

# Roland FA 06-07-08

## Synthétiseur Workstation

Aide-mémoire d'utilisation

Loïc Duffar



FA-06



FA-07



FA-08

# Sommaire court

([Le sommaire complet est à la fin du document](#))

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

<b>1</b>	<b>DÉMARRAGE</b>	<b>5</b>
1.1	INTRODUCTION	5
1.2	OU TROUVER QUOI ?	6
1.3	CONNEXIONS ET MISE SOUS/HORS TENSION	7
1.4	MODES D'UTILISATION	9
1.5	PANNEAU DE COMMANDE	10
1.6	JEU AU CLAVIER (SECTIONS 1 À 5 DU PANNEAU)	11
1.7	ÉDITIONS (SECTIONS 3 À 5 DU PANNEAU)	36
1.8	ÉCHANTILLONNEUR (SECTION 8 DU PANNEAU) : « SAMPLER »	47
1.9	CRÉATION DE MORCEAUX MIDI (SECTION 7) : « SEQUENCER »	51
1.10	CONTRÔLE DU FA PAR LOGICIEL SÉQUENCEUR ET INVERSEMENT : « DAW CONTROL »	59
1.11	OPÉRATIONS SYSTÈME	64
<b>2</b>	<b>MANUEL DE RÉFÉRENCE</b>	<b>66</b>
2.1	DÉTAILS DU PANNEAU DE COMMANDE	66
2.2	VUE D'ENSEMBLE	69
2.3	JEU SUR LE CLAVIER	77
2.4	FONCTIONS DE JEU	86
2.5	EDITION	97
2.6	EDITION D'UN MOTIF MIDI : « PATTERN »	101
2.7	EDITION DES « EFFETS »	105
2.8	CRÉATION DE MORCEAU MIDI : « SEQUENCER » ET « SONG »	107
2.9	ÉCHANTILLONNEUR AUDIO : « SAMPLER »	130
2.10	PADS	136
2.11	UTILISATION DES BOUTONS 1–8 COMME PADS : « VIRTUAL PAD »	141
2.12	CONTRÔLE DU FA PAR LOGICIEL SÉQUENCEUR ET INVERSEMENT : « DAW CONTROL »	142
2.13	RÉGLAGES GLOBAUX	146
2.14	APPENDICES (À COMPLÉTER)	178
<b>3</b>	<b>DATA LISTS</b>	<b>179</b>
3.1	Liste des « Studio Sets » d'usine : Banque « Preset »	179
3.2	Liste des « Studio Sets » utilisateurs : Banque « User »	179
3.3	Liste des « Tones » élémentaires « SuperNatural Acoustic »	180
3.4	Liste des « Tones » élémentaires « SuperNatural Synth »	181
<b>4</b>	<b>LOGICIELS</b>	<b>191</b>
4.1	Logiciels ordinateur	191
4.2	Application iPad/iPhone	191
<b>5</b>	<b>RESSOURCES SUR INTERNET</b>	<b>196</b>

<b>5.1</b>	<b>TRUCS ET ASTUCES</b>	<b>196</b>
<b>5.2</b>	<b>TUTORIELS VIDÉO (EN ANGLAIS)</b>	<b>198</b>
<b>5.3</b>	<b>LISTE DES « TONES » DES BANQUES SUPPLÉMENTAIRES POUR LE FA</b>	<b>200</b>

**Téléchargez la dernière version de cet aide-mémoire sur :**

<http://fr.audiofanzine.com/workstation/roland/fa-06/medias/autres/>

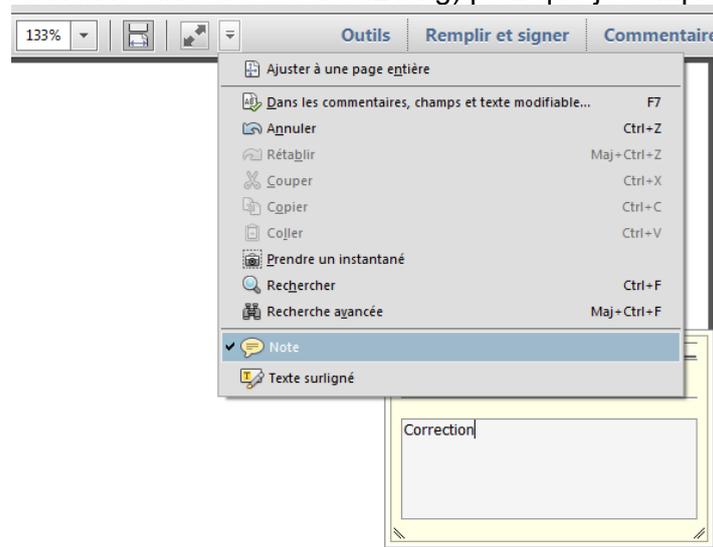
**N'imprimez pas !**

Ce document qui peut évoluer, n'est pas prévu pour l'impression. Tout est fait au contraire pour faciliter la navigation à l'écran d'un ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertexte vers les paragraphes.

J'imprimais moi-même tous les documents techniques avant de troquer le papier pour les documents dématérialisés, ce qui ne présente que des avantages: moins de papier et de dépense d'impression, facilité de classement, de recherche et de navigation, et enfin on dispose de la dernière version ... sur tous les ordi-tablettes, et depuis partout grâce à un Cloud personnel (par exemple [Google Drive](#) ou [iCloud](#) gratuit ou autre).

**APPEL A CONTRIBUTION :**

Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader, et mieux encore vous pouvez me les envoyer (le fichier, ou bien le texte si c'est assez long) pour que je complète le document.



Ma page sur Audiofanzine pour communiquer : <http://fr.audiofanzine.com/membres/939970/>

**Conventions typographiques**

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques – les commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,
- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les options affichés à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».  
Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les options sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité

Cet aide-mémoire ne prétend pas couvrir exhaustivement les fonctionnalités, mais présente les informations du manuel sous une forme qui accélère l'apprentissage, facilite une consultation ultérieure, et permet des ajouts au fil du temps.

Ce document reprend les informations ...

- ✓ du manuel « Démarrage Rapide » avec une présentation plus condensée et plus précise pour constituer un chapitre « Démarrage »,
- ✓ du manuel de référence également également remanié,
- ✓ ainsi que du manuel des fonctions ajoutées par le firmware version 2 (informations dispatchées à l'emplacement adéquat dans le document)

J'y ai ajouté des informations trouvées sur le net, concernant les tutoriels écrits ou vidéo, ainsi que la liste des banques Axial de Tones supplémentaires pour le FA.

Sans parler du « Parameter Guide » de 120 pages qui n'est pas repris ici, il resterait :

- à traduire le PDF Roland « Track-making and DAW Workflow »,
- et à mettre à jour la liste de données d'usine pour le Firmware 2.

<b>1</b>	<b><u>DÉMARRAGE</u></b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b><u>MANUEL DE RÉFÉRENCE</u></b>	<b>66</b>
<b>3</b>	<b><u>DATA LISTS</u></b>	<b>179</b>
<b>4</b>	<b><u>LOGICIELS</u></b>	<b>191</b>
<b>5</b>	<b><u>RESSOURCES SUR INTERNET</u></b>	<b>196</b>

## 1 [Démarrage](#)

<b>1.1</b>	<b>INTRODUCTION</b>	<b>5</b>
<b>1.2</b>	<b>OU TROUVER QUOI ?</b>	<b>6</b>
<b>1.3</b>	<b>CONNEXIONS ET MISE SOUS/HORS TENSION</b>	<b>7</b>
<b>1.4</b>	<b>MODES D'UTILISATION</b>	<b>9</b>
<b>1.5</b>	<b>PANNEAU DE COMMANDE</b>	<b>10</b>
<b>1.6</b>	<b>JEU AU CLAVIER (SECTIONS 1 À 5 DU PANNEAU)</b>	<b>11</b>
<b>1.7</b>	<b>ÉDITIONS (SECTIONS 3 À 5 DU PANNEAU)</b>	<b>36</b>
<b>1.8</b>	<b>ÉCHANTILLONNEUR (SECTION 8 DU PANNEAU) : « SAMPLER »</b>	<b>47</b>
<b>1.9</b>	<b>CRÉATION DE MORCEAUX MIDI (SECTION 7) : « SEQUENCER »</b>	<b>51</b>
<b>1.10</b>	<b>CONTRÔLE DU FA PAR LOGICIEL SÉQUENCEUR ET INVERSEMENT : « DAW CONTROL »</b>	<b>59</b>
<b>1.11</b>	<b>OPÉRATIONS SYSTÈME</b>	<b>64</b>

### 1.1 [Introduction](#)

Les modèles FA-06 et 08 ne diffèrent que par le nombre de touches et le toucher du clavier : toucher léger (un peu trop mais correct) sur le « FA-06 » à 61 notes, et lourd (Correct, mais au rebond plutôt moyen à mon goût) sur le « FA-08 » à 88 notes.

Dans cette gamme de prix, le toucher des claviers et l'aspect plastique brillant du panneau de commande ne sont pas vraiment critiquables, d'autant plus que les caractéristiques sont par contre remarquables.

En effet on dispose avec ces 2 modèles, de station de travail complète, avec de nombreux sons de qualité (SuperNatural, et sons supplémentaires gratuits importables) et une ergonomie très pratique, facilitée par l'écran couleur (non tactile).

L'édition des sons permet des superpositions et des « splits » de couches, visualisés très clairement sur l'écran.

La présence d'un séquenceur MIDI, d'un échantillonneur AUDIO, d'un arpégiateur, de 16 pads de déclenchement d'échantillons, du contrôle en natif de logiciel DAW et INVERSEMENT (!), et d'une carte son intégrée complètent ce tableau très flatteur.

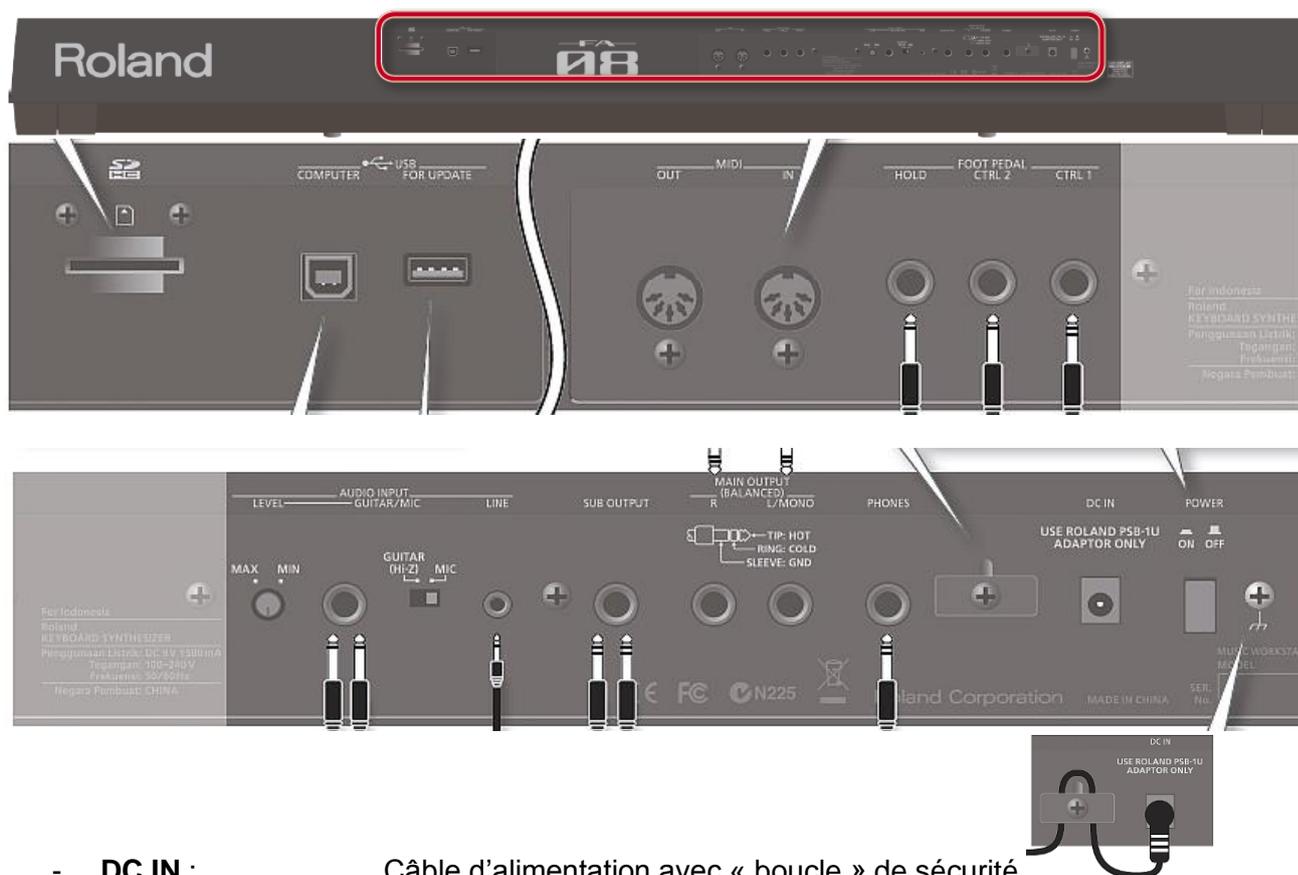
## 1.2 OU trouver QUOI ?

L'ordre des renvois aux paragraphes peut correspondre à la chronologie de démarrage.

Sujet	§ Simple	§ Avancé
Tutoriels vidéos, en anglais seulement (rien en français malheureusement)		5.2
Connexions	1.3	
Panneau de commande	1.5	2.1
Contrôle de la version et mise à jour du Firmware	2.13.2.3.15	
Définition d'un « Studio Sets » (son Multi instrument)	1.6.5	
Sélection d'un « Studio Sets » existant	1.6.5.3	
Edition d'un « Studio Set » existant	1.7.1	2.2.1.2, 2.5.1
Studio Sets Favoris : « Favorites »	1.6.11	
Studio Set de 1 seul Tone : Affichage « Solo »		2.3.1
Studio Set de 2 Tones superposés : Affichage « Dual »		2.3.2
Studio Set de 2 Tones différents aux mains gauche et droite : Affichage « Split »		2.3.3
Studio Set de 3 Tones » ou plus en superposition et en Split : « Multi Part Play »		2.3.4
Constituer un « Studio Set » par sélection des sons élémentaires : « Tones »	1.6.6	
Accompagnement Rythmique : « Rhythm Pattern »	1.6.9.2	2.4.3
Arpégiation automatique d'un accord plaqué : « Arpégiateur »	1.6.9.1	2.4.1
Jouer un accord avec une seule touche de clavier : « Chord Memory »	1.6.10.2	2.4.2
Utilisation des PADS		2.10
Modifier le son en temps réel : potards : « SOUND MODIFY », boutons <b>S1/S2</b> , levier <b>Pitch Bend/Modulation</b> , faisceau <b>D-BEAM</b> , pédales, « Vocoder »	1.6.10	2.4.4
Effets	1.7.3	2.7
Edition des Instruments élémentaires/« Tones »	1.7.2	
Enregistrement AUDIO : Enregistrer une performance ou échantillonner un son affecter à un Pad : « Sampler »	1.8	2.9
Création de morceau MIDI : « Sequencer » et « Song »	1.9	2.2.4, 2.8.2
Sauvegarde/Restauration des données utilisateur : « Backup / Restore »	1.11.2	
Restauration des sons d'usine	1.11.3	

Sujet	§ Simple	§ Avancé
Architecture du Roland FA	1.4	2.2
Contrôle du FA par un logiciel DAW et inversement : « DAW Control »	1.10	2.12
Réglages globaux	1.11.1	2.13.2
Backup Restore/Restore	1.11.2	2.13.1.1
Importation des banques de sons AXIAL		2.13.1.3
Réglage d'une « partie » comme maître pour un module externe	2.13.2.3.17	
Logiciels & applications iOS (rien dédié au FA)		3
Trucs et astuces		5.1
Tutoriels vidéo	5.2	
Liste des Tones gratuits supplémentaires pour le FA « Banque AXIAL »	5.3	

### 1.3 Connexions et mise sous/hors tension



- **DC IN :** Câble d'alimentation avec « boucle » de sécurité
- **PHONE :** Casque
- **HOLD :** Pédale SUSTAIN. La polarité doit éventuellement être changée
  - o le bouton MENU
  - o option écran SYSTEM
  - o onglet PEDAL
  - o champ Polarity : Inverse
  - o bouton WRITE pour mémoriser le réglage, sous peine de le perdre à l'extinction de l'instrument
- **CTRL 1 & CTRL 2 :** Pédales d'expression (Exclusivement modèle Roland EV-5) ou Switch (Roland DP)
- **MAINE OUTPUT :** haut-parleurs ou table de mixage

- **SUB OUTPUT** : haut-parleurs, table de mixage ou casque, avec la possibilité d'y router une partie spécifique ou le métronome (pour la synchronisation des musiciens en groupe)
- un port USB pour une clef, y compris WIFI (car le wifi n'est pas intégré)
- **USB COMPUTER** : USB Host pour la connexion d'un ordinateur
- **USB FOR UPDATE** : USB DEVICE pour clef de mémoire flash (notamment pour la mise à jour du Firmware) ou clef WIFI,
- **SD** : logement pour carte SD fournie avec des échantillons affectés aux 16 Pads lumineux (données audio ou MIDI). Ne pas l'enlever ni l'effacer sous peine de perdre les sons des Pads (pour éviter cela, en sortie d'usine le port SD est masqué par une plaque métallique qu'il suffit de dévisser pour retirer la carte afin de la changer ou d'y enregistrer de nouveaux échantillons).

#### AUDIO INPUT

- **LINE** : Entrée audio stéréo quelconque.
  - **GUITAR/MIC** : Guitare ou micro mono
  - **LEVEL** : Potard de volume de l'audio IN
- 
- : Borne de terre. Une charge électrique infinitésimale totalement inoffensive, peut être évitée en connectant la borne de terre à une prise de terre externe. Cependant certaines spécificités d'installation peuvent produire un léger bourdonnement avec la mise à la terre.

Faute de wifi intégré, on peut cependant utiliser une clef wifi branchée sur le port USB du pour permettre ce mode de communication.

- bouton **MENU**
- option écran « UTILITY »
- option écran « WIRELESS »
- option écran « WPS »
- sélectionner le réseau
- option écran « Select »
- entrer le code réseau en sélectionnant chaque caractère suivi de la flèche droite (très laborieux, mais s'il s'avère que les touches numériques des BANKS sont utilisables pour entrer les chiffres, la saisie en serait facilitée)
- option écran « OK »
- le message « Connected » indique le succès de l'opération

Une fois que toutes les connexions sont correctement effectuées, (p. 6), suivez la procédure ci-après pour mettre l'appareil sous tension. Si vous n'allumez pas l'équipement dans le bon ordre, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements ou une panne de l'équipement.

Mise sous tension

#### Mise sous tension

\* Avant la mise sous/hors tension, veillez toujours à régler le volume au minimum. Même si le volume est réglé au minimum, il se peut que vous entendiez du son en mettant l'appareil sous/hors tension. Ce phénomène est tout à fait normal et n'indique aucunement un dysfonctionnement.

- 1. Mettez l'appareil sous tension dans l'ordre suivant : cet appareil, puis appareils connectés
- 2. Réglez le volume en tournant l'encodeur **VOLUME**

#### Mise hors tension

- 1. Mettez l'appareil hors tension dans l'ordre suivant : appareils connectés cet appareil.

