Machine Translated by Google

Manuel de référence

GAIA 2



Le contenu de ce manuel s'applique à la version 1.10 du programme système de cet instrument ou à une version ultérieure.
Téléchargez le dernier programme sur le site Web de Roland pour mettre à jour le GAIA-2.

https://roland.cm/gaia-2_dl

[1] Nous vous recommandons d'utiliser Adobe Acrobat Reader lorsque vous visualisez ce contenu depuis votre ordinateur. Les liens utilisés pour sauter entre les pages peut ne pas fonctionner correctement lorsque vous affichez le contenu dans votre navigateur.

[1] Utilisez les raccourcis clavier de votre ordinateur pour revenir à l'écran précédent.
Windows Dans Acrobat Reader, appuyez sur [Alt] + [Ô].
Mac Dans Acrobat Reader, appuyez sur [Commande] + [<].
Dans Aperçu, appuyez sur [Commande] + [[ ] (crochet gauche).

© 2023 Société Roland

Machine Translated by Google

Navi map

Cliquez (appuyez) sur une icône pour accéder à la page correspondante.

Carte du panneau

Carte du panneau (+MAJ)

Sélection de tonalité

Écriture tonale

Initialisation de la tonalité

Modifier le ton

Modifier la carte
OSC
Commun

Modifier la carte
Mixer
LFO

Modifier la carte
Filtre
Ampli

Modifier la carte
Contrôle
Effets

Pad motionnel

Mémoire d'accords

Arpège

Séquenceur

Système

Déposer

Utilitaire

Liste des paramètres

Maître
Effets

Sauvegarde
Restaurer

Format

Liste MFX

Connecter
périphérique externe

Exporter
Importer

Usine
Réinitialiser

Liste des tables d'ondes

Extension du modèle
SH-101

Machine Translated by Google

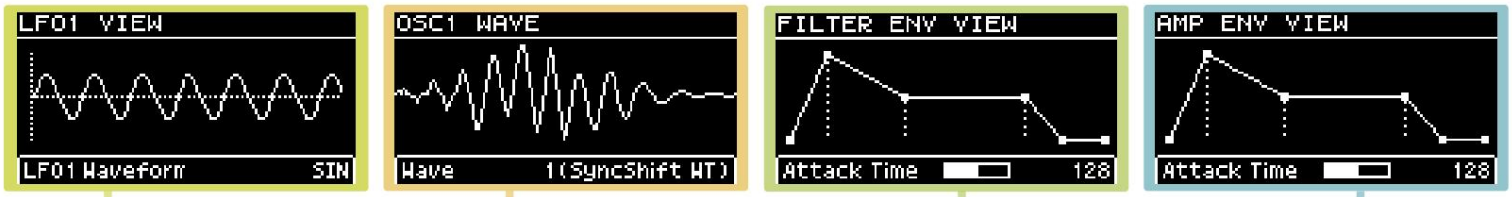
Panel map

LFO
TAUX / VAGUE / PROFONDEUR

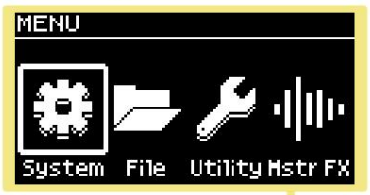
OSCILLATEURS
TABLEAU / POSTE

FILTRE
Curseurs A/D/S/R

AMP
Curseurs A/D/S/R



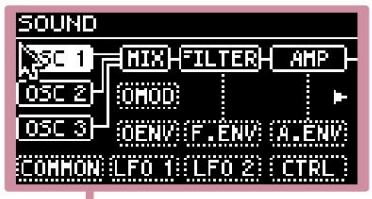
MENU



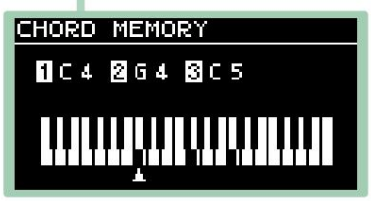
PRESET / UTILISATEUR / MODELE
> LISTE DE TONALITÉS (basculer)



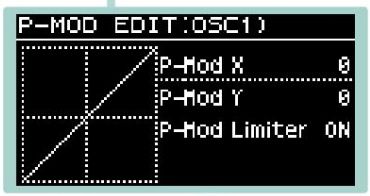
VALEUR (POUSSER ENTRÉE)
> MODIFICATION DE TON



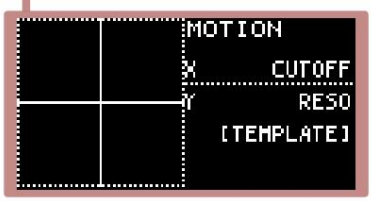




ACCORD
Maintenir+Clavier



P-MOD S-MOD



TAPIS MOUVEMENTAL
REC

> AFFECTATION LFO



ATTRIBUER
Maintenir + Bouton/Curseur



SÉQUENCEUR
REC



> MFX, CHORUS,
RÉVERB / RETARD

Machine Translated by Google

Panel map - SHIFT functions -

[MAJ] +
SYNCHRONISATION DU TEMPO
> SW DE DÉCLENCHEMENT DE CLÉ

TONE WRITE
V A1-1 INIT TONE
A1-1 GAIA Moody Piano
A1-2 Big Square Lead
A1-3 Vowel Sweep Pad
A1-4 Wavetable Bass
A1-5 Basement Blaster
[MAJ] + MENU
> ÉCRIRE

[MAJ] +
CONDUIRE
> MAQUILLAGE SENS

[MAJ] +
TAPER
> MODE CHŒUR

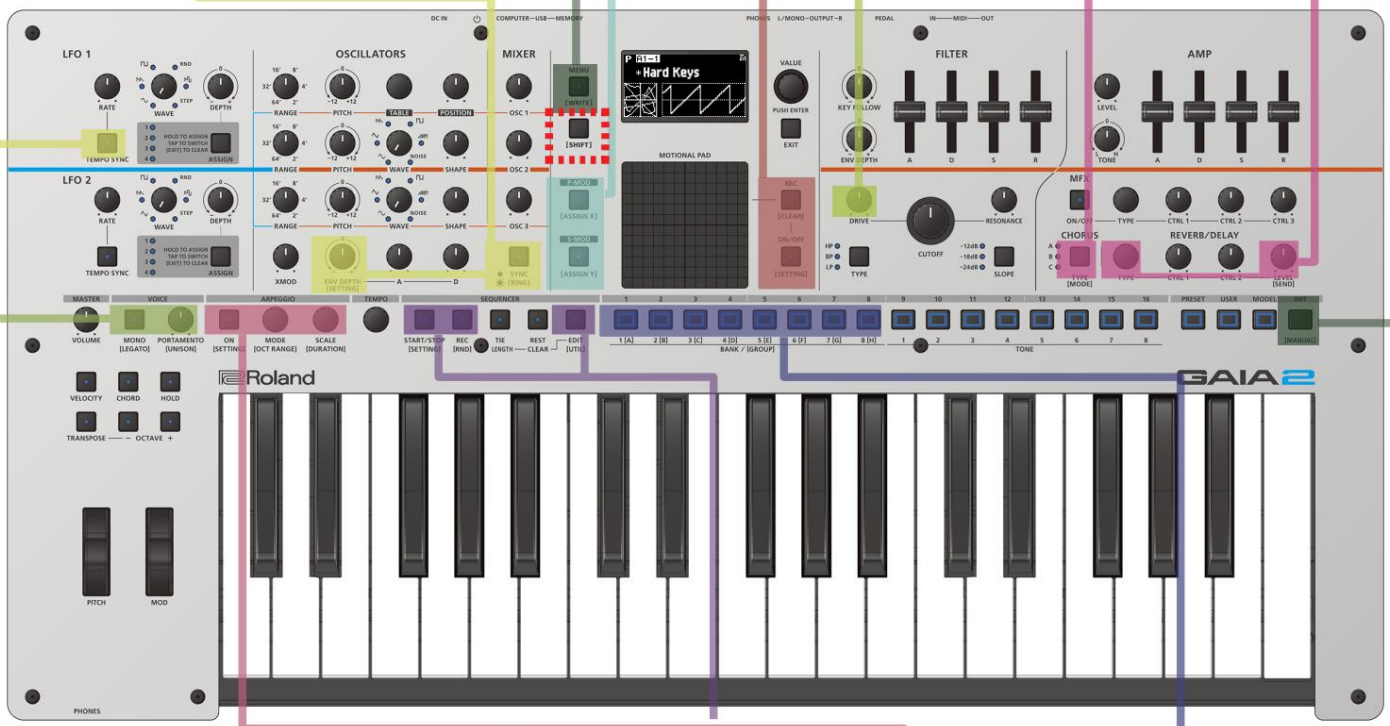
OSC ENVELOPE
OSC Env Sel PITCH
O-Env Attack Time 0
O-Env Decay Time 0
OSC1 Pitch Env Enable ON
[SHIFT] + ENV PROFONDEUR
> ENVELOPPE OSC

MOTION
ASGN-X
CUTOFF
Depth
+32
[MAJ] + P-MOD
> AFFECTATION DE MOUVEMENT X
[MAJ] + S-MOD
> AFFECTATION DE MOUVEMENT Y

[MAJ] + REC
[MAJ] + ALLUMÉ ÉTEINT
> EFFACER
> RÉGLAGE

* Version 1.10 ou ultérieure
[MAJ] + TAPER
> MARCHE/ARRÊT
[MAJ] + NIVEAU
> ENVOYER

[MAJ] + SYNCHRONISATION
> MODÈLE BAGUE



[MAJ] + MONO
> LÉGAT
[MAJ] + PORTAMENTO
> DÉSACCORD À L'UNISON
+PROPAGATION À L'UNISON

ARPEGGIO SETTING
Arp SW OFF
Duration 80%
Shuffle Rate 50%
Oct Range +1
[MAJ] + ACTIVE
> RÉGLAGE DE L'ARPÈGE

[MAJ] + MODE
> GAMME OCT
[MAJ] + ÉCHELLE
> DURÉE

[MAJ] + 1-8
> GROUPE DE TON
(MODE SÉQ)
[MAJ] + 1-4
> PAGES

SEQUENCER SETTING
Step Length 16
Scale 1/16
Mode FWD
Gate Ratio 0
[MAJ] + DÉMARRER/ARRÊTER
> RÉGLAGE DU SÉQUENCEUR

RANDOM PATTERN
Key C4(60)
Scale IONIAN
Ballance CHORD
GENERATE
[MAJ] + ENR
> MOTIF ALÉATOIRE

SEQUENCER UTILITY
DUPLICATE
COPY/PASTE
SHIFT STEP/NOTE
INITIALIZE PATTERN
[MAJ] + MODIFIER
> UTILITAIRE SÉQUENCEUR

INITIALIZE
TONE
Are you sure?
CANCEL
OK
INIT
> INITILISER
[MAJ] + INIT
> MANUEL

Machine Translated by Google

1. Connectez l'adaptateur secteur fourni à la prise DC IN.

2. Connectez votre table de mixage, votre ampli ou vos haut-parleurs aux prises OUTPUT.

3. Connectez une paire d'écouteurs à la prise PHONES.

* Si vos écouteurs sont équipés d'une mini-prise stéréo, connectez-les à la prise PHONES avant.

4. Allumez d'abord le commutateur [POWER] de cet instrument, puis allumez tout équipement connecté à cet instrument.

5. Réglez le volume des appareils connectés.

6. Réglez le volume de cet instrument avec le bouton [VOLUME].

7. Jouez sur le clavier pour émettre du son.

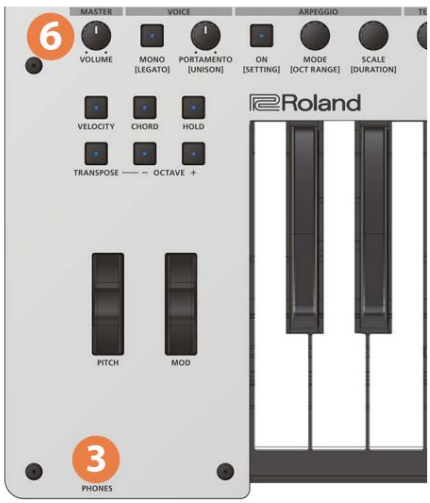
* Avant d'allumer/éteindre l'appareil, assurez-vous toujours de baisser le volume. Même avec le volume baissé, vous pourriez entendre des sonore lors de la mise sous/hors tension de l'appareil. Cependant, cela est normal et n'indique pas un dysfonctionnement.

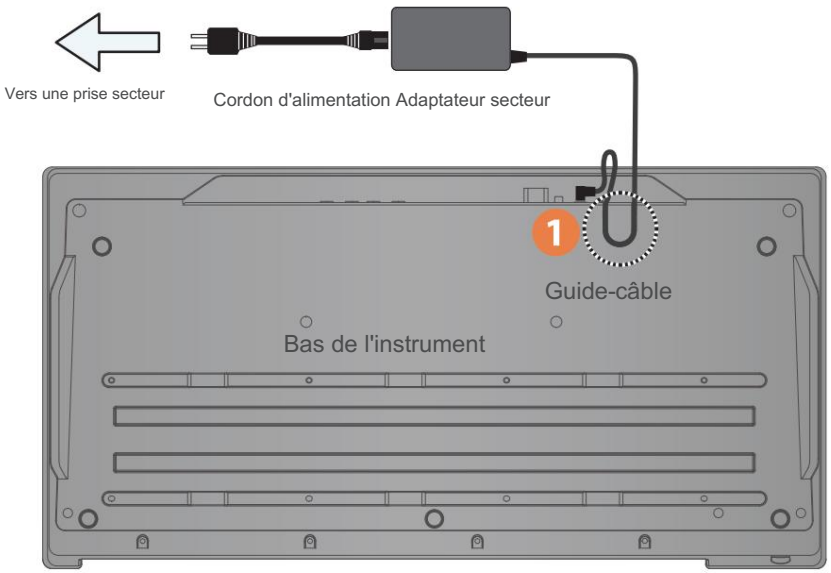
* L'alimentation de cet appareil sera automatiquement coupée après un laps de temps prédéterminé depuis sa dernière utilisation. jouer de la musique, ou ses boutons ou commandes ont été actionnés.
Si vous ne souhaitez pas que l'alimentation soit coupée automatiquement, désactivez la fonction Auto Off. Ø « Fonction d'arrêt automatique »

* Les données non enregistrées sont perdues lorsque l'alimentation est coupée. Vous devez sauvegarder au préalable toutes les données que vous souhaitez conserver.

* Pour rétablir l'alimentation, remettez l'appareil sous tension.







* Utilisez le guide de cordon situé au bas de l'instrument pour fixer le cordon de l'adaptateur secteur, comme indiqué sur l'illustration.

Prises OUTPUT (L/MONO, R)

Ce sont des prises pour émettre le signal audio.

* Utilisez la prise L/MONO pour la sortie mono.

Prise PHONES

Connectez vos écouteurs ici.

* Lorsque vous utilisez un casque avec une mini-prise stéréo, connectez les écouteurs à la prise avant.

Commutateur [POWER]

Met l'appareil sous/hors tension.

Prise DC IN

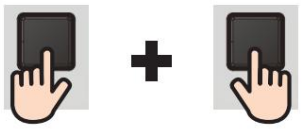
Connectez ici l'adaptateur secteur fourni.

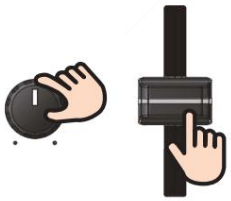
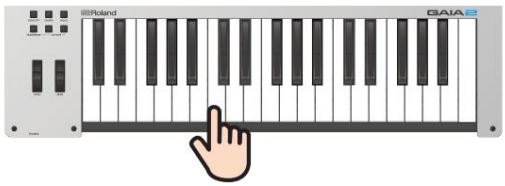
MAÎTRE

Bouton [VOLUME]

Règle le volume global.

Les icônes suivantes sont utilisées dans les illustrations de ce manuel pour décrire les étapes de fonctionnement.

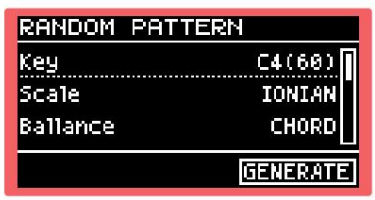
Icône	Explication
VALEUR	Tournez le bouton [VALUE] (ENTER). 
ENTRER	Appuyez sur le bouton [VALUE] (ENTER).  * Vous devrez peut-être double-cliquer certains cas.
Nom du bouton	Appuyez sur le bouton affiché. 
MAJ + Nom du bouton	Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton indiqué.  [CHANGEMENT] * Vous devrez peut-être maintenir enfoncé un autre bouton que [SHIFT] dans certains cas. * Dans certains cas, vous devrez peut-être également maintenir enfoncés deux boutons pour effectuer une opération distincte.

Icône	Explication
Bouton	Actionnez le bouton ou le curseur. 
TAMPON	Utilisez le pavé tactile. Faites glisser votre doigt Placez votre doigt Touchez légèrement le pavé et faites- le glisser dans votre doigt. direction souhaitée.    Tapez deux fois Appuyez deux fois sur le pad.
Clavier	Jouez du clavier. 

Sauter entre les pages

Navi

Touchez (cliquez) sur l'icône Navi dans le coin supérieur droit des pages pour accéder à la carte Navi.



Écrans avec bordure



Écrans sans bordure

Lorsque vous touchez (cliquez) sur des écrans entourés d'une bordure, vous accédez à la page d'opération ou à la liste de paramètres correspondante.

OSC Commun

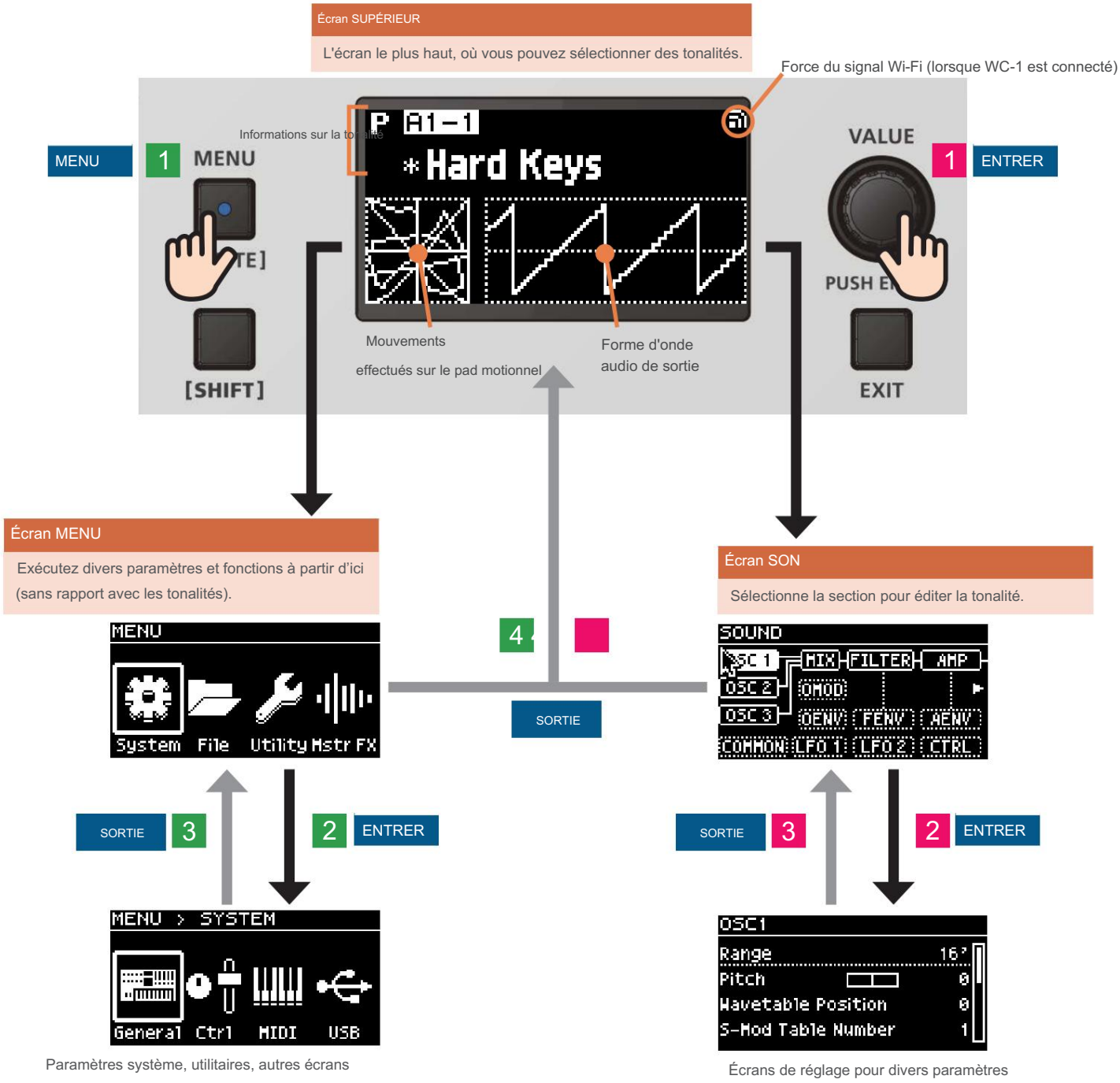
[MAJ] + MONO [MAJ] + PORTAMENTO

Boucleur

Liste MFX

Lorsque vous touchez (cliquez) sur d'autres icônes en forme de celles-ci, vous accédez à la page d'opération ou à la liste de paramètres correspondante.

Machine Translated by Google



Paramètres système, utilitaires, autres écrans

Écrans de réglage pour divers paramètres

Afficher

Affiche diverses informations pour les opérations.

[Bouton de menu

Affiche l'écran MENU.

Bouton [MAJ]

Utilisez ce bouton avec d'autres boutons pour changer la fonction des boutons et des boutons.

* Les fonctions auxquelles vous pouvez accéder avec le bouton [SHIFT] sont indiqué sous (ou sur le côté) de chaque bouton ou bouton (certaines fonctions ne sont pas illustrées).

Bouton [VALUE] (ENTER)

Tourner : déplace le curseur et définit les paramètres.

Appuyer : confirme les paramètres et exécute les opérations.

Lorsque vous appuyez sur cette touche sur l'écran TOP, cela affiche le Écran SON.

Bouton [QUITTER]

Revient à l'écran précédent ou initial.

Pour certains écrans, cela annule l'opération en cours d'exécution.

Machine Translated by Google

Fonctionnement du bouton [VALUE] (ENTER)

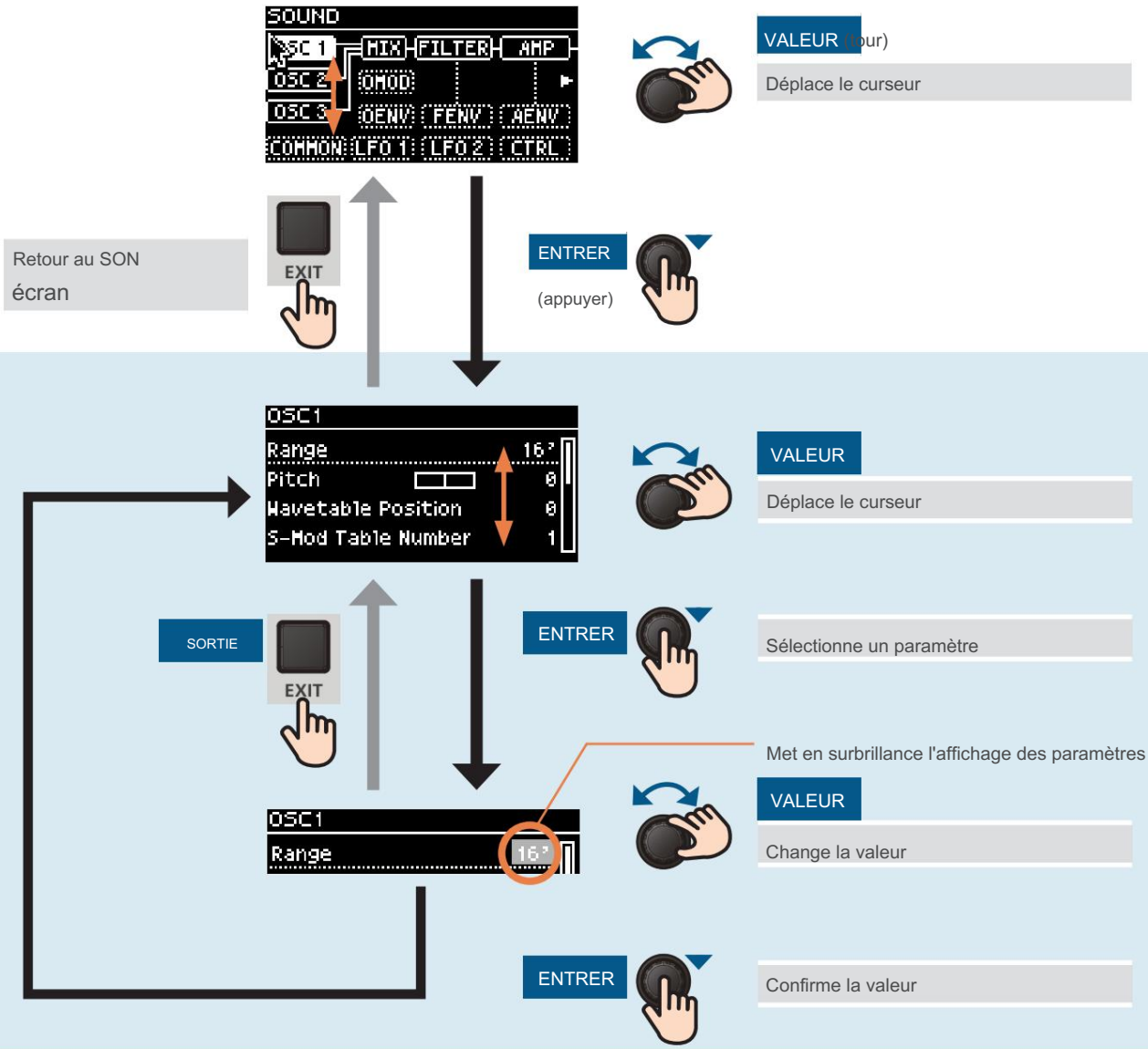
Sur presque tous les écrans, il vous suffit d'utiliser (tourner/appuyer) les boutons [VALUE] (ENTER) pour sélectionner les paramètres et modifier les valeurs.

