYPE 2, TYPE 3, TYPE 4

Groupe MIDI (p. 248)

Paramètre		Valeur
Device ID	Device ID Number	17–32
Performance Control Channel		1–16, OFF
Kbd Patch Rx/Tx Ch	Keyboard Patch Receive/Transmit Channel	1–16
Pad Patch Rx/Tx Ch	Pad Patch Receive/Transmit Channel	1–16
Transmit Program Change	Transmit Program Change Switch	OFF, ON
Transmit Bank Select	Transmit Bank Select Switch	OFF, ON
Transmit Active Sensing	Transmit Active Sensing Switch	OFF, ON
Transmit Edit Data	Transmit Edit Data Switch	OFF, ON
Soft Through	Soft Through Switch	OFF, ON
Remote Keyboard Sw	Remote Keyboard Switch	OFF, ON
Receive Program Change	Receive Program Change Switch	OFF, ON
Receive Bank Select	Receive Bank Select Switch	OFF, ON
Receive Exclusive	Receive System Exclusive Switch	OFF, ON
Receive GM System On	Receive GM System On Switch	OFF, ON
Receive GM2 System On	Receive GM2 System On Switch	OFF, ON
Receive GS Reset	Receive GS Reset Switch	OFF, ON

Sound (p. 249)

Paramètre		Valeur
Local Switch		OFF, ON
Master Tune		415.3–466.2 Hz
Master Level		0–127
Output Gain		-12– +12 dB
Mix/Parallel		MIX, PARALLEL
Master Key Shift		-24– +24
Patch Remain	Patch Remain Switch	OFF, ON

Groupe Preview (p. 250)

Paramètre		Valeur
Preview Mode		SINGLE, CHORD, PHRASE
Preview 1–4 Note Number		C-1–G9
Preview 1–4 Velocity		OFF, 1–127

Groupe Scale Tune (p. 250)

Paramètre		Valeur
Scale Tune Switch		OFF, ON
Patch Scale Tune for C–B		-64– +63

Groupe Sampling (p. 251)

Paramètre		Valeur
Default File Type		WAV, AIFF
Pre Sample Time		0–1000 ms
Trigger Level		0–7
Gap Time		500, 1000, 1500, 2000 ms
External Source Select		LINE-L-R, LINE-L, MIC
Trimming Switch		OFF, ON
Skip Back Time		5s–40s

Groupe Startup (p. 251)

Paramètre		Valeur
Preset Default Load		OFF, ON
Sample Default Load		OFF, ON
Power Up Mode		PATCH, PERFORMANCE
SRX/RAM Mode		4 SRX/192MB Max, 2 SRX/288MB Max

Groupe System Information (p. 251)

Paramètre	
Features	Affiche les fonctions principales du Fantom-S.
Memory Info	Infos concernant la mémoire
SRX Info	Infos concernant les cartes SRX
Version Info	Infos concernant la version

Groupe D Beam (Solo Synth) (p. 156)

Paramètre		Valeur
OSC1/2 Waveform		SAW, SQR
OSC1/2 Pulse Width		0–127
OSC1/2 Coarse Tune		-48– +48
OSC1/2 Fine Tune		-50– +50
OSC2 Level		0–127
OSC Sync Switch		OFF, ON
Filter Type		OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
Cutoff		0–127
Resonance		0–127
Level		0–127
Chorus Send Level		0–127
Reverb Send Level		0–127
LFO Rate		0–127
LFO Osc 1 Pitch Depth		-63– +63
LFO Osc 2 Pitch Depth		-63– +63
LFO Osc 1 Pulse Width Depth		-63– +63
LFO Osc 2 Pulse Width Depth		-63– +63
Range	Solo Synth Range	2 OCTAVE, 4 OCTAVE, 8 OCTAVE

Groupe Mastering Effect (p. 239)

Paramètre		Valeur
HIGH/MID/LOW ATTACK		0–100 ms
HIGH/MID/LOW RELEASE		50–5000 ms
HIGH/MID/LOW THRESHOLD		-36–0 dB
HIGH/MID/LOW RATIO		1.00:1–INF:1 (INF: Infinity)
HIGH/MID/LOW LEVEL		0–24 dB
Split Frequency High		2000–8000 Hz
Split Frequency Low		200–800 Hz

Groupe Input Setting (p. 174)

Paramètre		Valeur
Input Select		LINE IN L/R, LINE IN L, MICROPHONE
Mix-In		ON, OFF
Ext Output Assign		DRY, MFX
Ext Output Level		0–127
Ext Chorus Send Level		0–127
Ext Reverb Send Level		0–127
Input Effect Switch		ON, OFF
Input Effect Type		EQ, ENHANCER, COMP, LIMITER, NOISE SUP, C CANCELER

Groupe V-LINK (p. 257)

Paramètre		Valeur
Note Tx Ch	Note Transmit Channel	1–16
Clip 1 Note No.	Clip 1 Note Number	0 (C-1)–127 (G9)
Play Speed Ctrl	Play Speed Control	0.0-1.0-2.0, 0.5-1.0-2.0, 0.0-1.0-4.0, 0.5-1.0-4.0, 0.0-1.0-8.0, 0.5-1.0-8.0, 0.0-1.0-16.0, 0.5-1.0-16.0, 0.0-1.0-32.0, 0.5-1.0-32.0, 0.0-2.0-4.0, 0.0-4.0-8.0, 0.0 8.0-16.0, 0.0-16.0-32.0, -2.0-1.0-4.0, -6.0-1.0-8.0
Dissolve Time		OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71–74, CC91–93, Channel Aftertouch
Ctrl Tx Ch	Control Transmit Channel	1–16
Color Cb Ctrl	Color Cb Control	OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71–74, CC91–93, Channel Aftertouch
Color Cr Ctrl	Color Cr Control	OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71–74, CC91–93, Channel Aftertouch
Brightness Ctrl	Brightness Control	OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71–74, CC91–93, Channel Aftertouch
VFX Ctrl	VFX Control	OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71–74, CC91–93, Channel Aftertouch
PAD MODE	CLIP, PALLET	CLIP, PALETT
Local Sw	Local Switch	OFF, ON
CLIP FILTER 1–32		OFF, ON

Groupe D Beam (Assignable) (p. 154)

* *En mode Patch, ces réglages sont sauvegardés en tant que paramètres système.*

Paramètre		Valeur
Type	Assignable Type	CC01–31, 33–95, Bend Up, Bend Down, Start/Stop, Tap Tempo, Arp Grid, Arp Duration, Arp Motif, Arp Octave Up, Arp Octave Down
Range Min		0–127
Range Max		0–127

Groupe Knob (p. 157)

* *En mode Patch, ces réglages sont sauvegardés en tant que paramètres système.*

Paramètre		Valeur
Knob 1–4 Assign	Realtime Control Knob Assign 1–4	CC01–31, 33–95, Pitch Bend, Aftertouch, Arp Style, Arp Grid, Arp Duration, Arp Motif, Chord Form, Master Level

Groupe Switch (p. 158)

** En mode Patch, ces réglages sont sauvegardés en tant que paramètres système.*

Paramètre		Valeur
Switch 1/2 Assign	Assignable Switch 1/2	Transpose Down, Transpose¬ Up, Tap Tempo, Mono/Poly, Portamento, Hold, MFX1–3 Sw, Chorus Sw, Reverb Sw, Mastering Sw, Loop, Rhythm Start/Stop

Groupe Pad Setting (p. 192)

Paramètre		Valeur
Pad Common Velo	Pad Common Velocity	REAL, 1–127
Pad Sens	Pad Sensitivity	LIGHT, MEDIUM, HEAVY
Aftertouch Sens	Aftertouch Sensitivity	0–100
Roll Resolution		1/4 (♩), 1/6 (♩3), 1/8 (♪), 1/12 (♪3), 1/16 (♬), 1/24 (♬3), 1/32 (𝅘𝅥𝅯), 1/48 (𝅘𝅥𝅯3)

** En mode Patch, ces réglages sont sauvegardés en tant que paramètres système.*

Paramètre		Valeur
Pad Set		User, Note, Rhythm
Base	Pad Base Note	C-1–G9
Note	Pad Note	C-1–G9
Velocity	Pad Velocity	REAL, 1–127

Liste des effets

Paramètres des multi-effets

Les multi-effets proposent 78 (Fantom-S: 77) types différents. Certains types sont constitués de plusieurs effets différents connectés en série.

Les paramètres marqués d'un signe de dièse ("#") peuvent être contrôlés par la commande choisie (deux réglages changent simultanément pour "#1" et "#2").

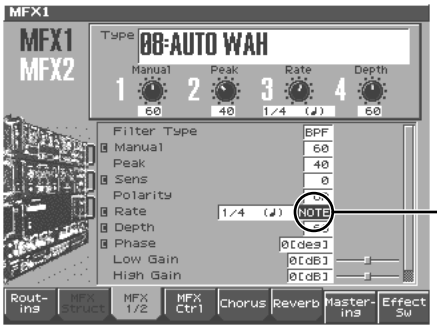
FILTRE (10 types)		
01	EQUALIZER	P.288
02	SPECTRUM	P.288
03	ISOLATOR	P.288
04	LOW BOOST	P.288
05	SUPER FILTER	P.288
06	STEP FILTER	P.289
07	ENHANCER	P.289
08	AUTO WAH	P.289
09	HUMANIZER	P.290
10	SPEAKER SIMULATOR	P.290
MODULATION (12 types)		
11	PHASER	P.290
12	STEP PHASER	P.291
13	MULTI STAGE PHASER	P.291
14	INFINITE PHASER	P.291
15	RING MODULATOR	P.291
16	STEP RING MODULATOR	P.291
17	TREMOLO	P.292
18	AUTO PAN	P.292
19	STEP PAN	P.292
20	SLICER	P.292
21	ROTARY	P.293
22	VK ROTARY	P.293
CHORUS (12 types)		
23	CHORUS	P.293
24	FLANGER	P.294
25	STEP FLANGER	P.294
26	HEXA-CHORUS	P.294
27	TREMOLO CHORUS	P.294
28	SPACE-D	P.295
29	3D CHORUS	P.295
30	3D FLANGER	P.295
31	3D STEP FLANGER	P.296
32	2BAND CHORUS	P.296
33	2BAND FLANGER	P.296
34	2BAND STEP FLANGER	P.297
DYNAMIQUE (8 types)		
35	OVERDRIVE	P.297
36	DISTORTION	P.297
37	VS OVERDRIVE	P.297
38	VS DISTORTION	P.298
39	GUITAR AMP SIMULATOR	P.298
40	COMPRESSOR	P.298
41	LIMITER	P.298
42	GATE	P.299
DELAY (13 types)		
43	DELAY	P.299
44	LONG DELAY	P.299
45	SERIAL DELAY	P.299
46	MODULATION DELAY	P.300
47	3TAP PAN DELAY	P.300
48	4TAP PAN DELAY	P.300
49	MULTI TAP DELAY	P.301
50	REVERSE DELAY	P.301
51	SHUFFLE DELAY	P.301
52	3D DELAY	P.302
53	TIME CTRL DELAY	P.302
54	LONG TIME CTRL DELAY	P.302
55	TAPE ECHO	P.302
LO-FI (5 types)		
56	LOFI NOISE	P.303
57	LOFI COMPRESS	P.303
58	LOFI RADIO	P.303
59	TELEPHONE	P.304
60	PHONOGRAPH	P.304
PITCH (3 types)		
61	PITCH SHIFTER	P.304
62	2VOICE PITCH SHIFTER	P.304
63	STEP PITCH SHIFTER	P.305
REVERB (2 types)		
64	REVERB	P.305
65	GATED REVERB	P.305
COMBINATION (12 types)		
66	OVERDRIVE → CHORUS	P.306
67	OVERDRIVE → FLANGER	P.306
68	OVERDRIVE → DELAY	P.306
69	DISTORTION → CHORUS	P.306
70	DISTORTION → FLANGER	P.306
71	DISTORTION → DELAY	P.306
72	ENHANCER → CHORUS	P.307
73	ENHANCER → FLANGER	P.307
74	ENHANCER → DELAY	P.307
75	CHORUS → DELAY	P.307
76	FLANGER → DELAY	P.308
77	CHORUS → FLANGER	P.308
5 PIANO (1 type)		
78	SYMPATHETIC RESONANCE (Fantom-S88)	P.308

A propos de la valeur de note

Certaines valeurs de paramètres (comme "Rate" ou "Delay Time") peuvent être réglées sur base d'une valeur de note.

Ces paramètres proposent alors un commutateur "num/note" vous permettent de spécifier si vous souhaitez entrer une valeur numérique ou une durée de note.

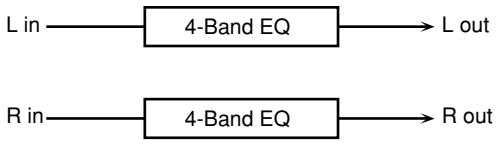
Si vous voulez entrer une valeur numérique pour Rate (ou Delay Time), il convient de mettre ce commutateur sur "Hz" (ou "msec"). Pour pouvoir spécifier une durée de note, vous devez choisir "NOTE".



Commutateur NUM/NOTE

01: EQUALIZER

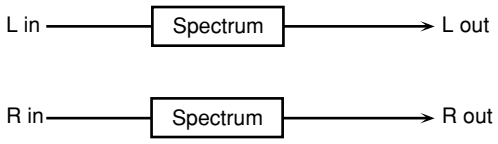
Egaliseur stéréo à 4 bandes (grave, médium x2, aigu).



Paramètre	Valeur	Description
Low Freq	200, 400 Hz	Fréquence centrale du grave
Low Gain #	-15– +15 dB	Gain du grave
Mid1 Freq	200–8000 Hz	Fréquence centrale du médium 1
Mid1 Gain	-15– +15 dB	Gain du médium 1
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium 1 Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande traitée.
Mid2 Freq	200–8000 Hz	Fréquence centrale du médium 2
Mid2 Gain	-15– +15 dB	Gain du médium 2
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium 2 Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande traitée.
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
High Gain #	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Level #	0–127	Niveau de sortie

02: SPECTRUM

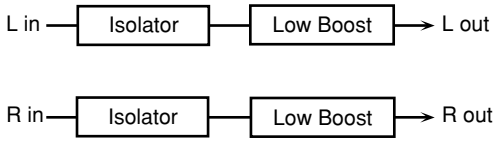
Voici un "spectre" stéréo. Ce type de filtre modifie le timbre en accentuant ou en atténuant le niveau de fréquences spécifiques.



Paramètre	Valeur	Description
Band1 (250Hz)	-15– +15 dB	Gain des différentes bandes de fréquences
Band2 (500Hz)		
Band3 (1000Hz)		
Band4 (1250Hz)		
Band5 (2000Hz)		
Band6 (3150Hz)		
Band7 (4000Hz)		
Band8 (8000Hz)		
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajuste simultanément la largeur de toutes les bandes de fréquence.
Level #	0–127	Niveau de sortie

03: ISOLATOR

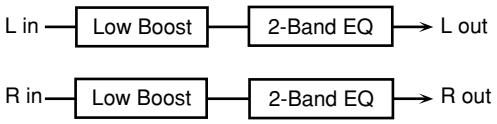
Voici un égaliseur atténuant fortement le volume dans diverses plages, produisant un effet spécial en atténuant le volume des bandes choisies de façon drastique.



Paramètre	Valeur	Description
Boost/ Cut Low #	-60– +4 dB	Ces paramètres servent à accentuer/ atténuer les plages des aigus, des médiums et des graves. A –60 dB, le son est inaudible. 0 dB correspond au niveau d'entrée du signal.
Boost/ Cut Mid #		
Boost/ Cut High #		
Anti Phase Low Sw	OFF, ON	Active/coupe la fonction Anti-Phase pour les graves. Quand elle est active (ON), une copie stéréo de phase inversée est ajoutée au signal original.
Anti Phase Low Level	0–127	Règle le niveau des graves. Appliqué à certaines fréquences, ce réglage permet d'accentuer des bandes spécifiques d'un son. (Cet effet est uniquement disponible pour un signal stéréo.)
Anti Phase Mid Sw	OFF, ON	Réglages de la fonction Anti-Phase pour le médium. Ces paramètres sont les mêmes que pour les graves.
Anti Phase Mid Level	0–127	
Low Boost Sw	OFF, ON	Active/coupe la fonction Low Boost. Accentue les basses fréquences et produit un son plus musclé.
Low Boost Level	0–127	Augmentez cette valeur pour obtenir une accentuation du grave. * Selon les réglages de l'effet Isolator et de filtre, cet effet pourrait être difficilement audible.
Level	0–127	Niveau de sortie

04: LOW BOOST

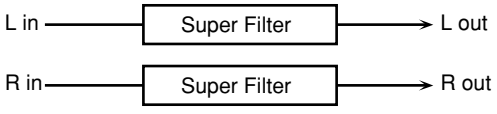
Accentue le niveau des basses fréquences et produit des graves puissants.



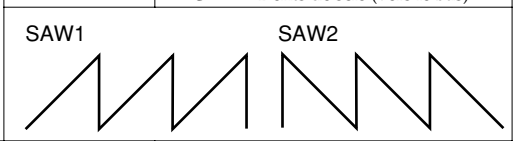
Paramètre	Valeur	Description
Boost Frequency #	50–125 Hz	Fréquence centrale d'accentuation des graves
Boost Gain #	0– +12 dB	Niveau d'accentuation des graves
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Largeur de la bande des graves accentuée
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Level	0–127	Niveau de sortie

05: SUPER FILTER

Voici un filtre à pente très raide. La fréquence de coupure peut être modulée.

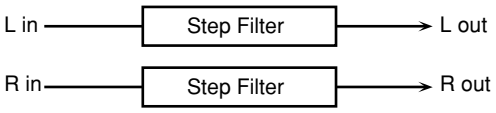


Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre Bande de fréquences traversant chaque filtre **LPF**: fréquences en dessous de la fréquence de coupure **BPF:**fréquences aux alentours de la fréquence de coupure **HPF:** fréquences au-delà de la fréquence de coupure **NOTCH:** fréquences autres que la fréquence de coupure

Paramètre	Valeur	Description
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Niveau d'atténuation par octave **–36 dB:** filtre ultra-raide **–24 dB:** filtre abrupte **–12 dB:** filtre léger
Filter Cutoff #	0–127	Fréquence de coupure du filtre Des valeurs plus importantes augmentent la fréquence de coupure.
Filter Resonance #	0–127	Niveau de résonance du filtre Plus cette valeur est grande, plus la région aux alentours de la fréquence de coupure est accentuée.
Filter Gain	0– +12 dB	Niveau de sortie du signal filtré
Modulation Sw	OFF,ON	Commutateur pour la modulation cyclique
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Définit le type de modulation de la fréquence de coupure. **TRI:** Onde triangulaire **SQR:** Onde carrée **SIN:** Onde sinusoïdale **SAW1:** Dents de scie (vers le haut) **SAW2:** Dents de scie (vers le bas)
		
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de modulation
Attack #	0–127	Vitesse de changement de la fréquence de coupure Uniquement disponible lorsque "Modulation Wave" est réglé sur SQR, SAW1 ou SAW2.
Level	0–127	Niveau de sortie

06: STEP FILTER

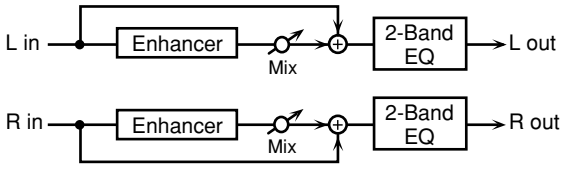
Filtre avec fréquence de coupure variable par paliers. Vous pouvez définir le motif de changement de la fréquence de coupure.



Paramètre	Valeur	Description
Step 01–16	0–127	Fréquence de coupure des différents pas
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Attack #	0–127	Vitesse de transition entre les différents paliers
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre Bande de fréquences traversant chaque filtre **LPF:** fréquences en dessous de la fréquence de coupure **BPF:** fréquences aux alentours de la fréquence de coupure **HPF:** fréquences au-delà de la fréquence de coupure **NOTCH:** fréquences autres que la fréquence de coupure
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Niveau d'atténuation par octave **–12 dB:** filtre léger **–24 dB:** filtre abrupt **–36 dB:** filtre ultra-raide
Filter Resonance #	0–127	Niveau de résonance du filtre Plus cette valeur est grande, plus la région aux alentours de la fréquence de coupure est accentuée.
Filter Gain	0– +12 dB	Niveau de sortie du signal filtré
Level	0–127	Niveau de sortie

07: ENHANCER

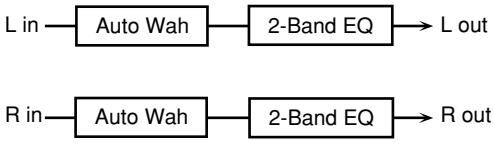
Contrôle la structure des harmoniques des hautes fréquences, rendant le son plus pétillant et serré.



Paramètre	Valeur	Description
Sens #	0–127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Mix #	0–127	Niveau des harmoniques générées par l'Enhancer
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Level	0–127	Niveau de sortie

08: AUTO WAH

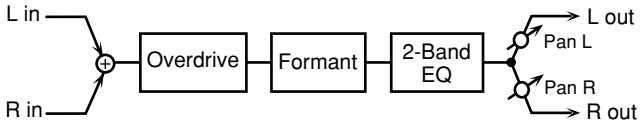
Module un filtre pour créer des changements cycliques du timbre.



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	LPF, BPF	Type de filtre **LPF:** L'effet Wah est appliqué à une large bande de fréquences. **BPF:** L'effet Wah est appliqué à une bande de fréquences restreinte.
Manual #	0–127	Détermine la fréquence centrale à laquelle l'effet est appliqué.
Peak	0–127	Règle l'intensité de l'effet Wah autour de la fréquence centrale. Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande traitée.
Sens #	0–127	Détermine la sensibilité du filtre.
Polarity	UP, DOWN	Spécifie dans quelle direction la fréquence change lorsque le filtre Auto Wah est déclenché. **UP:** La fréquence de coupure augmente (le filtre s'ouvre). **DOWN:** La fréquence de coupure diminue.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth #	0–127	Intensité de la modulation
Phase #	0–180 deg	Spécifie le décalage de phase pour les canaux gauche et droit lorsque l'effet est déclenché.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Level	0–127	Niveau de sortie

09: HUMANIZER

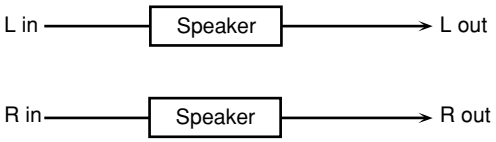
Ajoute une voyelle au signal d'entrée et produit ainsi un son évoquant la voix humaine.



Paramètre	Valeur	Description
Drive Sw	OFF, ON	Active/coupe la distorsion.
Drive #	0–127	Intensité de la distorsion Change aussi le volume.
Vowel1	a, e, i, o, u	Choix de la voyelle.
Vowel2	a, e, i, o, u	
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de transition entre les deux voyelles
Depth #	0–127	Intensité de l'effet
Input Sync Sw	OFF, ON	Détermine si le signal d'entrée initialise (ON) ou non (OFF) le LFO pour le changement de voyelle.
Input Sync Threshold	0–127	Niveau où l'initialisation est effectuée
Manual #	0–100	Point de transition entre les voyelles 1/2 **49 ou moins:** la voyelle 1 est plus longue. **50:** les voyelles 1 et 2 ont la même durée. **51 ou plus:** la voyelle 2 est plus longue.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences aiguës
Pan #	L64–63R	Position stéréo du signal de sortie
Level	0–127	Niveau de sortie

10: SPEAKER SIMULATOR

Simule le son d'une enceinte et du microphone utilisé pour capter ce son.



Paramètre	Valeur	Description
Speaker Type	(Voyez le tableau ci-dessous.)	Type d'enceinte
Mic Setting	1, 2, 3	Définit la position du microphone captant le son de l'enceinte simulée. Il existe trois possibilités (1~3). Plus la valeur est grande, plus le microphone est éloigné de l'enceinte.
Mic Level #	0–127	Niveau du microphone
Direct Level #	0–127	Niveau du signal direct
Level #	0–127	Niveau de sortie

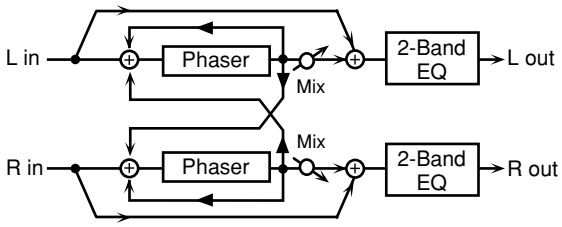
Caractéristiques de chaque type d'enceinte

La colonne "Haut-parleur" indique le nombre de haut-parleurs et leur diamètre en pouces.

Type	Enceinte	Haut-parleur	Micro-phone
SMALL 1	petite, au dos ouvert	10	dynamique
SMALL 2	petite, au dos ouvert	10	dynamique
MIDDLE	au dos ouvert	12 x 1	dynamique
JC-120	au dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT-IN 1	au dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT-IN 2	au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 3	au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 4	au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 5	au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BG STACK 1	au dos fermé	12 x 2	condensateur
BG STACK 2	grande, au dos fermé	12 x 2	condensateur
MS STACK 1	grande, au dos fermé	12 x 4	condensateur
MS STACK 2	grande, au dos fermé	12 x 4	condensateur
METAL STACK	2 grandes empilées	12 x 4	condensateur
2-STACK	2 grandes empilées	12 x 4	condensateur
3-STACK	3 grandes empilées	12 x 4	condensateur

11: PHASER

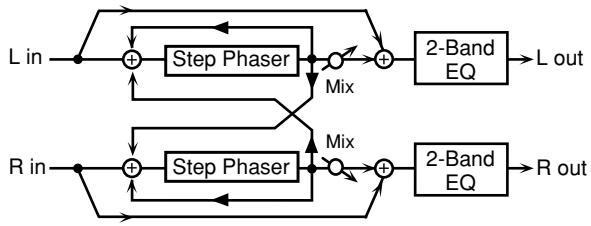
Ajout d'une copie déphasée au signal original. La copie est modulée.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Nombre d'étages du phaser
Manual #	0–127	Détermine la fréquence autour de laquelle le son est modulé.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de la modulation
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Définit si les phases gauche et droite du signal modulé sont ou non en opposition. **INVERSE:** Les canaux gauche et droit ont une phase opposée. Avec une source mono, ce réglage répartit le signal sur l'ensemble de l'image stéréo. **SYNCHRO:** La phase est identique pour les canaux gauche et droit. Choisissez ce réglage pour traiter une source stéréo.
Resonance #	0–127	Volume du feedback (réinjection)
Cross Feedback	-98– +98 %	Règle le niveau du signal du Phaser réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Mix #	0–127	Niveau du signal déphasé
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Level	0–127	Niveau de sortie

12: STEP PHASER

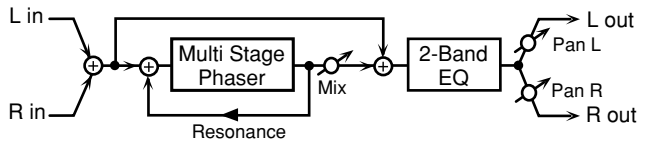
Phaser qui est modulé de façon graduelle.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Nombre d'étages du phaser
Manual #	0–127	Détermine la fréquence autour de laquelle le son est modulé.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de la modulation
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Définit si les phases gauche et droite du signal modulé sont ou non en opposition. **INVERSE:** Les canaux gauche et droit ont une phase opposée. Avec une source mono, ce réglage répartit le signal sur l'ensemble de l'image stéréo. **SYNCHRO:** La phase est identique pour les canaux gauche et droit. Choisissez ce réglage pour traiter une source stéréo.
Resonance #	0–127	Volume du feedback (réinjection)
Cross Feedback	-98– +98 %	Règle le niveau du signal du Phaser réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Step Rate #	0.10–20.00 Hz, note	Détermine la vitesse de parcours des différents étages du Phaser.
Mix #	0–127	Niveau du signal déphasé
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Level	0–127	Niveau de sortie

13: MULTI STAGE PHASER

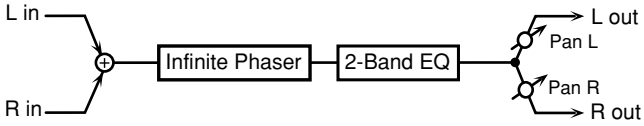
Des déphasages extrêmes produisent un effet plus marqué.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE	Nombre d'étages du Phaser
Manual #	0–127	Détermine la fréquence autour de laquelle le son est modulé.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de la modulation
Resonance #	0–127	Volume du feedback (réinjection)
Mix #	0–127	Niveau du signal déphasé
Pan #	L64–63R	Position stéréo du signal de sortie
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Level	0–127	Niveau de sortie

14: INFINITE PHASER

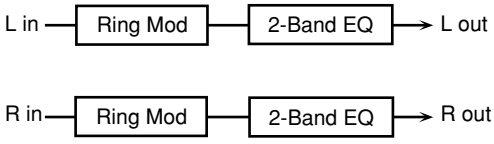
Phaser qui continue à augmenter/diminuer la fréquence autour de laquelle le signal entrant est modulé.



Paramètre	Plage	Description
Mode	1, 2, 3, 4	Des valeurs plus élevées augmentent l'intensité de l'effet Phaser.
Speed #	-100– +100	Vitesse à laquelle la fréquence modulée monte ou descend. (+: vers le haut/–: vers le bas)
Resonance #	0–127	Volume du feedback (réinjection)
Mix #	0–127	Niveau du signal déphasé
Pan #	L64–63R	Panoramique du signal de sortie
Low Gain	-15– +15 dB	Amplification/atténuation des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Amplification/atténuation des fréquences aiguës
Level	0–127	Volume de sortie

15: RING MODULATOR

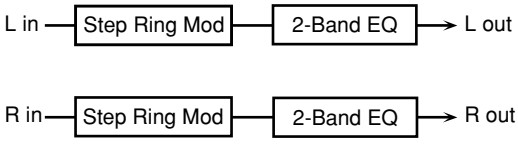
Cet effet applique une modulation d'amplitude (AM) au signal d'entrée et produit un son évoquant celui d'une cloche. La vitesse de modulation peut être modifiée via les variations de volume du signal entrant.



Paramètre	Valeur	Description
Frequency #	0–127	Détermine la fréquence de modulation.
Sens #	0–127	Définit l'intensité de la modulation de fréquence.
Polarity	UP, DOWN	Spécifie si la modulation de fréquence monte (**UP**) ou descend (**DOWN**).
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences aiguës
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

16: STEP RING MODULATOR

Voici un modulateur en anneau basé sur une séquence de 16 pas pour spécifier les fréquences modulées.

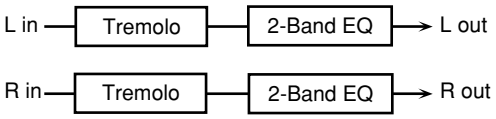


Paramètre	Plage	Description
Step 01–16	0–127	Fréquence modulée par le pas de séquence en question.

Paramètre	Plage	Description
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de transition entre les 16 pas de la séquence.
Attack #	0–127	Vitesse à laquelle la vitesse de modulation change entre deux pas.
Low Gain	-15– +15 dB	Amplification/atténuation des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Amplification/atténuation des fréquences aiguës
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Volume de sortie

17: TREMOLO

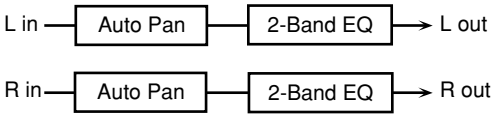
Modulation cyclique du volume qui s'appelle trémolo.

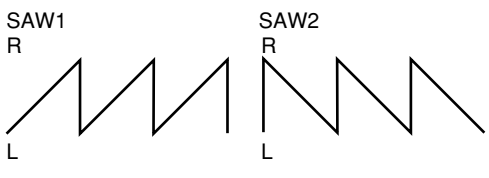


Paramètre	Valeur	Description
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Forme d'onde de la modulation **TRI:** Onde triangulaire **SQR:** Onde carrée **SIN:** Onde sinusoïdale **SAW1/2:** Onde en dent de scie
		
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth #	0–127	Intensité de la modulation
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Level	0–127	Niveau de sortie

18: AUTO PAN

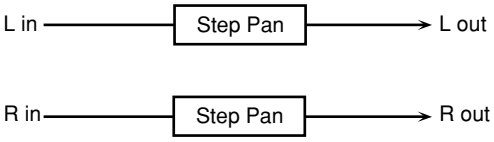
Modulation cyclique de l'emplacement du signal dans l'image stéréo.



Paramètre	Valeur	Description
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Forme d'onde de la modulation **TRI:** Onde triangulaire **SQR:** Onde carrée **SIN:** Onde sinusoïdale **SAW1/2:** Onde en dent de scie
		
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth #	0–127	Intensité de la modulation
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Level	0–127	Niveau de sortie

19: STEP PAN

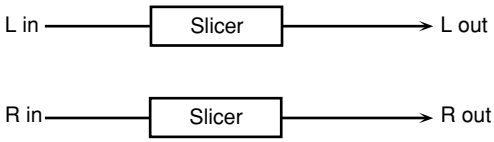
Effet qui modifie la position stéréo du signal traité en 16 étapes.



Paramètre	Plage	Description
Step 01–16	L64–63R	Panoramique des différents pas
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de transition entre les 16 pas de la séquence.
Attack #	0–127	Vitesse de changement de la position stéréo entre deux pas
Input Sync Sw	OFF, ON	Spécifie si une note peut (ON) ou non (OFF) remettre la séquence au début.
Input Sync Threshold	0–127	Volume que la note de remise à zéro doit avoir
Level	0–127	Volume de sortie

20: SLICER

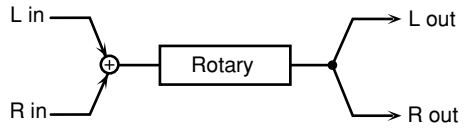
Cet effet applique une suite de coupures au signal et permet ainsi de transformer un son conventionnel en un signal plus rythmé pouvant servir d'accompagnement. Surtout efficace pour des sons avec une enveloppe d'orgue.



Paramètre	Valeur	Description
Step 01–16	L64–63R	Niveau des différents pas
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de transition entre les 16 pas de la séquence.
Attack #	0–127	Vitesse à laquelle le volume change entre deux pas
Input Sync Sw	OFF, ON	Spécifie si une note peut (ON) ou non (OFF) remettre la séquence au début.
Input Sync Threshold	0–127	Volume que la note de remise à zéro doit avoir
Mode	LEGATO, SLASH	Détermine la manière dont le volume change d'un pas à l'autre. **LEGATO:** Le volume passe sans interruption du niveau d'un pas au niveau du pas suivant. Si le niveau du pas suivant est identique à celui du pas actuel, le volume ne change pas. **SLASH:** Le volume est brièvement ramené sur 0 avant de passer au niveau du pas suivant. Les pas à volume identique restent dès lors identifiables.
Shuffle #	0–127	Timing des changements de niveau des pas pairs (2e, 4e, 6e…). Plus cette valeur est élevée, plus le changement de niveau est retardé.
Level	0–127	Niveau de sortie

21: ROTARY

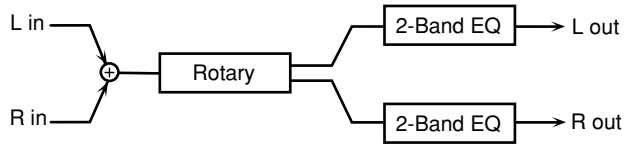
L'effet Rotary simule le son de haut-parleurs rotatifs souvent utilisés avec des orgues électriques. Comme vous pouvez régler séparément le mouvement des rotors de l'aigu et du grave, les caractéristiques propres à ces haut-parleurs peuvent être simulées de manière authentique. Effet idéal pour les Patches d'orgue électrique.



Paramètre	Valeur	Description
Speed #	SLOW, FAST	Change simultanément la vitesse de rotation des rotors du grave et de l'aigu. **SLOW:** Ralentit la vitesse en fonction du paramètre "Slow Rate". **FAST:** Accélère la vitesse en fonction du paramètre "Fast Rate".
Woofer Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Vitesse lente (SLOW) du rotor du grave (Low)
Woofer Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Vitesse rapide (FAST) du rotor du grave (Low)
Woofer Acceleration	0–15	Détermine le temps qu'il faut au rotor du grave pour atteindre la nouvelle vitesse lorsque vous alternez entre les vitesses lente et rapide. Plus la valeur est petite, plus la transition est lente.
Woofer Level	0–127	Volume du rotor du grave
Tweeter Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Réglages du rotor de l'aigu Les paramètres sont les mêmes que pour le rotor du grave
Tweeter Fast Speed	0.05–10.00 Hz	
Tweeter Acceleration	0–15	
Tweeter Level	0–127	
Separation	0–127	Dispersion du son
Level #	0–127	Niveau de sortie

22: VK ROTARY

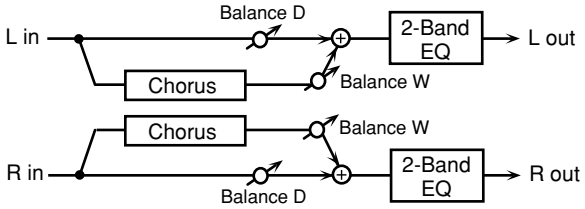
Cet effet présente une autre réponse en fréquence du haut-parleur rotatif: le grave est accentué.
L'effet est identique à celui de l'orgue VK-7.



Paramètre	Valeur	Description
Speed #	SLOW, FAST	Vitesse de rotation du haut-parleur
Brake #	OFF, ON	Modifie la vitesse du haut-parleur rotatif. Lorsque vous activez ce frein (brake), la rotation s'arrête progressivement. Lorsque vous coupez le frein, la rotation reprend progressivement .
Woofer Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Rotation "lente" du haut-parleur grave
Woofer Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Rotation "rapide" du haut-parleur grave
Woofer Trans Up	0–127	Permet de spécifier la vitesse de transition lors du passage de "Slow" à "Fast".
Woofer Trans Down	0–127	Permet de spécifier la vitesse de transition lors du passage de "Fast" à "Slow".
Woofer Level	0–127	Volume du haut-parleur grave
Tweeter Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Paramètres pour la simulation du tweeter Les paramètres sont les mêmes que pour le haut-parleur grave.
Tweeter Fast Speed	0.05–10.00 Hz	
Tweeter Trans Up	0–127	
Tweeter Trans Down	0–127	
Tweeter Level	0–127	
Spread	0–10	Permet de régler la "largeur stéréo" de la modulation. Elle augmente au fur et à mesure que vous choisissez une valeur plus importante.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Level #	0–127	Niveau de sortie

23: CHORUS

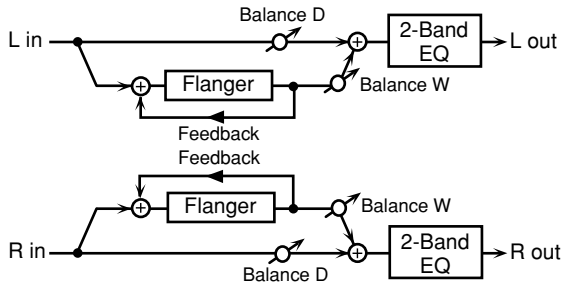
Chorus stéréo. Un filtre permet d'ajuster le timbre de l'effet.



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre **OFF:** aucun filtre n'est utilisé. **LPF:** coupe la plage de fréquences située au-dessus de la valeur Cutoff Freq. **HPF:** coupe la plage de fréquences située en dessous de la fréquence de coupure.
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure du filtre.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de la modulation
Phase	0–180 deg	Diffusion du son
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et l'effet chorus (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

24: FLANGER

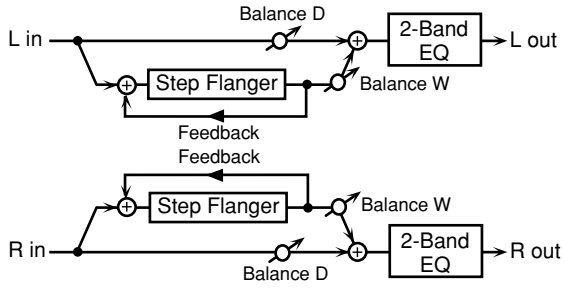
Flanger stéréo. (Le LFO a la même phase pour les canaux gauche et droit.) Il produit une résonance métallique qui monte et qui descend comme un avion décollant ou atterrissant. Un filtre permet d'ajuster le timbre du flanger.



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre **OFF:** aucun filtre n'est utilisé. **LPF:** coupe la plage de fréquences située au-dessus de la valeur Cutoff Freq. **HPF:** coupe la plage de fréquences située en dessous de la fréquence de coupure.
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure du filtre.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début de la modulation du flanger.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de la modulation
Phase	0–180 deg	Diffusion du son
Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du flanger (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

25: STEP FLANGER

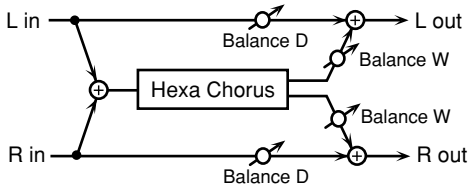
Le Step Flanger module le son par paliers clairement audibles. Vous pouvez aussi définir la vitesse de changement de hauteur avec une valeur de note (à un tempo défini).



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre **OFF:** aucun filtre n'est utilisé. **LPF:** coupe la plage de fréquences située au-dessus de la valeur Cutoff Freq. **HPF:** coupe la plage de fréquences située en dessous de la fréquence de coupure.
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure du filtre.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début de la modulation.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de la modulation
Phase	0–180 deg	Diffusion du son
Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Step Rate #	0.10–20.00 Hz, note	Vitesse (période) du changement de hauteur
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du flanger (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

26: HEXA-CHORUS

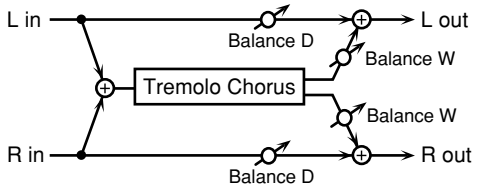
Chorus à 6 phases (six couches de son avec chorus) rendant le son plus riche et plus "large".



Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de la modulation
Pre Delay Deviation	0–20	Définit la différence de retard (Pre Delay) des couches de chorus.
Depth Deviation	-20– +20	Définit la différence d'intensité de modulation des couches de chorus.
Pan Deviation	0–20	Se charge de la distribution des différentes couches de chorus dans l'image stéréo. **0:** toutes les lignes de chorus se trouvent au milieu. **20:** les lignes de chorus sont placées à intervalles de 60 degrés à partir du centre de l'image.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du chorus (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

27: TREMOLO CHORUS

Chorus avec trémolo (modulation cyclique du volume).

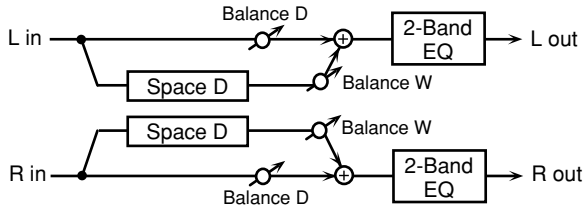


Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Chorus Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation de l'effet chorus

Paramètre	Valeur	Description
Chorus Depth	0–127	Intensité de modulation de l'effet chorus
Tremolo Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation de l'effet trémolo
Tremolo Separation	0–127	Largeur stéréo de l'effet trémolo
Tremolo Phase	0–180 deg	Largeur stéréo de l'effet trémolo
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du chorus avec trémolo (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

28: SPACE-D

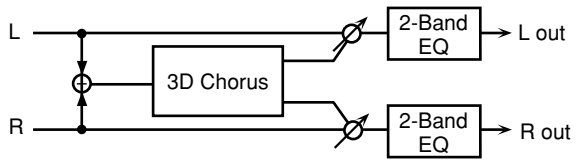
Chorus multiple appliquant une modulation à deux phases en stéréo. Comme la modulation se remarque à peine, le chorus paraît très transparent (un parfait "faiseur de stéréo").



Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de la modulation
Phase	0–180 deg	Diffusion du son
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du chorus (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

29: 3D CHORUS

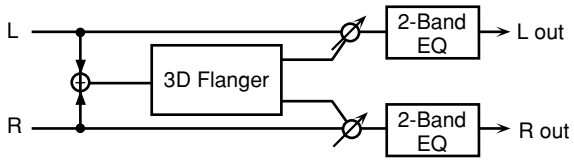
Effet chorus tridimensionnel. Les signaux de chorus se trouvent à 90° du centre (gauche/droite).



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre **OFF:** aucun filtre n'est utilisé. **LPF:** coupe la plage de fréquences située au-dessus de la valeur Cutoff Freq. **HPF:** coupe la plage de fréquences située en dessous de la fréquence de coupure.
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure du filtre.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de modulation de l'effet chorus
Phase	0–180 deg	Diffusion du son
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Vous permet de spécifier comment vous comptez auditionner cet effet (pour le rendre d'autant plus convaincant). L'aspect 3D ne ressort que si vous choisissez **SPEAKER** (utilisation d'enceintes) ou **PHONES** (lorsque vous travaillez avec un casque).
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du chorus (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

30: 3D FLANGER

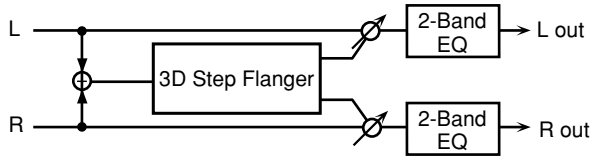
Effet flanger tridimensionnel. Les signaux du flanger se trouvent à 90° du centre (gauche/droite).



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre **OFF:** aucun filtre n'est utilisé. **LPF:** coupe la plage de fréquences située au-dessus de la valeur Cutoff Freq. **HPF:** coupe la plage de fréquences située en dessous de la fréquence de coupure.
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure du filtre.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de la modulation
Phase	0–180 deg	Diffusion du son
Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Vous permet de spécifier comment vous comptez auditionner cet effet (pour le rendre d'autant plus convaincant). L'aspect 3D n'est optimal que si vous choisissez **SPEAKER** (utilisation d'enceintes) ou **PHONES** (lorsque vous travaillez avec un casque).
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du flanger (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

31: 3D STEP FLANGER

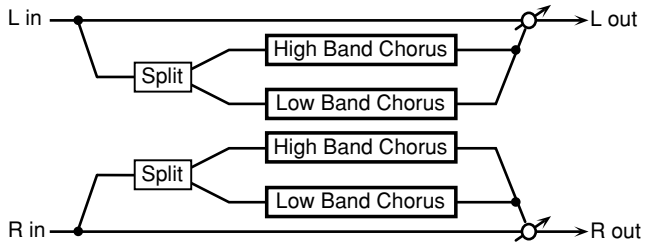
Effet flanger à étages tridimensionnel. Les signaux du flanger se trouvent à 90° du centre (gauche/droite).



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre **OFF:** aucun filtre n'est utilisé. **LPF:** coupe la plage de fréquences située au-dessus de la valeur Cutoff Freq. **HPF:** coupe la plage de fréquences située en dessous de la fréquence de coupure.
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure du filtre.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de la modulation
Phase	0–180 deg	Diffusion du son
Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Step Rate #	0.10–20.00 Hz, note	Vitesse (période) du changement de hauteur
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Vous permet de spécifier comment vous comptez auditionner cet effet (pour le rendre d'autant plus convaincant). L'aspect 3D n'est optimal que si vous choisissez **SPEAKER** (utilisation d'enceintes) ou **PHONES** (lorsque vous travaillez avec un casque).
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du flanger (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

32: 2BAND CHORUS

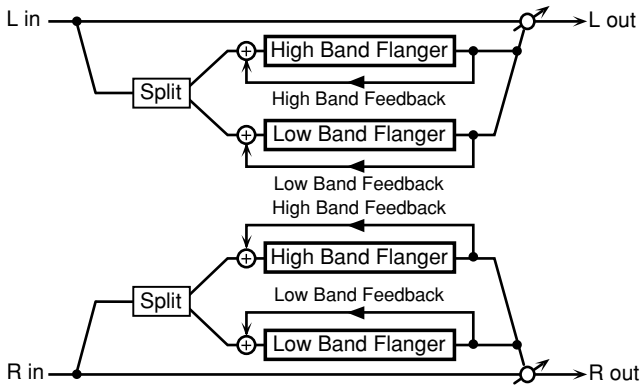
Effet de chorus permettant de moduler les fréquences graves et aiguës de façon indépendante.



Paramètre	Plage	Description
Split Freq	200–8000 Hz	Séparation entre la bande du grave et celle de l'aigu.
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus qui module la bande grave.
Low Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation du chorus grave.
Low Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du chorus grave.
Low Phase	0–180 deg	Largeur stéréo du chorus grave
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus qui module la bande aiguë.
High Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation du chorus aigu.
High Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du chorus aigu.
High Phase	0–180 deg	Largeur stéréo du chorus aigu
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du chorus (W)
Level	0–127	Volume de sortie

33: 2BAND FLANGER

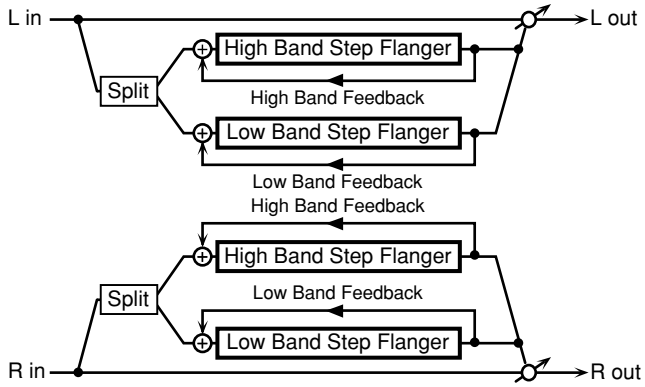
Effet de flanger permettant de moduler les fréquences graves et aiguës de façon indépendante.



Paramètre	Plage	Description
Split Freq	200–8000 Hz	Séparation entre la bande du grave et celle de l'aigu.
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger qui module la bande grave.
Low Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation du flanger grave.
Low Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du flanger grave.
Low Phase	0–180 deg	Largeur stéréo du flanger grave
Low Feedback #	-98– +98%	Niveau du signal du flanger grave qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase).
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger qui module la bande aiguë.
High Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation du flanger aigu.
High Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du flanger aigu.
High Phase	0–180 deg	Largeur stéréo du flanger aigu
High Feedback #	-98– +98%	Niveau du signal du flanger aigu qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase).
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du flanger (W)
Level	0–127	Volume de sortie

34: 2BAND STEP FLANGER

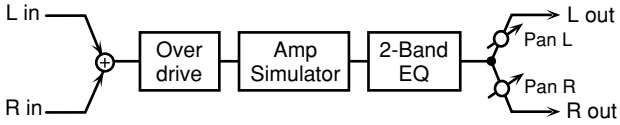
Effet de flanger à étages permettant de moduler les fréquences graves et aiguës de façon indépendante.



Paramètre	Plage	Description
Split Freq	200–8000 Hz	Séparation entre la bande du grave et celle de l'aigu.
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger qui module la bande grave.
Low Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation du flanger grave.
Low Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du flanger grave.
Low Phase	0–180 deg	Largeur stéréo du flanger grave
Low Feedback #	-98– +98%	Niveau du signal du flanger grave qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase).
Low Step Rate #	0.10–20.00 Hz, note	Spécifie la vitesse de parcours des différents étages par le flanger grave.
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger qui module la bande aiguë.
High Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation du flanger aigu.
High Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du flanger aigu.
High Phase	0–180 deg	Largeur stéréo du flanger aigu
High Feedback #	-98– +98%	Niveau du signal du flanger aigu qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase).
High Step Rate #	0.10–20.00 Hz, note	Spécifie la vitesse de parcours des différents étages par le flanger aigu.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du flanger (W)
Level	0–127	Volume de sortie

35: OVERDRIVE

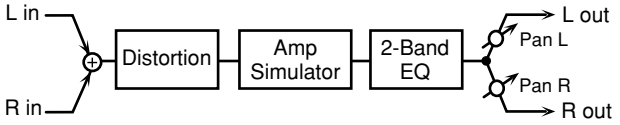
Effet créant une légère saturation semblable à celle produite par des amplis à lampes.



Paramètre	Valeur	Description
Drive #	0–127	Intensité de la distorsion Change aussi le volume.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare **SMALL:** petit ampli **BUILT-IN:** ampli intégré (combo) **2-STACK:** tour d'ampli à 2 enceintes **3-STACK:** tour d'ampli à 3 enceintes
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Pan #	L64–63R	Position stéréo du signal de sortie
Level	0–127	Niveau de sortie

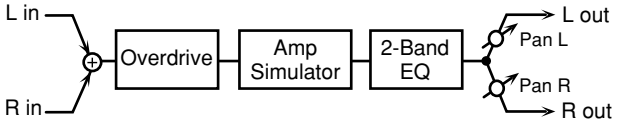
36: DISTORTION

Produit une distorsion plus importante que l'effet Overdrive. Les paramètres sont les mêmes que pour "35: OVERDRIVE".



37: VS OVERDRIVE

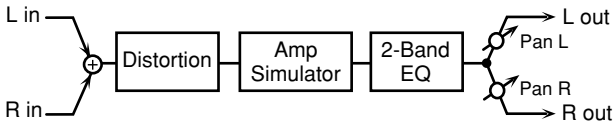
Effet de saturation qui n'y va pas de main morte.



Paramètre	Valeur	Description
Drive #	0–127	Intensité de la distorsion Change aussi le volume.
Tone #	0–127	Spécifie le timbre de la distorsion.
Amp Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare **SMALL:** petit ampli **BUILT-IN:** ampli intégré (combo) **2-STACK:** tour d'ampli à 2 enceintes **3-STACK:** tour d'ampli à 3 enceintes
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Pan #	L64–63R	Position stéréo du signal de sortie
Level	0–127	Niveau de sortie

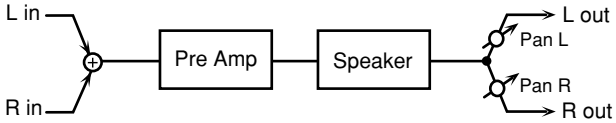
38: VS DISTORTION

Effet de distorsion qui n'y va pas de main morte. Les paramètres sont les mêmes que pour "37: VS OVERDRIVE".



39: GUITAR AMP SIMULATOR

Cet effet simule le son d'un amplificateur de guitare.