## 1.4 Modes d'utilisation



Le panneau de commande du FA comprend 3 grandes sections qui correspondent à 3 modes d'utilisation : «synthétiseur», «séquenceur» et «échantillonneur».

1.4.1	SYNTHÉTISEUR	9
1.4.2	SÉQUENCEUR	9
1.4.3	ÉCHANTILLONNEUR	10

### 1.4.1 Synthétiseur

Le FA propose 16 parties permettant de jouer avec plusieurs sons simultanément. Ces 16 parties constituent collectivement un « Studio Set ».

Chaque partie d'un « Studio Set » peut se voir assigner un son différent.

En général, on joue avec le son de la « partie 1 » (mode « Single »).

On peut aussi combiner les sons des « parties 1 et 2 » pour jouer en mode « Dual » ou « Split ».

Pour jouer avec plus de 2 sons (jusqu'à 16) le mode « MULTI PART » permet d'utiliser les 16 parties du « Studio Set », chaque partie étant en mode « SOLO », « DUAL » ou « SPLIT » ! Ce qui permet d'obtenir facilement des modes de jeu comme :

- ✓ Superposition de plus de 2 sons (théoriquement jusqu'à 16, mais c'est plus que le nombre nécessaire)
- ✓ Le « Studio Set » constitue une collection de « Combinaisons » de sons (au sens du KRONOS), en Solo, Superposition ou Split, pour en disposer lors d'un live.

### 1.4.2 Séquenceur

Le séquenceur MIDI 16 pistes permet de créer des morceaux en enregistrant jusqu'à 16 pistes avec les sons des 16 parties du « Studio Set ». Les données de jeu produites en appuyant sur es pads pour déclencher des échantillons, sont également enregistrées.

Un « Song » contient les données d'un morceau :

- ✓ jeu,
- ✓ tempo
- ✓ Studio Set utilisées pour le morceau.
- ✓ Banques d'échantillons.

### 1.4.3 Échantillonneur

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

L'échantillonneur permet d'enregistrer («échantillonner») sous forme de données audio sur carte SD :

- ✓ le jeu sur le clavier
- ✓ ou des signaux venant d'un micro voire d'un dispositif audio branché à l'entrée.

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

## 1.5 Panneau de commande

### Panneau à gauche de l'écran



### Écran et partie droite du panneau



Voir le détail de chaque section du panneau au paragraphe 2.1 ci-dessous.

## 1.6 Jeu au clavier (Sections 1 à 5 du panneau)

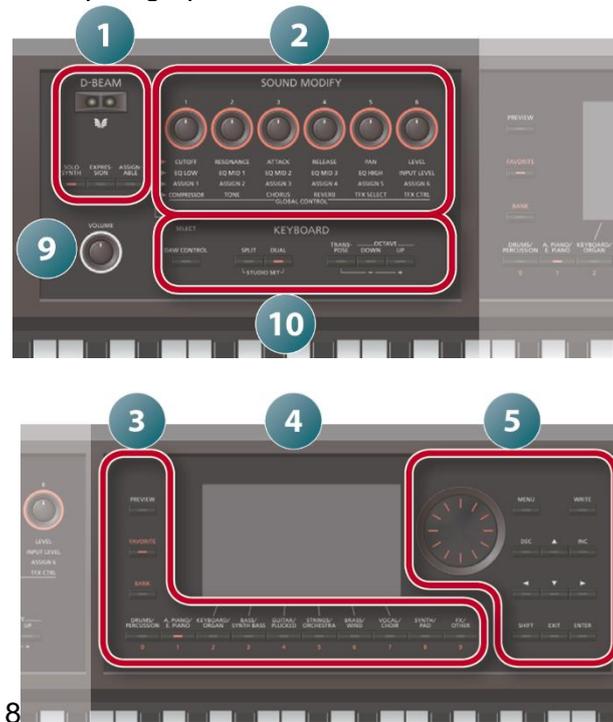
1.6.1	PRINCIPES DE BASE DES SONS ET DES RÉGLAGES À L'ÉCRAN	11
1.6.2	FONCTION « AUTO OFF »	14
1.6.3	ECOUTER LES MORCEAUX DE DÉMONSTRATION	14
1.6.4	LOGIQUE D'ORGANISATION DES SONS DANS LA MÉMOIRE : BANQUES DE SONS ET PARTIES	14
1.6.5	« STUDIO SETS »	15
1.6.6	CRÉER UN « STUDIO SET » PAR SÉLECTION DES « TONES » ÉLÉMENTAIRES	17
1.6.7	ENREGISTREMENT DU « STUDIO SET »	24
1.6.8	CRÉER DES « STUDIO SETS » DE 2 SONS : « SPLIT » OU « DUAL »	24
1.6.9	MOTIFS « ARPEGGIO », MOTIFS « RHYTHM PATTERN », « TEMPO »	25
1.6.10	MODIFICATION DU SON EN TEMPS RÉEL	28
1.6.11	SONS FAVORIS : « FAVORITES » (« TONE » OU « STUDIO SET »)	33

### 1.6.1 Principes de base des sons et des réglages à l'écran

1.6.1.1	Sélection des affichages « Solo », « Dual », « Split » et « Multi Part » et des instruments/« Tones »	11
1.6.1.2	Réglages à l'écran	13

#### 1.6.1.1 Sélection des affichages « Solo », « Dual », « Split » et « Multi Part » et des instruments/« Tones »

Pour plus de détails, voir les paragraphes 2.3.2, 2.3.3 et 2.3.4 ci-dessous



Contrairement à d'autres synthétiseurs qui possèdent une série de boutons de MODE juxtaposés mettant en évidence les différents modes le Roland FA possède une ergonomie différente mais néanmoins très pratique :

- ✓ les 2 boutons **SPLIT & DUAL** de la section « KEYBOARD » (10) sélectionnent les affichages adaptés au nombre d'instrument joués en même temps, superposés ou en split : 1, 2, 3 ou plus. Le nombre d'instrument dépend du mode comme suit :
  - Les 2 boutons éteints : Affichage « Solo » (1 seul instrument sur l'écran).
  - Bouton **SPLIT** allumé : Affichage « Split ». 2 instruments partagés sur le clavier et côte à côte à l'écran
  - Bouton **DUAL** allumé : Affichage « Dual » ; superposition de 2 instruments sur le clavier et sur l'écran
  - **SPLIT&DUAL** allumés : Affichage « Multi Part » pour la superposition et/ou le Split de 3 à 16 instruments.
  
- ✓ Quel que soit le nombre d'instruments à jouer en même temps (y compris un seul) :
  - Ils sont TOUJOURS rangés dans un « Studio Set » qui peut contenir jusqu'à 16 instruments avec leurs réglages, et éventuellement des arpèges et des Motifs Rythmiques ; C'est l'équivalent d'un « Program » Yamaha ou d'un « Combinaison » du Kronos.
  - l'affichage modifié avec les boutons **SPLIT & DUAL**, permet simplement de faciliter leur visualisation à l'écran, et de limiter ou non le nombre de « Parties » entendues (parmi les 16 parties du « Studio Set »).
  
- ✓ Le choix d'un instrument à ranger dans chaque « parties », se fait comme suit :
  - Choisir la catégorie d'instruments (grâce aux 10 boutons (0 à 9) situés sous la section 3 de l'écran,
  - Presser encore sur le même bouton de catégorie pour basculer entre 2 sous catégories, ce qui permet d'affiner encore la navigation,
  - boutons **DEC & INC** à droite de l'écran pour faire défiler chaque instrument à l'écran. La **molette** à côté permet un défilement rapide.

La méthode ci-dessus est intuitive, mais la recherche est plus efficace en affichant les instruments sous forme de liste à l'écran.

De plus, les instruments sont ainsi répartis en différentes sous catégories dans des onglets (ce qui permet d'affiner la navigation grâce à plus de sous catégories que les 2 seules accessibles avec un bouton de « Catégorie » appuyé 2 fois).

Pour sélectionner un instrument dans cet affichage « LIST » :

- bouton **ENTRER** pour afficher les sons sous forme de listes
- Sélectionner un onglet de sous-catégorie avec les boutons de curseurs ◀/▶
- Sélectionner le son par navigation avec les boutons curseurs ▲/▼, ou encore la **molette** pour aller plus vite.

### 1.6.1.2 Réglages à l'écran



- Boutons flèches ◀▶▼▲ (dits « boutons de curseur ») pour déplacer la surbrillance sur un paramètre à l'écran, avant de modifier le réglage.

Astuce : En maintenant enfoncé le bouton curseur dans une certaine direction puis que en appuyant sur le bouton curseur dans la direction opposée, le curseur se déplace plus rapidement.



Pour modifier la valeur du paramètre sélectionné par le curseur, utiliser :

- les boutons **DEC & INC**. En maintenant enfoncé un de ces boutons puis en appuyant sur l'autre bouton, la valeur change plus rapidement.
- Ou avec la **molette** pour aller plus vite.

Astuces :

- bouton **SHIFT** maintenu enfoncé, la valeur change dans des proportions plus importantes.
- Bouton **ENTER** : pour faire apparaître une liste lors du réglage d'un paramètre.
- bouton **SHIFT** (Raccourci) pour accéder au menu « SYSTEM SETUP » de certains contrôleurs (comme les potards ou le bouton **SYNTH**)

### 1.6.2 Fonction « Auto Off »

Le FA est mis automatiquement hors tension après un temps d'inactivité déterminé (fonction « Auto Off ») et les changements de réglages sont alors perdus.

Pour désactiver la mise hors tension automatique, désactivez la fonction « Auto Off ».

### 1.6.3 Écouter les morceaux de démonstration

La carte SD fournie contient 4 morceaux de démonstration.

Nul besoin d'être dans le mode « SEQUENCER » (Création d'un morceau MIDI) pour entendre un morceau MIDI de démonstration.

Sélectionner un morceau :

- 1. bouton **SONG SELECT** pour ouvrir la page «SONG SELECT»
- 2. Choisissez un morceau en tournant la **molette**
- 3. bouton **7** (Load)  
L'écran affiche une demande de confirmation
- 4. bouton **6** (OK) pour confirmer la sélection du morceau

Lecture du morceau :

- bouton ► (PLAY) de la section « SEQUENCER » pour jouer le morceau
- bouton ■ (STOP) pour arrêter la lecture
- En activant le bouton **SEQUENCER** la structure du morceau MIDI est affichée

### 1.6.4 Logique d'organisation des sons dans la mémoire : Banques de sons et Parties

Les sons élémentaires ou « Tones » sont répartis en 3 banques en configuration d'usine :

Banque	Explication
PRST (Preset)	« Tones » modifiables sur place, mais la modification peut être sauvegardée dans un « Studio Set » de la banque «User».
GM2 (General MIDI)	
USER (utilisateur)	Les « Tones » modifiés peuvent être sauvegardés dans cette banque.

Nota : Pour les sons de synthé PCM et les kits de batterie PCM, on peut aussi utiliser la banque GM2.

À ces 3 banques d'usine, s'ajoutent les éventuelles banques téléchargées sur le site Roland AXIAL importées dans les mémoires « Slots » 1 & 2 :

Banque	Explication
EX01 à Ex10	À part la banque 01 de Dance Music ce sont des banques d'instruments « réels » piano, epiano, brass, Strings, Orchestra, World, Drums, divers instruments de studio (guitare etc...) (fichier « .BIN ») Une seule banque par Slot, soit 2 banques importées simultanément sur les 10 banques disponibles
Noms divers	Banques basées sur des Samples, consacré à la musique électro, Dance et Hip Hop. Ce ne sont en fait que des échantillons de banques payantes du site <a href="http://sonicwire.com/">http://sonicwire.com/</a>

Voir le paragraphe 2.13.1.3 ci-dessous pour l'importation des banques AXIAL.

### 1.6.5 « Studio Sets »

Démo vidéo en anglais: [What is a Studio Set ?](#)

1.6.5.1	Définition du « Studio Set »	15
1.6.5.2	Affichage du « Studio Set » à l'écran	16
1.6.5.3	Sélection d'un « Studio Set » existant	16

#### 1.6.5.1 Définition du « Studio Set »

Le terme « Studio Set » désigne la seule façon de créer et mémoriser des « sons » Multi Instruments. Chaque instrument individuel (appelé « Tone » sur le FA), est rangé dans l'une des 16 « Parties » du FA qui permettent de les organiser en superposition ou en split :

- 1 seul « Tone » élémentaires (ou instruments), avec ses arpèges et motifs rythmiques associés
- 2 « Tones » répartis dans 2 « Parties » en « Layer » ou en « Split »,  
Ou un assemblage complexe de 3 à 16 « Tones » répartis dans 16 « parties », structurées par rapport aux autres en « layer » et/ou « Split ».

Les sons de 2 « parties » ou même d'une seule partie (un seul « Tone ») ne constituent que des cas particulier de « Studio Sets » plus simples.

Le « Studio Set » est l'équivalent d'un « Program » (Yamaha et Clavia Nord), d'une « Combinaison » (Korg), d'un « Preset » ou d'un « patch » selon les constructeurs.

Le terme « STUDIO SET PLAY » affiché en haut de l'écran de tous les affichages en mode de jeu, désigne simplement le mode de jeu lui-même, qui est le seul et unique mode de jeu du FA.

Attention : Un « Studio Set » modifié ou construit à l'écran n'est pas mémorisé automatiquement en cas de changement de « Studio Set » ou d'extinction du FA.

Il faut le mémoriser manuellement

En résumé :

- ✓ Un « Studio Set » est la somme des « parties » avec leurs réglages associés ; Les 16 « parties » au maximum contiennent donc entre 1 et 16 « Tones » jouables ensemble.
- ✓ Chaque partie peut être structurée par rapport aux autres, en « Layer » ou en « Split ».
- ✓ Chaque partie comprend un « Tone », sa répartition sur le clavier, son volume et ses réglages associés, et éventuellement des arpèges et motifs rythmiques.
- ✓ Un « Studio Set » modifié ou construit à l'écran, doit être mémorisés manuellement pour ne pas être perdu au changement de « Studio Set » ou à l'extinction du FA.

Les emplacements mémoires, qui portent également le nom de « Studio Sets » sont répartis en 2 banques, selon les « Studio Sets » d'usine et « Studio Sets » Utilisateurs:

Banque de Studio Set	Explications
PRST (Preset)	64 emplacements de « Studio Sets » d'usine non remplaçables. Voir la liste au § 3.1 ci-dessous Un « Studio Set » d'usine modifié peut être sauvegardé dans la banque « USER ».
USER (utilisateur)	512 emplacements vides pour stocker les « Studio Sets », qu'il aient été modifiés ou créés de toute pièce par l'utilisateur.

### 1.6.5.2 Affichage du « Studio Set » à l'écran

Vers le haut de l'écran, en gros et en rouge, est affiché le nom de la banque de « Studio Set » (« USER » ou « PRST ») et le nom du « Studio Set » actuellement sélectionné.

STUDIO SET **USER** 001:FA-Zero

En mode de jeu (« STUDIO SET PLAY »), l'affichage peut prendre 4 formes adaptées aux différentes structures possibles des « parties ». Le choix se fait à l'aide des 2 boutons **DUAL** et **SPLIT** en fonction des objectifs suivants :

- ✓ une seule partie : affichage « solo » (Désactiver les 2 boutons),
- ✓ 2 parties : affichage « Dual » ou « Split » (l'un ou l'autre bouton)
- ✓ ou 3 parties ou plus : affichage « Multi Part » (Activer les 2 boutons simultanément).

Quel que soit le nombre de « Parties » du « Studio Set », on peut forcer l'affichage qu'on veut à l'aide de ces 2 boutons, mais le nombre de « parties » entendues varie en conséquence.

Affichage « Solo »



Affichage « Split »



La note de split est indiquée par le curseur

Affichage « Studio Set » Dual (« Layer »)



Affichage « Multi Part »  
(en « Layer » et « Split »)



Les commutateurs «KBD» **KBD** allumés en jaune (dans le cadre) indiquent les parties actives

### 1.6.5.3 Sélection d'un « Studio Set » existant

- Changer si besoin de banque (« User » **USER** ou « PRST » **PRST**).
  - Pour cela amener le curseur sur son nom en haut à l'aides des boutons ▲/▼/◀/▶, puis utiliser les boutons **DEC/INC**, ou la **molette** pour basculer entre les 2 banques
- Amener le curseur sur le numéro et nom de « Studio Set » **001:FA-Zero**, et faire défiler les différents « Studio Sets » de la banque avec les boutons **DEC/INC** ou la **molette** pour aller plus vite.

Autre solution en basculant l'affichage en « Studio Set List » :

- amener le curseur sur le nom de « Studio Set » et appuyer sur **ENTER**,
- Parcourir la liste avec les boutons ▲/▼ ou **INC/DEC** pour changer de « Studio Set »

### 1.6.6 Créer un « Studio Set » par sélection des « Tones » élémentaires

1.6.6.1	Sélection de « parties » de « Studio Set »	17
1.6.6.2	Charger un « Tone » dans une « partie »	17
1.6.6.3	Description des affichages « Solo », « Dual », « Split » et « Multi Part »	19
1.6.6.4	Afficher seulement les « Tones » de banques importées	21

#### 1.6.6.1 Sélection de « parties » de « Studio Set »

Ce paragraphe décrit comment accéder à chaque partie, dans le but de :

- ✓ Modifier un « Tone » présent (Cf. 1.7.1 ci-dessous)
- ✓ Charger un « Tone » depuis la mémoire (1.6.6.2 ci-dessous),
- ✓ activer les parties à utiliser, et désactiver les autres.

En effet, le Studio Set » à l'écran comprend toujours 16 parties (utilisées ou non), que ce soit un « Studio Set » existant sélectionné auparavant (Cf. 1.6.5.3 ci-dessus) pour servir de point de départ, ou un « Studio Set » réinitialisé (Cf. 2.5.3 ci-dessous) pour une création à partir de zéro.

### **Activer une ou plusieurs « parties » pour le jeu, ou pour l'édition d'un « Studio Set »**

Il y a 3 méthodes :

- ✓ boutons ▲/▼ ou la molette permettent de naviguer dans la liste des 16 parties de l'instrument pour sélectionner un « Tone ».
- ✓ 2 pédales branchées sur **CTRL 1** et **CTRL 2** permettent de naviguer de la même façon à condition d'y affecter les commandes « Studio Set Up » ou « Down » ou « Favorites Up » ou « Down »
- ✓ 16 pads permettent d'accéder directement aux 16 parties du « Studio Set » courant, après avoir configuré le bloc de pads dans ce mode comme décrit au § 2.10.3.2 ci-dessous.

### **Reconnaitre les parties activées ou désactivées**

L'affichage « Multi Part » montre clairement les « Parties » activées par le commutateur « KBD » allumé en jaune.

Voir le paragraphe 1.7 ci-dessous pour l'édition des parties.

#### 1.6.6.2 Charger un « Tone » dans une « partie »

Dans la terminologie du FA les sons élémentaires (ou instruments) sont appelés «Tones».

Le chargement d'un « Tone » dans une « partie » se fait avec l'aide des boutons de « catégories » ci-dessous, de la section « Synthetizer » du panneau de commande (sous sections **3**, **4** et **5** de la figure du paragraphe 1.6.1 ci-dessus).