Ce manuel explique comment utiliser le bouton [VALUE] (ENTER) pour faire fonctionner cet instrument.

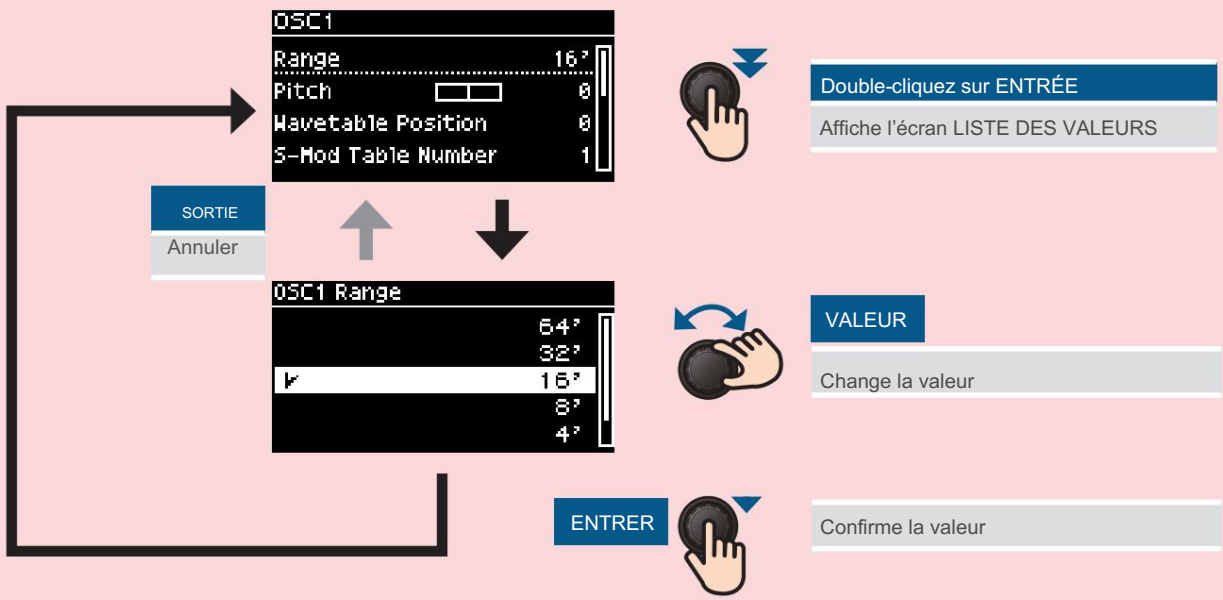
[1] Lorsqu'un paramètre est sélectionné, double-cliquez sur le bouton [VALUE] ou appuyez sur le bouton [VALUE] (ENTER) tout en maintenant enfoncé le bouton [SHIFT] pour afficher la liste de valeurs.

[1] Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran précédent ou pour annuler la modification d'une valeur.

[1] Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran TOP.



Liste de valeurs



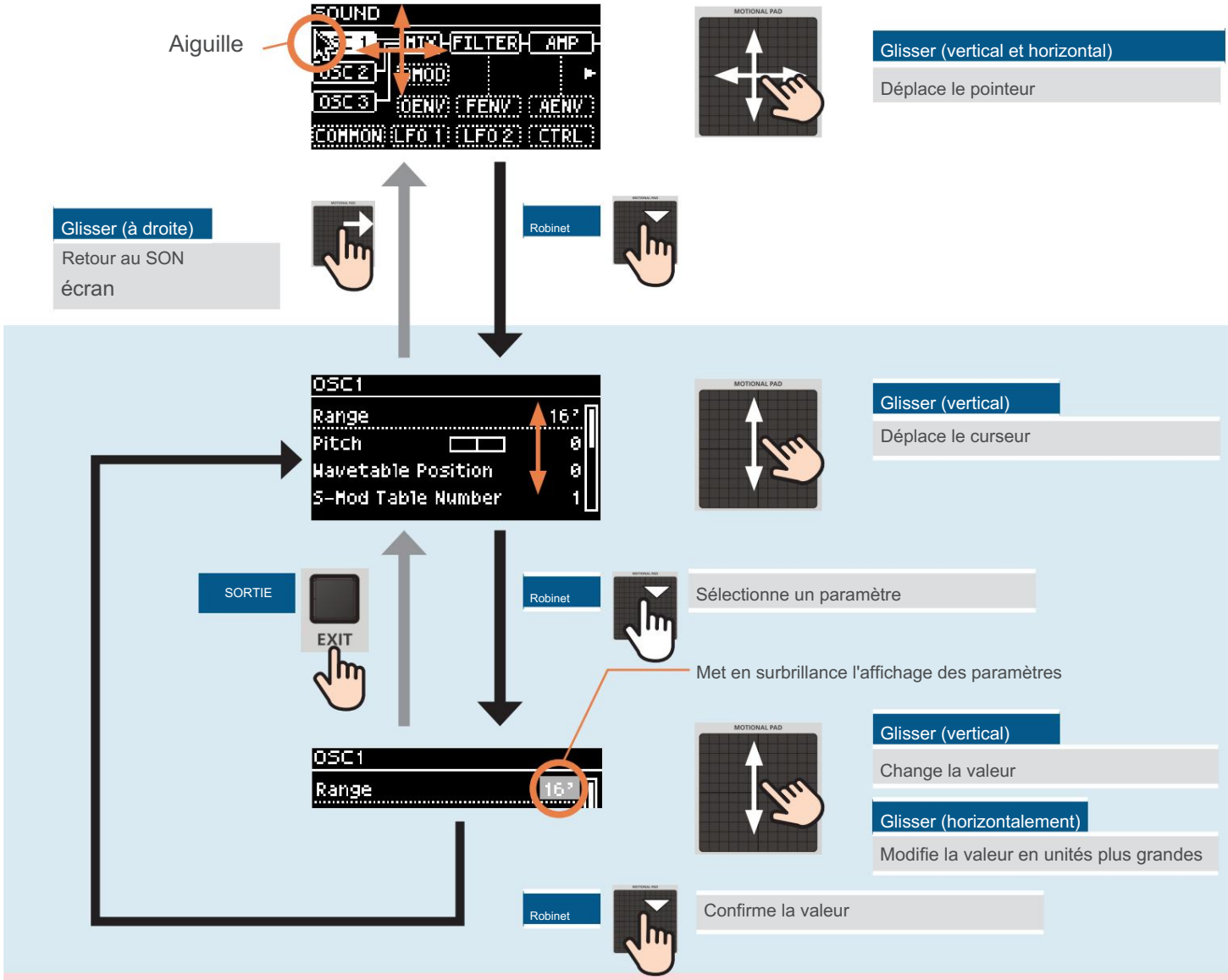
Machine Translated by Google

Vous pouvez également utiliser le pavé tactile pour sélectionner des paramètres et modifier leurs valeurs.

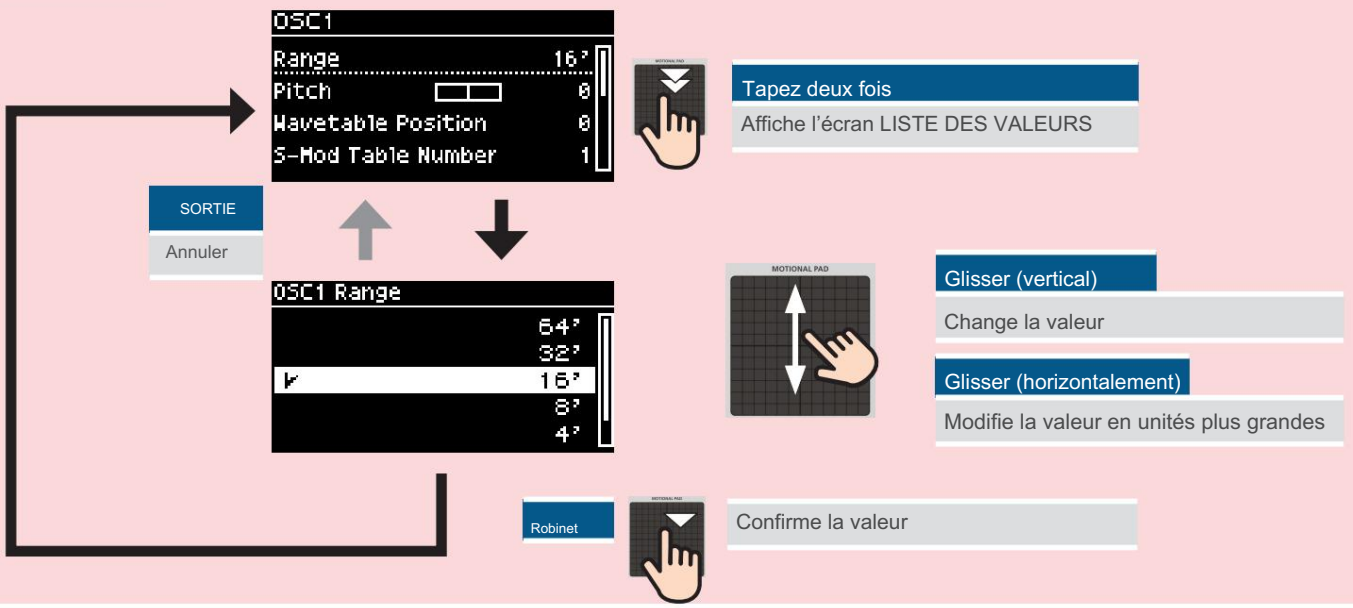
Ce manuel explique comment utiliser le bouton [VALUE] (ENTER) pour faire fonctionner cet instrument.

¹ Vous pouvez désactiver (éteindre) les opérations des pads. Ø «Motional Pad UI Sw»

¹ Lorsqu'un paramètre est sélectionné, appuyez deux fois sur le pavé motionnel pour afficher la liste de valeurs. ¹ Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran précédent ou pour annuler la modification d'une valeur. ¹ Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran TOP.

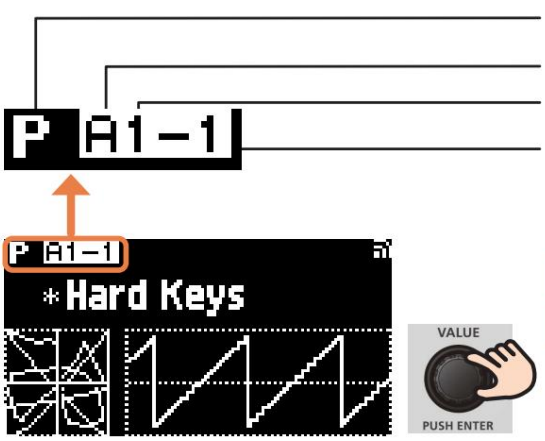


Liste de valeurs



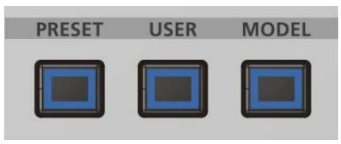
Machine Translated by Google

Sur le GAIA-2, une seule unité sonore est appelée « tonalité ». Il existe quatre manières de classer les sons : par attribut, par groupe, par numéro de banque et par numéro de son.



1

VALUE	Sélectionnez une sonorité (A1-1–H8-8)
MAJ+ ENTRER	Recharger le ton



Boutons [PRESET] [USER] [MODEL]

Sélectionne un attribut de tonalité (trois types).

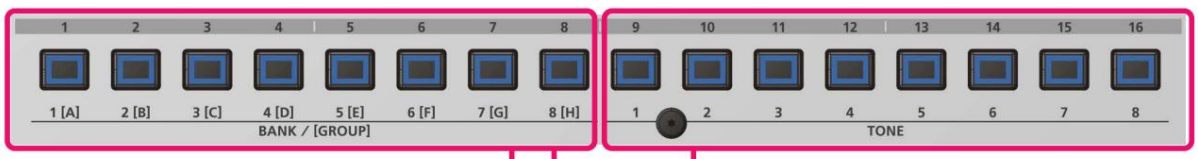
1

PRESET	Sélectionne une tonalité prédéfinie	Des sons qui peuvent uniquement être chargés, pas écrasés
USER	Sélectionne une tonalité utilisateur	Tonalités pouvant être chargées et écrasées
MODEL	Sélectionne une tonalité de modèle	Tonalités d'extension du modèle (SH-101 est préinstallé par défaut)

* Outre le générateur de son original GAIA-2, l'extension de modèle SH-101 est préinstallée par défaut en usine, qui est modélisée d'après le synthétiseur analogique de Roland.
Vous pouvez également installer des extensions de modèles telles que le JUPITER-8 et le JUNO-106 de Roland Cloud (ceux-ci sont disponibles à l'achat). Consultez le « Guide de l'utilisateur de GAIA-2 Roland Cloud » pour plus de détails.

Boutons [1]–[16]

Sélectionne les numéros de groupe, de banque et de tonalité.



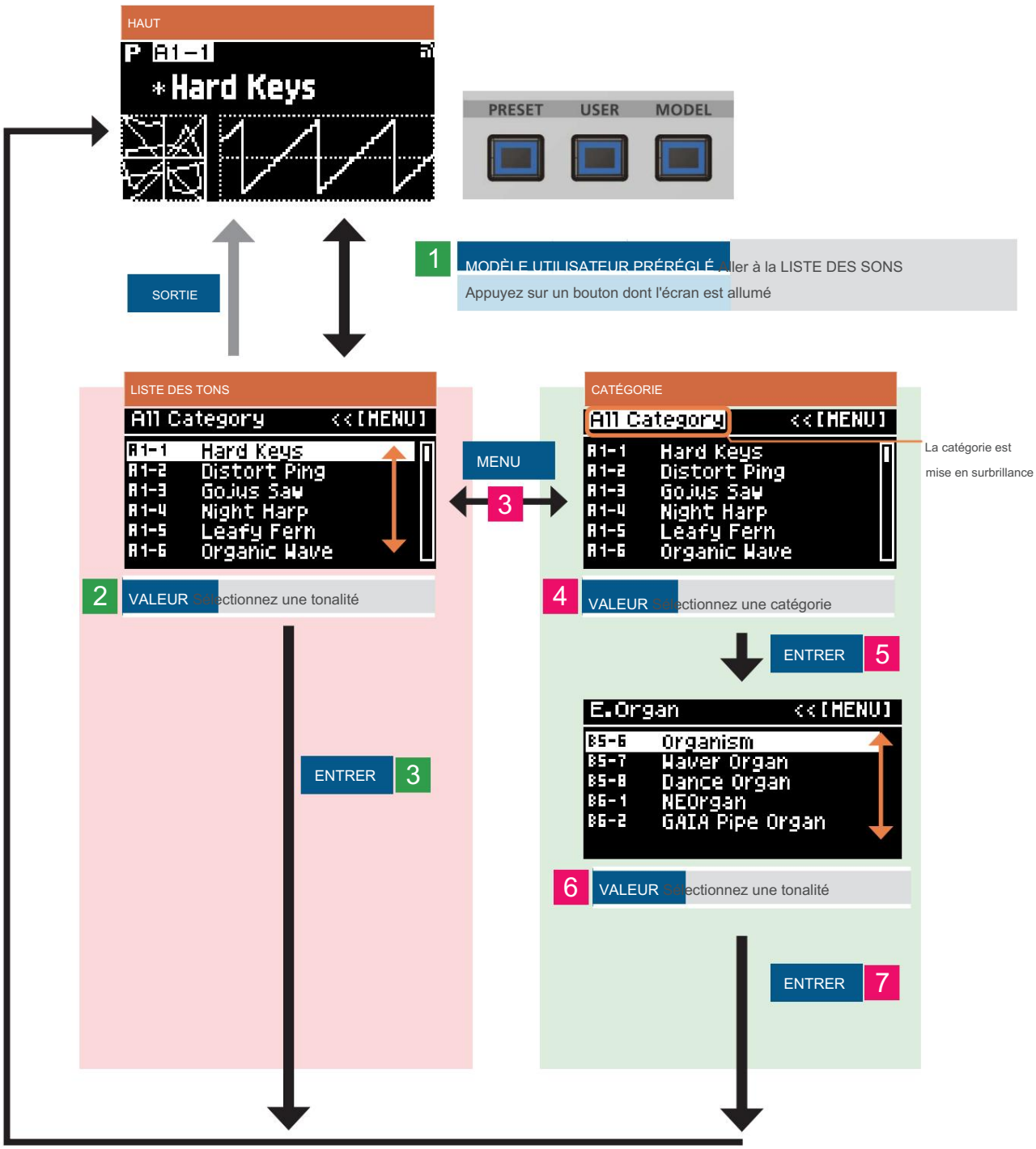
2	MAJ+ 1 à 8	Sélectionne le groupe (A–H)
3	1 à 8	Sélectionne le numéro de banque (1 à 8)
4	9–16	Sélectionne le numéro de sonorité (1–8)

Machine Translated by Google

Liste des tonalités

Sur l'écran TONE LIST, vous pouvez sélectionner des tonalités dans une liste de noms de tonalités.

Vous pouvez également filtrer et rechercher des tonalités par catégorie.



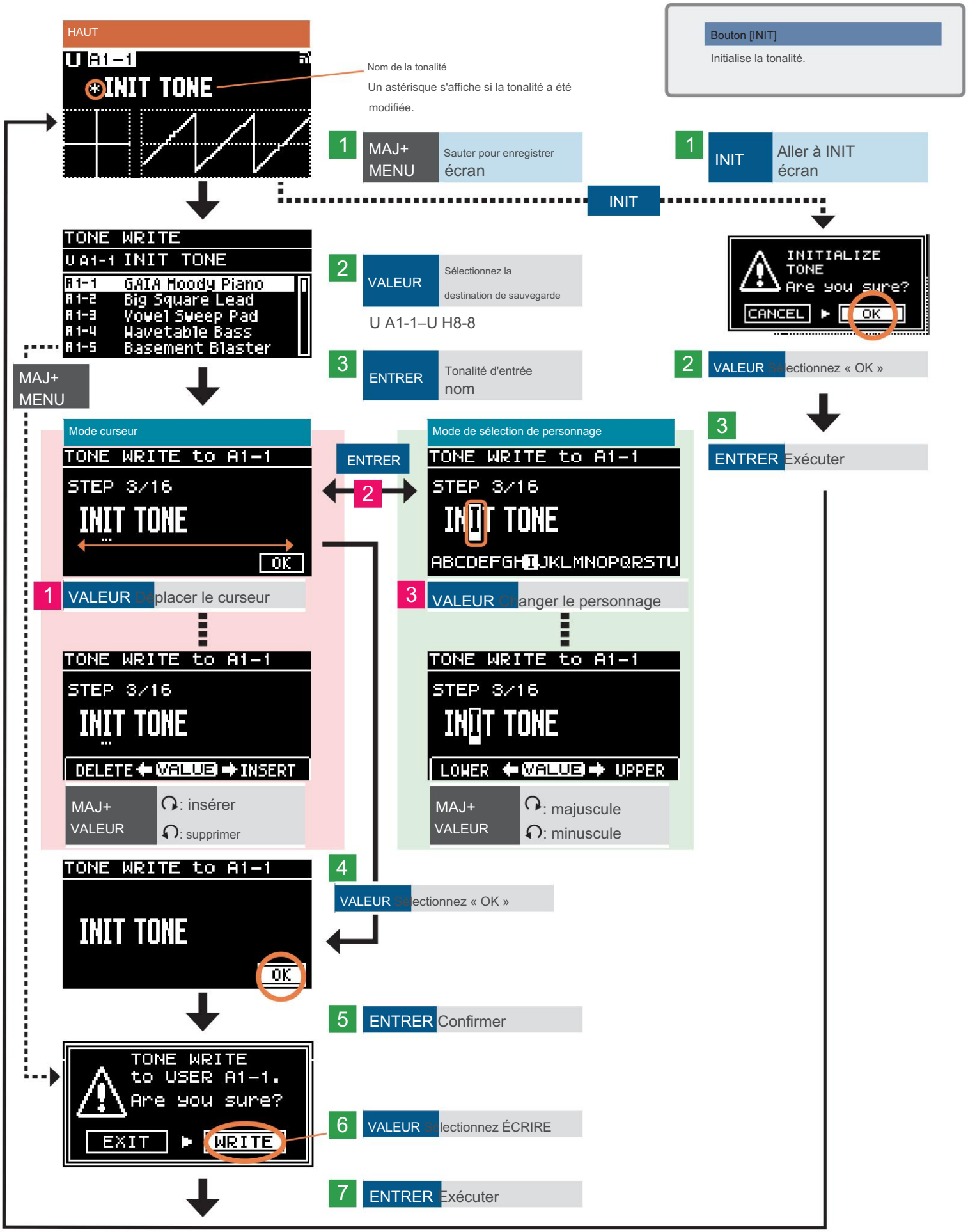
Machine Translated by Google

Écriture tonale

Les tonalités que vous modifiez ainsi que les tonalités originales sont enregistrées en tant que tonalités utilisateur.

Initialisation de la tonalité

Initialise les paramètres de la tonalité.



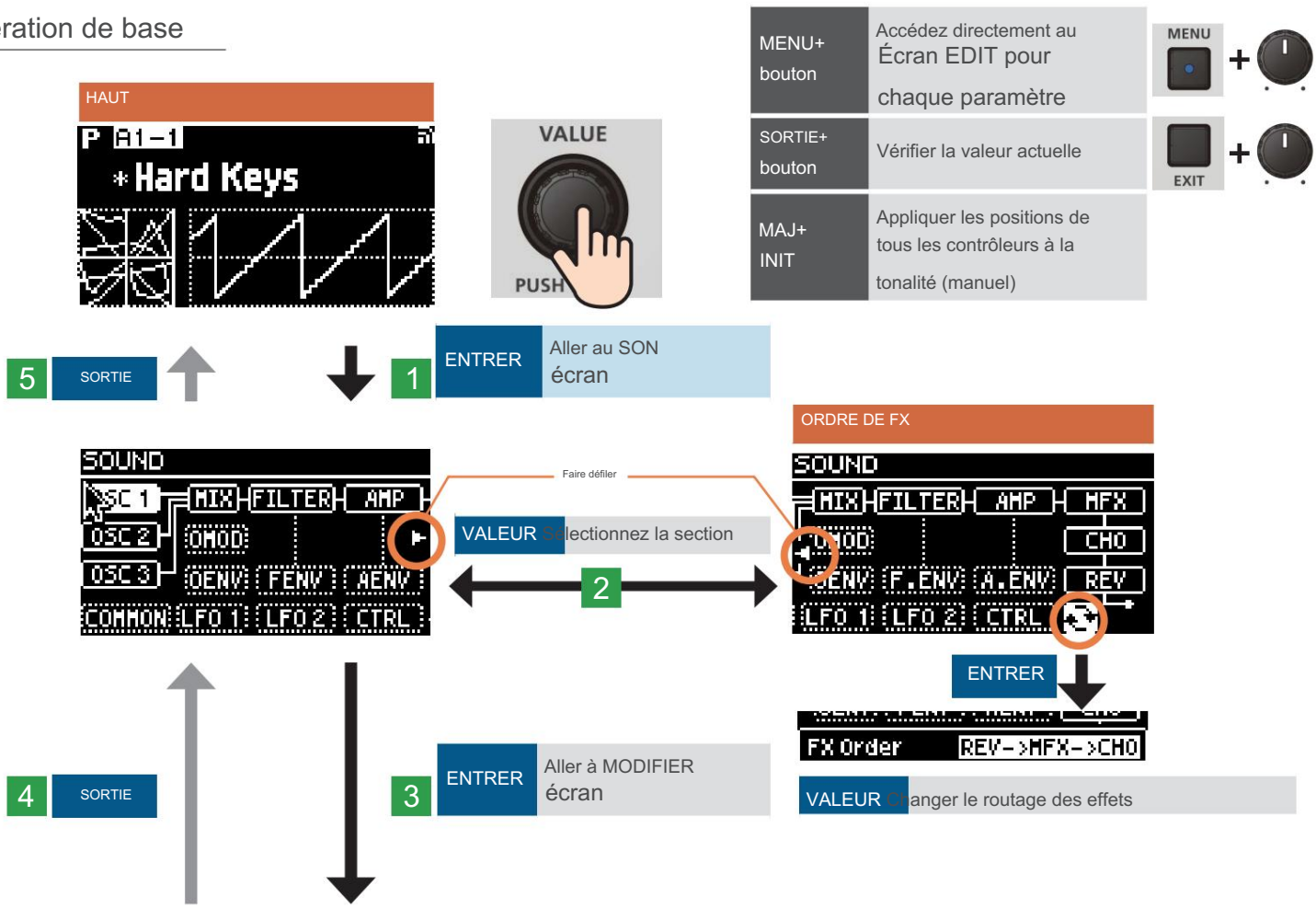
Depuis l'écran SOUND, vous pouvez modifier les tonalités en accédant à l'écran EDIT pour chaque section.

¹ Bien que vous puissiez normalement utiliser les boutons, curseurs et boutons pour éditer directement un son, vous pouvez éditer davantage de paramètres en accédant à chaque section de l'écran SOUND (Pendant que vous utilisez les commandes, les fenêtres contextuelles de paramètres dédiées ou les fenêtres contextuelles graphiques apparaissent sur l'écran TOP pour le paramètre concerné).