Paramètre	Valeur	Description
Pre Amp Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.
Pre Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Type d'ampli de guitare
Pre Amp Volume #	0–127	Volume et degré de distorsion de l'ampli
Pre Amp Master #	0–127	Volume de sortie du préampli
Pre Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Degré de distorsion du préampli
Pre Amp Bass	0–127	Timbre des fréquences graves/médianes/aiguës * "Middle" ne fait rien si vous avez choisi "Match Drive" comme type de préampli (Pre Amp Type).
Pre Amp Middle		
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0–127 (MATCH DRIVE: -127 - 0)	Réglage des ultra-hautes fréquences
Pre Amp Bright	OFF, ON	Activez ("ON") ce paramètre pour produire un son plus tranchant et brillant. * Ce paramètre est disponible pour les types d'amplis "JC-120", "Clean Twin" et "BG Lead".
Speaker Sw	OFF, ON	Détermine si le signal passe (ON) ou non (OFF) par une enceinte (simulée).
Speaker Type	(Voyez le tableau ci-dessous.)	Type d'enceinte
Mic Setting	1, 2, 3	Définit la position du microphone captant le son de l'enceinte virtuelle. Vous pouvez "placer" le micro à trois endroits (1~3); plus le chiffre est élevé, plus le micro est éloigné de l'enceinte.
Mic Level	0–127	Niveau du microphone
Direct Level	0–127	Niveau du signal direct
Pan #	L64–63R	Position stéréo du signal de sortie
Level #	0–127	Niveau de sortie

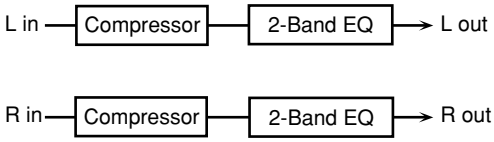
Spécifications des types d'enceintes (Speaker Type)

La colonne "Haut-parleur" indique le nombre de haut-parleurs et leur diamètre en pouces.

Type	Enceinte	Haut-parleur	Microphone
SMALL 1	petite, au dos ouvert	10	dynamique
SMALL 2	petite, au dos ouvert	10	dynamique
MIDDLE	au dos ouvert	12 x 1	dynamique
JC-120	enceinte au dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT-IN 1	enceinte au dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT-IN 2	enceinte au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 3	enceinte au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 4	enceinte au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 5	enceinte au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BG STACK 1	enceinte au dos fermé	12 x 2	condensateur
BG STACK 2	grande, au dos fermé	12 x 2	condensateur
MS STACK 1	grande, au dos fermé	12 x 4	condensateur
MS STACK 2	grande, au dos fermé	12 x 4	condensateur
METAL STACK	2 grandes empilées	12 x 4	condensateur
2-STACK	2 grandes empilées	12 x 4	condensateur
3-STACK	3 grandes empilées	12 x 4	condensateur

40: COMPRESSOR

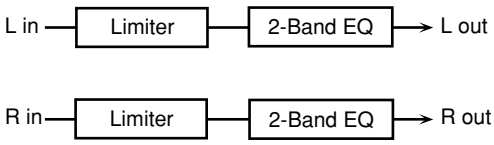
Cet effet atténue les crêtes de signal, accentue les bas niveaux et aplanit les variations du volume global.



Paramètre	Valeur	Description
Attack #	0–127	Détermine la vitesse à laquelle la compression commence.
Threshold #	0–127	Détermine le seuil (niveau) à partir duquel la compression commence.
Post Gain	0– +18 dB	Détermine le niveau de sortie.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences aiguës
Level #	0–127	Niveau de sortie

41: LIMITER

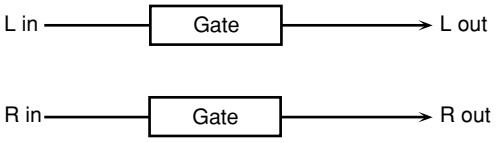
Comprime des signaux au-delà du niveau spécifié afin d'éviter toute distorsion.



Paramètre	Valeur	Description
Release #	0–127	Détermine le temps de maintien de la compression après que le niveau du signal soit retombé sous le seuil (Threshold).
Threshold #	0–127	Détermine le seuil (niveau) à partir duquel la compression commence.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Taux de compression
Post Gain	0– +18 dB	Détermine le niveau de sortie
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences aiguës
Level #	0–127	Niveau de sortie

42: GATE

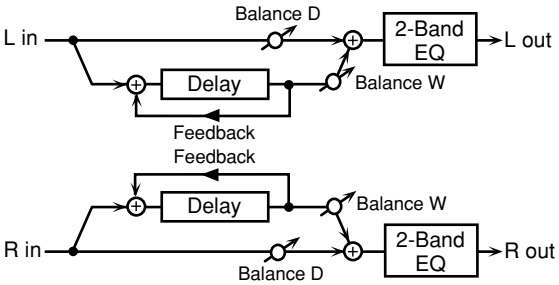
Cet effet étouffe le son dès que son niveau tombe en-dessous de la valeur spécifiée. Servez-vous en pour produire une coupure abrupte de la chute de réverbération, par exemple.



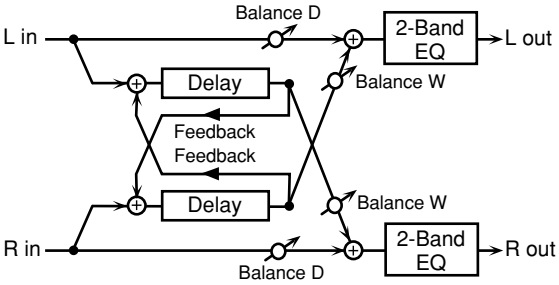
Paramètre	Valeur	Description
Threshold #	0–127	Niveau en-dessous duquel le Gate commence à se fermer.
Mode	GATE, DUCK	Type de Gate **GATE:** quand le niveau du signal entrant tombe en dessous du seuil, le Gate se ferme et coupe le son. **DUCK (Ducking):** le signal entrant est coupé dès que son niveau excède la valeur seuil.
Attack	0–127	Définit la vitesse à laquelle le Gate s'ouvre après son déclenchement.
Hold	0–127	Règle le retard avant que le Gate commence à se fermer une fois que le niveau tombe en dessous du seuil (Threshold).
Release	0–127	Règle le temps nécessaire pour que le Gate se ferme complètement après l'écoulement du temps de maintien choisi (Hold Time).
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

43: DELAY

Delay stéréo.
Quand Feedback Mode= NORMAL:



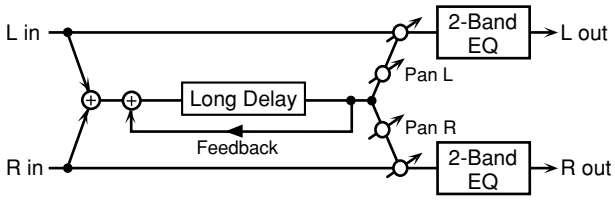
Quand Feedback Mode= CROSS:



Paramètre	Valeur	Description
Delay Left	0–1300 ms, note	Retard avant le début de la première répétition.
Delay Right		
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Phase du signal delay
Phase Right		
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Détermine la façon dont le signal d'effet est réinjecté dans l'effet delay. (Voyez les illustrations ci-dessus.)
Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez BYPASS.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences aiguës
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

44: LONG DELAY

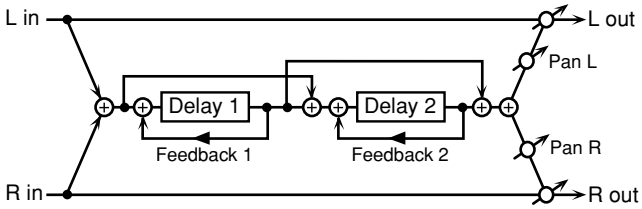
Delay avec un temps de retard très long.



Paramètre	Plage	Description
Delay Time	0–2600 ms, note	Retard avant le début de la première répétition.
Phase	NORMAL, INVERSE	Phase du signal delay (NORMAL: pas inversée, INVERT: inversée)
Feedback #	-98– +98%	Niveau du signal du delay qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase).
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence à laquelle les aigus du signal retardé sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)
Pan #	L64–63R	Panoramique des répétitions
Low Gain	-15– +15 dB	Amplification/atténuation des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Amplification/atténuation des fréquences aiguës
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)
Level	0–127	Volume de sortie

45: SERIAL DELAY

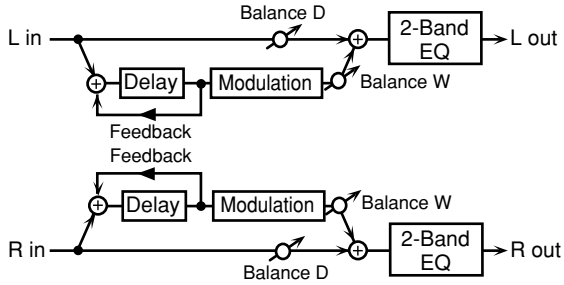
Effet delay avec deux lignes de retard connectées en série. Chaque ligne dispose de son propre paramètre Feedback, ce qui permet la création d'effets complexes.



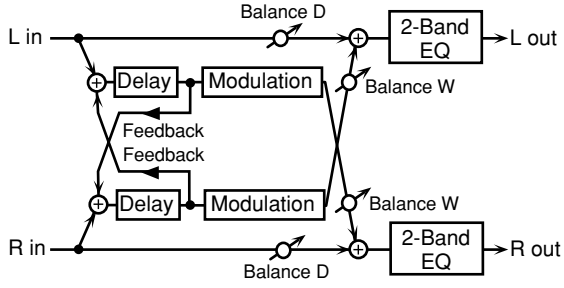
Paramètre	Plage	Description
Delay1 Time	0–1300 ms, note	Retard avant le début de la première répétition produite par le delay no. 1.
Delay1 Feedback #	-98– +98%	Niveau du signal du delay no. 1 qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase).
Delay1 HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence à laquelle les aigus du delay no. 1 sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)
Delay2 Time	0–1300 ms, note	Retard avant le début de la première répétition produite par le delay no. 2.
Delay2 Feedback #	-98– +98%	Niveau du signal du delay no. 2 qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase).
Delay2 HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence à laquelle les aigus du delay no. 2 sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)
Pan #	L64–63R	Panoramique des répétitions
Low Gain	-15– +15 dB	Amplification/atténuation des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Amplification/atténuation des fréquences aiguës
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)
Level	0–127	Volume de sortie

46: MODULATION DELAY

Ajoute de la modulation au son retardé.
Quand Feedback Mode= NORMAL:



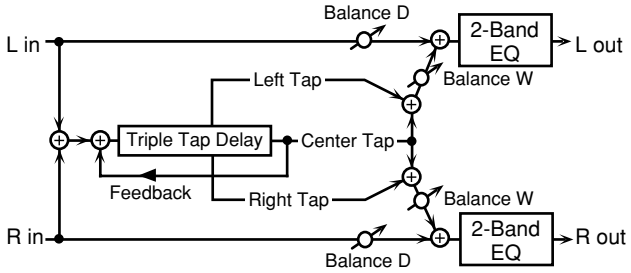
Quand Feedback Mode= CROSS:



Paramètre	Valeur	Description
Delay Left Delay Right	0–1300 ms, note	Retard avant le début de la première répétition.
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Détermine la façon dont le signal d'effet est réinjecté dans l'effet delay (voyez les illustrations ci-dessus).
Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez BYPASS.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de la modulation
Phase	0-180 deg	Diffusion du son
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences aiguës
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

47: 3TAP PAN DELAY

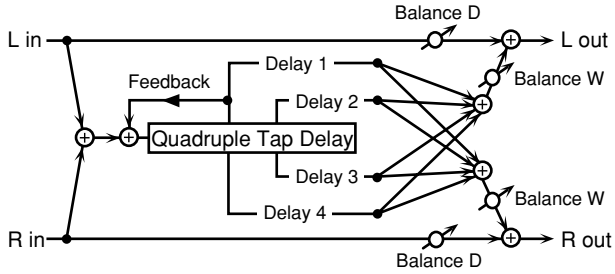
Effet produisant trois retards: centre, gauche, droite.

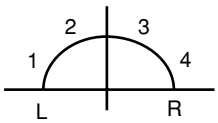


Paramètre	Valeur	Description
Delay Left/ Right/Center	0–2600 ms, note	Retard avant le début de la première répétition.
Center Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Left/Right/ Center Level	0–127	Volume de chaque delay
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences aiguës
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

48: 4TAP PAN DELAY

Effet avec quatre lignes de retard.





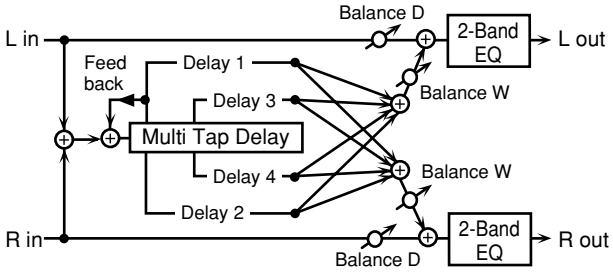
Position stéréo de chaque ligne de retard.

Paramètre	Valeur	Description
Delay 1–4 Time	0–2600 ms, note	Retard avant le début de la première répétition.
Delay 1 Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.

Paramètre	Valeur	Description
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay 1–4 Level	0–127	Volume de chaque ligne de retard
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences aiguës
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

49: MULTI TAP DELAY

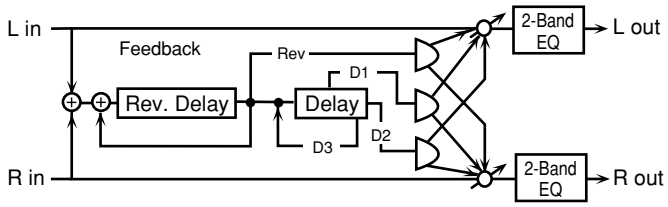
Cet effet comporte quatre lignes de retard. Chaque retard peut être réglé sur une valeur de note et dépendra donc du tempo choisi. Vous pouvez en outre régler la position stéréo et le niveau de chaque ligne de retard.



Paramètre	Valeur	Description
Delay 1–4 Time	0–2600 ms, note	Retard avant que les delays 1~4 ne deviennent audibles.
Delay 1 Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez BYPASS.
Delay 1–4 Pan	L64–63R	Position stéréo des retards 1~4.
Delay 1–4 Level	0–127	Niveau de sortie des retards 1~4
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences aiguës
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

50: REVERSE DELAY

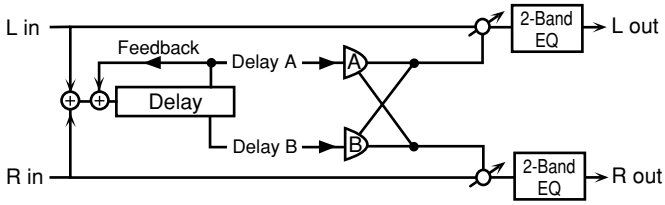
Cet effet ajoute un signal retardé et inversé au signal entrant. La ligne de retard de type "tap" se situe derrière l'inversion.



Paramètre	Plage	Description
Threshold	0–127	Volume à partir duquel l'inversion est déclenchée.
Rev Delay Time	0–1300 ms, note	Retard avant le début du signal inversé.
Rev Delay Feedback #	-98– +98%	Niveau du signal du delay qui est réinjecté à la ligne de retard inversé (une valeur négative inverse la phase).
Rev Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence à laquelle les aigus du signal inversé sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)
Rev Delay Pan	L64–63R	Règle la position stéréo du retard inversé.
Rev Delay Level	0–127	Règle le volume du retard inversé.
Delay 1 – 3 Time	0–1300 ms, note	Retard avant le début du retard de la ligne "tap".
Delay 3 Feedback #	-98– +98%	Niveau du signal de delay qui est réinjecté à la ligne "tap" (une valeur négative inverse la phase).
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence à laquelle les aigus du signal "tap" sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)
Delay 1 Pan', 'Delay 2 Pan	L64–63R	Règle la position stéréo du retard "tap".
Delay 1 Level', 'Delay 2 Level	0–127	Règle le volume du retard "tap".
Low Gain	-15– +15 dB	Amplification/atténuation des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Amplification/atténuation des fréquences aiguës
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)
Level	0–127	Volume de sortie

51: SHUFFLE DELAY

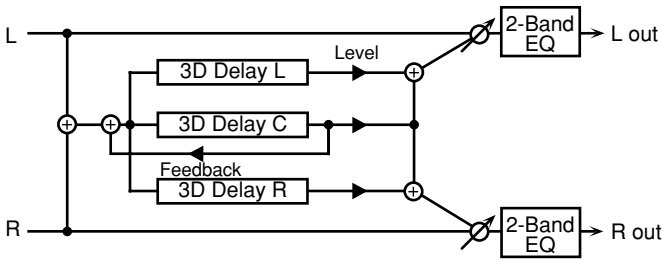
Confère un rythme syncopé au son retardé et produit ainsi un effet plein de swing.



Paramètre	Valeur	Description
Delay Time #	0–2600 ms, note	Retard avant le début de la première répétition.
Shuffle Rate #	0–100 %	Règle le rapport (en %) entre le retard du Delay B par rapport à celui du Delay A. Quand ce paramètre est réglé sur 100%, les temps de retard sont identiques.
Acceleration	0–15	Détermine le temps qu'il faut au retard (Delay Time) pour passer du réglage actuel au suivant.
Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Spécifie la fréquence seuil au-delà de laquelle le signal réinjecté à l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez BYPASS.
Pan A/B	0–127	Position stéréo du Delay A/B
Level A/B	0–127	Volume du Delay A/B
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences aiguës
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

52: 3D DELAY

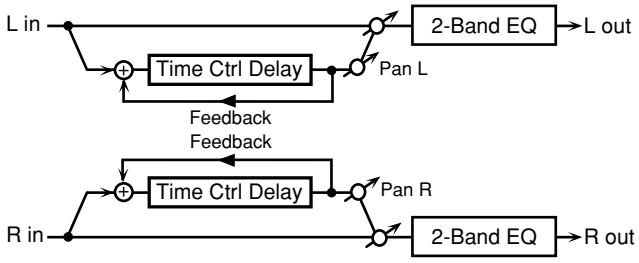
Effet delay tridimensionnel. Les signaux retardés se trouvent à 90° du centre (gauche/droite).



Paramètre	Valeur	Description
Delay Left	0–2600 ms, note	Règle le retard avant le début de la première répétition.
Delay Right		
Delay Center		
Center Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Left Level	0–127	Niveau de sortie du signal retardé
Right Level		
Center Level		
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Vous permet de spécifier comment vous comptez auditionner cet effet (pour le rendre d'autant plus convaincant). L'aspect 3D n'est optimal que si vous choisissez **SPEAKER** (utilisation d'enceintes) ou **PHONES** (lorsque vous travaillez avec un casque).
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

53: TIME CTRL DELAY

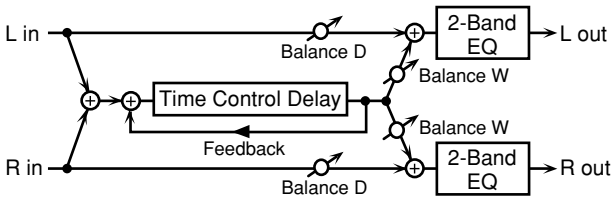
Delay stéréo offrant la possibilité de varier le temps de retard au vol.



Paramètre	Valeur	Description
Delay Time #	0–1300 ms, note	Retard avant la première répétition.
Acceleration	0–15	Détermine le temps qu'il faut au retard (Delay Time) pour passer d'un réglage à un autre. La vitesse de changement du retard affecte directement le changement de hauteur.
Feedback #2	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences aiguës
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

54: LONG TIME CTRL DELAY

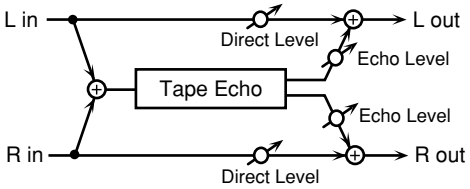
Voici un autre delay dont le temps de retard (plus long, cette fois) peut être modifié au vol.



Paramètre	Valeur	Description
Delay Time #	0–2600 ms, note	Retard avant la première répétition.
Acceleration	0–15	Détermine le temps qu'il faut au retard (Delay Time) pour passer d'un réglage à un autre. La vitesse de changement du retard affecte directement le changement de hauteur.
Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Pan #	L64–63R	Position stéréo du signal delay.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des fréquences aiguës
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

55: TAPE ECHO

Cet effet simule le son d'un d'une chambre d'écho utilisant une bande. Plus précisément, il simule le son du RE-201 Space Echo de Roland.

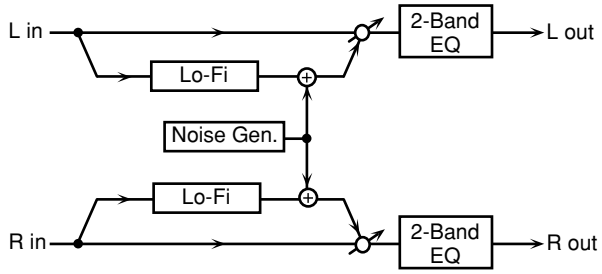


Paramètre	Valeur	Description
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Combinaison des têtes de lecture utilisées Le choix des têtes détermine le temps de retard. **S:** court, **M:** moyen, **L:** long
Repeat Rate #	0–127	Vitesse de la bande Augmentez cette valeur pour réduire l'espace entre les répétitions.
Intensity #	0–127	Nombre de répétitions

Paramètre	Valeur	Description
Bass	-15– +15 dB	Accentuation/atténuation des graves du son d'écho
Treble	-15– +15 dB	Accentuation/atténuation des aigus du son d'écho
Head S Pan	L64–63R	Positionnement des têtes S, M et L dans l'image stéréo.
Head M Pan		
Head L Pan		
Tape Distortion	0–5	Quantité de distorsion engendrée par la bande. Ce réglage simule les fluctuations de timbre liées à l'utilisation d'une bande. Plus cette valeur augmente, plus la distorsion devient audible.
Wow/Flutter Rate	0–127	Vitesse de pleurage/scintillement (variations de hauteur engendrées par l'usure de la bande et les irrégularités de rotation).
Wow/Flutter Depth	0–127	Intensité de pleurage/scintillement
Echo Level #	0–127	Niveau du signal d'écho
Direct Level #	0–127	Niveau du signal original
Level	0–127	Niveau de sortie

56: LOFI NOISE

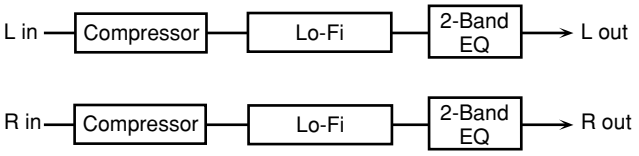
Outre le caractère "Lo-Fi", cet effet permet d'ajouter diverses dégradations comme le bruit blanc et le bruit typique des disques vinyle.



Paramètre	Valeur	Description
LoFi Type	1–9	Diminue la qualité sonore. Plus cette valeur augmente, plus la qualité diminue.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre **OFF:** aucun filtre n'est utilisé. **LPF:** coupe les fréquences au-dessus de la valeur Cutoff Freq **HPF:** coupe les fréquences en dessous de la fréquence de coupure.
Post Filter Cutoff	200–8000 Hz	Fréquence centrale du filtre
W/P Noise Type	WHITE, PINK	Permet d'alterner entre le bruit blanc (WHITE) et rose (PINK).
W/P Noise LPF	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence centrale du filtre passe-bas appliqué au bruit blanc/rose (BYPASS: pas d'atténuation)
W/P Noise Level #	0–127	Volume du bruit blanc/rose
Disc Noise Type	LP, EP, SP, RND	Type de disque vinyle La fréquence du bruit change selon le type de disque choisi ici.
Disc Noise LPF	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au bruit de disque. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez BYPASS.
Disc Noise Level #	0–127	Volume du bruit de disque
Hum Noise Type	50 Hz, 60 Hz	Fréquence du bourdonnement
Hum Noise LPF	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence centrale du filtre passe-bas appliqué au bourdonnement (BYPASS: pas d'atténuation)
Hum Noise Level #	0–127	Volume du bourdonnement
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

57: LOFI COMPRESS

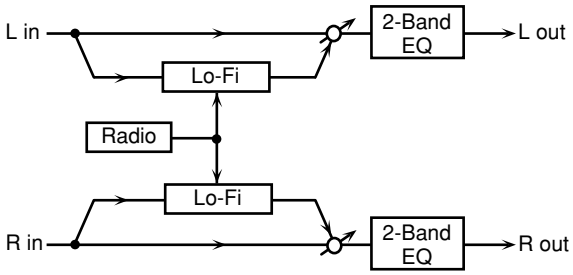
Voici un autre effet qui dégrade volontairement la qualité du son à des fins créatives.



Paramètre	Valeur	Description
Pre Filter Type	1–6	Définit le type de filtre appliqué au son avant qu'il soit transmis à l'effet Lo-Fi.
LoFi Type	1–9	Diminue la qualité sonore. Plus cette valeur augmente, plus la qualité diminue.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre **OFF:** aucun filtre n'est utilisé. **LPF:** coupe les fréquences au-dessus de la valeur Cutoff Freq **HPF:** coupe les fréquences en dessous de la fréquence de coupure.
Post Filter Cutoff	200–8000 Hz	Fréquence pivot du filtre Post
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level #	0–127	Niveau de sortie

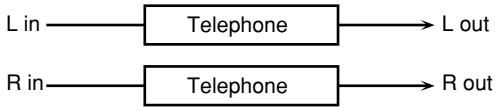
58: LOFI RADIO

Outre le caractère "Lo-Fi", cet effet produit le bruit typique d'une petite radio.



Paramètre	Valeur	Description
LoFi Type	1–9	Diminue la qualité sonore. Plus cette valeur augmente, plus la qualité diminue.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre **OFF:** aucun filtre n'est utilisé. **LPF:** coupe les fréquences au-dessus de la valeur Cutoff Freq **HPF:** coupe les fréquences en dessous de la fréquence de coupure.
Post Filter Cutoff	200–8000 Hz	Fréquence pivot du filtre Post
Radio Detune #	0–127	Simule le bruit de changement de fréquence sur une radio. Plus cette valeur augmente, plus le signal paraîtra "faible".
Radio Noise Level #	0–127	Volume du bruit de la radio
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

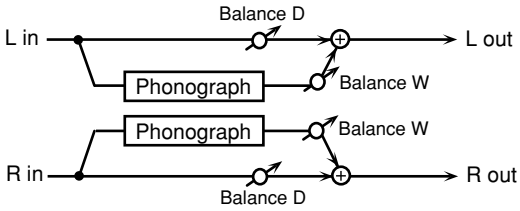
59: TELEPHONE



Paramètre	Valeur	Description
Voice Quality #	0–15	Qualité du signal "téléphonique"
Treble	-15– +15 dB	Bande passante du téléphone simulé
Balance #	D100:0–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

60: PHONOGRAPH

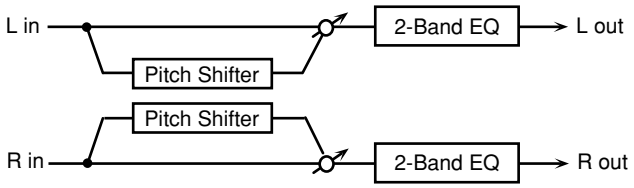
Simule la lecture d'un disque vinyle sur une platine. Cet effet permet en outre de générer les divers bruits typiques des disques vinyles et même de simuler les irrégularités de rotation d'une vieille platine.



Paramètre	Valeur	Description
Signal Distortion	0–127	Intensité de la distorsion
Frequency Range	0–127	Réponse en fréquence de la platine En diminuant cette valeur, vous obtiendrez le son typique d'une vieille platine à la réponse en fréquence médiocre.
Disc Type	LP, EP, SP	Vitesse de rotation de la platine Ce réglage affecte la fréquence des bruits de griffes (Scratch).
Scratch Noise Level	0–127	Niveau du bruit de griffes
Dust Noise Level	0–127	Volume du bruit lié à la poussière sur le disque simulé
Hiss Noise Level	0–127	Volume du "chuintement" continu
Total Noise Level #	0–127	Volume du bruit global
Wow	0–127	Intensité des irrégularités de rotation de cycle long
Flutter	0–127	Intensité des irrégularités de rotation de cycle court
Random	0–127	Intensité des irrégularités de rotation de cycle aléatoire
Total Wow/Flutter #	0–127	Intensité des irrégularités générales de rotation
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

61: PITCH SHIFTER (Pitch Shifter avec rétroaction)

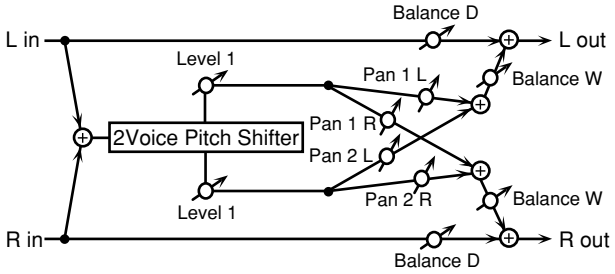
Voici un transposeur stéréo.



Paramètre	Valeur	Description
Coarse #1	-24– +12 semi	Règle l'intervalle de transposition par pas de demi-tons.
Fine #1	-100– +100 cent	Règle le décalage de hauteur par pas de 2 cents.
Delay Time	0–1300 ms, note	Règle le retard entre le signal entrant et le début du Pitch Shifter.
Feedback #	-98– +98 %	Règle le niveau du signal transposé qui est réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et la transposition (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

62: 2VOICE PITCH SHIFTER

Cet effet change la hauteur du son original. Proposant 2 lignes, il permet d'ajouter deux copies transposées au signal entrant.

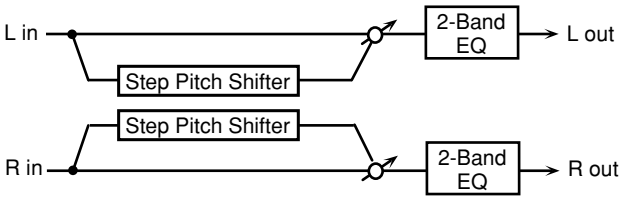


Paramètre	Valeur	Description
Pitch 1: Coarse #1	-24-+12 semi	Règle la hauteur de la ligne Pitch Shift 1 par pas de demi-tons.
Pitch 1:Fine #1	-100-+100 cent	Règle la hauteur de la ligne Pitch Shift 1 par pas de 2 cents.
Pitch 1:Delay	0–1300 ms, note	Règle le retard entre le signal entrant et le début de la transposition Pitch Shift 1.
Pitch 1:Feedback #	-98– +98 %	Règle le niveau du signal transposé qui est réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Pitch 1:Pan #	L64-63R	Position stéréo du signal Pitch Shift 1.
Pitch 1:Level	0–127	Volume de la ligne Pitch Shift 1.
Pitch 2: Coarse #2	-24-+12 semi	Paramètres de la ligne Pitch Shift 2. Ces paramètres sont les mêmes que pour Pitch Shift 1.
Pitch 2:Fine #2	-100-+100 cent	
Pitch 2:Delay	0–1300 ms, note	
Pitch 2:Feedback #	-98– +98 %	
Pitch 2:Pan #	L64-63R	
Pitch 2:Level	0–127	
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu

Paramètre	Valeur	Description
Level Balance	A100:0B-A0:100B	Balance entre Pitch Shift 1 et Pitch Shift 2.
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et la transposition (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

63: STEP PITCH SHIFTER

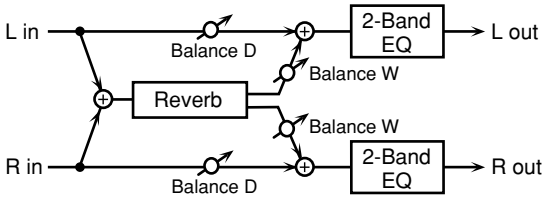
Voici un transposeur variant la hauteur au moyen d'une séquence à 16 pas.



Paramètre	Plage	Description
Step 01–16	-24–+12 semi	Transposition produite par le pas en question (par demi-tons)
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de transition entre les 16 pas de la séquence.
Attack #	0–127	Vitesse à laquelle la hauteur change entre deux pas
Gate Time #	0–127	Règle la durée de la version transposée pour chacun des pas.
Fine	-100– +100 cent	(Dés)accord de tous les pas (par pas de 2 cents).
Delay Time	0–1300 ms, note	Règle le retard entre le signal entrant et la version transposée.
Feedback #	-98– +98%	Niveau du signal transposé qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase).
Low Gain	-15– +15 dB	Amplification/atténuation des fréquences graves
High Gain	-15– +15 dB	Amplification/atténuation des fréquences aiguës
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal décalé (W)
Level	0–127	Volume de sortie

64: REVERB

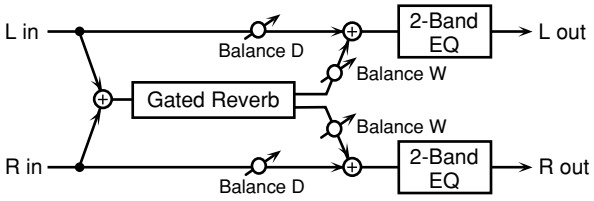
Ajoute de la réverbération au son, simulant ainsi un environnement acoustique donné.



Paramètre	Valeur	Description
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Type de réverbération **ROOM1:** réverbération dense avec une chute brève **ROOM2:** réverbération plus aérée avec une chute brève **STAGE1:** réverbération tardive plus importante **STAGE2:** réverbération avec des premières réflexions très marquées **HALL1:** réverbération claire **HALL2:** réverbération riche
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début de la réverb.
Time #	0–127	Durée de la réverbération
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réverbéré est atténué. Plus la fréquence est basse, plus vous coupez de hautes fréquences. Aussi, la réverbération devient plus douce et sourde. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et la réverbération (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

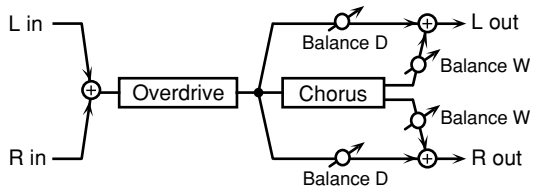
65: GATED REVERB

Effet qui coupe brutalement le son réverbéré (au lieu de le laisser s'estomper progressivement).



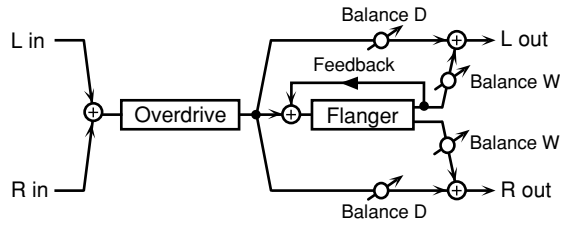
Paramètre	Valeur	Description
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Type de réverbération **NORMAL:** réverb avec Gate conventionnelle **REVERSE:** réverbération inversée **SWEEP1:** le son réverbéré passe de droite à gauche. **SWEEP2:** le son réverbéré passe de gauche à droite.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début de la réverb.
Gate Time	5–500 ms	Règle la durée de la réverbération.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
High Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et la réverbération (W)
Level #	0–127	Niveau de sortie

66: OVERDRIVE → CHORUS



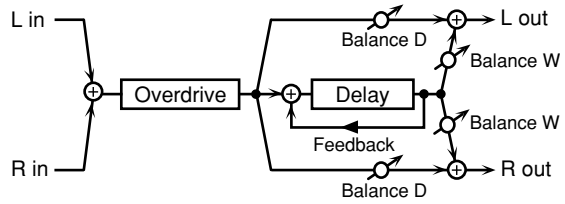
Paramètre	Valeur	Description
Overdrive Drive #	0–127	Intensité de la distorsion. Change aussi le volume.
Overdrive Pan #	L64–63R	Position stéréo du signal Overdrive.
Chorus Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Chorus Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Chorus Depth	0–127	Intensité de la modulation
Chorus Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre l'effet chorus (W) et le signal qui n'est pas envoyé au chorus (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

67: OVERDRIVE → FLANGER



Paramètre	Valeur	Description
Overdrive Drive #	0–127	Intensité de la distorsion. Change aussi le volume.
Overdrive Pan #	L64–63R	Position stéréo du signal Overdrive.
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Flanger Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Flanger Depth	0–127	Intensité de la modulation
Flanger Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Flanger Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal produit par flanger (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

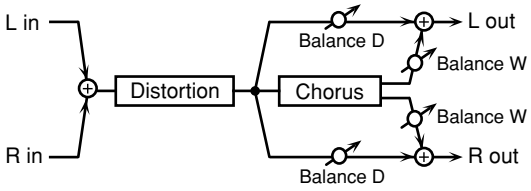
68: OVERDRIVE → DELAY



Paramètre	Valeur	Description
Overdrive Drive #	0–127	Intensité de la distorsion. Change aussi le volume.
Overdrive Pan #	L64–63R	Position stéréo du signal Overdrive.
Delay Time	0–2600 ms, note	Règle le retard avant le début de la première répétition.
Delay Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

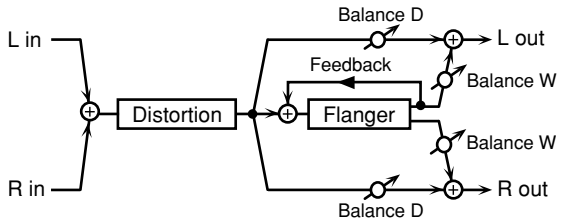
69: DISTORTION → CHORUS

Les paramètres sont identiques à ceux de l'effet "66: OVERDRIVE → CHORUS" à l'exception des deux suivants.
OD Drive → Dist Drive, OD Pan → Dist Pan



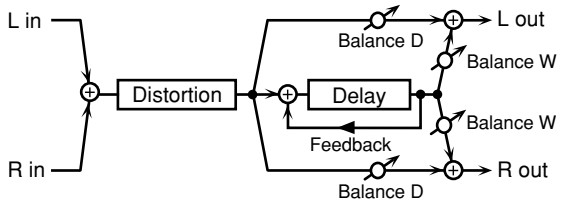
70: DISTORTION → FLANGER

Les paramètres sont identiques à ceux de l'effet "67: OVERDRIVE → FLANGER" à l'exception des deux suivants.
OD Drive → Dist Drive, OD Pan → Dist Pan

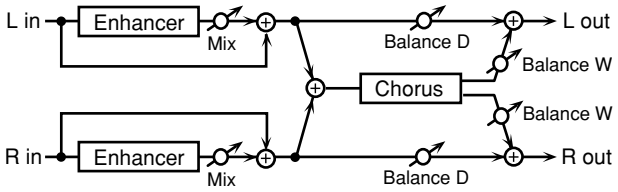


71: DISTORTION → DELAY

Les paramètres sont identiques à ceux de l'effet "68: OVERDRIVE → DELAY" à l'exception des deux suivants.
OD Drive → Dist Drive, OD Pan → Dist Pan

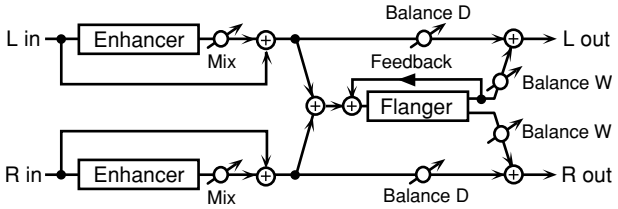


72: ENHANCER → CHORUS



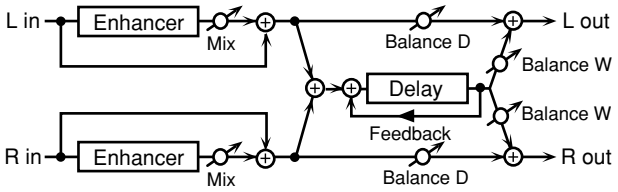
Paramètre	Valeur	Description
Enhancer Sens #	0–127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhancer Mix #	0–127	Niveau des harmoniques générées par l'Enhancer
Chorus Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Chorus Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Chorus Depth	0–127	Intensité de la modulation
Chorus Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le chorus (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

73: ENHANCER → FLANGER



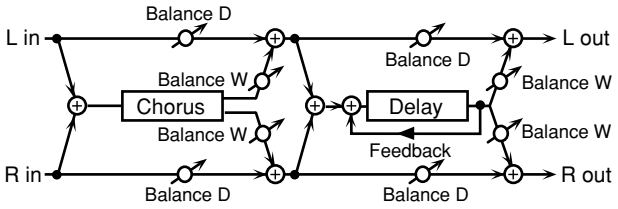
Paramètre	Valeur	Description
Enhancer Sens #	0–127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhancer Mix #	0–127	Niveau des harmoniques générées par l'Enhancer
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Flanger Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Flanger Depth	0–127	Intensité de la modulation
Flanger Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Flanger Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le flanger (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

74: ENHANCER → DELAY



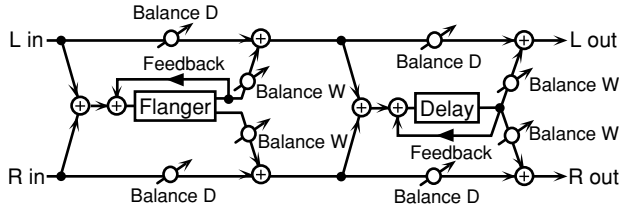
Paramètre	Valeur	Description
Enhancer Sens #	0–127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhancer Mix #	0–127	Niveau des harmoniques générées par l'Enhancer
Delay Time	0–2600 ms, note	Règle le retard avant le début de la première répétition.
Delay Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

75: CHORUS → DELAY



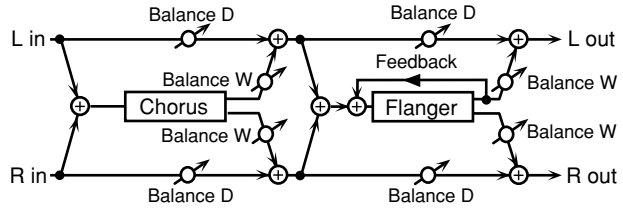
Paramètre	Valeur	Description
Chorus Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Chorus Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Chorus Depth	0–127	Intensité de la modulation
Chorus Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W)
Delay Time	0–2600 ms, note	Règle le retard avant le début de la première répétition.
Delay Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

76: FLANGER → DELAY



Paramètre	Valeur	Description
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Flanger Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Flanger Depth	0–127	Intensité de la modulation
Flanger Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Flanger Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le flanger (W)
Delay Time	0–2600 ms, note	Règle le retard avant le début de la première répétition.
Delay Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

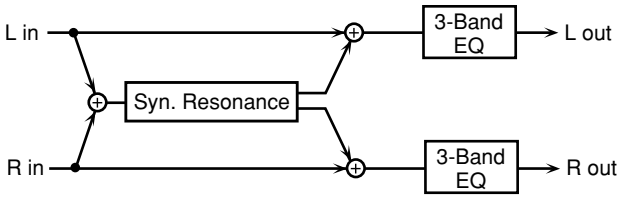
77: CHORUS → FLANGER



Paramètre	Valeur	Description
Chorus Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Chorus Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation de l'effet chorus
Chorus Depth	0–127	Intensité de modulation de l'effet chorus
Chorus Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W)
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Flanger Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation de l'effet flanger
Flanger Depth	0–127	Intensité de modulation de l'effet flanger.
Flanger Feedback #	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Flanger Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le flanger (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

78: SYMPATHETIC RESONANCE (Fantom-S88 uniquement)

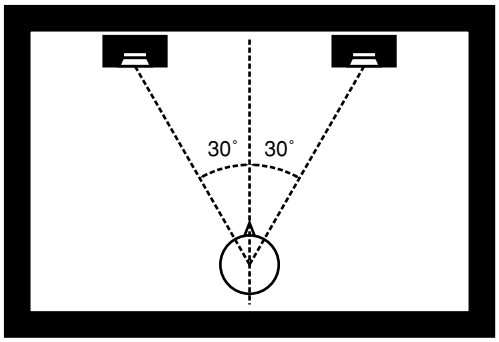
Lorsque vous actionnez la pédale forte d'un piano acoustique, les cordes des autres touches sont libérées et vibrent sous l'effet des touches actionnées sur le clavier, rendant ainsi le son plus riche et plus vaste. Cet effet simule cette "résonance sympathique".



Paramètre	Plage	Description
Depth #	0–127	Intensité de l'effet
Damper #	0–127	Position de la pédale forte simulée (ce qui détermine la durée et l'ampleur des résonances).
Pre LPF	16–15000 Hz, BYPASS	Seuil au-delà duquel les fréquences aiguës du signal entrant sont atténuées (BYPASS: pas d'atténuation)
Pre HPF	BYPASS, 16–15000 Hz	Seuil en dessous duquel les fréquences graves du signal entrant sont atténuées (BYPASS: pas d'atténuation)
Peaking Freq	200–8000 Hz	Fréquence centrale du filtre qui accentue/atténue la plage de fréquences voulue du signal entrant.
Peaking Gain	-15– +15 dB	Niveau d'accentuation/d'atténuation des fréquences traitées par le filtre.
Peaking Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la bande traité par le paramètre "Peaking Gain" (plus la valeur est grande, plus la bande devient étroite).
HF Damp	16–15000 Hz, BYPASS	Fréquence à laquelle les aigus de la résonance sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)
LF Damp	BYPASS, 16–15000 Hz	Fréquence à laquelle les graves de la résonance sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)
Lid	1–6	Simule le changement de sonorité produit par l'ouverture ou la fermeture du couvercle du piano.
EQ Low Freq	200, 400 Hz	Fréquence de l'égaliseur grave.
EQ Low Gain	-15– +15 dB	Niveau d'accentuation/d'atténuation des graves.
EQ Mid Freq	200–8000 Hz	Fréquence de l'égaliseur médium.
EQ Mid Gain	-15– +15 dB	Niveau d'accentuation/d'atténuation des médianes.
EQ Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la bande des médianes (plus la valeur est élevée, plus la bande devient étroite).
EQ High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Fréquence de l'égaliseur aigu.
EQ High Gain	-15–+15 dB	Niveau d'accentuation/d'atténuation des aigus.
Level	0–127	Niveau de sortie

Remarques concernant les effets “3D”

Les effets “3D” suivants utilisent la technologie RSS (Roland Sound Space) pour créer une sensation spatiale impossible à réaliser avec un simple effet de delay, de réverb, de chorus, etc.
52: 3D DELAY
29: 3D CHORUS
30: 3D FLANGER
31: 3D STEP FLANGER
Afin de tirer parti de ces effets, nous vous conseillons de positionner les enceintes comme suit. Veillez en outre à placer les enceintes suffisamment loin des murs arrière et latéraux.



Si la distance entre les enceintes est trop importante ou si la pièce produit trop de réflexions (réverb), l’aspect 3D a tendance à s’estomper.
Chacun de ces effets propose un paramètre “Output Mode”. Si vous reliez les prises OUTPUT de l’instrument à un ampli, ce paramètre doit être réglé sur “SPEAKER”. Si vous comptez travailler avec un casque, ce paramètre doit être réglé sur “PHONES”. Cette mesure s’impose afin d’assurer la restitution du champ sonore tridimensionnel. Si vous choisissez le mauvais réglage, l’aspect 3D pourrait être indiscernable.

A propos de la fonction STEP RESET

06: STEP FILTER
16: STEP RING MODULATOR
19: STEP PAN
20: SLICER
63: STEP PITCH SHIFTER

Ces cinq types reposent sur un séquenceur à seize étapes (ou “pas”).
Vous pouvez leur assigner une source de contrôle vous permettant de forcer le retour au début de la séquence.
Pour ce faire, le paramètre Destination ad hoc doit être réglé sur “Step Reset”.
Imaginons, par exemple, que vous vouliez utiliser la molette de modulation pour piloter l’effet. Dans ce cas, effectuez les réglages suivants.
Source: CC01: MODULATION
Destination: Step Reset
Sens: +63

Chaque fois que vous actionnez le levier le long de l’axe de modulation, la séquence retourne au premier pas.

Note:

(Triolet de quadr. croche), (Quadruple croche), (Triolet de triple croche),
(Triple croche), (Triolet de double croche), (Triple croche pointée),
(Double croche), (Triolet de croche), (Double croche pointée),
(Croche), (Triolet de noire), (Croche pointé),
(Noire), (Triolet de blanche) (Noire pointée), (Blanche),
(Triolet de ronde), (Blanche pointée), (Ronde),
(Triolet de double ronde), (Ronde pointée), (Double ronde)

Paramètres de chorus

Le processeur de chorus du Fantom-S peut aussi générer des effets de delay stéréo.
Voici les paramètres pour la programmation de l'effet chorus ou delay souhaité.

Paramètre	Valeur	Description
Chorus Type	0 (OFF), 1 (CHORUS), 2 (DELAY), 3 (GM2 CHORUS)	Permet de choisir le type d'effet. 0 (OFF): ni chorus, ni delay (pas d'effet). 1 (CHORUS): effet chorus. 2 (DELAY): effet delay. 3 (GM2 CHORUS): effet chorus GM2.
Type: 1 (CHORUS)		
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de la modulation
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Feedback	0–127	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet chorus.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: aucun filtre n'est utilisé. LPF: coupe la plage de fréquence située au-dessus de la valeur Cutoff Freq. HPF: coupe la plage de fréquence située en dessous de Cutoff Freq.
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure du filtre.
Phase	0–180˚	Diffusion du son
Type: 2 (DELAY)		
Delay Left Delay Right Delay Center	0–1000 ms, note	Règle le retard avant le début de la première répétition.
Center Feedback	-98–+98 %	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Left Level Right Level Center Level	0–127	Volume du signal retardé.
Type: 3 (GM2 CHORUS)		
Pre-LPF	0–7	Atténue les aigus du signal transmis au chorus. Plus la valeur est élevée, plus le signal traité est sourd.
Level	0–127	Volume du chorus.
Feedback	0–127	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet chorus.
Delay	0–127	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Rate	0–127	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de la modulation
Send Level To Reverb	0–127	Règle le niveau du signal de chorus envoyé au processeur Reverb.

Valeurs de note:

(Triolet de quadr. croche), (Quadruple croche), (Triolet de triple croche),

(Triple croche), (Triolet de double croche), (Triple croche pointée),

(Double croche), (Triolet de croche), (Double croche pointée),

(Croche), (Triolet de noire), (Croche pointé),

(Noire), (Triolet de blanche) (Noire pointée), (Blanche),

(Triolet de ronde), (Blanche pointée), (Ronde),

(Triolet de double ronde), (Ronde pointée), (Double ronde)

Paramètres de Reverb

Ces paramètres permettent de sélectionner un type de réverbération et d'en spécifier les caractéristiques.

Paramètre	Valeur	Description
Reverb Type	0 (OFF), 1 (REVERB), 2 (SRV ROOM), 3 (SRV HALL), 4 (SRV PLATE), 5 (GM2 REVERB)	Type de réverbération 0 (OFF): pas de réverbération. 1 (REVERB): réverb normale 2 (SRV ROOM): simule la réverbération d'une pièce. 3 (SRV HALL): simule la réverbération d'une salle de concert. 4 (SRV PLATE): Simule une réverbération à plaque toujours très populaire (réverbération générée en faisant vibrer une plaque métallique). 5 (GM2 REVERB): réverb GM2
Type: 1 (REVERB)		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Type de réverbération/delay ROOM1: réverbération brève et très dense ROOM2: réverbération brève à faible densité STAGE1: réverbération tardive plus importante STAGE2: réverb avec des premières réflexions très marquées HALL1: réverbération très claire HALL2: réverb riche DELAY: delay conventionnel PAN-DELAY: delay avec des échos à gauche et à droite
Time	0–127	Durée de la réverbération (Type: ROOM1~HALL2) Retard (Type: DELAY, PAN-DELAY)
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Détermine la fréquence au-dessus de laquelle les aigus de la réverbération sont coupées ou "atténués". Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Feedback	0–127	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté (pour DELAY ou PAN-DELAY).
Type: 2 (SRV ROOM)/3 (SRV HALL)/4 (SRV PLATE)		
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le signal entrant et le début de la réverb.
Time	0–127	Durée de la réverbération
Size	1–8	Taille de la pièce ou salle simulée.
High Cut	160 Hz–12.5 kHz, BYPASS	Détermine la fréquence au-dessus de laquelle les aigus de la réverbération sont "atténués". Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Density	0–127	Densité de réverb.
Diffusion	0–127	Changement de densité de la réverb dans le temps Avec des valeurs plus grandes, la densité va en s'augmentant. (Cet effet se remarque surtout avec une durée de réverb plutôt longue.)
LF Damp Freq	50–4000 Hz	Détermine la fréquence au-dessus de laquelle les aigus de la réverbération sont "étouffés".
LF Damp Gain	-36–0 dB	Spécifie la vitesse d'étouffement pour la bande choisie avec LF Damp. Avec un réglage "0", les fréquences graves de la réverb ne changent pas.
HF Damp Freq	4000 Hz–12.5 kHz	Détermine la fréquence au-dessus de laquelle les aigus de la réverbération sont "étouffés".
HF Damp Gain	-36–0 dB	Spécifie la vitesse d'étouffement pour la bande choisie avec HF Damp. Avec un réglage "0", les fréquences aiguës de la réverb ne changent pas.
Type: 5 (GM2 REVERB)		
Character	0–7	Type de réverbération 0–5: reverb 6, 7: delay
Pre-LPF	0–7	Atténue les aigus du signal transmis à la réverb. Plus la valeur est élevée, plus le signal traité est sourd.
Level	0–127	Niveau de sortie de la réverb.
Time	0–127	Durée de la réverbération.
Delay Feedback	0–127	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet (uniquement pour Reverb Character= 6 ou 7).

Paramètres de l'effet Input

Ici, vous pouvez choisir le type d'effet qui sera utilisé pour traiter une source de signal externe.

01: EQUALIZER

Permet d'influencer la tonalité de graves et aigus.

Paramètre	Plage	Description
Low Freq	200, 400 Hz	Fréquence centrale du grave.
Low Gain	-15–+15 dB	Niveau d'accentuation/d'atténuation des graves.
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu.
High Gain	-15–+15 dB	Niveau d'accentuation/d'atténuation des aigus.

02: ENHANCER

Modifie la structure des harmoniques aiguës pour rendre le son plus brillant.

Paramètre	Plage	Description
Sens	0–127	Intensité de l'effet Enhancer.
Mix	0–127	Volume des harmoniques générées.

03: COMPRESSOR

Réduit les niveaux élevés et augmente les niveaux faibles pour obtenir un signal plus uniforme.

Paramètre	Plage	Description
Attack	0–127	Détermine le retard entre le moment où le volume atteint le niveau seuil et le déclenchement du compresseur.
Threshold	0–127	Détermine le seuil (niveau) où la compression commence.
Post Gain	0–+18 dB	Niveau du signal de sortie.

04: LIMITER

Réduit le niveau au-delà du seuil spécifié afin d'éviter de la distorsion.

Paramètre	Plage	Description
Release	0–127	Détermine le retard entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.
Threshold	0–127	Détermine le seuil (niveau) où la compression commence.
Post Gain	0–+18 dB	Niveau du signal de sortie

05: NOISE SUPPRESSOR

Permet d'étouffer des bruits de fond tant qu'il n'y a pas de signal utile.

Paramètre	Plage	Description
Threshold	0–127	Détermine le niveau que le signal doit avoir pour être audible.
Release	0–127	Règle l'intervalle entre le déclenchement du suppresseur de bruit et le moment où le volume atteint "0".

06: CENTER CANCELER

Permet de masquer des signaux se trouvant au milieu de l'image stéréo. Cela permet d'ôter le chant d'une chanson.

Paramètre	Plage	Description
Ch Balance	-50– +50	Balance entre les canaux gauche (L) et droit (R) lors de la suppression du signal situé au centre.
Range Low	16–15000 Hz	Limite de fréquence inférieure de la bande à éliminer.
Range High	16–15000 Hz1	Limite de fréquence supérieure de la bande à éliminer.