Catégories	Description
DRUMS/PERCUSSION	Batterie / Percussion
A. PIANO/E. PIANO	Pianos Acoustiques / Électriques
KEYBOARD/ORGAN	Claviers / Orgues
BASS/SYNTH BASS	Basses Acoustiques / Synthé
GUITAR/PLUCKED	Guitares Acoustiques / Électriques
STRINGS/ORCHESTRA	Cordes / Sons orchestraux
BRASS/WIND	Cuivres / vents
VOCAL/CHOIR	Chant / Chœur
SYNTH/PAD	Synthétiseur / Pads
FX/OTHER	Effets spéciaux / autres

- Appuyez sur un des 10 boutons (0 à 9) de catégories de « Tone » (Appuyer plusieurs fois pour basculer alternativement entre les 2 premières sous-catégories)
- boutons **DEC & INC** à droite de l'écran pour navigation dans la sous-catégorie, ou **molette** pour aller plus vite.



Il existe plus que 2 « sous-catégories » qui ne sont visibles qu'en affichage « Tone List », dans différents onglets.

Pour sélectionner un « Tone » en affichage « Tone List » **TONE LIST** :

- bouton **ENTRER** pour afficher les « Tones » sous forme de listes, avec un onglet pour chaque « sous-catégorie »
- Sélectionner l'onglet **Synth Lead** / **Synth Brass** par navigation avec boutons ◀ ▶
- Sélectionner le « Tone » dans la liste **PRST 0812:Saw Lead 1** par navigation avec les boutons ▲ ▼, ou avec la **molette** pour aller plus vite



### 1.6.6.3 Description des affichages « Solo », « Dual », « Split » et « Multi Part »

On rappelle que les 16 « parties » d'un « Studio Set » permettent de jouer avec 1 à 16 « Tones » simultanément, en mémorisant leur répartition sur le clavier, leur volume, leurs effets, ainsi que d'éventuels « arpèges » et « Motifs Rythmiques ».

- ✓ Pour jouer avec un « Tone » unique, seule la « partie » 1 est utilisée.
- ✓ Pour jouer 2 « Tones » en superposition, les « parties » 1 et 2 sont utilisées,
- ✓ Pour jouer 2 « Tones » en Split, les « parties » 1 et 2 sont utilisées.
- ✓ Pour jouer avec 3 « Tones » ou plus, jusqu'à 16 « parties » sont utilisables

Toutes ces possibilités permettent de jouer en même temps un plus ou moins grand nombre de « Tones », superposés de façons différentes à la main gauche et la main droite.

Selon le nombre et l'organisation des « Tones » utilisés, les 2 boutons **SPLIT** et **DUAL** de la section « KEYBOARD », permettent de basculer comme suit entre les 4 affichages « Solo », « Dual », « Split » ou « Multi Part » :

- Sélectionner l'affichage :
  - « Solo » : désactiver les 2 boutons **DUAL** et **SPLIT**.  
Les 10 boutons de banques permettent de sélectionner une catégorie, puis un instrument (« Tone ») à l'aide des boutons **INC & DEC** ou de la **molette**.  
Seule la « Partie 1 » est affichée à l'écran.
  - « Dual » : activer le bouton **DUAL** seul.  
Sélectionner l'instrument (« Tone ») de chacune des 2 parties comme en mode « solo », et en changeant de partie à l'aide des boutons flèches ▲ ▼.  
Seules les « parties 1 & 2 » sont affichées l'une sous l'autre sur l'écran.
  - « Split » : activer le bouton **SPLIT** seul  
Sélectionner l'instrument (« Tone ») de chacune des 2 parties comme en mode « solo », et en changeant de partie à l'aide des boutons flèches ◀ ▶.  
Seules les « parties 1 & 2 » sont affichées côte à côte sur l'écran.
  - « Multi Part » : activer ensemble les boutons **DUAL** et **SPLIT**.  
Sélectionner l'instrument (« Tone ») de chaque parties voulu, comme en mode « solo », et en changeant de partie à l'aide des boutons flèches ▲ ▼.  
Les 16 « parties sont affichées les unes en dessous des autres sur l'écran.
- sélectionner un « Tone » en mettant en surbrillance le nom de « Tone » à l'aide des boutons flèches ▲ ▼, puis en faisant défiler les « Tones » à l'aide des boutons **INC & DEC** ou avec la **molette** à droite de l'écran.  
Mais on peut accéder directement à un instrument par son type comme indiqué ci-dessous.

**Détails des affichages « Solo », « Dual », « Split » et « Multi Part » :**

- ✓ **SOLO :** 1 seul instrument occupe tout l'écran



<b>1</b>	Informations sur les effets et statut
<b>2</b>	Informations sur les morceaux
<b>3</b>	Banque, numéro et nom du studio set
<b>4</b>	Banque, numéro et nom du studio set
<b>5</b>	Type et banque du son
<b>6</b>	Niveau du son
<b>7</b>	Nom de la catégorie
<b>8</b>	État du clavier (zone active, superposition de sons, partage du clavier, etc.)

- ✓ **DUAL :** Type d'affichage adapté à 2 instruments superposés à l'écoute, et disposés l'un au-dessus de l'autre à l'écran, avec l'indication « UPPER » et « LOWER » correspondant à « PART 1 » et « PART 2 »



- ✓ **« Split » :** Type d'affichage adapté à 2 instruments différents aux mains gauche et droite, sont côte à côte à l'écran, avec l'indication claire « UPPER » et « LOWER » signifiant partie basse (grave) et haute (aigue) du clavier.



- ✓ « **MULTI PART** » : Ce type d'affichage est adapté à 3 à 16 « Parties » dont les noms des « Tones » sont superposés à l'écran (l'écran ne pouvant en contenir que 4 simultanément, les autres peuvent être affichés avec les flèches ▲ ▼).



Les commutateurs « KBD » **KBD** allumés en jaune indiquent les parties actives

### Astuces

- ✓ Pour la liste des « Tones » et « Studio Sets » d'usine, voir paragraphe 3 ci-dessous.
- ✓ Maintenir le bouton **PREVIEW** à gauche de l'écran pour entendre une petite phrase de démonstration du son choisi, jusqu'à la libération du bouton.
- ✓ Ou, bouton **SHIFT** maintenu et bouton **PREVIEW**, pour entendre la phrase jusqu'à l'appui à nouveau sur le bouton **PREVIEW**
- ✓ On peut initialiser les réglages des commandes « SOUND MODIFY » en changeant de son (« Auto Knob Reset » (Pour Solo), paragraphe 2.13.2.3.5 ci-dessous).
- ✓ On peut n'afficher les sons que de la catégorie sélectionnée (cadenas ). Pour cela, amener le curseur sur le cadenas puis utilisez les boutons **DEC / INC** ou la **molette** pour sélectionner l'option «UNLOCK».

Avec le réglage «LOCK» (verrouillage), seuls sont affichés les sons de la catégorie en vigueur.

#### 1.6.6.4 Afficher seulement les « Tones » de banques importées

Les sons des banques importées, notamment depuis le site AXIAL, sont automatiquement ajoutés aux listes des différentes catégories d'instruments / « Tones ». Leur sélection se fait donc comme les autres « Tones ».

Cependant, pour faciliter leur recherche, il est possible de n'afficher que ces « Tones » grâce à un tri sur leur type de Banque.

- |           |   |    |
|-----------|---|----|
| 1.6.6.4.1 | Afficher les « Tones » de l'INTEGRA 7 importés du site AXIAL            | 21 |
| 1.6.6.4.2 | Afficher les « Tones » d'anciennes banques Roland optimisées pour le FA | 22 |
| 1.6.6.4.3 | Afficher des « Tones » de banques Axial créées spécialement pour le FA  | 23 |

##### 1.6.6.4.1 [Afficher les « Tones » de l'INTEGRA 7 importés du site AXIAL](#)

Description tirée des indications de la notice « Importing INTEGRA-7's SuperNATURAL Synth Tones to the FA-06/FA-08 ».

Il faut avoir importé au préalable une des banques de l'Integra 7 mise à disposition par le site AXIAL (Voir le paragraphe **Erreur ! Source du renvoi introuvable.** pour description et la méthode d'importation de ces banques, qui est identique à l'importation d'une archive du FA).

Il y a 2 façons d'afficher ces sons importés en les triant par leur banque qui est toujours de type « SN-S » (SuperNatural Synth):

NB : Cependant comme les sons sont potentiellement individuellement importés, il n'y a aucun moyen de savoir quelle banque AXIAL a déjà été importée !

- Dans l'écran « STUDIO SET PLAY », sélectionnez l'icône cadenas  de verrouillage Catégorie et « déverrouillez » avec la **molette** ou **DEC/INC**. Ensuite, sélectionner « SN-S » pour « TYPE », et « USER » pour « BANK ». Seuls ces sons importés apparaissent alors en navigant dans les « Tones ».



Ou alternative beaucoup plus pratique :

- Appuyez sur le bouton Catégorie **8** (Synth / Pad) et tournez la **molette** pour faire défiler les instruments jusqu'à atteindre la banque « USER ». On peut afficher les sons sous forme de listes (avec un onglet pour chaque sous-catégorie), en appuyant sur **ENTRER**.

Astuce : Les paramètres du « Studio Set » auront une incidence sur le son du « Tone ». Pour éviter cela, il faut initialiser la « partie » du « Tone » ou le « Studio Set » en entier.

#### 1.6.6.4.2 [Afficher les « Tones » d'anciennes banques Roland optimisées pour le FA](#)

Ces banques disponibles sur le site Axial, sont en fait des versions optimisées pour le FA, d'anciennes banques Roland (pour anciens synthétiseurs, y compris Integra 7), formées (échantillons au standard PCM). Voir le paragraphe 2.13.1.3.2 ci-dessous pour la méthode d'importation de ces banques

2 banques au maximum peuvent être mémorisées par le FA, ce qui veut dire qu'il faut faire un choix cornélien !!

Il y a 2 façons d'afficher ces sons importés, en les triant par leur banque « Ex\*\* » :

- Dans l'écran « STUDIO SET PLAY », sélectionnez l'icône cadenas  de verrouillage Catégorie et tournez la **molette** pour le déverrouiller. Ensuite, sélectionner **PCMS** (Sound) ou **PCMD** (Drum) pour « TYPE », et **Ex\*\*** pour « BANK ». Les sons sont alors disponibles dans l'écran « Studio Set Play ».

Ou beaucoup plus pratique :

- Presser un des boutons **1** à **9** correspondant à la catégorie d'instruments souhaitée, et tournez la **molette** pour faire défiler les instruments jusqu'à ce que vous atteignez la banque Ex\*\*.  
On peut aussi appuyer sur **ENTRER** pour afficher les sons sous forme de listes, avec un onglet pour chaque sous-catégorie, ce qui est encore mieux.

Astuce : Les paramètres du « Studio Set » auront une incidence sur le son des « Tones ». Pour éviter cela, il faut initialiser le « Studio Set » ou la « partie ».

#### [1.6.6.4.3 Afficher des « Tones » de banques Axial créées spécialement pour le FA](#)

Ces banques Axial ne sont que des extraits de banques commerciales spécialement créées pour le FA (formées de samples PCM).

Voir le paragraphe 2.13.1.3.2.2 ci-dessous pour la description de ces banques et la méthode d'importation.

### 1.6.7 Enregistrement du « Studio Set »

Le « Studio Set » construit à l'écran est perdu si vous mettez l'appareil hors tension ou que vous choisissez un « studio set » différent.

Il faut mémoriser manuellement le « Studio Set » construit à l'écran (Cf. paragraphe 1.7.4 ci-dessous).

### 1.6.8 Créer des « Studio Sets » de 2 sons : « Split » ou « Dual »

- 1.6.8.1 Jouer seulement 2 « Tones » en Split : Affichage « Split » 24
- 1.6.8.2 Jouer seulement 2 superposés: Affichage « Dual » 25

#### 1.6.8.1 Jouer seulement 2 « Tones » en Split : Affichage « Split »

- 1. Appuyez sur le bouton **SPLIT** (il s'allume) pour ouvrir la page « Split »  
Divisée au point de partage, la zone de la main droite du clavier joue les notes aiguës, et la zone de la main gauche du clavier joue les notes graves.



- 2. Pour annuler le partage du clavier, appuyez sur le bouton **SPLIT** pour l'éteindre

#### **Changer de sons**

- Déplacez le curseur vers le son que vous souhaitez changer, et utilisez la **molette** pour sélectionner un autre son

#### **Changer le point de partage du clavier (Split Point)**

- Pressez le bouton **SPLIT** + la **touche du clavier** à instaurer comme nouveau point de partage  
La touche du point de partage se trouve dans la zone des aigus

### 1.6.8.2 Jouer seulement 2 superposés: Affichage « Dual »

- Bouton **DUAL** (il s'allume) pour ouvrir la page « Dual »



La note aigüe et la note grave sont superposées.

- Pour annuler la superposition, appuyez sur le bouton **DUAL** pour l'éteindre.

### Changer de sons

- Déplacez le curseur vers le son que vous souhaitez changer, et utilisez la **molette** pour sélectionner un autre son

### 1.6.9 Motifs « Arpeggio », Motifs « Rhythm Pattern », « Tempo »



- |         |   |    |
|---------|---|----|
| 1.6.9.1 | Arpèges automatiques : « Arpeggio »                           | 25 |
| 1.6.9.2 | Sélectionner/jouer des motifs rythmiques : « Rhythm Pattern » | 26 |
| 1.6.9.3 | Changer le « tempo »  | 27 |

#### 1.6.9.1 Arpèges automatiques : « Arpeggio »

La fonction « Arpeggio » produit automatiquement des arpèges à partir d'accords plaqués au clavier.

Nota : En utilisant la fonction « Chord Memory » en même temps que « Arpeggio », des arpèges sont joués à partir d'une seule note jouée au clavier (Cf. § 2.4.2 ci-dessous).

On peut sélectionner un arpège parmi les 128 styles d'usine, ou les styles utilisateurs stockés dans 16 emplacements

Nota : Les réglages de forme d'accord sont sauvegardés dans le « Studio Set ».

- 1. Bouton **ARPEGGIO** pour l'allumer  
Nota : Si le FA n'est pas en mode « Solo », effectuez les réglages suivants, selon le mode en vigueur.

Type «Studio Set»	Action
<b>Dual</b>	Activez le commutateur d'arpège (ARP à la page «Dual» ou «Split») de la partie à arpéger.
<b>Split</b>	
<b>Multi Part</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activez le commutateur d'arpège (ARP) de la partie à arpéger. Pour en savoir plus, voyez le fichier PDF «Parameter Guide».</li> <li>• Sélectionnez une partie dont le commutateur KBD (paragraphe 2.3.4.4 ci-dessous) est activé.</li> </ul>

- 2. Plaquer un accord sur le clavier. L'arpège est joué avec les notes enfoncées.
- 3. bouton **ARPEGGIO** pour désactiver cette fonction (LED éteinte).

Voir le paragraphe 2.4.1 ci-dessous pour plus de détails.

### 1.6.9.2 Sélectionner/jouer des motifs rythmiques : « Rhythm Pattern »

Le « RHYTHM PATTERN » est en fait une Boite à Rythme avec des options d'introduction « Intro », de 4 variations « Pattern A » à « Pattern D » et de coda « Ending ».

- ✓ Il existe des motifs prédéfinis, pour lesquels on peut facilement changer le kit de batterie.
- ✓ On peut aussi construire ses propres motifs à partir des kits de batterie interne, ou fournis par certaines banques d'Expansion du site AXIAL (cf. paragraphe 5.3 ci-dessous) :
  - « Exp-03 World Collection », « Exp-06 Studio Collection », « Exp-10 Orchestra Collection » (cf. paragraphe 2.13.1.3.2 ci-dessous),
  - et peut-être certaines des banques de samples destinées à la musique électro (cf. paragraphe 2.13.1.3.2.2 ci-dessous).



On peut jouer pendant la lecture d'un motif rythmique.

- 1. Appuyez sur le bouton **RHYTHM PATTERN** pour accéder à l'écran ci-dessous



- 2. Sélectionnez un groupe rythmique et un kit de batterie.
  - 1. Déplacez le curseur vers « RHYTHM GROUP » ou « DRUM KIT ».
  - 2. Tournez la molette pour choisir entre un « kit de batterie » et un groupe rythmique

- 3. Appuyez sur l'un des boutons **2** (« Intro ») à **7** (« Ending ») pour sélectionner et démarrer la lecture du motif rythmique à jouer
- 4. Pour l'arrêter, appuyez sur le bouton du motif rythmique produit

Pour plus de détail voir le paragraphe 2.4.3 ci-dessous.

#### 1.6.9.3 Changer le « tempo »

- Tourner le potard **TEMPO** pour changer le tempo de l'arpégiateur ou du motif rythmique

Nota :

- ✓ Taper au moins 3 fois sur le bouton **TAP** selon l'intervalle souhaité de noire (fonction « Tap Tempo »).
- ✓ Pour régler finement le Tempo, appuyez sur le bouton **TAP**, la fenêtre Tempo apparaît. Maintenir enfoncé le bouton **SHIFT** et tourner la **molette** pour ajuster la valeur en unités en dessous de la décimale

### 1.6.10 Modification du son en temps réel

Pour plus de détails voir le paragraphe 2.4.4 ci-dessous.

1.6.10.1	« Transpose »	28
1.6.10.2	Jouer des accords « Chord Memory »	28
1.6.10.3	Modifier le son en déplaçant la main : « D-Beam » Controller	29
1.6.10.4	Modifier la hauteur de note en temps réel : « Pitch Bend »	30
1.6.10.5	Ajouter un effet vibrato ou dynamique : « Modulation »	30
1.6.10.6	Utiliser une fonction assignée pour faire varier le son : boutons <b>S1</b> & <b>S2</b>	30
1.6.10.7	Modifier le son en temps réel avec les potars : « SOUND MODIFY »	31

#### 1.6.10.1 « Transpose »



**TRANSPOSE** et bouton **-** ou **+** : Augmenter/diminuer la plage de notes par demi-tons (plage de -5 à +6 demi-tons).

Pour rétablir le réglage d'origine, appuyez sur les boutons **-** ou **+** simultanément

« **OCTAVE** » **DOWN** ou **UP** : Augmenter/diminuer la plage de notes par octaves (maximum de ± 3 octaves)

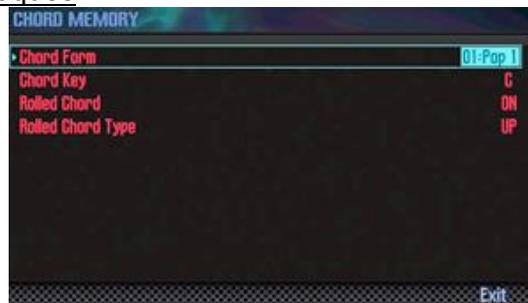
Pour rétablir le réglage d'origine, appuyez sur les boutons « **OCTAVE** » **DOWN** et **UP** simultanément.

#### 1.6.10.2 Jouer des accords « Chord Memory »

Ce mode « Accords automatique » permet de jouer des accords, arpégés ou non, à partir d'une seule note jouée au clavier.

Nota : Les réglages de forme d'accord sont sauvegardés dans le « Studio Set ».