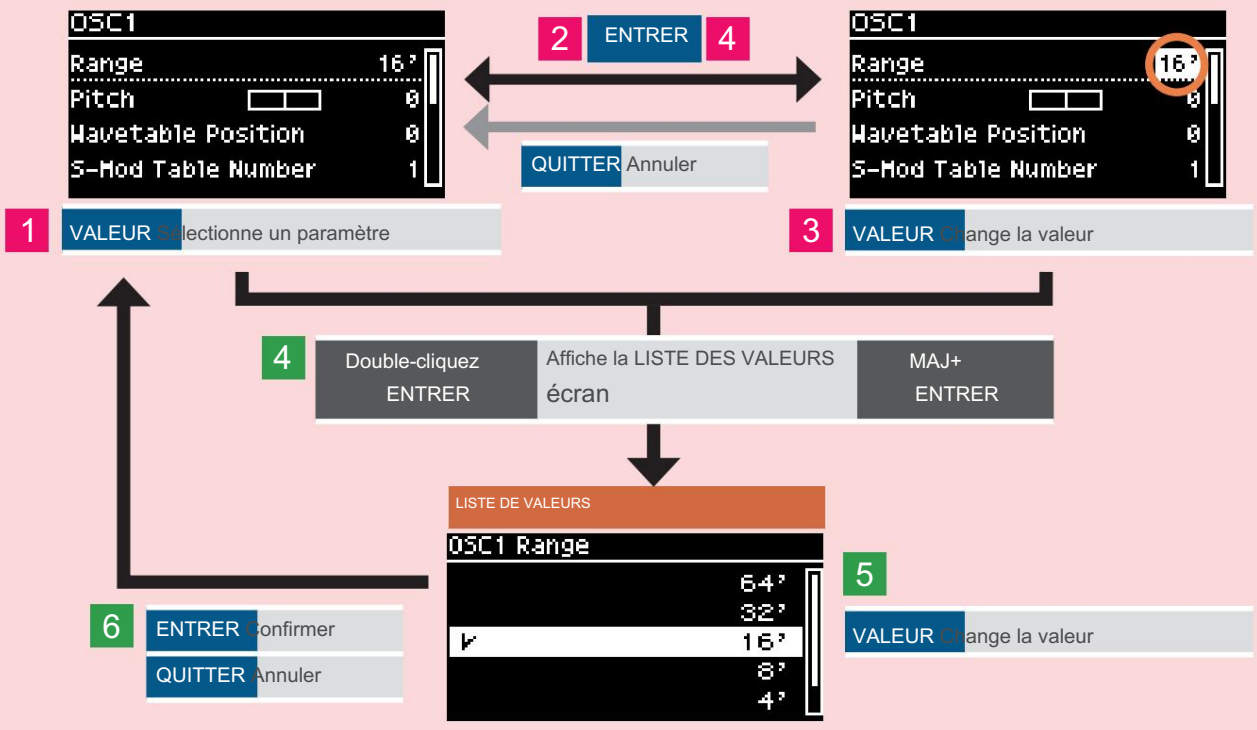
¹ Vous pouvez accéder directement à la page EDIT correspondante en actionnant les boutons et les curseurs tout en appuyant sur le bouton [MENU].

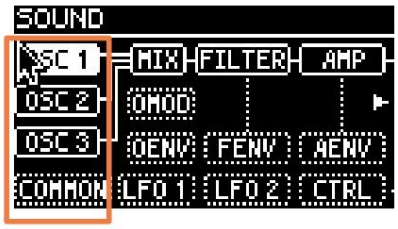
¹ Lorsque vous actionnez un bouton ou un curseur tout en maintenant enfoncé le bouton [EXIT], vous pouvez vérifier la valeur actuelle du paramètre dans question.

Opération de base



Opérations de l'écran EDIT partagées en commun (sélectionner le paramètre et modifier la valeur)





OSC

Ceci définit la forme d'onde utilisée comme son de base. OSC 1 génère une forme d'onde de table d'onde et OSC 2/3 génère une forme d'onde de synthétiseur standard.











OSCILLATEURS

Bouton [RANGE]

Règle la plage de l'oscillateur.

Bouton [PITCH]

Règle la hauteur de l'oscillateur.

+ [SHIFT] : Ajuste la hauteur par demi-tons.

Bouton [TABLE] (OSC 1)

Sélectionne la table d'ondes.

Bouton [WAVE] (OSC 2 / OSC 3)

Sélectionne la forme d'onde de l'oscillateur.

Bouton [POSITION] (OSC 1)

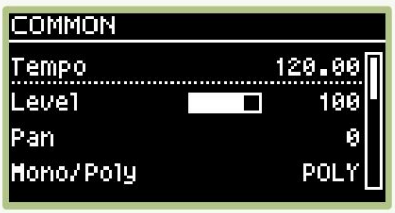
Ajuste la position dans la table d'ondes.

Bouton [SHAPE] (OSC 2 / OSC 3)

Ajuste la forme de la forme d'onde.

COMMON Ceci

configure les paramètres généraux, tels que la façon dont les tonalités sont jouées.









VOIX

Bouton [MONO]

Bascule entre les modes mono et poly.

Bouton [PORTAMENTO] Règle

la durée du portamento.

Tournez le bouton à fond dans le

sens inverse des aiguilles d'une montre pour désactiver le portamento.

Bouton [CHORD]

Active /désactive la mémoire d'accords.

Bouton [HOLD]

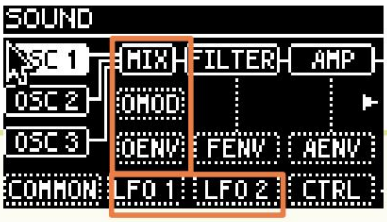
Active/désactive le maintien.

Lorsque cette option est activée, les notes que vous jouez continuent de sonner même après que vous ayez retiré vos doigts du clavier.

TEMPO

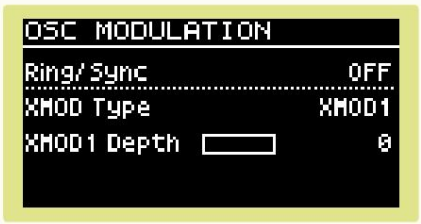
Bouton [TEMPO]

Règle le tempo.



MIX/OMOD/OENV











Ceci règle le volume, la modulation et les changements dans le temps (enveloppe) pour chaque oscillateur.

MIXER

Boutons [OSC 1] [OSC 2] [OSC 3] Règlent

le volume de chaque oscillateur.

MOD OSC

Bouton [XMOD]

Règle la profondeur de la modulation croisée.

Bouton [SYNC]

Active /désactive la synchronisation de l'oscillateur (+ [SHIFT] : modulateur en anneau).

ENVELOPPE OSC

Bouton [ENV DEPTH] Règle

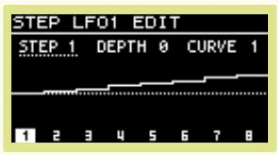
l'intensité de l'enveloppe de hauteur.

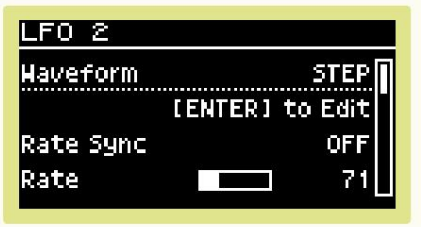
Boutons [A] [D]

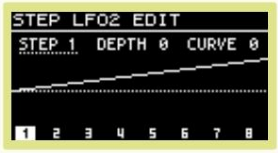
Règlent l'enveloppe de hauteur.

LFO













Ceci configure le changement cyclique appliqué à la tonalité. Actionnez la commande qui applique l'effet, tout en maintenant enfoncé le bouton [ASSIGN] pour définir la cible.

LFO1 / LFO2

Bouton [RATE]

Règle la vitesse de modulation du LFO.

Bouton [TEMPO SYNC] Lorsqu'il

est activé, le cycle du LFO est synchronisé avec le tempo.

Bouton [WAVE]

Sélectionne la forme d'onde du LFO.

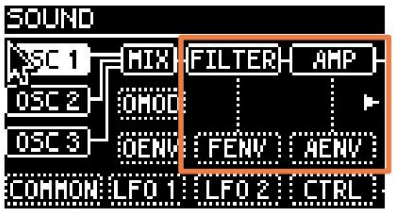
Bouton [DEPTH]

Règle la profondeur du LFO.

Bouton [ASSIGN]

Détermine où le LFO est appliqué (affectation 1–4).

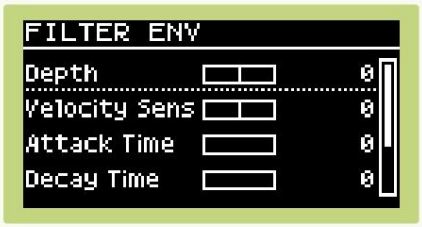




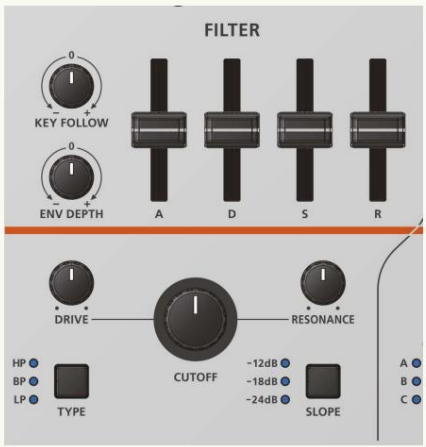
FILTRE

Ajuste les composantes de fréquence du Ton. Utilisez cette section pour créer divers sons en effectuant des modifications temporelles avec l'enveloppe.









FILTRE

Bouton [KEY FOLLOW]

Règle le suivi de tonalité de coupure.

Bouton [ENV DEPTH]

Règle l'intensité de l'enveloppe du filtre.

Curseurs [A] [D] [S] [R]

Ajustent l'enveloppe du filtre.

Bouton [DRIVE]

Règle le degré de distorsion de l'oscillateur.

Bouton [TYPE]

Définit le type de filtre.

Bouton [CUTOFF]

Règle la fréquence de coupure.

Bouton [RESONANCE]

Ajuste la résonance.

Bouton [PENTE]

Définit la pente du filtre.

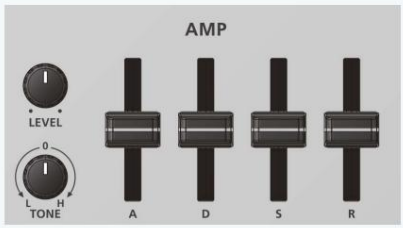
AMP

Règle le volume de la tonalité. Utilisez cette section pour créer divers sons en effectuant des modifications temporelles avec l'enveloppe.









AMP

Bouton [LEVEL]

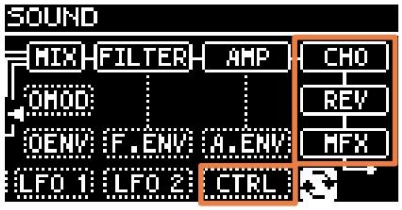
Règle le volume général de toutes les tonalités.

Bouton [TONE]

Ajuste le caractère tonal du ton.

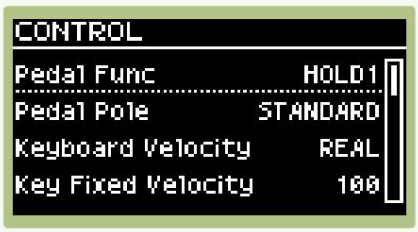
Curseurs [A] [D] [S] [R]

Ajuste l'enveloppe de l'ampli.



CTRL

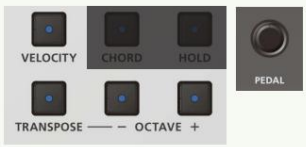
Définit le fonctionnement de chaque contrôleur.



Molette PITCH

Change la hauteur. Déplacez la molette vers le bas (vers vous) pour abaisser le ton, et déplacez la molette vers le haut (loin de vous) pour augmenter le ton. Lorsque vous retirez votre doigt du volant, celui-ci revient en position centrale.







Bouton [VITESSE]

Lorsque cette option est activée, vous pouvez contrôler la dynamique via une touche tactile.

Bouton [TRANSPOSE]

Maintenez ce bouton enfoncé et utilisez les boutons OCTAVE [DOWN] [UP] pour augmenter ou diminuer la plage de hauteur par pas d'un demi-ton.

* Ce paramètre n'est pas stocké dans les tonalités.

Boutons OCTAVE [-] [+]

Augmente ou diminue la plage de hauteur par pas d'une octave.

* Ce paramètre n'est pas stocké dans les tonalités.

Roue MOD

Ajoute du vibrato au son. Lorsque vous déplacez la roue jusqu'en bas (vers vous), aucun effet n'est appliqué. Plus la roue est déplacée vers le haut (loin de vous), plus l'effet est important. La roue ne revient pas à sa position précédente même après avoir relâché votre doigt.

EFFETS

Ceci configure les effets qui ajoutent diverses couleurs tonales.

MFX



TOUR



CHO







MFX

Bouton [ON/OFF]

Active/désactive le MFX.

Bouton [TYPE]

Définit le type MFX.

Boutons [CTRL 1]–[CTRL 3]

Ceux-ci ajustent les paramètres MFX.
Les paramètres à modifier dépendent du type d'effet.

REFRAIN

Bouton [TYPE]

Définit le type de chorus.

RÉVERB/DÉLAI

Bouton [TYPE]

Règle le type de réverbération/délai.

Boutons [CTRL 1] [CTRL 2] [LEVEL]

Ajuste les paramètres de réverbération/délai.
Les paramètres à modifier dépendent du type d'effet.

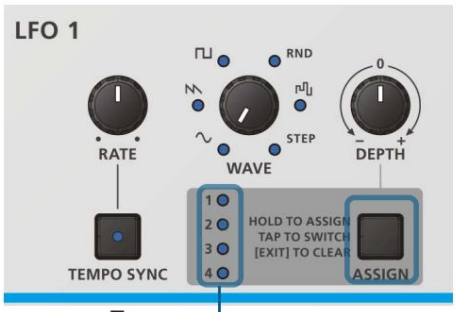
Vous pouvez assigner jusqu'à quatre paramètres respectivement au LFO 1 et au LFO 2.

¹ Actionnez un bouton ou un curseur tout en maintenant enfoncé le bouton [ASSIGN] pour assigner ce paramètre (vous pouvez également régler cela à partir du LFO EDIT écran).

¹ Les paramètres P-MOD (Phase Modulation) et S-MOD (Shaping Modulation) peuvent être assignés à l'aide du pad motionnel. ¹ Reportez-vous à cette liste pour les paramètres attribuables. Ø « Liste d'affectation des paramètres du panneau »

Exemple : assignation des paramètres aux boutons et curseurs

1 ASSIGN Sélectionne ASSIGN 1–4



Le numéro d'attribution actuel s'allume

2 Appui long ATTRIBUER



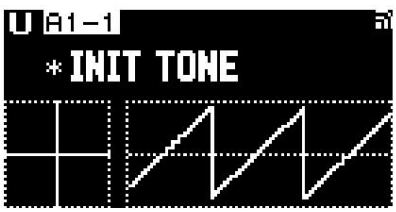
3

Bouton ASSIGN+	Attribue le paramètre utilisé
AFFECTER+ VALEUR	Affecte le paramètre sélectionné
AFFECTER+ SORTIE	Efface l'affectation





4 Libérer ATTRIBUER



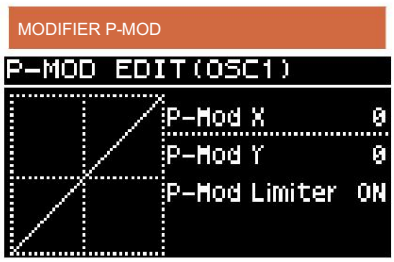
Exemple : attribution des paramètres P-Mod et S-Mod

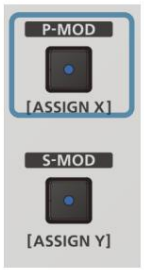
* Cette explication est basée sur P-Mod comme exemple. Pour S-Mod, accédez d'abord à l'écran S-MOD EDIT, puis effectuez les réglages.

1 ASSIGN Sélectionne ASSIGN 1–4

2 P-MOD Passer à l'écran P-MOD EDIT

MODIFIER P-MOD





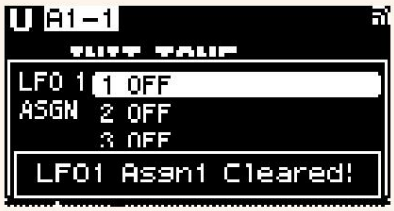
3 Appui long ATTRIBUER



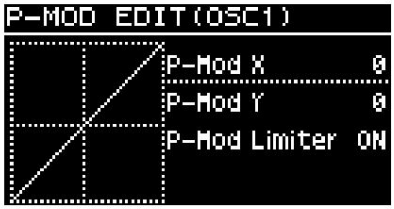
4

AFFECTER+ PAD (horizontal)	Attribue P-Mod X
AFFECTER+ PAD (vertical)	Attribue le P-Mod Y
AFFECTER+ SORTIE	Efface l'affectation





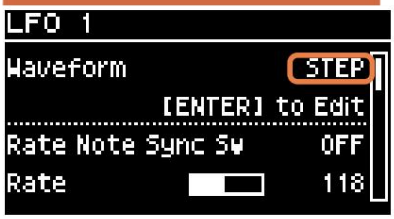
5 Libérer ATTRIBUER



En réglant la forme d'onde du LFO 1/LFO 2 sur « STEP », vous pouvez combiner jusqu'à 16 étapes de courbes pour créer votre propre forme d'onde LFO.
Vous pouvez utiliser l'écran des paramètres pour afficher graphiquement les modifications temporelles des paramètres à modifier.

Opération de base

LFO1



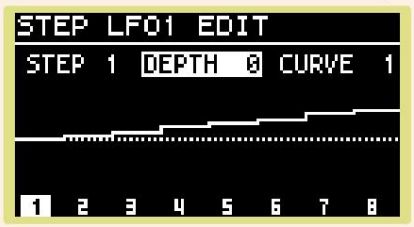
1 VALEUR Sélectionnez STEP pour la forme d'onde



2 VALEUR Sélectionnez [ENTER] pour modifier

ENTRER

ÉTAPE LFO EDIT



3	1 à 16	Modifie l'étape actuelle
	MAJ+ 1 à 16	Modifie la longueur du pas
	TAMPON Opération	X : modifie l'étape en cours Y : modifie la profondeur

Raccourci

Vous pouvez également accéder aux raccourcis suivants depuis STEP LFO EDIT écran.



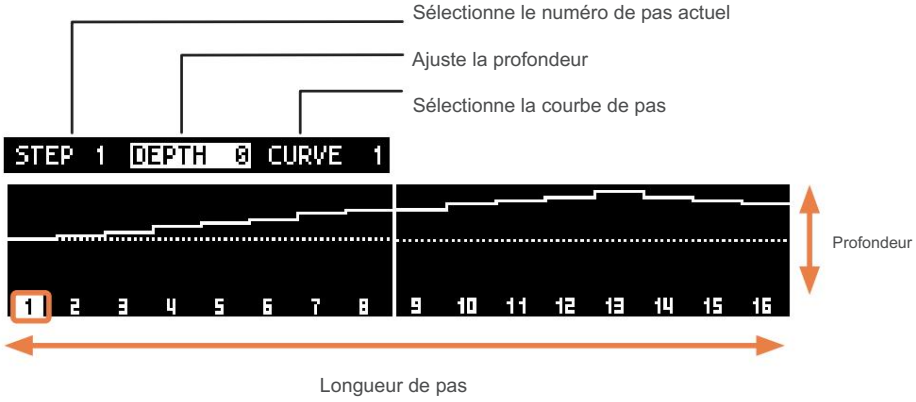
1 WAVE Sélectionnez PAS

VUE LFO 1



L'écran VUE apparaît

2 ENTRER — Appuyez sur ENTER pendant que l'écran VIEW est affiché



* Reportez-vous à cette liste pour les types de courbes en escalier. Ø « Courbe de pas 1-16 »

Vous pouvez attribuer n'importe quel paramètre du panneau aux axes X et Y du pavé tactile pour un contrôle en temps réel.

¹ Lorsque vous contrôlez un paramètre à partir du pad motionnel, celui-ci est appliqué comme un décalage par rapport à la valeur d'origine (les valeurs centrales du pad sont (0, 0)).

¹ Vous pouvez enregistrer les mouvements que vous jouez sur le pad motionnel (motion rec) et lire ces mouvements à différentes vitesses (motion play).

¹ Les mouvements et les paramètres sont stockés pour chaque tonalité.

¹ La position du pad motionnel (là où vous touchez le pad) n'est pas stockée dans les tonalités.

¹ Vous pouvez également sélectionner une motion à partir d'un modèle.

¹ La sensibilité du pad motionnel peut être modifiée. Ø « Motionnel Pad Sens »

TAPIS MOUVEMENTAL

Bouton [P-MOD]

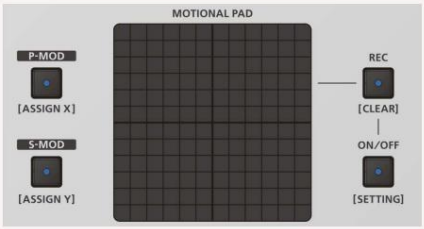
Affiche l'écran P-MOD EDIT.

+SHIFT : affiche l'écran MOTION ASSIGN-X.

Bouton [S-MOD]

Affiche l'écran S-MOD EDIT.

+SHIFT : affiche l'écran MOTION ASSIGN-Y.



TAPIS MOUVEMENTAL

Contrôle le paramètre attribué.

TAPIS MOUVEMENTAL

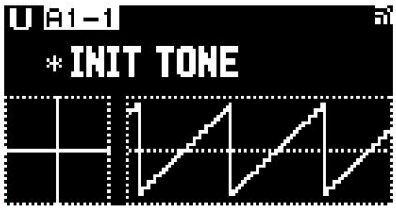
Bouton [ENR.]

Affiche l'écran MOTION REC.

Bouton [ON/OFF]

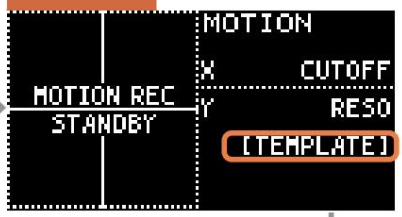
Lit/arrête le mouvement enregistré.

Enregistrement de mouvement

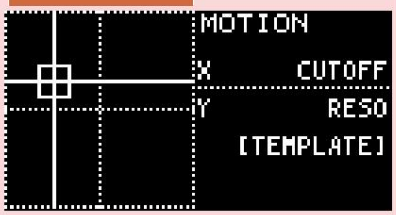


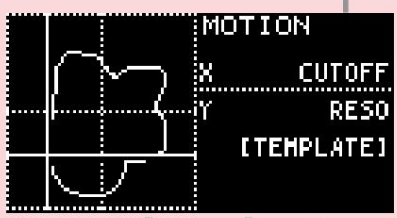
5 SORTIE

ATTENDRE



ENREGISTREMENT DE MOUVEMENT





4 ENREGISTREMENT DE MOUVEMENT

MAJ+ ENREGISTREMENT DE MOUVEMENT — Effacer le mouvement enregistré

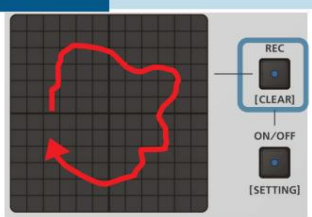
1 MOTION REC — Attente d'enregistrement de mouvement

MODIFIER les opérations courantes (modification du curseur/valeur)

VALEUR — Sélectionnez [MODÈLE]

ENTRER — Passer à MOUVEMENT Écran MODÈLE

2 Utiliser le pad — Démarre l'enregistrement de mouvement



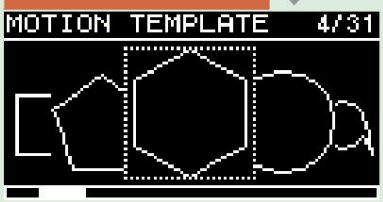
3 Relâchez le tampon — Termine l'enregistrement du mouvement

PAD MOTIONNEL ON/OFF

Réinitialiser la position

* Pour réinitialiser la position, appuyez sur le bouton MOTIONAL PAD [ON/OFF] tout en utilisant une tonalité qui ne contient pas de données enregistrées pour le pad motionnel.

1 MODÈLE DE MOUVEMENT



2

VALEUR — Sélectionne un modèle

MAJ+ VALEUR — Définit le point de départ de la forme

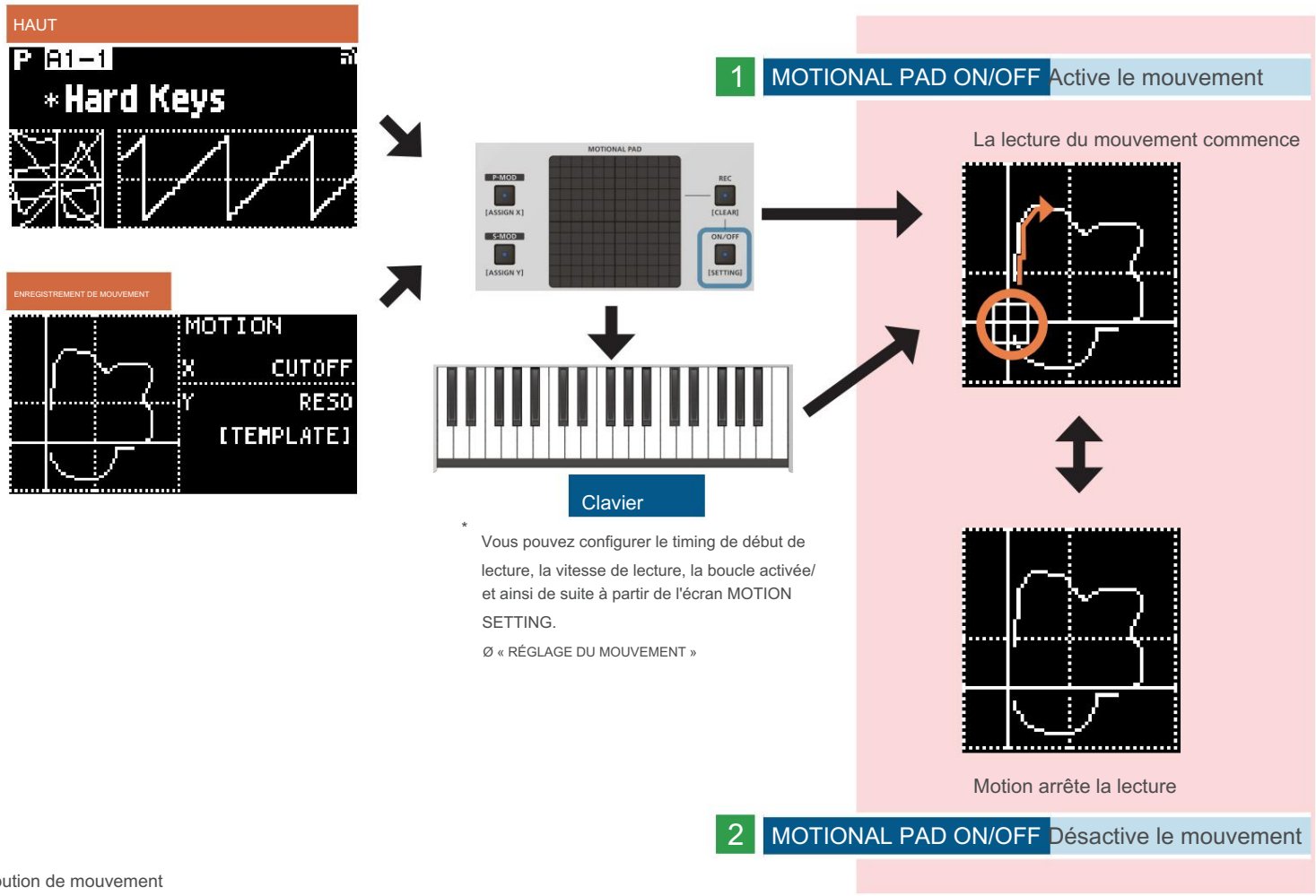
SORTIE — Annuler

3 ENTRER — Active le mouvement et déplace l'écran

Machine Translated by Google

Lecture de mouvement

Lit automatiquement le mouvement enregistré.