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	Solution
Cannot Edit Preset Sample!	Il s'agit d'un échantillon préprogrammé (Preset) qui ne peut pas être modifié.	—
Card Not Ready!	Aucune carte de mémoire n'est insérée dans la fente.	Insérez une carte de mémoire dans la fente.
Card Protected!	L'autocollant de protection contre l'écriture est apposé sur la carte.	—
Data not found	Les données à placer sont introuvables.	—
Empty Pattern	Le motif ne contient pas de données. De ce fait, il ne peut pas être référencé via Pattern Call (en mode Step).	—
Empty Sample!	L'échantillon ne contient pas de données.	Sélectionnez un échantillon contenant des données.
Empty Song!	Le morceau ne contient pas de données et ne peut donc pas être reproduit.	Choisissez un morceau contenant des données.
File Name Duplicate	Il existe déjà un fichier du même nom.	Effacez le fichier du même nom ou poursuivez la sauvegarde des nouvelles données pour écraser l'ancienne version. Si vous ne voulez pas écraser le fichier du même nom, il convient de choisir un autre nom pour les données à sauvegarder.
Illegal File!	Le Fantom-S ne peut pas utiliser ce fichier.	—
Memory Damaged!	Le contenu de la mémoire est peut-être endommagé.	Effectuez un retour aux réglages d'usine (Factory Reset). Si cela ne résout pas votre problème, contactez votre revendeur ou le centre SAV Roland le plus proche.
Memory Full!	Impossible de sauvegarder car il ne reste plus assez de place dans la zone utilisateur ou sur la carte de mémoire.	Supprimez les données superflues.
MIDI Offline!	Il y a un problème avec la connexion MIDI.	Assurez-vous que le câble MIDI n'a pas été débranché ou endommagé.
No More Note Numbers!	Un style de la fonction Arpeggio/Rhythm peut contenir 16 numéros de notes différents maximum.	Supprimez les notes superflues.
No More Sample Numbers!	Impossible de continuer la division de l'échantillon.	Supprimez les échantillons superflus afin de pouvoir attribuer 256 numéros d'échantillons consécutifs ou plus.
	Comme il reste moins de 256 numéros d'échantillons consécutifs disponibles, l'échantillonnage n'est plus possible.	
No More Song Numbers!	Impossible de sauvegarder davantage de morceaux. Le système peut gérer jusqu'à 256 morceaux en mémoire interne ou sur une carte.	Supprimez tous les morceaux superflus.
Now Playing!	Comme le Fantom-S est en cours de reproduction, l'opération demandée ne peut pas être effectuée.	Arrêtez la reproduction avant d'effectuer l'opération.
Permission Denied!	Le fichier est protégé.	—
Playback Tempo Range Over	Les valeurs de tempo dépassent les limites autorisées. De ce fait, les données utiliseront la valeur supérieure ou inférieure.	—
Recording Parameter Error	Vous essayez d'enregistrer après un segment mis en boucle.	Vous essayez d'enregistrer avant ou au milieu d'un segment mis en boucle.
Rec Over Flow	Le nombre de données reçues pendant l'enregistrement excède la capacité de traitement.	Enregistrez moins de données à la fois.
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.
Sample Memory Full!	Comme la mémoire d'échantillon résiduelle est insuffisante, il est impossible de poursuivre l'échantillonnage ou d'éditer un échantillon.	Supprimez les échantillons superflus.
Song Full	Comme le nombre maximum de notes risque d'excéder la limite du morceau/motif, il est impossible de poursuivre l'enregistrement ou l'édition.	Utilisez la commande (Track Edit) Delete ou Erase pour supprimer les données superflus du morceau/motif en question.
Song Format Error	Le morceau est endommagé.	Ce morceau ne peut pas être utilisé.
Song Not Found	Le morceau choisi est introuvable.	—
Too Many Sample Selected!	L'opération ne peut pas être exécutée car les repères sont assignés à plus d'un échantillon.	Effacez les repères ou choisissez un seul échantillon.
Unformatted!	La carte de mémoire a un format non reconnu.	Reformatez la carte de mémoire.
You Cannot Assign	L'échantillon ne peut pas être affecté au pad.	"Assign To Pad" part du principe que tous les pads pilotent un kit de batterie (Rhythm Set). Assignez un kit de batterie à la partie Pad. Désactivez la fonction RPS. Coupez le commutateur Rhythm. Désactivez la fonction ARPEGGIO/RHYTHM.
	Comme Pad Set n'est pas réglé sur "User", les données du press-papier ne peuvent pas être copiées.	
You Cannot Copy This Message	Ce message ne peut pas être copié.	—
You Cannot Erase This Message	Ce message ne peut pas être effacé.	—
You Cannot Move This Message	Ce message ne peut pas être déplacé.	—
You Cannot Quick Play S-MRC Song	Comme ce morceau utilise le format SuperMRC, il ne peut pas être reproduit en mode Quick Play.	Sauvegardez-le en tant que morceau MRC Pro.

A propos du MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interface= interface numérique pour instruments de musique) est une norme mondiale destinée à l'échange de données musicales entre instruments numériques et ordinateurs. Ainsi, la connexion de dispositifs MIDI avec un câble 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.

Si vous comptez utiliser le Fantom-S sans instrument MIDI externe, vous ne devez pas vous soucier du fonctionnement du MIDI.

En revanche, si vous souhaitez piloter le Fantom-S avec un dispositif MIDI externe ou maîtriser des techniques sophistiquées, continuez.

Les prises MIDI

Le Fantom-S est doté de trois prises MIDI remplissant chacune un rôle distinct.



Prise MIDI IN

Cette prise reçoit les messages transmis par d'autres instruments MIDI. A la réception de ces messages, le Fantom-S joue des notes, change de son, etc.

Prise MIDI OUT

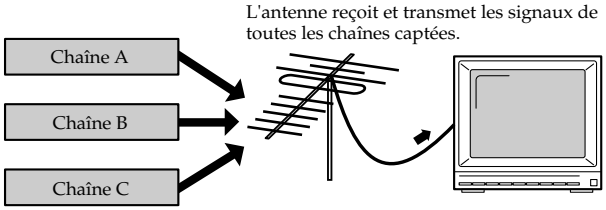
Cette prise transmet les messages MIDI vers un instrument externe. La prise MIDI OUT du Fantom-S transmet les données de jeu de la section clavier et les réglages de divers paramètres et motifs pouvant être archivés.

Prise MIDI THRU

Cette prise retransmet tels quels les messages MIDI reçus à la prise MIDI IN à un dispositif externe. Servez-vous en pour piloter simultanément plusieurs dispositifs MIDI.

Canaux MIDI et générateurs de sons multitimbraux

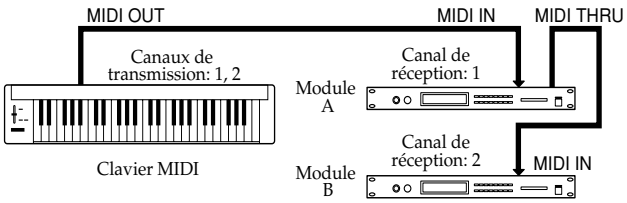
Le MIDI transmet plusieurs types de données via un seul câble. Cette communication est possible grâce aux **canaux MIDI**. Les canaux MIDI permettent de distinguer les messages destinés à un instrument de ceux destinés à un autre instrument. D'une certaine manière, les canaux MIDI sont comparables aux chaînes de télévision. Vous pouvez regarder les programmes émis par différentes stations en changeant de chaîne sur le téléviseur. De même, le MIDI permet à un dispositif de sélectionner parmi les données transmises celles qui lui sont adressées.



Le MIDI repose sur l'utilisation de seize canaux (1~16). Vous réglez le récepteur de sorte qu'il reçoive uniquement sur le canal qui vous intéresse.

Exemple:

Réglez le Fantom-S pour qu'il transmette sur les canaux 1 et 2, puis réglez les modules de sons A et B pour qu'ils reçoivent respectivement sur le canal 1 et le canal 2. Cette configuration permet de jouer avec accompagnement, en pilotant par exemple un son de guitare du module A et un son de basse du module B.



Utilisé comme module de sons, le Fantom-S peut recevoir sur les seize canaux MIDI. Les modules de sons qui, à l'instar du Fantom-S, sont capables de recevoir simultanément sur plusieurs canaux MIDI et de piloter un son différent pour chaque canal, sont appelés **modules de sons multitimbraux**.

Implémentation MIDI (en anglais)

1. Receive Data (Sound Source Section)

■Channel Voice Messages

* Not received in Performance mode when the Receive Switch parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

●Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note off velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received when the Envelope Mode parameter (PATCH/GENERAL and RHYTHM/GENERAL) is NO-SUS.

●Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note on velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

●Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = Polyphonic Key Pressure:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received in Performance mode when the Receive Poly Key Pressure parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

●Control Change

* If the corresponding Controller number is selected for the Patch Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (PATCH/CTRL1-4), the corresponding effect will occur.
* If a Controller number that corresponds to the System Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (SYSTEM/SYSTEM CONTROL) is selected, the specified effect will apply if Patch Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (PATCH/CTRL1–4) is set to SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3 or SYS-CTRL4.

❍Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = Bank number:	00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)	

* Not received in Performance mode when the Receive Bank Select (PERFORM/MIDI) is OFF.
* The Performances, Patches, and Rhythms corresponding to each Bank Select are as follows.
* The SRX series corresponding to each Bank Select are to see the SRX series owner's manual.

BANK SELECT MSB	LSB	PROGRAM NUMBER	GROUP	NUMBER
000		001 - 128	GM Patch	001 - 256
:				
063		001 - 128	GM Patch	001 - 256
085	000	001 - 064	User Performance	001 - 064
	032	001 - 064	Card Performance	001 - 064
	064	001 - 064	Preset Performance	001 - 064
086	000	001 - 032	User Rhythm	001 - 032
	032	001 - 032	Card Rhythm	001 - 032
	064	001 - 032	Preset Rhythm	001 - 032
087	000	001 - 128	User Patch	001 - 128
	001	001 - 128	User Patch	129 - 256
	032	001 - 128	Card Patch	001 - 128
	033	001 - 128	Card Patch	129 - 256
	064	001 - 128	Preset Patch A	001 - 128
	065	001 - 128	Preset Patch B	001 - 128
	:		:	
092	000 -	001 -	SRX Rhythm	001 -
	:		:	
093	000 -	001 -	SRX Patch	001 -
	:		:	
120		001 - 057	GM Rhythm	001 - 009
121	000 -	001 - 128	GM Patch	001 - 256

❍Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Modulation depth:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received in Performance mode when the Receive Modulation parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

❍Breath type (Controller number 2)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍Foot type (Controller number 4)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍Portamento Time (Controller number 5)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Portamento Time:	00H - 7FH (0 - 127)	

* In Performance mode the Part Portament Time parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Data Entry (Controller number 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN
mm = MSB, ll = LSB

❍Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Volume:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received in Performance mode when the Receive Volume parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.
* In Performance mode the Part Level parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Balance (Controller number 8)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	08H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Balance:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍Panpot (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Panpot:	00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right),	

* Not received in Performance mode when the Receive Pan parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.
* In Performance mode the Part Pan parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Expression (Controller number 11)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Expression:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received when Tone Receive Expression parameter (PATCH/GENERAL or RHYTHM/GENERAL) is OFF.
* Not received in Performance mode when Receive Expression parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

❍Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

* Not received when Tone Receive Hold-1 parameter (PATCH/GENERAL or RHYTHM/GENERAL) is OFF.
* Not received in Performance mode when Receive Hold-1 parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

❍Portamento (Controller number 65)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

* In Performance mode the Part Portamento Switch parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Sostenuto (Controller number 66)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	42H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

❍Soft (Controller number 67)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	43H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

❍Legato Foot Switch (Controller number 68)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	44H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

* In Performance mode the Part Legato Switch parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Hold-2 (Controller number 69)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	45H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* A hold movement isn't done.

❍Resonance (Controller number 71)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Resonance value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* In Performance mode the Part Resonance Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Release Time (Controller number 72)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Release Time value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* In Performance mode the Part Release Time Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Attack time (Controller number 73)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Attack time value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* In Performance mode the Part Attack Time Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Cutoff (Controller number 74)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Cutoff value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* In Performance mode the Part Cutoff Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Decay Time (Controller number 75)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Decay Time value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* In Performance mode the Part Decay Time Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Vibrato Rate (Controller number 76)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4CH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Vibrato Rate value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* In Performance mode the Part Vibrato Rate parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Vibrato Depth (Controller number 77)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4DH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Vibrato Depth Value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* In Performance mode the Part Vibrato Depth parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Vibrato Delay (Controller number 78)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4EH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Vibrato Delay value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* In Performance mode the Part Vibrato Delay parameter (PERFORM/PART) will change.

❍General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 1 will change.

❍General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 2 will change.

❍General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 3 will change.

❍General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 4 will change.

❍Portamento control (Controller number 84)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = source note number: 00H - 7FH (0 - 127)

* A Note-on received immediately after a Portamento Control message will change continuously in pitch, starting from the pitch of the Source Note Number.
* If a voice is already sounding for a note number identical to the Source Note Number, this voice will continue sounding (i.e., legato) and will, when the next Note-on is received, smoothly change to the pitch of that Note-on.
* The rate of the pitch change caused by Portamento Control is determined by the Portamento Time value.

❍Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Reverb Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

* In Performance mode the Part Reverb Send Level parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5DH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Chorus Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

* In Performance mode the Part Chorus Send Level parameter (PERFORM/PART) will change.

❍RPN MSB/LSB (Controller number 100, 101)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm = upper byte (MSB) of parameter number specified by RPN
ll = lower byte (LSB) of parameter number specified by RPN

<<< RPN >>>
Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended.
When using RPNs, first RPN (Controller numbers 100 and 101; they can be sent in any order) should be sent in order to select the parameter, then
Data Entry (Controller numbers 6 and 38) should be sent to set the value. Once RPN messages are received, Data Entry messages that is received at the same MIDI channel after that are recognized as changing toward the value of the RPN messages. In order not to make any mistakes, transmitting RPN Null is recommended after setting parameters you need.

This device receives the following RPNs.

RPN MSB, LSB	Data entry MSB, LSB	Notes
00H, 00H	mmH, llH	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones) ll: ignored (processed as 00H) Up to 2 octave can be specified in semitone steps.

* In Performance mode, the Part Bend Range parameter (PERFORM/PART) will change.

00H, 01H	mmH, llH	Channel Fine Tuning mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-4096 x 100 / 8192 - 0 - +4096 x 100 / 8192 cent)

* In Performance mode, the Part Fine Tune parameter (PERFORM/PART) will change.

00H, 02H	mmH, llH	Channel Coarse Tuning mm: 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitones) ll: ignored (processed as 00H)

* In Performance mode, the Part Coarse Tune parameter (PERFORM/PART) will change.

00H, 05H	mmH, llH	Modularion Depth Range mm: 00 00H - 06 00H (0 - 16384 x 600 / 16384 cent)

* Not received in Patch mode.

7FH, 7FH	---, ---	RPN null

RPN and NRPN will be set as "unspecified." Once this setting has been made, subsequent Parameter values that were previously set will not change.
mm, ll: ignored

●Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Not received in Performance mode when the Receive Program Change parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

●Channel Pressure

Status	2nd byte
DnH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Channel Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received in Performance mode when the Receive Channel Pressure parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

●Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)
* Not received when the Tone Receive Bender parameter (PATCH/GENERAL) is OFF.
* Not received in Performance mode when the Receive Pitch Bend parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

■Channel Mode Messages

* Not received in Performance mode when the Receive Switch parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

●All Sounds Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When this message is received, all notes currently sounding on the corresponding channel will be turned off.

●Reset All Controllers (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	+/-0 (center)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Breath Type	0 (min)
Expression	127 (max) However the controller will be at minimum.
Hold 1	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	unset; previously set data will not change
NRPN	unset; previously set data will not change

●All Notes Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However, if Hold 1 or Sostenuto is ON, the sound will be continued until these are turned off.

●OMNI OFF (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

●OMNI ON (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received. OMNI ON will not be turned on.

●MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.
* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (PERFORM/PART) will change.

●POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.
* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (PERFORM/PART) will change.

■System Realtime Message

●Active Sensing

Status
FEH

* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

■System Exclusive Message

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH, ...,eeH	F7H

F0H: System Exclusive Message status
ii = ID number: an ID number (manufacturer ID) to indicate the manufacturer whose Exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H.
ID numbers 7EH and 7FH are extensions of the MIDI standard; Universal Non-realtime Messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,...,ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)
F7H: EOX (End Of Exclusive)

Of the System Exclusive messages received by this device, the Universal Non-realtime messages and the Universal Realtime messages and the Data Request (RQ1) messages and the Data Set (DT1) messages will be set automatically.

●Universal Non-realtime System Exclusive Messages

❍Identity Request Message

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
06H	Sub ID#1 (General Information)
01H	Sub ID#2 (Identity Request)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When this message is received, Identity Reply message (p. 322) will be transmitted.

❍GM1 System On

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
01H	Sub ID#2 (General MIDI 1 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When this messages is received, this instrument will turn to the Performance mode.
* Not received when the Receive GM1 System On parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

❍GM2 System On

Status	Data byte	Status
F0H	7EH 7FH 09H 03H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
03H	Sub ID#2 (General MIDI 2 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When this messages is received, this instrument will turn to the Performance mode.
* Not received when the Receive GM2 System On parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

❍GM System Off

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7F, 09H, 02H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
02H	Sub ID#2 (General MIDI Off)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When this messages is received, this instrument will return to the Performance mode.

●Universal Realtime System Exclusive Messages

❍Master Volume

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
01H	Sub ID#2 (Master Volume)
llH	Master Volume lower byte
mmH	Master Volume upper byte
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The lower byte (llH) of Master Volume will be handled as 00H.
* The Master Level parameter (SYSTEM/SOUND) will change.

❍Master Fine Tuning

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 03H, llH, mmH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
03H	Sub ID#2 (Master Fine Tuning)
llH	Master Fine Tuning LSB
mmH	Master Fine Tuning MSB
F7H	EOX (End Of Exclusive)

mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [cents])

* The Master Tune parameter (SYSTEM/SOUND) will change.

❍Master Coarse Tuning

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 04H, llH, mmH	F7

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
04H	Sub ID#2 (Master Coarse Tuning)
llH	Master Coarse Tuning LSB
mmH	Master Coarse Tuning MSB
F7H	EOX (End Of Exclusive)

llH:	ignored (processed as 00H)
mmH:	28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [semitones])

* The Master Key Shift parameter (SYSTEM/SOUND) will change.

●Global Parameter Control

* Not received in Patch mode.

❍Reverb Parameters

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 01H, ppH, vvH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)
01H	Slot path length
01H	Parameter ID width
01H	Value width
01H	Slot path MSB
01H	Slot path LSB (Effect 0101: Reverb)
ppH	Parameter to be controlled.
vvH	Value for the parameter.
	pp=0 Reverb Type
	vv = 00H Small Room
	vv = 01H Medium Room
	vv = 02H Large Room
	vv = 03H Medium Hall
	vv = 04H Large Hall
	vv = 08H Plate
	pp=1 Reverb Time
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
F7H	EOX (End Of Exclusive)

❍Chorus Parameters

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 02H, ppH, vvH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)
01H	Slot path length
01H	Parameter ID width
01H	Value width
01H	Slot path MSB
02H	Slot path LSB (Effect 0102: Chorus)
ppH	Parameter to be controlled.
vvH	Value for the parameter.
	pp=0 Chorus Type
	vv=0 Chorus1
	vv=1 Chorus2
	vv=2 Chorus3
	vv=3 Chorus4
	vv=4 FB Chorus
	vv=5 Flanger
	pp=1 Mod Rate
	vv= 00H - 7FH 0 - 127
	pp=2 Mod Depth
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
	pp=3 Feedback
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
	pp=4 Send To Reverb
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
F7H	EOX (End Of Exclusive)

❍Channel Pressure

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 09H, 01H, 0nH, ppH, rrH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Controller Destination Setting)
01H	Sub ID#2 (Channel Pressure)
0nH	MIDI Channel (00 - 0F)
ppH	Controlled parameter
rrH	Controlled range
	pp=0 Pitch Control
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [semitones]
	pp=1 Filter Cutoff Control
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450 [cents]
	pp=2 Amplitude Control
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%
	pp=3 LFO Pitch Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 600 [cents]
	pp=4 LFO Filter Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 2400 [cents]
	pp=5 LFO Amplitude Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 100%
F7H	EOX (End Of Exclusive)

❍Controller

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 09H, 03H, 0nH, ccH, ppH, rrH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Controller Destination Setting)
03H	Sub ID#2 (Control Change)
0nH	MIDI Channel (00 - 0F)
ccH	Controller number (01 - 1F, 40 - 5F)
ppH	Controlled parameter
rrH	Controlled range
	pp=0 Pitch Control
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [semitones]
	pp=1 Filter Cutoff Control
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450 [cents]
	pp=2 Amplitude Control
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%
	pp=3 LFO Pitch Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 600 [cents]
	pp=4 LFO Filter Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 2400 [cents]
	pp=5 LFO Amplitude Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 100%
F7H	EOX (End Of Exclusive)

❍Scale/Octave Tuning Adjust

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 08H, 08H, ffH, ggH, hhH, ssH...	F7

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
08H	Sub ID#1 (MIDI Tuning Standard)
08H	Sub ID#2 (scale/octave tuning 1-byte form)
ffH	Channel/Option byte 1
	bits 0 to 1 = channel 15 to 16
	bit 2 to 6 = Undefined
ggH	Channel byte 2
	bits 0 to 6 = channel 8 to 14
hhH	Channel byte 3
	bits 0 to 6 = channel 1 to 7
ssH	12 byte tuning offset of 12 semitones from C to B
	00H = -64 [cents]
	40H = 0 [cents] (equal temperament)
	7FH = +63 [cents]
F7H	EOX (End Of Exclusive)

❍Key-based Instrument Controllers

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 0AH, 01H, 0nH, kkH, nnH, vvH	F7H

Byte	Explanation	
F0H	Exclusive status	
7FH	ID number (universal realtime message)	
7FH	Device ID (Broadcast)	
0AH	Sub ID#1 (Key-Based Instrument Control)	
01H	Sub ID#2 (Controller)	
0nH	MIDI Channel (00 - 0FH)	
kkH	Key Number	
nnH	Control Number	
vvH	Value	
	nn=07H Level	
	vv = 00H - 7FH	0 - 200% (Relative)
	nn=0AH	Pan
	vv = 00H - 7FH	Left - Right (Absolute)
	nn=5BH	Reverb Send
	vv = 00H - 7FH	0 - 127 (Absolute)
	nn=5D	Chorus Send
	vv = 00H - 7FH	0 - 127 (Absolute)
:	:	
F7	EOX (End Of Exclusive)	

* This parameter affects drum instruments only.

●Data Transmission

This instrument can use exclusive messages to exchange many varieties of internal settings with other devices.
The model ID of the exclusive messages used by this instrument is 00H 6BH.

❍Data Request 1 RQ1 (11H)

This message requests the other device to transmit data. The address and size indicate the type and amount of data that is requested.
When a Data Request message is received, if the device is in a state in which it is able to transmit data, and if the address and size are appropriate, the requested data is transmitted as a Data Set 1 (DT1) message. If the conditions are not met, nothing is transmitted.

Status	data byte	status
F0H	41H, dev, 00H, 6BH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
00H	model ID #1 (Fantom-S/Fantom-S88)
6BH	model ID #2 (Fantom-S/Fantom-S88)
11H	command ID (RQ1)
aaH	address MSB
bbH	address
ccH	address
ddH	address LSB
ssH	size MSB
ttH	size
uuH	size
vvH	size LSB
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The size of data that can be transmitted at one time is fixed for each type of data. And data requests must be made with a fixed starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 326).
* For the checksum, refer to (p. 345).
* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

❍Data set 1 DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 6BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH, 7FH)
00H	Model ID #1 (Fantom-S/Fantom-S88)
6BH	Model ID #2 (Fantom-S/Fantom-S88)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent
bbH	Address: upper middle byte of the starting address of the data to be sent
ccH	Address: lower middle byte of the starting address of the data to be sent
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.
eeH	Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.
:	:
ffH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 326).
* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.
* Regarding the checksum, please refer to (p. 345).
* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Byte	Explanation	
F0H	Exclusive status	
41H	ID number (Roland)	
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)	
42H	Model ID (GS)	
12H	Command ID (DT1)	
aaH	Address MSB:	upper byte of the starting address of the transmitted data
bbH	Address:	middle byte of the starting address of the transmitted data
ccH	Address LSB:	lower byte of the starting address of the transmitted data
ddH	Data:	the actual data to be transmitted. Multiple bytes of data are transmitted starting from the address.
:	:	
eeH	Data	
sum	Checksum	
F7H	EOX (End Of Exclusive)	

* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 326).
* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.
* Regarding the checksum, please refer to (p. 345)
* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

2. Data Transmission

■Channel Voice Messages

●Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

●Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

●Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Polyphonic Key Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

●Control Change

* By selecting a controller number that corresponds to the setting of parameters of controllers (REALTIME CONTROL knob, and so on), the Fantom-S/Fantom-S88 can transmit any control change message.

❍Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Bank number: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

* These messages are transmitted when Patch, Rhythm Set or Performance is selected. But not transmitted when Transmit Program Change or Transmit Bank Select parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.
* In Performance mode, these messages are not transmitted when External Bank Select MSB or External PC Number parameter (PERFORMANCE/PART) is OFF.
* Although with the Fantom-S/Fantom-S88 you can select the Bank Select messages to be transmitted, be sure to refer to the Program Change Map on (p. 346) for the Bank Select messages transmitted when the Fantom-S/Fantom-S88 is select a Patch, Rhythm Set or Performance.
* The Bank Select Numbers corresponding to SRX series should be referred to the SRX series owner's manual.

❍Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Breath type (Controller number 2)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Portamento Time (Controller number 5)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Portamento Time: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Data Entry (Controller number 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN
mm = MSB, ll = LSB

❍**Volume (Controller number 7)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

* In Performance mode, these messages are not transmitted when External Level parameter (PERFORMANCE/PART) is OFF.

❍**Panpot (Controller number 10)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Panpot: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right),

* In Performance mode, these messages are not transmitted when External Pan parameter (PERFORMANCE/PART) is OFF.

❍**Expression (Controller number 11)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Expression: 00H - 7FH (0 - 127)

❍**Hold 1 (Controller number 64)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

* When Continuous Hold Pedal parameter (SYSTEM/PEDAL) is OFF, just only 00H (0FF) and 7FH (0N) can be send as the control value.

❍**Portamento (Controller number 65)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

❍**Resonance (Controller number 71)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Resonance value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍**Release Time (Controller number 72)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Release Time value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍**Attack time (Controller number 73)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Attack time value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍**Cutoff (Controller number 74)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Cutoff value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍**General Purpose Controller 5 (Controller number 80)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍**General Purpose Controller 6 (Controller number 81)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍**General Purpose Controller 7 (Controller number 82)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	vvH

n = MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍**General Purpose Controller 8 (Controller number 83)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	vvH

n = MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍**Portamento control (Controller number 84)**

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = source note number: 00H - 7FH (0 - 127)

●Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

n = MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - 16)
pp = Program number:00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* These messages are transmitted when Patch, Rhythm Set or Performance is selected. But not transmitted when Transmit Program Change parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.
* In Performance mode, these messages are not transmitted when External PC Num parameter (PERFORMANCE/PART) is OFF.

●Channel Pressure

Status	2nd byte
DnH	vvH

n = MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Channel Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

●Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Pitch Bend value:00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■Channel Mode Messages

●MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

●POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

■System Realtime Messages

●Active Sensing

Status
FEH

* This message is transmitted at intervals of approximately 250 msec.
* This message is not sent when Transmit Active Sensing parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

■System Exclusive Messages

Universal Non-realtime System Exclusive Message" and Data Set 1 (DT1) are the only System Exclusive messages transmitted by the Fantom-S/Fantom-S88.

●Universal Non-realtime System Exclusive Message

❍Identity Reply Message (Fantom-S)

Receiving Identity Request Message, the Fantom-S send this message.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 6BH, 01H, 00H, 00H, 00H, 03H, 00H, 00H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH)
06H	Sub ID#1 (General Information)
02H	Sub ID#2 (Identity Reply)
41H	ID number (Roland)
6BH 01H	Device family code
00H 00H	Device family number code
00H 03H 00H 00H	Software revision level
F7H	EOX (End of Exclusive)

❍Identity Reply Message (Fantom-S88)

Receiving Identity Request Message, the Fantom-S88 send this message.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 6BH, 01H, 01H, 00H, 00H, 03H, 00H, 00H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH)
06H	Sub ID#1 (General Information)
02H	Sub ID#2 (Identity Reply)
41H	ID number (Roland)
6BH 01H	Device family code
01H 00H	Device family number code
00H 03H 00H 00H	Software revision level
F7H	EOX (End of Exclusive)

●Data Transmission

❍Data set 1DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 6BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Explanation	
F0H	Exclusive status	
41H	ID number (Roland)	
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH, 7FH)	
00H	Model ID #1 (Fantom-S/Fantom-S88)	
6BH	Model ID #2 (Fantom-S/Fantom-S88)	
12H	Command ID (DT1)	
aaH	Address MSB:	upper byte of the starting address of the data to be sent
bbH	Address:	upper middle byte of the starting address of the data to be sent
ccH	Address:	lower middle byte of the starting address of the data to be sent
ddH	Address LSB:	lower byte of the starting address of the data to be sent.
eeH	Data:	the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.
:	:	
ffH	Data	
sum	Checksum	
F7H	EOX (End Of Exclusive)	

* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 326).

* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.

3. Data reception (Sequencer Section)

3.1 Messages recorded during recording

■Channel Voice Messages

●Note Off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H
n=MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number:		00H - 7FH (0 - 127)
vv=note off velocity:		00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Note parameter(Recording Select window) is OFF.

●Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH
n=MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number:		00H - 7FH (0 - 127)
vv=note on velocity:		01H - 7FH (1 - 127)

* Not received when the Note parameter(Recording Select window) is OFF.

●Polyphonic Aftertouch

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH
n=MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number:		00H - 7FH (0 - 127)
vv=Polyphonic Aftertouch:		00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Poly Afertouch parameter(Recording Select window) is OFF.

●Control Change

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	kkH	vvH
n=MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=Control number:		00H - 78H (0 - 120)
vv=value:		00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Control Change parameter(Recording Select window) is OFF.

●Program Change

Status	2nd byte	
CnH	ppH	
n=MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp=Program number:		00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Not received when the Program Change parameter(Recording Select window) is OFF.

●Channel Aftertouch

Status	2nd byte	
DnH	vvH	
n=MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Channel Aftertouch:		00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Channel Aftertouch parameter(Recording Select window) is OFF.

●Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH
n=MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm, ll=Pitch Bend value:		00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Not received when the Pitch Bend parameter (Recording Select window) is OFF.

■Channel Mode messages

●All Sound Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

●Reset All Controller (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

●Omni Off (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

●Omni On (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

●Mono (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm=mono number: 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

●Poly (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

■System Exclusive Messages

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H: System Exclusive message status
ii=ID number: This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-real-time messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,..., ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)
F7H: EOX (End of System Exclusive)

* Not received when the System Exclusive parameter (Recording Select window) is OFF.
* MIDI Machine Control and MIDI Time code is not recorded.(Refer to "1.3 Messages acknowledged for synchronization")

3.2 Messages not recorded during recording

■Channel mode messages

●Local On/Off (Controller number 122)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7AH	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Value: 00H, 7FH (Local Off, Local On)

●All notes off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When an All Note Off message is received, all notes of the corresponding channel that are on will be sent Note Off's, and the resulting Note Off messages will be recorded.

3.3 Messages acknowledged for synchronization

■System Common messages

●Tune Request

Status
F6H

●MIDI Time Code Quarter Frame Messages

MIDI Time Code Quarter Frame Messages can be transmitted while the sequencer is running (Playing or Recording) if the Sync Mode parameter (System/Sync/Tempo) is MASTER and MTC Sync Output parameter (System/Sync/Tempo) is ON. The transmitted time counts are summed to MTC Offset Time parameter (System/Sync/Tempo) as the song top is "00:00:00:00."
The sequencer synchronizes with the time counts which are summed to MTC Offset Time parameter (System/Sync/Tempo) as the song top is "00:00:00:00" if the Sync Mode parameter (System/Sync/Tempo) is SLAVE(MTC).

Status	Second
F1H	mmH (= 0nnndddd)

nnn = Message type :
0 = Frame count LS nibble
1 = Frame count MS nibble
2 = Seconds count LS nibble
3 = Seconds count MS nibble
4 = Minutes count LS nibble
5 = Minutes count MS nibble
6 = Hours count LS nibble
7 = Hours count MS nibble
dddd = 4 bit nibble data : h - FH (0 - 15)
Bit Field is assigned as follows.

Frame Count	xxxyyyyy	
xxx	Reserved (000)	
yyyyy	Frame No.(0-29)	
Seconds Count	xxyyyyyy	
	xx	Reserved (00)
	yyyyyy	Seconds (0-59)
Minutes Count	xxyyyyyy	
	xx	Reserved (00)
	yyyyyy	Minutes (0-59)
Hours Count	xyyzzzzz	
	x	Reserved (0)
	yy	Time Code type
	0 = 24 Frames / Sec	
	1 = 25 Frames / Sec	
	2 = 30 Frames / Sec (Drop Frame)	
	3 = 30 Frames / Sec (Non Drop Frame	
	zzzzz	Hours (0-23)

●Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH
mm, ll=value:	00 00H - 7F 7FH (0 - 16383)	

■System Realtime Messages

●Timing Clock

Status
F8H

* Received when Sync Mode parameter (System/Sync/Tempo) is set to SLAVE-MIDI.

●Start

Status
FAH

* Received when Sync Mode parameter (System/Sync/Tempo) is set to SLAVE-MIDI or REMOTE.

●Continue

Status
FBH

* Received when Sync Mode parameter (System/Sync/Tempo) is set to SLAVE-MIDI or REMOTE.

●Stop

Status
FCH

* Received when Sync Mode parameter (System/Sync/Tempo) is set to SLAVE-MIDI or REMOTE.

■System Exclusive Message

●MIDI Machine Control (MMC)

* Received when the MMC Mode parameter (System/Sync/Tempo) is SLAVE.

❍STOP (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

❍DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

❍LOCATE (MCP)

❍Format2---LOCATE [TARGET]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Byte count
01H	"TARGET" sub-Command
hrH	Standard Time Specification with subframes (type**ff**)
mnH	
scH	
frH	
ffH	
F7H	EOX (End of Exclusive)

4. Data transmission (Sequencer Section)

4.1 Messages transmitted during playing

Recorded messages are transmitted during playback.

4.2 Soft Thru setting

Messages (except System Common and System Realtime Messages) that are received are then sent out when Soft Thru parameter (System/Sync/Tempo) is switched to ON.

4.3 Messages that are generated and transmitted

4.3.1 Messages Appearing When Synchronizing with Other Devices

■System Common Messages

* Sent when Sync Output parameter (System/Sync/Tempo) is set to ON.

●Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH
mm, ll=value:	00 00H - 7F 7FH (0 - 16383)	

■System Realtime Messages

* Sent when Sync Output parameter (System/Sync/Tempo) is set to ON.

●Timing Clock

Status
F8H

●Start

Status
FAH

●Continue

Status
FBH

●Stop

Status
FCH

●Quarter Frame Messages

Status	2nd byte
F1H	mmH (= 0nnndddd)

* Sent when Sync Mode parameter (System/Sync/Tempo) is set to MASTER and MTC Sync Output parameter (System/Sync/Tempo) is set to ON. Furthermore, sending a Quarter Frame Message with "00h00m00s00f00" at the beginning of the song adds the MTC Offset Time parameter (System/Sync/Tempo).

■System Exclusive Message

●MIDI Time code

❍Full Message

Full Messages are used, which encode the complete time into a single message.
This message transmitted when the song position moves.

Status	Data Byte	Status
F0H, 7FH xxH, 01H, 01H, hrH, mnH, scH, frH		F7H

F0H, 7FH :	Realtime Universal System Exclusive Header
xxH :	7F (Device ID)
01H :	sub-ID #1 (MIDI Time code)
01H :	sub-ID #2 (Full Message)
hrH :	hours and type: 0 yy zzzzz
yy type:	
	00 = 24 Flame/sec
	01 = 25 Flame/sec
	10 = 30 Flame/sec
	11 = 30 Flame/sec
zzzzz :	Hours (00 - 23)
mnH :	Minutes (00 - 59)
scH :	Seconds (00 - 59)
frH :	Frames (00 - 29)
F7H :	EOX (End of Exclusive)

●MIDI Machine Control (MMC)

* Not received when the MMC Mode parameter (System/Sync/Tempo) is Master.

❍STOP (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

❍DEFFERRED PLAY (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

❍LOCATE (MCP)

❍Format2---LOCATE [TARGET]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Byte count
01H	"TARGET" sub-Command
hrH	Standard Time Specification with subframes (type**ff**)
mnH	
scH	
frH	
ffH	
F7H	EOX (End of Exclusive)

5. Parameter Address Map

* Transmission of "#" marked address is diviedd to some packets. For example, ABH in hexadecimal notation will be divied to 0AH and 0BH, and is sent/received in this order.
* "<*>" marked adddress or parameters are ignored when the Fantom-S/Fantom-S88 received them.

1. Fantom-S/Fantom-S88 (ModelID = 00H 6BH)

Start Address	Description
01 00 00 00	Setup
02 00 00 00	System
10 00 00 00	Temporary Performance
11 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 1)
11 20 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 2)
:	
14 60 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 16)
1E 00 00 00	Temporary Rhythm Pattern
1E 01 00 00	Temporary Arpeggio (Performance Mode)
1E 02 00 00	Temporary Chord (Performance Mode)
1E 03 00 00	Temporary Rhythm Group (Performance Mode)
1E 11 00 00	Temporary Arpeggio (Patch Mode)
1E 12 00 00	Temporary Chord (Patch Mode)
1E 13 00 00	Temporary Rhythm Group (Patch Mode)
1F 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode Part 1)
1F 20 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode Part 2)

❍System

Offset Address	Description
00 00 00	System Common
00 02 00	System Mastering
00 03 00	System External Input
00 40 00	System Controller

❍Temporary Patch/Rhythm

Offset Address	Description
00 00 00	Temporary Patch
10 00 00	Temporary Rhythm

❍Performance

Offset Address	Description
00 00 00	Performance Common
00 02 00	Performance Common MFX1
00 04 00	Performance Common Chorus
00 06 00	Performance Common Reverb
00 08 00	Performance Common MFX2
00 0A 00	Performance Common MFX3
00 10 00	Performance MIDI (Channel 1)
00 11 00	Performance MIDI (Channel 2)
:	
00 1F 00	Performance MIDI (Channel 16)
00 20 00	Performance Part (Part 1)
00 21 00	Performance Part (Part 2)
:	
00 2F 00	Performance Part (Part 16)
00 50 00	Performance Zone (Channel 1)
00 51 00	Performance Zone (Channel 2)
:	
00 5F 00	Performance Zone (Channel 16)
00 60 00	Performance Controller

❍Patch

Offset Address	Description
00 00 00	Patch Common
00 02 00	Patch Common MFX
00 04 00	Patch Common Chorus
00 06 00	Patch Common Reverb
00 10 00	Patch TMT (Tone Mix Table)
00 20 00	Patch Tone (Tone 1)
00 22 00	Patch Tone (Tone 2)
00 24 00	Patch Tone (Tone 3)
00 26 00	Patch Tone (Tone 4)

❍Rhythm

Offset Address	Description
00 00 00	Rhythm Common
00 02 00	Rhythm Common MFX
00 04 00	Rhythm Common Chorus
00 06 00	Rhythm Common Reverb
00 10 00	Rhythm Tone (Key # 21)
00 12 00	Rhythm Tone (Key # 22)
:	
01 3E 00	Rhythm Tone (Key # 108)

❍Arpeggio

Offset Address	Description
00 00 00	Arpeggio Common
00 10 00	Arpeggio Pattern (Note 1)
00 11 00	Arpeggio Pattern (Note 2)
:	
00 1F 00	Arpeggio Pattern (Note 16)

❍Chord

Offset Address	Description
00 00 00	Chord Pattern

❍Rhythm Group

Offset Address	Description
00 00 00	Rhythm Group

❍Setup

	Offset Address		Description	
	00 00	0000 0aaa	Sound Mode PATCH, PERFORM, GM1, GM2, GS, PIANO<S88>	(0 – 5)
	00 01	0aaa aaaa	Performance Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
	00 02	0aaa aaaa	Performance Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
	00 03	0aaa aaaa	Performance Program Number (PC)	(0 – 127)
	00 04	0aaa aaaa	Kbd Patch Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
	00 05	0aaa aaaa	Kbd Patch Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
	00 06	0aaa aaaa	Kbd Patch Program Number (PC)	(0 – 127)
	00 07	0aaa aaaa	Pad Patch Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
	00 08	0aaa aaaa	Pad Patch Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
	00 09	0aaa aaaa	Pad Patch Program Number (PC)	(0 – 127)
	00 0A	0000 000a	MFX1 Switch	(0 – 1) BYPASS, ON
	00 0B	0000 000a	MFX2 Switch	(0 – 1) BYPASS, ON
	00 0C	0000 000a	MFX3 Switch	(0 – 1) BYPASS, ON
	00 0D	0000 000a	Chorus Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 0E	0000 000a	Reverb Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 0F	0000 000a	Input Effect Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 10	0000 000a	Patch Mode Chorus Source	(0 – 1) KBD, PAD
	00 11	0000 000a	Patch Mode Reverb Source	(0 – 1) KBD, PAD
	00 12	0000 aaaa	Transpose Value	(59 – 70) –5 – +6
	00 13	0000 0aaa	Octave Shift	(61 – 67) –3 – +3
	00 14	0000 0aaa	D Beam Select	(0 – 5) OFF, PAD–TRIG, SOLO–SYN, ASGN
	00 15	0000 00aa	Knob Select	(0 – 3) OFF, FLT–ENV, ARP–RHY, ASGN
	00 16	0000 000a	Arp/Ptn Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 17	0aaa aaaa	Arp/Ptn Grid	(0 – 8) 04_, 08_, 08L, 08H, 08t, 16_, 16L, 16H, 16t
	00 18	0aaa aaaa	Arp/Ptn Duration	(0 – 9) 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FUL
	00 19	0000 000a	Arpeggio Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 1A	0aaa aaaa	Arpeggio Bank	(0 – 1) USER, PRESET
	00 1B	0aaa aaaa	Arpeggio Style	(0 – 127) 1 – 128
	00 1C	0aaa aaaa	Arpeggio Motif	(0 – 11) UP/L, UP/H, UP/_, dn/L, dn/H, dn/_, Ud/L, Ud/H, Ud/_, rn/L, rn/_, PHRASE
	00 1D	0000 0aaa	Arpeggio Octave Range	(61 – 67) –3 – +3
	00 1E	0000 000a	Arpeggio Hold	(0 – 1) OFF, ON
	00 1F	0aaa aaaa	Arpeggio Accent Rate	(0 – 100)
	00 20	0aaa aaaa	Arpeggio Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 21	0000 000a	Rhythm Pattern Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 22	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Bank	(0 – 1) USER, PRESET
#	00 23	0000 aaaa 0000 bbbb	Rhythm Pattern Style	(0 – 255) 1 – 256
	00 25	0000 000a	Rhythm Pattern Group Bank	(0 – 1) USER, PRESET
	00 26	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Group Number	(0 – 31) 1 – 32
	00 27	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Accent Rate	(0 – 100)
	00 28	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 29	0000 000a	Chord Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 2A	0aaa aaaa	Chord Bank	(0 – 1) USER, PRESET
	00 2B	00aa aaaa	Chord Form	(0 – 63)
	00 2C	0000 000a	Bender and Modulation Part Select	(0 – 1) KBD, PAD
	00 2D	0000 000a	Beam Part Select	(0 – 1) KBD, PAD
	00 2E	0000 000a	Knob Part Select	(0 – 1) KBD, PAD
	00 00 00 2F		Total Size	

❍System Common

#	Offset Address		Description	
#	00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Master Tune	(24 – 2024) –100.0 – 100.0 [cent]
	00 04	00aa aaaa	Master Key Shift	(40 – 88) –24 – +24
	00 05	0aaa aaaa	Master Level	(0 – 127)
	00 06	0000 000a	Scale Tune Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 07	0000 000a	Patch Remain	(0 – 1) OFF, ON
	00 08	0000 000a	Mix/Parallel	(0 – 1) MIX, PARALLEL
	00 09	000a aaaa	Performance Control Channel	(0 – 16) 1 – 16, OFF
	00 0A	0000 aaaa	Kbd Patch Rx/Tx Channel	(0 – 15) 1 – 16
	00 0B	0000 aaaa	Pad Patch Rx/Tx Channel	(0 – 15) 1 – 16
	00 0C	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for C	(0 – 127) –64 – +63
	00 0D	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for C#	(0 – 127) –64 – +63
	00 0E	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for D	(0 – 127) –64 – +63
	00 0F	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for D#	(0 – 127) –64 – +63
	00 10	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for E	(0 – 127) –64 – +63
	00 11	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for F	(0 – 127) –64 – +63
	00 12	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for F#	(0 – 127) –64 – +63
	00 13	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for G	(0 – 127) –64 – +63
	00 14	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for G#	(0 – 127) –64 – +63
	00 15	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for A	(0 – 127) –64 – +63
	00 16	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for A#	(0 – 127) –64 – +63
	00 17	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for B	(0 – 127) –64 – +63
	00 18	0aaa aaaa	System Control 1 Source	(0 – 97) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT
	00 19	0aaa aaaa	System Control 2 Source	(0 – 97) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT
	00 1A	0aaa aaaa	System Control 3 Source	(0 – 97) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT
	00 1B	0aaa aaaa	System Control 4 Source	(0 – 97) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT
	00 1C	0000 000a	Receive Program Change	(0 – 1) OFF, ON
	00 1D	0000 000a	Receive Bank Select	(0 – 1) OFF, ON
	00 00 00 1E	Total Size		

❍System Mastering

Offset Address		Description	
00 00	0000 000a	Mastering Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 01	0aaa aaaa	Low band Attack time	(0 – 100)
00 02	0aaa aaaa	Low band Release time	(0 – 100)
00 03	00aa aaaa	Low band Threshold	(0 – 36) –36, –35, –34, –33, –32, –31, –30, –29, –28, –27, –26, –25, –24, –23, –22, –21, –20, –19, –18, –17, –16, –15, –14, –13, –12, –11, –10, –9, –8, –7, –6, –5, –4, –3, –2, –1, 0 [dB]
00 04	0000 aaaa	Low band Ratio	(0 – 13) 1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF
00 05	000a aaaa	Low band Level	(0 – 24) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]
00 06	0aaa aaaa	Mid band Attack time	(0 – 100)
00 07	0aaa aaaa	Mid band Release time	(0 – 100)
00 08	00aa aaaa	Mid band Threshold	(0 – 36) –36, –35, –34, –33, –32, –31, –30, –29, –28, –27, –26, –25, –24, –23, –22, –21, –20, –19, –18, –17, –16, –15, –14, –13, –12, –11, –10, –9, –8, –7, –6, –5, –4, –3, –2, –1, 0 [dB]
00 09	0000 aaaa	Mid band Ratio	(0 – 13) 1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF
00 0A	000a aaaa	Mid band Level	(0 – 24) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]
00 0B	0aaa aaaa	High band Attack time	(0 – 100)
00 0C	0aaa aaaa	High band Release time	(0 – 100)
00 0D	00aa aaaa	High band Threshold	(0 – 36) –36, –35, –34, –33, –32, –31, –30, –29, –28, –27, –26, –25, –24, –23, –22, –21, –20, –19, –18, –17, –16, –15, –14, –13, –12, –11, –10, –9, –8, –7, –6, –5, –4, –3, –2, –1, 0 [dB]
00 0E	0000 aaaa	High band Ratio	(0 – 13) 1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF
00 0F	000a aaaa	High band Level	(0 – 24) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]
00 10	0000 0aaa	Split Freq Low	(0 – 6) 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800 [Hz]
00 11	0000 0aaa	Split Freq High	(0 – 6) 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]
00 00 00 12	Total Size		

❍System External Input

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	External Dry Send Level	(0 – 127)
00 01	0aaa aaaa	External Chorus Send Level	(0 – 127)
00 02	0aaa aaaa	External Reverb Send Level	(0 – 127)
00 03	0000 aaaa	External Output Assign	(0 – 1) MFX, DRY
00 04	0000 00aa	External Output MFX Select	(0 – 2) MFX1, MFX2, MFX3
00 05	0000 aaaa	Input Effect Type	(1 – 6)
# 00 06	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 1	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 2	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 3	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 12	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 4	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 16	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 5	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 6	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 7	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 22	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 8	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 26	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 9	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 10	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 11	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 32	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 12	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 36	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 13	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 14	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 15	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 42	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 16	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 46	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 17	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 4A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 18	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 4E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 19	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 52	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 20	(12768 – 52768) –20000 – +20000
00 00 00 56	Total Size		

❍System Controller

Offset Address		Description	
00 00	0000 000a	Transmit Program Change	(0 – 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Transmit Bank Select	(0 – 1) OFF, ON
00 02	0aaa aaaa	Keyboard Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 03	0000 00aa	Keyboard Sens	(0 – 2) LIGHT, MEDIUM, HEAVY
00 04	0aaa aaaa	Aftertouch Sens	(0 – 100)
00 05	0000 0aaa	Hold Pedal Polarity	(0 – 1) STANDARD, REVERSE
00 06	0000 000a	Continuous Hold Pedal	(0 – 1) OFF, ON
00 07	0aaa aaaa	Pedal Assign	(0 – 108) CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND–UP, BEND–DOWN, AFT, OCT–UP, OCT–DOWN, START/STOP, PUNCH–I/O, TAP–TEMPO, PROG–UP, PROG–DOWN, FAV–UP, FAV–DOWN, ARP–RHY–SW, RHY–START/STOP, CHD–SW
00 08	0000 0aaa	Pedal Polarity	(0 – 1) STANDARD, REVERSE
00 09	0000 aaaa	Beam Sens	(1 – 10)
00 0A	0aaa aaaa	Beam Assign	(0 – 102) CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND–UP, BEND–DOWN, START/STOP, TAP–TEMPO, ARP–GRID, ARP–DUR, ARP–MOTIF, ARP–OCT–UP, ARP–OCT–DW
00 0B	0aaa aaaa	Beam Range Lower	(0 – 127)
00 0C	0aaa aaaa	Beam Range Upper	(0 – 127)
00 0D	0000 aaaa	Beam Trigger Pad	(0 – 15) 1 – 16
00 0E	0aaa aaaa	Beam Trigger Velo	(1 – 127)
00 0F	0aaa aaaa	Beam Trigger Mode	(0 – 1) MOMENTARY, LATCH
00 10	0aaa aaaa	Knob 1 Assign	(0 – 101) CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, ARP–STYLE, ARP–GRID, ARP–DUR, ARP–MOTIF, CHORD–FORM, MASTER–LEVEL
00 11	0aaa aaaa	Knob 2 Assign	(0 – 101) CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, ARP–STYLE, ARP–GRID, ARP–DUR, ARP–MOTIF, CHORD–FORM, MASTER–LEVEL
00 12	0aaa aaaa	Knob 3 Assign	(0 – 101) CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, ARP–STYLE, ARP–GRID, ARP–DUR, ARP–MOTIF, CHORD–FORM, MASTER–LEVEL
00 13	0aaa aaaa	Knob 4 Assign	(0 – 101) CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, ARP–STYLE, ARP–GRID, ARP–DUR, ARP–MOTIF, CHORD–FORM, MASTER–LEVEL
00 14	0aaa aaaa	Switch 1 Assign	(0 – 13) TRNS–DW, TRNS–UP, TAP–TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD1, MFX1–SW, MFX2–SW, MFX3–SW, CHO–SW, REV–SW, MAS–SW, SEQ–LOOP, RHY–START/STOP
00 15	0aaa aaaa	Switch 2 Assign	(0 – 13) TRNS–DW, TRNS–UP, TAP–TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD1, MFX1–SW, MFX2–SW, MFX3–SW, CHO–SW, REV–SW, MAS–SW, SEQ–LOOP, RHY–START/STOP
00 16	0aaa aaaa	Pad Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 17	0000 00aa	Pad Sens	(0 – 2) LIGHT, MEDIUM, HEAVY
00 18	0aaa aaaa	Pad Aftertouch Sens	(0 – 100)
00 19	0000 aaaa	Pad Roll Resolution	(0 – 7)
00 1A	0aaa aaaa	Pad Set	(0 – 2) USER, NOTE, RHY
00 1B	0aaa aaaa	Pad Base Note	(0 – 127) C–1 – G9
00 1C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 1D	0aaa aaaa	Pad 1 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 1E	0aaa aaaa	Pad 1 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 1F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 20	0aaa aaaa	Pad 2 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 21	0aaa aaaa	Pad 2 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 23	0aaa aaaa	Pad 3 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 24	0aaa aaaa	Pad 3 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 26	0aaa aaaa	Pad 4 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 27	0aaa aaaa	Pad 4 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 29	0aaa aaaa	Pad 5 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 2A	0aaa aaaa	Pad 5 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 2C	0aaa aaaa	Pad 6 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 2D	0aaa aaaa	Pad 6 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 2E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 2F	0aaa aaaa	Pad 7 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 30	0aaa aaaa	Pad 7 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 31	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 32	0aaa aaaa	Pad 8 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 33	0aaa aaaa	Pad 8 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 34	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 35	0aaa aaaa	Pad 9 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 36	0aaa aaaa	Pad 9 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 37	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 38	0aaa aaaa	Pad 10 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 39	0aaa aaaa	Pad 10 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 3A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 3B	0aaa aaaa	Pad 11 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 3C	0aaa aaaa	Pad 11 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 3D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 3E	0aaa aaaa	Pad 12 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 3F	0aaa aaaa	Pad 12 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 40	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 41	0aaa aaaa	Pad 13 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 42	0aaa aaaa	Pad 13 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 43	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 44	0aaa aaaa	Pad 14 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 45	0aaa aaaa	Pad 14 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 46	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 47	0aaa aaaa	Pad 15 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 48	0aaa aaaa	Pad 15 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 49	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 4A	0aaa aaaa	Pad 16 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 4B	0aaa aaaa	Pad 16 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 00 00 4C	Total Size		

❍Performance Common

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Performance Name 1	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Performance Name 2	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Performance Name 3	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Performance Name 4	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Performance Name 5	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Performance Name 6	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Performance Name 7	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Performance Name 8	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Performance Name 9	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Performance Name 10	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Performance Name 11	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Performance Name 12	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0C	00aa aaaa	Solo Part Select	(0 – 16) OFF, 1 – 16
00 0D	000a aaaa	MFX1 Control Channel	(0 – 16) 1 – 16, OFF
00 0E	0000 000a	(reserve) <*>	(1 – 0)
00 0F	0000 000a	(reserve) <*>	(1 – 0)
00 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	(0 – 64) 0 – 63, FULL
00 20	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 21	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 23	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 24	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)