- bouton **CHORD MEMORY** de la section « ARP/RYTHM » pour activer la fonction d'accords automatiques



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

Mode de jeu	Action
Dual	Activez le commutateur d'arpège (ARP à la page «Dual» ou «Split») de la partie à arpéger.
Split	

Mode de jeu	Action
<b>Multi Part</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activez le commutateur d'arpège (ARP) de la partie pour laquelle « Chord Memory » doit être appliqué. Pour en savoir plus, voyez le fichier PDF «Parameter Guide».</li> <li>• Sélectionnez une partie dont le commutateur KBD (paragraphe 2.3.4.4 ci-dessous) est activé.</li> </ul>

- choisir un style parmi les 17 disponibles
- choisir une tonalité
- Choisir « Rolled Chord » entre :
  - ON (par défaut, accord arpégé),
  - OFF (accord plaqué)
- Dans le mode « Rolled Chord » (arpégé) on peut choisir si l'arpège est joué
  - en montant les notes de l'accord,
  - en descendant,
  - alternativement montant et descendant.
- il reste à déterminer si le bouton **WRITE** est nécessaire pour éviter de perdre ce réglage à l'extinction de l'instrument

A priori ce mode ne supporte pas de jouer un d'accord au clavier, car des effets bizarres surviennent alors :

- ✓ en mode « Rolled Chord » un accord plaqué donnera l'accord basé sur la note la plus basse, sauf si toutes les notes de l'accord ne sont pas plaquées en même temps auquel cas l'accord automatique sera joué sur la base de la 1<sup>ère</sup> note pressée.
- ✓ En mode « Rolled OFF », une note parasite sera produite en relâchant l'accord

Voir le paragraphe 2.4.2 ci-dessous pour plus de détails.

### 1.6.10.3 Modifier le son en déplaçant la main : « D-Beam » Controller



- 1. Appuyez sur un bouton pour sélectionner l'effet attribué au contrôleur **D-BEAM**.

<b>SOLO SYNTH</b>	Jouez un synthétiseur monophonique en déplaçant la main au-dessus du contrôleur D-BEAM.
<b>EXPRESSION</b>	Utilisez le contrôleur D-BEAM pour contrôler le volume
<b>ASSIGNABLE</b>	<p>Vous pouvez affecter divers paramètres et fonctions. L'effet le plus approprié pour chaque son est appliqué. Maintenez enfoncé le bouton <b>SHIFT</b> et appuyez sur ce bouton pour accéder à un écran qui vous permet d'affecter une fonction.</p> <p>Vous pouvez également affecter un paramètre en maintenant enfoncé le bouton <b>ASSIGNABLE</b> et en tournant un potard <b>SOUND MODIFY</b> ou encore en appuyant sur un pad.</p>

Nota :

Vous pouvez assigner une fonction de jeu au bouton **ASSIGNABLE**. Pour en savoir plus, voyez « D-Beam Assign » (paragraphe 2.13.2 ci-dessous).

- 2. Pendant que vous jouez au clavier, placez votre main au-dessus du contrôleur **D-BEAM**. Un effet est appliqué en fonction du bouton sur lequel vous avez appuyé.
- 3. Pour couper le contrôleur **D-BEAM**, appuyez une fois de plus sur le bouton actionné à l'étape 1 afin de l'éteindre.

### Plage utile du contrôleur D-BEAM



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

Remarque

La plage utile du contrôleur **D-BEAM** varie en fonction de la luminosité ambiante. Si le contrôleur D-BEAM ne fonctionne pas selon vos attentes, vous pouvez régler sa sensibilité. Pour en savoir plus, voyez « D-Beam Sens » (paragraphe 2.13.2.3.6 ci-dessous).

#### 1.6.10.4 *Modifier la hauteur de note en temps réel : « Pitch Bend »*



Pendant que vous jouez au clavier, déplacez le levier vers la gauche pour abaisser la hauteur de note, ou vers la droite pour augmenter la hauteur de note.

#### 1.6.10.5 *Ajouter un effet vibrato ou dynamique : « Modulation »*



Éloigner le levier permet d'appliquer un effet de vibrato ou dynamique.

#### 1.6.10.6 *Utiliser une fonction assignée pour faire varier le son : boutons S1 & S2*



Pendant que vous jouez au clavier, appuyez sur les boutons **S1** ou **S2**.

Le son change selon les fonctions affectées aux boutons **S1** & **S2**, voyez « Switch S1 Assign » (paragraphe 2.13.2.3.4 ci-dessous).

### 1.6.10.7 Modifier le son en temps réel avec les potars : « SOUND MODIFY »

Les potards de la section « SOUND MODIFY » modifient le son en temps réel, en pilotant jusqu'à 24 paramètres (quatre groupes de six paramètres).

Sélectionner le groupe qui est contrôlé (allumé) :

- 1. Bouton **SELECT** : pour sélectionner l'un des 4 groupes de fonction des potards.
- 2. Potards **1 à 6** : pour changer le son selon la fonction choisie.



Nota :

- ✓ Si vous le souhaitez, vous pouvez initialiser les réglages des commandes SOUND MODIFY quand vous changez de son en mode « Single » (« Auto Knob Reset »: paragraphe 2.13.2.3.5 ci-dessous).
- ✓ Avec certains sons, certaines commandes peuvent rester sans effet. Pour en savoir plus, voyez le fichier PDF «Parameter Guide».

Les différentes fonctions sont décrites ci-après :

**CUTOFF, RESONANCE** : Les paramètres de filtre affectent le caractère du son et la manière dont il est entendu sur la partie sélectionnée.

Selon les fréquences constituant le son, vous pouvez augmenter ou atténuer différentes zones pour changer son caractère.

**ATTACK, RELEASE** : Pour ajuster la vitesse avec laquelle le son démarre lorsque vous appuyez sur la touche, et avec laquelle il disparaît lorsque vous relâchez la touche, sur la partie sélectionnée.

**PAN** : Position stéréo du son sur la partie sélectionnée

**LEVEL** : Pour régler le volume sur la partie sélectionnée.

**EQ** : Pour régler l'équaliseur (niveau des zones à hautes fréquences, fréquences moyennes et basses fréquences) appliqué au son général.

**INPUT LEVEL** : Pour régler le volume d'entrée de la prise AUDIO INPUT. Avec l'échantillonneur (paragraphe 1.8 ci-dessous) ou le vocodeur (paragraphe 2.4.4.7 ci-dessous), c'est une façon pratique de régler le niveau d'entrée du signal de la prise AUDIO INPUT.

**ASSIGN 1 à 6** : Pour régler les paramètres affectés par l'utilisateur

- 1. bouton **SHIFT** enfoncé et actionnez les potards « ASSIGN » **1 à 6**.
- 2. Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.

Nota : Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez «Sound Modify Knob 1~6 Assign» (paragraphe 2.13.2.3.5 ci-dessous).

**GLOBAL CONTROL :** Pour appliquer facilement des effets en optimisant plusieurs paramètres d'un effet simplement en tournant une seule commande.

Potard	Explication
<b>1 COMPRESSOR</b>	- vers la gauche jusqu'au bout, aucun effet de compresseur n'est appliqué. - vers la droite pour adoucir le volume général et rendre votre son plus homogène
<b>2 TONE</b>	- vers la gauche pour amplifier les fréquences moyennes et rendre le son plus dynamique. Ce réglage convient lorsque vous jouez dans un groupe. - vers la droite pour amplifier les hautes et basses fréquences et produire un son plus coloré. Ce réglage convient lorsque vous jouez en solo.
<b>3 CHORUS</b>	- vers la gauche jusqu'au bout, aucun effet de chorus n'est appliqué. - vers la droite pour approfondir l'effet de chorus.
<b>4 REVERB</b>	- vers la gauche jusqu'au bout, aucun effet de réverbération n'est appliqué. - vers la droite pour approfondir l'effet de réverbération.
<b>5 TFX SELECT</b>	Permet de sélectionner le type d'effet total. Vous pouvez choisir un type parmi les 29 types d'effet total à appliquer.
<b>6 TFX CTRL</b>	Permet de contrôler les paramètres de l'effet total que vous avez sélectionné.

Nota :

- ✓ Pour plus d'informations sur l'utilisation des commandes « SOUND MODIFY », reportez-vous à la section « Utilisation des commandes SOUND MODIFY pour faire varier le son » dans le « Manuel de référence » (PDF).
- ✓ Pour plus d'informations sur les paramètres des effets totaux, reportez-vous au « Parameter Guide » (PDF).

#### Types d'effet total

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

N°	Type	Explication
24	C.CANCELLER	Coupe le chant ou autre signal situé au centre de l'image sonore
25	VINYL SIM	Simule le son d'un disque vinyle
26	RADIO TUNING	Simule le son d'une radio
27	NOISE GEN	Ajoute un effet «lo-fi» et des bruits (bruit blanc, bruit d'enregistrement)
28	COMP	Confère plus de régularité et d'impact au son
29	EQUALIZER	Règle le niveau de chaque bande de fréquences

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

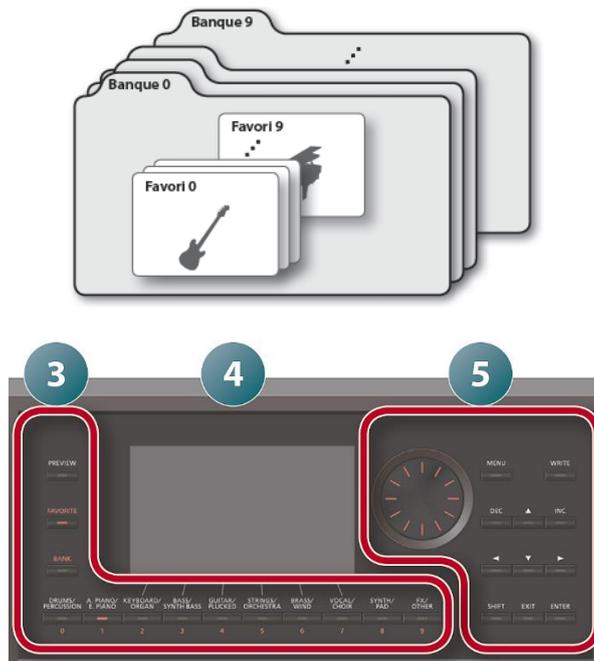
Pour plus de détails voir le paragraphe utilisation avancé 2.4.4.1 ci-dessous.

### 1.6.11 Sons favoris : « Favorites » (« Tone » ou « Studio Set »)

Les sons souvent utilisés (« Tone » ou « Studio Set »), peuvent être sauvegardés dans une mémoire «Favorite» directement accessible.

Vous pouvez enregistrer dix sons par banque et créer jusqu'à 10 banques (0~9).

Par exemple, les sons des morceaux que vous jouez lors d'une performance live peuvent être enregistrés dans l'ordre dans lequel vous les jouerez.



1.6.11.1	Enregistrement d'un son en tant que favori (« Tone » ou « Studio Set ») .....	34
1.6.11.2	Rappel d'un son favori .....	34
1.6.11.3	Suppression d'un son favori.....	34
1.6.11.4	Mémoriser, charger et éditer des sons favoris dans une liste .....	35

### 1.6.11.1 Enregistrement d'un son en tant que favori (« Tone » ou « Studio Set »)

- 1. Sélectionnez le son (« Tone » élémentaire ou « Studio Set ») à enregistrer.
- 2. bouton **FAVORITE** (section 3) pour l'allumer.
- 3. Sélectionnez la banque dans laquelle vous souhaitez enregistrer le son favori :
  - 1. bouton **BANK** (section 3).
  - 2. bouton **0** à **9** (section 3) pour spécifier le numéro de banque.
- 4. bouton **FAVORITE** maintenu (section 3), et appuyez sur un bouton **0** à **9** (section 3) pour spécifier le numéro dans lequel votre son favori sera mémorisé.

Le son est enregistré.

Nota : Le contenu enregistré en tant que favori dépend de l'état de la performance.

État de la performance	Contenu enregistré
Jeu en solo	Son de la partie 1 Le réglage «Octave Shift» (paragraphe 1.7.1.2 ci-dessous) de la partie 1 est chargé avec la valeur «0».
Jeu en duo	« Studio set »
Jeu en mode partagé	
Jeu multi-parties	

### 1.6.11.2 Rappel d'un son favori

Laisser le bouton **FAVORITE** allumé, pour rappeler successivement les favoris simplement en appuyant sur les boutons **0** à **9**.

- 1. bouton **FAVORITE** pour l'allumer.
- 2. Sélectionnez la banque à rappeler.
  - 1. bouton **BANK**.
  - 2. boutons **0** à **9** du numéro de banque que vous souhaitez sélectionner.

Nota : Vous pouvez modifier la banque de favoris même lorsque le bouton **FAVORITE** est éteint.
- 3. boutons **0** à **9** pour sélectionner un son favori. Le son favori est rappelé.

### 1.6.11.3 Suppression d'un son favori

- 1. bouton **SHIFT** maintenu et bouton **FAVORITE**. L'écran « FAVORITE LIST » apparaît.



- 2. boutons à curseur ◀/▶ pour choisir la banque
- 3. boutons à curseur ▲/▼ ou les boutons **DEC** / **INC** pour choisir un son favori
- 4. bouton **SHIFT** maintenu et bouton **2** (Option écran « Remove ») pour exécuter la suppression du son favori

### 1.6.11.4 *Mémoriser, charger et éditer des sons favoris dans une liste*

Que le bouton **FAVORITE** soit activé ou non, vous pouvez afficher une liste des mémoires «Favorite» et y ajouter ou y choisir des sons.

Vous pouvez aussi supprimer un son «Favorite» ou en changer le numéro.

- 1. bouton **SHIFT** enfoncé et bouton **FAVORITE** pour ouvrir la page «FAVORITE LIST»

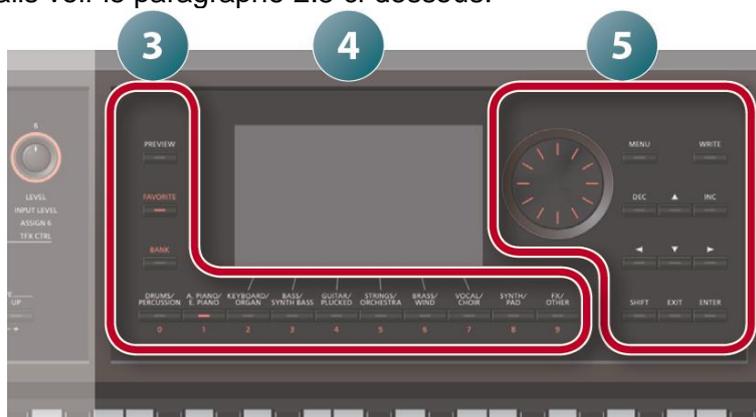


- 2. Utilisez les boutons de curseur ◀/▶ pour choisir la banque
- 3. Utilisez les boutons de curseur ▲/▼ ou les boutons **DEC/INC** pour choisir une mémoire «Favorite»

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

## 1.7 Éditions (Sections 3 à 5 du panneau)

Pour plus de détails voir le paragraphe 2.5 ci-dessous.



1.7.1	ÉDITION D'UN « STUDIO SET » EXISTANT	36
1.7.2	ÉDITION D'UN « TONE »	38
1.7.3	ÉDITION DES EFFETS « EFFECTS »	43
1.7.4	ENREGISTREMENT DE « STUDIO SET », « TONE », « DRUM KIT », « PATTERN » OU « SONG » MIDI	45

### 1.7.1 Édition d'un « Studio set » existant

1.7.1.1	Réglages généraux de toutes les Parties : « Common »	36
1.7.1.2	Réglages des « parties »	37

#### 1.7.1.1 Réglages généraux de toutes les Parties : « Common »

- 1. bouton **SHIFT** maintenu et bouton **5** (option écran « Studio Common ») pour ouvrir la page « STUDIO SET COMMON »  
Ou bouton **MENU**, amenez le curseur sur « Studio Set Common » et bouton **ENTER**



- 2. boutons à curseur **▲/▼** pour sélectionner un élément et utilisez la **molette** pour changer sa valeur  
Passer d'un onglet à l'autre en maintenant enfoncé le bouton **SHIFT** et en utilisant les boutons à curseur **◀ / ▶**.

Remarque : Les changements apportés au « Studio Set » sont perdus si vous coupez l'alimentation ou choisissez un autre « Studio Set ». Pour conserver vos changements, sauvegardez le « Studio Set » (paragraphe 2.5.2 ci-dessous).

### **Paramètres « Common »**

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

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

### 1.7.1.2 Réglages des « parties »

En plus d'un « Tone », chaque « parties » mémorise les réglages suivants :

Onglet	Explication
<b>Level/Pan</b>	Volume, panoramique et réglages de réception MIDI
<b>Keyboard</b>	plage de clavier de chaque partie et détermine si l'arpégiateur est activé.
<b>Output/EFX</b>	Sortie de chaque partie et niveau du signal envoyé au chorus et à la réverbération
<b>EQ</b>	égalisation appliquée à chaque partie
<b>Pitch</b>	Pitch et de portamento de chaque partie
<b>Scale Tune</b>	Accordage de chaque partie
<b>Vibrato</b>	Vibrato de chaque partie
<b>Offset</b>	Décalage pour des paramètres comme «Cutoff» et «Resonance».
<b>Mono/Poly/Legato</b>	Réglages «Mono», «Poly» et «Legato» de chaque partie
<b>Voice Reserve</b>	Nombre de voix réservées pour chaque partie
<b>MIDI Rx Filter</b>	Spécifie les messages MIDI reçus par chaque partie

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

Procédure de réglages :

- 1. bouton **SHIFT** maintenu et bouton **4** (option écran « Part View ») pour ouvrir l'écran « PART VIEW »  
Ou bouton **MENU**, amener le curseur sur « Part View » + bouton **ENTER**



- 2. boutons à curseur ◀/▶/▲/▼ pour sélectionner un paramètre et utilisez la **molette** pour changer sa valeur  
Vous pouvez passer d'un onglet à l'autre en maintenant enfoncé le bouton **SHIFT** et en utilisant les boutons à curseur ◀ / ▶.

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

## 1.7.2 Édition d'un « Tone »

En plus des réglages ci-dessus, on peut modifier les paramètres du « Tone » lui-même, pour chaque « partie ».

Pour plus de détails voir le paragraphe 2.5 ci-dessous.

- 1. bouton **SHIFT** maintenu et bouton **2** (option écran « Tone Edit ») pour ouvrir l'écran « TONE EDIT »  
Ou bouton **MENU**, amener le curseur sur « Tone Edit » et bouton **ENTER**



Nota : L'écran « TONE EDIT » varie selon le type de son.

- 2. Utilisez les boutons à curseur ◀/▶/▲/▼ pour sélectionner un paramètre et utilisez la **molette** pour changer sa valeur  
Vous pouvez passer d'un onglet à l'autre en maintenant enfoncé le bouton **SHIFT** et en utilisant les boutons curseur ◀ / ▶
- 3. A la page «TONE EDIT», appuyez sur le bouton **6** (« Part Select ») pour changer de partie à éditer

REMARQUE : Les réglages de « Tone » ou de « Studio Set » sont perdus en coupant l'alimentation ou sélectionnant un autre son ou « Studio Set ».

Pour conserver les modifications :

- enregistrer le « Tone » (paragraphe 1.7.4 ci-dessous).
- enregistrer le « studio set » (paragraphe 1.7.4 ci-dessous)

Nota : Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous au « Parameter Guide » (PDF).