* Vous pouvez configurer le timing de début de lecture, la vitesse de lecture, la boucle activée/ et ainsi de suite à partir de l'écran MOTION SETTING.

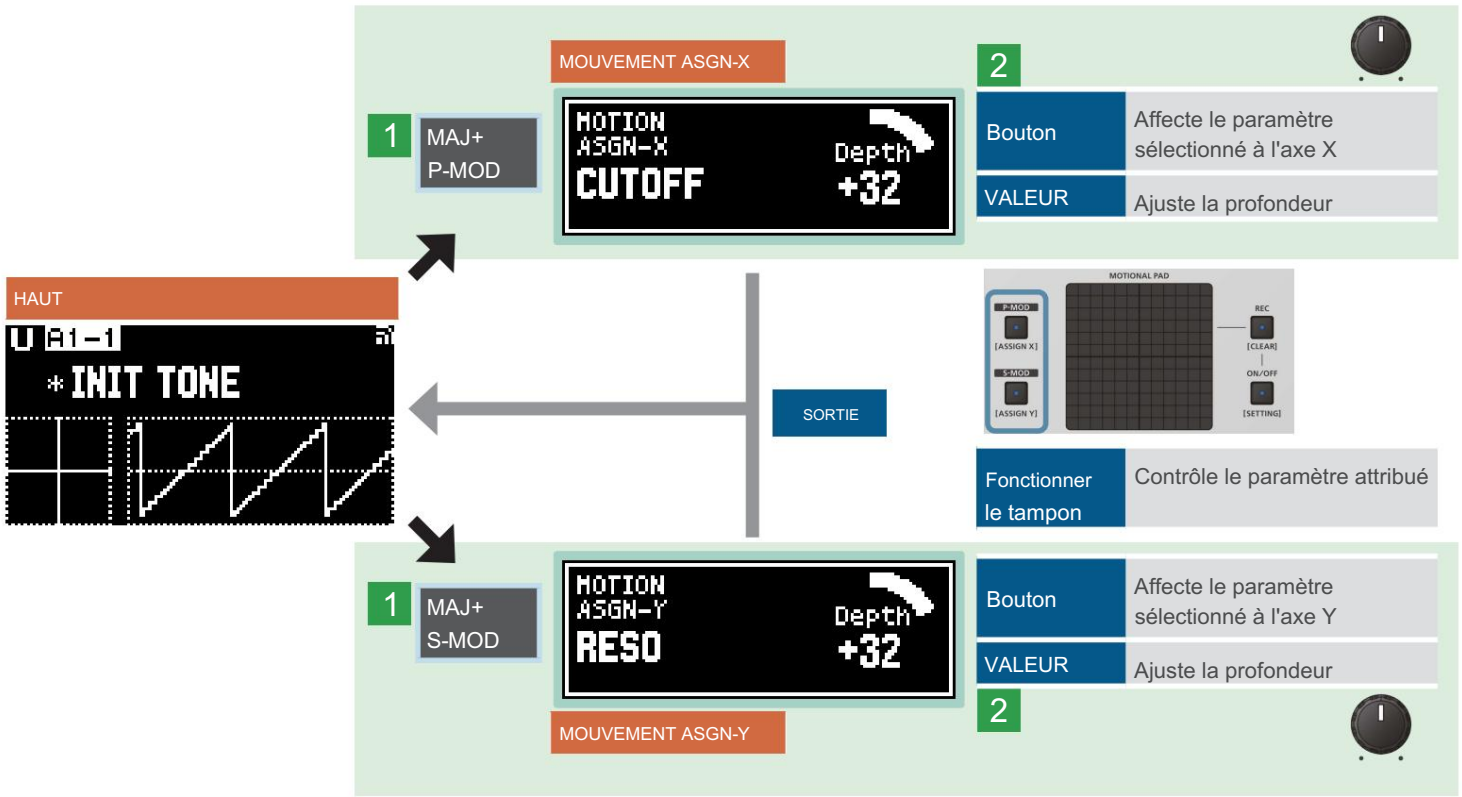
Ø « RÉGLAGE DU MOUVEMENT »

Attribution de mouvement

Attribue des paramètres aux axes X et Y du pad motionnel.

[1] Vous pouvez attribuer ces paramètres pendant que l'écran MOTION ASGN-X (ou Y) est affiché en actionnant un bouton ou un curseur (vous pouvez également régler cela à partir de l'écran MOTION SETTING).

[1] Reportez-vous à cette liste pour les paramètres attribuables. Ø « Liste d'affectation des paramètres du panneau »



Machine Translated by Google

Vous pouvez moduler la forme d'onde OSC 1 (Wavetable OSC) en utilisant soit P-Mod (Phase Modulation) ou S-Mod (Shaping Modulation).

[1] Lorsque les indicateurs du bouton P-Mod ou S-Mod sont allumés, le pad contrôle la valeur directe (et non la valeur de décalage) du paramètre en question pour OSC 1.

[1] Appuyez sur le bouton MOTIONAL PAD [REC] pendant que l'indicateur est allumé pour attribuer le paramètre P-Mod ou S-Mod au signal motionnel. tampon.

Lorsque la boîte de dialogue ci-dessous apparaît, sélectionnez « OK » et appuyez sur le bouton [VALUE] (ENTER) pour passer en attente d'enregistrement de mouvement avec le paramètre attribué.



Allumer

P-MOD [ASSIGN X]

S-MOD [ASSIGN Y]

A1-1 * INIT TONE

Fonctionner le tampon — X : P-Mod X / Y : P-Mod Y

P-MOD

3 SORTIE — Revenir à l'écran TOP tout en étant Modification du mode P

P-MOD EDIT(OSC1)

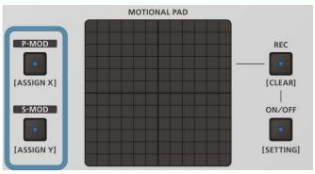
P-Mod X 0
P-Mod Y 0
P-Mod Limiter ON

2 MODIFIER les opérations courantes (modification du curseur/valeur)

1 P-MOD

HAUT





1 S-MOD

S-MOD EDIT(OSC1)

S-Mod Table 1
S-Mod Depth 0
S-Mod Drive 0

2 MODIFIER les opérations courantes (modification du curseur/valeur)

S-MOD

SORTIE 3 — Revenir à l'écran TOP tout en étant Modification du mode S

Allumer

P-MOD [ASSIGN X]

S-MOD [ASSIGN Y]

A1-1 * INIT TONE

Fonctionner le tampon — X : profondeur du module S / Y : lecteur S-Mod

Machine Translated by Google

OSC à table d'ondes

Le Wavetable OSC présente une collection variée de formes d'onde à cycle unique appelée « table ». Différentes formes d'onde sont disposées dans un ordre continu à l'intérieur du tableau et vous pouvez spécifier la position à partir de laquelle commencer la lecture pour jouer des sons uniques dont les formes d'onde changent de différentes manières au fil du temps.

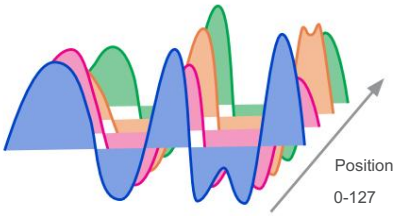
Modulation de phase

La modulation de phase est utilisée pour modifier la forme d'onde de sortie en modulant la phase de la forme d'onde d'entrée. En augmentant la phase même d'une simple forme d'onde d'entrée, vous pouvez apporter des modifications spectaculaires à la forme d'onde pour obtenir une tonalité distinctive.

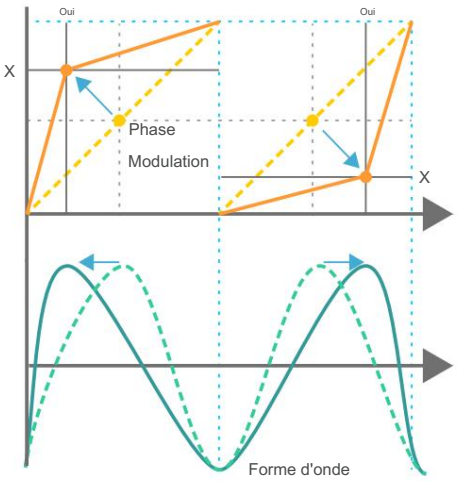
Façonner la modulation

Avec la modulation de mise en forme, vous pouvez moduler le signal de forme d'onde d'entrée à l'aide d'une table de forme d'onde appelée « shaper ». Plus le shaper est complexe, plus les modifications que vous pouvez apporter sont importantes, même sur des formes d'onde d'entrée simples. Cela vous permet de créer des sons riches en composants haute fréquence.

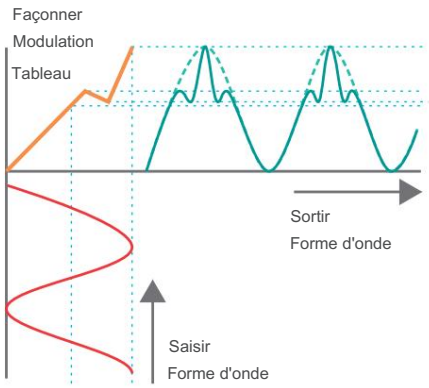
Table d'ondes (exemple)



Relation entre la modulation de phase X/Y et la forme d'onde

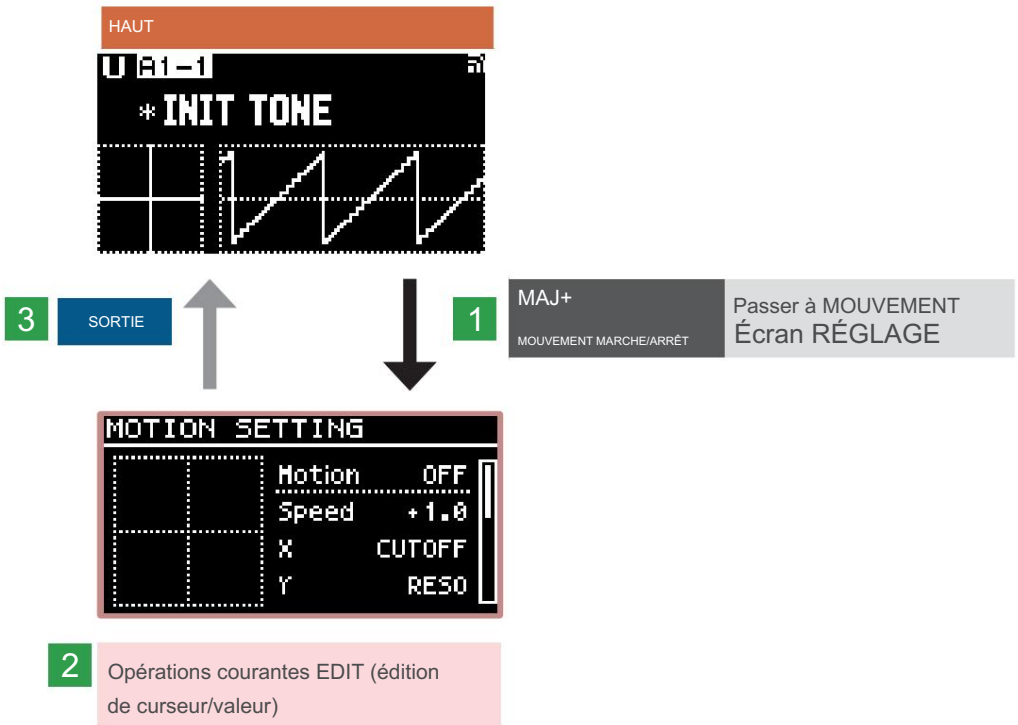


Relation entre la table de modulation de mise en forme et la forme d'onde



Paramètres de mouvement

C'est ici que vous configurez les paramètres liés au mouvement.



2 Opérations courantes EDIT (édition de curseur/valeur)

Modifie le paramètre

Cette fonctionnalité vous permet de jouer des arpèges simplement en appuyant sur les touches.

[1] Les notes que vous saisissez sur le clavier et les notes émises par le séquenceur sont entrées dans l'arpégiateur. Cela vous permet de créer des séquences complexes incluant un jeu d'arpèges.

ARPÈGE

Bouton [ON]

Active/désactive l'arpège.

Bouton [MODE]

Définit le mode de l'arpège.

Bouton [SCALE]

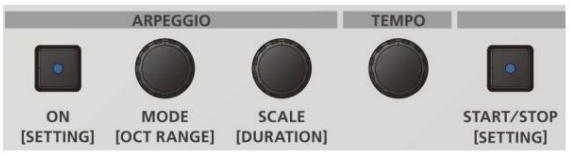
Définit l'échelle de l'arpège.

Bouton [TEMPO]

Ajuste le tempo.

Jeu d'arpège





1

ARPEGGIO ON	Activation/désactivation de l'arpège
MODE	Sélectionne le mode
ÉCHELLE	Ajuste l'échelle
MAJ+ MODE	Ajuste la plage d'octave
MAJ+ ÉCHELLE	Ajuste la durée

2



Clavier	Joue l'arpège
PRISE	Maintient la lecture de l'arpège
TEMPO	Tempo de l'arpégiateur/ séquenceur

Paramètres d'arpège

1 MAJ+ ARPÈGE ACTIVÉ

MAJ+ ARPÈGE SUR	Aller à ARPEGGIO Écran RÉGLAGE



3 SORTIE

2

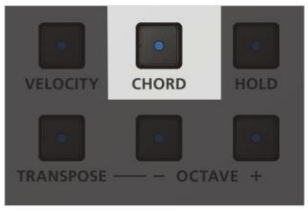
Opérations courantes EDIT (édition de curseur/ valeur)

Modifie le paramètre

Machine Translated by Google

Vous pouvez utiliser la fonction de mémoire d'accords pour jouer des accords entiers que vous avez préalablement enregistrés, simplement en jouant une note sur le clavier. [1]

L'accord est transposé en fonction des touches que vous jouez. [1] Vous pouvez enregistrer les accords que vous jouez en utilisant la mémoire d'accords dans le séquenceur. [1] Les paramètres de mémoire d'accords sont stockés pour chaque son.



Bouton [CHORD]

Active /désactive la mémoire d'accords.

Le bouton s'allume lorsqu'il est allumé.

Appuyez longuement sur le bouton pour enregistrer un accord.

Jeu de mémoire d'accords



1 3

CHORD Activer/désactiver la mémoire d'accords

* Le bouton s'allume lorsqu'il est activé.



2 Le clavier joue des accords

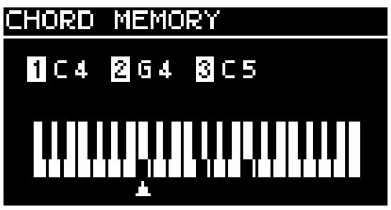
Entrée de mémoire d'accords



3 **Libérer ACCORD** Termine l'enregistrement de l'accord et active la mémoire d'accords

1 **Appui long ACCORD**





2

Clavier Jouez un accord sur le clavier pour l'enregistrer

* Jouez un accord tout en appuyant sur [CHORD].

* Le numéro de note enregistrée est affiché à l'écran.

* Vous pouvez enregistrer jusqu'à huit notes.

Il s'agit d'un séquenceur de motifs qui vous permet d'enregistrer jusqu'à 64 pas. Deux types d'enregistrement sont disponibles, en temps réel et pas à pas.

[1] Les modèles sont stockés pour chaque tonalité.

SÉQUENCEUR

Boutons [START/STOP] [REC] [TIE] [REST] [EDIT]

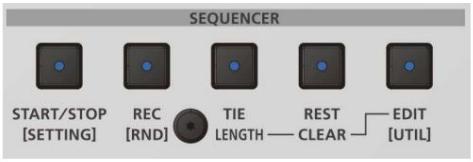
Ces boutons configurent les paramètres du séquenceur.

Boutons [1]–[16]

Ces boutons indiquent les étapes. Lorsque l'écran TONE LIST s'affiche pendant la lecture du motif, les boutons [1]–[16] redeviennent des boutons de changement de tonalité, vous permettant de changer de tonalité en temps réel pendant la lecture du motif.

Opération de base





START/STOP	Lecture/arrêt du motif
REC	Aller à REC STANDBY écran
MODIFIER	Passer à l'écran MODIFIER
MAJ+ REC	Aller à ALÉATOIRE Écran MOTIF
MAJ+ MODIFIER	Aller au SÉQUENCEUR Écran UTILITAIRE
MAJ+ COMMENCER ARRÊTER	Aller au SÉQUENCEUR Écran RÉGLAGE
MODIFIER+ REC *	Défaire refaire

* Revient à l'opération d'enregistrement précédente (annuler). Appuyez à nouveau sur le bouton pour revenir à l'état d'origine (refaire).

Paramètres du séquenceur

C'est ici que vous configurez les paramètres liés au séquenceur.

Ce paramètre est stocké pour chaque motif.

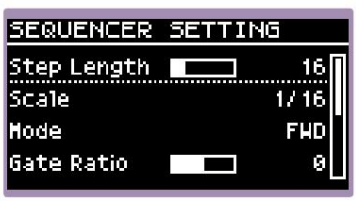
HAUT



MAJ+ COMMENCER ARRÊTER	Aller au SÉQUENCEUR Écran RÉGLAGE

3 SORTIE

MAJ+ COMMENCER ARRÊTER 1



2 Opérations courantes EDIT (édition de curseur/valeur)

Modifie le paramètre

Machine Translated by Google

Lit le motif.

[1] Vous pouvez couper les pas pendant la lecture, ainsi que modifier la plage de lecture des pas pour faire varier le motif.



MODIFIER+LIER
Appui long

Fonctionner le pad Changer la première/dernière étape

* pouvez modifier la plage de lecture pas à pas (premier/dernier pas) en actionnant le pad mobile tout en maintenant enfoncés les boutons [EDIT] et [TIE] pendant la lecture du motif. Relâchez les boutons pour désactiver le réglage.

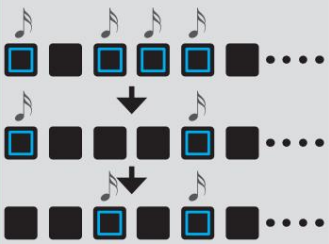
START/STOP	Lecture/arrêt du motif

* Les boutons [1]–[16] clignotent en fonction de la position de lecture.

Clavier	Transposer le motif

* Réglez Play/Trans sur « ON » dans l'écran SEQUENCER SETTING.

TEMPO	Tempo du séquenceur/ arpège
MAJ+1	Passer à la page (ÉTAPES 1 à 16)
MAJ+2	Passer à la page (ÉTAPES 17 à 32)
MAJ+3	Passer à la page (ÉTAPES 33 à 48)
MAJ+4	Passer à la page (ÉTAPES 49 à 64)
1 à 16	Couper une étape



* Appuyez sur les boutons [1]–[16] allumés pour les couper (les boutons s'éteignent). Appuyez à nouveau sur les boutons pour réactiver les étapes.

* Vous pouvez également couper le son pendant la lecture d'un motif.

* Les boutons redeviennent des boutons de changement de tonalité lorsque l'écran TONE LIST est affiché.

MAJ+ENR	Aller à ALÉATOIRE Écran MOTIF

Modèle aléatoire

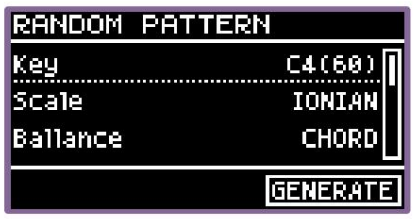
Spécifie un paramètre pour générer un modèle aléatoire.

[1] Vous pouvez également exécuter cette opération pendant la lecture d'un motif.

[1] Vous ne pouvez pas générer d'accords à l'aide de la fonction de motif aléatoire.

5 SORTIE

MAJ+ REC 1



2 Opérations courantes EDIT (édition de curseur/valeur)

Modifie le paramètre

3 VALEUR Sélectionnez GÉNÉRER

ENTRER 4

Un motif aléatoire est généré

MAJ+ REC

* Vous pouvez également générer à nouveau en appuyant sur [SHIFT] + [ENREGISTREMENT].

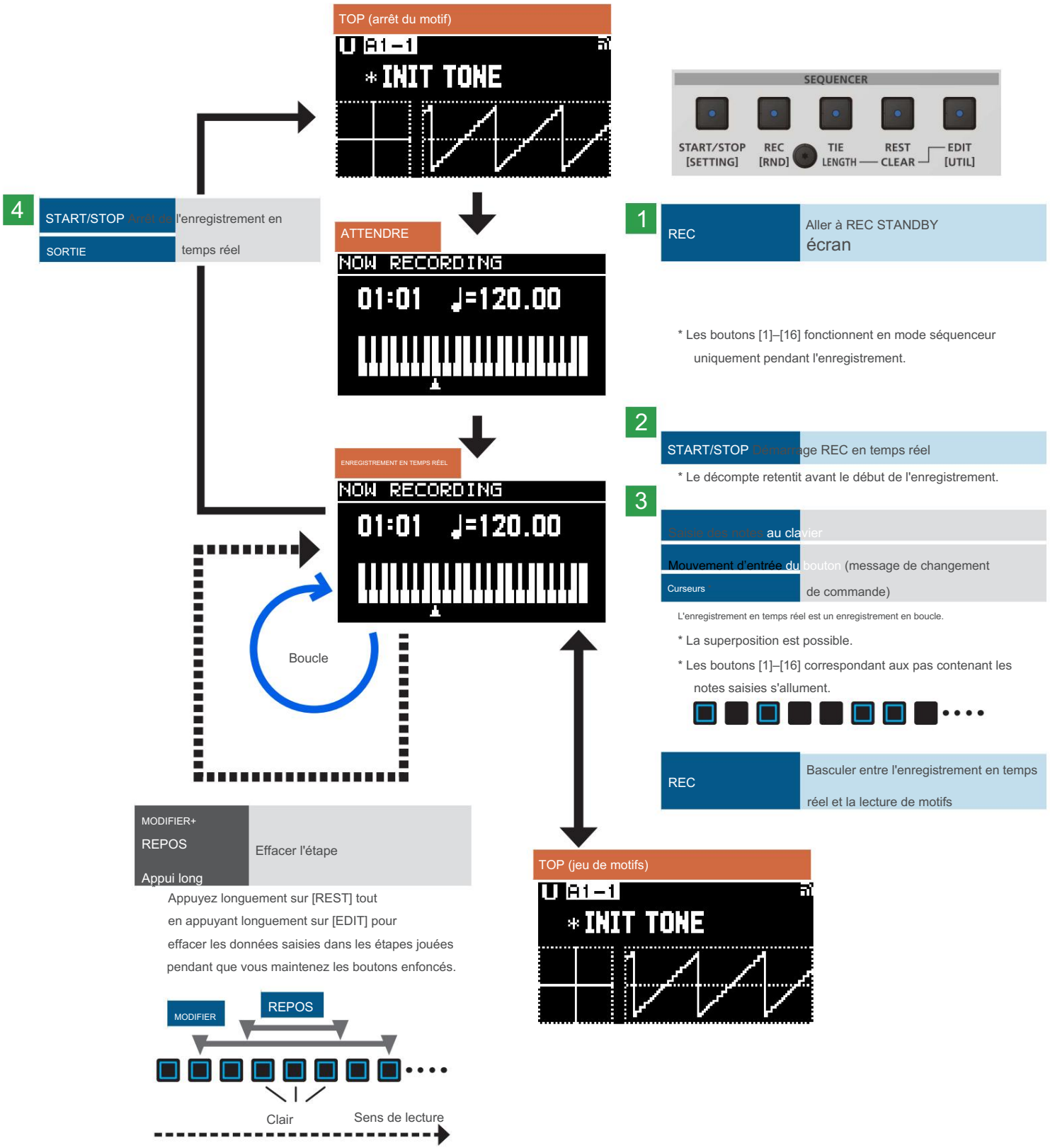
Machine Translated by Google

Cette méthode d'enregistrement vous permet d'enregistrer des boucles en jouant sur le clavier ou les contrôleurs en temps réel tout en écoutant le son du clic.

[1] Vous pouvez basculer en toute transparence entre l'enregistrement en temps réel et la lecture de motifs sans arrêter la lecture de motifs.

[1] Vous pouvez effacer (supprimer) une partie des données que vous avez enregistrées.