00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 29	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 2D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 2E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 2F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 64)
00 30	00aa aaaa	MFX1 Source	(0 – 16) PERFORM, 1 – 16
00 31	00aa aaaa	MFX2 Source	(0 – 16) PERFORM, 1 – 16
00 32	00aa aaaa	MFX3 Source	(0 – 16) PERFORM, 1 – 16
00 33	00aa aaaa	Chorus Source	(0 – 16) PERFORM, 1 – 16
00 34	00aa aaaa	Reverb Source	(0 – 16) PERFORM, 1 – 16
00 35	00aa aaaa	MFX2 Control Channel	(0 – 16) 1 – 16, OFF
00 36	00aa aaaa	MFX3 Control Channel	(0 – 16) 1 – 16, OFF
00 37	0000 aaaa	MFX Structure	(0 – 15) 1 – 16
00 00 00 38	Total Size		

❍Performance Common MFX

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 – 127)
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 – 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 – 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 – 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign	(0 – 3) A, B, ——, ——
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 – 16) OFF, 1 – 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 – 16) OFF, 1 – 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 – 16) OFF, 1 – 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 – 16) OFF, 1 – 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 – 52768) –20000 – +20000
00 00 01 11	Total Size		

❍Performance Common Chorus

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 – 3)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 – 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign	(0 – 3) A, B, ——, ——
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 – 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 – 52768) –20000 – +20000
00 00 00 54	Total Size		

❍Performance Common Reverb

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 – 5)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 – 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 – 3) A, B, ——, ——
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 – 52768) –20000 – +20000
00 00 00 53	Total Size		

❍Performance MIDI

Offset Address		Description	
00 00	0000 000a	Receive Program Change	(0 – 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Receive Bank Select	(0 – 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Receive Bender	(0 – 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Receive Polyphonic Key Pressure	(0 – 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Receive Channel Pressure	(0 – 1) OFF, ON
00 05	0000 000a	Receive Modulation	(0 – 1) OFF, ON
00 06	0000 000a	Receive Volume	(0 – 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Receive Pan	(0 – 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Receive Expression	(0 – 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Receive Hold–1	(0 – 1) OFF, ON
00 0A	0000 000a	Phase Lock	(0 – 1) OFF, ON
00 0B	0000 0aaa	Velocity Curve Type	(0 – 4) OFF, 1 – 4
00 00 00 0C	Total Size		

❍Performance Part

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Receive Channel	(0 – 15) 1 – 16
00 01	0000 000a	Receive Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 02	0000 0000	(reserve) <*>	(1 – 0)
00 03	0000 0000	(reserve) <*>	(1 – 0)
00 04	0aaa aaaa	Patch Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 05	0aaa aaaa	Patch Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 06	0aaa aaaa	Patch Program Number (PC)	(0 – 127)
00 07	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7)	(0 – 127)
00 08	0aaa aaaa	Part Pan (CC# 10)	(0 – 127) L64 – 63R
00 09	0aaa aaaa	Part Coarse Tune (RPN# 2)	(16 – 112) –48 – +48
00 0A	0aaa aaaa	Part Fine Tune (RPN# 1)	(14 – 114) –50 – +50
00 0B	0000 00aa	Part Mono/Poly (MONO ON/POLY ON)	(0 – 2) MONO, POLY, PATCH
00 0C	0000 00aa	Part Legato Switch (CC# 68)	(0 – 2) OFF, ON, PATCH
00 0D	000a aaaa	Part Pitch Bend Range (RPN# 0)	(0 – 25) 0 – 24, PATCH
00 0E	0000 00aa	Part Portamento Switch (CC# 65)	(0 – 2) OFF, ON, PATCH
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb	Part Portamento Time (CC# 5)	(0 – 128) 0 – 127, PATCH
00 11	0aaa aaaa	Part Cutoff Offset (CC# 74)	(0 – 127) –64 – +63
00 12	0aaa aaaa	Part Resonance Offset (CC# 71)	(0 – 127) –64 – +63
00 13	0aaa aaaa	Part Attack Time Offset (CC# 73)	(0 – 127) –64 – +63
00 14	0aaa aaaa	Part Release Time Offset (CC# 72)	(0 – 127) –64 – +63
00 15	0000 0aaa	Part Octave Shift	(61 – 67) –3 – +3
00 16	0aaa aaaa	Part Velocity Sens Offset	(1 – 127) –63 – +63
00 17	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 127)
00 18	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 127)
00 19	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 127)
00 1A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 127)
00 1B	0000 000a	Mute Switch	(0 – 1) OFF, MUTE
00 1C	0aaa aaaa	Part Dry Send Level	(0 – 127)
00 1D	0aaa aaaa	Part Chorus Send Level (CC# 93)	(0 – 127)
00 1E	0aaa aaaa	Part Reverb Send Level (CC# 91)	(0 – 127)
00 1F	0000 aaaa	Part Output Assign	(0 – 13) MFX, A, B, ——, ——, 1, 2, 3, 4, ——, ——, ——, ——, PATCH
00 20	0000 00aa	Part Output MFX Select	(0 – 2) MFX1, MFX2, MFX3
00 21	0aaa aaaa	Part Decay Time Offset (CC# 75)	(0 – 127) –64 – +63
00 22	0aaa aaaa	Part Vibrato Rate (CC# 76)	(0 – 127) –64 – +63
00 23	0aaa aaaa	Part Vibrato Depth (CC# 77)	(0 – 127) –64 – +63
00 24	0aaa aaaa	Part Vibrato Delay (CC# 78)	(0 – 127) –64 – +63
00 25	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C	(0 – 127) –64 – +63
00 26	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C#	(0 – 127) –64 – +63
00 27	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D	(0 – 127) –64 – +63
00 28	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D#	(0 – 127) –64 – +63
00 29	0aaa aaaa	Part Scale Tune for E	(0 – 127) –64 – +63
00 2A	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F	(0 – 127) –64 – +63
00 2B	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F#	(0 – 127) –64 – +63
00 2C	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G	(0 – 127) –64 – +63
00 2D	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G#	(0 – 127) –64 – +63
00 2E	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A	(0 – 127) –64 – +63
00 2F	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A#	(0 – 127) –64 – +63
00 30	0aaa aaaa	Part Scale Tune for B	(0 – 127) –64 – +63
00 00 00 31	Total Size		

❍Performance Zone

Offset Address		Description	
00 00	000a aaaa	(reserve) <*>	(0 – 16)
00 01	0000 000a	Zone Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	(reserve) <*>	(0 – 1)
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb	External Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 128) 0 – 127, NO–SEND
00 05	0aaa aaaa	External Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
# 00 06	0000 aaaa 0000 bbbb	External Program Number (PC)	(0 – 128) 0 – 127, NO–SEND
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb	External Level (CC# 7)	(0 – 128) 0 – 127, NO–SEND
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb	External Pan (CC# 10)	(0 – 128) L64 – 63R, NO–SEND
00 0C	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	(0 – 127) C–1 – UPPER
00 0D	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	(0 – 127) LOWER – G9
00 0E	0000 000a	Control Bender	(0 – 1) OFF, ON
00 0F	0000 000a	Control Aftertouch	(0 – 1) OFF, ON
00 10	0000 000a	Control Modulation	(0 – 1) OFF, ON
00 11	0000 000a	Control Hold Pedal	(0 – 1) OFF, ON
00 12	0000 000a	Control Pedal	(0 – 1) OFF, ON
00 13	0000 000a	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 14	0000 000a	Control D Beam	(0 – 1) OFF, ON
00 15	0000 000a	Control Knob 1	(0 – 1) OFF, ON
00 16	0000 000a	Control Knob 2	(0 – 1) OFF, ON
00 17	0000 000a	Control Knob 3	(0 – 1) OFF, ON
00 18	0000 000a	Control Knob 4	(0 – 1) OFF, ON
00 19	0000 000a	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 1A	0000 000a	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 00 00 1B	Total Size		

❍Performance Controller

Offset Address		Description	
00 00	0000 000a	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 01	0aaa aaaa	Beam Assign	(0 – 102) CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND–UP, BEND–DOWN, START/STOP, TAP–TEMPO, ARP–GRID, ARP–DUR, ARP–MOTIF, ARP–OCT–UP, ARP–OCT–DW
00 02	0aaa aaaa	Beam Range Lower	(0 – 127)
00 03	0aaa aaaa	Beam Range Upper	(0 – 127)
00 04	0000 aaaa	Beam Trigger Pad	(0 – 15) 1 – 16
00 05	0aaa aaaa	Beam Trigger Velo	(1 – 127)
00 06	0aaa aaaa	Beam Trigger Mode	(0 – 1) MOMENTARY, LATCH
00 07	0aaa aaaa	Knob 1 Assign	(0 – 101) CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, ARP–STYLE, ARP–GRID, ARP–DUR, ARP–MOTIF, CHORD–FORM, MASTER–LEVEL
00 08	0aaa aaaa	Knob 2 Assign	(0 – 101) CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, ARP–STYLE, ARP–GRID, ARP–DUR, ARP–MOTIF, CHORD–FORM, MASTER–LEVEL
00 09	0aaa aaaa	Knob 3 Assign	(0 – 101) CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, ARP–STYLE, ARP–GRID, ARP–DUR, ARP–MOTIF, CHORD–FORM, MASTER–LEVEL
00 0A	0aaa aaaa	Knob 4 Assign	(0 – 101) CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, ARP–STYLE, ARP–GRID, ARP–DUR, ARP–MOTIF, CHORD–FORM, MASTER–LEVEL
00 0B	0aaa aaaa	Switch 1 Assign	(0 – 13) TRNS–DW, TRNS–UP, TAP–TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD1, MFX1–SW, MFX2–SW, MFX3–SW, CHO–SW, REV–SW, MAS–SW, SEQ–LOOP, RHY–START/STOP
00 0C	0aaa aaaa	Switch 2 Assign	(0 – 13) TRNS–DW, TRNS–UP, TAP–TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD1, MFX1–SW, MFX2–SW, MFX3–SW, CHO–SW, REV–SW, MAS–SW, SEQ–LOOP, RHY–START/STOP
00 0D	0000 000a	Arp/Ptn Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 0E	0aaa aaaa	Arp/Ptn Grid	(0 – 8) 04_, 08_, 08L, 08H, 08t, 16_, 16L, 16H, 16t
00 0F	0aaa aaaa	Arp/Ptn Duration	(0 – 9) 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FUL
00 10	0000 000a	Arpeggio Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 11	0aaa aaaa	Arpeggio Bank	(0 – 1) USER, PRESET
00 12	0aaa aaaa	Arpeggio Style	(0 – 127) 1 – 128
00 13	0aaa aaaa	Arpeggio Motif	(0 – 11) UP/L, UP/H, UP/_, dn/L, dn/H, dn/_, Ud/L, Ud/H, Ud/_, rn/L, rn/_, PHRASE
00 14	0000 0aaa	Arpeggio Octave Range	(61 – 67) –3 – +3
00 15	0000 000a	Arpeggio Hold	(0 – 1) OFF, ON
00 16	0aaa aaaa	Arpeggio Accent Rate	(0 – 100)
00 17	0aaa aaaa	Arpeggio Velocity	(0 – 127)

			REAL, 1 – 127
00 18	0000 aaaa	Arpeggio Zone Number	(0 – 15) ZONE1 – ZONE16
00 19	0000 000a	Rhythm Pattern Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 1A	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Group Bank	(0 – 1) USER, PRESET
00 1B	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Group Number	(0 – 31) 1 – 32
00 1C	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Accent Rate	(0 – 100)
00 1D	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 1E	0000 000a	Chord Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 1F	0aaa aaaa	Chord Group	(0 – 1) USER, PRESET
00 20	00aa aaaa	Chord Form	(0 – 63)
00 21	0aaa aaaa	Pad Set	(0 – 2) USER, NOTE, RHY
00 22	0aaa aaaa	Pad Base Note	(0 – 127) C–1 – G9
00 23	000a aaaa	Pad Transmit Channel	(0 – 15) 1 – 16
00 24	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 25	0aaa aaaa	Pad 1 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 26	0aaa aaaa	Pad 1 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 28	0aaa aaaa	Pad 2 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 29	0aaa aaaa	Pad 2 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 2B	0aaa aaaa	Pad 3 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 2C	0aaa aaaa	Pad 3 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 2D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 2E	0aaa aaaa	Pad 4 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 2F	0aaa aaaa	Pad 4 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 30	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 31	0aaa aaaa	Pad 5 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 32	0aaa aaaa	Pad 5 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 33	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 34	0aaa aaaa	Pad 6 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 35	0aaa aaaa	Pad 6 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 36	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 37	0aaa aaaa	Pad 7 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 38	0aaa aaaa	Pad 7 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 39	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 3A	0aaa aaaa	Pad 8 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 3B	0aaa aaaa	Pad 8 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 3C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 3D	0aaa aaaa	Pad 9 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 3E	0aaa aaaa	Pad 9 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 3F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 40	0aaa aaaa	Pad 10 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 41	0aaa aaaa	Pad 10 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 42	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 43	0aaa aaaa	Pad 11 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 44	0aaa aaaa	Pad 11 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 45	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 46	0aaa aaaa	Pad 12 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 47	0aaa aaaa	Pad 12 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 48	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 49	0aaa aaaa	Pad 13 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 4A	0aaa aaaa	Pad 13 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 4B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 4C	0aaa aaaa	Pad 14 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 4D	0aaa aaaa	Pad 14 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 4E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 4F	0aaa aaaa	Pad 15 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 50	0aaa aaaa	Pad 15 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 51	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 – 1)
00 52	0aaa aaaa	Pad 16 Note Number	(0 – 127) C–1 – G9
00 53	0aaa aaaa	Pad 16 Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
# 00 54	0000 aaaa 0000 bbbb	Recommended Tempo	(20 – 250)
00 00 00 56	Total Size		

❍Arpeggio Common

Offset Address		Description	
# 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb	End Step	(1 – 32)
00 02	0aaa aaaa	Arpeggio Name 1	(32 – 127)
00 03	0aaa aaaa	Arpeggio Name 2	(32 – 127)
00 04	0aaa aaaa	Arpeggio Name 3	(32 – 127)
00 05	0aaa aaaa	Arpeggio Name 4	(32 – 127)
00 06	0aaa aaaa	Arpeggio Name 5	(32 – 127)
00 07	0aaa aaaa	Arpeggio Name 6	(32 – 127)
00 08	0aaa aaaa	Arpeggio Name 7	(32 – 127)
00 09	0aaa aaaa	Arpeggio Name 8	(32 – 127)
00 0A	0aaa aaaa	Arpeggio Name 9	(32 – 127)
00 0B	0aaa aaaa	Arpeggio Name 10	(32 – 127)
00 0C	0aaa aaaa	Arpeggio Name 11	(32 – 127)
00 0D	0aaa aaaa	Arpeggio Name 12	(32 – 127)
00 0E	0aaa aaaa	Arpeggio Name 13	(32 – 127)
00 0F	0aaa aaaa	Arpeggio Name 14	(32 – 127)
00 10	0aaa aaaa	Arpeggio Name 15	(32 – 127)
00 11	0aaa aaaa	Arpeggio Name 16	(32 – 127)
00 00 00 12	Total Size		

❍Arpeggio Pattern

Offset Address		Description	
# 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb	Original Note	(0 – 128)
# 00 02	0000 aaaa 0000 bbbb	Step1 Data	(0 – 128)
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb	Step2 Data	(0 – 128)
# 00 06	0000 aaaa 0000 bbbb	Step3 Data	(0 – 128)
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb	Step4 Data	(0 – 128)
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step5 Data	(0 – 128)
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step6 Data	(0 – 128)
# 00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step7 Data	(0 – 128)
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb	Step8 Data	(0 – 128)
# 00 12	0000 aaaa 0000 bbbb	Step9 Data	(0 – 128)
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb	Step10 Data	(0 – 128)
# 00 16	0000 aaaa 0000 bbbb	Step11 Data	(0 – 128)
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb	Step12 Data	(0 – 128)
# 00 1A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step13 Data	(0 – 128)
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step14 Data	(0 – 128)
# 00 1E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step15 Data	(0 – 128)
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb	Step16 Data	(0 – 128)
# 00 22	0000 aaaa 0000 bbbb	Step17 Data	(0 – 128)
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb	Step18 Data	(0 – 128)
# 00 26	0000 aaaa 0000 bbbb	Step19 Data	(0 – 128)
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb	Step20 Data	(0 – 128)
# 00 2A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step21 Data	(0 – 128)
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step22 Data	(0 – 128)
# 00 2E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step23 Data	(0 – 128)
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb	Step24 Data	(0 – 128)
# 00 32	0000 aaaa 0000 bbbb	Step25 Data	(0 – 128)
# 00 34	0000 aaaa 0000 bbbb	Step26 Data	(0 – 128)
# 00 36	0000 aaaa 0000 bbbb	Step27 Data	(0 – 128)
# 00 38	0000 aaaa 0000 bbbb	Step28 Data	(0 – 128)
# 00 3A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step29 Data	(0 – 128)
# 00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step30 Data	(0 – 128)
# 00 3E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step31 Data	(0 – 128)
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb	Step32 Data	(0 – 128)
00 00 00 42	Total Size		

❍Chord Pattern

Offset Address		Description	
00 00	0000 000a	Chord Note1	(0 – 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Chord Note2	(0 – 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Chord Note3	(0 – 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Chord Note4	(0 – 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Chord Note5	(0 – 1) OFF, ON
00 05	0000 000a	Chord Note6	(0 – 1) OFF, ON
00 06	0000 000a	Chord Note7	(0 – 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Chord Note8	(0 – 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Chord Note9	(0 – 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Chord Note10	(0 – 1) OFF, ON
00 0A	0000 000a	Chord Note11	(0 – 1) OFF, ON
00 0B	0000 000a	Chord Note12	(0 – 1) OFF, ON
00 0C	0000 000a	Chord Note13	(0 – 1) OFF, ON
00 0D	0000 000a	Chord Note14	(0 – 1) OFF, ON
00 0E	0000 000a	Chord Note15	(0 – 1) OFF, ON
00 0F	0000 000a	Chord Note16	(0 – 1) OFF, ON
00 10	0000 000a	Chord Note17	(0 – 1) OFF, ON
00 11	0000 000a	Chord Note18	(0 – 1) OFF, ON
00 12	0000 000a	Chord Note19	(0 – 1) OFF, ON
00 13	0000 000a	Chord Note20	(0 – 1) OFF, ON
00 14	0000 000a	Chord Note21	(0 – 1) OFF, ON
00 15	0000 000a	Chord Note22	(0 – 1) OFF, ON
00 16	0000 000a	Chord Note23	(0 – 1) OFF, ON
00 17	0000 000a	Chord Note24	(0 – 1) OFF, ON
00 18	0000 000a	Chord Note25	(0 – 1) OFF, ON
00 19	0000 000a	Chord Note26	(0 – 1) OFF, ON
00 1A	0000 000a	Chord Note27	(0 – 1) OFF, ON
00 1B	0000 000a	Chord Note28	(0 – 1) OFF, ON
00 1C	0000 000a	Chord Note29	(0 – 1) OFF, ON
00 1D	0000 000a	Chord Note30	(0 – 1) OFF, ON
00 1E	0000 000a	Chord Note31	(0 – 1) OFF, ON
00 1F	0000 000a	Chord Note32	(0 – 1) OFF, ON
00 20	0000 000a	Chord Note33	(0 – 1) OFF, ON
00 21	0000 000a	Chord Note34	(0 – 1) OFF, ON
00 22	0000 000a	Chord Note35	(0 – 1) OFF, ON
00 23	0000 000a	Chord Note36	(0 – 1) OFF, ON
00 24	0000 000a	Chord Note37	(0 – 1) OFF, ON
00 25	0000 000a	Chord Note38	(0 – 1) OFF, ON
00 26	0000 000a	Chord Note39	(0 – 1) OFF, ON
00 27	0000 000a	Chord Note40	(0 – 1) OFF, ON
00 28	0000 000a	Chord Note41	(0 – 1) OFF, ON
00 29	0000 000a	Chord Note42	(0 – 1) OFF, ON
00 2A	0000 000a	Chord Note43	(0 – 1) OFF, ON
00 2B	0000 000a	Chord Note44	(0 – 1) OFF, ON
00 2C	0000 000a	Chord Note45	(0 – 1) OFF, ON
00 2D	0000 000a	Chord Note46	(0 – 1) OFF, ON
00 2E	0000 000a	Chord Note47	(0 – 1) OFF, ON
00 2F	0000 000a	Chord Note48	(0 – 1) OFF, ON
00 30	0000 000a	Chord Note49	(0 – 1) OFF, ON
00 31	0000 000a	Chord Note50	(0 – 1) OFF, ON
00 32	0000 000a	Chord Note51	(0 – 1) OFF, ON
00 33	0000 000a	Chord Note52	(0 – 1) OFF, ON
00 34	0000 000a	Chord Note53	(0 – 1) OFF, ON
00 35	0000 000a	Chord Note54	(0 – 1) OFF, ON
00 36	0000 000a	Chord Note55	(0 – 1) OFF, ON
00 37	0000 000a	Chord Note56	(0 – 1) OFF, ON
00 38	0000 000a	Chord Note57	(0 – 1) OFF, ON
00 39	0000 000a	Chord Note58	(0 – 1) OFF, ON
00 3A	0000 000a	Chord Note59	(0 – 1) OFF, ON
00 3B	0000 000a	Chord Note60	(0 – 1) OFF, ON
00 3C	0000 000a	Chord Note61	(0 – 1) OFF, ON
00 3D	0000 000a	Chord Note62	(0 – 1) OFF, ON
00 3E	0000 000a	Chord Note63	(0 – 1) OFF, ON
00 3F	0000 000a	Chord Note64	(0 – 1) OFF, ON
00 40	0000 000a	Chord Note65	(0 – 1) OFF, ON
00 41	0000 000a	Chord Note66	(0 – 1) OFF, ON
00 42	0000 000a	Chord Note67	(0 – 1) OFF, ON
00 43	0000 000a	Chord Note68	(0 – 1) OFF, ON
00 44	0000 000a	Chord Note69	(0 – 1) OFF, ON
00 45	0000 000a	Chord Note70	(0 – 1) OFF, ON
00 46	0000 000a	Chord Note71	(0 – 1) OFF, ON
00 47	0000 000a	Chord Note72	(0 – 1) OFF, ON
00 48	0000 000a	Chord Note73	(0 – 1) OFF, ON
00 49	0000 000a	Chord Note74	(0 – 1) OFF, ON
00 4A	0000 000a	Chord Note75	(0 – 1) OFF, ON
00 4B	0000 000a	Chord Note76	(0 – 1) OFF, ON
00 4C	0000 000a	Chord Note77	(0 – 1) OFF, ON
00 4D	0000 000a	Chord Note78	(0 – 1) OFF, ON
00 4E	0000 000a	Chord Note79	(0 – 1) OFF, ON
00 4F	0000 000a	Chord Note80	(0 – 1) OFF, ON
00 50	0000 000a	Chord Note81	(0 – 1) OFF, ON
00 51	0000 000a	Chord Note82	(0 – 1) OFF, ON
00 52	0000 000a	Chord Note83	(0 – 1) OFF, ON
00 53	0000 000a	Chord Note84	(0 – 1) OFF, ON
00 54	0000 000a	Chord Note85	(0 – 1) OFF, ON
00 55	0000 000a	Chord Note86	(0 – 1) OFF, ON
00 56	0000 000a	Chord Note87	(0 – 1) OFF, ON
00 57	0000 000a	Chord Note88	(0 – 1) OFF, ON
00 58	0000 000a	Chord Note89	(0 – 1) OFF, ON
00 59	0000 000a	Chord Note90	(0 – 1) OFF, ON
00 5A	0000 000a	Chord Note91	(0 – 1) OFF, ON
00 5B	0000 000a	Chord Note92	(0 – 1) OFF, ON
00 5C	0000 000a	Chord Note93	(0 – 1) OFF, ON
00 5D	0000 000a	Chord Note94	(0 – 1) OFF, ON
00 5E	0000 000a	Chord Note95	(0 – 1) OFF, ON
00 5F	0000 000a	Chord Note96	(0 – 1) OFF, ON
00 60	0000 000a	Chord Note97	(0 – 1) OFF, ON
00 61	0000 000a	Chord Note98	(0 – 1) OFF, ON
00 62	0000 000a	Chord Note99	(0 – 1) OFF, ON
00 63	0000 000a	Chord Note100	(0 – 1) OFF, ON
00 64	0000 000a	Chord Note101	(0 – 1) OFF, ON
00 65	0000 000a	Chord Note102	(0 – 1) OFF, ON
00 66	0000 000a	Chord Note103	(0 – 1) OFF, ON
00 67	0000 000a	Chord Note104	(0 – 1) OFF, ON
00 68	0000 000a	Chord Note105	(0 – 1) OFF, ON
00 69	0000 000a	Chord Note106	(0 – 1) OFF, ON
00 6A	0000 000a	Chord Note107	(0 – 1) OFF, ON
00 6B	0000 000a	Chord Note108	(0 – 1) OFF, ON
00 6C	0000 000a	Chord Note109	(0 – 1) OFF, ON
00 6D	0000 000a	Chord Note110	(0 – 1) OFF, ON
00 6E	0000 000a	Chord Note111	(0 – 1) OFF, ON
00 6F	0000 000a	Chord Note112	(0 – 1) OFF, ON
00 70	0000 000a	Chord Note113	(0 – 1) OFF, ON
00 71	0000 000a	Chord Note114	(0 – 1) OFF, ON
00 72	0000 000a	Chord Note115	(0 – 1) OFF, ON
00 73	0000 000a	Chord Note116	(0 – 1) OFF, ON
00 74	0000 000a	Chord Note117	(0 – 1) OFF, ON
00 75	0000 000a	Chord Note118	(0 – 1) OFF, ON
00 76	0000 000a	Chord Note119	(0 – 1) OFF, ON
00 77	0000 000a	Chord Note120	(0 – 1) OFF, ON
00 78	0000 000a	Chord Note121	(0 – 1) OFF, ON
00 79	0000 000a	Chord Note122	(0 – 1) OFF, ON
00 7A	0000 000a	Chord Note123	(0 – 1) OFF, ON
00 7B	0000 000a	Chord Note124	(0 – 1) OFF, ON
00 7C	0000 000a	Chord Note125	(0 – 1) OFF, ON
00 7D	0000 000a	Chord Note126	(0 – 1) OFF, ON
00 7E	0000 000a	Chord Note127	(0 – 1) OFF, ON
00 7F	0000 000a	Chord Note128	(0 – 1) OFF, ON
01 00	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 1	(32 – 127)
01 01	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 2	(32 – 127)
01 02	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 3	(32 – 127)
01 03	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 4	(32 – 127)
01 04	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 5	(32 – 127)
01 05	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 6	(32 – 127)
01 06	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 7	(32 – 127)

	01 07	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 8 (32 – 127)
	01 08	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 9 (32 – 127)
	01 09	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 10 (32 – 127)
	01 0A	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 11 (32 – 127)
	01 0B	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 12 (32 – 127)
	01 0C	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 13 (32 – 127)
	01 0D	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 14 (32 – 127)
	01 0E	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 15 (32 – 127)
	01 0F	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 16 (32 – 127)
00 00 01 10	Total Size		

❍Rhythm Group

Offset Address		Description	
	00 00	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 1 (32 – 127)
	00 01	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 2 (32 – 127)
	00 02	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 3 (32 – 127)
	00 03	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 4 (32 – 127)
	00 04	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 5 (32 – 127)
	00 05	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 6 (32 – 127)
	00 06	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 7 (32 – 127)
	00 07	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 8 (32 – 127)
	00 08	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 9 (32 – 127)
	00 09	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 10 (32 – 127)
	00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 11 (32 – 127)
	00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 12 (32 – 127)
	00 0C	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 13 (32 – 127)
	00 0D	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 14 (32 – 127)
	00 0E	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 15 (32 – 127)
	00 0F	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 16 (32 – 127)
	00 10	0aaa aaaa	Recommended Rhythm Bank Select MSB (0 – 127)
	00 11	0aaa aaaa	Recommended Rhythm Bank Select LSB (0 – 127)
	00 12	0aaa aaaa	Recommended Rhythm Program Number (0 – 127)
	00 13	0aaa aaaa	Pad 1 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 14	0aaa aaaa	Pad 1 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 15	0aaa aaaa	Pad 1 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 16	0000 000a	Pad 1 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 17	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 1 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 19	0aaa aaaa	Pad 2 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 1A	0aaa aaaa	Pad 2 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 1B	0aaa aaaa	Pad 2 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 1C	0000 000a	Pad 2 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 2 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 1F	0aaa aaaa	Pad 3 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 20	0aaa aaaa	Pad 3 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 21	0aaa aaaa	Pad 3 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 22	0000 000a	Pad 3 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 23	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 3 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 25	0aaa aaaa	Pad 4 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 26	0aaa aaaa	Pad 4 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 27	0aaa aaaa	Pad 4 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 28	0000 000a	Pad 4 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 29	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 4 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 2B	0aaa aaaa	Pad 5 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 2C	0aaa aaaa	Pad 5 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 2D	0aaa aaaa	Pad 5 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 2E	0000 000a	Pad 5 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 5 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 31	0aaa aaaa	Pad 6 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 32	0aaa aaaa	Pad 6 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 33	0aaa aaaa	Pad 6 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 34	0000 000a	Pad 6 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 35	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 6 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 37	0aaa aaaa	Pad 7 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 38	0aaa aaaa	Pad 7 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 39	0aaa aaaa	Pad 7 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 3A	0000 000a	Pad 7 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 7 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 3D	0aaa aaaa	Pad 8 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 3E	0aaa aaaa	Pad 8 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 3F	0aaa aaaa	Pad 8 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 40	0000 000a	Pad 8 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 41	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 8 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 43	0aaa aaaa	Pad 9 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 44	0aaa aaaa	Pad 9 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 45	0aaa aaaa	Pad 9 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 46	0000 000a	Pad 9 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 47	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 9 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 49	0aaa aaaa	Pad 10 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 4A	0aaa aaaa	Pad 10 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 4B	0aaa aaaa	Pad 10 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 4C	0000 000a	Pad 10 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 10 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 4F	0aaa aaaa	Pad 11 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 50	0aaa aaaa	Pad 11 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 51	0aaa aaaa	Pad 11 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 52	0000 000a	Pad 11 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 53	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 11 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 55	0aaa aaaa	Pad 12 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 56	0aaa aaaa	Pad 12 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 57	0aaa aaaa	Pad 12 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 58	0000 000a	Pad 12 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 59	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 12 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 5B	0aaa aaaa	Pad 13 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 5C	0aaa aaaa	Pad 13 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 5D	0aaa aaaa	Pad 13 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 5E	0000 000a	Pad 13 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 5F	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 13 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 61	0aaa aaaa	Pad 14 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 62	0aaa aaaa	Pad 14 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 63	0aaa aaaa	Pad 14 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 64	0000 000a	Pad 14 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 14 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 67	0aaa aaaa	Pad 15 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 68	0aaa aaaa	Pad 15 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 69	0aaa aaaa	Pad 15 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 6A	0000 000a	Pad 15 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 6B	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 15 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
	00 6D	0aaa aaaa	Pad 16 Mode (0 – 2) OFF, NOTE, PTN
	00 6E	0aaa aaaa	Pad 16 Note Number (0 – 127) C–1 – G9
	00 6F	0aaa aaaa	Pad 16 Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
	00 70	0000 000a	Pad 16 Rhythm Pattern Group (0 – 1) USER, PRESET
#	00 71	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 16 Rhythm Pattern Number (0 – 255)
00 00 00 73	Total Size		

❍Patch Common

Offset Address		Description	
	00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 0C	0aaa aaaa	Patch Category (0 - 127)
	00 0D	0000 000a	(reserve)<*>
	00 0E	0aaa aaaa	Patch Level (0 - 127)
	00 0F	0aaa aaaa	Patch Pan (0 - 127) L64 - 63R
	00 10	0000 000a	Patch Priority (0 - 1) LAST, LOUDEST
	00 11	0aaa aaaa	Patch Coarse Tune (16 - 112) -48 - +48
	00 12	0aaa aaaa	Patch Fine Tune (14 - 114) -50 - +50
	00 13	0000 0aaa	Octave Shift (61 - 67) -3 - +3
	00 14	0000 00aa	Stretch Tune Depth (0 - 3) OFF, 1 - 3

	00 15	0aaa aaaa	Analog Feel (0 - 127)
	00 16	0000 000a	Mono/Poly (0 - 1) MONO, POLY
	00 17	0000 000a	Legato Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 18	0000 000a	Legato Retrigger (0 - 1) OFF, ON
	00 19	0000 000a	Portamento Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 1A	0000 000a	Portamento Mode (0 - 1) NORMAL, LEGATO
	00 1B	0000 000a	Portamento Type (0 - 1) RATE, TIME
	00 1C	0000 000a	Portamento Start (0 - 1) PITCH, NOTE
	00 1D	0aaa aaaa	Portamento Time (0 - 127)
	00 1E	0000 000a	(reserve)<*>
#	00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb	
	00 21	0000 000a	(reserve)<*>
	00 22	0aaa aaaa	Cutoff Offset (1 - 127) -63 - +63
	00 23	0aaa aaaa	Resonance Offset (1 - 127) -63 - +63
	00 24	0aaa aaaa	Attack Time Offset (1 - 127) -63 - +63
	00 25	0aaa aaaa	Release Time Offset (1 - 127) -63 - +63
	00 26	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset (1 - 127) -63 - +63
	00 27	0000 aaaa	Patch Output Assign (0 - 13) MFX, A, B, ---, ---, 1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---, TONE
	00 28	0000 000a	TMT Control Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 29	00aa aaaa	Pitch Bend Range Up (0 - 48)
	00 2A	00aa aaaa	Pitch Bend Range Down (0 - 48)
	00 2B	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
	00 2C	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 1 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 2D	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63
	00 2E	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 2 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 2F	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63
	00 30	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 3 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 31	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63
	00 32	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 4 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 33	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63
	00 34	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
	00 35	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 1 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 36	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63
	00 37	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 2 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 38	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63
	00 39	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 3 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 3A	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63
	00 3B	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 4 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 3C	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63
	00 3D	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
	00 3E	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 1 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 3F	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63
	00 40	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 2 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 41	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63
	00 42	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 3 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 43	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63
	00 44	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 4 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 45	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63
	00 46	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
	00 47	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 1 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 48	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63
	00 49	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 2 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 4A	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63
	00 4B	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 3 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 4C	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63
	00 4D	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 4 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
	00 4E	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63
	00 00 00 4F		Total Size

❍Patch Common MFX

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign	(0 - 3) A, B, ---, ---
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11	Total Size		

❍Patch Common Chorus

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 3)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign	(0 - 3) A, B, ---, ---
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb		

	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 34	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 38	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3C	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 40	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 44	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 48	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4C	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 50	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 54	Total Size		

❍Patch Common Reverb

Offset Address	Description		
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 5)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 - 3) A, B, ---, ---
# 00 03	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000

#	00 43	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	Reverb Parameter 17 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 47	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	Reverb Parameter 18 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4B	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	Reverb Parameter 19 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4F	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	Reverb Parameter 20 (12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53		Total Size	

❍Patch TMT (Tone Mix Table)

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Structure Type 1 & 2	(0 - 9) 1 - 10
00 01	0000 00aa	Booster 1 & 2	(0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 02	0000 aaaa	Structure Type 3 & 4	(0 - 9) 1 - 10
00 03	0000 00aa	Booster 3 & 4	(0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 04	0000 00aa	TMT Velocity Control	(0 - 3) OFF, ON, RANDOM, CYCLE
00 05	0000 000a	TMT1 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 07	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 08	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 09	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 0B	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 0C	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0E	0000 000a	TMT2 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 10	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 11	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 12	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 13	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 14	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 15	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 16	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 17	0000 000a	TMT3 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 18	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 19	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 1A	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1B	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 1C	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 1D	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 1E	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1F	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 20	0000 000a	TMT4 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 21	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 22	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 23	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 24	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 25	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 26	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 27	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 28	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 00 00 29		Total Size	

❍Patch Tone

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Tone Level	(0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 02	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 03	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 04	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 05	000a aaaa	Tone Pan Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 06	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth	(0 - 63)
00 07	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127) L63 - 63R
00 08	0000 000a	Tone Env Mode	(0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 09	0000 00aa	Tone Delay Mode	(0 - 3) NORMAL, HOLD, KEY-OFF-NORMAL, KEY-OFF-DECAY
# 00 0A	0000 aaaa		
	0000 bbbb	Tone Delay Time	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 0C	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (MFX)	(0 - 127)
00 0E	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (MFX)	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 10	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 11	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 - 12) MFX, A, B, ---, ---, 1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---
00 12	0000 000a	Tone Receive Bender	(0 - 1) OFF, ON
00 13	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 14	0000 000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 15	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 16	0000 000a	Tone Redamper Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 17	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 18	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 19	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1A	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1B	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1C	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1D	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1E	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1F	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 20	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 21	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 22	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 23	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 24	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 25	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 26	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 27	0000 00aa	Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
# 00 28	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 2C	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 30	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 34	0000 00aa	Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 35	0000 000a	Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 36	0000 00aa	Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 37	000a aaaa	Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 38	0000 000a	Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
00 39	00aa aaaa	Wave Pitch Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
00 3A	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76) -12 - +12
00 3B	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3D	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3E	000a aaaa	Pitch Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 3F	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
00 40	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
00 41	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
00 42	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
00 43	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127) -63 - +63
00 44	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127) -63 - +63
00 45	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127) -63 - +63
00 46	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127) -63 - +63
00 47	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127) -63 - +63
00 48	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
00 49	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
00 4A	00aa aaaa	TVF Cutoff Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
00 4B	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 4C	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 4D	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)
00 4E	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 4F	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 50	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 51	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 52	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 53	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 54	000a aaaa	TVF Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 55	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
00 56	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
00 57	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
00 58	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
00 59	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
00 5A	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)

	00 5B	0aaa aaaa	TVF Env Level 2 (0 - 127)
	00 5C	0aaa aaaa	TVF Env Level 3 (0 - 127)
	00 5D	0aaa aaaa	TVF Env Level 4 (0 - 127)
	00 5E	000a aaaa	Bias Level (54 - 74) -100 - +100
	00 5F	0aaa aaaa	Bias Position (0 - 127) C-1 - G9
	00 60	0000 00aa	Bias Direction (0 - 3) LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL
	00 61	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve (0 - 7) FIXED, 1 - 7
	00 62	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 63	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 64	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 65	000a aaaa	TVA Env Time Keyfollow (54 - 74) -100 - +100
	00 66	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 (0 - 127)
	00 67	0aaa aaaa	TVA Env Time 2 (0 - 127)
	00 68	0aaa aaaa	TVA Env Time 3 (0 - 127)
	00 69	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 (0 - 127)
	00 6A	0aaa aaaa	TVA Env Level 1 (0 - 127)
	00 6B	0aaa aaaa	TVA Env Level 2 (0 - 127)
	00 6C	0aaa aaaa	TVA Env Level 3 (0 - 127)
	00 6D	0000 aaaa	LFO1 Waveform (0 - 12) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP
#	00 6E	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO1 Rate (0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	00 70	0000 0aaa	LFO1 Offset (0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
	00 71	0aaa aaaa	LFO1 Rate Detune (0 - 127)
	00 72	0aaa aaaa	LFO1 Delay Time (0 - 127)
	00 73	000a aaaa	LFO1 Delay Time Keyfollow (54 - 74) -100 - +100
	00 74	0000 00aa	LFO1 Fade Mode (0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
	00 75	0aaa aaaa	LFO1 Fade Time (0 - 127)
	00 76	0000 000a	LFO1 Key Trigger (0 - 1) OFF, ON
	00 77	0aaa aaaa	LFO1 Pitch Depth (1 - 127) -63 - +63
	00 78	0aaa aaaa	LFO1 TVF Depth (1 - 127) -63 - +63
	00 79	0aaa aaaa	LFO1 TVA Depth (1 - 127) -63 - +63
	00 7A	0aaa aaaa	LFO1 Pan Depth (1 - 127) -63 - +63
	00 7B	0000 aaaa	LFO2 Waveform (0 - 12) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP
#	00 7C	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO2 Rate (0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	00 7E	0000 0aaa	LFO2 Offset (0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
	00 7F	0aaa aaaa	LFO2 Rate Detune (0 - 127)
	01 00	0aaa aaaa	LFO2 Delay Time (0 - 127)
	01 01	000a aaaa	LFO2 Delay Time Keyfollow (54 - 74) -100 - +100
	01 02	0000 00aa	LFO2 Fade Mode (0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
	01 03	0aaa aaaa	LFO2 Fade Time (0 - 127)
	01 04	0000 000a	LFO2 Key Trigger (0 - 1) OFF, ON
	01 05	0aaa aaaa	LFO2 Pitch Depth (1 - 127) -63 - +63
	01 06	0aaa aaaa	LFO2 TVF Depth (1 - 127) -63 - +63
	01 07	0aaa aaaa	LFO2 TVA Depth (1 - 127) -63 - +63
	01 08	0aaa aaaa	LFO2 Pan Depth (1 - 127) -63 - +63
	01 09	0000 aaaa	LFO Step Type (0 - 1)
	01 0A	0aaa aaaa	LFO Step1 (28 - 100) -36 - +36
	01 0B	0aaa aaaa	LFO Step2 (28 - 100) -36 - +36
	01 0C	0aaa aaaa	LFO Step3 (28 - 100) -36 - +36
	01 0D	0aaa aaaa	LFO Step4 (28 - 100) -36 - +36
	01 0E	0aaa aaaa	LFO Step5 (28 - 100) -36 - +36
	01 0F	0aaa aaaa	LFO Step6 (28 - 100) -36 - +36
	01 10	0aaa aaaa	LFO Step7 (28 - 100) -36 - +36
	01 11	0aaa aaaa	LFO Step8 (28 - 100) -36 - +36
	01 12	0aaa aaaa	LFO Step9 (28 - 100) -36 - +36
	01 13	0aaa aaaa	LFO Step10 (28 - 100) -36 - +36
	01 14	0aaa aaaa	LFO Step11 (28 - 100) -36 - +36
	01 15	0aaa aaaa	LFO Step12 (28 - 100) -36 - +36
	01 16	0aaa aaaa	LFO Step13 (28 - 100) -36 - +36
	01 17	0aaa aaaa	LFO Step14 (28 - 100) -36 - +36
	01 18	0aaa aaaa	LFO Step15 (28 - 100) -36 - +36
	01 19	0aaa aaaa	LFO Step16 (28 - 100) -36 - +36
00 00 01 1A			Total Size

❍Rhythm Common

Offset Address		Description
	00 00	0aaa aaaa	Rhythm Name 1 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 01	0aaa aaaa	Rhythm Name 2 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 02	0aaa aaaa	Rhythm Name 3 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 03	0aaa aaaa	Rhythm Name 4 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 04	0aaa aaaa	Rhythm Name 5 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 05	0aaa aaaa	Rhythm Name 6 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 06	0aaa aaaa	Rhythm Name 7 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 07	0aaa aaaa	Rhythm Name 8 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 08	0aaa aaaa	Rhythm Name 9 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 09	0aaa aaaa	Rhythm Name 10 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Name 11 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Name 12 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 0C	0aaa aaaa	Rhythm Level (0 - 127)
	00 0D	0000 000a	(reserve)<*>
#	00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb	(reserve)<*>
	00 10	0000 000a	(reserve)<*>
	00 11	0000 aaaa	Rhythm Output Assign (0 - 13) MFX, A, B, ---, ---, 1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---, TONE
00 00 00 12			Total Size

❍Rhythm Common MFX

Offset Address		Description
	00 00	0aaa aaaa	MFX Type (0 - 127)
	00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level (0 - 127)
	00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level (0 - 127)
	00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level (0 - 127)
	00 04	0000 00aa	MFX Output Assign (0 - 3) A, B, ---, ---
	00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1 (0 - 16) OFF, 1 - 16
	00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2 (0 - 16) OFF, 1 - 16
	00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3 (0 - 16) OFF, 1 - 16
	00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4 (0 - 16) OFF, 1 - 16
#	00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	MFX Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	MFX Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	MFX Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	MFX Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	MFX Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	MFX Parameter 6 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	MFX Parameter 7 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	MFX Parameter 8 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	MFX Parameter 9 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	MFX Parameter 10 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	MFX Parameter 11 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	MFX Parameter 12 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	MFX Parameter 13 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	MFX Parameter 14 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 49	0000 aaaa	

	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 59	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 5D	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 61	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 65	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 69	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 6D	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 71	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 75	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 79	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 7D	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 01	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 05	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 09	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 0D	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11	Total Size		

❍Rhythm Common Chorus

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 3)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign	(0 - 3) A, B, ---, ---
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 08	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0C	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 10	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 14	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 18	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1C	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 20	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 24	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 28	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2C	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 30	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 34	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 38	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3C	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 40	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 44	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 48	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4C	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 50	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 54	Total Size		

❍Rhythm Common Reverb

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 5)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 - 3) A, B, ---, ---
# 00 03	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000

Offset Address		Description	
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53	Total Size		

❍Rhythm Tone

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Tone Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Tone Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Tone Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Tone Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Tone Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Tone Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Tone Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Tone Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Tone Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Tone Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Tone Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Tone Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0C	0000 000a	Assign Type	(0 - 1) MULTI, SINGLE
00 0D	000a aaaa	Mute Group	(0 - 31) OFF, 1 - 31
00 0E	0aaa aaaa	Tone Level	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(0 - 127) C-1 - G9
00 10	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 11	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 12	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 13	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth	(0 - 63)
00 14	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127) L63 - 63R
00 15	0000 000a	Tone Env Mode	(0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 16	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)
00 17	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level	(0 - 127)
00 18	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level	(0 - 127)
00 19	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 1A	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 1B	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 - 12) MFX, A, B, ---, ---, 1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---
00 1C	00aa aaaa	Tone Pitch Bend Range	(0 - 48)
00 1D	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 1E	0000 000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 1F	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 20	0000 00aa	WMT Velocity Control	(0 - 2) OFF, ON, RANDOM
00 21	0000 000a	WMT1 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 22	0000 00aa	WMT1 Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 2F	0000 00aa	WMT1 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 30	0000 000a	WMT1 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 31	0000 00aa	WMT1 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 32	000a aaaa	WMT1 Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 33	0000 000a	WMT1 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
00 34	0aaa aaaa	WMT1 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 35	0aaa aaaa	WMT1 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 36	0aaa aaaa	WMT1 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 37	0000 000a	WMT1 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 38	0000 00aa	WMT1 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 39	0aaa aaaa	WMT1 Wave Level	(0 - 127)
00 3A	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 3B	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 3C	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 3D	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 3E	0000 000a	WMT2 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 3F	0000 00aa	WMT2 Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 4C	0000 00aa	WMT2 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 4D	0000 000a	WMT2 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 4E	0000 00aa	WMT2 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 4F	000a aaaa	WMT2 Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 50	0000 000a	WMT2 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
00 51	0aaa aaaa	WMT2 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 52	0aaa aaaa	WMT2 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 53	0aaa aaaa	WMT2 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 54	0000 000a	WMT2 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 55	0000 00aa	WMT2 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 56	0aaa aaaa	WMT2 Wave Level	(0 - 127)
00 57	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 58	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 59	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 5A	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 5B	0000 000a	WMT3 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 5C	0000 00aa	WMT3 Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 69	0000 00aa	WMT3 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 6A	0000 000a	WMT3 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 6B	0000 00aa	WMT3 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 6C	000a aaaa	WMT3 Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 6D	0000 000a	WMT3 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
00 6E	0aaa aaaa	WMT3 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 6F	0aaa aaaa	WMT3 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 70	0aaa aaaa	WMT3 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 71	0000 000a	WMT3 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 72	0000 00aa	WMT3 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 73	0aaa aaaa	WMT3 Wave Level	(0 - 127)
00 74	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 75	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 76	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 77	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 78	0000 000a	WMT4 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 79	0000 00aa	WMT4 Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
# 00 7A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 7E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 01 02	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc		

	0000 dddd	WMT4 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
01 06	0000 00aa	WMT4 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
01 07	0000 000a	WMT4 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
01 08	0000 00aa	WMT4 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
01 09	000a aaaa	WMT4 Wave FXM Depth	(0 - 16)
01 0A	0000 000a	WMT4 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
01 0B	0aaa aaaa	WMT4 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
01 0C	0aaa aaaa	WMT4 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
01 0D	0aaa aaaa	WMT4 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
01 0E	0000 000a	WMT4 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
01 0F	0000 00aa	WMT4 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
01 10	0aaa aaaa	WMT4 Wave Level	(0 - 127)
01 11	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
01 12	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
01 13	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
01 14	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
01 15	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76) -12 - +12
01 16	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 17	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 18	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 19	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
01 1A	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
01 1B	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
01 1C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
01 1D	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127) -63 - +63
01 1E	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127) -63 - +63
01 1F	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127) -63 - +63
01 20	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127) -63 - +63
01 21	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127) -63 - +63
01 22	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
01 23	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
01 24	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
01 25	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 26	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)
01 27	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 28	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127) -63 - +63
01 29	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve Type	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
01 2A	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 2B	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 2C	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 2D	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
01 2E	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
01 2F	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
01 30	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
01 31	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
01 32	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)
01 33	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)
01 34	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)
01 35	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)
01 36	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
01 37	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 38	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 39	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 3A	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)
01 3B	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)
01 3C	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)
01 3D	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)
01 3E	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)
01 3F	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)
01 40	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)
01 41	0000 000a	One Shot Mode	(0 - 1) OFF, ON
01 42	0aaa aaaa	Aftertouch Time Ctrl Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 00 01 43	Total Size		

2. GS (Model ID = 42H)

❍System Parameter

Start Address		Description	
# 40 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Master Tune	(24 - 2024) -100.0 - 100.0 [cent]
40 00 04	0aaa aaaa	Master Volume	(0 - 127)
40 00 05	0aaa aaaa	Master Key Shift	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 00 06	0aaa aaaa	Master Pan	(1 - 127) L63 - 63R
40 00 7F	0aaa aaaa	Mode Set	(0, 127) GS-RESET, GS-EXIT

❍Common Parameter

Start Address		Description	
40 01 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	(0 - 24)
40 01 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	(0 - 24)
40 01 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	(0 - 24)
40 01 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	(0 - 24)
40 01 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	(0 - 24)
40 01 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	(0 - 24)
40 01 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	(0 - 24)
40 01 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	(0 - 24)
40 01 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	(0 - 24)
40 01 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	(0 - 24)
40 01 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	(0 - 24)
40 01 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	(0 - 24)
40 01 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	(0 - 24)
40 01 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	(0 - 24)
40 01 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	(0 - 24)
40 01 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	(0 - 24)
40 01 30	0aaa aaaa	Reverb Macro	(0 - 7)
40 01 31	0aaa aaaa	Reverb Character	(0 - 7)
40 01 32	0aaa aaaa	Reverb Pre-LPF	(0 - 7)
40 01 33	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
40 01 34	0aaa aaaa	Reverb Time	(0 - 127)
40 01 35	0aaa aaaa	Reverb Delay Feedback	(0 - 127)
40 01 36	0aaa aaaa	Reverb Send Level to Chorus<*>	(0 - 127)
40 01 38	0aaa aaaa	Chorus Macro	(0 - 7)
40 01 39	0aaa aaaa	Chorus Pre-LPF	(0 - 7)
40 01 3A	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
40 01 3B	0aaa aaaa	Chorus Feedback	(0 - 127)
40 01 3C	0aaa aaaa	Chorus Delay	(0 - 127)
40 01 3D	0aaa aaaa	Chorus Rate	(0 - 127)
40 01 3E	0aaa aaaa	Chorus Depth	(0 - 127)
40 01 3F	0aaa aaaa	Chorus Send Level to Reverb	(0 - 127)

❍Part Parameter

Start Address		Description	
# 40 1x 00	0aaa aaaa 0aaa aaaa	Tone Number CC#00 Value Tone Number PC Value	(0 - 127) (0 - 127)
40 1x 02	0aaa aaaa	Rx. Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
40 1x 03	0000 000a	Rx. Pitch Bend	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 04	0000 000a	Rx. Channel Pressure	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 05	0000 000a	Rx. Program Change	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 06	0000 000a	Rx. Control Change	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 07	0000 000a	Rx. Poly Pressure	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 08	0000 000a	Rx. Note Message	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 09	0000 000a	Rx. RPN	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 0A	0000 000a	Rx. NRPN	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 0B	0000 000a	Rx. Modulation	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 0C	0000 000a	Rx. Volume	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 0D	0000 000a	Rx. Panpot	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 0E	0000 000a	Rx. Expression	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 0F	0000 000a	Rx. Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 10	0000 000a	Rx. Portamento	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 11	0000 000a	Rx. Sostenuto	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 12	0000 000a	Rx. Soft	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 13	0aaa aaaa	Mono / Poly Mode	(0 - 1) MODE, POLY
40 1x 14	0aaa aaaa	Assign Mode<*>	(0 - 2) SINGLE, LIMITED-MULTI, FULL-MULTI
40 1x 15	0aaa aaaa	Use for Rhythm Part	(0 - 2) OFF, MAP1, MAP2
40 1x 16	0aaa aaaa	Pitch Key Shift	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
# 40 1x 17	0000 aaaa 0000 bbbb	Pitch Offset Fine	(8 - 248) -12.0 - +12.0 [Hz]
40 1x 19	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7)	(0 - 127)
40 1x 1A	0aaa aaaa	Velocity Sens Depth	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 1B	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 1C	0aaa aaaa	Part Panpot (CC# 10)	(0 - 127) RANDOM, L63 - 63R
40 1x 1D	0aaa aaaa	Keyboard Range Low	(0 - 127)
40 1x 1E	0aaa aaaa	Keyboard Range High	(0 - 127)
40 1x 1F	0aaa aaaa	CC1 Controller Number	(0 - 95)
40 1x 20	0aaa aaaa	CC2 Controller Number	(0 - 95)
40 1x 21	0aaa aaaa	Chorus Send Level (CC# 93)	(0 - 127)
40 1x 22	0aaa aaaa	Reverb Send Level (CC# 93)	(0 - 127)
40 1x 23	0000 000a	Rx. Bank Select<*>	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 24	0000 000a	Rx. Bank Select LSB<*>	(0 - 1)

			OFF, ON
40 1x 30	0aaa aaaa	Tone Modify 1 (Vibrato Rate)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 31	0aaa aaaa	Tone Modify 2 (Vibrato Depth)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 32	0aaa aaaa	Tone Modify 3 (TVF Cutoff Freq.)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 33	0aaa aaaa	Tone Modify 4 (TVF Resonance)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 34	0aaa aaaa	Tone Modify 5 (TVF&TVA Env. Attack)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 35	0aaa aaaa	Tone Modify 6 (TVF&TVA Env. Decay)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 36	0aaa aaaa	Tone Modify 7 (TVF&TVA ENv. Release)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 37	0aaa aaaa	Tone Modify 8 (Vibrato Delay)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 40	0aaa aaaa	Scale Tuning C	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 41	0aaa aaaa	Scale Tuning C#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 42	0aaa aaaa	Scale Tuning D	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 43	0aaa aaaa	Scale Tuning D#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 44	0aaa aaaa	Scale Tuning E	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 45	0aaa aaaa	Scale Tuning F	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 46	0aaa aaaa	Scale Tuning F#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 47	0aaa aaaa	Scale Tuning G	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 48	0aaa aaaa	Scale Tuning G#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 49	0aaa aaaa	Scale Tuning A	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 4A	0aaa aaaa	Scale Tuning A#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 4B	0aaa aaaa	Scale Tuning B	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 2x 00	0aaa aaaa	Mod Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 01	0aaa aaaa	Mod TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 02	0aaa aaaa	Mod Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 03	0aaa aaaa	Mod LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 04	0aaa aaaa	Mod LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 05	0aaa aaaa	Mod LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 06	0aaa aaaa	Mod LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 07	0aaa aaaa	Mod LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 08	0aaa aaaa	Mod LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 09	0aaa aaaa	Mod LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 0A	0aaa aaaa	Mod LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 10	0aaa aaaa	Bend Pitch Control	(64 - 88) 0 - 24 [semitone]
40 2x 11	0aaa aaaa	Bend TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 12	0aaa aaaa	Bend Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 13	0aaa aaaa	Bend LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 14	0aaa aaaa	Bend LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 15	0aaa aaaa	Bend LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 16	0aaa aaaa	Bend LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 17	0aaa aaaa	Bend LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 18	0aaa aaaa	Bend LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 19	0aaa aaaa	Bend LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 1A	0aaa aaaa	Bend LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 20	0aaa aaaa	CAf Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 21	0aaa aaaa	CAf TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 22	0aaa aaaa	CAf Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 23	0aaa aaaa	CAf LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 24	0aaa aaaa	CAf LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 25	0aaa aaaa	CAf LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 26	0aaa aaaa	CAf LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 27	0aaa aaaa	CAf LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 28	0aaa aaaa	CAf LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 29	0aaa aaaa	CAf LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 2A	0aaa aaaa	CAf LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 30	0aaa aaaa	PAf Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 31	0aaa aaaa	PAf TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 32	0aaa aaaa	PAf Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 33	0aaa aaaa	PAf LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 34	0aaa aaaa	PAf LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 35	0aaa aaaa	PAf LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 36	0aaa aaaa	PAf LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 37	0aaa aaaa	PAf LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 38	0aaa aaaa	PAf LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 39	0aaa aaaa	PAf LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 3A	0aaa aaaa	PAf LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 40	0aaa aaaa	CC1 Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 41	0aaa aaaa	CC1 TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 42	0aaa aaaa	CC1 Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 43	0aaa aaaa	CC1 LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 44	0aaa aaaa	CC1 LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 45	0aaa aaaa	CC1 LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 46	0aaa aaaa	CC1 LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 47	0aaa aaaa	CC1 LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 48	0aaa aaaa	CC1 LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 49	0aaa aaaa	CC1 LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 4A	0aaa aaaa	CC1 LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 50	0aaa aaaa	CC2 Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 51	0aaa aaaa	CC2 TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 52	0aaa aaaa	CC2 Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 53	0aaa aaaa	CC2 LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 54	0aaa aaaa	CC2 LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 55	0aaa aaaa	CC2 LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 56	0aaa aaaa	CC2 LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 57	0aaa aaaa	CC2 LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 58	0aaa aaaa	CC2 LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 59	0aaa aaaa	CC2 LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 5A	0aaa aaaa	CC2 LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]

x: BLOCK NUMBER (0-F)
Part 1 (MIDI ch = 1) x = 1
Part 2 (MIDI ch = 2) x = 2
: : :
Part 9 (MIDI ch = 9) x = 9
Part10 (MIDI ch = 10) x = 0
Part11 (MIDI ch = 11) x = A
Part12 (MIDI ch = 12) x = B
: : :
Part16 (MIDI ch = 16) x = F

❍ Drum Setup Parameter

Start Address		Description	
41 m0 00	0aaa aaaa	Drum Map Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 01	0aaa aaaa	Drum Map Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 02	0aaa aaaa	Drum Map Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 03	0aaa aaaa	Drum Map Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 04	0aaa aaaa	Drum Map Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 05	0aaa aaaa	Drum Map Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 06	0aaa aaaa	Drum Map Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 07	0aaa aaaa	Drum Map Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 08	0aaa aaaa	Drum Map Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 09	0aaa aaaa	Drum Map Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 0A	0aaa aaaa	Drum Map Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 0B	0aaa aaaa	Drum Map Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m1 rr	0aaa aaaa	Play Note Number	(0 - 127)
41 m2 rr	0aaa aaaa	Level	(0 - 127)
41 m3 rr	0aaa aaaa	Assign Group Number	(0 - 127) NON, 1 - 127
41 m4 rr	0aaa aaaa	Panpot	(0 - 127) RAMDOM, L63 - 63R
41 m5 rr	0aaa aaaa	Reverb Send Level	(0 - 127) 0.0 - 1.0
41 m6 rr	0aaa aaaa	Chorus Send Level	(0 - 127) 0.0 - 1.0
41 m7 rr	0000 000a	Rx. Note Off	(0 - 1) OFF, ON
41 m8 rr	0000 000a	Rx. Note On	(0 - 1) OFF, ON

m: Map number (0 = MAP1, 1 = MAP2)
rr: drum part note number (00H-7FH)

■Decimal and Hexadecimal Table

(An "H" is appended to the end of numbers in hexadecimal notation.)
In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of Exclusive messages, etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.
The following table shows how these correspond to decimal numbers.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal
H: hexadecimal

* Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one greater than the values given in the above table.
* A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128+bb.
* In the case of values which have a +/- sign, 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two types, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example, if aa bbH were expressed as decimal, this would be aa bbH - 40 00H = aa x 128+bb - 64 x 128.
* Data marked "Use nibbled data" is expressed in hexadecimal in 4-bit units. A value expressed as a 2-byte nibble 0a 0bH has the value of a x 16+b.