1.7.2.1	Son SuperNATURAL Acoustic (SN-A)	39
1.7.2.2	Son SuperNATURAL Synth (SN-S)	39
1.7.2.3	SuperNATURAL « Drum Kit » (SN-D)	40
1.7.2.4	Sons de synthé PCM (PCMS)	41
1.7.2.5	Kit de batterie PCM (PCMD)	42

### 1.7.2.1 Son SuperNATURAL Acoustic (SN-A)

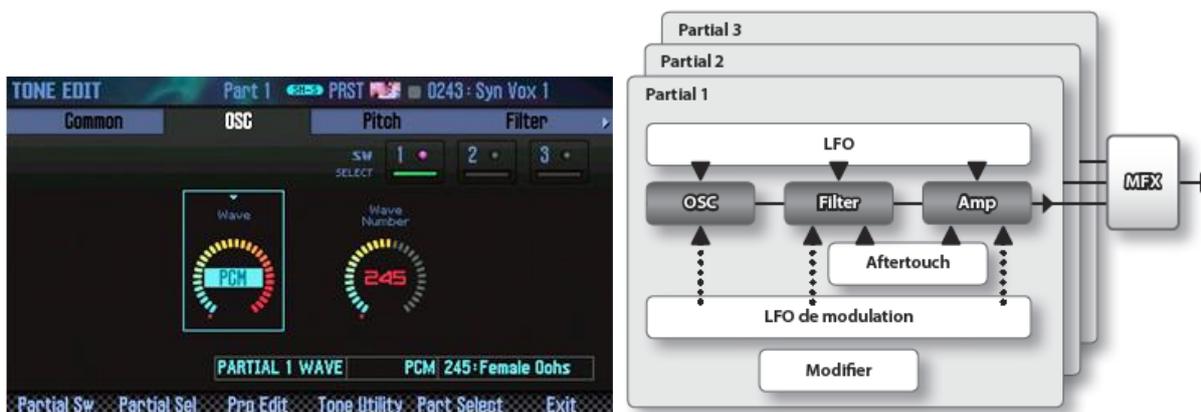


Onglet	Explication
Common	Paramètres s'appliquant à tout le son
Inst	Réglages pour l'instrument (INST) assigné au « Tone ». Il s'agit de paramètres détaillés concernant l'instrument.
MFX	Réglages de multi-effet
MFX Control	Paramètres pour le pilotage du MFX via MIDI

#### « Inst »

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

### 1.7.2.2 Son SuperNATURAL Synth (SN-S)



Onglet	Explication
Common	Paramètres s'appliquant à tout le son
OSC	Paramètres de la forme d'onde à la base du son (Tone)
Pitch	Réglages liés à la hauteur
Filter	Réglages liés au filtre
Amp	Réglages liés au volume
LFO	Réglages du LFO modulant le son
Modulation LFO	Réglages de la modulation appliquée au son
Aftertouch	Réglages liés à l'Aftertouch.

Onglet	Explication
	Nota : Pour utiliser l'Aftertouch, assignez-le à une commande SOUND MODIFY ou au contrôleur D-BEAM. Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez « Réglages globaux d'un Studio Set » (paragraphe 1.7.1.1 ci-dessus) ou « Réglages globaux du FA » (paragraphe 2.13.2 ci-dessous).
<b>Misc</b>	Réglages d'enveloppes et du temps de portamento
<b>MFX</b>	Réglages de multi-effet
<b>MFX Control</b>	Paramètres pour le pilotage du MFX via MIDI

### « Partial »

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

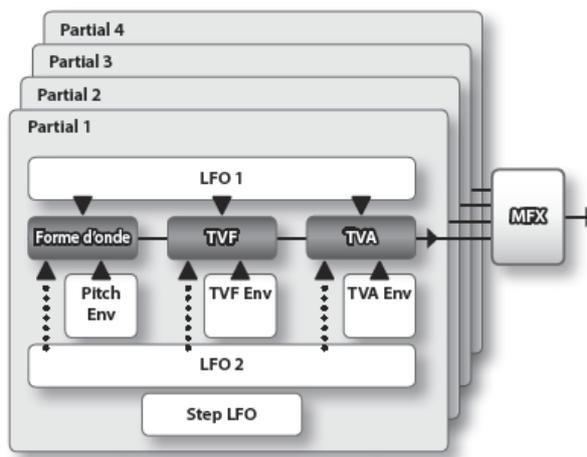
#### 1.7.2.3 SuperNATURAL « Drum Kit » (SN-D)



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

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

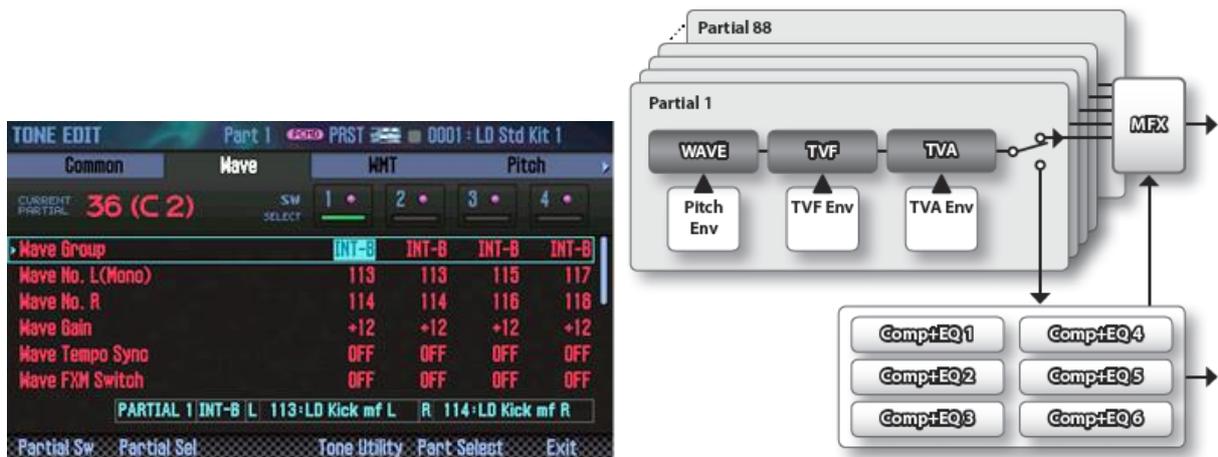
### 1.7.2.4 Sons de synthé PCM (PCMS)



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

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

### 1.7.2.5 Kit de batterie PCM (PCMD)



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

Nota :

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

### 1.7.3 Édition des effets « Effects »

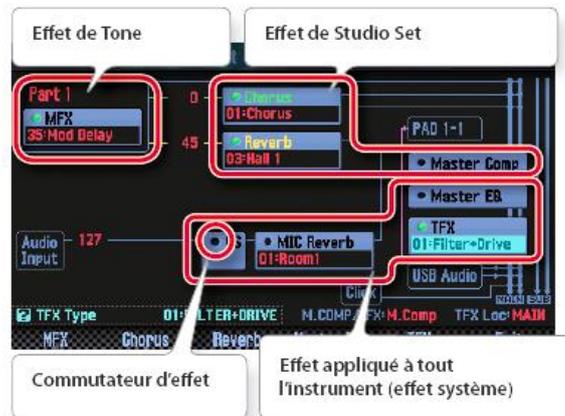
Les effets du FA sont : Chorus, Reverb, Compressor, Insert, Input Level  
 Pour plus de détails voir le paragraphe 2.7 ci-dessous.

- 1.7.3.1 Activation/désactivation des effets 43
- 1.7.3.2 Édition des paramètres d'effets 44

#### 1.7.3.1 Activation/désactivation des effets

- 1. bouton **MENU** et amener le curseur sur « Effects Edit »
- 2. Amenez le curseur sur «Effects Edit» et appuyez sur **ENTER** pour ouvrir la page «EFFECTS EDIT»  
 Ou bouton **SHIFT** maintenu et bouton **3** (option écran « Effects Edit ») pour ouvrir la page « EFFECTS EDIT »

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



- 3. boutons à curseur ◀/▶/▲/▼ pour sélectionner l'effet et **molette** pour activer ou le désactiver.

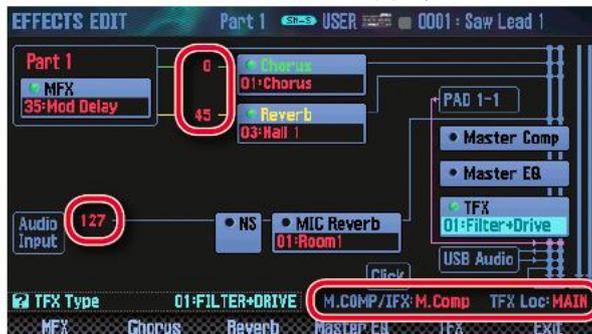
Nota : Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez le fichier PDF «Parameter Guide».

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

- ✓ Sauvegarder un « Studio Set » (paragraphe 1.7.4 ci-dessous)
- ✓ Sauvegarder un « son » / « kit de batterie » (paragraphe 2.5.6 ci-dessous)
- ✓ Sauvegarder les réglages de système (paragraphe 2.13.2.2 ci-dessous)

### 1.7.3.2 Édition des paramètres d'effets

- 1. choisir un effet par un bouton d'option écran.
  - 2. Utilisez les boutons à curseur ◀/▶/▲/▼ pour sélectionner un paramètre et utilisez la molette pour changer sa valeur
- Pour revenir à l'écran « EFFECTS EDIT », appuyez sur le bouton **EXIT**.



Paramètres éditables à la page 'EFFECTS EDIT'

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

REMARQUE : Les réglages des effets sont perdus en coupant l'alimentation ou sélectionnant un autre studio set ou un autre son. Pour conserver les modifications apportées, enregistrez le son, le studio set ou les réglages système respectivement.

Nota : Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous au « Parameter Guide » (PDF).

#### Enregistrement de l'effet système

Les modifications que vous apportez à l'effet système sont perdues lorsque vous mettez l'appareil hors tension.

Pour les enregistrer :

- Dans l'écran de modification des effets système, appuyez sur le bouton **6** (System Write)

### 1.7.4 Enregistrement de « Studio Set », « Tone », « Drum kit », « Pattern » ou « Song » MIDI

Pour plus d'informations, reportez-vous aux paragraphes suivants du chapitre « Utilisation Avancée » :

- ✓ Sauvegarder un « Studio Set » (paragraphe 2.5.2 ci-dessous)
- ✓ Sauvegarder un « Tone » modifié (paragraphe 2.5.6 ci-dessous)
- ✓ Sauvegarder un « kit de batterie » (paragraphe 2.5.6 ci-dessous)
- ✓ Sauvegarder un motif MIDI « Pattern » (paragraphe 0 ci-dessous)
- ✓ Sauvegarde d'un « motif d'arpège » (paragraphe 1.7.4 ci-dessus)

Les données sont enregistrées dans la mémoire de l'appareil ou sur la carte SD.

Les réglages de « studio set », de « Tone » ou de « morceau MIDI » sont perdus en mettant l'appareil hors tension ou sélectionnant un autre « studio set », « Tone » ou « Song ».

Il faut les enregistrer manuellement :

- ✓ dans la mémoire interne pour les « Studio Sets » et les « Tones » édités
- ✓ sur la carte SD pour les morceaux MIDI enregistrés.

#### REMARQUE

- ✓ Lors de l'enregistrement, les données qui se trouvaient précédemment dans l'emplacement de destination de l'enregistrement sont écrasées.
- ✓ Outre les données de performance, un morceau contient également la référence au « studio set ». Par conséquent si le « studio set » ou les « Tones » du morceau sont modifiés par la suite dans le FA, le rendu morceau MIDI ne sera plus le même (contrairement à un enregistrement AUDIO).

#### Procédure :

- 1. bouton **WRITE**. (section 5). La page « Write Menu » s'affiche.



- 2. Utilisez les boutons à curseur ▲/▼ pour sélectionner l'élément à enregistrer, puis appuyez sur le bouton **ENTER** ou **7** (Select). Ici un morceau (Song).
- 3. Utilisez la molette ou les boutons **DEC/INC** pour choisir la mémoire de destination.



Nota : Pour un morceau (« Song »), si vous voulez sauvegarder le morceau avec les échantillons, cochez l'option « Save with sample ».

- 4. bouton **2** (option écran « Rename ») et attribuez un nom (12 caractères au maximum)

*Boutons pour le renommage*

<b>Contrôleur</b>	<b>Explication</b>
Molette ou <b>DEC / INC</b>	Pour spécifier le caractère que vous souhaitez saisir.
◀/▶	Pour déplacer le curseur
▲/▼	Bascule entre caractères alphabétiques majuscules et minuscules
<b>4 « Delete »</b>	Supprime le caractère à l'emplacement du curseur
<b>5 « Insert »</b>	Insère un espace (blanc) à l'emplacement du curseur
<b>6 « Cancel »</b>	Annule l'entrée et quitte l'écran d'attribution de nom
<b>7 « OK »</b>	Confirme le nom

- 4. bouton **7** (OK).
- 5. molette ou boutons **DEC / INC** pour sélectionner l'emplacement d'enregistrement cible.
- 6. bouton **7** (Write)  
Un message de confirmation apparaît
- 7. bouton **6** (OK) pour confirmer la sauvegarde des données  
Sinon pour annuler, appuyez sur le bouton **7** (option « Cancel »)

## 1.8 Échantillonneur (Section 8 du panneau) : « Sampler »

Un échantillon est un son échantillonné en même temps que des données de boucle et autres réglages, et affecté à l'un des 16 pads.

Pour plus de détails voir le paragraphe 2.9 ci-dessous.



Pendant la lecture d'un échantillon, son pad clignote.

Vous pouvez appuyer sur plusieurs pads pour les lire simultanément.

L'échantillonneur permet enregistrer (échantillonner) sur une carte SD (en fichier audio), le son de votre prestation au clavier ou le son entré depuis un microphone ou un dispositif audio connecté.

Les échantillons échantillonnés sur une carte SD peuvent être joués en appuyant sur les pads.

Nota : Les échantillons sont sauvegardés sur une carte SD (en même temps que les données de morceau).

1.8.1	LECTURE D'ÉCHANTILLONS	47
1.8.2	ÉCHANTILLONNAGE	49

### 1.8.1 [Lecture d'échantillons](#)

Pour lire des échantillons affectés aux **Pads 1 à 16**.

- **Pad 1 à 16.** Un échantillon est lu, et son pad clignote.  
Vous pouvez appuyer sur plusieurs pads pour les lire simultanément.

#### **En cas de Sample « coincé »**

Appuyez 4 fois sur le bouton **HOLD** à un rythme rapide. Ceci arrête tous les sons joués par les pads.

1.8.1.1	Lecture d'un échantillon en continu « HOLD »	48
1.8.1.2	Changer de banques	48
1.8.1.3	Déplacer/copier des échantillons sur un autre pad	48
1.8.1.4	Affectation de fonctions pratiques aux pads « PAD Utility »	48

### 1.8.1.1 Lecture d'un échantillon en continu « HOLD »

- Tout en appuyant sur le pad, continuez d'appuyer sur le bouton **HOLD** afin que la lecture de l'échantillon se poursuive après le relâchement du pad
- Pour arrêter l'échantillon, appuyez à nouveau sur le pad.

### 1.8.1.2 Changer de banques

Une banque est un ensemble de 16 échantillons affectés à des pads. Cet appareil comprend quatre banques, 1–4.

- 1. bouton **BANK** pour ouvrir la page «PAD BANK»



- 2. Pad 1 à 4 pour sélectionner une banque

### 1.8.1.3 Déplacer/copier des échantillons sur un autre pad

#### Déplacer un échantillon

- 1. appui prolongé sur le Pad de l'échantillon à déplacer, puis bouton **CLIP BOARD** pour copier l'échantillon dans le presse papier
- 2. Pressez le bouton **CLIP BOARD** + le pad cible pour y déplacer l'échantillon  
Nota : Si pad cible n'est pas vide, le message « Overwrite OK ? » s'affiche
- Dans ce cas pressez le bouton **ENTER** pour écraser ou **EXIT** pour annuler

#### Copier un échantillon

- 1. appui prolongé sur le Pad de l'échantillon à copier et bouton **SHIFT**, puis bouton **CLIP BOARD** pour copier l'échantillon dans le presse papier
- 2. bouton **CLIP BOARD** maintenu et Pad cible pour y coller l'échantillon  
Nota : Si pad cible n'est pas vide, le message « Overwrite OK ? » s'affiche
- Dans ce cas pressez le bouton **ENTER** pour écraser ou **EXIT** pour annuler

### 1.8.1.4 Affectation de fonctions pratiques aux pads « PAD Utility »

On peut aussi se servir des Pads comme touches numériques ou pour couper le son de certaines parties.

- 1. bouton **PAD UTILITY**
- 2. bouton **6** (Pad Mode)
- 3. Pad 1 à 7 pour sélectionner une fonction  
Un écran de réglage s'affiche selon la fonction sélectionnée

Pad	Fonction	Explication
1	SAMPLE PAD	Lecture d'échantillons par les pads
2	PART SELECT	Sélection d'échantillons par les pads
3	PART MUTE	Activation/désactivation du son d'une partie par les pads
4	PART SOLO	Activation/désactivation d'une partie solo par les pads
5	NUMERIC	Les pads fonctionnent comme des touches numériques
6	PARTIAL SW/SEL	Sélection ou activation/désactivation de partiels par les pads
7	KBD SW	Activation/désactivation du commutateur clavier par les pads

Nota : Pour plus d'informations sur chaque fonction, reportez-vous à la section « Utilisation des pads » dans le « Manuel de référence » (PDF).

### 1.8.2 Échantillonnage

Voir le paragraphe 2.9 ci-dessous pour plus de détails.

Le FA permet d'échantillonner les signaux suivants. Les échantillons résultant peuvent être déclenchés (lus) avec les pads.

- ✓ Le jeu sur le clavier
- ✓ Les signaux reçus via la prise **AUDIO INPUT** (lecteur audio, micro, guitare)
- ✓ Les signaux reçus via la prise **USB COMPUTER** (audio USB)

Procédure :

- 1. Connectez l'appareil à échantillonner (dispositif audio ou microphone) à l'une des prises **AUDIO INPUT**  
Nota : Pour plus d'informations sur les connexions, voir « Panneau arrière (raccordement de votre équipement) » (paragraphe 1.1 ci-dessus)
- 2. bouton **SAMPLING** pour l'allumer  
Les pads qui ne contiennent pas d'échantillon clignotent  
REMARQUE : Si le Pad n'est pas vide, l'échantillon existant est écrasé
- 3. **Pad** cible de l'échantillonnage (il s'allume) pour ouvrir l'écran « SAMPLING STANDBY »
- Nota : Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton **BANK** pour choisir une autre banque
- 4. Tournez la molette pour sélectionner le mode d'échantillonnage

KBD+INPUT	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu sur le clavier</li> <li>• Signal reçu via la prise <b>AUDIO INPUT</b></li> <li>• Signal reçu via la prise <b>USB COMPUTER</b>.</li> </ul>
KBD	<p>Jeu sur le clavier</p> <p>Nota</p> <p>Si vous réglez «USB Audio Input Destination» sur «TFX», le signal reçu via la prise <b>USB COMPUTER</b> est traité par l'effet TFX et échantillonné avec ce traitement. Pour en savoir plus, voyez le fichier PDF «Parameter Guide».</p>
INPUT	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Signal reçu via la prise <b>AUDIO INPUT</b></li> <li>• Signal reçu via la prise <b>USB COMPUTER</b></li> </ul>

- 5. Réglez le volume d'échantillonnage en le montant aussi que possible sans que la mesure de niveau atteigne le maximum



Dispositif à échantillonner	Explication
Dispositif audio	Réglez le volume sur votre appareil audio
Microphone ou guitare	Réglez la commande <b>LEVEL</b> sur le panneau arrière
Prise USB COMPUTER	Réglez le niveau sur votre ordinateur.