[1] Reportez-vous à la liste des paramètres pour lesquels des mouvements peuvent être enregistrés. Ø « Liste d'affectation des paramètres du panneau »



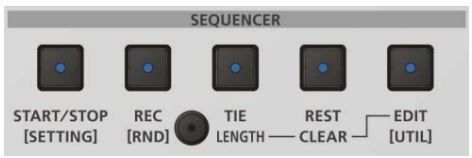
Cette méthode d'enregistrement vous permet de jouer les touches pour spécifier l'ordre des hauteurs de notes.

¹ Outre les notes, vous pouvez également enregistrer les valeurs des boutons et des curseurs (sous forme de mouvement) pour les étapes spécifiées.

¹ La position de saisie actuelle est appelée « étape actuelle ».

TOP (arrêt du motif)





ATTENDRE



1 REC — Aller à REC STANDBY écran

* Les boutons [1]–[16] fonctionnent en mode séquenceur uniquement pendant l'enregistrement.

2 MODIFIER — Début de l'enregistrement des étapes

ÉTAPE ENREGISTREMENT



MODIFIER+ CRAVATE — Appui long

1 à 16	Déplacer l'étape actuelle
MAJ+1	Passer à la page (ÉTAPES 1 à 16)
MAJ+2	Passer à la page (ÉTAPES 17 à 32)
MAJ+3	Passer à la page (ÉTAPES 33 à 48)
MAJ+4	Passer à la page (ÉTAPES 49 à 64)

* Exemple : comment déplacer l'étape en cours au 31 :

appuyez sur [SHIFT] + [2] pour passer à la page 2, puis appuyez sur [15]

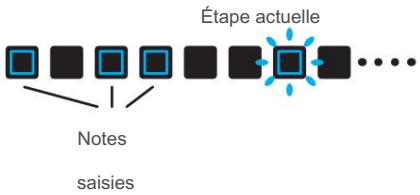
VALEUR	Modifie la longueur du pas (STEP 1–64)
1 à 16	Modifie la longueur du pas (uniquement pour les ÉTAPES 1 À 16)

4 REC / MODIFIER / SORTIE — Arrêt de l'étape REC

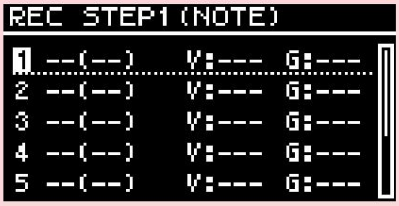
4 COMMENCER ARRÊTER — Passer à la lecture du motif EDIT Écran ÉTAPE

* Le bouton correspondant à l'étape en cours (la position de saisie actuelle) clignote.

* Les boutons de pas pour lesquels une note a été saisie s'allument.



Notes de saisie



Appui long 1 à 16 + 

Mouvements d'entrée



3 Notes de saisie au clavier

* Une fois que vous avez saisi une note, la séquence avance automatiquement vers l'étape en cours.

* Vous pouvez jouer un accord pour saisir jusqu'à huit notes par pas.

* L'enregistrement se termine une fois que vous avez saisi la dernière étape.

TIE — Entrez une égalité

Une égalité est entrée lorsque vous appuyez sur [TIE] au pas suivant après qu'une note ait été entrée.

REPOS — Saisir un silence

3 Bouton — Saisir un mouvement (message de changement de commande)

* Actionnez les boutons et les curseurs tout en appuyant longuement sur les boutons [1]–[16], qui correspondent aux étapes pour lesquelles vous souhaitez saisir un mouvement.

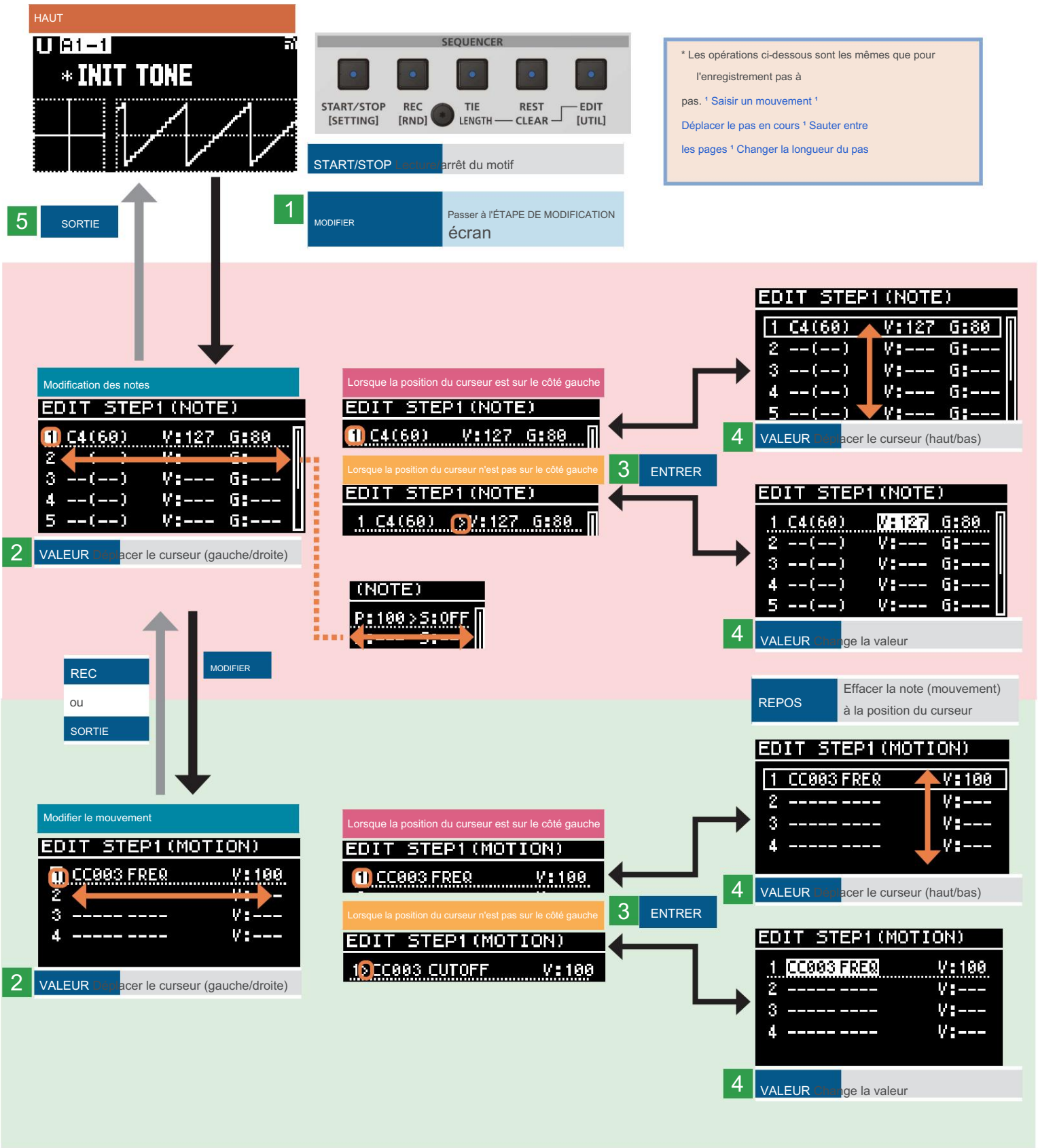
* Vous pouvez saisir jusqu'à quatre paramètres pour les mouvements par étape.

* Se référer à cette liste pour connaître les paramètres pour lesquels les mouvements peuvent être enregistrés.

Ø « Liste d'affectation des paramètres du panneau »

Machine Translated by Google

Vous pouvez librement modifier les motifs que vous avez enregistrés ultérieurement.



Données pouvant être saisies/modifiées

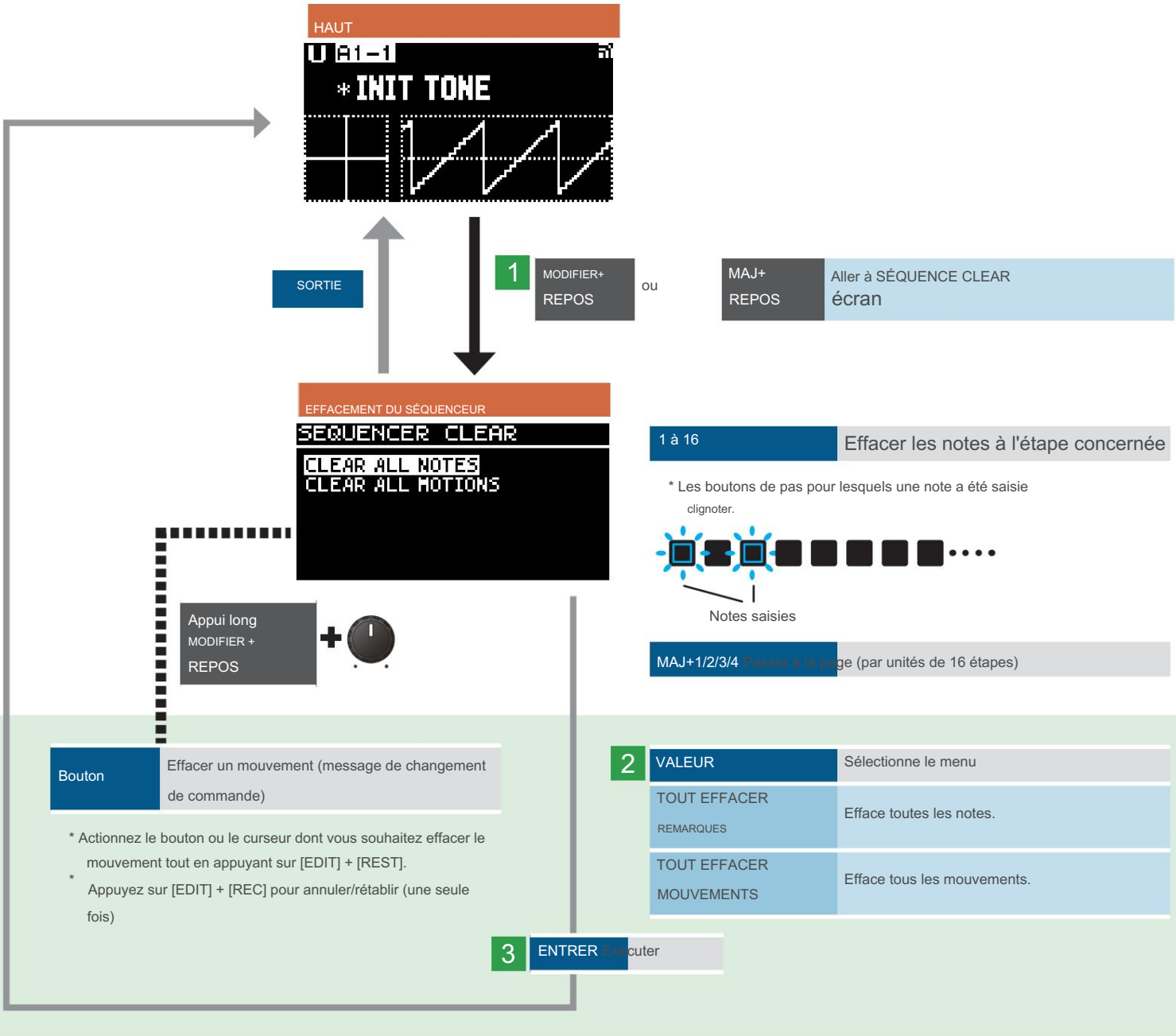


Note N° Vitesse Porte Probabilité Sous-étapes N° CC Valeur du paramètre

Machine Translated by Google

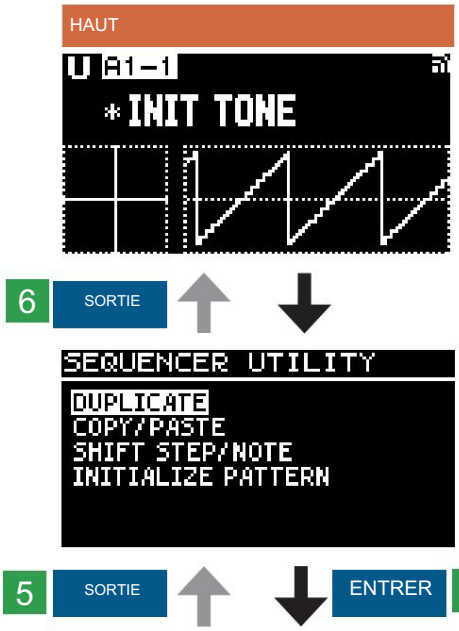
Séquenceur clair

Voici comment effacer des notes ou des mouvements d'un motif que vous avez enregistré.



Machine Translated by Google

C'est ici que vous configurez les paramètres des motifs enregistrés.



1 MAJ+ MODIFIER — Aller au SÉQUENCEUR Écran UTILITAIRE

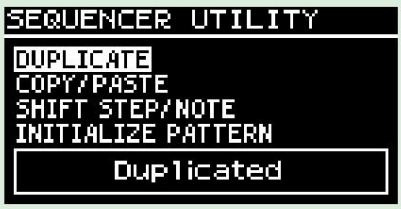
2 VALEUR — Sélectionne le menu

4

DUPLIQUER

Copie (duplique) l'intégralité du motif (notes et mouvements) jusqu'à la fin.

* Ceci est désactivé lorsque la longueur de pas est réglée sur 64 (réglage maximum).



ENTRER Exécuter



Longueur du pas = 3

COPIER COLLER

Copie l'intégralité du motif ou le contenu d'une étape spécifique et le colle dans un autre motif ou étape.



VALEUR Sélectionnez STEP ou PATTERN

ENTRER Confirmer

VALEUR Sélectionnez COPIER ou COLLER

ENTRER Exécuter

ÉTAPE/REMARQUE DE MAJ

Décale la position des pas ou les numéros de notes de l'ensemble du motif vers l'arrière/l'avant (haut/bas).



EDITER les opérations courantes (curseur/ modification de la valeur)

Modifie le paramètre

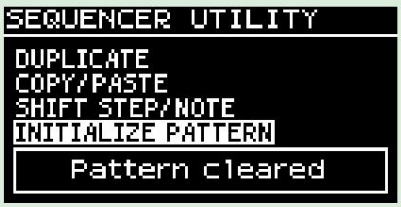
VALEUR Sélectionne SET

ENTRER Exécuter

INITIALISER LE MOTIF

Initialise un motif entier.

Les paramètres SEQUENCER SETTING sont également initialisés.



ENTRER Exécuter

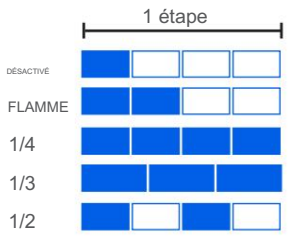
Paramètres de l'utilitaire du séquenceur

Paramètre	Valeur	Explication
COPIER COLLER		
---	ÉTAPE	Définit le contenu d'une seule étape comme cible.
	MODÈLE	Définit l'intégralité du contenu du motif comme cible.
---	COPIE	Copie une seule étape ou le motif entier. Pour la copie pas à pas, le contenu est copié à la position de pas actuelle (spécifiée à l'aide des boutons [1]–[16]).
	PÂTE	Colle un seul pas que vous avez copié ou le motif entier. Pour le collage pas à pas, le contenu est collé à la position de pas actuelle (spécifiée à l'aide des boutons [1]–[16]). Vous pouvez également coller le contenu que vous avez copié dans un modèle distinct.
ÉTAPE/REMARQUE DE MAJ		
Étape	-16–+16	Une valeur positive décale la position du pas vers la droite et une valeur négative décale la position du pas vers la gauche.
Transposer	-24–+24	Une valeur positive décale la tonalité vers le haut et une valeur négative la décale vers le bas (toutes deux en demi-tons).

Modifier les paramètres de l'étape

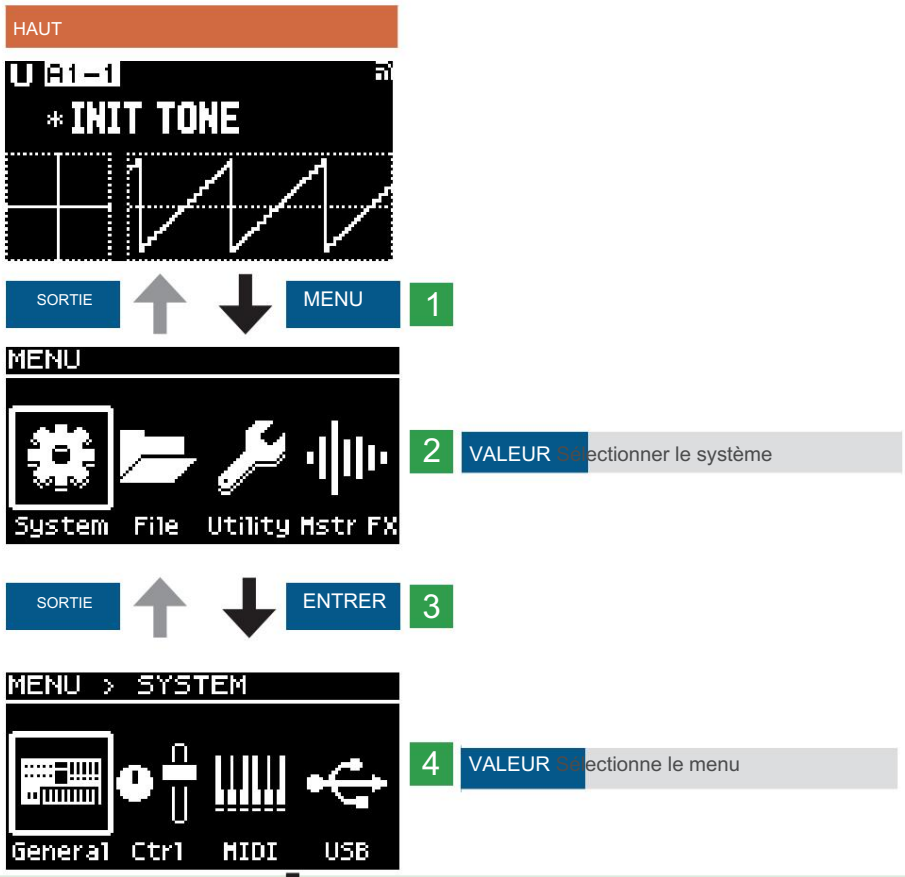


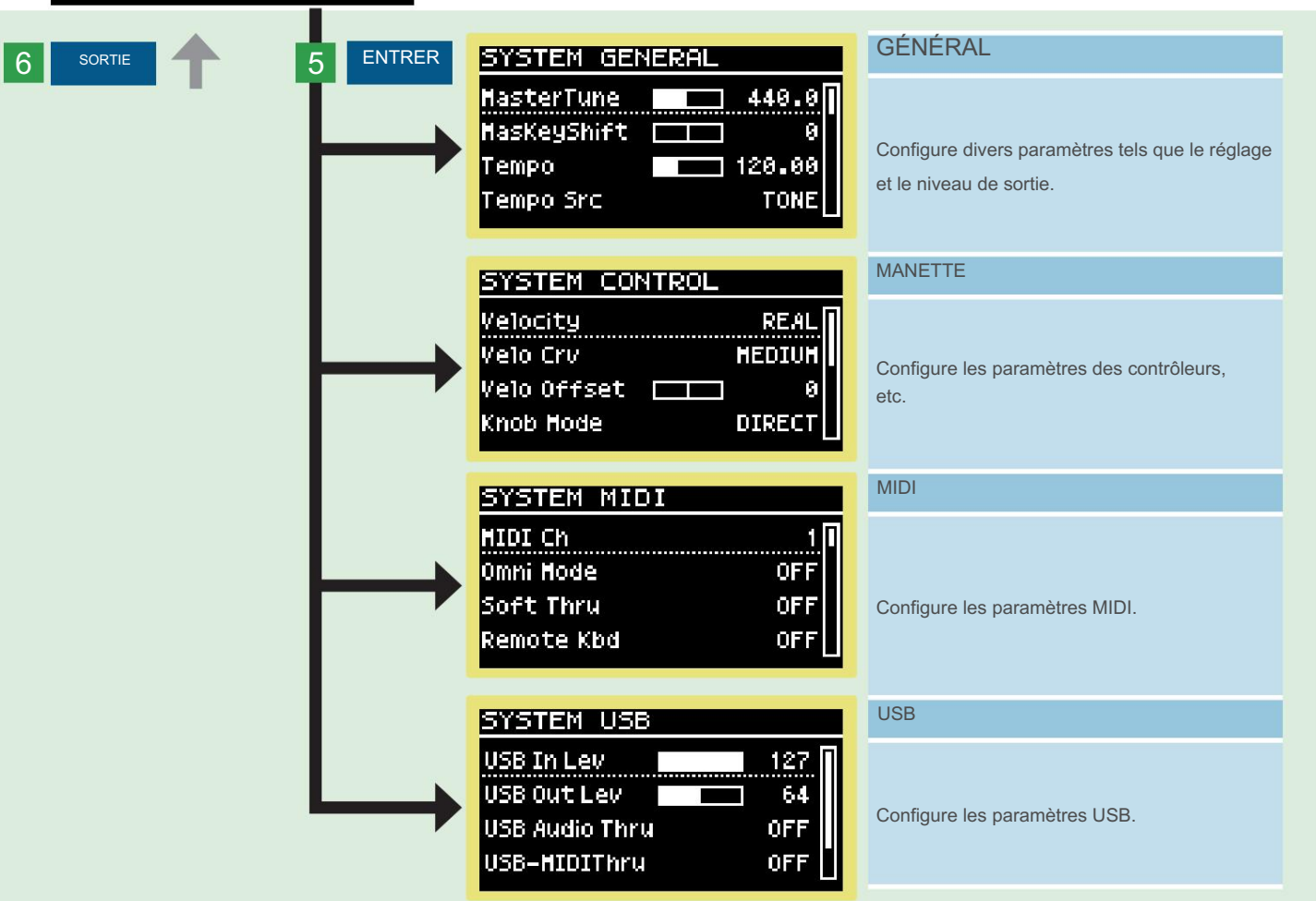
Note N° Vitesse Porte Probabilité Sous-étapes N° CC Valeur du paramètre

Paramètre	Valeur	Explication
EDIT STEP		
Remarque n°	C-1–G9	Numéro de note
Rapidité	0 à 127	Définit la force avec laquelle les notes que vous jouez sur le clavier sonnent.
Grille	0 à 100, ÉGALITÉ	Définit le rapport de longueur de note pour le pas. TIE : Les notes du pas en cours sont reliées aux notes du pas suivant par un lien.
Probabilité	0 à 100	Définit la probabilité que le pas sonne.
Sous-étapes	ARRÊT, FLAMME, 1/4, 1/3, 1/2	Définit la manière dont les sons sont joués de manière répétée au cours d'un pas. 
N° CC	CC001 à CC119, PLIER	Numéro de changement de contrôle
Paramètre —		Le nom du paramètre
Valeur 0–127 (255)		Valeur

C'est ici que vous configurez les paramètres généraux de cet instrument. [1] Les paramètres système sont enregistrés en interne sous la forme d'une seule collection. Les paramètres sont enregistrés automatiquement lorsque vous revenez au menu écran.

[1] Ne coupez pas l'alimentation lorsque « Now Writing... » s'affiche à l'écran.





GÉNÉRAL

Configure divers paramètres tels que le réglage et le niveau de sortie.

MANETTE

Configure les paramètres des contrôleurs, etc.

MIDI

Configure les paramètres MIDI.