<Example1> What is the decimal expression of 5AH?

From the preceding table, 5AH = 90

<Example2> What is the decimal expression of the value 12 34H given as hexadecimal for each 7 bits?

From the preceding table, since 12H = 18 and 34H = 52
18 x 128+52 = 2356

<Example3> What is the decimal expression of the nibbled value 0A 03 09 0D?

From the preceding table, since 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
((10 x 16+3) x 16+9) x 16+13 = 41885

<Example4> What is the nibbled expression of the decimal value 1258?

```
16 ) 1258
16 )   78 ...10
16 )    4 ...14
        0 ... 4
```

Since from the preceding table, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, the result is: 00 04 0E 0AH.

■Examples of Actual MIDI Messages

<Example1> 92 3E 5F

9n is the Note-on status, and n is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note-on message with MIDI CH = 3, note number 62 (note name is D4), and velocity 95.

<Example2> CE 49

CnH is the Program Change status, and n is the MIDI channel number. Since EH = 14 and 49H = 73, this is a Program Change message with MIDI CH = 15, program number 74.

<Example3> EA 00 28

EnH is the Pitch Bend Change status, and n is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H = 0) is the LSB and the 3rd byte (28H = 40) is the MSB, but Pitch Bend Value is a signed number in which 40 00H (= 64 x 12+80 = 8192) is 0, so this Pitch Bend Value is
28 00H - 40 00H = 40 x 12+80 - (64 x 12+80) = 5120 - 8192 = -3072

If the Pitch Bend Sensitivity is set to 2 semitones, -8192 (00 00H) will cause the pitch to change -200 cents, so in this case -200 x (-3072) é÷ (-8192) = -75 cents of Pitch Bend is being applied to MIDI channel 11.

<Example4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH is the Control Change status, and n is the MIDI channel number. For Control Changes, the 2nd byte is the control number, and the 3rd byte is the value. In a case in which two or more messages consecutive messages have the same status, MIDI has a provision called "running status" which allows the status byte of the second and following messages to be omitted. Thus, the above messages have the following meaning.

B3	64 00	MIDI ch.4, lower byte of RPN parameter number:	00H
(B3)	65 00	(MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number:	00H
(B3)	06 0C	(MIDI ch.4) upper byte of parameter value:	0CH
(B3)	26 00	(MIDI ch.4) lower byte of parameter value:	00H
(B3)	64 7F	(MIDI ch.4) lower byte of RPN parameter number:	7FH
(B3)	65 7F	(MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number:	7FH

In other words, the above messages specify a value of 0C 00H for RPN parameter number 00 00H on MIDI channel 4, and then set the RPN parameter number to 7F 7FH.

RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the value indicates semitone units, so a value of 0CH = 12 sets the maximum pitch bend range to +/-12 semitones (1 octave). (On GS sound generators the LSB of Pitch Bend Sensitivity is ignored, but the LSB should be transmitted anyway (with a value of 0) so that operation will be correct on any device.)

Once the parameter number has been specified for RPN or NRPN, all Data Entry messages transmitted on that same channel will be valid, so after the desired value has been transmitted, it is a good idea to set the parameter number to 7F 7FH to prevent accidents. This is the reason for the (B3) 64 7F (B3) 65 7F at the end.

It is not desirable for performance data (such as Standard MIDI File data) to contain many events with running status as given in <Example 4>. This is because if playback is halted during the song and then rewound or fast-forwarded, the sequencer may not be able to transmit the correct status, and the sound generator will then misinterpret the data. Take care to give each event its own status.

It is also necessary that the RPN or NRPN parameter number setting and the value setting be done in the proper order. On some sequencers, events occurring in the same (or consecutive) clock may be transmitted in an order different than the order in which they were received. For this reason it is a good idea to slightly skew the time of each event (about 1 tick for TPQN = 96, and about 5 ticks for TPQN = 480).

* TPQN: Ticks Per Quarter Note

■Example of an Exclusive Message and Calculating a Checksum

Roland Exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end (before F7) to make sure that the message was correctly received. The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the transmitted Exclusive message.

●How to calculate the checksum (hexadecimal numbers are indicated by "H")

The checksum is a value derived by adding the address, size, and checksum itself and inverting the lower 7 bits.
Heresanexampleofhowthechecksumiscalculated.WewillassumethatintheExclusivemessage wearetransmitting,theaddressisaabbccddHandthedataorsizeiseeffH.'

aa + bb + cc + dd + ee + ff = sum
sum ÷ 128 = quotient ... remainder
128 - remainder = checksum

<Example> Setting CHORUS TYPE of PERFORMANCE COMMON to DELAY (DT1)

According to the **Parameter Address Map** (p. 326), the start address of Temporary Performance is 10 00 00 00H, the offset address of CHORUS at PERFORMANCE COMMON is 04 00H, and the address of CHORUS TYPE is 00 00H. Therefore the address of CHORUS TYPE of PERFORMANCE COMMON is;

```
   10 00 00 00H
         04 00H
+)       00 00H
   10 00 04 00H
```

DELAY has the value of 02H.
So the system exclusive message should be sent is;

F0	41	10	00 6B	12	10 00 04 00	02	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	data	checksum	(6)

(1) Exclusive Status (2) ID (Roland) (3) Device ID (17)
(4) Model ID (Fantom-S/S88) (5) Command ID (DT1) (6) End of Exclusive

Then calculate the checksum.

10H + 00H + 04H + 00H + 02H = 16 + 0 + 4 + 0 + 2 = 22 (sum)
22 (sum) ÷ 128 = 0 (quotient) ... 22 (remainder)
checksum = 128 - 22 (remainder) = 106 = 6AH

This means that F0 41 10 00 6B 12 10 00 04 00 02 6A F7 is the message should be sent.

■The Scale Tune Feature (address: 40 1x 40)

The scale Tune feature allows you to finely adjust the individual pitch of the notes from C through B. Though the settings are made while working with one octave, the fine adjustments will affect all octaves. By making the appropriate Scale Tune settings, you can obtain a complete variety of tuning methods other than equal temperament. As examples, three possible types of scale setting are explained below.

❍Equal Temperament

This method of tuning divides the octave into 12 equal parts. It is currently the most widely used form of tuning, especially in occidental music. On the Fantom, the default settings for the Scale Tune feature produce equal temperament.

❍Just Temperament (Tonic of C)

The principal triads resound much more beautifully than with equal temperament, but this benefit can only be obtained in one key. If transposed, the chords tend to become ambiguous. The example given involves settings for a key in which C is the keynote.

❍Arabian Scale

By altering the setting for Scale Tune, you can obtain a variety of other tunings suited for ethnic music. For example, the settings introduced below will set the unit to use the Arabian Scale.

Example Settings

Note name	Equal Temperament	Just Temperament (Key-tone C)	Arabian Scale
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

The values in the table are given in cents. Convert these values to hexadecimal, and transmit them as Exclusive data.
For example, to set the tune (C-B) of the Part 1 Arabian Scale, send the following data:

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

■ASCII Code Table

Patch Name and Performance Name, etc., of MIDI data are described the ASCII code in the table below.

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	"	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	`	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(	72	48H	H	104	68H	h
41	29H	)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	—	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[	123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	\	124	7CH	|
61	3DH	=	93	5DH	]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	^			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D: décimal
H: hexadécimal

* "SP" représente un espace.

Tableau de correspondance pour les numéros de banque et de programme MIDI

Patch

Groupe	No.	No. de banque		No. de programme
		MSB	LSB	
USER	001–128	87	0	1–128
	129–256	87	1	1–128
CARD	001–128	87	32	1–128
	129–256	87	33	1–128
PR-A	001–128	87	64	1–128
PR-B	001–128	87	65	1–128
PR-C	001–128	87	66	1–128
PR-D	001–128	87	67	1–128
PR-E	001–128	87	68	1–128
PR-F (* S88 only)	001–008	87	69	1–8
GM(2)	001–256	121	0–	1–128
XP-A (SRX-01)	001–	93	0	1–
(SRX-02)	001–	93	1	1–
:	:	:	:	:
XP-B (SRX-01)	001–	93	0	1–
(SRX-02)	001–	93	1	1–
:	:	:	:	:
XP-C (SRX-01)	001–	93	0	1–
(SRX-02)	001–	93	1	1–
:	:	:	:	:
XP-D (SRX-01)	001–	93	0	1–
(SRX-02)	001–	93	1	1–
:	:	:	:	:

* *Les groupes XP varient selon les cartes de forme d'onde installées. Vous trouverez les renseignements utiles dans le mode d'emploi des cartes SRX utilisées.*

Kits de batterie (Rhythm Set)

Groupe	No.	No. de banque		No. de programme
		MSB	LSB	
USER	001–032	86	0	1–32
CARD	001–032	86	32	1–32
PRST	001–032	86	64	1–32
GM(2)	001–009	120	---	1–57
XP-A (SRX-01)	001–	92	0	1–
(SRX-02)	001–	92	1	1–
:	:	:	:	:
XP-B (SRX-01)	001–	92	0	1–
(SRX-02)	001–	92	1	1–
:	:	:	:	:
XP-C (SRX-01)	001–	92	0	1–
(SRX-02)	001–	92	1	1–
:	:	:	:	:
XP-D (SRX-01)	001–	92	0	1–
(SRX-02)	001–	92	1	1–
:	:	:	:	:

* *Les groupes XP varient selon les cartes de forme d'onde installées. Vous trouverez les renseignements utiles dans le mode d'emploi des cartes SRX utilisées.*

Performances

Groupe	No.	No. de banque		No. de programme
		MSB	LSB	
USER	01–64	85	0	1–64
CARD	01–64	85	32	1–64
PRST	01–64	85	64	1–64

* *La sélection de multitimbres via MIDI ne fonctionne que si le canal de transmission du dispositif externe correspond au canal "Multitimbre Control" du Fantom-S.*

(Sound Generator Section)
Model Fantom-S/S88

MIDI Implementation Chart

Date : Feb. 6, 2003
Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	1–16	1–16	
Channel	Changed	1–16	1–16	Memorized
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Messages	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	O	O *1	
	Channel's	O	O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Control Change	0, 32	O *1	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
	8	O	X	Balance
	10	O	O *1	Panpot
	11	O	O *1	Expression
	16	O	X	General purpose controller 1
	17	O	X	General purpose controller 2
	18	O	X	General purpose controller 3
	19	O	X	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
	69	O	O	Hold 2
	70	O	X	Sound variation
	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 1 Level)	General purpose controller 5
	81	O	O (Tone 2 Level)	General purpose controller 6
	82	O	O (Tone 3 Level)	General purpose controller 7
	83	O	O (Tone 4 Level)	General purpose controller 8
	84	O	O	Portamento control
	91	O	O (Reverb)	General purpose effects 1
	92	O	X	Tremolo
	93	O	O (Chorus)	General purpose effects 3
	94	O	X	Celeste
	95	O	X	Phaser
	1–31, 64–95	O	O	Pedal, Knob, D Beam
	98, 99	X	X	NRPN LSB, MSB
	100, 101	X	O	RPN LSB, MSB
Program Change	: True Number	O *1 **********	O *1 0–127	Program No. 1–128
System Exclusive		O *3	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Real Time	: Clock	X	X	
	: 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.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

(Sequencer Section) Date : Feb. 6, 2003

Model Fantom-S/S88

MIDI Implementation Chart

Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	All channel	All channel	There is no specific basic channel.
	Changed	X	1–16	
Mode	Default	X	X	
	Messages	X	X	
	Altered	**********		
Note Number :		0–127	0–127	
	True Voice	**********	0–127	
Velocity	Note On	O	O	
	Note Off	O	O	
After Touch	Key's	O	O *1	
	Channel's	O	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	: Quarter Frames	O *1	O *2	
	: Song Position	O *1	O *1	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	O	O	
System Real Time	: Clock	O *1	O *1	
	: Commands	O *1	O *1	
Aux Messages	: All Sound Off	O	O	
	: Reset All Controllers	O	O	
	: Local On/Off	X *2	X	
	: All Notes Off	O *3	O (123–127) *3	
	: Active Sensing	O	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		*1 O X is selectable. *2 Not stored/transmitted when received, but can be created and transmitted using Microscope. *3 Mode Messages (123–127) are recorded and transmitted, after all currently sounding notes are turned off. The All Note Message itself is not recorded or transmitted. However, it can be created in Microscope and transmitted.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

Roland®

GENERAL MIDI2

Fantom-S
Fantom-S88

Liste de sons

Félicitations et merci d'avoir opté pour le *Fantom-S* / *Fantom-S88* de Roland.

Liste de Performances 350

Liste de Patches 351

Liste de kits de batterie (Rhythm Sets) 356

Liste de formes d'onde 365

Listes de motifs d'arpèges/de formes d'accord 369

Liste de motifs rythmiques (Rhythm Patterns)..... 371

Liste de groupes rythmiques (Rhythm Group)..... 373

Copyright © 2003 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.

Liste de Performances

Groupe USER (utilisateur)

No.	Nom	No.	Nom
001	SuperStepLFO	033	Bl Hrp&Wurly
002	Tone Dly Ens	034	Tape Echo&Bs
003	Piano & Vox	035	Retro Split
004	Str&Hrn Sect	036	R&B Spirit
005	*Pad&Key Jam	037	Holy Vox+Sub
006	EP Multi	038	Oh So Smooth
007	Old EP Vinyl	039	EP Paradise
008	Hip-Hop-R&B	040	Nice"Slicer"
009	Denki Samba	041	Fat "Waves"
010	Pop Groover	042	Rhoto Backer
011	Ritmo Basico	043	Vox-n-Bkgrnd
012	AutoSequence	044	Shuffle-Pop
013	TranceReady?	045	Syn Amb Grv
014	PopBrass&Bs	046	Organ & Bs 1
015	Dist Gt Mult	047	Organ & Bs 2
016	EpicTrncySyn	048	R&B EP Phr
017	FreeFall Pad	049	R&B Gtr Arp
018	MultiDly Syn	050	Neo City
019	Robot Bass	051	Inorganic
020	Slice Rv Hit	052	High-Speed
021	AutoNoiseOSC	053	Rv Piano Pad
022	*PlayDaPadz	054	PhaseRhodes1
023	*Eurodance	055	PhaseRhodes2
024	Brass Sec FS	056	Rotary Multi
025	Power Groove	057	Str Stack FS
026	Rocker Set	058	Highland
027	Groove Note	059	Marshland
028	OctEG w/Back	060	Burning Lead
029	Dist Arp Grv	061	Bass Multi
030	3 Fingresque	062	Delay Santur
031	BackingEG+Bs	063	Neutron
032	Vibes+Fl+Bs	064	Gated Drum

Groupe PRESET (présélections)

No.	Nom	No.	Nom
001	Seq:Template	033	Seq:Perc Phr
002	Seq:Pop 1	034	Piano & Vox
003	Seq:Pop 2	035	Rv Piano Pad
004	Seq:Pop 3	036	PhaseRhodes1
005	Seq:Pop 4	037	PhaseRhodes2
006	Seq:Pop 5	038	Old EP Vinyl
007	Seq:Pop 6	039	Rotary Multi
008	Seq:Pop 7	040	Highland
009	Seq:Rock 1	041	Marshland
010	Seq:Rock 2	042	Burning Lead
011	Seq:Fusion	043	Dist Gt Mult
012	Seq:Funk	044	Bass Multi
013	Seq:Jazz	045	Robot Bass
014	Seq:HipHop 1	046	Str Stack FS
015	Seq:HipHop 2	047	Str&Hrn Sect
016	Seq:R&B 1	048	Slice Rv Hit
017	Seq:R&B 2	049	Brass Sec FS
018	Seq:BrkBeats	050	Multi Mod Ld
019	Seq:Big Beat	051	Nice"Slicer"
020	Seq:DnB	052	Fat "Waves"
021	Seq:2 Step	053	Tone Dly Ens
022	Seq:Trance	054	SuperStepLFO
023	Seq:Techno	055	AutoSequence
024	Seq:Electro	056	Neutron
025	Seq:Hardcore	057	AutoNoiseOSC
026	Seq:House	058	Holy Vox+Sub
027	Seq:Disco	059	Delay Santur
028	Seq:Reggae	060	Gated Drum
029	Seq:Bossa	061	Piano & Str
030	Seq:Latin	062	Ensemble Pfm
031	Seq:EL Samba	063	SongMake Tmp
032	Seq:TabraPhr	064	GM2 Template

Les données sonores (Performances, Patches, kits de batterie, groupes et motifs rythmiques) dont le nom est précédé d'un astérisque (*) utilisent des échantillons préprogrammés (Preset). Aussi, pour pouvoir exploiter ces données sonores, il faut charger les échantillons Preset en question dans le Fantom-S/S88.

Liste de Patches

USER (groupe utilisateur)

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	Synth Force	4	PULSATING
002	So true...	2	AC.PIANO
003	FS Syn Bass1	3	SYNTH BASS
004	Mojo Man	2	HIT&STAB
005	StageRhdTrem	2	EL.PIANO
006	Dig-n-Duke	2	SOFT LEAD
007	Uncle Martin	2	AC.GUITAR
008	"2 Point 2"	7	BRIGHT PAD
009	SoundOnSound	1	SYNTH FX
010	DOC Stack	2	OTHER SYNTH
011	TB Wah	1	TECHNO SYNTH
012	* PhaseDance	4	BEAT&GROOVE
013	Studio Sect.	4	STRINGS
014	Spirit Tines	3	EL.PIANO
015	Sub Sonic	4	SYNTH BASS
016	Chaos 2003	4	SYNTH FX
017	BluesHrp V/S	1	HARMONICA
018	Cue Tip	1	OTHER SYNTH
019	OilDrum Bass	3	SYNTH BASS
020	Hellrazor	3	PULSATING
021	Warm Pad Pno	4	AC.PIANO
022	LA Piano	3	AC.PIANO
023	Warm Str Pno	6	AC.PIANO
024	Rapsody	7	AC.PIANO
025	JD-800 Piano	1	AC.PIANO
026	LonesomeRoad	2	EL.PIANO
027	LEO Rhodes	4	EL.PIANO
028	Psycho EP	4	EL.PIANO
029	FM EPad	3	EL.PIANO
030	Celestial EP	4	EL.PIANO
031	Super Wurly	3	EL.PIANO
032	Remember	2	EL.PIANO
033	Backing PhEP	2	EL.PIANO
034	Phase Clavi	2	KEYBOARDS
035	Cutter Clavi	2	KEYBOARDS
036	D6 Clavi	3	KEYBOARDS
037	Amadeus	8	KEYBOARDS
038	FS Celesta	1	KEYBOARDS
039	FS Flat Bs	3	SYNTH BASS
040	R&B Bass 2	1	SYNTH BASS
041	Punch MG 1	2	SYNTH BASS
042	Punch MG 2	2	SYNTH BASS
043	V.Form Bass	1	SYNTH BASS
044	FS Acid Bs	2	SYNTH BASS
045	SQ Pan	2	SYNTH BASS
046	Foundation	2	SYNTH BASS
047	FS Unison Bs	2	SYNTH BASS
048	Lo Bass	3	SYNTH BASS
049	Solid Goa	1	SYNTH BASS
050	Loco Voco	2	SYNTH BASS
051	Electro Rubb	2	SYNTH BASS
052	TexturedBusy	3	SYNTH BASS
053	Unplug it!	1	SYNTH BASS
054	S&H Bass	3	SYNTH BASS
055	Return2Base!	1	BASS
056	LEO Bass	1	BASS
057	All Round Bs	2	BASS
058	Basement	1	BASS
059	Ulti Ac Bass	2	BASS
060	Comp'd JBass	2	BASS
061	Roomy Bass	2	BASS
062	FS Fretnot 1	2	BASS
063	PeakArpSine	1	SOFT LEAD
064	Sqr Diamond	2	SOFT LEAD
065	Chubby Lead	2	SOFT LEAD
066	Gwyo Press	2	HARD LEAD
067	MG Sqr Lead	2	SOFT LEAD
068	SoloNzPeaker	1	SOFT LEAD
069	Oscillo Lead	2	SOFT LEAD
070	Mid Saw Ld	4	SOFT LEAD
071	Sneaky Leady	2	SOFT LEAD
072	Legato Tkno	1	SOFT LEAD
073	Tristar	2	SOFT LEAD
074	Theramax	1	SOFT LEAD
075	SyncModulate	3	HARD LEAD
076	Wind Syn Ld	2	HARD LEAD
077	Distorted MG	1	HARD LEAD
078	Clean?	2	HARD LEAD
079	SynLead 0322	2	HARD LEAD
080	Legato Saw	2	HARD LEAD
081	DC Triangle	2	HARD LEAD
082	Space Lead	3	HARD LEAD
083	Squareheads	2	HARD LEAD
084	DirtyVoltage	2	HARD LEAD
085	Blue Meanie	2	HARD LEAD
086	"Q" DualSaws	2	HARD LEAD
087	X-Sink Delay	3	HARD LEAD
088	Defcon	2	HARD LEAD
089	HumanKindnes	4	SOFT PAD
090	Atmospherics	2	SOFT PAD
091	In The Pass	3	BRIGHT PAD
092	SaturnHolida	2	BRIGHT PAD
093	Cloud #9	3	SOFT PAD
094	Vulcano Pad	8	SOFT PAD
095	Strings Pad	2	SOFT PAD
096	JP Strings 2	5	SOFT PAD
097	FS MovinPad	8	SOFT PAD
098	Organic Pad	3	SOFT PAD
099	Reso Pad	3	SOFT PAD
100	FS Syn Str	5	SOFT PAD
101	Glass Organ	3	SOFT PAD
102	Terra Nostra	8	SOFT PAD
103	Seq-Pad 1	8	SOFT PAD
104	Neuro-Drone	7	BRIGHT PAD
105	HugeSoundMod	4	BRIGHT PAD
106	MistOver5ths	4	BRIGHT PAD
107	Polar Night	4	BRIGHT PAD
108	BillionStars	4	BRIGHT PAD
109	Mod Dare	4	BRIGHT PAD
110	Distant Sun	4	BRIGHT PAD
111	Filmscape	5	BRIGHT PAD
112	OB Rezo Pad	3	BRIGHT PAD
113	Voyager	4	BRIGHT PAD
114	* Beat Dance	2	BEAT&GROOVE
115	*StepLFO Ens	5	BEAT&GROOVE
116	* SliceDance	4	BEAT&GROOVE
117	VirtualHuman	4	PULSATING
118	ShapeURMusic	5	PULSATING
119	Auto Trance	2	PULSATING
120	PanningFrmnt	2	PULSATING
121	Digi-Doo	2	PULSATING
122	Beat Pad	3	PULSATING
123	FS ResoStep	5	PULSATING
124	HPF Slicer	3	PULSATING
125	DarknessSide	6	PULSATING
126	FS Alfa Rave	5	PULSATING
127	Seq-Pad 2	8	PULSATING
128	Step Trance	1	PULSATING
129	Electrons	1	PULSATING
130	StepPitShift	2	PULSATING
131	FS Strobe	4	PULSATING
132	Sweet House	4	TECHNO SYNTH
133	Electrostars	4	TECHNO SYNTH
134	Hoovercraft	4	TECHNO SYNTH
135	DelyResoSaws	2	TECHNO SYNTH
136	LoFiSequence	2	TECHNO SYNTH
137	Techno Snips	2	TECHNO SYNTH
138	Coffee Bee	2	TECHNO SYNTH
139	DreamInColor	3	TECHNO SYNTH
140	Alfa Retro	3	TECHNO SYNTH
141	AluminmWires	3	TECHNO SYNTH
142	Moon Synth	2	TECHNO SYNTH
143	DetuneSeqSaw	2	TECHNO SYNTH
144	MetalVoxBox	4	TECHNO SYNTH
145	Repertition	4	TECHNO SYNTH
146	Trancy Synth	2	OTHER SYNTH
147	4DaCommonMan	4	OTHER SYNTH
148	Magnetic 5th	2	OTHER SYNTH
149	Digitaless	2	OTHER SYNTH
150	Big Planet	2	OTHER SYNTH
151	Short Detune	2	OTHER SYNTH
152	Bustranza	2	OTHER SYNTH
153	Fairy Factor	6	OTHER SYNTH
154	Metalic Bass	2	OTHER SYNTH
155	X-Racer	2	OTHER SYNTH
156	TB-Sequence	1	OTHER SYNTH
157	TranceSaws	4	OTHER SYNTH
158	Impression	4	OTHER SYNTH
159	Story Harp	7	OTHER SYNTH
160	Wet Atax	2	OTHER SYNTH
161	Techno Craft	3	COMBINATION
162	Scatter	7	SYNTH FX
163	Control Room	4	SYNTH FX
164	Lazer Points	2	SYNTH FX
165	FS Crystal	2	SYNTH FX
166	Ambience	3	SYNTH FX
167	New Planetz	4	SYNTH FX
168	FS Try This!	3	SYNTH FX
169	Breath Echo	1	SYNTH FX
170	Faked Piano	4	SYNTH FX
171	Sub Hit	3	HIT&STAB
172	Blue Ice	2	HIT&STAB
173	Venus	2	HIT&STAB
174	BlastfrmPast	2	HIT&STAB
175	2ble Action	2	HIT&STAB
176	Cheezy Movie	4	HIT&STAB
177	SoftNyln Gtr	2	AC.GUITAR
178	Pre Mass Hum	4	AC.GUITAR
179	Wide Ac Gtr	4	AC.GUITAR
180	Strat Gtr	1	EL.GUITAR
181	Fixx it	1	EL.GUITAR
182	BluNoteStrat	1	EL.GUITAR
183	Clean Gtr	1	EL.GUITAR
184	JC Strat Bdy	2	EL.GUITAR
185	DynoJazz Gtr	1	EL.GUITAR
186	Searing COSM	2	DIST.GUITAR
187	Hurtling Gtr	3	DIST.GUITAR
188	Touch Drive	1	DIST.GUITAR
189	Pat is away	5	PLUCKED
190	Bosporus	3	PLUCKED
191	Teky Drop	4	PLUCKED
192	Aerial Harp	2	PLUCKED
193	Neo Sitar	2	PLUCKED
194	Sitar on C	6	PLUCKED
195	Stacc mp Str	4	STRINGS
196	FS Strings	8	STRINGS
197	Crossed Bows	5	STRINGS
198	DelicatePizz	4	STRINGS
199	Dolce Qrt	2	STRINGS
200	Clustered!?!	8	STRINGS
201	Small Str	7	STRINGS
202	Violin	1	STRINGS
203	2-way Sect.	2	STRINGS
204	HarWonderca	2	HARMONICA
205	Soft Orch 2	7	ORCHESTRA
206	Farewell	6	ORCHESTRA
207	Wind & Str 2	5	ORCHESTRA
208	Atk Flute	2	FLUTE
209	Pan Pipes	2	FLUTE
210	Andes Mood	1	FLUTE
211	FS PipeDream	4	ETHNIC
212	FS Oboe	1	WIND
213	Clarence.net	2	WIND
214	Good Old Day	3	WIND
215	Solo Sop Sax	1	SAX
216	Alto mp	1	SAX
217	Sax Sect. 1	3	SAX
218	Squeeze Me!	2	ACCORDION
219	Timpani+Low	4	PERCUSSION
220	Silky JP	2	SYNTH BRASS
221	SoftSynBrass	2	SYNTH BRASS
222	Silk Brs Pad	1	SYNTH BRASS
223	DetuneSawBrs	2	SYNTH BRASS
224	FS Brass	7	AC.BRASS
225	F.Horns Sect	3	AC.BRASS
226	Solo Tp	2	AC.BRASS
227	Harmon Mute	1	AC.BRASS
228	DynamicBrass	8	AC.BRASS
229	Flugel Horn	1	AC.BRASS
230	BrassPartOut	6	AC.BRASS
231	StackTp Sect	4	AC.BRASS
232	Beat Vox	1	VOX
233	Syn Opera	4	VOX
234	Uhmmm	8	VOX
235	Ooze	2	VOX
236	Morning Star	3	VOX
237	Angels Choir	4	VOX
238	Gospel Oohs	2	VOX
239	Rochno Org	4	ORGAN
240	LoFi PercOrg	1	ORGAN
241	Euro Organ	2	ORGAN
242	60's Org 1	2	ORGAN
243	60's Org 2	2	ORGAN
244	Peep Durple	5	ORGAN
245	Chapel Organ	2	ORGAN
246	Pipe Org/Mod	6	ORGAN
247	FS SoapOpera	1	ORGAN
248	Dreaming Box	4	BELL
249	Himalaya Ice	2	BELL
250	FS Musicbox	1	BELL
251	Candy Bell	2	BELL
252	MuBox Pad	4	BELL
253	Ethno Keys	2	MALLET
254	FS Marimba	1	MALLET
255	FS Vibe	1	MALLET
256	Toy Box	3	MALLET

Voix: nombre de voix

PR-A (groupe Preset A)

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	So true...	2	AC.PIANO
002	ConcertPiano	3	AC.PIANO
003	Warm Piano	2	AC.PIANO
004	Warm Pad Pno	4	AC.PIANO
005	Warm Str Pno	6	AC.PIANO
006	BealeSt Walk	4	AC.PIANO
007	Rapsody	7	AC.PIANO
008	JD-800 Piano	1	AC.PIANO
009	SA Dance Pno	2	AC.PIANO
010	FS E-Grand	4	AC.PIANO
011	FS Blend Pno	5	AC.PIANO
012	LA Piano	3	AC.PIANO
013	FS Rhodes	5	EL.PIANO
014	StageRhdTrem	2	EL.PIANO
015	Back2the60s	2	EL.PIANO
016	Tine Rhodes	1	EL.PIANO
017	LEO Rhodes	4	EL.PIANO
018	LonesomeRoad	2	EL.PIANO
019	Age'n'Tines	2	EL.PIANO
020	Brill TremEP	2	EL.PIANO
021	Crystal Rhd	2	EL.PIANO
022	Celestial EP	4	EL.PIANO
023	Spirit Tines	3	EL.PIANO
024	Psycho EP	4	EL.PIANO
025	Mk2 Stg phsr	3	EL.PIANO
026	SA Stacks	5	EL.PIANO
027	Backing PhEP	2	EL.PIANO
028	Balladeer	3	EL.PIANO
029	Remember	2	EL.PIANO
030	FS Wurly	2	EL.PIANO
031	Wurly Trem	3	EL.PIANO
032	Super Wurly	3	EL.PIANO
033	Pulse EPno	3	EL.PIANO
034	Fonky Fonky	2	EL.PIANO
035	FM Rhodes	5	EL.PIANO
036	FM-777	5	EL.PIANO
037	FM EPad	3	EL.PIANO
038	D6 Clavi	3	KEYBOARDS
039	Cutter Clavi	2	KEYBOARDS
040	FS Clavi	2	KEYBOARDS
041	Funky D	2	KEYBOARDS
042	Phase Clavi	2	KEYBOARDS
043	BPF Clavi Ph	2	KEYBOARDS
044	Pulse Clavi	2	KEYBOARDS
045	Analog Clavi	1	KEYBOARDS
046	Reso Clavi	2	KEYBOARDS
047	Harpsy Clavi	2	KEYBOARDS
048	FS Harpsi	4	KEYBOARDS
049	Amadeus	8	KEYBOARDS
050	FS Celesta	1	KEYBOARDS
051	FS Glocken	1	BELL
052	Music Bells	2	BELL
053	FS Musicbox	1	BELL
054	MuBox Pad	4	BELL
055	Kalimbells	2	BELL
056	Himalaya Ice	2	BELL
057	Dreaming Box	4	BELL
058	Step Ice	4	BELL
059	FS Bell 1	4	BELL
060	FS Bell 2	2	BELL
061	Candy Bell	2	BELL
062	FS Chime	1	BELL
063	Bell Ring	4	BELL
064	Tubular Bell	1	BELL
065	5th Key	2	BELL
066	Vibrations	2	MALLET
067	FS Vibe	1	MALLET
068	FS Marimba	1	MALLET
069	FS Xylo	1	MALLET
070	Ethno Keys	2	MALLET
071	Synergy MLT	2	MALLET
072	Steel Drums	2	MALLET
073	Xylosizer	2	MALLET
074	Toy Box	3	MALLET
075	FullDraw Org	3	ORGAN
076	StakDraw Org	4	ORGAN
077	FullStop Org	3	ORGAN
078	FS Perc Org	4	ORGAN
079	Euro Organ	2	ORGAN
080	Perky Organ	1	ORGAN
081	LoFi PercOrg	1	ORGAN
082	Rochno Org	4	ORGAN
083	R&B Organ 1	2	ORGAN
084	R&B Organ 2	4	ORGAN
085	Zepix Organ	4	ORGAN
086	Peep Durple	5	ORGAN
087	FS Dist Bee	1	ORGAN
088	60's Org 1	2	ORGAN
089	60's Org 2	2	ORGAN
090	FS SoapOpera	1	ORGAN
091	Chapel Organ	2	ORGAN
092	Grand Pipe	3	ORGAN
093	Masked Opera	6	ORGAN
094	Pipe Org/Mod	6	ORGAN
095	Vodkakordion	3	ACCORDION
096	Squeeze Me!	2	ACCORDION
097	Guinguette	3	ACCORDION
098	HarWonderca	2	HARMONICA
099	BluesHrp V/S	1	HARMONICA
100	Green Bullet	2	HARMONICA
101	SoftNyln Gtr	2	AC.GUITAR
102	FS Nylon Gt	2	AC.GUITAR
103	Wet Nyln Gtr	3	AC.GUITAR
104	Pre Mass Hum	4	AC.GUITAR
105	Thick Steel	2	AC.GUITAR
106	Uncle Martin	2	AC.GUITAR
107	Wide Ac Gtr	4	AC.GUITAR
108	Comp Stl Gtr	2	AC.GUITAR
109	Stl Gtr Duo	2	AC.GUITAR
110	FS 12str Gtr	3	AC.GUITAR
111	So good !	2	AC.GUITAR
112	Muted Gtr Pk	2	EL.GUITAR
113	StratSeq'nce	3	EL.GUITAR
114	Fixx it	1	EL.GUITAR
115	Jazz Guitar	1	EL.GUITAR
116	DynoJazz Gtr	1	EL.GUITAR
117	Wet TC	1	EL.GUITAR
118	Clean Gtr	1	EL.GUITAR
119	Crimson Gtr	2	EL.GUITAR
120	Touchee Funk	2	EL.GUITAR
121	Plug n' Gig	1	EL.GUITAR
122	Kinda Kurt	2	EL.GUITAR
123	Nice Oct Gtr	2	EL.GUITAR
124	Strat Gtr	1	EL.GUITAR
125	JC Strat Bdy	2	EL.GUITAR
126	Twin StratsB	2	EL.GUITAR
127	BluNoteStrat	1	EL.GUITAR
128	FS Funk Gtr	2	EL.GUITAR

PR-B (groupe Preset B)

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	GK Dubguitar	4	EL.GUITAR
002	& Scratchee	4	EL.GUITAR
003	Touch Drive	1	DIST.GUITAR
004	FS Chunk	4	DIST.GUITAR
005	Trem-o-Vibe	2	DIST.GUITAR
006	Nice Dist Gt	1	DIST.GUITAR
007	LP Dist	2	DIST.GUITAR
008	Hurtling Gtr	3	DIST.GUITAR
009	Searing COSM	2	DIST.GUITAR
010	FS Loud Gtr	3	DIST.GUITAR
011	FS Plugged!!	1	DIST.GUITAR
012	Punker 1	2	DIST.GUITAR
013	FS PowerChd	2	DIST.GUITAR
014	Punker 2	2	DIST.GUITAR
015	Ulti Ac Bass	2	BASS
016	Downright Bs	3	BASS
017	Ultimo Bass	3	BASS
018	Roomy Bass	2	BASS
019	Comp'd JBass	2	BASS
020	FingerMaster	2	BASS
021	CompressBass	2	BASS
022	All Round Bs	2	BASS
023	R&B Bs/Slide	2	BASS
024	Thumb Up!	1	BASS
025	Tubby Mute	2	BASS
026	Chicken Bass	3	BASS
027	Snug Bass	2	BASS
028	Return2Base!	1	BASS
029	A Big Pick	3	BASS
030	Basement	1	BASS
031	FS Fretnot 1	2	BASS
032	FS Fretnot 2	3	BASS
033	RichFretless	2	BASS
034	Got Pop?	1	BASS
035	JBass v/Thmb	2	BASS
036	FS Slap Bass	2	BASS
037	LEO Bass	1	BASS
038	Smooth Bass	2	SYNTH BASS
039	MC-404 Bass	2	SYNTH BASS
040	SH-101 Bs 1	2	SYNTH BASS
041	FS Syn Bass1	3	SYNTH BASS
042	Electro Rubb	2	SYNTH BASS
043	R&B Bass 1	2	SYNTH BASS
044	Enorjizor	2	SYNTH BASS
045	LowFat Bass	3	SYNTH BASS
046	Doze Bass	1	SYNTH BASS
047	FS Flat Bs	3	SYNTH BASS
048	Saw&MG Bass	4	SYNTH BASS
049	R&B Bass 2	1	SYNTH BASS
050	Foundation	2	SYNTH BASS
051	R&B Bass 3	2	SYNTH BASS
052	HipHop Bs 1	2	SYNTH BASS
053	HipHop Bs 2	3	SYNTH BASS
054	Solid Goa	1	SYNTH BASS
055	ResoSyn Bs 1	2	SYNTH BASS
056	SH-1 Bass	2	SYNTH BASS
057	SH-101 Bs 2	2	SYNTH BASS
058	FS Syn Bass2	2	SYNTH BASS
059	Poly Bass	1	SYNTH BASS
060	Punch MG 1	2	SYNTH BASS
061	Gashed Bass	2	SYNTH BASS
062	Q Bass	3	SYNTH BASS
063	FS Rubber Bs	3	SYNTH BASS
064	ResoSyn Bs 2	2	SYNTH BASS
065	Super-G DX	3	SYNTH BASS
066	Punch MG 2	2	SYNTH BASS
067	Kickin' Bass	2	SYNTH BASS
068	OilDrum Bass	3	SYNTH BASS
069	Glide-iator	2	SYNTH BASS
070	MG+SubOsc Bs	2	SYNTH BASS
071	FS Unison Bs	2	SYNTH BASS
072	TexturedBusy	3	SYNTH BASS
073	Detune Bass	2	SYNTH BASS
074	Lo Bass	3	SYNTH BASS
075	SQ Pan	2	SYNTH BASS
076	FS GarageBs1	3	SYNTH BASS
077	FS GarageBs2	2	SYNTH BASS
078	Sub Sonic	4	SYNTH BASS
079	FS Jungle Bs	2	SYNTH BASS
080	R&B Bass 4	1	SYNTH BASS
081	Beepin Bass	2	SYNTH BASS
082	MC-TB Bass	2	SYNTH BASS
083	Acdg Bass	2	SYNTH BASS
084	Loco Voco	2	SYNTH BASS
085	TBasic	1	SYNTH BASS
086	Unplug it!	1	SYNTH BASS
087	V.Form Bass	1	SYNTH BASS
088	S&H Bass	3	SYNTH BASS
089	Destroyed Bs	2	SYNTH BASS
090	FS Acid Bs	2	SYNTH BASS
091	Lo-Fi TB	1	SYNTH BASS
092	Violin	1	STRINGS
093	Viola	3	STRINGS
094	Cello	1	STRINGS
095	Contrabass	4	STRINGS
096	Dolce Qrt	2	STRINGS
097	Chamber Str	3	STRINGS
098	Small Str	7	STRINGS
099	Studio Sect.	4	STRINGS
100	Stringz 101	2	STRINGS
101	Crossed Bows	5	STRINGS
102	FS Strings	8	STRINGS
103	2-way Sect.	2	STRINGS
104	Warm Strings	5	STRINGS
105	Stacc mp Str	4	STRINGS
106	Magnolia Str	3	STRINGS
107	Movie Scene	4	STRINGS
108	Gang Strangs	6	STRINGS
109	Clustered!?!	8	STRINGS
110	DramaSect/sw	4	STRINGS
111	DelicatePizz	4	STRINGS
112	Vls PizzHall	4	STRINGS
113	Orch Pizz	4	STRINGS
114	Wind & Str 1	7	ORCHESTRA
115	Wind & Str 2	5	ORCHESTRA
116	Farewell	6	ORCHESTRA
117	Orch & Horns	5	ORCHESTRA
118	Soft Orch 1	4	ORCHESTRA
119	Soft Orch 2	7	ORCHESTRA
120	Henry IX	4	ORCHESTRA
121	Ending Scene	4	ORCHESTRA
122	Good Old Day	3	WIND
123	FS WindWood	3	WIND
124	Clarence.net	2	WIND
125	FS Oboe	1	WIND
126	Hall Oboe	1	WIND
127	English Horn	1	WIND
128	Bassoon	1	WIND

Voix: nombre de voix

PR-C (groupe Preset C)

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	FS Flute	2	FLUTE
002	Atk Flute	2	FLUTE
003	Piccolo	2	FLUTE
004	Andes Mood	1	FLUTE
005	Pan Pipes	2	FLUTE
006	Solo Tp	2	AC.BRASS
007	Horn Chops	2	AC.BRASS
008	Flugel Horn	1	AC.BRASS
009	Spit Flugel	3	AC.BRASS
010	Mute Tp /Mod	3	AC.BRASS
011	Harmon Mute	1	AC.BRASS
012	Soft Tb	2	AC.BRASS
013	Solo Tb	1	AC.BRASS
014	Solo Bone	2	AC.BRASS
015	Grande Tuba	2	AC.BRASS
016	FS Tuba	1	AC.BRASS
017	StackTp Sect	4	AC.BRASS
018	Tb Section	5	AC.BRASS
019	TpTb Sect.	2	AC.BRASS
020	FS Brass	7	AC.BRASS
021	DynamicBrass	8	AC.BRASS
022	Tpts & Tmbs	2	AC.BRASS
023	Brass & Sax	5	AC.BRASS
024	BrassPartOut	6	AC.BRASS
025	Simple Tutti	2	AC.BRASS
026	Full sForza	4	AC.BRASS
027	F.Horns Sect	3	AC.BRASS
028	Stereo Brass	4	AC.BRASS
029	Brass Fall	2	AC.BRASS
030	FS Saw Brass	4	SYNTH BRASS
031	Wide SynBrss	2	SYNTH BRASS
032	DetuneSawBrs	2	SYNTH BRASS
033	J-Pop Brass	6	SYNTH BRASS
034	Brash!	4	SYNTH BRASS
035	Jump For KY	3	SYNTH BRASS
036	Neo SuperBrs	4	SYNTH BRASS
037	SoftSynBrass	2	SYNTH BRASS
038	Silky JP	2	SYNTH BRASS
039	Silk Brs Pad	1	SYNTH BRASS
040	FatSynBrass	4	SYNTH BRASS
041	Soprano Sax	1	SAX
042	Solo Sop Sax	1	SAX
043	Alto mp	1	SAX
044	Alto Sax	1	SAX
045	Solo AltoSax	1	SAX
046	AltoLead Sax	1	SAX
047	Tenor Sax	2	SAX
048	Fat TenorSax	3	SAX
049	Baritone Sax	1	SAX
050	Sax Sect. 1	3	SAX
051	Sax Sect. 2	4	SAX
052	Horny Sax	2	SAX
053	R&B TriLead	1	SOFT LEAD
054	PeakArpSine	1	SOFT LEAD
055	Theramax	1	SOFT LEAD
056	FS Sqr Lead	2	SOFT LEAD
057	Dawn Of Pan	4	SOFT LEAD
058	Sqr Diamond	2	SOFT LEAD
059	FS SoftLead	2	SOFT LEAD
060	Mid Saw Ld	4	SOFT LEAD
061	FS ResoLead	3	SOFT LEAD
062	Dig-n-Duke	2	SOFT LEAD
063	Modulated Ld	1	SOFT LEAD
064	Waspy Lead	1	SOFT LEAD
065	Mew Lead	1	SOFT LEAD
066	Vliolin Lead	2	SOFT LEAD
067	Oscillo Lead	2	SOFT LEAD
068	JP Saw Lead	2	SOFT LEAD
069	MG Sqr Lead	2	SOFT LEAD
070	Tristar	2	SOFT LEAD
071	Mod Lead	4	SOFT LEAD
072	Digital Ld 1	3	SOFT LEAD
073	Chubby Lead	2	SOFT LEAD
074	Sneaky Leady	2	SOFT LEAD
075	SoloNzPeaker	1	SOFT LEAD
076	Clone Zone	2	SOFT LEAD
077	Legato Tkno	1	SOFT LEAD
078	DC Triangle	2	HARD LEAD
079	Sqr-Seqence	1	HARD LEAD
080	Griggley	2	HARD LEAD
081	Pure Square	2	HARD LEAD
082	Legato Saw	2	HARD LEAD
083	Lone Prophat	1	HARD LEAD
084	Porta SoloLd	2	HARD LEAD
085	FS Saw Ld 1	2	HARD LEAD
086	FS Saw Ld 2	2	HARD LEAD
087	Wind Syn Ld	2	HARD LEAD
088	Dual Profs	2	HARD LEAD
089	Gwyo Press	2	HARD LEAD
090	"Q" DualSaws	2	HARD LEAD
091	Mogulator Ld	2	HARD LEAD
092	DirtyVoltage	2	HARD LEAD
093	Clean?	2	HARD LEAD
094	Distortion	4	HARD LEAD
095	FS Syn Ld	2	HARD LEAD
096	SynLead 0322	2	HARD LEAD
097	Digital Ld 2	3	HARD LEAD
098	X-Sink Delay	3	HARD LEAD
099	Noized Lead	3	HARD LEAD
100	Space Lead	3	HARD LEAD
101	Destroyed Ld	2	HARD LEAD
102	SyncModulate	3	HARD LEAD
103	Sync Tank	2	HARD LEAD
104	Squareheads	2	HARD LEAD
105	Distorted MG	1	HARD LEAD
106	SonicVampire	2	HARD LEAD
107	Blue Meanie	2	HARD LEAD
108	Defcon	2	HARD LEAD
109	Stimulation	4	HARD LEAD
110	Sub Hit	3	HIT&STAB
111	Blue Ice	2	HIT&STAB
112	.16 Orch	2	HIT&STAB
113	In da Cave	2	HIT&STAB
114	BlastfrmPast	2	HIT&STAB
115	Smear Hit 1	2	HIT&STAB
116	Smear Hit 2	2	HIT&STAB
117	Good Old Hit	4	HIT&STAB
118	Mix Hit 1	4	HIT&STAB
119	Philly Hit	1	HIT&STAB
120	Mojo Man	2	HIT&STAB
121	Cheezy Movie	4	HIT&STAB
122	Mix Hit 2	4	HIT&STAB
123	Lo-Fi Hit	4	HIT&STAB
124	2ble Action	2	HIT&STAB
125	Funk Chank	2	HIT&STAB
126	Venus	2	HIT&STAB
127	AluminmWires	3	TECHNO SYNTH
128	Raven Chord	4	TECHNO SYNTH

PR-D (groupe Preset D)