Nota : Si le volume est trop bas ou si vous ne parvenez pas à le régler convenablement, voyez « Réglage niveau d'entrée (Input Setting) » (paragraphe 2.9.2.2 ci-dessous)

- 6. Effectuez les réglages d'échantillonnage en utilisant les **boutons de curseur** pour sélectionner un paramètre et la **molette** pour changer sa valeur

Paramètre	Valeur	Explication
STEREO SW	MONO, STEREO	« MONO » si vous échantillonnez en monaural, par exemple depuis un microphone ou une guitare. « STEREO » si vous échantillonnez en stéréo, par exemple depuis un dispositif audio
AUTO TRIGGER LEVEL	0–15	Valeur du signal au-delà de laquelle l'échantillonnage démarre si la fonction « Auto Trig » (déclenchement automatique) est sur « ON »
Déclenchement automatique	OFF, ON	« ON », l'échantillonnage démarre lorsqu'un signal excédant le réglage AUTO TRIGGER LEVEL est entré. « OFF », l'échantillonnage démarre immédiatement lorsque vous appuyez sur le bouton <b>7</b> (option écran Start).

- 7. Produisez le son sur le dispositif connecté à l'appareil, et appuyez sur le bouton **7** (option écran Start) pour démarrer l'échantillonnage  
Pendant l'échantillonnage, l'écran indique « NOW SAMPLING! » (Échantillonnage en cours)
  - « Auto Trig » désactivé à l'étape 6 : L'échantillonnage démarre lorsque vous appuyez sur le bouton **7** (Start)
  - « Auto Trig » activé à l'étape 6 : L'échantillonnage démarre lorsqu'un signal excédant le réglage « AUTO TRIGGER LEVEL » est entré
- 8. Appuyez sur le bouton **6** (Stop) pour arrêter l'échantillonnage s'arrête et enregistrer l'échantillon sur le pad cible

Nota :

- Les données d'échantillon sont enregistrées sur la carte SD
- Vous pouvez télécharger des données WAV, AIFF ou MP3 depuis votre ordinateur en tant qu'échantillons. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Édition d'un échantillon » dans le « Manuel de référence » (PDF)

### Suppression d'un échantillon (Delete)

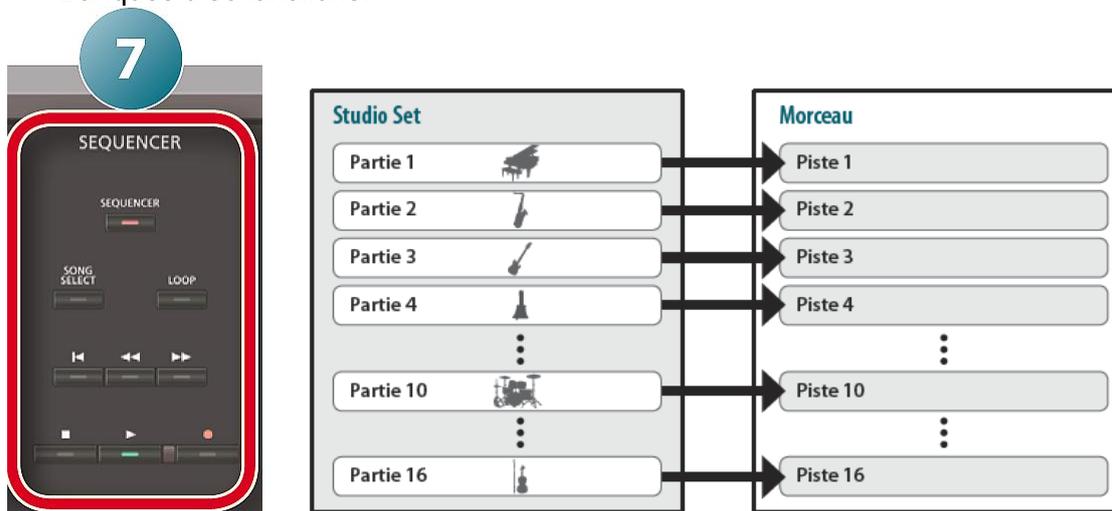
- 1. bouton **PAD UTILITY**
- 2. Appuyez sur un **pad** pour sélectionner l'échantillon à supprimer
- 3. bouton **4** (« Sample Delete »)  
Un message de confirmation apparaît
- 4. bouton **6** (« OK »). L'échantillon est supprimé  
Sinon pour annuler, appuyez sur le bouton **7** (« Cancel »)

## 1.9 Création de morceaux MIDI (Section 7) : « Sequencer »

Pour plus de détails voir le paragraphe 2.8 ci-dessous.

Un «Song» contient les données d'un morceau :

- ✓ jeu,
- ✓ tempo
- ✓ Studio Set
- ✓ Banques d'échantillons.



Le séquenceur MIDI à 16 pistes permet de créer des morceaux.

Les 16 pistes correspondent aux 16 parties du studio set.

1.9.1	SÉLECTION/LECTURE D'UN MORCEAU : « SONG »	52
1.9.2	MORCEAUX DE DÉMONSTRATION (CF. § 1.6.3 CI-DESSUS)	52
1.9.3	LECTURE EN BOUCLE D'UN MORCEAU : « LOOP »	52
1.9.4	ENREGISTREMENT D'UNE PERFORMANCE (EN TEMPS RÉEL)	53

### 1.9.1 Sélection/lecture d'un morceau : « Song »

- 1. bouton **SONG SELECT**. L'écran SONG SELECT apparaît.



- 2. Tournez la **molette** pour sélectionner un morceau
- 3. bouton **7** (option écran « Load »)  
Un message de confirmation apparaît
- 4. bouton **6** (« OK ») pour confirmer la sélection du morceau
- 5. Appuyez sur le bouton **▶** pour démarrer la lecture du morceau

#### Utilisation des boutons

Bouton	Explication
⏪	Retour du morceau au début
⏮	Retour rapide
⏭	Avance rapide
■	Arrêt du morceau

Nota :

L'écran affiche des informations sur le morceau.



### 1.9.2 Morceaux de démonstration (cf. § 1.6.3 ci-dessus)

Cf. paragraphe 1.6.3 ci-dessus)

### 1.9.3 Lecture en boucle d'un morceau : « Loop »

La lecture du morceau en boucle est possible pour une région spécifiée.

- 1. Pressez les boutons **SHIFT + LOOP** pour ouvrir la fenêtre « Loop »



- 2. boutons de curseur pour sélectionner un paramètre et molette pour changer la valeur

Paramètre	Valeur	Explication
Point de début	001-	Spécifie la mesure de début de la boucle.
Point de fin	002-	Spécifie la mesure de fin de la boucle L'emplacement spécifié ici n'est pas inclus dans la région de la boucle.

Vous pouvez utiliser les boutons pour effectuer les opérations suivantes.

Bouton	Explication
4 (Set Start)	Spécifie la mesure actuelle du morceau comme mesure de début
5 (Set End)	Spécifie la mesure actuelle du morceau comme mesure de fin

- 3. bouton **EXIT**
- 4. bouton **LOOP** pour l'allumer
- 5. Lancez la lecture du morceau en boucle sur la région que vous avez spécifiée.
- 6. bouton **LOOP** pour l'éteindre

#### 1.9.4 Enregistrement d'une performance (en temps réel)

L'enregistrement en temps réel permet d'enregistrer votre jeu au clavier ainsi que les opérations du contrôleur au moment où vous les effectuez.

Cette section explique comment utiliser l'enregistrement en temps réel avec deux pistes.

1.9.4.1	Etapes d'enregistrement	54
1.9.4.2	Préparation de l'enregistrement	54
1.9.4.3	Enregistrement en temps réel	55
1.9.4.4	Enregistrement sur une autre piste	56
1.9.4.5	Annulation d'un enregistrement ou d'une modification « Undo »/ « Redo »	57
1.9.4.6	Lecture	58
1.9.4.7	Sauvegarde du morceau (Cf. paragraphe 1.7.4 ci-dessus)	58
1.9.4.8	Suppression d'un morceau	58
1.9.4.9	Autres possibilités	58

### 1.9.4.1 Étapes d'enregistrement

#### Préparation de l'enregistrement

- 1 : Sélectionnez le morceau à enregistrer.
- 2 : Sélectionnez le son à enregistrer.
- 3 : Spécifiez la métrique du morceau.
- 4 : Spécifiez le tempo du morceau.



#### Enregistrement du morceau

- ✓ Enregistrement en temps réel
- ✓ Enregistrement pas à pas



#### Édition du morceau

- Édition des données de performance pour des pistes entières (« Track Modify »)
- Édition d'éléments individuels des données de performance (Microscope)
- Réglage du panoramique ou de l'équilibre du volume (Mixer)



#### Sauvegarde du morceau

- ✓ Sauvegardez le « Studio Set » si nécessaire.

Nota : Pour plus d'informations sur le séquenceur, reportez-vous à « Séquenceur (création de morceaux) » dans le « Manuel de référence » (PDF).

### 1.9.4.2 Préparation de l'enregistrement

- 1. Sélectionnez un morceau vide (paragraphe 1.9.1 ci-dessus)  
Au démarrage de l'appareil, le numéro de morceau 001 est chargé. Si vous souhaitez enregistrer un nouveau morceau, sélectionnez un morceau vide (« INIT SONG »)
- 2: Sélectionnez le son à enregistrer
  - Pour cela modifiez un « Studio Set » pour que les sons (Tones) que vous voulez utiliser pour l'enregistrement soient sélectionnés pour chaque piste (paragraphe 1.7.1 ci-dessus).
  - Sauvegardez le Studio Set pour que les sons (« Tones ») choisis soient mémorisés (paragraphe 2.5.2 ci-dessous)  
Nota : Si vous n'enregistrez pas le studio set que vous avez utilisé lors de l'enregistrement, le morceau est lu en utilisant le son sélectionné avant l'enregistrement
- 3. Spécifiez la métrique du morceau.  
Par défaut, la métrique est réglée sur « 5/4 ». Si vous souhaitez un autre type de mesure (métrique), changez ce réglage (paragraphe 2.8.3.9 ci-dessous)
- 4. Potard **TEMPO** pour spécifier le tempo du morceau.

## Page « SEQUENCER »



N°	Explication	Paragraphe	
1	Types de piste	-	
	MIDI		Enregistrement du jeu sur le clavier
	PAD		Enregistrement de l'utilisation des pads Vous pouvez assigner une des pistes 1~16 aux pads
2	Numéro de piste	-	
3	Numéro et nom du son	-	
4	Coupeure et mise en solo	2.8.3.3 ci-dessous	
5	Numéro de mesure	-	
6	Données enregistrées	-	
	* Les messages de fin de note ne sont pas affichés		
	 Il existe des commandes de note et d'autres messages		
	 Il existe des messages autres que des commandes de note		
	 Messages de note		

- Pressez les boutons **SHIFT + 7** (  ) pour agrandir l'affichage des réglages de pistes

#### 1.9.4.3 Enregistrement en temps réel

L'enregistrement en temps réel permet d'enregistrer votre jeu au clavier ainsi que les opérations du contrôleur au moment où vous les effectuez.

Cette section explique comment utiliser l'enregistrement en temps réel avec deux pistes.

En jeu solo le son de la partie 1 est enregistré sur la piste 1.

- 1. Préparer l'enregistrement (voir paragraphe 1.9.4.2 ci-dessus)
- 2. bouton **SEQUENCER**
- 3. Sélectionnez la piste à enregistrer avec les boutons de curseur ▲/▼.
- 4. bouton  pour ouvrir la fenêtre d'attente d'enregistrement en temps réel  
Le bouton clignote et l'appareil est en mode d'attente d'enregistrement.



- 5. Effectuez divers réglages pour l'enregistrement en temps réel en sélectionnant un paramètre avec les **boutons de curseur** puis en changeant son réglage avec la **molette**

Voir les tous les réglages possibles au paragraphe 2.8.2.3 ci-dessous.

- 6. bouton  ou **7** (« Start ») pour ouvrir la fenêtre «Realtime Rec» et démarrer l'enregistrement après un décompte d'une mesure ((par défaut))



Nota :

- Pour fermer la fenêtre «Realtime Rec», appuyez sur le bouton 7 (« Close ») ou ►.
- Pour l'afficher à nouveau appuyez sur le bouton ►
- 7. Jouez au clavier
- 8. bouton ■ pour terminer l'enregistrement

Le bouton ● s'éteint

### Sélectionner les données à enregistrer « Recording Select »

Cf. paragraphe 2.8.2.3.1 ci-dessous

### Supprimer des données durant l'enregistrement « Realtime Erase »

Cf. paragraphe 2.8.2.3.2 ci-dessous

### Simulation d'enregistrement « Rehearsal Function »

Cf. paragraphe 2.8.2.3.3 ci-dessous

#### 1.9.4.4 Enregistrement sur une autre piste

Enregistrons maintenant votre performance sur une autre piste de manière à entendre les sons ensemble.

Dans cet exemple, on enregistre sur la piste 2.

#### Sélection d'un son pour la piste 2

- 1. boutons **DUAL** et **SPLIT** pour sélectionner le mode de jeu « multi-parties » (MULTI PART)  
L'écran de « MULTI PART PLAY » apparaît
- Si vous appuyez simultanément sur les boutons **DUAL** et **SPLIT** une nouvelle fois, vous revenez au mode de jeu « Solo »
- 2. Déplacez le curseur vers le son de la partie 2 et utilisez la **molette** pour sélectionner un son



- 3. Sauvegardez le « studio set » (paragraphe 1.7.4 ci-dessus) de manière à mémoriser le son sélectionné pour l'enregistrement.

Nota : Si vous ne sauvegardez pas le studio set que vous avez utilisé lors de l'enregistrement, le morceau est lu en utilisant le son sélectionné avant l'enregistrement.

## Enregistrement sur la piste 2

- 1. bouton **SEQUENCER** pour ouvrir l'écran « SEQUENCER »



La piste 2 est sélectionnée parce que vous avez sélectionné le son de la partie 2 à l'étape 2 de la procédure « Sélection d'un son pour la piste 2 ».

- 2. bouton **◀** pour revenir en début de morceau
- 3. bouton **●** (Il commence à clignoter) pour passer en mode d'attente d'enregistrement  
La fenêtre « Real Time Rec. Standby » s'ouvre



- 4. bouton **▶** pour démarrer l'enregistrement après un décompte d'une mesure  
La fenêtre « Realtime Rec » apparaît



- 5. Jouez au clavier
- 6. bouton **■** pour arrêter l'enregistrement  
Le bouton s'éteint

### 1.9.4.5 Annulation d'un enregistrement ou d'une modification « Undo »/ « Redo »

Vous pouvez annuler une opération d'enregistrement ou de modification et revenir à l'état précédent (Undo), puis annuler l'annulation (« Redo »).

- Depuis la page « SEQUENCER » pressez les boutons **SHIFT + 6** (Undo) pour retourner à l'état précédent
- Pressez les boutons **SHIFT + 6** (Redo) pour rétablir l'enregistrement

#### 1.9.4.6 Lecture

- bouton  pour revenir au début du morceau
- bouton  pour démarrer la lecture

#### 1.9.4.7 Sauvegarde du morceau (Cf. paragraphe 1.7.4 ci-dessus)

Le morceau que vous enregistrez sera perdu si vous mettez l'appareil hors tension ou que vous sélectionnez un autre morceau.

NB : Pour conserver le morceau enregistré, enregistrez-le sur une carte SD (Cf. paragraphe 1.7.4 ci-dessus).

#### 1.9.4.8 Suppression d'un morceau

- 1. bouton **SONG SELECT**.
- 2. Tournez la **molette** pour sélectionner le morceau à supprimer
- 3. bouton **2** (Delete Song)  
Un message de confirmation apparaît
- Si vous décidez d'annuler, appuyez sur le bouton **7** (Cancel)
- 4. bouton **6** (OK) pour supprimer le morceau

#### 1.9.4.9 Autres possibilités

En plus de l'enregistrement classique en temps réel, le séquenceur de l'appareil offre également les options suivantes.

- ✓ Changer de pistes pendant l'enregistrement continu en boucle en temps réel
- ✓ Entrer des notes et des silences un(e) par un(e) (enregistrement **pas à pas**)
- ✓ Éditer les données de performance que vous avez enregistrées

Voir le paragraphe 2.8 ci-dessous.

## 1.10 Contrôle du FA par logiciel séquenceur et inversement : « DAW Control »

Les paragraphes suivants traitent des fonctions DAW suivante :

- ✓ Chargement d'une piste MIDI sur un logiciel DAW
- ✓ Enregistrement de pistes MIDI au format WAV (Multi-track Export)
- ✓ Chargement de fichiers WAV sur un logiciel DAW
- ✓ Utilisation de cet appareil comme contrôleur DAW.

Voir le paragraphe avancé 2.12 ci-dessous pour les autres Utilisations :

- ✓ clavier MIDI.
- ✓ Lecture du moteur de son de l'appareil depuis votre logiciel DAW (les sons du FA sont joués dans le logiciel DAW via des commandes MIDI).
- ✓ interface audio (fait office de carte son).

**Voir également le guide Roland en anglais : « App\_Guide\_e01\_W.pdf » qui traite comme son nom ne l'indique pas de « Track-making and DAW Workflow ».**

1.10.1	CHARGEMENT D'UNE PISTE MIDI SUR UN LOGICIEL DAW	59
1.10.2	UTILISATION DU FA COMME CONTRÔLEUR DAW	60
1.10.3	AUTRES POSSIBILITÉS	63

### 1.10.1 Chargement d'une piste MIDI sur un logiciel DAW

Les pistes MIDI que vous avez créées sur cet appareil peuvent être exportées au format WAV et importées sur votre logiciel DAW.

1.10.1.1	Enregistrement de pistes MIDI au format WAV (Multi-track Export)	59
1.10.1.2	Chargement de fichiers WAV sur un logiciel DAW	60

#### 1.10.1.1 Enregistrement de pistes MIDI au format WAV (Multi-track Export)

Chaque piste du morceau actuellement sélectionné peut être exportée en tant que fichier WAV en une seule opération.

- 1. bouton **MENU**
- 2. **boutons de curseur** puis bouton **ENTER** pour sélectionner « Utility »  
L'écran « UTILITY » apparaît



- 3. **boutons de curseur** pour sélectionner « Export Song » puis bouton **ENTER**
- 4. **boutons de curseur** pour sélectionner « Wav (Multitrack) » puis bouton **ENTER**
- 5. bouton **ENTER** pour afficher un message de confirmation
- Si vous décidez d'annuler, appuyez sur le bouton **7** (Cancel)
- 6. bouton **6** (OK) pour exécuter l'export des fichiers WAV dans le dossier « XPORT TRACK » de la carte SD

Nota : Vous pouvez également exporter un mix à 2 pistes ou au format SMF.

REMARQUE : Ne mettez jamais l'appareil hors tension pendant qu'une exportation est en cours.

### 1.10.1.2 *Chargement de fichiers WAV sur un logiciel DAW*



- 1. Dévisser le cache de protection de la carte SD s'il est en place sur le panneau arrière
- 2. Retirez la carte SD.