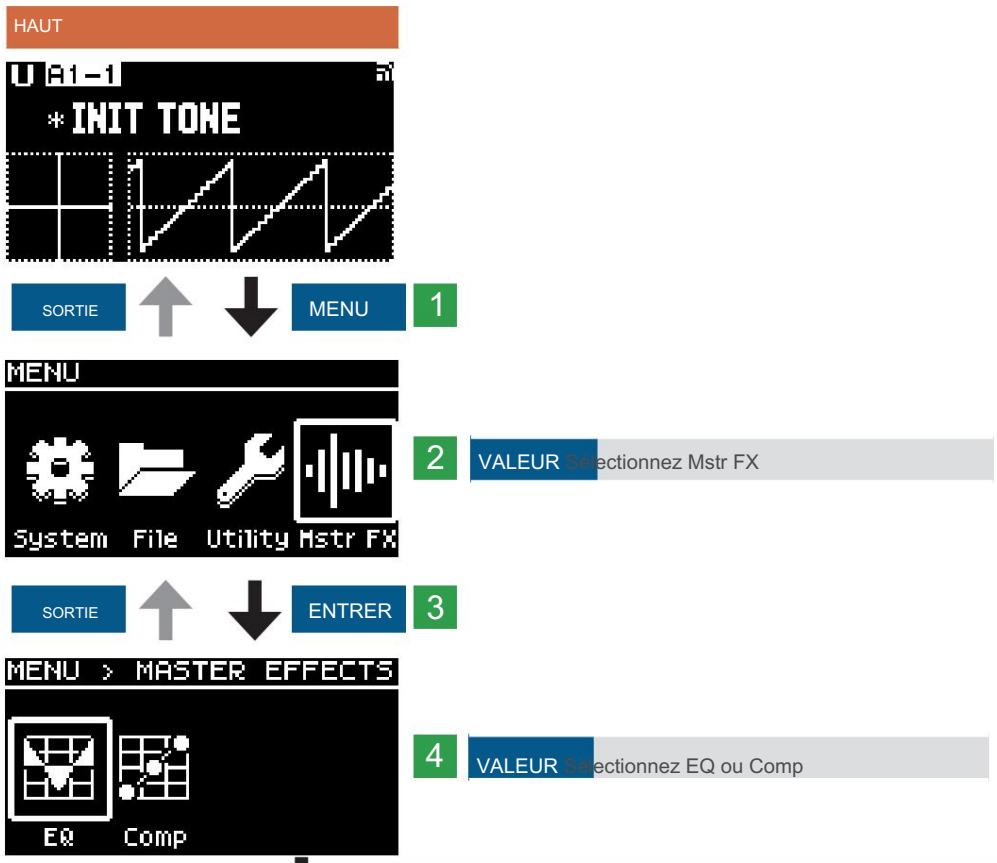
USB

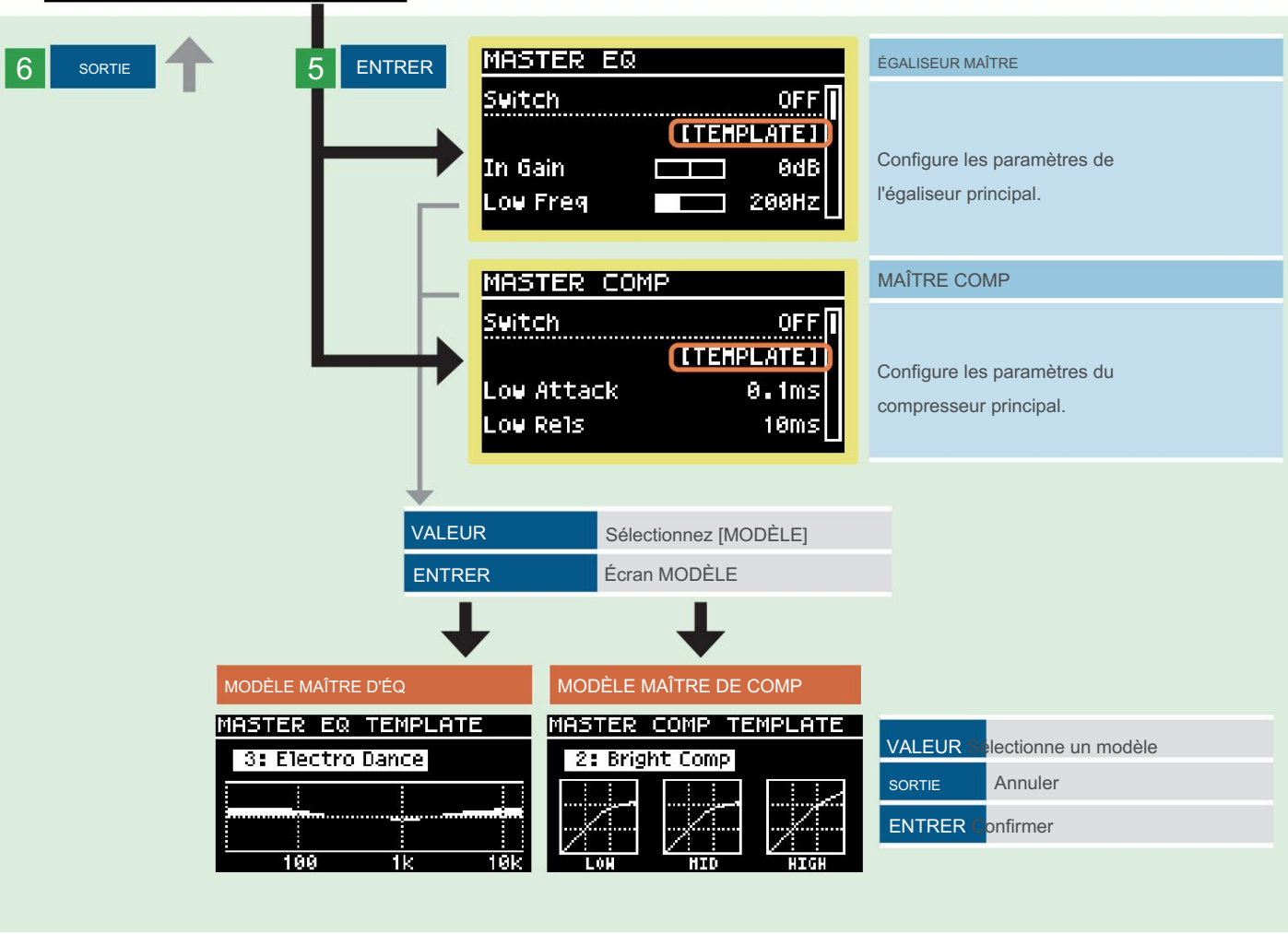
Configure les paramètres USB.

Ceci configure les paramètres d'effet principal communs pour l'ensemble de l'instrument.

[1] Les paramètres d'effet principal sont enregistrés en interne sous la forme d'une seule collection. Les paramètres sont automatiquement enregistrés lorsque vous revenez au écran de menu.

[1] Ne coupez pas l'alimentation lorsque « Now Writing... » s'affiche à l'écran.





Sauvegarde

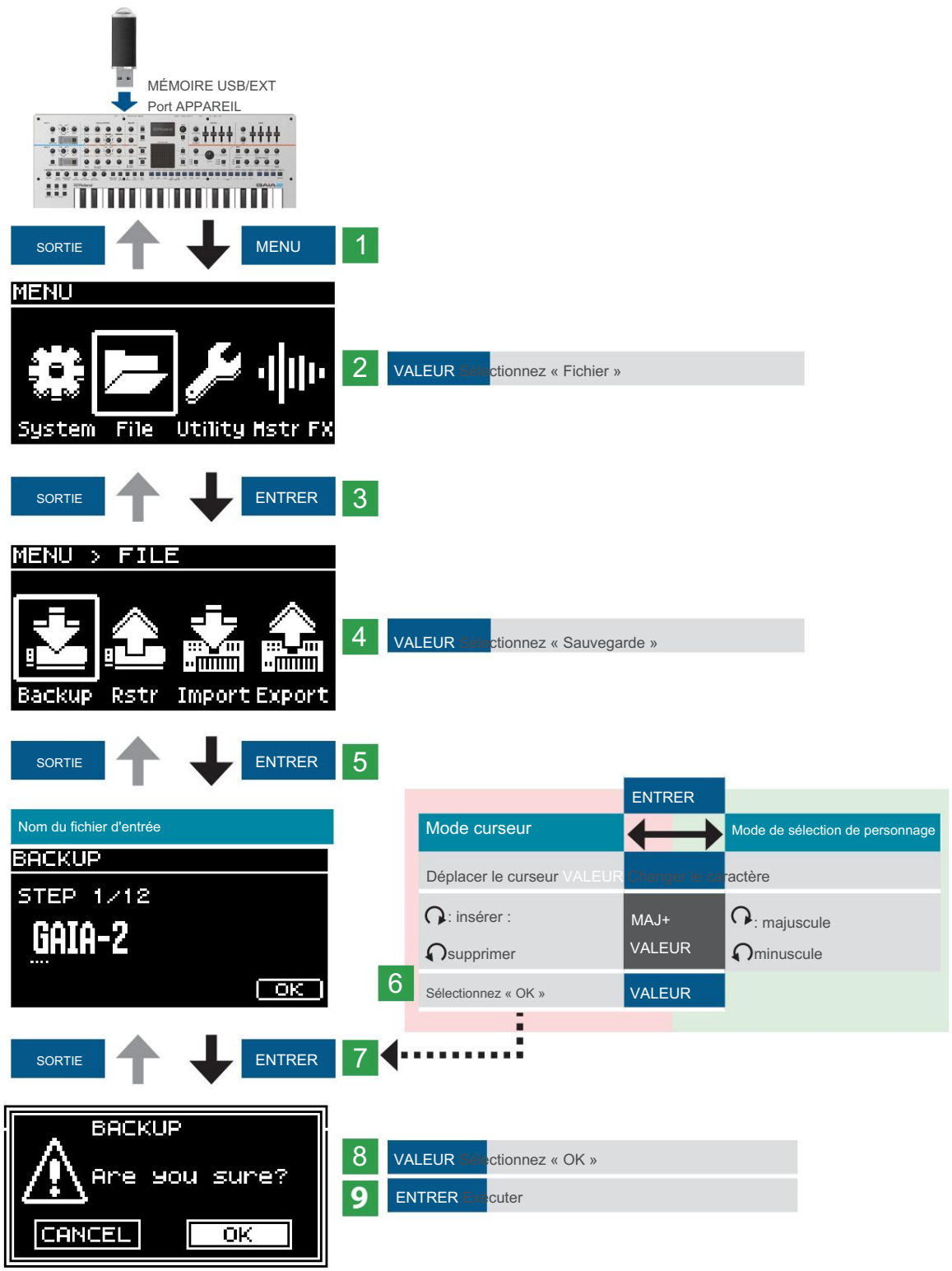
Voici comment sauvegarder les données stockées sur cet instrument sur une clé USB.

Données sauvegardées [1]

Données de tonalité utilisateur

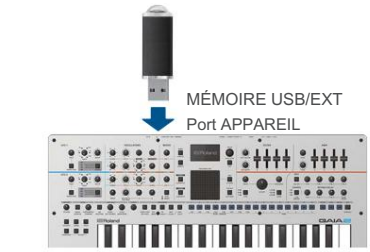
[1] Paramètres système

* Le fichier de sauvegarde (.SVD) est enregistré à l'emplacement suivant : Clé USB\ROLAND\GAIA-2\BACKUP.



Voici comment restaurer les données que vous avez sauvegardées sur une clé USB sur cet instrument.

* Toutes les données utilisateur sont écrasées lorsque vous exécutez l'opération de restauration. Si vous avez enregistré des données importantes sur cet instrument, attribuez-lui un nom différent et sauvegardez-le sur une clé USB avant de restaurer.

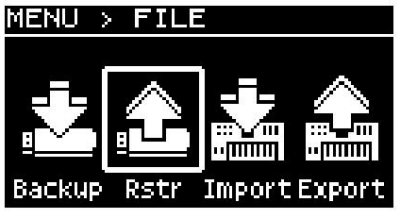


SORTIE MENU 1



2 VALEUR Sélectionnez « Fichier »

SORTIE ENTRER 3



4 VALEUR Sélectionnez « Rstr »

SORTIE ENTRER 5

Sélectionnez le fichier à restaurer



6 VALEUR Sélectionnez le fichier à restaurer

SORTIE ENTRER 7



8 VALEUR Sélectionnez « OK »

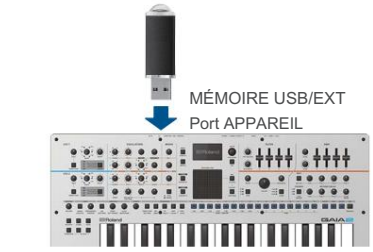
9 ENTRER Exécuter

* Une fois que « Terminé » apparaît, éteignez puis rallumez l'appareil.

Voici comment exporter les données de tonalité utilisateur sélectionnées vers une clé USB.

* Vous ne pouvez pas utiliser les données de tonalité utilisateur du GAIA-2 avec un autre modèle.

* Le fichier d'exportation (.SVZ) est enregistré à l'emplacement suivant : Clé USB\ROLAND\SOUND.

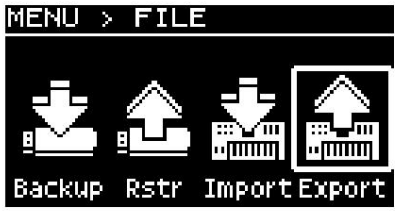


SORTIE — MENU — 1



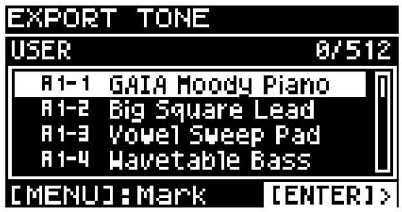
2 VALEUR Sélectionnez « Fichier »

SORTIE — ENTRER — 3



4 VALEUR Sélectionnez « Exporter »

SORTIE — ENTRER — 5



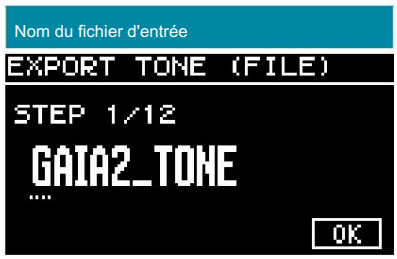
6 VALEUR Sélectionnez une tonalité

7 MENU Marquer les tonalités à exporter

MENU+ VALEUR — Sélectionnez la tonalité pendant le marquage

MENU+ ENTRER — Marquez tous les tons

SORTIE — ENTRER — 8



ENTRER

Mode curseur ⟷ Mode de sélection de personnage

Déplacer le curseur VALEUR Changer le caractère

: insérer / : supprimer — MAJ+ VALEUR — : majuscule / : minuscule

9 Sélectionnez « OK » — VALEUR

SORTIE — ENTRER — 10



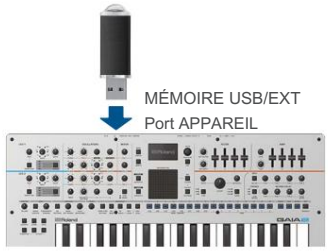
11 VALEUR Sélectionnez « OK »

12 ENTRER Exécuter

Voici comment importer les tonalités que vous avez exportées dans les tonalités utilisateur.

* Enregistrez le fichier que vous souhaitez importer (.SVZ ou .SDZ) à l'emplacement suivant : Clé USB\ROLAND\SOUND.

* Si une extension de modèle est installée, vous pouvez également importer des sons pour ce modèle (Packs de sons d'extension de modèle) que vous avez téléchargés. de Roland Cloud.

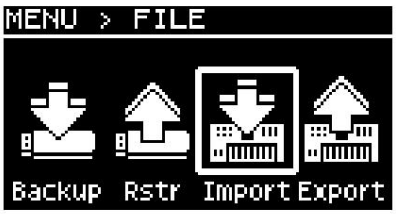


SORTIE MENU 1



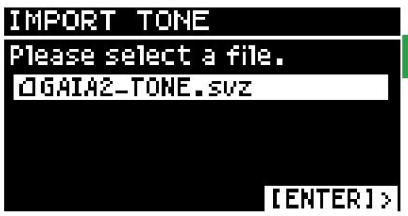
2 VALEUR Sélectionnez « Fichier »

SORTIE ENTRER 3



4 VALEUR Sélectionnez « Importer »

SORTIE ENTRER 5



6 VALEUR Sélectionnez le fichier à importer

SORTIE ENTRER 7

* Pour les tonalités de destination d'importation, les tonalités nommées « INIT TONE » sont prioritaires lorsqu'elles sont sélectionnées. Assurez-vous de vérifier si les tonalités que vous ne souhaitez pas écraser sont exclues avant l'importation.

Sélectionnez les tonalités sources d'importation



8 VALEUR Sélectionnez une tonalité

MENU Marquez les tons que vous souhaitez importer

9 ENTRER

SORTIE

Sélectionnez les tonalités de destination d'importation



ENTRER 11

10 VALEUR Sélectionnez une tonalité

MENU Marquer les tonalités de destination d'importation

Commun à et 10

MENU+ VALEUR	Sélectionnez la tonalité pendant le marquage
MENU+ ENTRER	Marquez tous les tons



12 VALEUR Sélectionnez « OK »

ENTRER Exécuter

Voici comment les paramètres que vous avez modifiés et enregistrés sur le GAIA-2 peuvent être rétablis à leurs paramètres d'usine.

* Lorsque vous exécutez cette opération, tous les paramètres enregistrés, y compris les paramètres sonores seront perdus.
* Si vous avez besoin ultérieurement des paramètres actuels, veillez à utiliser la fonction de sauvegarde pour enregistrer les paramètres actuels avant de restaurer les paramètres d'usine. Ø « Sauvegarde »

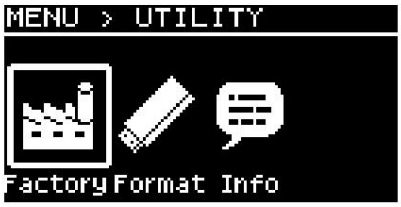


SORTIE ↑ ↓ MENU 1



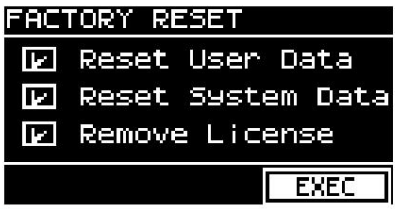
VALEUR Sélectionnez « Utilitaire » 2

SORTIE ↑ ↓ ENTRER 3



VALEUR Sélectionnez « Usine » 4

SORTIE ↑ ↓ ENTRER 5



6 VALEUR Sélectionner la cible

7 ENTER Coche activée/désactivée

Ajoutez une coche aux éléments à réinitialiser.

Réinitialiser les données utilisateur	Réinitialise les données utilisateur.
Réinitialiser la date du système	Réinitialise les données du système.
Supprimer la licence	Réinitialise la licence.

8 VALEUR Sélectionnez « EXEC »

9 ENTRER Exécuter

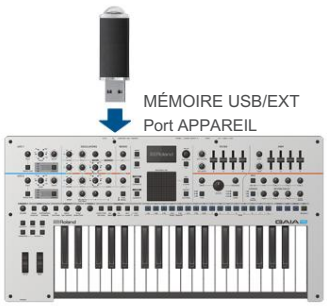
8 VALEUR Sélectionnez « OK »

9 ENTRER Exécuter

* Une fois que « Terminé » apparaît, éteignez puis rallumez l'appareil.

Voici comment formater une clé USB.

* Si la clé USB contient des données importantes, sachez que cette opération efface toutes les données de la clé.

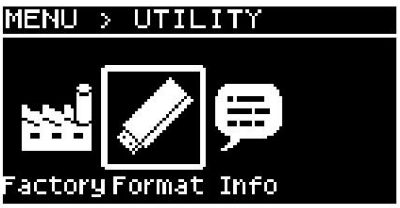


SORTIE ↑ ↓ MENU 1



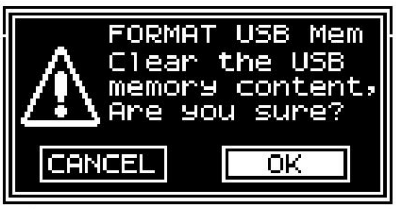
VALEUR Sélectionnez « Utilitaire » 2

SORTIE ↑ ↓ ENTRER 3



VALEUR Sélectionnez « Format » 4

SORTIE ↑ ↓ ENTRER 5

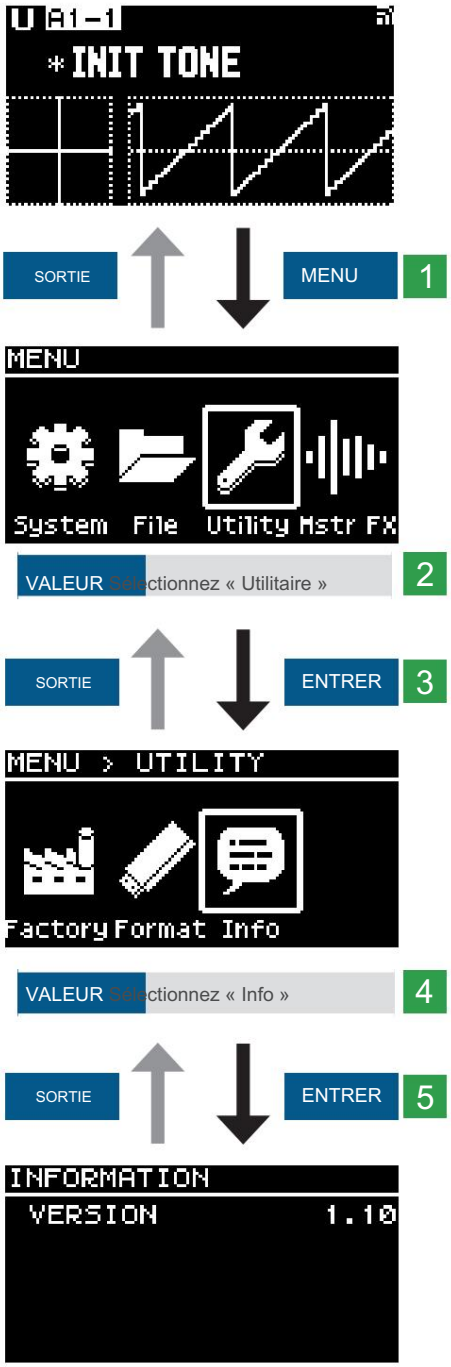


6 VALEUR Sélectionnez « OK »

7 ENTRER Exécuter

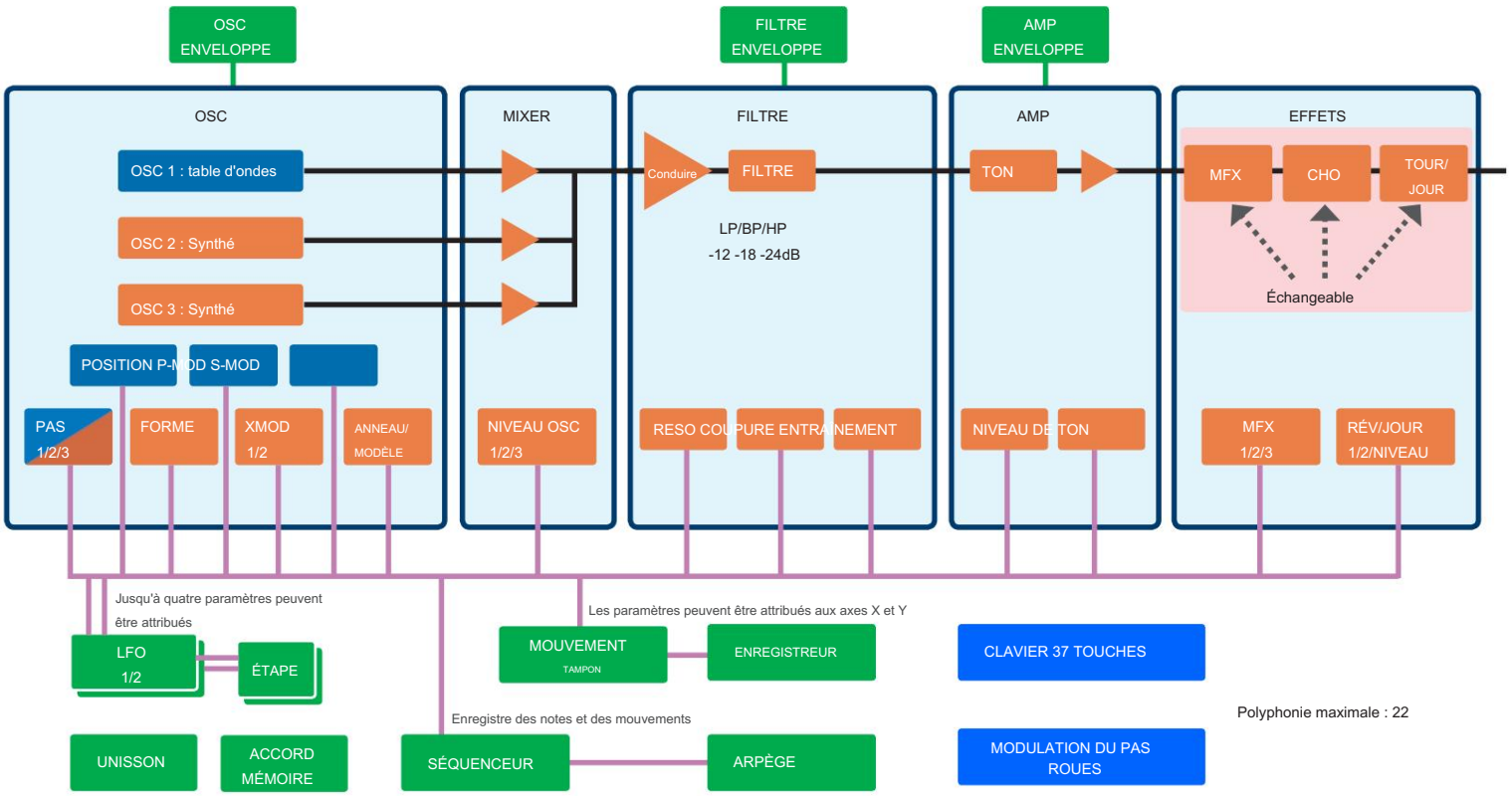
* Lorsque « Supprimer la licence » est exécuté, les données enregistrées sur Roland Le cloud est supprimé et vous ne pouvez pas utiliser les contenus que vous avez achetés, tels que les extensions de modèle. Pour utiliser à nouveau le contenu, reportez-vous au « Guide de l'utilisateur GAIA-2 Roland Cloud » (site Web Roland) et enregistrez votre licence. Notez que si vous avez accidentellement exécuté la commande « Supprimer la licence », les données du contenu que vous avez acheté sont toujours disponibles. Enregistrez la même licence pour utiliser à nouveau le contenu.

Vous pouvez afficher la version du logiciel du GAIA-2.