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	HPF Sweep	2	TECHNO SYNTH
002	Moon Synth	2	TECHNO SYNTH
003	DelyResoSaws	2	TECHNO SYNTH
004	R-Trance	7	TECHNO SYNTH
005	Alfa Retro	3	TECHNO SYNTH
006	Nu Hoover	4	TECHNO SYNTH
007	Hoovercraft	4	TECHNO SYNTH
008	Braatz...	6	TECHNO SYNTH
009	AllinOneRiff	7	TECHNO SYNTH
010	YZ Again	7	TECHNO SYNTH
011	Flazzy Lead	8	TECHNO SYNTH
012	Coffee Bee	2	TECHNO SYNTH
013	Sweet House	4	TECHNO SYNTH
014	Alien Bubble	1	TECHNO SYNTH
015	LowFreqHit	3	TECHNO SYNTH
016	Fred&Barney	6	TECHNO SYNTH
017	Periscope	4	TECHNO SYNTH
018	Electrostars	4	TECHNO SYNTH
019	Going Mad!	4	TECHNO SYNTH
020	LoFiSequence	2	TECHNO SYNTH
021	DreamInColor	3	TECHNO SYNTH
022	MelodicDrums	2	TECHNO SYNTH
023	Techno Snips	2	TECHNO SYNTH
024	TB Wah	1	TECHNO SYNTH
025	Waving TB303	3	TECHNO SYNTH
026	Digi Seq	3	TECHNO SYNTH
027	Seq Saw	1	TECHNO SYNTH
028	Reso Seq Saw	1	TECHNO SYNTH
029	DetuneSeqSaw	2	TECHNO SYNTH
030	Technotribe	2	TECHNO SYNTH
031	MetalVoxBox	4	TECHNO SYNTH
032	Teethy Grit	3	TECHNO SYNTH
033	Repertition	4	TECHNO SYNTH
034	Jucy Saw	3	OTHER SYNTH
035	Cue Tip	1	OTHER SYNTH
036	TB-Sequence	1	OTHER SYNTH
037	Europe Xpres	2	OTHER SYNTH
038	Squeepy	1	OTHER SYNTH
039	Atmorave	4	OTHER SYNTH
040	DOC Stack	2	OTHER SYNTH
041	Sweep Lead	2	OTHER SYNTH
042	Digitaless	2	OTHER SYNTH
043	Flip Pad	3	OTHER SYNTH
044	Short Detune	2	OTHER SYNTH
045	forSequence	2	OTHER SYNTH
046	Memory Pluck	2	OTHER SYNTH
047	Metalic Bass	2	OTHER SYNTH
048	Aqua	2	OTHER SYNTH
049	Big Planet	2	OTHER SYNTH
050	Wet Atax	2	OTHER SYNTH
051	Houze Clavi	2	OTHER SYNTH
052	SuperSawSlow	2	OTHER SYNTH
053	TranceSaws	4	OTHER SYNTH
054	Trancy Synth	2	OTHER SYNTH
055	Saw Stack	2	OTHER SYNTH
056	Frgile Saws	2	OTHER SYNTH
057	Steamed Sawz	2	OTHER SYNTH
058	RAVtune	2	OTHER SYNTH
059	Bustranza	2	OTHER SYNTH
060	AftTch Ji-n	2	OTHER SYNTH
061	JP OctAttack	2	OTHER SYNTH
062	Oct Unison	6	OTHER SYNTH
063	Xtatic	4	OTHER SYNTH
064	Dirty Combo	2	OTHER SYNTH
065	FM's Attack	3	OTHER SYNTH
066	Impression	4	OTHER SYNTH
067	Digi-vox Syn	1	OTHER SYNTH
068	Fairy Factor	6	OTHER SYNTH
069	Tempest	2	OTHER SYNTH
070	X-Racer	2	OTHER SYNTH
071	TB Booster	2	OTHER SYNTH
072	Syn-Orch/Mod	6	OTHER SYNTH
073	Pressyn	2	OTHER SYNTH
074	High Five	2	OTHER SYNTH
075	4DaCommonMan	4	OTHER SYNTH
076	Orgaenia	5	OTHER SYNTH
077	Sleeper	4	OTHER SYNTH
078	Sugar Synth	5	OTHER SYNTH
079	Ice Palace	4	OTHER SYNTH
080	Story Harp	7	OTHER SYNTH
081	LostParadise	5	OTHER SYNTH
082	Magnetic 5th	2	OTHER SYNTH
083	Jazz Doos	4	VOX
084	Beat Vox	1	VOX
085	Scat Beats	1	VOX
086	Choir Aahs 1	4	VOX
087	Choir Aahs 2	4	VOX
088	ChoirOoh/Aft	4	VOX
089	Angels Choir	4	VOX
090	Angelique	4	VOX
091	Gospel Oohs	2	VOX
092	Uhmmm	8	VOX
093	Aah Vox	2	VOX
094	Morning Star	3	VOX
095	Syn Opera	4	VOX
096	BeautifulOne	4	VOX
097	Ooze	2	VOX
098	Aerial Choir	4	VOX
099	3D Vox	3	VOX
100	FS Sqr Pad	4	SOFT PAD
101	FS Hollow	4	SOFT PAD
102	Silk Pad	3	SOFT PAD
103	WarmReso Pad	2	SOFT PAD
104	FS Soft Pad	3	SOFT PAD
105	Soft Breeze	2	SOFT PAD
106	JP Strings 1	3	SOFT PAD
107	JP Strings 2	5	SOFT PAD
108	FS Syn Str	5	SOFT PAD
109	Syn Strings	2	SOFT PAD
110	OB Slow Str	2	SOFT PAD
111	Super SynStr	2	SOFT PAD
112	Strings Pad	2	SOFT PAD
113	R&B SoftPad	2	SOFT PAD
114	Reso Pad	3	SOFT PAD
115	Phat Pad	2	SOFT PAD
116	FS PhaserPad	2	SOFT PAD
117	Mystic Str	5	SOFT PAD
118	Glass Organ	3	SOFT PAD
119	Wind Pad	4	SOFT PAD
120	Combination	4	SOFT PAD
121	HumanKindnes	4	SOFT PAD
122	Atmospherics	2	SOFT PAD
123	Terra Nostra	8	SOFT PAD
124	OB Aaahs	4	SOFT PAD
125	Vulcano Pad	8	SOFT PAD
126	Cloud #9	3	SOFT PAD
127	Lostscapes	2	SOFT PAD
128	Organic Pad	3	SOFT PAD

Voix: nombre de voix

PR-E (groupe Preset E) uniquement)

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	Digital Aahs	3	SOFT PAD
002	FreezinNight	5	SOFT PAD
003	FS MovinPad	8	SOFT PAD
004	Seq-Pad 1	8	SOFT PAD
005	Digi-Swell	3	BRIGHT PAD
006	Stringship	4	BRIGHT PAD
007	SaturnHolida	2	BRIGHT PAD
008	India Garden	6	BRIGHT PAD
009	OB Rezo Pad	3	BRIGHT PAD
010	Sonic Surfer	2	BRIGHT PAD
011	"2 Point 2"	7	BRIGHT PAD
012	2.2 Pad	7	BRIGHT PAD
013	New Year Day	4	BRIGHT PAD
014	Mod Dare	4	BRIGHT PAD
015	Neuro-Drone	7	BRIGHT PAD
016	In The Pass	3	BRIGHT PAD
017	Polar Night	4	BRIGHT PAD
018	Electric Pad	3	BRIGHT PAD
019	MistOver5ths	4	BRIGHT PAD
020	Voyager	4	BRIGHT PAD
021	Cosmic Rays	4	BRIGHT PAD
022	Gritty Pad	1	BRIGHT PAD
023	Distant Sun	4	BRIGHT PAD
024	Filmscape	5	BRIGHT PAD
025	BillionStars	4	BRIGHT PAD
026	Sand Pad	2	BRIGHT PAD
027	Fat Stacks	4	BRIGHT PAD
028	ReverseSweep	2	BRIGHT PAD
029	HugeSoundMod	4	BRIGHT PAD
030	Metal Swell	5	BRIGHT PAD
031	ShapeURMusic	5	PULSATING
032	Synth Force	4	PULSATING
033	Trance Split	2	PULSATING
034	Step Trance	1	PULSATING
035	Chop Synth	2	PULSATING
036	Euro Teuro	6	PULSATING
037	Auto Trance	2	PULSATING
038	Eureggae	1	PULSATING
039	Sorry4theDLY	1	PULSATING
040	Beat Pad	3	PULSATING
041	FS ResoStep	5	PULSATING
042	TMT Seq Pad	4	PULSATING
043	ZipDoggyDoDa	7	PULSATING
044	ForYourBreak	4	PULSATING
045	HPF Slicer	3	PULSATING
046	DarknessSide	6	PULSATING
047	Sliced Choir	6	PULSATING
048	Digi-Doo	2	PULSATING
049	PanningFrmnt	2	PULSATING
050	Dirty Beat	7	PULSATING
051	Hellrazor	3	PULSATING
052	Electrons	1	PULSATING
053	Protons	2	PULSATING
054	FS Alfa Rave	5	PULSATING
055	Brisk Vortex	3	PULSATING
056	FS Throbulax	2	PULSATING
057	FS Lonizer	4	PULSATING
058	FS Strobe	4	PULSATING
059	VirtualHuman	4	PULSATING
060	FS Line	1	PULSATING
061	StepPitShift	2	PULSATING
062	Sever	7	PULSATING
063	Pad Pulses	3	PULSATING
064	Dub Tales	2	PULSATING
065	Seq-Pad 2	8	PULSATING
066	Nice Kalimba	1	PLUCKED
067	Quiet River	4	PLUCKED
068	Teky Drop	4	PLUCKED
069	Pat is away	5	PLUCKED
070	FS Sitar 1	4	PLUCKED
071	FS Sitar 2	5	PLUCKED
072	Sitar on C	6	PLUCKED
073	Sitar Baby	1	PLUCKED
074	EasternDlite	2	PLUCKED
075	Elec Sitar	3	PLUCKED
076	Neo Sitar	2	PLUCKED
077	Bosporus	3	PLUCKED
078	Santur Stack	4	PLUCKED
079	Aerial Harp	2	PLUCKED
080	Harpiness	2	PLUCKED
081	TroubadorEns	4	PLUCKED
082	Jamisen	2	PLUCKED
083	Koto	8	PLUCKED
084	Monsoon	4	PLUCKED
085	Bend Koto	2	PLUCKED
086	LongDistance	1	ETHNIC
087	Ambi Shaku	3	ETHNIC
088	FS PipeDream	4	ETHNIC
089	FS Lochscape	2	ETHNIC
090	FS Far East	4	ETHNIC
091	Banjo	2	FRETTED
092	Breath Slice	5	SYNTH FX
093	Lazer Points	2	SYNTH FX
094	Chaos 2003	4	SYNTH FX
095	SoundOnSound	1	SYNTH FX
096	Low Beat-S	5	SYNTH FX
097	Control Room	4	SYNTH FX
098	FS Try This!	3	SYNTH FX
099	OutOf sortz	5	SYNTH FX
100	Seq	4	SYNTH FX
101	Scatter	7	SYNTH FX
102	WaitnOutside	2	SYNTH FX
103	Ambience	3	SYNTH FX
104	Fantom Noise	4	SYNTH FX
105	Breath Echo	1	SYNTH FX
106	SoundStrange	3	SYNTH FX
107	Cosmic Pulse	5	SYNTH FX
108	Faked Piano	4	SYNTH FX
109	Tubulence	3	SYNTH FX
110	South Pole	2	SYNTH FX
111	FS Crystal	2	SYNTH FX
112	ResoSweep Dn	1	SYNTH FX
113	Zap B3 & C4	1	SYNTH FX
114	PolySweep Nz	4	SYNTH FX
115	New Planetz	4	SYNTH FX
116	Strange Land	6	SYNTH FX
117	Trancer	4	SYNTH FX
118	S&H Voc	2	SYNTH FX
119	12th Planet	2	SYNTH FX
120	Ambidextrous	2	SOUND FX
121	En-co-re	4	SOUND FX
122	Mobile Phone	1	SOUND FX
123	Beat (C4)	4	BEAT&GROOVE
124	StepLFO Ens	4	BEAT&GROOVE
125	Timpani+Low	4	PERCUSSION
126	Timpani Roll	2	PERCUSSION
127	Bass Drum	4	PERCUSSION
128	Techno Craft	3	COMBINATION

PR-F (groupe Preset F; Fantom-S88

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	ConcertGrand	2	AC.PIANO
002	Hall Concert	2	AC.PIANO
003	Bright Tune	2	AC.PIANO
004	Mellow Tune	2	AC.PIANO
005	Back E-Grand	2	EL.PIANO
006	Rhodes mkI	3	EL.PIANO
007	Stage Rhodes	4	EL.PIANO
008	P-330EnsemEP	4	EL.PIANO

Voix: nombre de voix

GM (Groupe GM2)

No.	Nom	Voix	LSB	PC
001	Piano 1	4	0	1
002	Piano 1w	4	1	
003	European Pf	4	2	
004	Piano 2	4	0	2
005	Piano 2w	4	1	
006	Piano 3	2	0	3
007	Piano 3w	2	1	
008	Honky-tonk	2	0	4
009	Honky-tonk 2	2	1	
010	E.Piano 1	3	0	5
011	St.Soft EP	3	1	
012	FM+SA EP	2	2	
013	60's Rhodes	2	3	
014	E.Piano 2	2	0	6
015	Detuned EP 2	2	1	
016	St.FM EP	3	2	
017	EP Legend	2	3	
018	EP Phase	2	4	
019	Harpsichord	1	0	7
020	Coupled Hps.	2	1	
021	Harpsi.w	1	2	
022	Harpsi.o	2	3	
023	Clav.	1	0	8
024	Pulse Clav	1	1	
025	Celesta	1	0	9
026	Glockenspiel	1	0	10
027	Music Box	1	0	11
028	Vibraphone	2	0	12
029	Vibraphone w	2	1	
030	Marimba	1	0	13
031	Marimba w	1	1	
032	Xylophone	1	0	14
033	Tubular-bell	1	0	15
034	Church Bell	1	1	
035	Carillon	1	2	
036	Santur	1	0	16
037	Organ 1	2	0	17
038	Trem. Organ	2	1	
039	60's Organ 1	1	2	
040	70's E.Organ	2	3	
041	Organ 2	2	0	18
042	Chorus Or.2	2	1	
043	Perc. Organ	2	2	
044	Organ 3	3	0	19
045	Church Org.1	1	0	20
046	Church Org.2	2	1	
047	Church Org.3	2	2	
048	Reed Organ	2	0	21
049	Puff Organ	1	1	
050	Accordion Fr	1	0	22
051	Accordion It	2	1	
052	Harmonica	1	0	23
053	Bandoneon	2	0	24
054	Nylon-str.Gt	1	0	25
055	Ukulele	2	1	
056	Nylon Gt.o	2	2	
057	Nylon Gt.2	2	3	
058	Steel-str.Gt	1	0	26
059	12-str.Gt	2	1	
060	Mandolin	2	2	
061	Steel + Body	2	3	
062	Jazz Gt.	1	0	27
063	Pedal Steel	1	1	
064	Clean Gt.	1	0	28
065	Chorus Gt.	2	1	
066	Mid Tone GTR	1	2	
067	Muted Gt.	1	0	29
068	Funk Pop	1	1	
069	Funk Gt.2	2	2	
070	Jazz Man	1	3	
071	Overdrive Gt	2	0	30
072	Guitar Pinch	2	1	
073	DistortionGt	2	0	31
074	Feedback Gt.	2	1	
075	Dist Rtm GTR	2	2	
076	Gt.Harmonics	1	0	32
077	Gt. Feedback	1	1	
078	Acoustic Bs.	2	0	33
079	Fingered Bs.	1	0	34
080	Finger Slap	2	1	
081	Picked Bass	2	0	35
082	Fretless Bs.	2	0	36
083	Slap Bass 1	2	0	37
084	Slap Bass 2	3	0	38
085	Synth Bass 1	2	0	39
086	SynthBass101	1	1	
087	Acid Bass	1	2	
088	Clavi Bass	2	3	
089	Hammer	2	4	
090	Synth Bass 2	3	0	40
091	Beef FM Bass	2	1	
092	RubberBass 2	2	2	
093	Attack Pulse	1	3	
094	Violin	1	0	41
095	Slow Violin	1	1	
096	Viola	1	0	42
097	Cello	1	0	43
098	Contrabass	1	0	44
099	Tremolo Str	3	0	45
100	PizzicatoStr	2	0	46
101	Harp	1	0	47
102	Yang Qin	2	1	
103	Timpani	3	0	48
104	Orche str	2	0	49
105	Orchestra	4	1	
106	60s Strings	4	2	
107	Slow Strings	2	0	50
108	Syn.Strings1	3	0	51
109	Syn.Strings3	3	1	
110	Syn.Strings2	3	0	52
111	Choir Aahs	2	0	53
112	Chorus Aahs	2	1	
113	Voice Oohs	3	0	54
114	Humming	2	1	
115	SynVox	3	0	55
116	Analog Voice	1	1	
117	OrchestraHit	2	0	56
118	Bass Hit	2	1	
119	6th Hit	2	2	
120	Euro Hit	2	3	
121	Trumpet	1	0	57
122	Dark Trumpet	1	1	
123	Trombone	1	0	58
124	Trombone 2	1	1	
125	Bright Tb	1	2	
126	Tuba	1	0	59
127	MutedTrumpet	1	0	60
128	MuteTrumpet2	1	1	
129	French Horns	2	0	61
130	Fr.Horn 2	1	1	
131	Brass 1	4	0	62
132	Brass 2	4	1	
133	Synth Brass1	3	0	63
134	Pro Brass	3	1	
135	Oct SynBrass	3	2	
136	Jump Brass	3	3	
137	Synth Brass2	3	0	64
138	SynBrass sfz	2	1	
139	Velo Brass 1	2	2	
140	Soprano Sax	1	0	65
141	Alto Sax	1	0	66
142	Tenor Sax	2	0	67
143	Baritone Sax	2	0	68
144	Oboe	2	0	69
145	English Horn	1	0	70
146	Bassoon	1	0	71
147	Clarinet	1	0	72
148	Piccolo	1	0	73
149	Flute	1	0	74
150	Recorder	1	0	75
151	Pan Flute	1	0	76
152	Bottle Blow	2	0	77
153	Shakuhachi	2	0	78
154	Whistle	1	0	79
155	Ocarina	2	0	80
156	Square Wave	2	0	81
157	MG Square	1	1	
158	2600 Sine	1	2	
159	Saw Wave	2	0	82
160	OB2 Saw	1	1	
161	Doctor Solo	2	2	
162	Natural Lead	2	3	
163	SequencedSaw	2	4	
164	Syn.Calliope	2	0	83
165	Chiffer Lead	2	0	84
166	Charang	2	0	85
167	Wire Lead	2	1	
168	Solo Vox	2	0	86
169	5th Saw Wave	2	0	87
170	Bass & Lead	2	0	88
171	Delayed Lead	2	1	
172	Fantasia	2	0	89
173	Warm Pad	1	0	90
174	Sine Pad	2	1	
175	Polysynth	2	0	91
176	Space Voice	4	0	92
177	Itopia	3	1	
178	Bowed Glass	3	0	93
179	Metal Pad	3	0	94
180	Halo Pad	3	0	95
181	Sweep Pad	2	0	96
182	Ice Rain	2	0	97
183	Soundtrack	2	0	98
184	Crystal	2	0	99
185	Syn Mallet	1	1	
186	Atmosphere	2	0	100
187	Brightness	3	0	101
188	Goblin	2	0	102
189	Echo Drops	2	0	103
190	Echo Bell	3	1	
191	Echo Pan	2	2	
192	Star Theme	2	0	104
193	Sitar	1	0	105
194	Sitar 2	2	1	
195	Banjo	1	0	106
196	Shamisen	2	0	107
197	Koto	2	0	108
198	Taisho Koto	2	1	
199	Kalimba	1	0	109
200	Bagpipe	3	0	110
201	Fiddle	2	0	111
202	Shanai	1	0	112
203	Tinkle Bell	3	0	113
204	Agogo	1	0	114
205	Steel Drums	1	0	115
206	Woodblock	1	0	116
207	Castanets	1	1	
208	Taiko	3	0	117
209	Concert BD	4	1	
210	Melo. Tom 1	1	0	118
211	Melo. Tom 2	1	1	
212	Synth Drum	2	0	119
213	808 Tom	2	1	
214	Elec Perc	1	1	
215	Reverse Cym.	1	0	120
216	Gt.FretNoise	1	0	121
217	Gt.Cut Noise	1	1	
218	String Slap	1	2	
219	Breath Noise	1	0	122
220	Fl.Key Click	1	1	
221	Seashore	2	0	123
222	Rain	2	1	
223	Thunder	1	2	
224	Wind	2	3	
225	Stream	2	4	
226	Bubble	2	5	
227	Bird	2	0	124
228	Dog	1	1	
229	Horse-Gallop	1	2	
230	Bird 2	1	3	
231	Telephone 1	1	0	125
232	Telephone 2	1	1	
233	DoorCreaking	1	2	
234	Door	1	3	
235	Scratch	2	4	
236	Wind Chimes	2	5	
237	Helicopter	2	0	126
238	Car-Engine	1	1	
239	Car-Stop	1	2	
240	Car-Pass	1	3	
241	Car-Crash	2	4	
242	Siren	1	5	
243	Train	1	6	
244	Jetplane	2	7	
245	Starship	2	8	
246	Burst Noise	2	9	
247	Applause	2	0	127
248	Laughing	1	1	
249	Screaming	1	2	
250	Punch	1	3	
251	Heart Beat	1	4	
252	Footsteps	1	5	
253	Gun Shot	1	0	128
254	Machine Gun	1	1	
255	Lasergun	1	2	
256	Explosion	2	3	

Voix: nombre de voix LSB: de sélection de banque; MSB=121 pour tous les Patches PC: Changement de programme

Liste de kits de batterie (Rhythm Sets)

PRST (groupe Preset)

Note No.	001 StandardKit1	002 StandardKit2	003 StandardKit3	004 Rock Kit 1	005 Rock Kit 2	006 Brush Jz Kit
28	MaxLow Kick3	Dance Kick	HipHop Kick2	R&B Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick 1
29	Rk CmpKick	Dry Kick 1	Frenzy Kick	Rk CmpKick	MaxLow Kick1	TR909 Kick
30	Gospel Clap	Snr Roll	Low Down Snr	Snr Roll	Pop Snr Rim	Jz Brsh Slap
31	Boys Kick	Power Kick	TR707 Kick	Bright Kick	Power Kick	Old Kick
32	Snr Roll	Amb.Snr 2	Frenzy Snr 1	Snr Roll Lp	Med Snare	Soft Jz Roll
33	HipHop Kick2	Power Kick	TR606DstKick	SH32 Kick	Bright Kick	R&B Kick
34	Reg.PHH mf	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Rock CHH 2	Reg.PHH
35	Reg.Kick	Reg.Kick	Low Kick 1	Reg.Kick	Rock Kick	Jazz Kick
C2 36	Reg.Kick	Reg.Kick	Old Kick	Reg.Kick	Rk CmpKick	Jazz Kick
37	Reg.Stick	Wild Stick	Lo-Bit Stk 4	Reg.Stick	Rock Stick	Reg.Stick
38	Reg.Snr 2	Amb.Snr 1	Reg.Snr 1	Reg.Snr 2	Maple Snr	Jazz Rim
39	Reg.SnrGst	Reg.SnrGst	Amb Clap	Reg.SnrGst	Sft Snr Gst	Jz Brsh Swsh
40	Reg.Snr 1	Amb.Snr 2	Med Snare	Reg.Snr 1	Rock Snr	Jazz Snr
41	Reg.F.Tom	Reg.F.Tom	Jazz Lo Tom	Reg.F.Tom	Sharp L.Tom6	Reg.F.Tom
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Rock CHH 1	Reg.CHH 1
43	Reg.L.Tom	Reg.L.Tom	Jazz Lo Tom	Reg.L.Tom	Sharp L.Tom5	Reg.L.Tom
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Rock PHH	Reg.CHH 2
45	Reg.M.Tom	Reg.M.Tom	Jazz Mid Tom	Reg.M.Tom	Sharp L.Tom4	Reg.M.Tom
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Rock OHH	Reg.OHH
47	Reg.M.Tom	Reg.M.TomFlm	Jazz Mid Tom	Reg.M.TomFlm	Sharp H.Tom3	Reg.M.Tom
C3 48	Reg.H.Tom	Reg.H.Tom	Jazz Hi Tom	Reg.H.Tom	Sharp H.Tom2	Reg.H.Tom
49	Crash Cym 1	Crash Cym 1	Crash Cym1	Crash Cym 1	Crash Cym 1	Jazz Crash
50	Reg.H.Tom	Reg.H.TomFlm	Jazz Hi Tom	Reg.H.TomFlm	Sharp H.Tom1	Reg.H.Tom
51	Rock Ride	Rock Ride	Rock Rd Edge	Rock Ride	Ride Cymbal	Jazz Ride
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal
53	Ride Edge	Splash Cym	Rock Rd Cup	Splash Cym	Ride Bell	Ride Edge
54	Tamborine	Tamborine	Tamborine	Tamborine	Tamborine 3	Tamborine
55	Crash Cym	Rock Crash 1	Splash Cym	Rock Crash 1	Rock Crash 2	Crash Cym
56	Cowbell Low	Cowbell Hi	Cowbell	Cowbell Hi	Cowbell Mute	Cowbell Low
57	Crash Cym 2	Crash Cym 1	Rock Crash 2	Crash Cym 1	Splash Cym	Crash Cym
58	Cowbell Hi	Cowbell Low	CR78 Guiro	Cowbell Low	Cowbell	Cowbell Hi
59	Ride Bell	Rock Ride	Jazz Ride	Rock Ride	Rock Rd Cup	Ride Bell
C4 60	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Bongo Hi	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt
61	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Bongo Lo	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt
62	Conga Lo	Conga Hi Slp	Conga Hi Mt	Conga Hi Slp	Conga Slp Op	Conga Lo Slp
63	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op
64	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op
65	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi
66	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low
67	Agogo Bell H	Mild Agogo H	Cowbell Hi	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H
68	Agogo Bell L	Mild Agogo L	Cowbell Low	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L
69	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Maracas	Maracas	Shaker	Maracas	Maracas	Maracas
71	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Urban CHH	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Jazz Kick
C5 72	Whistle Long	Whistle Long	Scratch 5	Whistle Long	Whistle Long	Jazz Kick
73	Guiro Short	Guiro Short	Syn Low Atk2	Guiro Short	Guiro Short	Reg.Stick
74	Guiro Long	Guiro Long	MG Zap 3	Guiro Long	Guiro Long	Jazz Rim
75	Claves	Claves	Syn Swt Atk1	Claves	Claves	Sft Snr Gst
76	Wood Block H	Wood Block H	Syn Swt Atk4	Wood Block H	Wood Block H	Jazz Snr
77	Wood Block L	Wood Block L	Bongo Hi Slp	Wood Block L	Wood Block L	Reg.F.Tom
78	Cuica Mute	Cuica Mute	Vox Hihat 2	Cuica Mute	Cuica Mute	Reg.CHH 1
79	Cuica Open	Cuica Open	Vox Hihat 3	Cuica Open	Cuica Open	Reg.L.Tom
80	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle 1	Triangle Mt	Triangle Mt	Reg.CHH 2
81	Triangle Op	Triangle Op	Triangle 2	Triangle Op	Triangle Op	Reg.M.Tom
82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cajon	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Reg.OHH
83	Castanet	DigiSpectrum	Cajon 3	DigiSpectrum	Wind Chime	Reg.M.TomFlm
C6 84	Bongo Hi Mt	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Dst Gtr Riff	Reg.H.Tom p
85	Bongo Hi Slp	Wood Block	SprgDrm Hit	Gtr Cut 1	Gtr Trill	Jazz Cymbal
86	Bongo Lo Slp	Cajon 2	Crotale	Gtr Cut 2	Gtr Cut 1	Reg.H.TomFlm
87	Bongo Hi Op	ConcertBD	R8 Click	Gtr Cut 3	Gtr Cut 2	Jazz Ride
88	Bongo Lo Op	R&B Kick	Metro Bell	Gtr Cut 4	Gtr Cut 3	China Cymbal
89	Cajon 1	Dry Kick 2	DR202 Beep	Rock PHH	Gtr Cut 4	Cajon 1
90	Cajon 2	Old Kick	Reverse Cym	Rock CHH 2	Dist Mute	Cajon 2
91	Cajon 3	Jazz Doos	Xylo Seq.	TablaBayam 1	Dist Chord	Cajon 3
92	Udo	Agogo Noise	Vinyl Noise	Rock CHH 1	DistGtr Nz 1	Udo
93	Udu Pot Hi	Rock OHH	Mobile Phone	TablaBayam 2	DistGtr Nz 2	Udu Pot Hi
94	Udu Pot Slp	JD Anklungs	Group Snap	Rock OHH	DistGtr Nz 3	Udu Pot Slp
95	TablaBayam 1	Rock OHH	Laser	TablaBayam 5	JD Switch	TablaBayam 1
C7 96	TablaBayam 2	Udo	Siren	Cajon 3	Cajon 3	TablaBayam 2
97	TablaBayam 3	Cajon 1	AnalogKick 3	Cajon 2	Cajon 2	TablaBayam 3
98	TablaBayam 4	Udu Pot Hi	TR909 Kick 1	Cajon 1	Cajon 1	TablaBayam 4
99	TablaBayam 5	Gospel Clap	Reg.Kick	Gospel Clap	Real Clap	TablaBayam 5
100	TablaBayam 6	Bright Clap	TR909 Snr 4	Rock Crash 2	Gospel Clap	TablaBayam 6
101	Wind Chime	Rock Rd Cup	TR808 Snr 2	Rock Rd Cup	Tibet Cymbal	Wind Chime
102	Tibet Cymbal	Cowbell	Artful Snr	Club FinSnap	Tamborine 1	Tibet Cymbal
103	Slight Bell	Crash Cym 2	Cross Snr	TR909 Snr 6	Tamborine 2	Slight Bell

PRST (groupe Preset)

Note No.	007 Orch Kit	008 909 808 Kit	009 Limiter Kit	010 HipHop Kit 1	011 HipHop Kit 2	012 HipHop&Latin
28	Timpani Roll	TR909 Kick 2	Skool Kick	PlasticKick2	HipHop Kick1	Syn Low Atk1
29	ConcertBD	TR909 Kick 4	HipHop Kick1	Low Kick 2	HipHop Kick2	Rk CmpKick
30	Shaker 2	Urbn Sn Roll	Dry Stick 1	Snr Roll Lp	Grit Snr 4	Grit Snr 1
31	Jngl pkt Snr	TR909 Kick 5	Low Kick 3	AnalogKick 3	FB Kick	HipHop Kick2
32	Reverse Cym	TR909 Snr 3	Dry Stick 4	GoodOld Snr5	Boys Snr 2	Jz Brsh Swsh
33	Snr Roll Lp	TR909 Kick 3	Boys Kick	Dist Kick	Low Kick 2	Pin Kick
34	Jazz Ride	TR909 PHH 2	Swallow PHH	Bang CHH	Lo-Bit PHH	Lo-Bit CHH 1
35	Timpani Roll	TR909 Kick 6	Rough Kick 3	TR707 Kick	Skool Kick	Back Kick
C2 36	ConcertBD	TR909 Kick 1	R&B Kick	Skool Kick	Low Kick 1	Back Kick
37	Hard Stick	TR909 Rim	Lo-Bit Stk 4	Lo-Bit Stk 4	Swag Rim	R&B Rim 4
38	Amb.Snr 2	TR909 Snr 1	Grit Snr 2	Ballad Snr	Back Snr	Pocket Snr
39	Gospel Clap	TR909 Clap 1	Dist Clap	Old Clap	Planet Clap	Old Clap
40	Snr Roll	TR909 Snr 2	Lo-Bit Snr 3	Lo-Bit Snr 2	R&B Snare 1	Grit Snr 1
41	Timpani	TR909 Tom L	Reg.F.Tom	TR909 Tom L	TR808 Tom L	CR78 Guiro
42	Timpani	TR909 CHH 1	Lo-Bit CHH 2	Urban CHH	Bang CHH	LowDwn CHH
43	Timpani	TR909 Tom L	Reg.F.Tom	Deep Tom L	TR808 Tom L	7th Hit
44	Timpani	TR909 PHH 1	Lo-Bit CHH 4	Swallow PHH	TR808 CHH 1	Swallow PHH
45	Timpani	TR909 Tom M	Reg.L.Tom	TR909 Tom M	TR808 Tom M	DistGtr Nz 1
46	Timpani	TR909 OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Reg.OHH ff	Reg.OHH
47	Timpani	TR909 Tom M	Reg.L.TomFlm	Deep Tom M	TR808 Tom M	Pick Kick
C3 48	Timpani	TR909 Tom H	Reg.H.Tom	TR909 Tom H	TR808 Tom H	Skool Kick
49	Timpani	TR909 Crash	Crash Cym 1	Crash Cym 1	TR909 Crash	Regular Rim
50	Timpani	TR909 Tom H	Reg.H.TomFlm	Deep Tom H	TR808 Tom H	Keen Snr 2
51	Timpani	TR909 Ride	Lo-Bit OHH 1	Rock Crash 1	Jazz Ride	Hip Clap
52	Timpani	TR909 Crash	TR606 Cym	Rock Rd Edge	Crash Cym 1	Boys Snr 1
53	Timpani	TR909 Ride	Jazz Ride	China Cymbal	Ride Cymbal	Funk Clap
54	Tamborine 3	CR78 Tamb	Tamborine 1	Snap	Lo-Bit Snr	Bang CHH
55	Concert Cym	TR909 Crash	TR606 OHH	Udo	Lo-Bit PHH	Real Clap
56	Cowbell Mute	JD Sm Metal	Vibraslap	Op Pandeiro	HipHop OHH	Street PHH
57	Crash Cym 1	TR909 Ride	Neck Kick	Mt Pandeiro	TR808 PHH	Gospel Clap
58	Ride Cymbal	Syn Swt Atk3	Hip PHH	Guiro Long	Euro Hit	Bang OHH
59	Crash Cym 1	TR808 Kick	TR808 Kick	Guiro Short2	Low Kick 3	Boys Kick
C4 60	Bongo Hi Op	TR808 Kick	Neck Kick	Guiro Short1	HipHop Kick1	Low Kick 1
61	Bongo Lo Op	TR808 Rim	Neck Rim	Shaker 2	R&B Rim 2	Lo-Bit Stk 1
62	Conga Hi Mt	TR808 Snr 2	Neck Snr	Shaker 1	Jngl pkt Snr	GoodOld Snr1
63	Conga Hi Op	TR808 Clap 2	R8 Clap	Bone Shake	Claptail	LoBit SnrFlm
64	Conga Lo Op	TR808 Snr 4	Boys Snr 1	Vibraslap	Dirty Snr 6	Dirty Snr 6
65	Timbale Hi	TR808 Tom L	TR808 Tom	Vox Kick 1	Scratch 1	Grit Snr 2
66	Timbale Low	TR808 CHH 1	Shaky CHH	Vox Snare 1	HipHop CHH 1	Lo-Bit CHH 1
67	Agogo Bell H	TR808 Tom L	TR808 Tom	VoxKickSweep	Scratch 1	Dirty Snr 8
68	Agogo Bell L	TR808 CHH 2	Shaky CHH	Vox Snare 2	Urban CHH	Lo-Bit CHH 1
69	Cabasa Up	TR808 Tom M	TR606 Tom L	Vox Hihat 2	Scratch 4	Dirty Snr 2
70	Maracas	TR808 OHH 1	Lo-Bit OHH 2	Vox Hihat 3	Neck OHH	Lo-Bit OHH 3
71	Whistle Shrt	TR808 Tom M	TR606 Tom L	Vox Hihat 1	Scratch 5	Lo-Bit Snr 2
C5 72	Whistle Long	TR808 Tom H	TR606 Tom H	Vox Cymbal	Syn Mtl Atk1	Cajon 3
73	Guiro Short	TR606 Cym	Crash Cym 2	Slight Bell	Crash Cym 1	TablaBayam 6
74	Guiro Long	TR808 Tom H	TR606 Tom H	Tibet Cymbal	Syn Mtl Atk2	Cajon 1
75	Claves	TR606 Cym	Jazz Ride	Wind Chime	TR909 Ride	Shaker 2
76	Wood Block H	TR606 OHH	Splash Cym	Scratch 2	DistGtr Nz 1	Cajon 2
77	Wood Block L	TR606 OHH	Rock Rd Edge	Scratch 1	Rough Kick 3	Timbale Hi
78	Cuica Mute	CR78 Tamb	Tamborine 3	Scratch 10	Reg.Snr1	Conga Lo Mt
79	Cuica Open	CR78 OHH	Guiro Long	Scratch 9	Funk Clap	Timbale Hi
80	Triangle Mt	Cowbell Mute	Gospel Clap	OrangeHit 2	Real Clap	Conga Lo Op
81	Triangle Op	CR78 OHH	Tibet Cymbal	LoFi Min Hit	Happy Clap	Timbale Low
82	Cabasa Cut	Syn Swt Atk5	Wind Chime	Thin Beef	Gospel Clap	Conga Slp Op
83	Finger Snap	TR808 OHH 2	VoxKickSweep	Dist Hit	SBF Hrd Ld 1	Timbale Low
C6 84	Wind Chime	808 Maracas	Vox Kick 2	Narrow Hit 2	MG Zap 4	Cowbell Low
85	Slight Bell	TR808 Claves	Vox Kick 1	MG Attack	Scratch 9	Triangle Mt
86	Vibraslap	Triangle Mt	Vox Snare 1	MG Zap 9	Crotale	Cowbell Hi
87	Crotale	Triangle Op	Pa!	Pa!	HipHop OHH	Triangle Op
88	Applause	Narrow Hit 2	Vox Snare 2	R8 Shaker 1	OrangeHit 3	Claves
89	Tubular Bell	Easy Gtr	Chiki!	Cabasa Down	DistGtr Nz 3	Castanet
90	Tubular Bell	MG Zap	Vox Hihat 2	Cabasa Cut	Drive Hit	Club Clap
91	Tubular Bell	Scratch 1	Vox Hihat 1	MaxLow Kick1	JD ScrapeGut	Guiro 2
92	Tubular Bell	MG Zap 1	Vox Hihat 2	MaxLow Kick2	Office Phone	Cabasa Down
93	Tubular Bell	TR606 Snr 2	Vox Cymbal	Lo-Bit Snr 1	Bird Song	Crash Cym 1
94	Tubular Bell	Synth Saw	Vox Hihat 3	LowDwn CHH	Polishing Nz	TR707 Ride
95	Tubular Bell	Digi Breath	Heartbeat	Wild Stick	Dentist Nz	TR606 Cym
C7 96	Tubular Bell	Polishing Nz	Scratch 2	MC500 Beep 1	Vinyl Noise	CR78 OHH
97	Tubular Bell	TablaBayam 7	Scratch 5	MC500 Beep 2	Lo-Bit CHH 2	Agogo Bell H
98	Tubular Bell	TablaBayam 6	Scratch 1	Gospel Clap	Dirty Snr 7	Agogo Bell L
99	Tubular Bell	Cajon 1	Scratch 4	TR606 Cym	Lo-Bit CHH 2	Wood Block H
100	Tubular Bell	Filtered Hit	Scratch 6	China Cymbal	Dirty Snr 9	Wood Block L
101	Tubular Bell	Door Creak	Mobile Phone	Rock Crash 2	Lo-Bit Snr 1	Tamborine 2
102	Church Bell	Vint.Phone	Wah Gtr Riff	CR78 OHH	Neck OHH	Whistle
103	Church Bell	AnalogKick	Wah Gtr Riff	Concert Cym	Lo-Bit Snr 2	Conga Thumb

Liste de kits de batterie (Rhythm Sets)

PRST (groupe Preset)

Note No.	013 Machine&Hip	014 R&B Kit	015 HiFi R&B Kit	016 Machine Kit1	017 4 Kit MIX	018 Kit-Euro:POP
28	TR909 Kick 2	70's Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick 2	FB Kick	TR707 Kick
29	TR909 Kick 4	Skool Kick	FB Kick	TR909 Kick 4	Pick Kick	AnalogKick 1
30	Chemical Snr	Urbn Sn Roll	Rough Kick1	Light Snr	Tiny Snare	Dirty Snr 6
31	AnalogKick 6	HipHop Kick2	MaxLow Kick1	Back Kick	TR606DstKick	FB Kick
32	TR808 Snr 1	Slap Snr 2	Rough Kick3	DR660 Snr	TR808 Snr 7	Artful Snr
33	70's Kick	Old Kick	Rk CmpKick	Pick Kick	Hippie Kick	PlasticKick2
34	TR808 PHH	HipHop CHH 2	Swallow Kick	TR808 PHH	TR606 PHH 2	Shaky CHH
35	SH32 Kick	Filtered Hit	Low Kick 1	AnalogKick 6	SH32 Kick	Swallow Kick
C2 36	Low Kick 2	Vinyl Kick	Boys Kick	Pick Kick	TR707 Kick	TR909 Kick 6
37	TR808 Rim	Dry Stick 4	Hard Stick	TR808 Rim	R&B Rim 4	R&B Rim 4
38	Lite Snare	Dirty Snr 3	GoodOld Snr3	Jngl pkt Snr	Dirty Snr 6	TR909 Snr 3
39	Short Clap	Frenzy Snr 1	GoodOld Snr4	Funk Clap	TR808 Clap 2	TR909 Clap 1
40	CR78 Snare	Boys Snr 2	GoodOld Snr2	Jngl pkt Snr	Keen Snr 1	TR909 Snr 4
41	CR78 Tamb	VoxKickSwepL	Lo-Bit Snr 1	MG Attack	TablaBayam 7	Sharp L.Tom2
42	Lite CHH	Club CHH 1	Shaky CHH	TR808 CHH 1	Lo-Bit CHH 3	TR909 CHH 1
43	CR78 Tamb	Reg.F.Tom	Slap Snr 3	MG Attack	TablaBayam 7	Sharp L.Tom1
44	Lite OHH	Neck CHH	Club CHH 2	TR808 PHH	TR606 PHH 1	Urban CHH
45	CR78 Beat	VoxKickSwepM	Keen Snr 1	MG Blip	TR909 DstTom	Sharp M.Tom
46	Lite OHH	Lo-Bit OHH 2	Reg.OHH	TR808 OHH 1	TR606 OHH	TR909 OHH 2
47	CR78 Beat	Reg.M.Tom	Keen Snr 1	MG Blip	Skool Kick	Sharp M.Tom
C3 48	CR78 Guiro	VoxKickSwepH	BmbCmp Snr	Beam HiQ	Low Kick 1	Sharp H.Tom
49	TR606 Cym	Rock Crash 1	TR606 Cym	TR606 Cym	R&B Rim 4	TR909 Crash
50	CR78 Guiro	Reg.H.Tom	GoodOld Snr6	Beam HiQ	TR909 Snr 3	Sharp H.Tom
51	Lo-Bit OHH 1	Splash Cym	TR606 Cym	Lo-Bit OHH 1	R8 Clap	TR909 Ride
52	TR606 Cym	Rock Rd Edge	White Noise	TR606 Cym	Boys Snr 1	China Cymbal
53	Lo-Bit OHH 1	Concert Cym	SBF Cym Lp	Lo-Bit OHH 1	Bongo Hi Mt	TR707 Ride
54	CR78 Tamb	Cheap Clap	CR78 Tamb	CR78 Tamb	Reg.OHH	Tamborine 3
55	TR606 Cym	Snap	SBF Bell Lp	TR606 Cym	Bongo Hi Mt	Crash Cym 1
56	JD Sm Metal	Low Down Snr	JD Sm Metal	JD Sm Metal	TR606 PHH 1	Cowbell
57	Lo-Bit OHH 1	Wood Block	TR606 Cym	Lo-Bit OHH 1	Bongo Lo Op	Rock Crash 2
58	Syn Swt Atk3	Shaku Noise	Syn Swt Atk3	Syn Swt Atk3	Reg.OHH ff	Vibraslap
59	Low Kick 3	Syn Hrd Atk1	TR909 Kick 4	AnalogKick 6	TR909 Kick 3	TR606 Cym
C4 60	Low Kick 2	Digi Loop 2	TR909 Kick 4	Back Kick	Click Kick	Bongo Lo
61	R&B Rim 2	Maracas	TR808 Rim	R8 Comp Rim	Swag Rim	Bongo Hi
62	Keen Snr 2	Cabasa Up	TR808 Snr 2	Pocket Snr	Cross Snr	Conga Hi Mt
63	TR808 Clap 2	Cabasa Down	TR808 Clap 2	TR909 Clap 2	Snap	Conga Hi
64	Back Snr	Cabasa Cut	TR808 Snr 4	Boys Snr 3	R&B Snare 1	Conga Lo
65	TR606 Tom L	Tamborine 1	TR808 Tom 4	TR606 Tom L	Vox Snare 1	Conga Efx
66	HipHop CHH 2	Tamborine 2	TR808 CHH 1	Neck CHH	Reg.CHH 2	Vox Hihat 2
67	TR606 Tom L	Tamborine 1	TR808 Tom 3	TR606 Tom	Vox Snare 2	Vox Hihat 3
68	TR808 PHH	Triangle Mt	TR808 CHH 2	Lo-Bit CHH 1	Hip PHH	CR78 Beat
69	TR606 Tom M	Triangle Op	TR808 Tom 2	TR606 Tom L	Triangle 1	Cabasa Cut
70	TR808 OHH 2	Xylo Seq.	TR808 OHH 1	Reg.OHH	Reg.OHH	Shaker 1
71	TR606 Tom M	7th Hit	TR808 Tom 1	TR606 Tom M	AnalogKick 5	Street PHH
C5 72	TR606 Tom H	Mild Hit	Scratch 3	TR606 Tom H	TR808 Kick	Scratch 7
73	Lo-Bit OHH 3	Vinyl Noise	Scratch 4	TR909 Crash	Scratch 5	Syn Low Atk2
74	TR606 Tom H	Cajon 1	Scratch 5	TR606 Tom H	Grit Snr 3	MG Zap 7
75	Lo-Bit OHH 1	Cajon 2	Scratch 6	Lite OHH	Happy Clap	Syn Swt Atk1
76	TR909 Crash	Cajon 3	Short Clap	TR909 Crash	Grit Snr 3	Syn Swt Atk4
77	Lite OHH	Conga Hi Mt	Hand Clap	Lite OHH	Snap	Conga Thumb
78	CR78 Tamb	Conga Lo Mt	R8 Clap	CR78 Tamb	CR78 CHH	Triangle 1
79	TR909 Crash	Conga Hi Slp	Cabasa Cut	TR909 Crash	Snap	Triangle 2
80	JD Sm Metal	Conga Lo Slp	R8 Shaker 2	JD Sm Metal	CR78 OHH	Drive Hit
81	Lite OHH	Conga Hi Op	Tamborine 2	Lite OHH	TablaBayam 3	Tao Hit
82	Syn Swt Atk1	Conga Lo Op	Shaker 1	Syn Swt Atk1	CR78 OHH	Filtered Hit
83	TR808 OHH 2	Conga Slp Op	Bone Shake	TR808 OHH 2	TablaBayam 3	Euro Hit
C6 84	808 Maracas	Conga Efx	Tibet Cymbal	808 Maracas	Udu Pot Hi	Wind Chime
85	TR808 Claves	Conga Thumb	Crotale	TR808 Claves	TR606 Cym	Timpani Roll
86	Triangle Mt	Vox Cymbal	Slight Bell	Triangle Mt	Udu Pot Hi	Crotale
87	Triangle Op	Chiki!	Wind Chime	Triangle Op	Lo-Bit OHH 1	R8 Click
88	OrangeHit 1	Castanet	Triangle 1	Narrow Hit 2	Crash Cym 1	Metro Bell
89	Punch	CR78 Beat	Mild CanWave	OrangeHit 1	TR707 Ride	MC500 Beep 1
90	MG Zap 1	CR78 OHH	JDStrikePole	MG Zap 4	Maracas	MC500 Beep 2
91	Scratch 1	CR78 CHH	JD Plunk	Scratch 1	TR707 Ride	Atmosphere
92	MG Zap 1	Lite OHH	Syn Swt Atk2	MG Zap 1	Scratch 6	Polishing Nz
93	TR606 Snr 2	CR78 Tamb	GtrStroke Nz	TR606 Snr 2	TR606 Cym	Car Slip
94	Synth Saw	JD Vox Noise	River	Synth Saw	SBF Nz Lp	Group Snap
95	Digi Breath	CR78 Guiro	Bubble	Digi Breath	SBF Cym Lp	Laser
C7 96	Polishing Nz	Metro Click	Train Pass	Polishing Nz	Agogo Noise	ConcertBD Lp
97	Vibraslap	Metro Bell	Dentist Nz	TablaBayam 7	TablaBayam 7	AnalogKick 3
98	Door Creak	Wind Chime	Org Leakage	TablaBayam 6	TablaBayam 6	Old Kick
99	Filtered Hit	Slight Bell	Agogo Noise	Cajon 1	Cajon 1	Reg.Kick
100	TR909 Ride	Crash Cym 1	SBF Vox Lp	Filtered Hit	Filtered Hit	TR909 Snr 4
101	EP Release	TR909 Crash	SynVox Noise	Door Creak	Laugh	TR808 Snr 2
102	Syn Low Atk1	CR78 OHH	R8 Click	Vint.Phone	JD Triangle	Artful Snr
103	AnalogKick 6	Lite OHH	Syn Swt Atk1	AnalogKick 6	AnalogKick 6	Cross Snr

PRST (groupe Preset)

Note No.	019 House Kit	020 Nu Technica	021 Machine Kit2	022 ArtificalKit	023 Noise Kit	024 Kick Menu
28	TR909 Kick 3	SH32 Kick	AnalogKick 5	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2	-----
29	SH32 Kick	JD EML 5th	AnalogKick 6	AnalogKick 2	TR909 Kick 4	-----
30	Urbn Sn Roll	AnalogKick 6	Analog Snr 1	TR808 Snr 5	Urbn Sn Roll	-----
31	TR909 Kick 2	Low Kick 2	AnalogKick 1	TR909 Kick 3	TR909 Kick 5	-----
32	TR909 Snr 6	PlasticKick3	TR808 Snr 4	Boys Snr 3	SBF Nz Lp	-----
33	TR909 Kick 5	Low Kick 1	FB Kick	FB Kick	TR909 Kick 1	-----
34	TR909 PHH 2	TR707 Kick	TR808 PHH	TR606 Cym	Syn Swt Atk7	-----
35	TR909 Kick 4	PlasticKick3	AnalogKick 6	AnalogKick 3	SBF Vox Kick	Reg.Kick p
C2 36	TR909 Kick 4	SH32 Kick	AnalogKick 6	TVF Trigger	SBF Vox Kick	Reg.Kick f
37	TR909 Rim	TR909 Snr 5	Swag Rim	TR909 Rim	Laser	Reg.Kick ff
38	TR909 Snr 4	TR909 Snr 2	TR909 Snr 1	TR909 Snr 1	SBF Nz Lp	Reg.Kick
39	TR909 Clap 2	Flange Snr	TR707 Clap	Claptail	Train Pass	Rock Kick p
40	TR909 Snr 5	Disc Clap	Frenzy Snr 1	TR909 Snr 3	SBF Nz Lp	Rock Kick mf
41	TR909 Tom L	Dance CHH	Deep Tom L	TR909 Tom L2	Syn Swt AtkL	Rock Kick
42	TR909 CHH 2	TR606 DstCHH	TR606 CHH 1	TR909 CHH 1	Syn Swt Atk7	Jazz Kick p
43	TR909 Tom L	TR909 PHH 2	Deep Tom L	TR909 Tom L1	Syn Swt AtkL	Jazz Kick mf
44	TR909 PHH 2	TR606 PHH 2	TR606 PHH 1	TR909 PHH 1	Syn Mtl Atk2	Jazz Kick f
45	TR909 Tom M	TR909 OHH 1	Deep Tom M	TR909 Tom M2	Syn Swt AtkM	Jazz Kick
46	TR909 OHH 2	Lite OHH	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	SBF Nz Lp	Dry Kick 1
47	TR909 Tom M	Rock Rd Cup	Deep Tom M	TR909 Tom M1	Syn Swt AtkM	Tight Kick 1
C3 48	TR909 Tom H	Syn Hrd Atk4	Deep Tom H	TR909 Tom H2	Syn Swt AtkH	Tight Kick 2
49	TR909 Crash	MG Zap 7	Lite OHH	TR909 Crash	Digi Loop 1	Old Kick
50	TR909 Tom H	MG Zap 9	Deep Tom H	TR909 Tom H1	Syn Swt AtkH	Jz Dry Kick
51	TR909 Ride	MG Zap 8	TR808 OHH 1	TR909 Ride	Calc.Saw	Bright Kick
52	TR909 Crash	MG Zap 10	TR606 Cym	White Noise	Crotale	Dry Kick 2
53	TR909 Ride	HipHop CHH 2	TR909 Ride	CR78 Beat	Laser	Dry Kick 3
54	CR78 Tamb	Syn Swt Atk3	CR78 Tamb	Tamborine 3	MG Zap 11	Power Kick
55	MG Zap 4	Street PHH	TR606 Cym	Atmosphere	Laser	R&B Kick
56	JD Sm Metal	Syn Swt Atk6	JD Sm Metal	Cowbell Mute	MG Zap 4	Rk CmpKick
57	MG Zap 5	HipHop OHH	TR909 Ride	Digi Loop 2	Digi Loop 1	MaxLow Kick1
58	Syn Swt Atk3	TR909 OHH 2	Syn Swt Atk3	Cowbell	MG Zap 6	MaxLow Kick2
59	AnalogKick 2	TR909 R.Crsh	AnalogKick 1	Reverse Cym	Syn Low AtkL	MaxLow Kick3
C4 60	TR909 Kick 2	TR909 Crash	AnalogKick 4	AnalogKick 5	Syn Low AtkH	Dist Kick
61	TR909 Rim	Rock Crash 1	Urbn Sn Roll	Metal Vox W1	MG Attack	FB Kick
62	TR909 Snr 1	MG Zap 2	Analog Snr 2	Metal Vox W2	Syn Hrd Atk4	Rough Kick1
63	TR909 Clap 1	MG Zap 9	Dist Clap	Metal Vox W3	Train Pass	Rough Kick2
64	TR909 Snr 2	Smear Hit 2	Analog Snr 3	White Noise1	Syn Mtl Atk1	Rough Kick3
65	TR909 D.TomL	Low Square	R8 Shaker 1	White Noise2	Syn Swt AtkL	Click Kick
66	TR909 CHH 1	JD Wood Crak	TR909 CHH 2	TR606 Cym	Syn Swt Atk7	Pick Kick
67	TR909 D.TomL	Piano Atk Nz	R8 Shaker 1	MG Blip	Syn Swt AtkL	Back Kick
68	TR808 CHH 2	JD Wood Crak	TR909 PHH 2	MG Blip Rev.	Syn Mtl Atk2	Vinyl Kick
69	TR909 D.TomM	DR202 Beep	SBF Bell Lp1	Polishing Nz	Syn Swt AtkM	Low Kick 1
70	TR909 OHH 1	JD Wood Crak	TR909 OHH 2	Ice Crash	SBF Nz Lp	Boys Kick
71	TR909 D.TomM	Saw Sync B	SBF Bell Lp2	Metal Vox L2	Syn Swt AtkM	Hippie Kick
C5 72	TR909 D.TomH	DR202 Beep	SBF Bell Lp3	Thin Beef	Syn Swt AtkH	Frenzy Kick
73	TR909 Crash	OrangeHit 1	TR909 Crash	7th Hit	Digi Loop 1	PlasticKick1
74	TR909 D.TomH	E.Gtr Harm	SBF Bell Lp4	Alpha Rave	Syn Swt AtkH	Swallow Kick
75	TR909 Ride	Filtered Hit	TR909 Ride	DistTB Sqr	Calc.Saw	Neck Kick
76	TR909 Crash	Euro Hit	TR909 Crash	Finger Snap	Crotale	70's Kick
77	TR909 Ride	Jazz Tom L	TR909 Ride	Conga Slp Op	Laser	Skool Kick
78	Tamborine 2	TR909 D.TomL	CR78 Tamb	Conga Lo Op	MG Zap 11	Dance Kick
79	MG Zap 2	Jazz Tom M	MG Zap 2	Conga Hi Op	Laser	HipHop Kick1
80	Cowbell Low	TR909 D.TomM	JD Sm Metal	Triangle Mt	MG Zap 4	HipHop Kick2
81	MG Zap 6	Jazz Tom H	MG Zap 6	Triangle Op	Crotale	Pin Kick
82	Cowbell Hi	TR909 D.TomH	Syn Swt Atk1	Cabasa Cut	MG Zap 6	Low Kick 2
83	MG Zap 7	AnalogKick 3	MG Zap 7	R8 Shaker 1	Syn Low Atk2	Low Kick 3
C6 84	Conga Hi Mt	AnalogKick 5	808 Maracas	AnalogKick 1	808 Maracas	AnalogKick 1
85	Conga Lo Mt	Happy Clap	TR808 Claves	PlasticKick2	TR808 Claves	PlasticKick2
86	Conga Lo Slp	TR808 Snr 7	Triangle Mt	PlasticKick3	Triangle Mt	PlasticKick3
87	Conga Hi Op	TR808 Snr 3	Triangle Op	TR909 Kick 1	Triangle Op	TR909 Kick 1
88	Conga Lo Op	TR909 Snr 6	Euro Hit	AnalogKick 4	Udo	TR909 Kick 2
89	Timbale Hi	TR909 CHH 2	Scratch 4	AnalogKick 6	Conga Thumb	AnalogKick 2
90	Timbale Low	TR606 DstCHH	Easy Gtr	TR909 Snr 2	Easy Gtr A	TR909 Kick 3
91	Agogo Bell H	Dance CHH	Crotale	TR909 Snr 4	Digi Loop 1	AnalogKick 3
92	Agogo Bell L	TR606 PHH 2	MG Zap 4	TR909 Snr 5	MG Zap 4	AnalogKick 4
93	Cabasa Down	TR909 OHH 2	Urbn Sn Roll	TR909 Snr 6	Urbn Sn Roll	AnalogKick 5
94	Maracas	TR606 OHH	Calc.Saw	TR808 Snr 1	Calc.Saw	AnalogKick 6
95	Guiro Short	CR78 OHH	White Noise	TR808 Snr 2	White Noise	TR606DstKick
C7 96	Guiro Long	106SubOsc HD	Polishing Nz	TR808 CHH 1	Polishing Nz	TR808 Kick
97	Claves	TR909 Snr 6	TablaBayam 7	TR808 OHH 1	TablaBayam 7	TR909 Kick 4
98	Wood Block L	MG Blip	TablaBayam 6	TR909 CHH 2	Scream	TR909 Kick 5
99	Wood Block H	JD EML 5th	Cajon 1	TR909 OHH 2	Cajon 1	SH32 Kick
100	Triangle Mt	TR707 Clap	Filtered Hit	Lite CHH	Filtered Hit	TR707 Kick
101	Triangle Op	Dist Clap	Laugh	Lite OHH	Laugh	TR909 Kick 6
102	Castanet	MG Zap 5	Office Phone	TR606 Cym	ConcertBD Lp	Roll Kick
103	Whistle	MG Zap 7	AnalogKick 6	China Cymbal	Timpani Lp	-----