Nota :

- Ne mettez jamais l'appareil hors tension et ne déconnectez jamais les cartes SD tant que l'écran affiche « Processing... » (traitement en cours...)
- Ne retirez jamais la carte SD pendant que l'opération d'écriture est en cours.
- 3. Insérez la carte SD dans votre ordinateur
- 4. Depuis le dossier « EXPORT TRACK » de la carte SD, copiez les fichiers WAV sur votre ordinateur
- 5. Démarrez votre logiciel DAW et importez les fichiers WAV. Pour savoir comment manipuler les fichiers WAV, reportez-vous au mode d'emploi de votre logiciel DAW
- 6. Fermez la connexion actuellement sélectionnée et retirez la carte SD de votre ordinateur



- 7. Insérez la carte SD dans l'appareil
- Nota : Avec précaution, insérez à fond la carte SD jusqu'à ce qu'elle soit bien en place.

### 1.10.2 *Utilisation du FA comme contrôleur d'un logiciel DAW*

Vous pouvez utiliser cet appareil comme contrôleur pour votre logiciel DAW.

Les contrôleurs sont reprogrammables (control maps) pour 3 DAW, ce qui permet d'effectuer facilement les réglages adaptés à chaque DAW.

- ✓ SONAR
- ✓ CUBASE,
- ✓ LOGIC PRO
- ✓ USER

Choisir «USER» si le logiciel DAW ne reconnaît pas la surface de contrôle «Mackie Control». On peut alors choisir les messages MIDI transmis par les « pads » **1~8**.

1.10.2.1	Installation du pilote USB	60
1.10.2.2	Utilisation pour contrôler un logiciel DAW	61

#### 1.10.2.1 *Installation du pilote USB*

Vous devez installer le pilote USB pour pouvoir utiliser cet appareil lorsqu'il est connecté à votre ordinateur. Voir le paragraphe 2.12.1.1 ci-dessous.

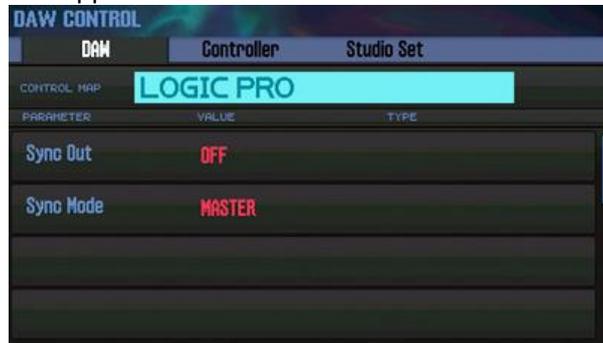
Nota : Pour plus de détails sur le téléchargement et l'installation du pilote USB, reportez-vous au site Web de Roland : <http://www.roland.com/support/>

### 1.10.2.2 Utilisation pour contrôler un logiciel DAW

1.10.2.2.1	Procédure sur l'instrument	61
1.10.2.2.2	Réglages dans « Logic Pro »	62
1.10.2.2.3	Réglages dans « Sonar »	62
1.10.2.2.4	Réglages dans « Cubase »	62
1.10.2.2.5	Réglages dans Ableton Live & Mapping spécifique	62
1.10.2.2.6	Réglages personnalisés	63

#### 1.10.2.2.1 Procédure sur l'instrument

- 1. Connecter le FA à l'ordinateur.  
Un message de confirmation apparaît, sauf si le FA est déjà connecté à l'ordinateur lorsque vous le mettez sous tension  
ATTENTION : Mettre le FA sous tension avant de lancer le logiciel de station de travail audio numérique (DAW) sur l'ordinateur
- 2. bouton **6** (OK) pour activer le mode « DAW CONTROL »  
L'écran DAW CONTROL apparaît



Nota :

- ✓ On peut également activer/désactiver le mode de contrôle DAW en appuyant sur le bouton **DAW CONTROL**.
- ✓ Effectuez les réglages de synchronisation requis (« Sync Out » et « Sync Mode », paragraphe 2.13.2.3.8 ci-dessous).
- 3. Déplacez le curseur sur « **CONTROL MAP** » et utilisez la **molette** pour sélectionner le logiciel DAW que vous utilisez.
- 4. boutons de curseur ◀/▶ pour choisir l'onglet « Controller »
- 5. Désactivez le commutateur « Local » (paragraphe 2.12.2.2 ci-dessous)
- 6. Lancez votre logiciel DAW et ouvrez le fichier de projet que vous souhaitez utiliser.  
Nota : Avant de poursuivre, choisissez « FA-06 08 » comme dispositif MIDI d'entrée et de sortie. Pour en savoir davantage, veuillez consulter le mode d'emploi de votre station de travail DAW
- 7 Réglez la surface de contrôle comme requis pour le logiciel DAW sélectionné  
Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « DAW » § 2.12 ci-dessous
- 8. Utilisez les contrôleurs suivants du FA pour contrôler votre logiciel DAW

▶	Démarrage de la lecture
●	Démarrage de l'enregistrement sur les pistes d'attente d'enregistrement.
⏮	Retour au début
⏪	. Retour rapide
⏩	Avance rapide
■	Arrêt de l'enregistrement ou de la lecture

Les boutons ▶ à ■ reproduisent la surface de contrôle Mackie Control (À l'exclusion de Ableton Live)

Pads <b>1 à 8</b>	Émulent les boutons de fonctions (F1–F8) de la surface de contrôle Mackie Control
Potards <b>1 à 6</b>	
Bouton <b>S1/S2</b>	Contrôlent la fonction affectée

#### [1.10.2.2.2 Réglages dans « Logic Pro »](#)

Démarche à suivre pour «Logic Pro X». D'autres versions peuvent fonctionner différemment.

- 1. Dans le menu de «Logic Pro X», sélectionnez « Logic Pro X > Control Surfaces > Setup » pour ouvrir la page des réglages
- 2. Dans le menu, sélectionnez « New > Install »
- 3. Cliquez sur « Mackie Control » de la liste « Model » > Add »
- 4. Sélectionnez « FA-06 08 DAW CTRL » comme port d'entrée et de sortie

#### [1.10.2.2.3 Réglages dans « Sonar »](#)

Démarche à suivre pour «SONAR X2 Producer». D'autres versions pourraient fonctionner différemment.

- 1. Allez dans le menu de «Sonar» et choisissez « Edit> Preferences> MIDI Devices » pour ouvrir la fenêtre des dispositifs d'entrée et de sortie
- 2. Ajoutez «FA-06 08 DAW CTRL» aux dispositifs d'entrée et de sortie
- 3. Sous « Preferences » sélectionnez « MIDI Control Surfaces »
- 4. Cliquez sur « Add new Controller/Surface » pour ouvrir la boîte de dialogue de la surface de contrôle
- 5. Choisissez « Mackie Control » comme surface de contrôle et « FA-06 08 DAW CTRL » comme port d'entrée et de sortie, puis pressez le bouton d'écran « OK »

#### [1.10.2.2.4 Réglages dans « Cubase »](#)

Démarche à suivre pour «Cubase 7» sous Mac OS X. D'autres versions peuvent fonctionner différemment.

- 1. Dans le menu «Cubase Devices» choisissez « Device Setup »
- 2. Cliquez sur le bouton « + » en haut à gauche dans la boîte de dialogue et choisissez « Mackie Control » dans le menu déroulant
- 3. Choisissez « FA-06 08 DAW CTRL » comme entrée et sortie MIDI pour « Mackie Control »
- 4. Dans la partie gauche de la boîte de dialogue, choisissez « MIDI Port Setup » pour ouvrir la fenêtre avec les réglages
- 5. Dans «FA-06 08 DAW CTRL» cochez la case «In 'ALL MIDI Inputs'».

#### [1.10.2.2.5 Réglages dans Ableton Live & Mapping spécifique](#)

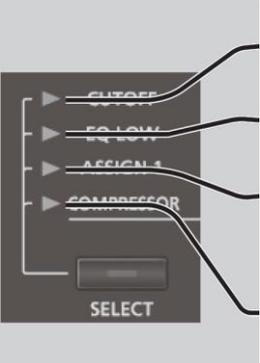
Cette section explique comment effectuer des réglages de surface de contrôle dans « Ableton Live ».

\* Utilisez la version la plus récente d'Ableton Live. Pour plus d'informations sur la mise à jour d'Ableton Live, consultez l'aide ou le site Web d'Ableton AG.

- 1. Ouvrez « Options> Preferences> et cliquez sur l'onglet « Link MIDI ».
- 2. Choisissez « Roland FA » comme surface de contrôle, et choisissez « FA-06 08 DAW CTRL » comme port d'entrée et port de sortie

Les réglages de la surface de contrôle sont terminés.

### Mapping des encodeurs 1–6 & boutons S1-S2

Témoin allumé par le bouton SELECT	Boutons 1–6	Boutons S1 / S2
	Réglez le niveau de chaque piste	Passez d'une piste à l'autre (1–6, 7–12, 13–18 ...)
	Réglez le panoramique de chaque piste	
	Réglez le paramètre Send « A » de chaque piste	
	Réglez le paramètre Send « B » de chaque piste	
Éteint	Utilisez les affectations de <b>boutons 1–6</b> dans l'écran « DAW CONTROL » du FA > onglet « Controller »	Utilisez les affectations de boutons S1 / S2 dans l'écran « DAW CONTROL » > écran Controller du FA

### Mapping des Pads 1–16

Permettent de contrôler les 16 **pads** de « Drum Rack ».

### Mapping des autres contrôleurs

Idem 1.10.2.2.1 ci-dessus à l'exclusion des contrôleurs déjà indiqués ci-dessus : Pads 1 à 8, Potards 1 à 6, Boutons S1/S2

▶	Démarrage de la lecture
●	Démarrage de l'enregistrement sur les pistes d'attente d'enregistrement.
◀	Retour au début
◀◀	. Retour rapide
▶▶	Avance rapide
■	Arrêt de l'enregistrement ou de la lecture

#### [1.10.2.2.6 Réglages personnalisé](#)

Voir paragraphe 2.12.2.2 ci-dessous.

### [1.10.3 Autres possibilités](#)

Le FA peut également effectuer les opérations suivantes.

- ✓ clavier MIDI.
- ✓ Lecture d'instruments logiciels depuis le FA (c'est à dire l'inverse de « DAW Control »).
- ✓ Lecture du moteur de son de l'appareil depuis votre logiciel DAW (les sons apparaissent comme plug-in dans un logiciel DAW).
- ✓ interface audio (fait office de carte son).

Nota : Pour plus d'informations, reportez-vous au paragraphe 2.12 ci-dessous.

## 1.11 Opérations système

1.11.1	RÉGLAGES DÉTAILLÉS DES FONCTIONS « MENU »	64
1.11.2	SAUVEGARDE DES DONNÉES UTILISATEUR « BACKUP »/ « RESTORE »	64
1.11.3	RÉTABLISSEMENT DES PARAMÈTRES D'USINE « FACTORY RESET »	65

### 1.11.1 Réglages détaillés des fonctions « Menu »

- 1. bouton **MENU** pour ouvrir l'écran « MENU »
- 2. boutons à curseur ▼ ▲ pour sélectionner une option de menu et bouton **ENTER**
- 3. Modifiez les réglages de l'option de menu que vous avez sélectionnée

Nota : Pour plus d'informations sur le contenu de chaque option de menu, reportez-vous au paragraphe 2.13.2 ci-dessous.

Menu	Explication
Tone Edit	Éditer un « son » (paragraphe 1.7.2 ci-dessus).
Effect Edit	Modifier des « effets » (paragraphe 1.7.3 ci-dessus).
Part View	Afficher la liste des réglages des parties (paragraphe 1.7.1.2 ci-dessus).
Studio Set Common	Effectuer les réglages généraux pour l'intégralité du « studio set » (paragraphe 1.7.1.1 ci-dessus).
Studio Set Init	Initialiser un « studio set »
Tone List	Afficher une liste de « sons ».
Mixer	Ajuster le panoramique et l'équilibre du volume.
System	Effectuer les réglages généraux pour l'ensemble de l'appareil
Utilitaire	Sauvegarder les données ou d'initialiser une carte SD
Wireless	Effectuer les réglages du réseau local sans fil

### 1.11.2 Sauvegarde des données utilisateur « Backup »/ « Restore »

Tous les réglages mémorisés dans la mémoire interne de l'appareil peuvent être enregistrés sur une carte SD (sauvegardés) ou écrits à nouveau dans la mémoire interne (restaurés).

1.11.2.1	Sauvegarde sur une carte SD « Backup »	64
1.11.2.2	Restauration des données de sauvegarde sur le FA « Restore »	65

#### 1.11.2.1 Sauvegarde sur une carte SD « Backup »

- 1. Dans l'écran « MENU » sélectionnez « Utility » et appuyez sur le bouton **ENTER** pour ouvrir la page « UTILITY »
- 2. **boutons de curseur** pour sélectionner « Backup » et bouton **ENTER**
- 3. bouton **2** (Rename) et attribuez un nom au fichier de sauvegarde (paragraphe 1.7.4 ci-dessus)
- 4. bouton **7** (Backup) pour afficher un message de confirmation
  - Si vous décidez d'annuler, appuyez sur le bouton **7** (« Cancel »)
- 5. bouton **6** (OK) pour exécuter la sauvegarde

REMARQUE : Ne mettez jamais l'appareil hors tension pendant qu'une sauvegarde est en cours.

### 1.11.2.2 Restauration des données de sauvegarde sur le FA « Restore »

- 1. Dans l'écran « MENU » sélectionnez « Restore » et appuyez sur le bouton **ENTER**
- 2. **boutons de curseur** pour sélectionner le fichier à restaurer, puis bouton **7** (Restore)  
Un message de confirmation apparaît
- Si vous décidez d'annuler, appuyez sur le bouton **7** (Cancel).  
REMARQUE : Lorsque vous exécutez l'opération de restauration, les réglages actuellement enregistrés sur l'appareil sont perdus. Si vous souhaitez conserver les réglages actuels, sauvegardez-les en utilisant un nom différent
- 3. bouton **6** (OK) pour exécuter la restauration  
REMARQUE : Ne mettez jamais l'appareil hors tension pendant qu'une restauration est en cours
- 4. Éteindre/Rallumer l'appareil

Voir aussi la description détaillée au paragraphe 2.13.1.2 ci-dessous.

### 1.11.3 Rétablissement des paramètres d'usine « Factory Reset »

Cette section décrit comment rétablir les paramètres d'usine de l'appareil (« Factory reset »).

REMARQUE : Lorsque vous exécutez l'opération de rétablissement des paramètres d'usine, toutes les données enregistrées sur l'appareil sont perdues. Si vous souhaitez conserver certaines données, sauvegardez-les sur une carte SD.

- 1. Dans l'écran « MENU » sélectionnez « Utility » et appuyez sur le bouton **ENTER**
- 2. **boutons de curseur** pour sélectionner « Factory Reset » et bouton **ENTER**  
Un message de confirmation apparaît
- Si vous décidez d'annuler, appuyez sur le bouton **7** (Cancel)
- 3. bouton **6** (OK) pour exécuter le « Factory Restore »

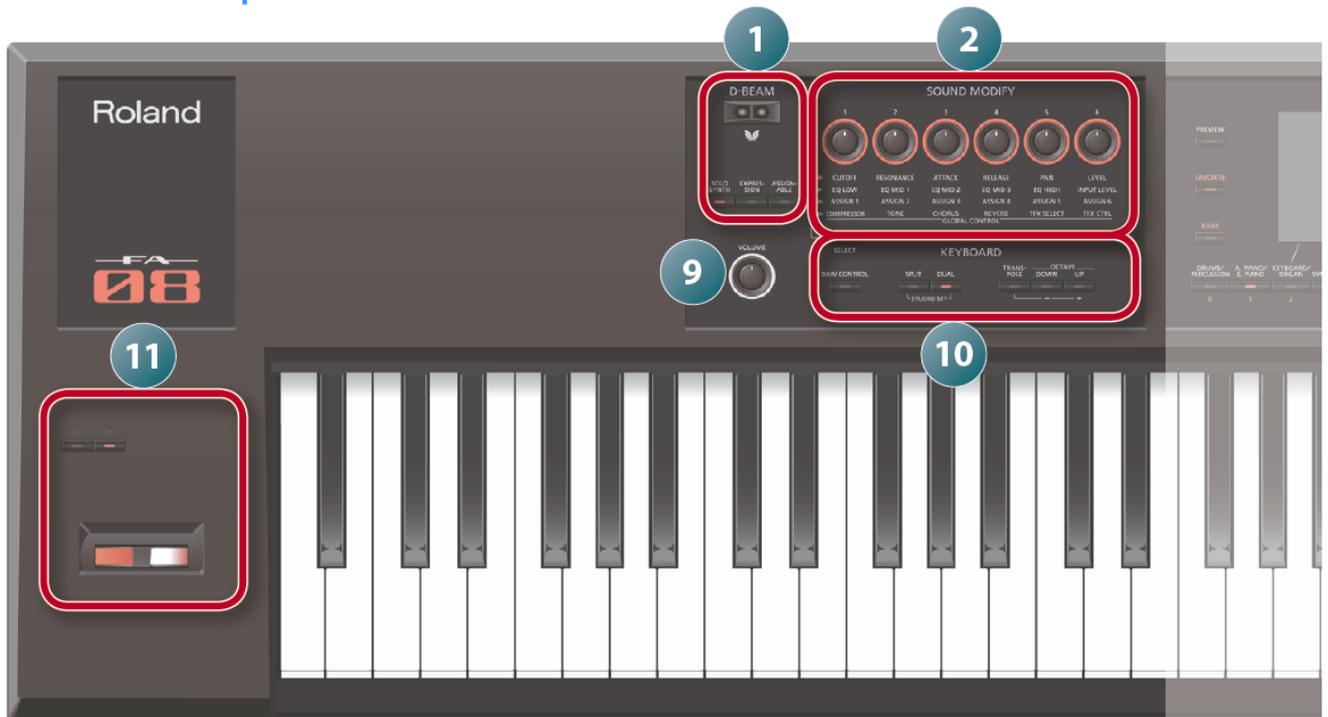
REMARQUE :

- ✓ Ne mettez jamais l'appareil hors tension pendant que le rétablissement des paramètres d'usine est en cours.
- ✓ Les paramètres d'usine ne seront pas rétablis pour les données de la carte SD.