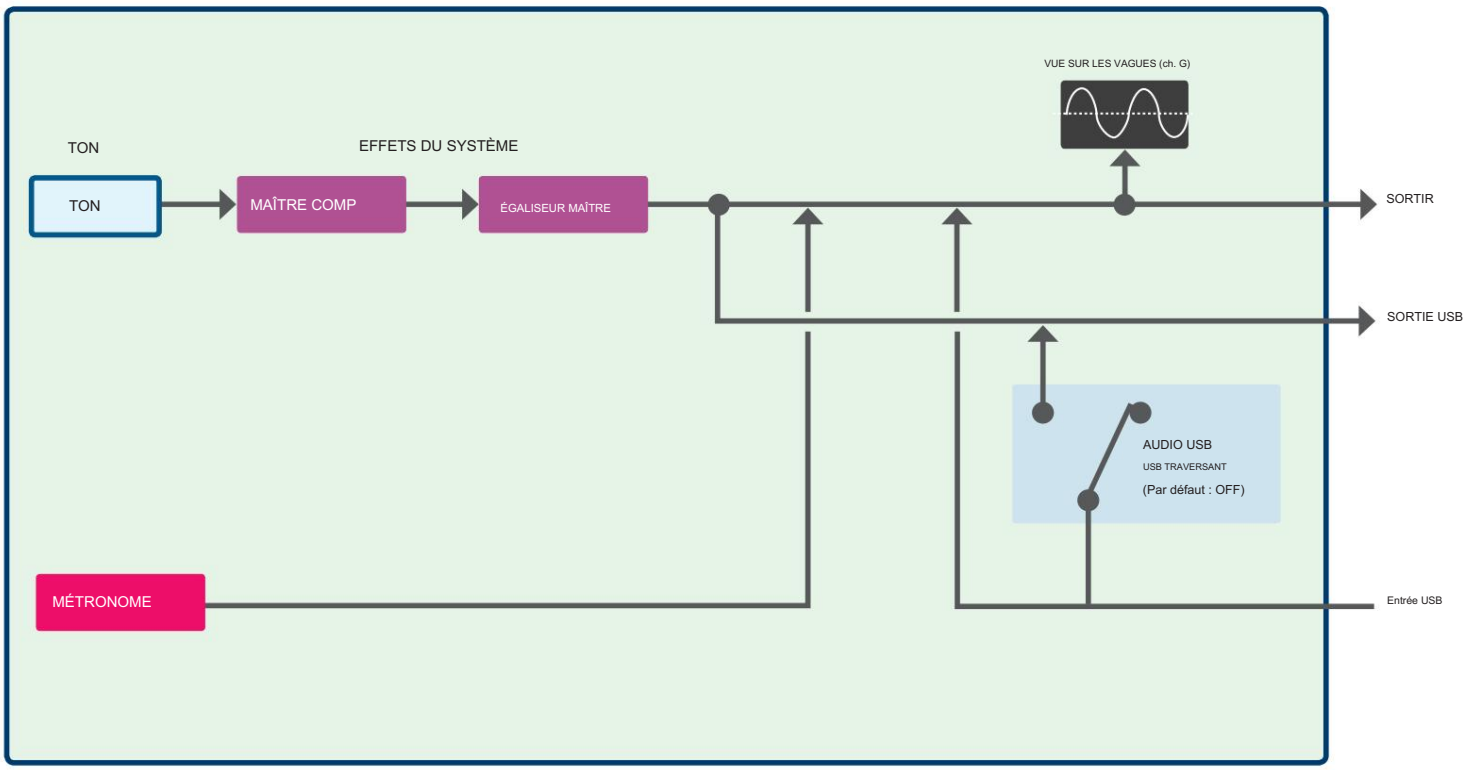


Machine Translated by Google

Comment les tons sont organisés



Routage audio



* Pour éviter tout dysfonctionnement et panne de l'équipement, baissez toujours le volume et éteignez toutes les unités avant d'effectuer des connexions.



A Connecteurs MIDI IN, MIDI OUT

Vous pouvez connecter un appareil MIDI à ce connecteur.



B Prise PEDAL

Vous pouvez connecter une pédale d'expression (EV-5, vendue séparément) ou un commutateur à pédale (série DP, vendu séparément) à cette prise.

* Assurez-vous de n'utiliser qu'une seule de ces pédales spécifiées. La connexion de pédales d'expression fabriquées par des fabricants tiers peut entraîner un dysfonctionnement de cet appareil.



C Port USB MEMORY/EXT DEVICE (USB A)

Connectez ici une clé USB disponible dans le commerce, un périphérique USB externe ou Roland Cloud Connect (WC-1).

* Ne coupez jamais l'alimentation et ne débranchez jamais la clé USB lorsque « ÀÀ % » s'affiche à l'écran, ce qui indique qu'une opération d'écriture est en cours.

D Port USB ORDINATEUR (USB Type-C®)

Connectez le port USB de votre ordinateur ou appareil mobile à ce port.

* N'utilisez pas de câble USB conçu uniquement pour le chargement.

Les câbles de charge uniquement ne peuvent pas transmettre de données.



E Borne de terre

Connectez-le à une terre externe ou à la terre si nécessaire.

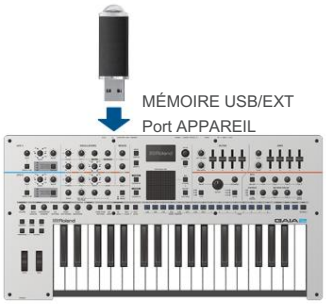
Machine Translated by Google

¹ Vous pouvez connecter une clé USB à l'instrument pour échanger des données, créer une sauvegarde, etc.

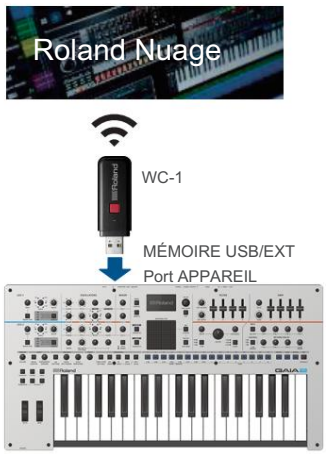
¹ Vous pouvez également connecter un clavier MIDI ou un autre contrôleur MIDI externe à utiliser avec cet instrument.

¹ De plus, vous pouvez connecter un Roland Cloud Connect (WC-1) pour accéder et utiliser votre contenu Roland Cloud via Wi-Fi.

Connecter une clé USB



Connexion du Roland Cloud Connect (WC-1)



* Pour plus de détails, consultez les manuels correspondants sur le site Web de Roland.
https://roland.cm/wc1

Connexion à un contrôleur MIDI



* Vous pouvez alimenter un contrôleur MIDI à partir du GAIA-2, à condition que la consommation électrique du contrôleur MIDI soit de 500 mA ou moins.

* Configurez les paramètres du système GAIA-2 lors de l'utilisation d'un contrôleur MIDI. Lors de la connexion d'un général clavier MIDI externe, réglez le paramètre SYSTEM MIDI « Remote Kbd » sur « USB MEM ».

¹ Vous pouvez connecter cet instrument à un ordinateur (Windows/Mac) pour la production musicale avec votre DAW ou un autre logiciel.

¹ Cet instrument est conforme à la classe USB et peut être connecté directement à votre smartphone ou tablette via des données audio ou MIDI. transmission.

* N'utilisez pas de câble USB conçu uniquement pour le chargement. Les câbles de charge uniquement ne peuvent pas transmettre de données.

* Nous ne pouvons pas garantir le bon fonctionnement de toutes les applications.

* Il n'est pas garanti que les appareils Android fonctionnent avec cet instrument.

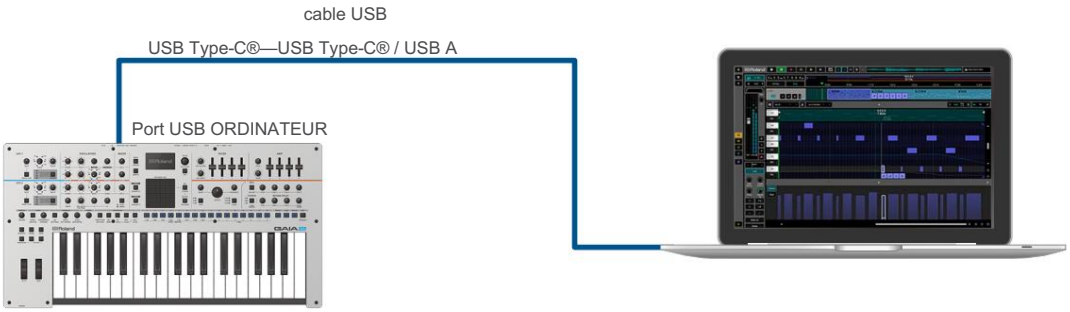
¹ Cet instrument est compatible AIRA LINK et peut être connecté à un Roland MX-1 via un câble USB (ce faisant, configurez le pilote USB à « VENDEUR »).

* Vous ne pouvez pas utiliser la fonctionnalité d'alimentation USB du MX-1 avec le GAIA-2.

¹ Vous pouvez connecter le GAIA-2 à un ordinateur, un adaptateur secteur USB ou une autre alimentation électrique de 1,8 A ou plus pour alimenter cet instrument.

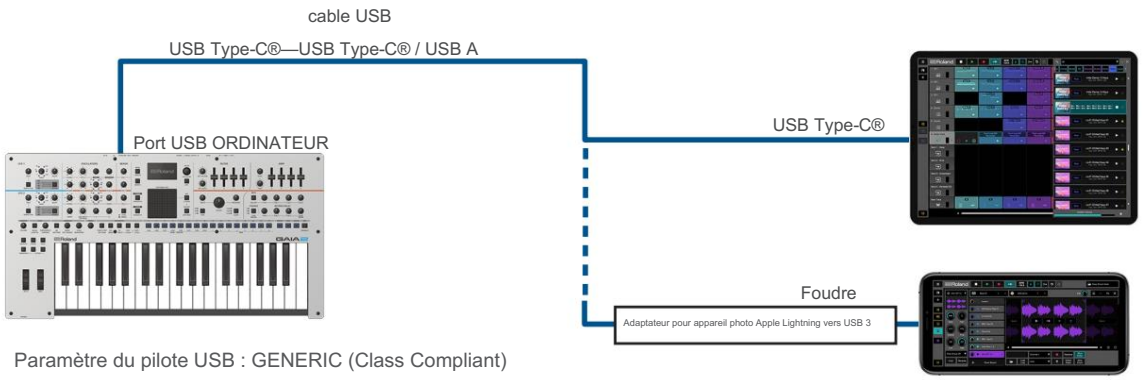
* Pour alimenter cet instrument, connectez-le à l'aide d'un câble USB (avec des connecteurs USB Type-C® aux deux extrémités). Bien que cet instrument puisse être connecté à un ordinateur via un câble USB (USB Type-C® - USB Type-A), vous ne pouvez pas alimenter cet instrument de cette manière.

Connexion à un ordinateur Mac/Windows



Paramètre du pilote USB : GENERIC (Class Compliant)/VENDOR (pilote Roland)

Connexion à un iPhone/iPad

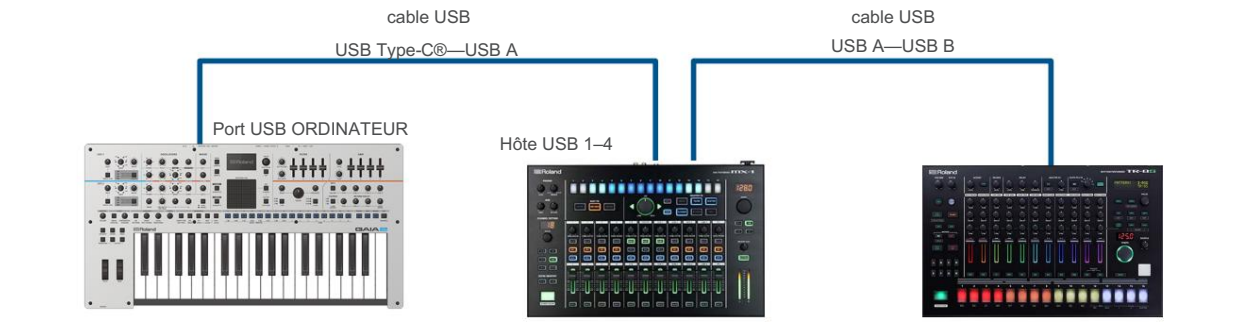


Paramètre du pilote USB : GENERIC (Class Compliant)

* Nous avons confirmé que du bruit peut se produire lors de la connexion de certains produits Apple dotés d'un connecteur Lightning à l'aide de l'adaptateur pour appareil photo Lightning vers USB d'Apple.
Ce problème peut être résolu en utilisant à la place l'adaptateur de caméra Lightning vers USB 3.
Pour plus de détails et pour obtenir les dernières informations d'assistance, consultez « Informations d'assistance GAIA-2 ».

* Consultez les informations produit publiées par Apple pour connaître les différences entre l'adaptateur pour appareil photo Lightning vers USB et le Adaptateur de caméra Lightning vers USB 3.

Utiliser AIRA LINK



Paramètre du pilote USB : VENDOR (pilote Roland)

MX-1

Modèles compatibles AIRA LINK (TR-8S, etc.)

Couleur des cellules	Explication
Bleu	Paramètres pouvant être exploités directement depuis le panneau.
Vert	Paramètres pouvant être exploités directement depuis le panneau (lorsque le bouton SHIFT est enfoncé).
Orange	Paramètres standards pouvant être modifiés depuis l'écran SOUND.

MOUVEMENT

Paramètre	Valeur	Explication
RÉGLAGE DU MOUVEMENT		
Mouvement	OFF, ON	Activez ce « ON » pour lire le mouvement.
Vitesse	-10.0, -9.5, – -0.02, 0, +0.02, –+9.5, +10.0	Sélectionne la vitesse de lecture du mouvement (tempo ou valeur relative à un mesure).
X	- (*1)	Paramètre attribué pour le déplacement X
Oui	- (*1)	Paramètre attribué pour le déplacement Y
Profondeur X	-63–+63	Sensibilité du paramètre par rapport au déplacement X (identique à la profondeur du LFO)
Profondeur Y	-63–+63	Sensibilité du paramètre relative au déplacement Y (identique à la profondeur du LFO)
Boucle	ÉTEINT ALLUMÉ	Lecture en boucle activée/désactivée
Déclenchement clé	ÉTEINT ALLUMÉ	Lorsqu'il est réglé sur « ON », la lecture du mouvement commence lorsque vous jouez une touche.
Synchroniser	ÉTEINT ALLUMÉ	Synchronisation du tempo activée/désactivée. Lorsqu'elle est réglée sur « ON », la durée de lecture d'une boucle à vitesse +1,0 est égale à une note entière.
Revenir en arrière		Définit s'il faut remettre le pad en position centrale lorsque vous retirez votre main du pad.
	OFF	Conserve la position même après avoir retiré votre main du coussin.
	SLUG	Revient extrêmement lentement à la position centrale une fois que vous avez retiré votre main du coussin.
	LENT	Revient lentement à la position centrale après avoir retiré votre main du coussin.
	MILIEU	Revient à la position centrale à vitesse normale après avoir retiré votre main du coussin.
	RAPIDE	Revient rapidement à la position centrale après avoir retiré votre main du coussin.
	IMMD	Revient à la position centrale immédiatement après avoir retiré votre main du coussin.

*1 Reportez-vous à cette liste pour les paramètres attribuables. Ø « Liste d'affectation des paramètres du panneau »

Machine Translated by Google

ARPÈGE

Paramètre	Valeur	Explication
RÉGLAGE DE L'ARPÈGE		
Arp SW	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'arpège.
Durée	0 à 100 %	Définit la longueur (rapport) utilisée pour reproduire chaque longueur de note dans le motif d'arpège.
Taux de lecture aléatoire	0 à 100 %	Crée un rythme aléatoire en faisant varier le timing auquel les notes optimistes sont jouées. Lorsque ce paramètre est « 50 % », les notes sont jouées à espacement égal. Augmenter la valeur ajoute une sensation de mélange semblable à un rythme de notes pointées.
Gamme d'octobre	-3–+3	Spécifie la plage d'octaves dans laquelle l'arpège est émis. Vous pouvez spécifier si l'arpège est émis dans la ou les octaves au-dessus (+) ou en dessous (-) des notes que vous jouez.
Transposer	-36–+36	Décale les notes de l'arpège par pas d'un demi-ton.
Mode	Définit l'ordre dans lequel les notes sont jouées par l'arpège lorsque vous jouez un accord.	
	UP	Les notes sont jouées de la touche la plus basse que vous avez jouée à la plus haute.
	VERS LE BAS	Les notes sont jouées de la touche la plus haute que vous avez jouée à la plus basse.
	HAUT ET BAS	Les notes sont jouées de bas en haut, puis de haut en bas.
	ALÉATOIRE	Les notes sont jouées dans un ordre aléatoire.
	NOTER L'ORDRE	Les notes sont jouées dans l'ordre dans lequel vous les jouez.
Mélanger la résolution	16, 8	Ceci définit la valeur de note sur laquelle le mélange est basé. 16TH : double croche 8TH : croche
Échelle	1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/2T, 1/4T, 1/8T, 1/16T, 1/2., 1/4., 1/8., 1/16.	Définit la longueur d'une seule note dans le motif d'arpège. 1/16 : double-croche 1/16T : triolets de doubles croches 1/16. : Double croche pointée
Rapidité	RÉEL, 1-127	Règle la vélocité des notes jouées par l'arpégiateur. Pour que l'arpège soit joué avec la force (vélocité) avec laquelle vous jouez sur les touches, réglez-le sur « REAL ». Si vous souhaitez que la vélocité soit une valeur fixe quelle que soit votre dynamique de jeu réelle, spécifiez cette valeur (1–127).

Machine Translated by Google

SÉQUENCEUR

Paramètres du séquenceur

Paramètre	Valeur	Explication
RÉGLAGE DU SÉQUENCEUR		
Step Length 1–64	Règle la longueur (nombre de pas) du motif.	
Échelle	1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/1T, 1/2T, 1/4T, 1/8T, 1/16T	Définit la longueur de chaque pas du motif. 1/16 : double croche 1/16T : triolets de doubles croches
Mode	Définit l'ordre de lecture pas à pas lors de la lecture du motif.	
	FWD	Les étapes sont lues dans l'ordre à partir de l'étape 1.
	REV	Les étapes sont lues dans l'ordre à partir de la dernière étape.
	AV + AR	Les étapes sont jouées dans l'ordre à partir de l'étape 1, puis dans l'ordre inverse, de haut en bas.
	INV	Les pas pairs et impairs sont inversés lors de la lecture.
	RND	Les étapes sont jouées dans un ordre aléatoire.
	CLÉ_TRIG	Les notes sont lues à partir de l'étape 1 dans l'ordre, mais uniquement pendant qu'une touche est jouée.
Rapport de porte	-128–+127	Spécifie la longueur de la porte. Ceci est commun à toutes les étapes.
Mélanger	-90–+90	Définit le timing auquel les pas pairs sont joués.
Mouvement	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive la lecture du mouvement (message de changement de commande).
Lisse	ÉTEINT ALLUMÉ	Lorsque cette option est activée, le mouvement est lu de manière fluide.
Lecture/Transmission	ÉTEINT ALLUMÉ	OFF : Le motif est lu tel quel. ON : Le motif est lu transposé en fonction de la touche sur laquelle vous appuyez.

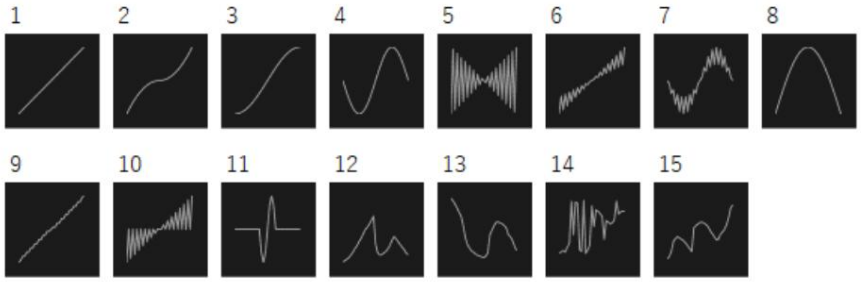
Paramètres de motif aléatoires

Paramètre	Valeur	Explication
MOTIF ALÉATOIRE		
Clé	C2(36)–C7(96)	Définit la hauteur de base pour générer le motif.
Échelle	Définit l'échelle des hauteurs utilisée pour générer le motif.	
	IONIEN, DORIEN, PHRYGIEN, LYDIEN, MIXOLYDIEN, ÉOLIEN, LOCRIEN	
Équilibre	Définit le rapport auquel les notes hors de la gamme spécifiée dans Scale sont utilisées dans le motif généré.	
	MÉLANGE	Seules les notes de ton d'accord sont utilisées dans le motif.
	D'ACCORDS1	Toutes les notes de la gamme sont utilisées dans le motif.
	MÉLANGE2	À mesure que la balance se rapproche de MIX1ØMIX2ØALL, davantage de sons qui ne sont pas des accords seront probablement utilisés.
	TOUS	
Octave	1 à 4	Spécifie la plage de notes du motif généré, en octaves.
Vitesse basse	1 à 126	Définit la limite inférieure des variations de vitesse dans le motif généré.
Vitesse Salut	2-127	Définit la limite supérieure des variations de vitesse dans le motif généré.
Montant de porte 1 à 16		Définit la durée du gate pour les notes du motif généré.
Occupé	10 à 100 %	Définit la fréquence (probabilité d'occurrence) à laquelle les notes sont générées dans le motif.
Longueur	1 à 64	Définit la longueur (nombre de pas) du motif généré.

Machine Translated by Google

Paramètres de tonalité

GAÏA-2

Paramètre	Valeur	Explication
OSC1		
Gamme	64', 32', 16', 8', 4', 2'	Ajuste l'octave de l'oscillateur.
Pas	-1 200–0–+1 200 (cents)	Ajuste la hauteur de l'oscillateur. * La hauteur peut ne pas atteindre la valeur que vous avez définie, en fonction du paramètre sonore paramètres.
Table d'ondes Position	0 à 127	Ajuste la position de la table d'ondes.
Tableau S-Mod Nombre	1 à 15	Sélectionne la table de modulation de mise en forme. 
Limiteur P-Mod Logiciel	ÉTEINT ALLUMÉ	Lorsqu'il est réglé sur « ON », cela limite la profondeur de la direction X de la modulation de phase.
Vague	1 à 63	Sélectionne la table d'ondes.
P-Mod X	-63–0–+63	Ajuste la profondeur de la direction X de la modulation de phase.
P-Mod Y	-63–0–+63	Ajuste la profondeur de la direction Y de la modulation de phase.
Profondeur du module S	0 à 127	Ajuste l'intensité de la profondeur de mise en forme pour la modulation de mise en forme.
Lecteur S-Mod	0-127	Ajuste la quantité d'entraînement appliquée à la modulation de mise en forme.
OSC2/OSC3		
Gamme	64', 32', 16', 8', 4', 2'	Ajuste l'octave de l'oscillateur.
Pas	-1 200–0–+1 200 (cents)	Ajuste la hauteur de l'oscillateur. * La hauteur peut ne pas atteindre la valeur que vous avez définie, en fonction du paramètre sonore paramètres.
Forme d'onde	Sélectionne la forme d'onde de l'oscillateur.	
	PÉCHÉ	Onde sinusoïdale
	TRI	Vague triangulaire
	SCIE	Vague en dents de scie
	IMPULSION	Onde de pouls
	SUPER-SCIE	Super-Scie
	BRUIT	Bruit
Forme sinusoïdale Sélectionner	PW, FAT	Définit ce qui se passe lorsque vous utilisez une forme d'onde sinusoïdale. PW : modifie la largeur de la forme d'onde. FAT : accentue les basses fréquences.
Forme triangulaire Sélectionner	PW, FAT	Définit ce qui se passe lorsque vous utilisez une forme d'onde triangulaire. PW : modifie la largeur de la forme d'onde. FAT : accentue les basses fréquences.

Machine Translated by Google

Paramètre	Valeur	Explication
Forme de scie Sélectionner	PW, FAT	Définit ce qui se passe lorsque vous utilisez une forme d'onde en dents de scie. PW : modifie la largeur d'impulsion. FAT : accentue les basses fréquences.
Forme d'impulsion Sélectionner	PW, FAT	Définit ce qui se passe lorsque vous utilisez une forme d'onde de pouls. PW : modifie la largeur d'impulsion. FAT : accentue les basses fréquences.
Variation du bruit	Définit la combinaison de bruit qui change lorsque vous utilisez une forme de bruit.	
	Blanc-Rose, Rose-Applaudissements, Stream-Bubble, VinlNz-EngineLp, MtlWind-DentNz	
Forme	0 à 255	Ajuste les modifications apportées à la forme de la forme d'onde. Le désaccord change lorsque vous sélectionnez le SUPER-SAW.
Cliquez sur Type	DOUX DURE, NATUREL, ÉTEINT	Modifie l'attaque en modifiant la position de départ du son.
COMMUN		
Tempo	20h00-300h00	Règle le tempo du son (y compris l'arpège, le mouvement et le séquenceur).
Niveau	0 à 127	Règle le volume général de toutes les tonalités.
Poêle	L64-0-63R	Définit le panoramique du ton. Un réglage de « L64 » déplace le son complètement vers la gauche, « 0 » déplace le son vers le centre et « 63R » déplace le son complètement vers la droite.
Monopole	Définit si les tonalités sont jouées en mode polyphonique (POLY) ou monophonique (MONO).	
	MONO	Un seul son est joué à la fois et seule la dernière touche jouée produit du son.
	POLY	Plusieurs sons peuvent être joués en même temps.
Interrupteur Legato	OFF, ON	Lorsque Mono/Poly est sur « MONO » et que Legato Switch est sur « ON », le legato est appliqué aux notes. « Legato » est une technique d'interprétation qui relie en douceur une note à la suivante. Cela produit un effet similaire à celui du martelage ou du retrait lorsque vous jouez de la guitare.
Portamento Temps	0 à 255	Lorsque le portamento est utilisé, cela définit le temps nécessaire au changement de hauteur. Des réglages plus élevés font que la hauteur prend plus de temps lors du passage à la note suivante. Une valeur de « 0 » désactive le portamento.
Interrupteur à l'unisson	OFF, ON	Cela superpose un seul son. Si le commutateur Unison est sur « ON », le nombre de notes superposées sur une touche changera en fonction du nombre de touches que vous jouez.
Désaccord à l'unisson	0–63	Crée un effet désaccordé en décalant l'accordage des notes superposées. Des valeurs plus élevées désaccordent davantage les sons, rendant le son global plus épais.
Unisson Spread	0–63	Répart les sons superposés sur le champ stéréo. Des valeurs plus élevées augmentent l'effet de propagation.
Commutateur d'accords	OFF, ON	Active/désactive la fonction de mémoire d'accords.
Maintenir le commutateur	ÉTEINT ALLUMÉ	Lorsque cette option est « ON », les notes que vous jouez continuent de résonner même après que vous ayez retiré vos doigts du clavier.
Catégorie	Sélectionne la catégorie de tonalité.	
	No Assign–Vocoder (*) Le GAIA-2 n'a pas de vocodeur intégré.	
MIXER		
Niveau OSC1	0 à 127	Règle le volume OSC1.
Niveau OSC2	0 à 127	Règle le volume OSC2.
Niveau OSC3	0 à 127	Règle le volume OSC3.

Machine Translated by Google

Paramètre	Valeur	Explication
MODULATION OSC		
Sonnerie/Sync	Définit le fonctionnement de la modulation qui s'applique à OSC2 et OSC3.	
	OFF	Rien n'est appliqué.
	RING	La modulation en anneau est appliquée.
	SYNC	La synchronisation OSC est appliquée.
XMOD Type	XMOD1, XMOD2	Sélectionne le type de modulation croisée.
XMOD1 Depth	0–255	Règle la profondeur de XMOD1.
XMOD2 Depth	0–127	Règle la profondeur de XMOD2.
XMOD2 Sens	-63–0–+63	Règle la profondeur de l'enveloppe OSC.
XMOD2 Velocity Sens * Les	-100–0–+100	Ajuste l'intensité de XMOD2 Depth, en fonction de la force avec laquelle vous jouez sur les touches.