Liste de kits de batterie (Rhythm Sets)

PRST (groupe Preset)

Note No.	025 Snare Menu 1	026 Snare Menu 2	027 HiHat Menu	028 Rim&Tom Menu	029 Clp&Cym&Hit	030 FX/SFX Menu
28	Reg.Snr1 p	-----	-----	-----	-----	-----
29	Reg.Snr1 mf	-----	-----	-----	-----	-----
30	Reg.Snr1 f	-----	-----	-----	-----	-----
31	Reg.Snr1 ff	-----	Reg.CHH 1 p	-----	-----	-----
32	Reg.Snr1	-----	Reg.CHH 1 mf	-----	-----	-----
33	Reg.Snr2 p	-----	Reg.CHH 1 f	-----	-----	-----
34	Reg.Snr2 f	-----	Reg.CHH 1 ff	-----	-----	-----
35	Reg.Snr2 ff	Grit Snr 1	Reg.CHH 1	Reg.Stick	Hand Clap	MG Zap 1
C2 36	Reg.Snr2	Grit Snr 2	Reg.CHH 2 mf	Soft Stick	Club Clap	MG Zap 2
37	Reg.Snr Flm	Grit Snr 3	Reg.CHH 2 f	Hard Stick	Short Clap	MG Zap 3
38	Amb.Snr1 p	Grit Snr 4	Reg.CHH 2 ff	Wild Stick	Real Clap	MG Zap 4
39	Amb.Snr1 f	LoBit SnrFlm	Reg.CHH 2	Rock Stick	Bright Clap	MG Zap 5
40	Amb.Snr1	Lo-Bit Snr 1	Rock CHH1 mf	Lo-Bit Stk 1	R8 Clap	MG Zap 6
41	Amb.Snr2 p	Lo-Bit Snr 2	Rock CHH1 f	Lo-Bit Stk 2	Gospel Clap	MG Zap 7
42	Amb.Snr2 f	Lo-Bit Snr 3	Rock CHH1	Lo-Bit Stk 3	Amb Clap	MG Zap 8
43	Piccolo Snr	BmbCmp Snr	Rock CHH2 mf	Lo-Bit Stk 4	Hip Clap	MG Zap 9
44	Maple Snr	MrchCmp Snr	Rock CHH2 f	Dry Stick 1	Funk Clap	MG Zap 10
45	Natural Snr1	Frenzy Snr 1	Rock CHH2	Dry Stick 2	Group Clap	MG Zap 11
46	Natural Snr2	Frenzy Snr 2	Rock PHH	Dry Stick 3	Claptail	MG Blip
47	Dry Snr p	Slap Snr 1	Lo-Bit CHH 1	Click Snr p	Planet Clap	Beam HiQ
C3 48	Dry Snr f	Keen Snr 1	Lo-Bit CHH 2	Click Snr f	Royal Clap	MG Attack
49	Ballad Snr	Reggae Snr	Lo-Bit CHH 3	Click Snr ff	Happy Clap	Syn Low Atk1
50	Light Snr p	DR660 Snr	Lo-Bit CHH 4	Dry Stick 4	TR808 Clap 1	Syn Low Atk2
51	Light Snr f	Pop Snr p	Lo-Bit CHH 5	Dry Stick 5	Disc Clap	Syn Hrd Atk1
52	Light Snr ff	Pop Snr f	Modern CHH	R8 Comp Rim	Dist Clap	Syn Hrd Atk2
53	Light SnrRim	Pop Snr Rim	HipHop CHH 1	R&B Rim 1	Old Clap	Syn Hrd Atk3
54	Rock Snr p	Pop Snr	Urban CHH	R&B Rim 2	TR909 Clap 1	Syn Hrd Atk4
55	Rock Snr mf	Med Snare	Bang CHH	R&B Rim 3	TR909 Clap 2	Syn Mtl Atk1
56	Rock Snr f	Jngl pkt Snr	LowDwn CHH	Neck Rim	TR808 Clap 2	Syn Mtl Atk2
57	Rock Snr	Pocket Snr	Disc CHH	Swag Rim	TR707 Clap	Syn Swt Atk1
58	Rock Rim p	Flange Snr	Club CHH 1	Step Rim	Cheap Clap	Syn Swt Atk2
59	Rock Rim mf	Slap Snr 2	HipHop CHH 2	R&B Rim 4	Crash Cym1 p	Syn Swt Atk3
C4 60	Rock Rim f	Analog Snr 1	TR909 CHH 1	Street Rim	Crash Cym1 f	Syn Swt Atk4
61	Rock Rim	Analog Snr 2	TR909 CHH 2	Regular Rim	Crash Cym 1	Syn Swt Atk5
62	Reg.SnrGst	Analog Snr 3	Shaky CHH	TR909 Rim	Crash Cym 2	Syn Swt Atk6
63	Rock Snr Gst	Jam Snr	Club CHH 2	TR808 Rim	Rock Crash 1	Syn Swt Atk7
64	Sft Snr Gst	Back Snr	TR808 CHH 1	Reg.F.Tom p	Rock Crash 2	R8 Click
65	Jazz Snr p	Keen Snr 2	TR808 CHH 2	Reg.F.Tom f	Splash Cym	MC500 Beep 1
66	Jazz Snr mf	Boys Snr 1	TR606 CHH 1	Reg.F.Tom	Jazz Crash	MC500 Beep 2
67	Jazz Snr f	Slap Snr 3	TR606 CHH 2	Reg.L.Tom p	TR909 Crash	DR202 Beep
68	Jazz Snr ff	Neck Snr	TR606 DstCHH	Reg.L.Tom f	TR606 Cym	JD Switch
69	Jazz Snr	Artful Snr	Lite CHH	Reg.L.Tom	Ride Cymbal	Cutting Nz
70	Jazz Rim p	Pin Snr	CR78 CHH	Reg.M.Tom p	Ride Bell	Vinyl Noise
71	Jazz Rim mf	Chemical Snr	DR55 CHH	Reg.M.Tom f	Rock Rd Cup	Applause
C5 72	Jazz Rim f	Sizzle Snr	Neck CHH	Reg.M.Tom	Rock Rd Edge	River
73	Jazz Rim ff	Tiny Snare	Dance CHH	Reg.H.Tom p	Jazz Ride p	Thunder
74	Jazz Rim	R&B Snare 1	Reg.PHH mf	Reg.H.Tom f	Jazz Ride mf	Monsoon
75	Jz Brsh Slap	R&B Snare 2	Reg.PHH f	Reg.H.Tom	TR909 Ride	Stream
76	Jz Brsh Swsh	Cross Snr	Reg.PHH	Reg.L.TomFlm	TR707 Ride	Bubble
77	Swish&Turn p	Grave Snr	Street PHH	Reg.M.TomFlm	China Cymbal	Bird Song
78	Swish&Turn f	Boys Snr 2	Swallow PHH	Reg.H.TomFlm	Concert Cym	Dog Bark
79	Swish&Turn	Boys Snr 3	Hip PHH	Jazz Lo Tom	ClassicHseHt	Gallop
80	Snr Roll	Low Down Snr	TR909 PHH 1	Jazz Mid Tom	OrangeHit 1	Vint.Phone
81	Snr Roll Lp	TR909 Snr 1	TR909 PHH 2	Jazz Hi Tom	OrangeHit 2	Office Phone
82	Soft Jz Roll	TR909 Snr 2	TR808 PHH	Jazz Lo Flm	OrangeHit 3	Mobile Phone
83	BrushRoll Lp	TR909 Snr 3	TR606 PHH 1	Jazz Mid Flm	7th Hit	Door Creak
C6 84	GoodOld Snr1	TR909 Snr 4	TR606 PHH 2	Jazz Hi Flm	Brassy Hit	Door Slam
85	GoodOld Snr2	TR909 Snr 5	Lo-Bit PHH	Sharp Lo Tom	Drive Hit	Car Engine
86	GoodOld Snr3	TR909 Snr 6	Lo-Bit OHH 1	Sharp Hi Tom	Filtered Hit	Car Slip
87	GoodOld Snr4	TR808 Snr 1	Rock OHH	Dry Lo Tom	Mild Hit	Car Pass
88	GoodOld Snr5	TR808 Snr 2	Reg.OHH mf	Dry Hi Tom	Narrow Hit 1	Crash Seq.
89	GoodOld Snr6	TR808 Snr 3	Reg.OHH f	TR909 Tom	Narrow Hit 2	Gun Shot
90	Dirty Snr 1	TR808 Snr 4	Reg.OHH ff	TR909 DstTom	Euro Hit	Siren
91	Dirty Snr 2	Lite Snare	Reg.OHH	TR808 Tom	Dist Hit	Train Pass
92	Dirty Snr 3	TR808 Snr 5	Lo-Bit OHH 2	TR606 Tom	Thin Beef	Airplane
93	Dirty Snr 4	TR808 Snr 6	Lo-Bit OHH 3	Deep Tom	Tao Hit	Laugh
94	Dirty Snr 5	TR808 Snr 7	Neck OHH	-----	Smear Hit 1	Scream
95	Dirty Snr 6	TR606 Snr 1	Bang OHH	-----	Philly Hit	Punch
C7 96	Dirty Snr 7	TR606 Snr 2	HipHop OHH	-----	Smear Hit 2	Heartbeat
97	Dirty Snr 8	CR78 Snare	TR909 OHH 1	-----	LoFi Min Hit	Footsteps
98	Dirty Snr 9	Urbn Sn Roll	TR909 OHH 2	-----	Orch. Hit	Machine Gun
99	Dirty Snr 10	Jngl SnrRoll	TR808 OHH 1	-----	Punch Hit	Laser
100	-----	-----	TR808 OHH 2	-----	-----	Thunder Lp
101	-----	-----	TR606 OHH	-----	-----	Metro Bell
102	-----	-----	Lite OHH	-----	-----	Metro Click
103	-----	-----	CR78 OHH	-----	-----	-----

Note No.	PRST (groupe Preset) 031 Percussion	032 Scrh&Voi&Wld	USER (groupe utilisateur) 030 *PlayDaPadz	031 *Eurodance	032 *Bs Div Riff
28	-----	-----	-----	-----	-----
29	-----	-----	-----	-----	-----
30	-----	-----	-----	-----	-----
31	-----	-----	-----	-----	-----
32	-----	-----	-----	-----	-----
33	-----	-----	-----	-----	-----
34	-----	-----	-----	-----	-----
35	Finger Snap	Scratch 1	R&B Kick 2	-----	-----
C2 36	Club FinSnap	Scratch 2	R&B Kick 1	Synth Kick	Bs Phr 01/16
37	Single Snap	Scratch 3	R&B SideStk	Opne HiHat	Bs Phr 02/16
38	Snap	Scratch 4	R&B Snare 1	Side Stick	Bs Phr 03/16
39	Group Snap	Scratch 5	Hip Clap	Impact Perc	Bs Phr 04/16
40	Cowbell	Scratch 6	R&B Snare 2	DeepWah Rhd	Bs Phr 05/16
41	Cowbell Mute	Scratch 7	R&B Kick 3	Brass Hit	Bs Phr 06/16
42	Wood Block	Scratch 8	Urban CHH	Sweep Up	Bs Phr 07/16
43	Claves	Scratch 9	R&B Snare 3	Sync Sweep	Bs Phr 08/16
44	TR808 Claves	Scratch 10	HipHop CHH 2	Rhythm Loop	Bs Phr 09/16
45	CR78 Beat	Vox Kick 1	R&B Drum Lp	Synth Bs Lp	Bs Phr 10/16
46	Castanet	Vox Kick 2	HipHop OHH	Synth Riff	Bs Phr 11/16
47	Whistle	VoxKickSweep	TablaBayam 5	Seq Phrase 1	Bs Phr 12/16
C3 48	Bongo Hi Mt	Vox Snare 1	Scratch 2	Seq Phrase 2	Bs Phr 13/16
49	Bongo Hi Slp	Vox Snare 2	TR606 Cym	Seq Phrase 3	Bs Phr 14/16
50	Bongo Lo Slp	Vox Hihat 1	Philly Hit	Seq Phrase 4	Bs Phr 15/16
51	Bongo Hi Op	Vox Hihat 2	Wind Chime	Seq Phrase 5	Bs Phr 16/16
52	Bongo Lo Op	Vox Hihat 3	-----	-----	-----
53	Conga Hi Mt	Vox Cymbal	-----	-----	-----
54	Conga Lo Mt	Pa!	-----	-----	-----
55	Conga Hi Slp	Chiki!	-----	-----	-----
56	Conga Lo Slp	Aah Formant	-----	-----	-----
57	Conga Hi Op	Eeh Formant	-----	-----	-----
58	Conga Lo Op	Iih Formant	-----	-----	-----
59	Conga Slp Op	Ooh Formant	-----	-----	Reg.Kick 1
C4 60	Conga Efx	Uuh Formant	-----	-----	Reg.Kick 3
61	Conga Thumb	Metal Vox W1	-----	-----	Wild Stick
62	Timbale 1	Metal Vox W2	-----	-----	Rock Snr
63	Timbale 2	Metal Vox W3	-----	-----	Reg.SnrGst
64	Cabasa Up	JD Gamelan	-----	-----	Pop Snr Rim
65	Cabasa Down	JD Gamelan	-----	-----	-----
66	Cabasa Cut	JD Gamelan	-----	-----	Reg.CHH 1
67	Maracas	JD Gamelan	-----	-----	-----
68	808 Maracas	JD Gamelan	-----	-----	-----
69	R8 Shaker 1	JD Gamelan	-----	-----	-----
70	R8 Shaker 2	JD Gamelan	-----	-----	Reg.OHH
71	Shaker 1	JD Gamelan	-----	-----	-----
C5 72	Shaker 2	JD Gamelan	-----	-----	-----
73	Bone Shake	JD Gamelan	-----	-----	-----
74	CR78 Guiro	JD Gamelan	-----	-----	-----
75	Guiro 1	JD Gamelan	-----	-----	-----
76	Guiro 2	TablaBayam 1	-----	-----	-----
77	Guiro Long	TablaBayam 2	-----	-----	-----
78	TR727Quijada	TablaBayam 3	-----	-----	-----
79	Vibraslap	TablaBayam 4	-----	-----	-----
80	Tamborine 1	TablaBayam 5	-----	-----	-----
81	Tamborine 2	TablaBayam 6	-----	-----	Bs Phr 01/16
82	Tamborine 3	TablaBayam 7	-----	-----	Bs Phr 02/16
83	CR78 Tamb	Cajon 1	-----	-----	Bs Phr 03/16
C6 84	Timpani p	Cajon 2	-----	-----	Bs Phr 04/16
85	Timpani f	Cajon 3	-----	-----	Bs Phr 05/16
86	Timpani Roll	Udo	-----	-----	Bs Phr 06/16
87	Timpani Lp	Udu Pot Hi	-----	-----	Bs Phr 07/16
88	ConcertBD p	Udu Pot Slp	-----	-----	Bs Phr 08/16
89	ConcertBD f	SprgDrm Hit	-----	-----	Bs Phr 09/16
90	ConcertBD ff	Op Pandeiro	-----	-----	Bs Phr 10/16
91	ConcertBD Lp	Mt Pandeiro	-----	-----	Bs Phr 11/16
92	ConcertBD	Cuica	-----	-----	Bs Phr 12/16
93	Triangle1 Mt	JD Anklungs	-----	-----	Bs Phr 13/16
94	Triangle1 Op	-----	-----	-----	Bs Phr 14/16
95	Triangle2 Mt	-----	-----	-----	Bs Phr 15/16
C7 96	Triangle2 Op	-----	-----	-----	Bs Phr 16/16
97	Tibet Cymbal	-----	-----	-----	-----
98	Slight Bell	-----	-----	-----	-----
99	Wind Chime	-----	-----	-----	-----
100	Crotale	-----	-----	-----	-----
101	Agogo Bell H	-----	-----	-----	-----
102	Agogo Bell L	-----	-----	-----	-----
103	-----	-----	-----	-----	-----

* *Les kits de batterie No.001~029 sont utilis´s en commun par le groupe Preset et le groupe utilisateur. Les kits de batterie No.030~032 sont diff´rents pour le groupe Preset et le groupe utilisateur.*

Liste de kits de batterie (Rhythm Sets)

GM (groupe GM2)

Note No.	001 (PC: 1) GM2 STANDARD	002 (PC: 9) GM2 ROOM	003 (PC: 17) GM2 POWER	004 (PC: 25) GM2 ELECTRIC	005 (PC: 26) GM2 ANALOG	006 (PC: 33) GM2 JAZZ
27	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
29	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush
30	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull
31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
35	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Jazz Kick 2
C2 36	Standard KK1	Standard KK1	Power Kick1	Elec Kick 1	TR-808 Kick	Jazz Kick 1
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick
38	Standard SN1	Standard SN1	Dance Snare1	Elec. Snare	808 Snare 1	Standard SN1
39	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap
40	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 2	Elec Snare 3	Elec Snare 3
41	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
42	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	TR-808 CHH	Close HiHat2
43	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
44	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	808__chh	Pedal HiHat2
45	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
46	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	TR-808 OHH	Open HiHat2
47	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
C3 48	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
49	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	808 Crash	Crash Cym.1
50	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ReverseCymbl	ChinaCymbal	ChinaCymbal
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	808cowbe	Cowbell
57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
C4 60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	808marac	Maracas
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	Claves	808clave	Claves
76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
88	-----	-----	-----	-----	-----	-----

PC: Changement de programme Tous les MSB de s´lection de banque sont de 120 et tous les LSB de 0

GM (Groupe GM2)

Note No.	007 (PC: 41) GM2 BRUSH	008 (PC: 49) GM2 ORCHSTRA	009 (PC: 57) GM2 SFX
27	High-Q	Close HiHat2	-----
28	Slap	Pedal HiHat2	-----
29	ScratchPush	Open HiHat2	-----
30	ScratchPull	Ride Cymbal	-----
31	Sticks	Sticks	-----
32	SquareClick	SquareClick	-----
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	-----
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	-----
35	Jazz Kick 2	Concert BD	-----
C2 36	Jazz Kick 1	ConcertBD Mt	-----
37	Side Stick	Side Stick	-----
38	Brush Swirl	Concert Snr	-----
39	Brush Slap1	Castanets	High-Q
40	Brush Swirl	Concert Snr	Slap
41	Real Tom 6	Timpani	ScratchPush
42	Close HiHat2	Timpani	ScratchPull
43	Real Tom 6	Timpani	Sticks
44	Pedal HiHat2	Timpani	SquareClick
45	Real Tom 4	Timpani	Mtrnm.Click
46	Open HiHat2	Timpani	Mtrnm. Bell
47	Real Tom 4	Timpani	Gt.FretNoiz
C3 48	Real Tom 1	Timpani	Gt.CutNoise
49	Crash Cym.1	Timpani	Gt.CutNoise
50	Real Tom 1	Timpani	String Slap
51	Ride Cymbal	Timpani	Fl.KeyClick
52	ChinaCymbal	Timpani	Laughing
53	Ride Bell	Timpani	Screaming
54	Tambourine	Tambourine	Punch
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Heart Beat
56	Cowbell	Cowbell	Footsteps
57	Crash Cym.2	Con.Cymbal2	Footsteps
58	Vibraslap	Vibraslap	Applause
59	Ride Cymbal	Concert Cym.	Creaking
C4 60	Bongo High	Bongo High	Door
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Scratch
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Wind Chimes
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Car-Engine
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Car-Stop
65	High Timbale	High Timbale	Car-Pass
66	Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash
67	Agogo	Agogo	Siren
68	Agogo	Agogo	Train
69	Cabasa	Cabasa	Jetplane
70	Maracas	Maracas	Helicopter
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Starship
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	Gun Shot
73	Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun
74	Long Guiro	Long Guiro	Lasergun
75	Claves	Claves	Explosion
76	Woodblock	Woodblock	Dog
77	Woodblock	Woodblock	HorseGallop
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Bird
79	Open Cuica	Open Cuica	Rain
80	MuteTriangl	MuteTriangl	Thunder
81	OpenTriangl	OpenTriangl	Wind
82	Shaker	Shaker	Seashore
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Stream
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bubble
85	Castanets	Castanets	-----
86	Mute Surdo	Mute Surdo	-----
87	Open Surdo	Open Surdo	-----
88	-----	Applause	-----

PC: Changement de programme Tous les MSB de s´lection de banque sont de 120 et tous les LSB de 0

Liste de kits de batterie (Rhythm Sets)

Liste de formes d'onde

No.	Forme d'onde
0001	Ac.Pno p A L
0002	Ac.Pno p A R
0003	Ac.Pno p B L
0004	Ac.Pno p B R
0005	Ac.Pno p C L
0006	Ac.Pno p C R
0007	Ac.Pno f A L
0008	Ac.Pno f A R
0009	Ac.Pno f B L
0010	Ac.Pno f B R
0011	Ac.Pno f C L
0012	Ac.Pno f C R
0013	JD Piano A
0014	JD Piano B
0015	JD Piano C
0016	Piano Atk Nz
0017	MKS Piano A
0018	MKS Piano B
0019	MKS Piano C
0020	StageRhd p A
0021	StageRhd p B
0022	StageRhd p C
0023	StageRhd f A
0024	StageRhd f B
0025	StageRhd f C
0026	Tine Rhd p A
0027	Tine Rhd p B
0028	Tine Rhd p C
0029	Tine Rhd mfA
0030	Tine Rhd mfB
0031	Tine Rhd mfC
0032	Tine Rhd ffA
0033	Tine Rhd ffB
0034	Tine Rhd ffC
0035	Dyno Rhd mpA
0036	Dyno Rhd mpB
0037	Dyno Rhd mpC
0038	Dyno Rhd mfA
0039	Dyno Rhd mfB
0040	Dyno Rhd mfC
0041	Dyno Rhd ffA
0042	Dyno Rhd ffB
0043	Dyno Rhd ffC
0044	Wurly mp A
0045	Wurly mp B
0046	Wurly mp C
0047	Wurly mf A
0048	Wurly mf B
0049	Wurly mf C
0050	Wurly ff A
0051	Wurly ff B
0052	Wurly ff C
0053	Lo-Fi Wurly
0054	Sft SA Rhd A
0055	Sft SA Rhd B
0056	Sft SA Rhd C
0057	Hrd SA Rhd A
0058	Hrd SA Rhd B
0059	Hrd SA Rhd C
0060	SA Rhd Ens A
0061	SA Rhd Ens B
0062	SA Rhd Ens C
0063	SA E.Piano A
0064	SA E.Piano B
0065	SA E.Piano C
0066	80's E.Pno 1
0067	80's E.Pno 2
0068	Hard E.Pno
0069	Celesta
0070	Music Box
0071	Reg.Clav A
0072	Reg.Clav B
0073	Reg.Clav C
0074	Retro Clav A
0075	Retro Clav B
0076	Retro Clav C
0077	Tight Clav A
0078	Tight Clav B
0079	Tight Clav C
0080	Hard Clav A
0081	Hard Clav B
0082	Hard Clav C
0083	JD Clav
0084	Harpsi A
0085	Harpsi B
0086	Harpsi C
0087	JD Full Draw
0088	Org Basic 1
0089	Org Basic 2
0090	Ballad Org
0091	3rd Perc Org
0092	Lo-Fi Organ
0093	Perc Organ 1
0094	Perc Organ 2
0095	Rock Organ A
0096	Rock Organ B
0097	Rock Organ C
0098	RtryOrg1 A L
0099	RtryOrg1 A R
0100	RtryOrg1 B L
0101	RtryOrg1 B R
0102	RtryOrg1 C L
0103	RtryOrg1 C R
0104	RtryOrg2 A L
0105	RtryOrg2 A R
0106	RtryOrg2 B L
0107	RtryOrg2 B R
0108	RtryOrg2 C L
0109	RtryOrg2 C R
0110	LoFi RtryOrg
0111	Vint.Org 1
0112	Vint.Org 2
0113	Vint.Org 3
0114	Vint.Org 4
0115	Lite Dst Org
0116	Positive '8
0117	Pipe Organ
0118	Cathedrl Org
0119	Nylon Gtr1 A
0120	Nylon Gtr1 B
0121	Nylon Gtr1 C
0122	Nylon Gtr2 A
0123	Nylon Gtr2 B
0124	Nylon Gtr2 C
0125	Bright Gtr A
0126	Bright Gtr B
0127	Bright Gtr C
0128	Ac.Gtr mp A
0129	Ac.Gtr mp B
0130	Ac.Gtr mp C
0131	Ac.Gtr mf A
0132	Ac.Gtr mf B
0133	Ac.Gtr mf C
0134	Ac.Gtr ff A
0135	Ac.Gtr ff B
0136	Ac.Gtr ff C
0137	Ac.Gtr Sld A
0138	Ac.Gtr Sld B
0139	Ac.Gtr Sld C
0140	Ac.Gtr Hrm A
0141	Ac.Gtr Hrm B
0142	Ac.Gtr Hrm C
0143	Jazz Gtr A
0144	Jazz Gtr B
0145	Jazz Gtr C
0146	Clean Gtr A
0147	Clean Gtr B
0148	Clean Gtr C
0149	Clr Mt Gtr A
0150	Clr Mt Gtr B
0151	Clr Mt Gtr C
0152	E.Gtr Ld 1
0153	E.Gtr Ld 2
0154	Brt Strat A
0155	Brt Strat B
0156	Brt Strat C
0157	SlwPick70s A
0158	SlwPick70s B
0159	SlwPick70s C
0160	FstPick70s A
0161	FstPick70s B
0162	FstPick70s C
0163	Plk Strat A
0164	Plk Strat B
0165	Plk Strat C
0166	Strat Mute A
0167	Strat Mute B
0168	Strat Mute C
0169	Funk Gtr A
0170	Funk Gtr B
0171	Funk Gtr C
0172	Funk MtGtr A
0173	Funk MtGtr B
0174	Funk MtGtr C
0175	Easy Gtr A
0176	Easy Gtr B
0177	Easy Gtr C
0178	Nasty Gtr
0179	Clean TC A
0180	Clean TC B
0181	Clean TC C
0182	Overdrive A
0183	Overdrive C
0184	Distortion A
0185	Distortion B
0186	Distortion C
0187	Dist Mute A
0188	Dist Mute B
0189	Dist Mute C
0190	Dist Chord A
0191	Dist Chord B
0192	Dist Chord C
0193	Dst Gtr Riff
0194	Gtr Trill
0195	Cln Gtr Cut
0196	Gtr Cut 1
0197	Gtr Cut 2
0198	Gtr Cut 3
0199	Gtr Cut 4
0200	Wah Gtr Riff
0201	E.Gtr Harm
0202	JD ScrapeGut
0203	Harp A
0204	Harp B
0205	Harp C
0206	Banjo A
0207	Banjo B
0208	Banjo C
0209	Sitar A
0210	Sitar B
0211	Sitar C
0212	Sitar Drn A
0213	Sitar Drn B
0214	Sitar Drn C
0215	E.Sitar A
0216	E.Sitar B
0217	E.Sitar C
0218	Santur A
0219	Santur B
0220	Santur C
0221	Dulcimer A
0222	Dulcimer B
0223	Dulcimer C
0224	Shamisen A
0225	Shamisen B
0226	Shamisen C
0227	Koto A
0228	Koto B
0229	Koto C
0230	Ac.Bass A
0231	Ac.Bass B
0232	Ac.Bass C
0233	FngrCmp Bs A
0234	FngrCmp Bs B
0235	FngrCmp Bs C
0236	Finger Bs A
0237	Finger Bs B
0238	Finger Bs C
0239	Precision Bs
0240	Jz Bs Soft A
0241	Jz Bs Soft B
0242	Jz Bs Soft C
0243	6-FngBsSft A
0244	6-FngBsSft B
0245	6-FngBsSft C
0246	ThumbMtBs pA
0247	ThumbMtBs pB
0248	ThumbMtBs pC
0249	ThumbMtBs fA
0250	ThumbMtBs fB
0251	ThumbMtBs fC
0252	Fretlss Bs A
0253	Fretlss Bs B
0254	Fretlss Bs C
0255	Fretlss SftA
0256	Fretlss SftB
0257	Fretlss SftC
0258	Pick Bass 1A
0259	Pick Bass 1B
0260	Pick Bass 1C
0261	Pick Bass 2
0262	Slap Bass
0263	Slap +Pull 1
0264	Slap +Pull 2
0265	Slap +Pull 3
0266	Jz Slap Bass
0267	Jz Slp+Pull1
0268	Jz Slp+Pull2
0269	Jz Slp+Pull3
0270	MG Bass 1 A
0271	MG Bass 1 B
0272	MG Bass 1 C
0273	DistTB Sqr
0274	DistTBSqr Lp
0275	Solid Bass
0276	MG Big Bass
0277	Jungle Bass
0278	Garage Bass
0279	SH-101 Bs A
0280	SH-101 Bs B
0281	SH-101 Bs C
0282	TB Natural
0283	Poly Bass
0284	Organ Bass
0285	Voco Bass
0286	MG Bass 2 A
0287	MG Bass 2 B
0288	MG Bass 2 C
0289	MG Bass 3
0290	MG Bass 4
0291	MC Bass A
0292	MC Bass B
0293	MC Bass C
0294	Atk Syn Bass
0295	Atk Flute A
0296	Atk Flute B
0297	Atk Flute C
0298	Flute A
0299	Flute B
0300	Flute C
0301	Piccolo A
0302	Piccolo B
0303	Piccolo C
0304	Pan Flute
0305	JD Rad Hose
0306	Shakuhachi
0307	JD Fl Push
0308	Clarinet A
0309	Clarinet B
0310	Clarinet C
0311	Oboe Mezzo A
0312	Oboe Mezzo B
0313	Oboe Mezzo C
0314	Oboe Forte A
0315	Oboe Forte B
0316	Oboe Forte C
0317	E.Horn A
0318	E.Horn B
0319	E.Horn C
0320	Bassoon A
0321	Bassoon B
0322	Bassoon C
0323	Recorder A
0324	Recorder B
0325	Recorder C
0326	SopranoSax A
0327	SopranoSax B
0328	SopranoSax C
0329	Alto Sax Vib
0330	Soft Alto A
0331	Soft Alto B
0332	Soft Alto C
0333	Wide Sax A
0334	Wide Sax B
0335	Wide Sax C
0336	BreathySax A
0337	BreathySax B
0338	BreathySax C
0339	Tenor Sax A
0340	Tenor Sax B
0341	Tenor Sax C
0342	Bari.Sax 1 A
0343	Bari.Sax 1 B
0344	Bari.Sax 1 C
0345	Bari.Sax 2 A
0346	Bari.Sax 2 B
0347	Bari.Sax 2 C
0348	Musette
0349	Harmonica A
0350	Harmonica B
0351	Harmonica C
0352	Blues G-harp
0353	Flugel A
0354	Flugel B
0355	Flugel C
0356	Trumpet A
0357	Trumpet B
0358	Trumpet C
0359	Wide Tp A
0360	Wide Tp B
0361	Wide Tp C
0362	Mute Tp A
0363	Mute Tp B
0364	Mute Tp C
0365	Trombone A
0366	Trombone B
0367	Trombone C
0368	Tbn mf A
0369	Tbn mf B
0370	Tbn mf C
0371	Tuba A
0372	Tuba B
0373	Tuba C
0374	Sft F.Horn A
0375	Sft F.Horn B

Liste de formes d'onde

No.	Forme d'onde
0376	Sft F.Horn C
0377	French Hrn A
0378	French Hrn C
0379	F.HornSect A
0380	F.HornSect B
0381	F.HornSect C
0382	Tp Section A
0383	Tp Section B
0384	Tp Section C
0385	OctBrs p A L
0386	OctBrs p A R
0387	OctBrs p B L
0388	OctBrs p B R
0389	OctBrs p C L
0390	OctBrs p C R
0391	OctBrs f A L
0392	OctBrs f A R
0393	OctBrs f B L
0394	OctBrs f B R
0395	OctBrs f C L
0396	OctBrs f C R
0397	Brs Fall 1 L
0398	Brs Fall 1 R
0399	Brs Fall 2 L
0400	Brs Fall 2 R
0401	OrchUnis A L
0402	OrchUnis A R
0403	OrchUnis B L
0404	OrchUnis B R
0405	OrchUnis C L
0406	OrchUnis C R
0407	Violin Vib A
0408	Violin Vib B
0409	Violin Vib C
0410	Violin A
0411	Violin B
0412	Violin C
0413	Cello Vib A
0414	Cello Vib B
0415	Cello Vib C
0416	Cello A
0417	Cello B
0418	Cello C
0419	Vl Sect. A L
0420	Vl Sect. A R
0421	Vl Sect. B L
0422	Vl Sect. B R
0423	Vl Sect. C L
0424	Vl Sect. C R
0425	Vc Sect. A L
0426	Vc Sect. A R
0427	Vc Sect. B L
0428	Vc Sect. B R
0429	Vc Sect. C L
0430	Vc Sect. C R
0431	Full Str A L
0432	Full Str A R
0433	Full Str B L
0434	Full Str B R
0435	Full Str C L
0436	Full Str C R
0437	ChmbrStrAtkA
0438	ChmbrStrAtkB
0439	ChmbrStrAtkC
0440	ChmbrStrRevA
0441	ChmbrStrRevB
0442	ChmbrStrRevC
0443	Vls Pizz A
0444	Vls Pizz B
0445	Vls Pizz C
0446	VlsPizzRev A
0447	VlsPizzRev B
0448	VlsPizzRev C
0449	Vcs Pizz A
0450	Vcs Pizz B
0451	Vcs Pizz C
0452	VcsPizzRev A
0453	VcsPizzRev B
0454	VcsPizzRev C
0455	Unison Saw A
0456	Unison Saw B
0457	Unison Saw C
0458	Super Saw A
0459	Super Saw B
0460	Super Saw C
0461	Trance Saw A
0462	Trance Saw B
0463	Trance Saw C
0464	Alpha Rave
0465	Saw Sync A
0466	Saw Sync B
0467	Saw Sync C
0468	Warm Pad A
0469	Warm Pad B
0470	Warm Pad C
0471	OB2 Pad 1 A
0472	OB2 Pad 1 B
0473	OB2 Pad 1 C
0474	OB2 Pad 2 A
0475	OB2 Pad 2 B
0476	OB2 Pad 2 C
0477	SBF Vox A
0478	SBF Vox B
0479	SBF Vox C
0480	Female Ahs A
0481	Female Ahs B
0482	Female Ahs C
0483	Female Oos A
0484	Female Oos B
0485	Female Oos C
0486	Male Aahs A
0487	Male Aahs B
0488	Male Aahs C
0489	Jazz Doos A
0490	Jazz Doos B
0491	Jazz Doos C
0492	Jz Doos Lp A
0493	Jz Doos Lp B
0494	Jz Doos Lp C
0495	Gospel Hum A
0496	Gospel Hum B
0497	Gospel Hum C
0498	Soprano Vox
0499	Kalimba
0500	JD Klmba Atk
0501	JD Wood Crak
0502	JD Gamelan 1
0503	JD Gamelan 2
0504	JD Gamelan 3
0505	JD Log Drum
0506	JD Hooky
0507	JD Tabla
0508	JD Xylo
0509	Marimba
0510	Vibraphone
0511	Glocken
0512	Steel Drums
0513	JD Pole Lp
0514	JD BottleHit
0515	D-50 Bell A
0516	D-50 Bell B
0517	D-50 Bell C
0518	D-50 Bell Lp
0519	Agogo Bell
0520	Finger Bell
0521	JD Cowbell
0522	Tubular Bell
0523	Church Bell
0524	Mild CanWave
0525	JD Crystal
0526	Bell Organ
0527	Old DigiBell
0528	JD Bell Wave
0529	TinyBellWave
0530	Vib Wave
0531	JD Brt Digi
0532	Med Digi
0533	Bagpipe
0534	Digital Vox
0535	JD WallyWave
0536	JD Brusky Lp
0537	Bright Form
0538	Mild Form
0539	JD Nasty
0540	Fat SparkVox
0541	JD Spark Vox
0542	JD Cutters
0543	SBF Hrd Ld 1
0544	SBF Hrd Ld 2
0545	JD EML 5th
0546	TB303 Saw HD
0547	Custm Saw HD
0548	MG Saw HD
0549	OB2 Saw HD
0550	DigitalSawHD
0551	Calc.Saw
0552	Calc.Saw inv
0553	Synth Saw
0554	JD Syn Saw
0555	JD Fat Saw
0556	JP-8 Saw
0557	P5 Saw HD
0558	D-50 Saw
0559	Air Wave
0560	MG Sqr HD
0561	P5 Sqr HD
0562	OB2 Sqr HD
0563	Custm Sqr HD
0564	106SubOsc HD
0565	TB303 Sqr HD
0566	Fat Square
0567	JP-8 Square
0568	JP8 Pls 1 HD
0569	JP8 Pls 2 HD
0570	JP8 Pls 3 HD
0571	JP8 Pls 4 HD
0572	Syn Pulse 1
0573	Syn Pulse 2
0574	MG Tri HD
0575	700 Triangle
0576	Syn Triangle
0577	JD Triangle
0578	ARP Sine HD
0579	Sine
0580	Digi Attack
0581	JD Fine Wine
0582	Digi Loop 1
0583	Digi Loop 2
0584	JD MetalWind
0585	Atmosphere
0586	DigiSpectrum
0587	JD Vox Noise
0588	SynVox Noise
0589	Shaku Noise
0590	Digi Breath
0591	Agogo Noise
0592	Polishing Nz
0593	Dentist Nz
0594	Vinyl Noise
0595	White Noise
0596	Pink Noise
0597	SBF Cym Lp
0598	SBF Bell Lp
0599	SBF Nz Lp
0600	SBF Vox Lp
0601	Aah Formant
0602	Eeh Formant
0603	Iih Formant
0604	Ooh Formant
0605	Uuh Formant
0606	Metal Vox W1
0607	Metal Vox L1
0608	Metal Vox W2
0609	Metal Vox L2
0610	Metal Vox W3
0611	Metal Vox L3
0612	JD Rattles
0613	Xylo Seq.
0614	JD Tin Wave
0615	JD Anklungs
0616	JD Shami
0617	SynBassClick
0618	JD EP Atk
0619	EP Release
0620	Org Click 1
0621	Org Click 2
0622	Org Click 3
0623	Org Click 4
0624	Org Click 5
0625	Org Leakage
0626	MG Noise Fx
0627	JD Sm Metal
0628	JDStrikePole
0629	Ice Crash
0630	JD Switch
0631	JD Tuba Slap
0632	JD Plink
0633	JD Plunk
0634	TVF Trigger
0635	Cutting Nz
0636	Ac.Bass Body
0637	Flute Pad Nz
0638	Applause
0639	River
0640	Thunder
0641	Monsoon
0642	Stream
0643	Bubble
0644	Bird Song
0645	Dog Bark
0646	Gallop
0647	Vint.Phone
0648	Office Phone
0649	Mobile Phone
0650	Door Creak
0651	Door Slam
0652	Car Engine
0653	Car Slip
0654	Car Pass
0655	Crash Seq.
0656	Gun Shot
0657	Siren
0658	Train Pass
0659	Airplane
0660	Space Voyage
0661	Blow Loop
0662	Laugh
0663	Scream
0664	Punch
0665	Heartbeat
0666	Footsteps
0667	Machine Gun
0668	Laser
0669	Thunder Lp
0670	Ac.Bass Nz 1
0671	Ac.Bass Nz 2
0672	E.Bass Nz 1
0673	E.Bass Nz 2
0674	E.Bass Slide
0675	DistGtr Nz 1
0676	DistGtr Nz 2
0677	DistGtr Nz 3
0678	GtrStroke Nz
0679	Gtr Fret Nz1
0680	Gtr Fret Nz2
0681	Gtr Fret Nz3
0682	ClassicHseHt
0683	OrangeHit 1
0684	OrangeHit 2
0685	OrangeHit 3
0686	7th Hit
0687	Brassy Hit
0688	Drive Hit
0689	Filtered Hit
0690	Mild Hit
0691	Narrow Hit 1
0692	Narrow Hit 2
0693	Euro Hit
0694	Dist Hit
0695	Thin Beef
0696	Tao Hit
0697	Smear Hit 1
0698	Smear Hit 2
0699	LoFi Min Hit
0700	Orch. Hit
0701	Punch Hit
0702	O'Skool Hit
0703	Philly Hit
0704	Scratch 1
0705	Scratch 2
0706	Scratch 3
0707	Scratch 4
0708	Scratch 5
0709	Scratch 6
0710	Scratch 7
0711	Scratch 8
0712	Scratch 9
0713	Scratch 10
0714	MG Zap 1
0715	MG Zap 2
0716	MG Zap 3
0717	MG Zap 4
0718	MG Zap 5
0719	MG Zap 6
0720	MG Zap 7
0721	MG Zap 8
0722	MG Zap 9
0723	MG Zap 10
0724	MG Zap 11
0725	MG Blip
0726	Beam HiQ
0727	MG Attack
0728	Syn Low Atk1
0729	Syn Low Atk2
0730	Syn Hrd Atk1
0731	Syn Hrd Atk2
0732	Syn Hrd Atk3
0733	Syn Hrd Atk4
0734	Syn Mtl Atk1
0735	Syn Mtl Atk2
0736	Syn Swt Atk1
0737	Syn Swt Atk2
0738	Syn Swt Atk3
0739	Syn Swt Atk4
0740	Syn Swt Atk5
0741	Syn Swt Atk6
0742	Syn Swt Atk7
0743	Reg.Kick p L
0744	Reg.Kick p R
0745	Reg.Kick f L
0746	Reg.Kick f R
0747	Reg.Kick ffL
0748	Reg.Kick ffR
0749	Rock Kick p
0750	Rock Kick f

No.	Forme d'onde
0751	Jazz Kick p
0752	Jazz Kick mf
0753	Jazz Kick f
0754	Dry Kick 1
0755	Tight Kick 1
0756	Tight Kick 2
0757	Old Kick
0758	Jz Dry Kick
0759	Bright Kick
0760	Dry Kick 2
0761	Dry Kick 3
0762	Power Kick
0763	R&B Kick L
0764	R&B Kick R
0765	Rk CmpKick L
0766	Rk CmpKick R
0767	MaxLow Kick1
0768	MaxLow Kick2
0769	MaxLow Kick3
0770	Dist Kick
0771	FB Kick
0772	Rough Kick1
0773	Rough Kick2
0774	Rough Kick3
0775	Click Kick
0776	Pick Kick
0777	Back Kick
0778	Vinyl Kick
0779	Low Kick 1
0780	Boys Kick
0781	Hippie Kick
0782	Frenzy Kick
0783	PlasticKick1
0784	Swallow Kick
0785	Neck Kick
0786	70's Kick
0787	Skool Kick
0788	Dance Kick
0789	HipHop Kick1
0790	HipHop Kick2
0791	Pin Kick
0792	Low Kick 2
0793	Low Kick 3
0794	AnalogKick 1
0795	PlasticKick2
0796	PlasticKick3
0797	TR909 Kick 1
0798	TR909 Kick 2
0799	AnalogKick 2
0800	TR909 Kick 3
0801	AnalogKick 3
0802	AnalogKick 4
0803	AnalogKick 5
0804	AnalogKick 6
0805	TR606DstKick
0806	TR808 Kick
0807	TR909 Kick 4
0808	TR909 Kick 5
0809	SH32 Kick
0810	TR707 Kick
0811	TR909 Kick 6
0812	Roll Kick
0813	Reg.Snr1 p L
0814	Reg.Snr1 p R
0815	Reg.Snr1mf L
0816	Reg.Snr1mf R
0817	Reg.Snr1 f L
0818	Reg.Snr1 f R
0819	Reg.Snr1ff L
0820	Reg.Snr1ff R
0821	Reg.Snr2 p L
0822	Reg.Snr2 p R
0823	Reg.Snr2 f L
0824	Reg.Snr2 f R
0825	Reg.Snr2ff L
0826	Reg.Snr2ff R
0827	Reg.SnrFlm L
0828	Reg.SnrFlm R
0829	Amb.Snr1 p L
0830	Amb.Snr1 p R
0831	Amb.Snr1 f L
0832	Amb.Snr1 f R
0833	Amb.Snr2 p L
0834	Amb.Snr2 p R
0835	Amb.Snr2 f L
0836	Amb.Snr2 f R
0837	Piccolo Snr
0838	Maple Snr
0839	Natural Snr1
0840	Natural Snr2
0841	Dry Snr p
0842	Dry Snr f
0843	Ballad Snr
0844	Light Snr p
0845	Light Snr f
0846	Light Snr ff
0847	Light SnrRim
0848	Click Snr p
0849	Click Snr f
0850	Click Snr ff
0851	Rock Snr p
0852	Rock Snr mf
0853	Rock Snr f
0854	Rock Rim p
0855	Rock Rim mf
0856	Rock Rim f
0857	Reg.SnrGst L
0858	Reg.SnrGst R
0859	Rock Snr Gst
0860	Sft Snr Gst
0861	Jazz Snr p
0862	Jazz Snr mf
0863	Jazz Snr f
0864	Jazz Snr ff
0865	Jazz Rim p
0866	Jazz Rim mf
0867	Jazz Rim f
0868	Jazz Rim ff
0869	Jz Brsh Slap
0870	Jz Brsh Swsh
0871	Swish&Turn p
0872	Swish&Turn f
0873	Snr Roll
0874	Snr Roll Lp
0875	Soft Jz Roll
0876	BrushRoll Lp
0877	GoodOld Snr1
0878	GoodOld Snr2
0879	GoodOld Snr3
0880	GoodOld Snr4
0881	GoodOld Snr5
0882	GoodOld Snr6
0883	Dirty Snr 1
0884	Dirty Snr 2
0885	Dirty Snr 3
0886	Dirty Snr 4
0887	Dirty Snr 5
0888	Dirty Snr 6
0889	Dirty Snr 7
0890	Dirty Snr 8
0891	Dirty Snr 9
0892	Dirty Snr 10
0893	Grit Snr 1
0894	Grit Snr 2
0895	Grit Snr 3
0896	Grit Snr 4
0897	LoBit SnrFlm
0898	Lo-Bit Snr 1
0899	Lo-Bit Snr 2
0900	Lo-Bit Snr 3
0901	BmbCmp Snr
0902	MrchCmp Snr
0903	Frenzy Snr 1
0904	Frenzy Snr 2
0905	Slap Snr 1
0906	Keen Snr 1
0907	Reggae Snr
0908	DR660 Snr
0909	Pop Snr p
0910	Pop Snr f
0911	Pop Snr Rim
0912	Med Snare
0913	Jngl pkt Snr
0914	Pocket Snr
0915	Flange Snr
0916	Slap Snr 2
0917	Analog Snr 1
0918	Analog Snr 2
0919	Analog Snr 3
0920	Jam Snr
0921	Back Snr
0922	Keen Snr 2
0923	Boys Snr 1
0924	Slap Snr 3
0925	Neck Snr
0926	Artful Snr
0927	Pin Snr
0928	Chemical Snr
0929	Sizzle Snr
0930	Tiny Snare
0931	R&B Snare 1
0932	R&B Snare 2
0933	Cross Snr
0934	Grave Snr
0935	Boys Snr 2
0936	Boys Snr 3
0937	Low Down Snr
0938	TR909 Snr 1
0939	TR909 Snr 2
0940	TR909 Snr 3
0941	TR909 Snr 4
0942	TR909 Snr 5
0943	TR909 Snr 6
0944	TR808 Snr 1
0945	TR808 Snr 2
0946	TR808 Snr 3
0947	TR808 Snr 4
0948	Lite Snare
0949	TR808 Snr 5
0950	TR808 Snr 6
0951	TR808 Snr 7
0952	TR606 Snr 1
0953	TR606 Snr 2
0954	CR78 Snare
0955	Urbn Sn Roll
0956	Jngl SnrRoll
0957	Reg.Stick L
0958	Reg.Stick R
0959	Soft Stick
0960	Hard Stick
0961	Wild Stick
0962	Rock Stick
0963	Lo-Bit Stk 1
0964	Lo-Bit Stk 2
0965	Lo-Bit Stk 3
0966	Lo-Bit Stk 4
0967	Dry Stick 1
0968	Dry Stick 2
0969	Dry Stick 3
0970	Dry Stick 4
0971	Dry Stick 5
0972	R8 Comp Rim
0973	R&B Rim 1
0974	R&B Rim 2
0975	R&B Rim 3
0976	Neck Rim
0977	Swag Rim
0978	Step Rim
0979	R&B Rim 4
0980	Street Rim
0981	Regular Rim
0982	TR909 Rim
0983	TR808 Rim
0984	Reg.F.Tom p
0985	Reg.F.Tom f
0986	Reg.L.Tom p
0987	Reg.L.Tom f
0988	Reg.M.Tom p
0989	Reg.M.Tom f
0990	Reg.H.Tom p
0991	Reg.H.Tom f
0992	Reg.L.TomFlm
0993	Reg.M.TomFlm
0994	Reg.H.TomFlm
0995	Jazz Lo Tom
0996	Jazz Mid Tom
0997	Jazz Hi Tom
0998	Jazz Lo Flm
0999	Jazz Mid Flm
1000	Jazz Hi Flm
1001	Sharp Lo Tom
1002	Sharp Hi Tom
1003	Dry Lo Tom
1004	Dry Hi Tom
1005	TR909 Tom
1006	TR909 DstTom
1007	TR808 Tom
1008	TR606 Tom
1009	Deep Tom
1010	Reg.CHH 1 p
1011	Reg.CHH 1 mf
1012	Reg.CHH 1 f
1013	Reg.CHH 1 ff
1014	Reg.CHH 2 mf
1015	Reg.CHH 2 f
1016	Reg.CHH 2 ff
1017	Reg.PHH mf
1018	Reg.PHH f
1019	Reg.OHH mf
1020	Reg.OHH f
1021	Reg.OHH ff
1022	Rock CHH1 mf
1023	Rock CHH1 f
1024	Rock CHH2 mf
1025	Rock CHH2 f
1026	Rock PHH
1027	Rock OHH
1028	Lo-Bit CHH 1
1029	Lo-Bit CHH 2
1030	Lo-Bit CHH 3
1031	Lo-Bit CHH 4
1032	Lo-Bit CHH 5
1033	Modern CHH
1034	HipHop CHH 1
1035	Urban CHH
1036	Bang CHH
1037	LowDwn CHH
1038	Disc CHH
1039	Club CHH 1
1040	HipHop CHH 2
1041	TR909 CHH 1
1042	TR909 CHH 2
1043	Shaky CHH
1044	Club CHH 2
1045	TR808 CHH 1
1046	TR808 CHH 2
1047	TR606 CHH 1
1048	TR606 CHH 2
1049	TR606 DstCHH
1050	Lite CHH
1051	CR78 CHH
1052	DR55 CHH
1053	Neck CHH
1054	Dance CHH
1055	Street PHH
1056	Swallow PHH
1057	Hip PHH
1058	TR909 PHH 1
1059	TR909 PHH 2
1060	TR808 PHH
1061	TR606 PHH 1
1062	TR606 PHH 2
1063	Lo-Bit PHH
1064	Lo-Bit OHH 1
1065	Lo-Bit OHH 2
1066	Lo-Bit OHH 3
1067	Neck OHH
1068	Bang OHH
1069	HipHop OHH
1070	TR909 OHH 1
1071	TR909 OHH 2
1072	TR808 OHH 1
1073	TR808 OHH 2
1074	TR606 OHH
1075	Lite OHH
1076	CR78 OHH
1077	Crash Cym1 p
1078	Crash Cym1 f
1079	Crash Cym 2
1080	Rock Crash 1
1081	Rock Crash 2
1082	Splash Cym
1083	Jazz Crash
1084	TR909 Crash
1085	TR606 Cym
1086	Ride Cymbal
1087	Ride Bell
1088	Rock Rd Cup
1089	Rock Rd Edge
1090	Jazz Ride p
1091	Jazz Ride mf
1092	TR909 Ride
1093	TR707 Ride
1094	China Cymbal
1095	Concert Cym
1096	Hand Clap
1097	Club Clap
1098	Short Clap
1099	Real Clap
1100	Bright Clap
1101	R8 Clap
1102	Gospel Clap
1103	Amb Clap
1104	Hip Clap
1105	Funk Clap
1106	Group Clap
1107	Claptail
1108	Planet Clap
1109	Royal Clap
1110	Happy Clap
1111	TR808 Clap 1
1112	Disc Clap
1113	Dist Clap
1114	Old Clap
1115	TR909 Clap 1
1116	TR909 Clap 2
1117	TR808 Clap 2
1118	TR707 Clap
1119	Cheap Clap
1120	Finger Snap
1121	Club FinSnap
1122	Single Snap
1123	Snap
1124	Group Snap
1125	Vox Kick 1

Liste de formes d'onde

No.	Forme d'onde
1126	Vox Kick 2
1127	VoxKickSweep
1128	Vox Snare 1
1129	Vox Snare 2
1130	Vox Hihat 1
1131	Vox Hihat 2
1132	Vox Hihat 3
1133	Vox Cymbal
1134	Pa!
1135	Chiki!
1136	Cowbell
1137	Cowbell Mute
1138	Wood Block
1139	Claves
1140	TR808 Claves
1141	CR78 Beat
1142	Castanet
1143	Whistle
1144	Bongo Hi Mt
1145	Bongo Hi Slp
1146	Bongo Lo Slp
1147	Bongo Hi Op
1148	Bongo Lo Op
1149	Conga Hi Mt
1150	Conga Lo Mt
1151	Conga Hi Slp
1152	Conga Lo Slp
1153	Conga Hi Op
1154	Conga Lo Op
1155	Conga Slp Op
1156	Conga Efx
1157	Conga Thumb
1158	Timbale 1
1159	Timbale 2
1160	Cabasa Up
1161	Cabasa Down
1162	Cabasa Cut
1163	Maracas
1164	808 Maracas
1165	R8 Shaker 1
1166	R8 Shaker 2
1167	Shaker 1
1168	Shaker 2
1169	Bone Shake
1170	CR78 Guiro
1171	Guiro 1
1172	Guiro 2
1173	Guiro Long
1174	TR727Quijada
1175	Vibraslap
1176	Tamborine 1
1177	Tamborine 2
1178	Tamborine 3
1179	CR78 Tamb
1180	TablaBayam 1
1181	TablaBayam 2
1182	TablaBayam 3
1183	TablaBayam 4
1184	TablaBayam 5
1185	TablaBayam 6
1186	TablaBayam 7
1187	Cajon 1
1188	Cajon 2
1189	Cajon 3
1190	Udo
1191	Udu Pot Hi
1192	Udu Pot Slp
1193	SprgDrm Hit
1194	Op Pandeiro
1195	Mt Pandeiro
1196	Cuica
1197	Timpani p
1198	Timpani f
1199	Timpani Roll
1200	Timpani Lp