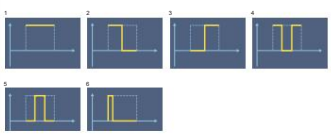
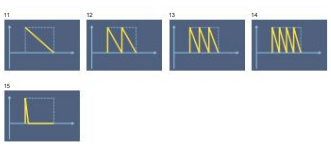
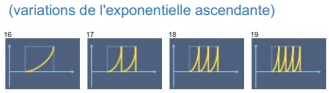
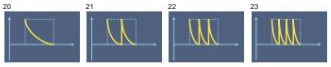
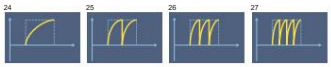
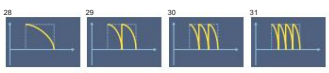
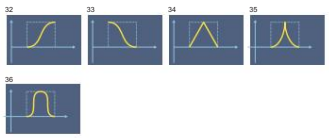
limitations suivantes existent pour les effets Sync et XMOD2, selon la forme d'onde que vous sélectionnez pour OSC2, 3.

Synchroniser		OSC3					
		SIN	TRI	SAW	IMPULSION	S-SAW	BRUIT
OSC2	PÉCHÉ	µ	µ		µ	—	—
	TRI	µ	µ		µ	—	—
	SCIE	µ	µ		µ	—	—
	IMPULSION	µ	µ		µ	—	—
	SUPER-SCIE	------					
	BRUIT	- - - -					

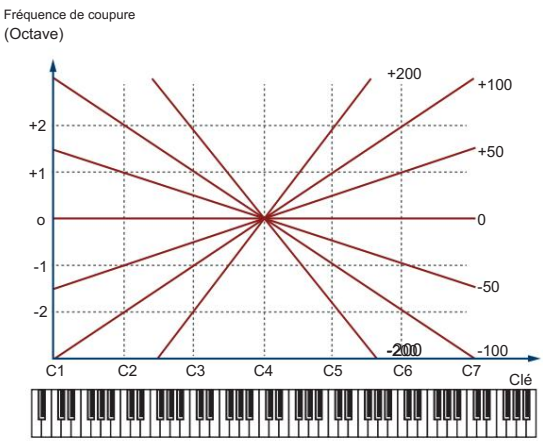
XMOD2		OSC3					
		SIN	TRI	SAW	IMPULSION	S-SAW	BRUIT
OSC2	PÉCHÉ	µ	µ		µ	µ	µ	µ
	TRI	µ	µ		µ	µ	µ	µ
	SCIE	µ	µ		µ	µ	µ	µ
	IMPULSION	µ	µ		µ	µ	µ	µ
	SUPER-SCIE	------						
	BRUIT	- - - -	- -					

ENVELOPPE OSC		
Sél. environnement OSC	Ceci sélectionne le paramètre appliqué à l'enveloppe OSC.	
	PAS, OSC1 POS, FORME OSC2, FORME OSC3, OSC1 P-MOD X, OSC1 P-MOD Y, OSC1 S-MOD DPT, OSC1 S-MOD DRV	
Attaque O-Env Temps	0 à 255	Ajuste le temps nécessaire pour que la valeur définie dans Env profondeur soit atteinte après avoir appuyé sur une touche.
Décroissance O-Env Temps	0 à 255	Ajuste le temps nécessaire pour revenir à la valeur initiale à partir de la valeur définie dans Env profondeur.
Env. OSC1 Activer	ÉTEINT ALLUMÉ	Définit s'il faut appliquer l'enveloppe de hauteur (ON) ou non (OFF) à OSC1.
Profondeur d'environnement de pas	-100–0–+100	Lorsque vous tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre, la hauteur augmente puis revient à la hauteur de la touche sur laquelle vous appuyez. Lorsque vous tournez le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, la hauteur diminue puis revient à la hauteur de la touche sur laquelle vous appuyez. * La plage de profondeur d'environnement de pitch effective pour OSC1 est comprise entre -63 et +63. * La hauteur peut ne pas atteindre la valeur que vous avez définie, en fonction du paramètre sonore paramètres.
Env. du pitch V-Sens	-100–0–+100	Ajuste la quantité d'enveloppe de hauteur appliquée en réponse à la force avec laquelle vous jouez sur les touches.
OSC1 WT Pos Profondeur d'environnement	-63–0–+63	Ajuste la profondeur de changement de la position de la table d'ondes par l'enveloppe OSC.
Forme OSC2 Profondeur d'environnement	-63–0–+63	Ajuste la profondeur de changement de la forme OSC2 par l'enveloppe OSC.
Forme OSC3 Profondeur d'environnement	-63–0–+63	Ajuste la profondeur de changement de la forme OSC3 par l'enveloppe OSC.
OSC1 P-Mod X Profondeur d'environnement	-63–0–+63	Ajuste la profondeur du changement de la modulation de phase X par l'enveloppe OSC.

Machine Translated by Google

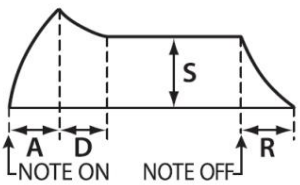
Paramètre	Valeur	Explication
OSC1 P-Mod Y Profondeur d'environnement	-63–0–+63	Ajuste la profondeur du changement de la modulation de phase Y par l'enveloppe OSC.
OSC1 S-Mod Dpt Env. Dpt	-63–0–+63	Ajuste la profondeur de changement pour façonner la profondeur de modulation par l'enveloppe OSC.
OSC1 S-Mod Dpt Env Drv	-63–0–+63	Ajuste la profondeur du changement pour façonner la modulation entraînée par l'enveloppe OSC.
LFO1 / LFO2		
Forme d'onde	Sélectionne la forme d'onde du LFO.	
	PÉCHÉ (LFO 1)	Onde sinusoïdale
	TRI (LFO2)	Vague triangulaire
	SCIE	Vague en dents de scie
	SQR	Onde carrée
	RND	Vague aléatoire
	S&H	Onde Sample & Hold (une fois par cycle, la valeur du LFO est modifiée)
	ÉTAPE	Une forme d'onde générée par les données spécifiées par LFO Step 1–16. Cela produit un changement par étapes avec un modèle fixe similaire à un modulateur par étapes.
Synchronisation des notes de taux Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	Réglez-le sur ON si vous souhaitez que le taux du LFO se synchronise avec le tempo.
Taux	0 à 255	Ceci est efficace si Rate Sync est désactivé. Spécifie le taux du LFO sans tenir compte du tempo. Des valeurs plus élevées produisent un taux de LFO plus rapide (un cycle plus court).
Remarque sur les taux	Ceci est efficace si Rate Sync est activé. Spécifie le taux du LFO en termes de valeur de note.	
	4, 2, 1., 2T, 1, 1/2., 1T, 1/2, 1/4., 1/2T, 1/4, 1/8., 1/4T, 1/8, 1/ 16., 1/8T, 1/16, 1/32., 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/64, 1/64T	
Déclencheur clé Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	Définit s'il faut synchroniser le début du cycle LFO avec le timing que vous utilisez lorsque vous appuyez sur les touches (« ON » pour synchroniser, « OFF » pour désactiver).
Temporisation	0 à 255	Règle le temps nécessaire avant que l'effet LFO soit appliqué après avoir appuyé sur une touche.
Temps de fondu	0 à 255	Spécifie le temps nécessaire au LFO pour atteindre son amplitude maximale après le début de son application.
Longueur de pas	1 à 16	Ceci est efficace si la forme d'onde est STEP. Définit la taille du pas pour la boucle.
Étape 1-16	-72–0–+72	Ceci est efficace si la forme d'onde est STEP. Spécifiez la valeur de profondeur de chaque étape. Lorsque ceci est réglé en unités d'échelle (100 cent), vous pouvez utiliser Assign pour sélectionner la hauteur OSC1 (ou OSC2) et définir le pas par unités de six (six pas équivalent à un demi-ton) pour changer l'octave sur une plage de ±1 octaves. .
Courbe de pas 1-16	0 à 36	Spécifie le type de courbe à chaque étape. Courbe de pas 0  Courbe de pas 1 à 6 (variations de l'onde carrée)  Courbe de pas 7 à 10 (variations de scie ascendante)  Courbe de marche 11 à 15 (variations de la scie descendante)  Courbe de pas 16 à 19 (variations de l'exponentielle ascendante)  Courbe de pas 20 à 23 (variations de l'exponentielle décroissante)  Courbe de pas 24 à 27 (variations de la courbe de charge ascendante)  Courbe de pas 28 à 31 (variations de la courbe de charge décroissante)  Courbe de pas 32 à 36 (autres variantes) 

Machine Translated by Google

Paramètre	Valeur	Explication
Affectation 1 à 4	Sélectionnez le paramètre auquel vous souhaitez attribuer le LFO.	
	OFF, TAUX LFO2 (LFO1), TAUX LFO1 (LFO2), PITCH OSC1, PITCH OSC2, PITCH OSC3, OSC1 POS, FORME OSC2, FORME OSC3, PROFONDEUR DE PITCH, PITCH ATK, PITCH DCY, XMOD, NIVEAU OSC1, NIVEAU OSC2, OSC3 LEVEL, DRIVE, CUTOFF, RES, FENV DEPTH, FENV-ATK, FENV-DCY, FENV-SUS, FENV-REL, AENV-ATK, AENV-DCY, AENV-SUS, AENV-REL, LEVEL, MFX1 (change selon le type MFX attribué), MFX2 (change en fonction du type MFX attribué), MFX3 (change en fonction du type MFX attribué), REV1 (change en fonction du type REV/DLY attribué), REV2 (change en fonction du type REV/DLY attribué). Type DLY), NIVEAU DE REVERB, OSC1 P-MOD X, OSC1 P-MOD Y, OSC1 S-MOD DPT, OSC1 S-MOD DRV	
Assign 1–4 Profondeur	-63–0–+63	Ajuste la profondeur du LFO appliqué au paramètre attribué.
FILTRE		
Taper	Sélectionne le type de filtre.	
	LPF	Filtre passe bas. Cela coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. Couper les hautes fréquences rend le son plus doux. C'est le type le plus fréquemment utilisé.
	FBP	Filtre passe-bande. Cela coupe les fréquences sauf celles autour de la fréquence de coupure. Ce type de filtre est utile pour créer des sons au caractère unique.
	FHP	Filtre passe-haut. Cela coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure. Ce type de filtre est utile pour créer des sons de percussions et autres qui ont un haut de gamme distinctif.
Pente	-12, -18, -24 [dB/oct.]	Sélectionne la pente du filtre.
Fréquence de coupure	0 à 255	Définit la fréquence à laquelle le filtre appliqué aux composantes de fréquence de la forme d'onde commence à prendre effet (la fréquence de coupure).
Résonance	0 à 255	Accentue la partie du son autour de la fréquence de coupure, ajoutant ainsi du caractère au son. Des réglages trop élevés peuvent produire des oscillations, provoquant une distorsion du son.
Clé de coupure Suivre	-200–0–+200	Réglez ceci pour que la fréquence de coupure change en fonction des touches que vous jouez. 
Conduire	0 à 255	Ajuste l'ampleur de la distorsion du signal par le filtre.
Conduire le maquillage Sens	-60–0 [dB]	Ajuste le niveau de sortie du filtre lorsque Drive est appliqué. Ajuste le volume avec la distorsion toujours appliquée.

Machine Translated by Google

Paramètre	Valeur	Explication
Vitesse de coupure Sens	-100–0–+100	Définit à quel point la fréquence de coupure change en fonction de la force avec laquelle vous jouez sur les touches. Réglez-le sur une valeur « + » pour augmenter la fréquence de coupure lorsque vous jouez plus fort, et réglez-le sur une valeur « - » pour diminuer la fréquence de coupure lorsque vous jouez plus fort.
Vitesse de résolution Sens	-100–0–+100	Définit dans quelle mesure la profondeur de résonance change en réponse à la force avec laquelle vous jouez sur les touches. Réglez-le sur une valeur « + » pour faire augmenter la résonance lorsque vous jouez plus fort, et réglez-le sur une valeur « - » pour faire diminuer la résonance lorsque vous jouez plus fort.
ENVELOPPE DU FILTRE		
Profondeur	-63–0–+63	Spécifie la profondeur de l'enveloppe du filtre. Des réglages plus élevés augmentent le changement produit par l'enveloppe du filtre. Une valeur négative (-) inversera la forme de l'enveloppe.
Sensibilité à la vitesse	-100–0–+100	Utilisez ceci pour définir dans quelle mesure l'enveloppe du filtre change en réponse à la force avec laquelle vous jouez sur les touches. Spécifiez une valeur positive « + » si vous souhaitez que l'enveloppe du filtre s'applique plus profondément lorsque vous jouez plus fort, ou une valeur négative « - » si vous souhaitez qu'elle s'applique moins profondément.
Temps d'attaque	0 à 255	Ajuste le temps nécessaire à la fréquence de coupure pour atteindre le niveau maximum à partir du moment où une touche est enfoncée.
Temps de décroissance	0 à 255	Règle le temps nécessaire à l'enveloppe pour atteindre le niveau de sustain une fois que la fréquence de coupure atteint son maximum.
Niveau de maintien	0 à 255	Ajuste la fréquence de coupure utilisée lorsque l'enveloppe a dépassé ses temps d'attaque et de déclin, avant que vous retiriez votre doigt de la touche.
Temps de relâchement	0–255	Ajuste le temps nécessaire pour que la fréquence de coupure retombe au niveau minimum une fois que vous avez retiré votre doigt de la touche.



AMP		
Niveau	0 à 127	Règle le volume de la tonalité.
Ton	-63–0–+63	Ajuste le caractère tonal du ton.
Sensibilité à la vitesse	-100–0–+100	Définit à quel point le volume change en fonction de la force avec laquelle vous jouez sur les touches. Réglez-le sur une valeur « + » pour augmenter le volume lorsque vous jouez plus fort, et réglez-le sur une valeur « - » pour rendre le volume plus doux lorsque vous jouez plus fort.
ENVELOPPE AMPLI		
Temps d'attaque	0 à 255	Ajuste le temps nécessaire pour que le volume atteigne son maximum à partir du moment où vous jouez une touche.
Temps de décroissance	0 à 255	Ajuste le temps nécessaire à l'enveloppe pour atteindre le niveau de sustain une fois que le volume a atteint son maximum.
Niveau de maintien	0 à 255	Règle le volume utilisé lorsque l'enveloppe a dépassé ses temps d'attaque et de déclin, avant de retirer votre doigt de la touche.
Temps de relâchement	0–255	Ajuste le temps nécessaire pour que le volume retombe au minimum une fois que vous avez retiré votre doigt de la touche.
CONTRÔLE		
Fonction de pédale	Spécifie la fonction attribuée à la pédale connectée à la prise PEDAL.	
	OFF, MODULATION, HOLD1, EXPRESSION, VOLUME, PAN, BEND DOWN, BEND UP, HOLD SW, MONO SW, MFX SW, CHO LEVEL, REV LEVEL, REV SEND, BEND MODE, ARP SW, ARP SHUFFLE, ARP DURATION, START/ ARRÊTEZ, APPUYEZ SUR LE TEMPO, TONIFIEZ, TONIFIEZ	

Machine Translated by Google

Paramètre	Valeur	Explication
Poteau de pédale	STANDARD, INVERSE	Spécifie la polarité de la pédale connectée à la prise PEDAL.
Clavier Rapidité	RÉEL, FIXÉ	Spécifie si la valeur de vélocité change en fonction de la force réelle de votre jeu (REAL) ou est toujours une valeur de vélocité fixe quelle que soit la façon dont vous jouez (FIXED).
Clé fixe Rapidité	1 à 127	Règle la vélocité utilisée lorsque la vélocité du clavier est « FIXED ».
Bend Up Range 0–24 (demi-ton)		Définit l'ampleur du changement de hauteur (en demi-tons) lorsque la molette de hauteur est déplacée vers son point le plus élevé. Par exemple, lorsque ce paramètre est réglé sur « 24 » et que vous poussez la molette de pitch à fond. (loin de vous), la hauteur monte de deux octaves. * La hauteur peut ne pas atteindre la valeur que vous avez définie, en fonction du paramètre sonore paramètres.
Se baisser Gamme	0–24 (demi-ton)	Définit l'ampleur du changement de hauteur (en demi-tons) lorsque la molette de hauteur est déplacée vers son point le plus bas. Par exemple, lorsque ce paramètre est réglé sur « 24 » et que vous poussez la molette de pitch à fond (vers vous), le pitch descend de deux octaves.
Mode pliage	NORMALE	L'effet pitch bend fonctionne normalement.
	C+L (attraper + dernier)	L'effet pitch bend s'applique uniquement à la dernière note jouée. Si une note-on se produit alors que le pitch bend est déjà appliqué, la nouvelle note retentit à la hauteur centrale. Le pitch ne commence à changer qu'une fois que le contrôleur passe par la position centrale.
Mode modules	Ceci sélectionne le paramètre auquel la modulation est appliquée lorsque vous utilisez la molette MOD.	
	PIT-LFO, FLT-LFO, AMP-LFO, CUTOFF, OSC1-POS, OSC1-PMOD-X, OSC1-PMOD-Y, OSC1-SMOD-DEPTH, OSC1-SMOD-DRIVE	
Module LFO Source	LFO1, LFO2	Sélectionne le LFO contrôlé par la molette MOD.
Taux de module LFO Sens	-63–0–+63	Ajuste l'ampleur du changement de taux en fonction de la quantité de modulation. Avec des valeurs plus élevées, le débit s'accélère en fonction de la quantité de modulation.
Mod Sens	-63–0–+63	Ajuste la profondeur à laquelle la molette MOD affecte le LFO.
Mod OSC1 Pitch LFO SW	ÉTEINT ALLUMÉ	Définit s'il faut appliquer le Pitch LFO à OSC1 à l'aide de la molette MOD (ON) ou non (OFF).
Mod OSC2 Pitch LFO SW	ÉTEINT ALLUMÉ	Définit s'il faut appliquer le Pitch LFO à OSC2 à l'aide de la molette MOD (ON) ou non (OFF).
Mod OSC3 Pitch LFO SW	ÉTEINT ALLUMÉ	Définit s'il faut appliquer le Pitch LFO à OSC3 à l'aide de la molette MOD (ON) ou non (OFF).
Bouton REV/DLY Mode	NIVEAU, ENVOYER	Commute les fonctions du bouton REVERB/DELAY [LEVEL] et du bouton [SEND] (+ opération SHIFT).
Ordre FX	Ceci définit le routage pour le MFX, CHO et REV/DLY.	
	MFX->CHO->REV MFX->REV->CHO CHO->MFX->REV CHO->REV->MFX REV->MFX->CHO REV->CHO->MFX	

Machine Translated by Google

Liste d'affectation des paramètres MFX

	Type MFX	MFX CTRL1 Paramètre	MFX CTRL1 Paramètre d'affectation du LFO	MFX CTRL2 Paramètre d'affectation du LFO	MFX CTRL3 Assignation LFO
Filtre	Égaliseur	Fréquence Mid1	— Gain Mid1	— Milieu1 Q	—
	SuperFiltre	Coupure du filtre	µ Résonance du filtre	µ Taux *1	µ
	Filtre MM	Type de filtre	µ Tonalité du filtre	µ Couleur du filtre	µ
	Améliorateur	Sens	µ Gain élevé	— Mélanger	µ
	Humaniseur	Tarif *1	µ Voyelle1	— Voyelle2	—
	Filtre à bande latérale	Intervalle de bande	µ Largeur de bande	µ Solde	µ
	Résonateur	Racine	µ Accord	µ Lumineux	µ
Phaseur	Phaseur	Mode	— Tarif *1	µ Profondeur	—
	Scénario 90	Gain élevé	- Vitesse	µ Profondeur	—
	Scénario 100	Résonance	µ Taux *1	µ Mélanger	µ
	Étape Phaser	Manuel	µ Taux *1	µ Fréquence de pas *1	µ
	M StagePhsr	Tarif *1	µ Résonance	µ Mélanger	µ
	Phaseur d'infanterie	Vitesse	µ Résonance	µ Mélanger	µ
Flanger	Flanger	Tarif *1	µ Profondeur	- Retour	µ
	SBF-325	Tarif *1	µ Profondeur	µ Manuel	µ
Refrain	Hexa-Chœur	Tarif *1	µ Profondeur	- Équilibre	µ
	Chœur Trem	Taux de chœur	µ Taux de trémolo *1	µ Solde	µ
	Espace-D	Tarif *1	µ Profondeur	- Équilibre	µ
	CE-1	Intensité	µ Gain faible	— Salut Gain	—
	SDD-320	Mode	µ Gain faible	— Salut Gain	—
Modulation	Panoramique automatique	Vague de mod	— Tarif *1	µ Profondeur	µ
	Trancheuse	Tarif *1	µ Attaque	µ Lecture aléatoire	µ
	VK Rotatif	Vitesse	µ Frein	µ Propagation	—
	Dispersion	Taper	µ Profondeur	µ Commutateur de diffusion	µ
	To-Gu-Ro	Profondeur	µ Taux *1	µ Résonance	µ
	Abatteur	Profondeur	µ Taux *1	µ Filtre	µ
Lecteur/Ampli	Surmultipliée	Conduire	µ Tonalité	Type d'ampli µ	—
	Distorsion	Conduire	µ Tonalité	Type d'ampli µ	—
	Duvet	Conduire	µ Tonalité	µ Niveau	—
	Engraisseur	Niveau impair	µ Niveau pair	µ Niveau	—
	Saturateur	Conduire	µ DrvPost3 Fréq.	- Gain DrvPost3 -	
	W Saturateur	Conduire	µ EQ Faible Gain	µ Conduire l'équilibre	µ
	Gt Amp Sim	Lecteur de préampli	µ Maître du préampli	µ Niveau direct	—
	Sim d'ampli EP	Type de haut-parleur	— Vitesse du trémolo *1	µ Profondeur du trémolo	µ
	Haut-parleur Sim	Type de haut-parleur	— Niveau du micro	µ Niveau direct	µ

Machine Translated by Google

	Type MFX	MFX CTRL1 Paramètre	Paramètre d'affectation du LFO	MFX CTRL2 Paramètre	Paramètre d'affectation du LFO	MFX CTRL3 Assignation LFO
Comp/Limiteur	Compresseur	Seuil	µ Attaque	µ Post-gain		—
	Limiteur	Seuil	µ Libération	µ Post-gain		—
	Supporteur	Soutenir	µ Attaque	µ Post-gain		—
	Transitoire	Attaque	µ Libération	µGain de sortie		—
Retard	Retard	Retour	µ HF Humide	- Équilibre		µ
	Délai de modification	Retour	µ Taux *1	- Équilibre		µ
	2Appuyez sur PanDly	Temps de retard *1	µ Retour de retard	µ Solde		µ
	3Appuyez PanDly	Commentaires du centre	µ HF Humide	- Équilibre		µ
	À l'envers	Retard de révolution Retour	µ Retard 3 Retour	µ Solde		µ
	Écho de bande	Taux de répétition	µ Intensité	µ Niveau d'écho		—
Boucleur	Boucleur DJFX	Longueur	µ Vitesse	µ Boucle Commutation		µ
	Boucleur BPM	Longueur	µ À la synchronisation	— Sur la longueur		—
Lo-fi	Comp. LOFI	Type LoFi	— Coupure post-filtre — Solde			µ
	Concasseur de bits	Taux d'échantillonnage	µ Bit vers le bas	— Filtrer		µ
	Phonographe	Gamme de fréquences — Niveau de bruit total		µ Total W/F		µ
Pas	Changement de hauteur	Grossier	µ Commentaires	µ Solde		µ
	2Voice Pitch Shifter	Pitch1 Grossier	µ Pas2 grossier	µ Solde		µ
Combinaison	JD Multi	Lecteur DS	µ PH Mélange	µ EH Mélange		µ

*1 Lorsque le commutateur Rate Sync est activé, le taux change en fonction de la note que vous jouez. L'affectation du LFO est désactivée.
Lorsque le commutateur Rate Sync est désactivé, le taux change en Hz ou en msec.

Paramètres communs MFX

Paramètre	Valeur	Explication
Taper	00-53	Sélectionne le type MFX.
Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le MFX.

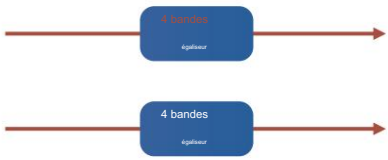
Machine Translated by Google

00 à

Filtre

01 Égaliseur

Il s'agit d'un égaliseur stéréo à quatre bandes (low, mid x 2, high).



Paramètre	Valeur	Explication
Basse fréquence	20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400 [Hz]	Fréquence du grave
Gain faible	-15–+15 [dB]	Quantité de boost/cut pour la plage des basses fréquences
Fréquence Mid1	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1 000, 1 250, 1 600, 2 000, 2 500, 3 150, 4 000, 5 000, 6 300, 8 000 [Hz]	Fréquence du milieu de gamme 1
Gain Mid1	-15–+15 [dB]	Gain du milieu de gamme 1
Mi1 Q	0,5, 1,0, 2,0, 4,0, 8,0	Largeur de la plage médiane 1. Définissez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage à affecter.
Fréquence Mid2	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1 000, 1 250, 1 600, 2 000, 2 500, 3 150, 4 000, 5 000, 6 300, 8 000 [Hz]	Fréquence du milieu de gamme 2
Gain Mid2	-15–+15 [dB]	Gain du milieu de gamme 2
Milieu 2 Q	0,5, 1,0, 2,0, 4,0, 8,0	Largeur de la plage médiane 2. Définissez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage à affecter.
HauteFréq	2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12 500, 16 000 [Hz]	Fréquence de la gamme haute
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Quantité de boost/cut pour la gamme des hautes fréquences
Niveau	0 à 127	Niveau de sortie