No.	Forme d'onde
1201	ConcertBD p
1202	ConcertBD f
1203	ConcertBD ff
1204	ConcertBD Lp
1205	Triangle 1
1206	Triangle 2
1207	Tibet Cymbal
1208	Slight Bell
1209	Wind Chime
1210	Crotale
1211	R8 Click
1212	Metro Bell
1213	Metro Click
1214	MC500 Beep 1
1215	MC500 Beep 2
1216	DR202 Beep
1217	Low Saw1
1218	Low Saw1 inv
1219	Low Saw2
1220	Low Pulse 1
1221	Low Pulse 2
1222	Low Square
1223	Low Sine
1224	Low Triangle
1225	Low White Nz
1226	Low Pink Nz
1227	DC
1228	Reverse Cym

Listes de motifs d'arpèges/de formes d'accord

Liste de styles d'arpèges

USER (groupe utilisateur)
PRST (groupe Preset)

No.	Nom de l'arpège	No.	Nom de l'arpège
001	Basic 1	065	Bassline 4
002	Basic 2	066	Bassline 5
003	Bacic 3	067	Bassline 6
004	Basic 4	068	Bassline 7
005	2 Tone Up	069	Bassline 8
006	3 Tone Up	070	Bassline 9
007	4 Tone Up	071	Bassline 10
008	2 Tone Down	072	Bassline 11
009	3 Tone Down	073	Bassline 12
010	4 Tone Down	074	Bassline 13
011	4 Tone Up&Down	075	Bassline 14
012	Seq Pattern 1	076	Bassline 15
013	Seq Pattern 2	077	Bassline 16
014	Seq Pattern 3	078	Bassline 17
015	Seq Pattern 4	079	Bassline 18
016	Seq Pattern 5	080	Bassline 19
017	Seq Pattern 6	081	Bassline 20
018	Seq Pattern 7	082	Bassline 21
019	Seq Pattern 8	083	Bassline 22
020	Seq Pattern 9	084	Bassline 23
021	Seq Pattern 10	085	Bassline 24
022	Seq Pattern 11	086	Guitar Arp 1
023	Seq Pattern 12	087	Guitar Arp 2
024	Seq Pattern 13	088	Guitar Arp 3
025	Seq Pattern 14	089	Gtr Backing 1
026	Seq Pattern 15	090	Gtr Backing 2
027	Seq Pattern 16	091	Gtr Backing 3
028	Seq Pattern 17	092	Gtr Backing 4
029	Seq Pattern 18	093	Gtr Backing 5
030	Seq Pattern 19	094	Key Backing 1
031	Seq Pattern 20	095	Key Backing 2
032	Seq Pattern 21	096	Key Backing 3
033	Seq Pattern 22	097	Key Backing 4
034	Seq Pattern 23	098	Key Backing 5
035	Seq Pattern 24	099	Key Backing 6
036	Seq Pattern 25	100	Key Backing 7
037	Seq Pattern 26	101	Key Backing 8
038	Seq Pattern 27	102	Key Backing 9
039	Seq Pattern 28	103	Key Backing 10
040	Seq Pattern 29	104	Key Backing 11
041	Seq Pattern 30	105	Key Backing 12
042	Seq Pattern 31	106	Key Backing 13
043	Seq Pattern 32	107	Key Backing 14
044	Seq Pattern 33	108	Key Backing 15
045	Seq Pattern 34	109	Key Backing 16
046	Seq Pattern 35	110	Phrase Backing 1
047	Seq Pattern 36	111	Phrase Backing 2
048	Seq Pattern 37	112	Phrase Backing 3
049	Seq Pattern 38	113	Phrase Backing 4
050	Seq Pattern 39	114	Phrase Backing 5
051	Seq Pattern 40	115	Phrase Backing 6
052	Seq Pattern 41	116	Phrase Backing 7
053	Seq Pattern 42	117	Phrase Backing 8
054	Seq Pattern 43	118	Phrase Backing 9
055	Seq Pattern 44	119	Phrase Backing10
056	Seq Pattern 45	120	Phrase Backing11
057	Seq Pattern 46	121	Phrase Backing12
058	Seq Pattern 47	122	Phrase Backing13
059	Seq Pattern 48	123	Phrase Backing14
060	Seq Pattern 49	124	Whole Note Trig
061	Seq Pattern 50	125	Half Note Trig
062	Bassline 1	126	Graphic Pattern1
063	Bassline 2	127	Graphic Pattern2
064	Bassline 3	128	Graphic Pattern3

* *Les motifs d'arpège sont utilisés en commun par le groupe Preset et le groupe utilisateur.*

Liste de formes d'accord

USER (groupe utilisateur)
PRST (groupe Preset)

No.	Accord	Notes composant la forme d'accord (quand la touche Do 4 est enfoncée)
001	C	C4, E4, G4
002	C 6	C4, E4, G4, A4
003	C Maj 7	C4, E4, G4, B4
004	C Maj 9	C4, E4, G4, B4, D5
005	C 6/9	C4, E4, G4, A4, D5
006	C aug	C4, E4, G#4
007	C -5	C4, E4, F#4
008	C 7	C4, E4, G4, A#4
009	C 7+5	C4, E4, G#4, A#4
010	C 7-5	C4, E4, F#4, A#4
011	C 7-9	C4, E4, G4, A#4, C#5
012	C 9	C4, E4, G4, A#4, D5
013	C 7+9	C4, E4, G4, A#4, D#5
014	C 9+5	C4, E4, G#4, A#4, D5
015	C 9-5	C4, E4, F#4, A#4, D5
016	C 11	C4, E4, G4, A#4, D5, F5
017	C +11	C4, E4, G4, A#4, D5, F#5
018	C 13	C4, E4, G4, A#4, D5, F5, A5
019	C 13+11	C4, E4, G4, A#4, D5, F#5, A5
020	C m	C4, D#4, G4
021	C m6	C4, D#4, G4, A4
022	C m Maj7	C4, D#4, G4, B4
023	C m Maj9	C4, D#4, G4, B4, D5
024	C m 6/9	C4, D#4, G4, A4, D5
025	C m7	C4, D#4, G4, A#4
026	C m7-5	C4, D#4, F#4, A#4
027	C m9	C4, D#4, G4, A#4, D5
028	C m9-5	C4, D#4, F#4, A#4, D5
029	C dim7	C4, D#4, F#4, A4
030	C dim9	C4, D#4, F#4, A4, D5
031	C sus4	C4, F4, G4
032	C 7sus4	C4, F4, G4, A#4
033	General 1	C3, G3, C4, E4
034	General 2	C3, G3, C4, D#4
035	General 3	C3, F3, A#4, D4
036	General 4	C3, G3, A#4, C4, D#4
037	General 5	C3, G3, A#4, D4, F4
038	General 6	C3, G#3, C4, D#4, G4
039	General 7	C3, B3, D4, E4, G4
040	General 8	C3, A#3, D4, E4, A4
041	General 9	C3, A#3, D4, F4, A4
042	General 10	C3, A#3, E4, A4, C5
043	General 11	C3, A#3, D4, D#4, G4
044	General 12	C3, A3, D4, D#4, G4
045	General 13	C3, A3, D4, G4
046	General 14	C2, G3, D#4, A#4, D5, F5
047	Cluster	A#2, F3, G3, C4
048	For Arpeggio 1	C2, E2, G2, C3, E3, G3, C4, E4, G4
049	For Arpeggio 2	C2, D#2, G2, C3, D#3, G3, C4, D#4, G4
050	For Arpeggio 3	C2, G2, C3, G3, C4, G4, C5, G5, C6
051	For Arpeggio 4	C2, G#2, C3, G#3, C4, G#4, C5, G#5, C6
052	Oct Stack 1	C4, C5
053	Oct Stack 2	C3, C4
054	5th Stack 1	C4, G4
055	5th Stack 2	G3, C4
056	4th Stack 1	C4, F4
057	4th Stack 2	F3, C4
058	Blue note Scale	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
059	Bali Scale	C4, C#4, D#4, G4, G#4
060	Chinese Scale	C4, D4, E4, G4, A4
061	Japanese Scale	C4, C#4, F4, G4, A#4
062	Ryukyu Scale	C4, E4, F4, G4, B4
063	Gypsy Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4
064	Spanish Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4

* *Les formes d'accord sont utilisées en commun par le groupe Preset et le groupe utilisateur.*

* *1~32 sont des accords de base.*

* *33~64 sont des accords utilisables pour les styles d'arpège.*

Liste de motifs rythmiques (Rhythm Patterns)

USER (groupe utilisateur)/PRST (groupe Preset)

No.	Nom de motif	Kit de batterie recommandé	Tempo (BPM) recommandé
001	Pop 1-1		
002	Pop 1-2		
003	Pop 1-3		
004	Pop 1-4	PRST:001 StandardKit2	BPM112
005	Pop 1-5		
006	Pop 1-6		
007	Pop 1-7		
008	Pop 1-8		
009	Pop 2-1		
010	Pop 2-2		
011	Pop 2-3		
012	Pop 2-4	PRST:001 StandardKit1	BPM120
013	Pop 2-5		
014	Pop 2-6		
015	Pop 2-7		
016	Pop 2-8		
017	Pop 3-1		
018	Pop 3-2		
019	Pop 3-3		
020	Pop 3-4	PRST:002 StandardKit2	BPM121
021	Pop 3-5		
022	Pop 3-6		
023	Pop 3-7		
024	Pop 3-8		
025	Pop 4-1		
026	Pop 4-2		
027	Pop 4-3		
028	Pop 4-4	PRST:022 Nu Technica	BPM098
029	Pop 4-5		
030	Pop 4-6		
031	Pop 4-7		
032	Pop 4-8		
033	Pop 5-1		
034	Pop 5-2		
035	Pop 5-3		
036	Pop 5-4	PRST:004 Rock Kit 1	BPM080
037	Pop 5-5		
038	Pop 5-6		
039	Pop 5-7		
040	Pop 5-8		
041	Pop 6-1		
042	Pop 6-2		
043	Pop 6-3		
044	Pop 6-4	PRST:001 StandardKit1	BPM118
045	Pop 6-5		
046	Pop 6-6		
047	Pop 6-7		
048	Pop 6-8		
049	Pop 7-1		
050	Pop 7-2		
051	Pop 7-3		
052	Pop 7-4	PRST:001 StandardKit1	BPM096
053	Pop 7-5		
054	Pop 7-6		
055	Pop 7-7		
056	Pop 7-8		
057	Rock 1-1		
058	Rock 1-2		
059	Rock 1-3		
060	Rock 1-4	PRST:004 Rock Kit 1	BPM120
061	Rock 1-5		
062	Rock 1-6		
063	Rock 1-7		
064	Rock 1-8		
065	Rock 2-1		
066	Rock 2-2		
067	Rock 2-3		
068	Rock 2-4	PRST:004 Rock Kit 1	BPM100
069	Rock 2-5		
070	Rock 2-6		
071	Rock 2-7		
072	Rock 2-8		
073	Fusion 1		
074	Fusion 2		
075	Fusion 3		
076	Fusion 4	PRST:001 StandardKit1	BPM112
077	Fusion 5		
078	Fusion 6		
079	Fusion 7		
080	Fusion 8		
081	Funk 1		
082	Funk 2		
083	Funk 3		
084	Funk 4	PRST:001 StandardKit1	BPM103
085	Funk 5		
086	Funk 6		
087	Funk 7		
088	Funk 8		
089	Jazz 1		
090	Jazz 2		
091	Jazz 3		
092	Jazz 4	PRST:006 Brash Jz Kit	BPM224
093	Jazz 5		
094	Jazz 6		
095	Jazz 7		
096	Jazz 8		
097	Hip Hop 1-1		
098	Hip Hop 1-2		
099	Hip Hop 1-3		
100	Hip Hop 1-4	PRST:010 HipHop Kit 1	BPM090
101	Hip Hop 1-5		
102	Hip Hop 1-6		
103	Hip Hop 1-7		
104	Hip Hop 1-8		
105	Hip Hop 2-1		
106	Hip Hop 2-2		
107	Hip Hop 2-3		
108	Hip Hop 2-4	PRST:009 Limiter Kit	BPM090
109	Hip Hop 2-5		
110	Hip Hop 2-6		
111	Hip Hop 2-7		
112	Hip Hop 2-8		
113	R&B 1-1		
114	R&B 1-2		
115	R&B 1-3		
116	R&B 1-4	PRST:014 R&B Kit	BPM120
117	R&B 1-5		
118	R&B 1-6		
119	R&B 1-7		
120	R&B 1-8		
121	R&B 2-1		
122	R&B 2-2		
123	R&B 2-3		
124	R&B 2-4	PRST:012 HipHop&Latin	BPM090
125	R&B 2-5		
126	R&B 2-6		
127	R&B 2-7		
128	R&B 2-8		
129	Break Beats 1		
130	Break Beats 2		
131	Break Beats 3		
132	Break Beats 4	PRST:011 Hip Hop Kit2	BPM155
133	Break Beats 5		
134	Break Beats 6		
135	Break Beats 7		
136	Break Beats 8		
137	Big Beat 1		
138	Big Beat 2		
139	Big Beat 3		
140	Big Beat 4	PRST:005 Rock Kit 2	BPM115
141	Big Beat 5		
142	Big Beat 6		
143	Big Beat 7		
144	Big Beat 8		

No.	Nom de motif	Kit de batterie recommandé	Tempo (BPM) recommandé
145	Drum'n'Bass 1		
146	Drum'n'Bass 2		
147	Drum'n'Bass 3		
148	Drum'n'Bass 4	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM160
149	Drum'n'Bass 5		
150	Drum'n'Bass 6		
151	Drum'n'Bass 7		
152	Drum'n'Bass 8		
153	2 Step 1		
154	2 Step 2		
155	2 Step 3		
156	2 Step 4	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM132
157	2 Step 5		
158	2 Step 6		
159	2 Step 7		
160	2 Step 8		
161	Trance 1		
162	Trance 2		
163	Trance 3		
164	Trance 4	PRST:021 Machine Kit2	BPM136
165	Trance 5		
166	Trance 6		
167	Trance 7		
168	Trance 8		
169	Techno 1		
170	Techno 2		
171	Techno 3		
172	Techno 4	PRST:022 ArtificalKit	BPM135
173	Techno 5		
174	Techno 6		
175	Techno 7		
176	Techno 8		
177	Electro 1		
178	Electro 2		
179	Electro 3		
180	Electro 4	PRST:008 909 808 Kit	BPM120
181	Electro 5		
182	Electro 6		
183	Electro 7		
184	Electro 8		
185	Hardcore 1		
186	Hardcore 2		
187	Hardcore 3		
188	Hardcore 4	PRST:022 ArtificalKit	BPM200
189	Hardcore 5		
190	Hardcore 6		
191	Hardcore 7		
192	Hardcore 8		
193	House 1		
194	House 2		
195	House 3		
196	House 4	PRST:019 House Kit	BPM125
197	House 5		
198	House 6		
199	House 7		
200	House 8		
201	Disco 1		
202	Disco 2		
203	Disco 3		
204	Disco 4	PRST:003 StandardKit3	BPM120
205	Disco 5		
206	Disco 6		
207	Disco 7		
208	Disco 8		
209	Reggae 1		
210	Reggae 2		
211	Reggae 3		
212	Reggae 4	PRST:001 StandardKit1	BPM078
213	Reggae 5		
214	Reggae 6		
215	Reggae 7		
216	Reggae 8		
217	Bossa 1		
218	Bossa 2		
219	Bossa 3		
220	Bossa 4	PRST:001 StandardKit1	BPM120
221	Bossa 5		
222	Bossa 6		
223	Bossa 7		
224	Bossa 8		

No.	Nom de motif	Kit de batterie recommandé	Tempo (BPM) recommandé
225	Latin 1		
226	Latin 2		
227	Latin 3		
228	Latin 4	PRST:001 StandardKit1	BPM090
229	Latin 5		
230	Latin 6		
231	Latin 7		
232	Latin 8		
233	El Samba 1		
234	El Samba 2		
235	El Samba 3		
236	El Samba 4	PRST:022 Nu Technica	BPM120
237	El Samba 5		
238	El Samba 6		
239	El Samba 7		
240	El Samba 8		
241	Tabla Phrase 1		
242	Tabla Phrase 2		
243	Tabla Phrase 3		
244	Tabla Phrase 4	PRST:032 Scrh&Voi&Wld	BPM120
245	Tabla Phrase 5		
246	Tabla Phrase 6		
247	Tabla Phrase 7		
248	Tabla Phrase 8		
249	Perc Phrase 1		
250	Perc Phrase 2		
251	Perc Phrase 3		
252	Perc Phrase 4	PRST:031 Percussion	BPM120
253	Perc Phrase 5		
254	Perc Phrase 6		
255	Perc Phrase 7		
256	Perc Phrase 8		

USER (groupe utilisateur)

* *Les motifs rythmiques No.001~232 sont utilisés en commun par le groupe Preset et le groupe utilisateur.*
Les motifs rythmiques No.233~256 sont différents pour le groupe Preset et le groupe utilisateur.

No.	Nom de motif	Kit de batterie recommandé	Tempo (BPM) recommandé
233	*Play Da Padz 1		
234	*Play Da Padz 2		
235	*Play Da Padz 3		
236	*Play Da Padz 4	USER:030 *PlayDaPadz	BPM086
237	*Play Da Padz 5		
238	*Play Da Padz 6		
239	*Play Da Padz 7		
240	*Play Da Padz 8		
241	*Eurodance 1		
242	*Eurodance 2		
243	*Eurodance 3		
244	*Eurodance 4	USER:031 *Eurodance	BPM132
245	*Eurodance 5		
246	*Eurodance 6		
247	*Eurodance 7		
248	*Eurodance 8		
249	*Smpl Trig 1		
250	*Smpl Trig 2		
251	*Smpl Trig 3		
252	*Smpl Trig 4	USER:032 *Smpl Trig	BPM120
253	*Smpl Trig 5		
254	*Smpl Trig 6		
255	*Smpl Trig 7		
256	*Smpl Trig 8		

Liste de groupes rythmiques (Rhythm Group)

USER (groupe utilisateur)

No.	Nom de motif recommandé	Kit de batterie recommandé	Tempo (BPM)
01	Trance	PRST:021 Machine Kit2	BPM136
02	Break Beats	PRST:011 Hip Hop Kit2	BPM155
03	R&B 2	PRST:012 HipHop&Latin	BPM090
04	HipHop 2	PRST:009 Limiter Kit	BPM090
05	Pop 7	PRST:001 StandardKit1	BPM096
06	Pop 1	PRST:001 StandardKit2	BPM112
07	Pop 2	PRST:001 StandardKit1	BPM120
08	Pop 3	PRST:002 StandardKit2	BPM121
09	Pop 4	PRST:022 Nu Technica	BPM098
10	Pop 5	PRST:004 Rock Kit 1	BPM080
11	Pop 6	PRST:001 StandardKit1	BPM118
12	Rock 1	PRST:004 Rock Kit 1	BPM120
13	Rock 2	PRST:004 Rock Kit 1	BPM100
14	Fusion	PRST:001 StandardKit1	BPM112
15	Funk	PRST:001 StandardKit1	BPM103
16	Jazz	PRST:006 Brash Jz Kit	BPM224
17	HipHop 1	PRST:010 HipHop Kit 1	BPM090
18	R&B 1	PRST:014 R&B Kit	BPM120
19	Big Beat	PRST:005 Rock Kit 2	BPM115
20	Drum & Bass	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM160
21	2 Step	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM132
22	Techno	PRST:022 ArtificalKit	BPM135
23	Electro	PRST:008 909 808 Kit	BPM120
24	Hardcore	PRST:022 ArtificalKit	BPM200
25	House	PRST:019 House Kit	BPM125
26	Disco	PRST:003 StandardKit3	BPM120
27	Reggae	PRST:001 StandardKit1	BPM078
28	Bossa	PRST:001 StandardKit1	BPM120
29	Latin	PRST:001 StandardKit1	BPM090
30	*Play Da Padz	USER:030 *PlayDaPadz	BPM086
31	*Eurodance	USER:031 *Eurodance	BPM132
32	*Smpl Trig	USER:032 *Smpl Trig	BPM120

PRST (groupe Preset)

No.	Nom de motif recommandé	Kit de batterie recommandé	Tempo (BPM)
01	Pop 1	PRST:001 StandardKit2	BPM112
02	Pop 2	PRST:001 StandardKit1	BPM120
03	Pop 3	PRST:002 StandardKit2	BPM121
04	Pop 4	PRST:022 Nu Technica	BPM098
05	Pop 5	PRST:004 Rock Kit 1	BPM080
06	Pop 6	PRST:001 StandardKit1	BPM118
07	Pop 7	PRST:001 StandardKit1	BPM096
08	Rock 1	PRST:004 Rock Kit 1	BPM120
09	Rock 2	PRST:004 Rock Kit 1	BPM100
10	Fusion	PRST:001 StandardKit1	BPM112
11	Funk	PRST:001 StandardKit1	BPM103
12	Jazz	PRST:006 Brash Jz Kit	BPM224
13	HipHop 1	PRST:010 HipHop Kit 1	BPM090
14	HipHop 2	PRST:009 Limiter Kit	BPM090
15	R&B 1	PRST:014 R&B Kit	BPM120
16	R&B 2	PRST:012 HipHop&Latin	BPM090
17	Break Beats	PRST:011 Hip Hop Kit2	BPM155
18	Big Beat	PRST:005 Rock Kit 2	BPM115
19	Drum'n'Bass	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM160
20	2 Step	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM132
21	Trance	PRST:021 Machine Kit2	BPM136
22	Techno	PRST:022 ArtificalKit	BPM135
23	Electro	PRST:008 909 808 Kit	BPM120
24	Hardcore	PRST:022 ArtificalKit	BPM200
25	House	PRST:019 House Kit	BPM125
26	Disco	PRST:003 StandardKit3	BPM120
27	Reggae	PRST:001 StandardKit1	BPM078
28	Bossa	PRST:001 StandardKit1	BPM120
29	Latin	PRST:001 StandardKit1	BPM090
30	EL Samba	PRST:022 Nu Technica	BPM120
31	Tabra Phrases	PRST:032 Scrh&Voi&Wld	BPM120
32	Perc Phrases	PRST:031 Percussion	BPM120

Les données sonores (Performances, Patches, kits de batterie, groupes et motifs rythmiques) dont le nom est précédé d'un astérisque (*) utilisent des échantillons préprogrammés (Preset). Aussi, pour pouvoir exploiter ces données sonores, il faut charger les

Fiche technique

Fantom-S/S88: Clavier synthétiseur (conforme au système General MIDI 2)

Clavier

[S] 61 touches (sensibles au toucher avec aftertouch canal)
[S88] 88 touches (avec mécanisme à marteaux progressif et aftertouch canal)

■Générateur de sons

Polyphonie maximum:
64 voix (partagée avec la section d'échantillonnage)

Parties
16 parties

Mémoire de formes d'onde
64 Mo (équivalent à 16 bits linéaire)
Formes d'onde: 1228

Mémoire de présélections (Preset)
Patches: [S] 640 + 256 (GM2), [S88] 648 + 256 (GM2)
Kits de batterie (Rhythm Sets): 32 + 9 (GM2)
Performances: 64

Mémoire utilisateur (User)
Patches: 256, kits de batterie: 32, Performances: 64

Carte de mémoire (SmartMedia)
Patches: 256, kits de batterie: 32, Performances: 64

Section d'échantillonnage

Format des données
16 bits linéaire (type de fichier: .WAV/.AIFF)

Fréquence d'échantillonnage
44,1 kHz (fixe)

Temps d'échantillonnage maximum
Sans extension DIMM (32 Mo)
mono: 360 sec. approx., stéréo: 180 sec. approx.
Avec DIMM (288 Mo) *1
mono: ±54 min., stéréo: ±27 min.

Nombre d'échantillons
Mémoire utilisateur: 2000 (total maximum environ 16 Mo)
Carte mémoire: 7000 (SmartMedia 128 Mo)

■Section Séquenceur

Pistes
Pistes de phrases (16 canaux MIDI par piste): 16
Piste de motifs (16 canaux MIDI par piste): 1
Piste de tempo: 1
Piste de mesure: 1

* *La piste de motifs peut contenir jusque 100 motifs.*

Résolution
480 clocks par noire

Tempo
5~300

Nombre de notes
±400.000 notes

Longueur de morceau
9998 mesures

Méthode d'enregistrement
En temps réel, pas à pas

Effets
Multi-effets: 3 systèmes, [S] 77 types / [S88] 78 types
Chorus: 3 types, Reverb: 5 types
Effets d'entrée: 6 types
Effet de mastérisation: compresseur 3 bandes

Extensions

Extension du générateur de sons interne avec des formes d'ondes, cartes d'extension de Patches/SRX: 4 fentes *1
Extension de la mémoire d'échantillonnage
DIMM: 1 connecteur (accepte 128 Mo, 256 Mo (3.3 V))
Carte de mémoire
Carte SmartMedia: 1 fente (accepte des cartes de 8 Mo/16 Mo/32 Mo/64 Mo/128 Mo (3.3V))

■Autres

Arpèges
Usine (preset): 128, utilisateur: 128

Motifs rythmiques
Usine (preset): 256 (32 groupes), utilisateur: 256 (32 groupes)

Chord Memory
Usine (preset): 64, utilisateur: 64

Ecran
320 x 240 pixels, LCD graphique à 4 tonalités (QVGA)

Pads
16 pads, sensibles au toucher et à l'aftertouch

Commandes
Levier Pitch Bend/Modulation
Commandes temps réel x 4
Commutateurs assignables x 2
Contrôleur D Beam

Connecteurs
Prise pour casque
Sorties A (MIX) (L (MONO), R) (jack TRS 1/4")
Sorties B (L, R) (jack 1/4")
Entrées (L (MONO)/MIC, R) (jack 1/4")
Prise pour pédale Hold (pédale continue possible)
Prise Control Pedal (assignable)
Prises MIDI (IN, OUT, THRU)
Connecteur USB (transfert de fichiers possible (stockage en masse))
Interface audio numérique (sortie COAXIAL/OPTICAL uniquement)
Prise secteur

Alimentation
AC 117 V, AC 230 V, AC 240 V

Consommation
17 W

Dimensions
[S]: 1050 (L) x 358 (P) x 109 (H) mm,
41-3/8 (L) x 14-1/8 (P) x 4-5/16 (H) pouces
[S88]: 1408 (L) x 455 (P) x 151 (H) mm,
55-7/16 (L) x 17-15/16 (P) x 6 (H) pouces

Poids
[S] 12,5 kg
[S88] 29,5 kg

Accessoires
Mode d'emploi (Démarrage rapide, Liste de sons, Liste de paramètres inclus)
CD avec données d'échantillons (audio)
CD-ROM (Editor)
Cordon d'alimentation

Options
Carte d'extension de formes d'onde: Série SRX
Support de clavier: [S] KS-12/[S88] KS-17
Commutateur au pied: DP series
Commutateur au pied: BOSS FS-5U
Pédale forte continue: DP-8

*1 *Si vous installez le nombre maximum de barrettes DIMM, vous ne disposez plus que de 2 fentes pour cartes d'extension SRX.*

* *SmartMedia est une marque déposée de Toshiba Corp.*

* *En vue d'améliorer le produit, les caractéristiques techniques et/ou l'aspect de cet appareil peuvent être modifiés sans avis préalable.*

Index

A

Accent Rate 170
A-Env Level 110
A-Env Level 1–3 130
A-Env T1 V-Sens 110, 130
A-Env T4 V-Sens 110, 130
A-Env Time 1–4 ....110, 130
A-Env Time KF 110
A-Env V-Curve 99, 130
Aftertouch 146, 147
Aftertouch Sens 245
Aftertouch Time Ctrl Sens 124
AIFF 180
Alter Pan Depth 110
Alternate Pan Depth (rhythm tone) 130
Alternate pan depth (tone) 110
Amp 187
Analog Feel 100
Analog feel depth 100
Arabe 145, 250
Archiver des données 255
Armure de temps 197
Arp Duration 162
Arp Grid 162
Arp Motif 162
Arp Velocity 162
Arpeggio
  Duration 162
  Edit 163
  Grid 162
  Init 164
  Motif 162
  Oct Range 163
  ON/OFF 160
  Part 163
  Style 161
  Velocity 162
  Write 165
ARPEGGIO HOLD 160
Arpeggio/Rhythm
  Arpeggio 160
  Rythme 168
  Sync Switch 247
Assign to Keyboard 183
Assign To Pad 182
Assign Type 124
ASSIGNABLE 196
Assignable 154
  Type 150, 155
ATTACK (Mastering Effect) 239
Attack Time Offset (patch) 100
Auto Chop 188
Auto Divide 175
Auto Trigger 176
  Level 176
  System 251

B

Background 246
Backup 252
Bank Select 146
Beam Part Select (Patch) 89
Beat 181
  Change 197
Bend Range 105
Bender and Modulation Part Select (Patch) 89
Bias 109
Bias Direction 109
Bias Level 109
Bias Position 109
Booster 103
  Gain 103
BPM 181, 182
BWD 195

C

Card Format 243
Carte d'extension SRX 83, 93
Category 85
Chain Play 194
Change Channel 214
Change Duration
  Track Edit 214
Change Velocity 213
Channel Pressure 146
Chop 188
Chord Memory 166
Chorus Level
  Patch 233
  Performance 235
  Rhythm Set 233
Chorus Output Assign
  Patch 233
  Performance 235
  Rhythm Set 233
Chorus Output Select 235
  Patch 233
  Rhythm Set 233
Chorus Send Level 91, 149, 156
Chorus Source 141, 235
  Patch 233
  Rhythm Set 233
Chorus Type 238
  Patch 233
  Performance 235
  Rhythm Set 233
Clavier
  Dynamique 245
  Sensibilité au toucher 245
Clear Step
  Arpeggio Edit 164
  Rhythm Pattern Edit 171
Clipboard 192
Coarse 99, 105, 127, 142
Color 101, 125
Combine 189
Commutateur assignable 93
Compare 97, 98, 121, 123
Continuous Hold Pedal 159, 245
Control Aftertouch 147
Control Bender 147
Control D Beam 147
Control Hold Pedal 147
Control Knob 147
Control Modulation 147
Control Pedal 158
  Assign 159, 245
  Polarity 159, 245
Control Pedal 1, 2 147
Control Setting
  Knob 157
  Performance 147
  Switch 158

Control Switch
Aftertouch 147
Hold Pedal 147
Knob 147
Modulation 147
Pitch Bend 147
Copier 192
Copy
Fichier 243
Micro Edit 222
Track Edit 211
Count In 199
Create 221
Multisample 184
Position 222, 223
Rhythm 184
Create Event 221, 222, 223
CTRL Destination 1–4 118
CTRL Sens1–4 119
CTRL Tone 1–4 (CTRL) 119
Curve 108
Cutoff 91, 143, 156
Keyfollow 107
Offset 100
Solo Synth 149
Cutoff Frequency
Rhythm Tone 128
Tone 106
Cutoff V-Curve
Rhythm Tone 129
Tone 107
Cutoff V-Sens 107, 129

D

D Beam 147, 154
Assignable 154
PAD Trigger 155
Pad Trigger 155
Range
Lower 92, 150, 155
Upper 92, 150, 155
Sens 245
Solo Synth 156
Data Thin 217
Default File Type
System 251
Delay Time 112
Delay Time KF 113
Delete
Fichier 243
Sample 179
Track Edit 211
Désaccord 99
Destination 1~4 237
Device ID 248
Drop 247
Duration
Arpeggio 162
Rhythm Pattern 170
Dynamique 107, 108, 129, 146, 213, 254

E

Echantillon 175
Voir aussi Sample
Edit
Rhythm Group 172
Rhythm Pattern 171
Editer 213
Patch 95
Performance 140
Rhythm Set 120
Song 205
Editor 255
Effacer 179
Effets
Activation/coupure 231
Mode Patch 231
Mode Performance 233
Patch 231
Performance 234
Rhythm 231
Routing 231, 234
Emphasis 186
End Point 181
End Step
Arpeggio Edit 164
Rhythm Pattern Edit 171
Enregistrement en temps réel 198
Enregistrement, mode
Realtime Rec 198
Step Rec 202
Enregistrer 199
Env T4 V-Sens (tone) 108
Enveloppe 105, 108, 116, 129
Erase
Micro Edit 221
Realtime 201
Track Edit 210
Error Level 248
Exchange 217
Expression 117, 146
Ext Bank Select LSB 145
Ext Bank Select MSB 145
Ext Level 145
Ext Output Assign 174
Ext Output MFX Select 174
Ext Pan 146
Ext Program Number 145
External bank select LSB 145
External bank select MSB 145
External Chorus Send Level 174
External level 145
External Output Level 174
External pan 146
External program change number 145
External Reverb Send Level 174
External Source Select 251
Extract 215

F

Factory Reset 252
Fade Mode 113
Fade Time 113
Fantom-S Editor 255
Fantom-S Librarian 255
Favorite
Kits de batterie 87
Patch 84, 86
Performance 134, 135
F-Env Depth 108, 129
F-Env Level 108, 129
F-Env T1 ....108, 129
F-Env T4 V-Sens 129
F-Env Time 1–4 ....108, 129
F-Env Time KF 108
F-Env V-Curve 108, 129

F-Env V-Sens 108, 129
Fichier Bitmap
Importer 241
Fichier WAV/AIFF
Importer 227, 241
File Utility 243
Filter Type 91, 106, 128, 149, 156
Fine Tune 99, 105, 127
Forme d'onde 97, 122
Frame Rate 247
FWD 195
FXM 101, 125
Color 101, 125
Depth 101, 125
Switch 101, 125

G

Gamme arabe 145, 250
Gamme juste 145, 250
Gamme tempérée 145, 250
Gap Time 176
System 251
Gate Time 202
General
Patch 99
Performance 151
Rhythm Set 123
General MIDI 69
General MIDI 2 69
GM 69
Grid
Arpeggio 162
Quantize Strength 201
Resolution 200
Rhythm Pattern 169
Groupe du Patch/kit de batterie 192

H

HOLD 191
Hold 70, 191
Hold Pedal Polarity 159, 245
Hold-1 ....117, 146

I

Import Audio 180, 227, 241
Import BMP 241
Init 172
Initialiser
Arpeggio 164
Carte de mémoire 243
Rhythm Pattern 172
Toutes les données 252
Initialize
Patch 96
Performance 152
Rhythm Set 121
Input Effect SW 174
Input Effect Type 174, 175
Input Select 174, 176
INPUT SETTING 174
Input Setting 174
Input Velo 202
Input Velocity
Arpeggio Edit 164
Rhythm Pattern Edit 171
Insert Measure 212

K

Kbd Patch Rx/Tx Ch 248
Key Fade Lower (tone) 104
Key Fade Upper (tone) 104
Key Range Lower (tone) 104
Key Range Upper (tone) 104
Key Touch 254
Key Trigger 113
Keyboard 245
Keyboard fade width lower (tone) 104
Keyboard fade width upper (tone) 104
Keyboard Range Lower (performance part) 143
Keyboard range lower (tone) 104
Keyboard Range Upper (performance part) 144
Keyboard range upper (tone) 104
Keyboard Sens 245
Keyboard Sw (performance part) 143
Keyboard Switch 140
Keyboard Velocity 245
Keyfollow 110
Kit de batterie (Rhythm Set) 93
Knob 157
Assign 1–4 ....92, 150, 157
Part Select 89

L

Layer 132
Legato 142
Legato Retrigger 114
Legato Switch 114
Level 91, 109, 130, 141, 148, 156
LEVEL (Mastering Efect) 239
Level (Solo Synth) 149
Level V-Curve 109
Level V-Sens 109, 130
LFO 112
LFO Osc 1 Pitch Depth 91, 156
LFO Osc 1 Pitch Depth (Solo Synth) 149
LFO Osc 1 Pulse Width Depth 91, 156
LFO Osc 1 Pulse Width Depth (Solo Synth) 149
LFO Osc 2 Pitch Depth 91, 156
LFO Osc 2 Pitch Depth (Solo Synth) 149
LFO Osc 2 Pulse Width Depth 91, 157
LFO Osc 2 Pulse Width Depth (Solo Synth) 149
LFO Rate 91, 112, 149, 156
LFO Step 1–16 113
LFO Step Type 113
LFO1/2 112
LFO1/2 fade mode 113
LFO1/2 fade time 113
LFO1/2 key trigger 113
LFO1/2 offset 112
LFO1/2 pan depth 113
LFO1/2 pitch depth 113
LFO1/2 rate 112
LFO1/2 rate detune 112
LFO1/2 TVA depth 113
LFO1/2 TVF depth 113
LFO1/2 waveform 112
Liste 84
Load
All samples 179, 227
Sample 179
Song 227
Song File (Track) 205
Song+Samples 227
Local Switch 249
Locate 206
Loop 207
End Fine 182
Enregistrer 199
Reproduction 196

Loop Mode 181
Loop Start 181
Loop Tune 182
Loop waveform 97, 122

M

Maintien 146
Mark Clear 179
Mark Clr All 179
Mark Set 179
Mark Set All 179
Marqueurs 206
Master Key Shift 249
Master Level 249
Master Tune 249
Mastering Effect
  ATTACK 239
  LEVEL 239
  RATIO 239
  RELEASE 239
  Split Frequency High 239
  Split Frequency Low 239
  THRESHOLD 239
Matrix Control 117
Matrix control destination 1–4 118
Matrix control sens 1–4 119
Matrix Ctrl 117
Mémoire d'usine (Preset) 76
Mémoire système 76
Mémoire utilisateur 76
Merge 215
Metronome 248
Metronome Sound 248
MFX
  Chorus Send Level
    Patch 232
    Performance 234
    Rhythm Set 232
  HUMANIZER 290
  Output Assign
    Patch 233
    Performance 235
    Rhythm Set 233
  Output Level
    Patch 232
    Performance 234
    Rhythm Set 232
  Reverb Send Level
    Patch 233
    Performance 235
    Rhythm Set 233
  Type 236
    Patch 232
    Performance 234
    Rhythm Set 232
MFX 1-3 Control Channel (Performance) 151
MFX Control
  Channel 237
  Destination 1~4 237
  Sens 1~4 237
  Source 1~4 237
MFX1~3 Source 141, 235
Micro Edit 218
  Copy 222
  Create 221
  Erase 221
  Move 221
Microscope 218
MIDI 248
  Clock 246
  Filtre 145
  Filtres 146
  Timecode 246
  Update 195
Misc 116
Mix Sampling 175
Mix/Parallel 249
Mixer 132
Mix-In 174
MMC Mode 247
MMC Output 247
Mode d'échantillonnage 175
Modulation 146
Mono/Poly (patch) 105, 114
Morceau 77
Motif 204
Move
  Fichier 243
  Micro Edit 221
Move Event 221
MTC 246
  Drop 247
  Error Level 248
  Frame Rate 247
  Non-Drop 247
  Offset 247
  Sync Output 247
  Types 247
Multi Velocity 193
Multi-effets 76
Multisample 184
Multitimbre Edit
  Chorus 238
  MFX Control 236, 237
  Reverb 238
Mute
  Partie 138
  Piste 206
Mute Group 124
Mute Switch 141

N

Non-Drop 247
Normalize 186
Note Type 202
Numéro du Patch/kit de batterie 192

O

Octave Shift 99
Offset 112, 143, 247
One Shot 97, 122
One Shot Mode 124
Open/Close 253
Original Key 182
OSC 1/2 Coarse Tune 91, 148, 156
OSC 1/2 Fine Tune 91, 148, 156
OSC 1/2 Pulse Width 91, 148, 156
OSC 1/2 Waveform 91, 148, 156
OSC Sync Switch 91
OSC1 Sync Switch 149, 156
OSC2 Level 91, 148, 156

P

Pad 192
  Aftertouch Sens 192
  Base 193
  Common Velo 193
  Multi Velo 193
  Note 193
  Partie 192
  Patch Rx/Tx Ch 248
  Patch/Rhythm Set 192
Pad Control Mode 90, 148, 155
Pad Mode 172
Pad Note 172
Pad Number 90, 155
Pad Number (performance) 148
Pad Sens 192
Pad Set 193
PAD SETTING 192
Pad Setting 192
PAD TRIGGER 155
Pad Trigger 155
PAD Trigger (D Beam) 155
Pad Velocity 90, 148, 155, 172, 193
Pan 141, 146
  Random 110, 130
Pan Depth 113
Pan Key Follow 109
Part
  Chorus Send Level 234
  Cutoff Offset 143
  Level 141
  Output Assign 234
  Output Level 234
  Output MFX Select 234
  Pan 141
  Reverb Send Level 234
  Select 234
  Velocity Sensitivity Offset 144
Part Attack Time Offset 143
Part Chorus Send Level 141
Part Coarse Tune 142
Part Decay Time Offset 143
Part Fine Tune (performance part) 142
Part Information 139
Part Legato Switch 142
Part Mono/Poly 142
Part Octave Shift (performance part) 142
Part Output Assign 141
Part Output Level 141
Part Output MFX Select 141
Part output multi-effects select 141
Part Reverb Send Level 141
Part Vibrato Delay 144
Part Vibrato Depth 144
Part Vibrato Rate 144
Partie 75
Patch 95, 98
  Catégorie 86
  Category 99
  Coarse Tune 99
  Compare 98
  Copy 96
  Edit 95
  Fine Tune 99
  Groupe 83, 140
  Level 99
  List 84
  Mode 82
  Numéro 140
  Out Assign 111
  Output Assign 232
  Pan 99
  Paramètres 99
  Play 82
  Priority 99
  Remain 249
  Sélection 83
  Sélection par catégorie 85
  Type 140
  Write 98
Patch Edit
  Chorus 238
  Effets 231
  General 99
  LFO 112
  Matrix Ctrl 117
  MFX Control 236, 237
  Pitch 105
  Reverb 238
  TMT 102
  TVA 109
  TVF 106
  Wave 101
Pause 203
Pedal 1, 2 147
Pedal Control 158
Pedal Hold 158
Pedal/D Beam 245
Pédale 158
P-Env Depth 106, 127
P-Env Level 128
P-Env Level 0–4 106
P-Env T1 V-Sens 105, 127
P-Env T4 V-Sens 105, 127
P-Env Time 1–4 ....106, 127
P-Env Time KF 105
P-Env V-Sens 105, 127
Performance 132, 152, 235
  Control Channel 248
  Editer 140
  Groupe 134
  Layer 136
  Sélection 134
  Split 136
  Write 152
Performance Edit
  Chorus 238
  General 151
  MFX Control 236, 237
  Reverb 238
Performance List 134
Phase Lock 146
Phrase Loop 101, 125
Phrase Preview 85
Piano (Fantom-S88) 253

Pitch
Keyfollow 105
Patch 105
Rhythm Set 127
Pitch Bend 105, 146
Range 124, 142
Pitch Depth 113
Place Event 222
PLAY 194
Polyphonic Key Pressure 146
Portamento 89, 115
Mode 115
Part 142
Start 115
Switch 115
Time 115, 142
Type 115
Power Up Mode 251
Pre Sample Time 176
System 251
Preset Default Load 251
Preview 85, 250
Arpeggio Edit 164
Mode 250
Note Number 250
Rhythm Pattern Edit 171
Program Change 146
Ptn Call 204
Pulse Width 91, 148, 156
Punch-In
Auto 200
Enregistrer 199
Manual 200

Q

Quantize 200
Enregistrement 200
Grid 200
Grid Resolution 200
Input 200
Shuffle 200
Rate 201
Resolution 201
Strength 201
Track Edit 208
Quick Play 194

R

Random Pan Depth 110, 130
Random Pitch Depth 105
Range 91, 157
Lower 92, 150, 155
Upper 92, 150, 155
Range (Solo Synth) 149
Rate 201
Rate Detune 112
RATIO (Mastering Effect) 239
Realtime Control 92, 150, 157
Realtime Erase 201
Realtime Rec 198
Realtime Rec Standby 198
REC 198
Rec Mode 198
Step Rec 202, 204
Receive Channel 145
Receive Switch 145
Recommended Rhy 172
Recommended Tempo 151
Recording Select 201
Réglages d'usine 252
Rehearsal 202
RELEASE (Mastering Effect) 239
Release Time Offset 100, 143
Remote Keyboard Sw 249
RESET 195
Resonance 91, 107, 128, 149, 156
Mode Piano 254
Offset 100, 143
Resonance V-Sens 108, 129
Rest 203
Rest (Clear)
Arpeggio Edit 164
Rhythm Pattern Edit 171
Restore 252
Reverb Level
Multitimbre 235
Patch 233
Performance 235
Rhythm Set 233
Reverb Output Assign
Multitimbre 235
Patch 233
Performance 235
Rhythm Set 233
Reverb Send Level 91, 149, 156
Reverb Source 141, 236
Patch 233
Rhythm Set 233
Reverb Type 238
Multitimbre 235
Patch 233
Performance 235
Rhythm Set 233
Rhy Ptn Number 172
Rhy Ptn Velocity 172
Rhythm
Compare 123
Copy 121
Groupe de kits de batterie 93
Rhythm Accent 170
Rhythm Duration 170
Rhythm Edit 120
Chorus 238
Effets 231
General 123
MFX Control 236, 237
Pitch 127
Reverb 238
TVA 129
TVF 128
WMT 126
Rhythm Grid 169
Rhythm Group 168
Rhythm Group Edit 172
Rhythm Level 123
Rhythm Out Assign 131
Rhythm Pattern 172
Duration 170
Grid 169
Numéro 172
Velocity 170, 172
Write 172
Rhythm Pattern Edit 171
Rhythm Set 120
Name 122
Paramètres 123
Rhythm set level 123
Rhythm Tone Name 124
Ring Modulator 103, 291

Roll 191
RPS 228
RPS Setup 228
Rx Bank Select 249
Rx Exclusive 249
Rx GM System On 249
Rx GM2 System On 249
Rx GS Reset 249
Rx Program Change 249

S

Sample
  Amp 187
  Assign to Keyboard 183
  Chop 188
  Combine 189
  Create Rhythm 184
  Edit 180
  Import Audio 180
  List 178
  Load 179
  Normalize 186
  Parameter 181
  Tempo (BPM) 182
  Time Stretch 187
  Truncate 185
Sample Default Load
  System 251
Sample Parameter 181
Sampling 251
Sampling Length 176
Sauvegarder
  Arpeggio 165
  Chord Memory 167
  Patch (mode Piano) 254
  Performance 152
  Réglages système 244
  Rhythm Group 173
  Rhythm Pattern 172
  Rhythm Set 122
Save
  all samples 225
  As SMF 226
  Patch 98
  Song 225
  Song+Samples 224
SAVE/LOAD 224
Scale Tune 144, 250
  Switch 250
Screen Saver 246
Send Level (Output=MFX) 111, 131
Send Level (Output=non MFX) 111, 131
Sens 1~4 237
Sensibilité 245
Shift Clock 216
Shuffle Resolution 201
Skip Back Sampling 177
Skip Back Time 251
SMF 226
S-MRC 196
Soft Through 249
Solo 138
Solo Sampling 176
Solo Switch 140
SOLO SYNTH 156
Solo Synth 156
  Filter Type 156
Solo synth range 157
Solo Synth, plage 91
Song
  Charger 205
  Clear 197
  Enregistrer 197
  Load 227
  Play 205
  Reproduction 194
  Save 225
Song Clear 197
Song List 205
Sorties 111
Sound 249
Source 1~4 237
Split Frequency High 239
Split Frequency Low 239
SRX/RAM Mode 251
Start Fine 182
Start Point 181
Start up 251
Step Back 203
Step Rec 202
  Arpeggio Edit 164
  Rhythm Pattern Edit 171
  Standby 202, 204
Stop Trigger 176
Strength 201
Stretch Tune Depth 99
Structure Type 1 & 2 102
Structure Type 3 & 4 102
Style 161
Switch 158
Switch 1/2 Assign 93
Switch 1~2 Assign 150
Sync 247
Sync Mode 246
Sync Output 246
Sync/Temp 246
Synchronisation 246
SysEx 219
System 244
  Paramètres 244, 245
  Pedal/D Beam 245
  Write 244
System Control 246
System Ctrl 246
  1–4 Source 246
System Exclusive Edit 219
System Setup 158

T

TEMPO 182
Tempo 199
  Arpeggio 160
  Rhythm Pattern 168
Tempo Rec Sw 199
THRESHOLD 239
Tie
  Arpeggio Edit 164
  Rhythm Pattern Edit 171
  Step Rec 203
Time Fit 218
Time Stretch 187
Time Stretch Type 182
TMT 102, 119
  Control Sw 104
TMT Velocity Control 104
TMT velocity control switch 104

Tone
Activé/coupé 88
Chorus Send Level 232
Coarse Tune 105, 127
Fine Tune 105, 127
Level 109, 130
Output Assign 232
Output Level 232
Receive 124
Receive Hold-1 124
Receive Pan Mode 124
Reverb Send Level 232
Rx Expression 117
Rx Hold-1 117
Select 232
Tone Chorus Send 111, 131
Tone Chorus Send Level 111, 131
Tone chorus send level (tone) 111, 131
Tone Control Switch 1–4 119
Tone Delay 116
Tone Delay Mode 116
Tone Delay Time 116
Tone Dry Send Level 111, 131
Tone dry send level (tone) 111, 131
Tone Env Mode 116, 124
Tone Name 124
Tone Out Assign 111, 131
Tone Out Level 111, 131
Tone output assign (rhythm tone) 131
Tone output assign (tone) 111
Tone Output level (rhythm tone) 131
Tone output level (tone) 111
Tone Pan (tone) 109
Tone Random Pitch Depth (rhythm tone) 127
Tone receive pitch bend switch 117
Tone Redamper Sw 117
Tone redamper switch 117
Tone Reverb Send 111, 131
Tone Rx Bender 117
Tone Rx Pan Mode (tone) 117
Tone Sw/Sel 88
Track Edit 207
Change channel 214
Change Duration 214
Change Velocity 213
Copy 211
Data Thin 217
Delete 211
Erase 210
Exchange 217
Extract 215
Insert Measure 212
Merge 215
Quantize 208
Shift Clock 216
Time Fit 218
Transpose 212
Truncate 218
Trans 88
Transpose 212
Transposition par demi-tons 88
Transposition par octave 87
Trigger Level
System 251
Trim Sw 176
Trimming Switch 251
Truncate 185
Track Edit 218
TVA 109, 130
Patch 109
Rhythm Set 129
Tone 99
TVA Depth 113
TVF 106, 108, 128, 129, 149
Patch 106
Rhythm Set 128
TVF Depth 113
TVF envelope time 4 velocity sensitivity (tone) 108
Tx Active Sensing 248
Tx Bank Select 248
Tx Edit Data 248
Tx Program Change 248
Type 92, 150, 236, 238

U

Unload 179, 185
User Backup 252
User Restore 252

V

Velo Fade
Lower 104, 126
Upper 104, 127
Velo Range Lower (rhythm wave) 126
Velo Range Lower (tone) 104
Velo Range Upper (rhythm wave) 126
Velo Range Upper (tone) 104
Velocity 110
Curve 146
Rhythm Pattern 170
Velocity control switch 126
Velocity range lower (rhythm wave) 126
Velocity range lower (tone) 104
Velocity range upper (rhythm wave) 126
Velocity range upper (tone) 104
Velocity Sens Offset (patch) 100
Velocity sensitivity offset (patch) 100
View Select 220
Voice Reserve 144
Volume 146

W

WAV 180
Wave 101
Wave Alter Pan Sw 126
Wave alternate pan switch 126
Wave Bank (rhythm wave) 125
Wave Bank (tone) 101
Wave Coarse Tune (rhythm wave) 126
Wave expansion board
Installing the wave expansion board 259
Wave Fine Tune (rhythm wave) 126
Wave Gain 101
Wave Gain (rhythm wave) 125
Wave Gain (tone) 101
Wave Generator 73
Wave Group 101, 125
Wave Level 126
Wave No. L (Mono) (tone) 101
Wave No. L (rhythm wave) 125
Wave No. R (rhythm wave) 125
Wave No. R (tone) 101
Wave Number L (Mono) (rhythm wave) 125
Wave Number L (Mono) (tone) 101
Wave Number R (rhythm wave) 125
Wave Number R (tone) 101
Wave Pan 126
Wave pan (rhythm tone) 126

Wave random pan switch 126
Wave Rnd Pan Sw 126
Wave Tempo Sync (rhythm wave) 125
Wave Tempo Sync (tone) 101
Waveform 112, 148
WMT 126
WMT Velocity Control 126
Write 98, 152
  Chord Memory 167
  Patch 98
  Patch (mode Piano) 254
  Performance 152
  Réglages système 244
  Rhythm Group 173
  Rhythm Set 122

Z

Zone temporaire 76
Zoom In
  Arpeggio Edit 164
  Rhythm Pattern Edit 171
  Step Rec 203
Zoom In/Out 180
Zoom Out
  Arpeggio Edit 164
  Rhythm Pattern Edit 171
  Step Rec 203

Pour les pays de l'UE

CE

Ce produit répond aux normes de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour les Etats-Unis

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION
RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

Pour le Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Information

Si vous avez besoin d'un service de réparation, contactez le SAV Roland le plus proche ou le distributeur Roland agréé pour votre pays; vous en trouverez l'adresse ci-dessous.

AFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar A1 Askalany Street,
ARD E1 Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesbourg, SOUTH AFRICA

P.O.Box 32918, Braamfontein 2017
Johannesbourg, SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA

P.O.BOX 23032, Claremont 7735,
SOUTH AFRICA
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA
Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F. No.18 Anhuaxili
Chaoyang District, Beijing,
CHINA
TEL: (010) 6426-5050

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA
PT Citra IntiRama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA
BENTLEY MUSIC SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2144-3333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 6243-9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation Ltd.
32 Shaddock Street, Mount Eden,
Auckland, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BRAZIL
Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II ,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

PANAMA
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (021) 492-124

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (212) 285-8586

EUROPE

AUSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77 462 St.
Thibault, Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (0)9 68 24 020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY
Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
Cais Das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 608 00 60

ROMANIA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
RO-4200 Gheorghehi
TEL: (095) 169-5043

RUSSIA
MuTek
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.l
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

SPAIN
Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239, 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (0)8 702 00 20

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN
MOCO, INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
AMMAN Trading Agency
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

KUWAIT
Easa Husain Al Yousifi Est.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON
Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg.,
Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

QATAR
Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62,
Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg.,
1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ebn Al Walid St.
Bldg. No. 47, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY
Barkat muzik aletleri ithalat ve ihracat Ltd Sti
Siraselviler Caddesi Siraselviler
Pasaji No:74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor, Dubai, U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

As of December 1, 2002 (Roland)