## 2 Manuel de référence

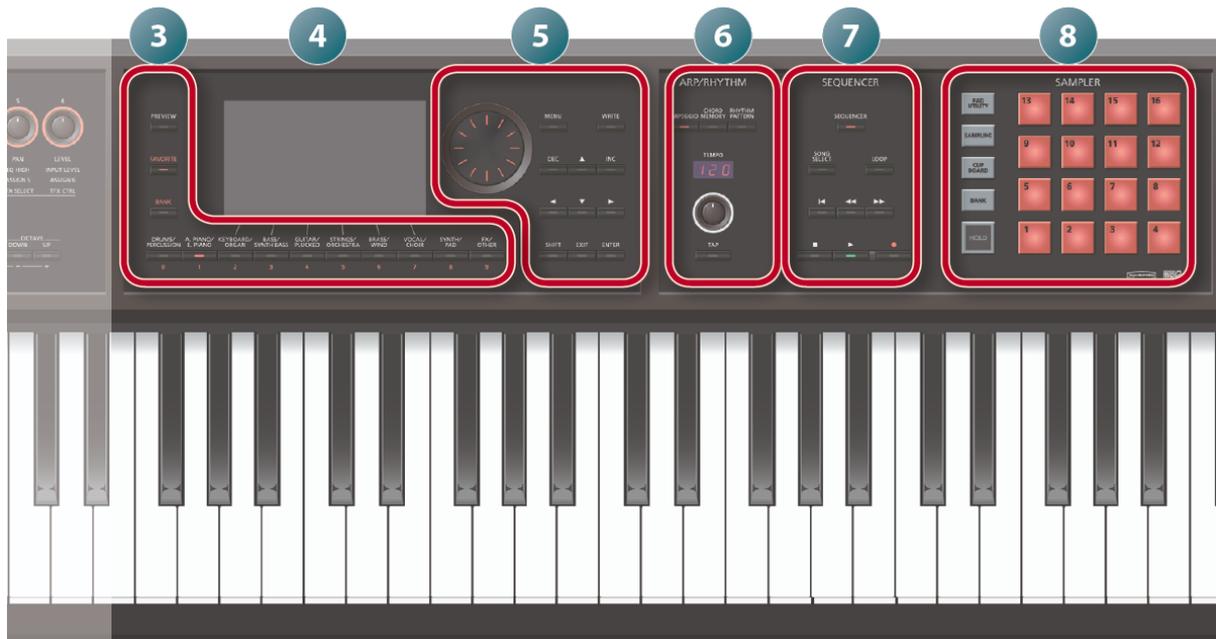
2.1	DÉTAILS DU PANNEAU DE COMMANDE	66
2.2	VUE D'ENSEMBLE	69
2.3	JEU SUR LE CLAVIER	77
2.4	FONCTIONS DE JEU	86
2.5	EDITION	97
2.6	EDITION D'UN MOTIF MIDI : « PATTERN »	101
2.7	EDITION DES « EFFETS »	105
2.8	CRÉATION DE MORCEAU MIDI : « SEQUENCER » ET « SONG »	107
2.9	ECHANTILLONNEUR AUDIO : « SAMPLER »	130
2.10	PADS	136
2.11	UTILISATION DES BOUTONS 1–8 COMME PADS : « VIRTUAL PAD »	141
2.12	CONTRÔLE DU FA PAR LOGICIEL SÉQUENCEUR ET INVERSEMENT : « DAW CONTROL »	142
2.13	RÉGLAGES GLOBAUX	146
2.14	APPENDICES (A COMPLÉTER)	178

### 2.1 Détails du panneau de commande



Section	Contrôleur	Explication	§
1	<b>D-BEAM</b>	En plaçant votre main au-dessus du D-BEAM, vous pouvez appliquer divers effets au son.	1.6.10.3
	<b>SOLO SYNTH</b>	Jouer des sons monophoniques de synthétiseur en déplaçant la main au-dessus du contrôleur D-BEAM	
	<b>EXPRESSION</b>	Utiliser le contrôleur D-BEAM pour contrôler le volume	
	<b>[ASSIGNABLE]</b>	Affecter divers paramètres de fonctions qui modifient le son en temps réel	
2	Commandes 1 à 6	Contrôler les paramètres sélectionnés à l'aide du bouton <b>SELECT</b>	1.6.10.7
	<b>SELECT</b>	Sélectionner le groupe de paramètres contrôlés par les commandes 1–6	
3	<b>PREVIEW</b>	Écouter le son actuellement sélectionné pendant que vous maintenez ce bouton enfoncé	1.5
	<b>FAVORITE</b>		

Section	Contrôleur	Explication	§	
	<b>FAVORITE BANK</b>	Enregistrer vos sons ou « studio sets » favoris sur les boutons <b>0-9</b>	1.6.11	
	Boutons de sons ( <b>0 à 9</b> )	Sélectionnez des groupes de catégories de sons Si le bouton <b>FAVORITE</b> ou <b>BANK</b> est allumé, ces boutons fonctionnent comme les boutons <b>0-9</b> . Lors de l'exécution de fonctions affichées au bas de l'écran, ces boutons fonctionnent comme boutons de fonction (boutons <b>2-7</b> ).	1.6.6	
<b>4</b>	Écran	Écran	Affiche diverses informations en fonction de l'opération en cours	-
<b>5</b>	Molette	Modifier une valeur Si vous maintenez le bouton <b>SHIFT</b> enfoncé et que vous tournez la <b>molette</b> , la valeur change dans des proportions plus importantes.	1.6.1.2	
	<b>MENU</b>	Effectuer des réglages détaillés pour diverses fonctions	1.11.1	
	<b>WRITE</b>	Enregistrer un studio set, un son ou un morceau	2.5.6	
	<b>DEC / INC</b>	Modifier une valeur. Si vous appuyez sur l'un de ces boutons tout en maintenant l'autre enfoncé, la valeur change plus rapidement. Si vous appuyez sur l'un de ces boutons tout en maintenant le bouton <b>SHIFT</b> enfoncé, la valeur change dans des proportions plus importantes.	1.6.1.2	
	◀/▶/▲/▼	Déplacez la position du curseur vers le haut/le bas/la gauche/la droite.		
	<b>SHIFT</b>	Accéder à l'écran d'édition correspondant lorsque vous appuyez dessus en même temps qu'un autre bouton		
	<b>EXIT</b>	Revenir à l'écran précédent ou de fermer la fenêtre ouverte		
	<b>ENTER</b>	Confirmer une valeur, d'exécuter une opération ou d'afficher les listes de sons ou autres éléments		
<b>6</b>	ARP / RHYTHM	<b>ARPEGGIO</b>	Permet d'activer/désactiver l'arpégiateur	2.4.1
		<b>CHORD MEMORY</b>	Permet d'activer/désactiver la fonction de mémoire d'accord	
		<b>RHYTHM PATTERN</b>	Permet d'accéder à l'écran « RHYTHM PATTERN »	
		Témoin <b>TEMPO</b>	Marque le tempo.	
		Commande <b>TEMPO</b>	Permet d'ajuster le tempo	
		<b>TAP</b>	Permet de régler le tempo sur l'intervalle selon lequel vous appuyez à répétition sur le bouton.	



Section	Contrôleur	Explication	Page	
7	SEQUENCER	<b>SEQUENCER</b>	Accéder à l'écran « SEQUENCER ».	1.9
		<b>SONG SELECT</b>	Sélectionner un morceau	1.9.1
		<b>LOOP</b>	Lecture en boucle du morceau ou l'overdubbing	1.9.3
		◀	Déplace la position du morceau au début. Si vous appuyez sur ce bouton pendant la lecture, vous revenez au début du morceau et la lecture s'arrête	1.9.1
		◀◀ / ▶▶	Déplace la position du morceau au premier temps de la mesure précédente/suivante	
		■	Arrête la lecture ou l'enregistrement du morceau	
			▶	Lit le morceau
	●	Entrer en mode d'attente d'enregistrement	1.9.4.3	
8	SAMPLER	<b>PAD UTILITY</b>	Affiche le statut des échantillons et vous permet de les modifier ou de les importer. Des fonctions autres que l'échantillonneur peuvent également être attribuées	1.8.1.4
		<b>SAMPLING</b>	Permet des opérations d'échantillonnage	2.9.2
		<b>CLIP BOARD</b>	Déplacer ou de copier un échantillon depuis un <b>pad</b> sur un autre	2.9.2.3
		<b>BANK</b>	Changer la banque du <b>pad</b>	1.8.1
		<b>HOLD</b>	Poursuivre la lecture de l'échantillon	1.8.2
		<b>Pads 1 à 16</b>	Lire les échantillons affectés à chaque <b>pad</b>	
9		Potard <b>VOLUME</b>	Régler le volume de sortie des prises <b>MAIN OUTPUT</b> et de la prise <b>PHONES</b>	1.3
10	KEYBOARD	<b>DAW CONTROL</b>	Utiliser cet appareil comme contrôleur DAW	1.10.2.2 1.6.1.1 1.6.10.1
		<b>SPLIT</b>	Active / désactive la fonction Split	
		<b>DUAL</b>	Active / désactive la fonction Dual	
		<b>TRANSPOSE</b>	Maintenez ce bouton enfoncé et utilisez les boutons « OCTAVE » DOWN / UP pour augmenter/diminuer la tessiture par incréments de demi-tons	
		« OCTAVE » DOWN / UP	Augmenter ou de diminuer la tessiture par incréments d'une octave	
11	Contrôleur	<b>S1 / S2</b>	Il est possible d'affecter divers paramètres ou fonctions à ces boutons. Maintenez enfoncé le bouton <b>SHIFT</b> et appuyez sur l'un de ces boutons pour accéder à un écran qui vous permet d'affecter une fonction	1.6.10.4 1.6.10.5 1.6.10.6
		Levier <b>Pitch Bend/Modulation</b>	Permet de faire varier la note et d'appliquer un effet de vibrato.	

## 2.2 Vue d'ensemble



Le panneau de commande du FA comprend 3 grandes sections qui correspondent à 3 modes d'utilisation principaux : «Synthétiseur», «Séquenceur» et «Échantillonneur».

2.2.1	STRUCTURE DU GÉNÉRATEUR DE SONS	69
2.2.2	EFFETS	71
2.2.3	DESCRIPTION DE LA MÉMOIRE	73
2.2.4	LE SÉQUENCEUR	75
2.2.5	ECHANTILLONNEUR	<b>ERREUR ! SIGNET NON DÉFINI.</b>

### 2.2.1 Structure du générateur de sons

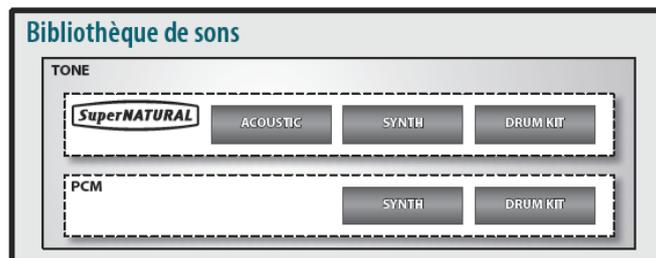
2.2.1.1	« Tones »	69
2.2.1.2	« Studio Sets »	70

#### 2.2.1.1 « Tones »

Il y a 2 types de sons («Tones») :

- ✓ Les sons échantillons « PCM » classiques
- ✓ Les sons « SuperNATURAL »

Vous pouvez sélectionner un son dans la bibliothèque et l'assigner à une partie. Vous pouvez aussi modifier un son et le sauvegarder dans la mémoire utilisateur (paragraphe 2.2.3 ci-dessous).



#### **Sons SuperNATURAL**

Il y a 3 types de sons SuperNATURAL :

- ✓ Acoustic
- ✓ Synth
- ✓ Drum Kits

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

### Sons PCM

Il y a 2 types de sons PCM:

- ✓ sons de synthé PCM
- ✓ kits de batterie PCM.

Type	Explication
Sons de synthé PCM ( <b>PSMC</b> )	Sons appelés «Patches» sur les synthétiseurs classiques. Ils ont été spécialement adaptés pour cet instrument. Un son de synthé PCM peut réunir jusqu'à 4 « Partial »s (formes d'onde).
Kits de batterie PCM ( <b>PCMD</b> )	Sons appelés «Rhythm Sets» sur les synthétiseurs Roland antérieurs. Ils ont été spécialement adaptés pour cet instrument. Un kit de batterie contient des sons de plusieurs instruments de percussion: chaque touche du clavier (numéro de note) produit un son d'un instrument de percussion différent

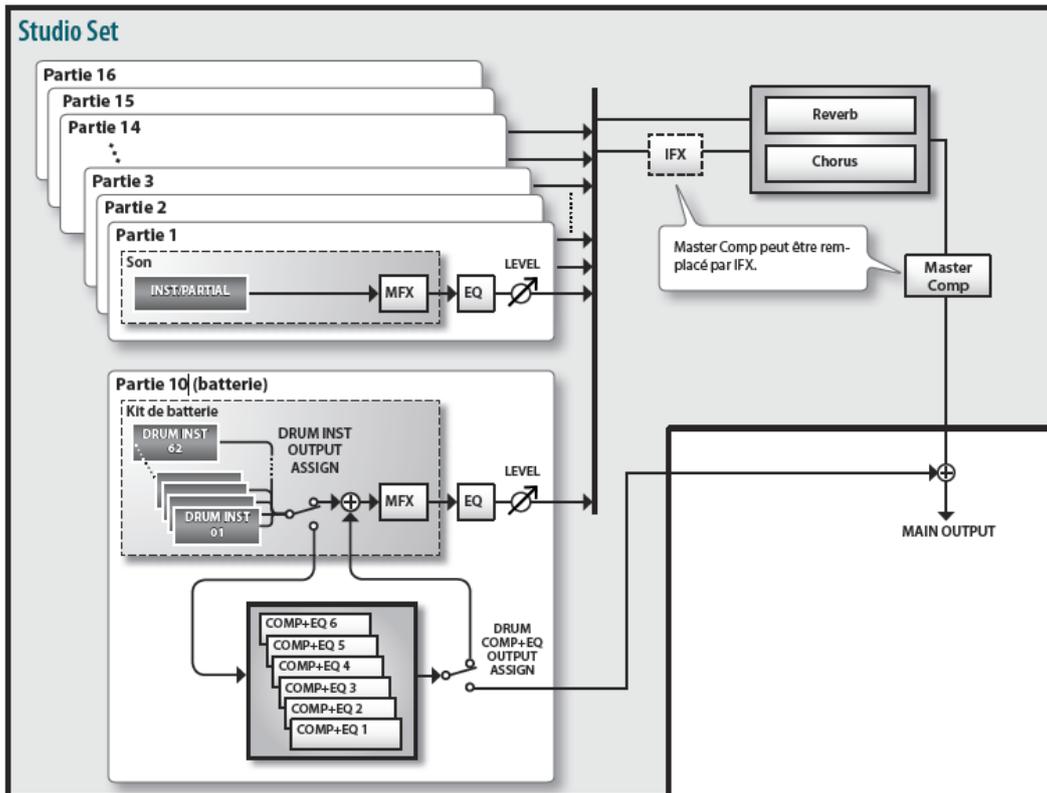
\* Tous les sons internes du FA contiennent des réglages de multi-effet (MFX) dédiés.

#### 2.2.1.2 « Studio Sets »

Un « Studio Set » contient 16 « parties »: chacune d'elle s'est vu assigner un Instrument élémentaire ou « Tone ».

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

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

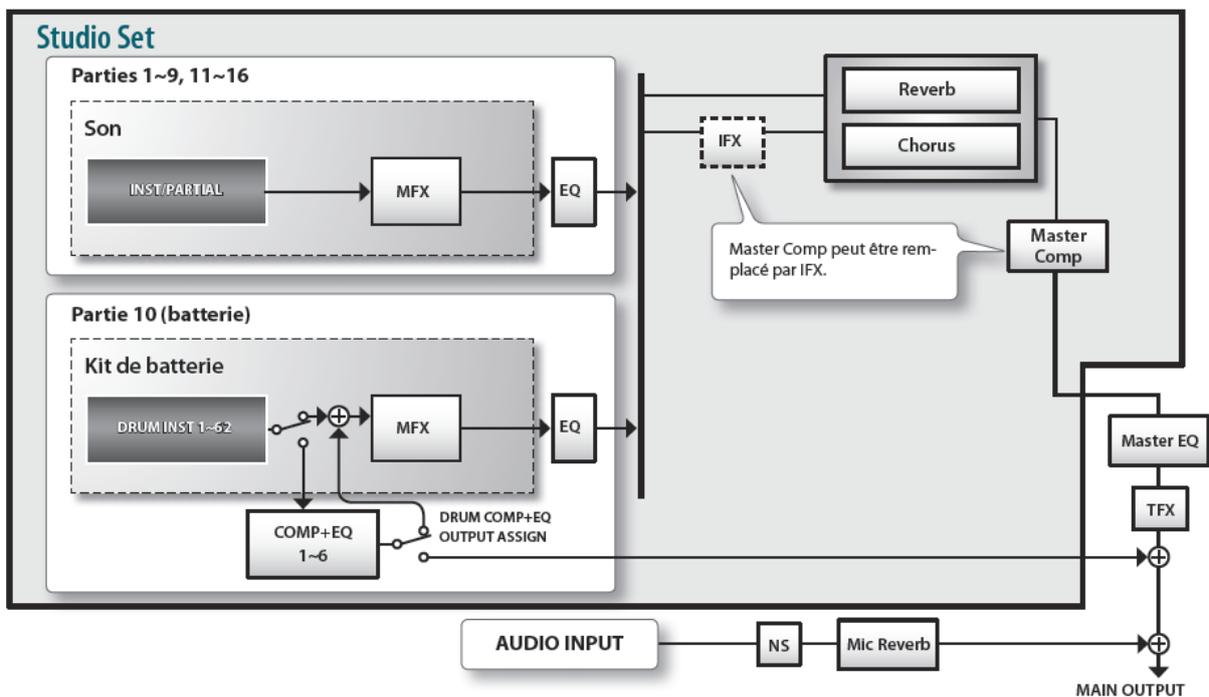


\* A titre d'exemple, la partie 10 est assignée à la batterie.

### 2.2.2 Effets

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

#### FA



Type d'effet	Effet	Explication
Effets de son (« Tone »)	Multi-effet (MFX)	Multi-effet général transformant le son pour lui conférer un caractère complètement différent. Vous avez le choix parmi 68 types. Certains types sont constitués d'un seul effet tel que distorsion ou Flanger et d'autres sont plus complexes. Chaque son (« Tone ») dispose de réglages pour un multi-effet.
	Compresseur + égaliseur (COMP+EQ)	Une partie de batterie vous permet d'utiliser six compresseurs et égaliseurs. Chaque instrument de batterie peut être assigné individuellement à ces effets. Bien que vous puissiez assigner un kit de batterie à toutes les parties, les six sets de compresseur+égaliseur ne sont disponibles que pour une seule partie (la partie choisie avec le paramètre «Drum Comp+EQ Assign»).
Effets de « Studio Set »	Egaliseur (EQ)	Régler séparément le grave, le médium et l'aigu.
	Chorus	Rend le son plus profond et plus spacieux.
	Reverb	Recrée la réverbération typique d'une salle.
	Compresseur Master (Master Comp)	Cet égaliseur peut être appliqué à chaque partie individuelle. Le compresseur comprime les signaux dont le volume excède un niveau spécifié afin de rendre le volume plus homogène Vous pouvez régler séparément le grave, le médium et l'aigu. * L'effet d'insertion n'est pas disponible tant que l'effet Master est utilisé.
	Effet d'insertion (IFX)	Effet d'insertion général transformant le son pour lui conférer un caractère complètement différent. Vous avez le choix parmi 78 types d'effet. Il permet de bénéficier d'un effet supplémentaire s'ajoutant au multi-effet. * Le compresseur Master n'est pas disponible tant que l'effet d'insertion est utilisé.
Effets système	Master EQ	Cet égaliseur est appliqué au signal global du FA. Vous pouvez régler séparément le grave, le médium et l'aigu
	Effet total (TFX)	L'effet total peut être piloté en temps réel avec les commandes « SOUND MODIFY ». Vous avez le choix parmi 29 types d'effet. L'effet total peut aussi traiter le signal d'entrée de la prise <b>AUDIO INPUT</b> (paragraphe 1.7.3.1 ci-dessus).
Effets appliqués au signal de la prise AUDIO INPUT	Noise suppressor (NS)	Ce suppresseur de bruit supprime les bruits de fond durant les silences.
	Mic Reverb	Cet effet de réverbération traite le signal d'entrée de la prise <b>GUITAR/MIC</b> .

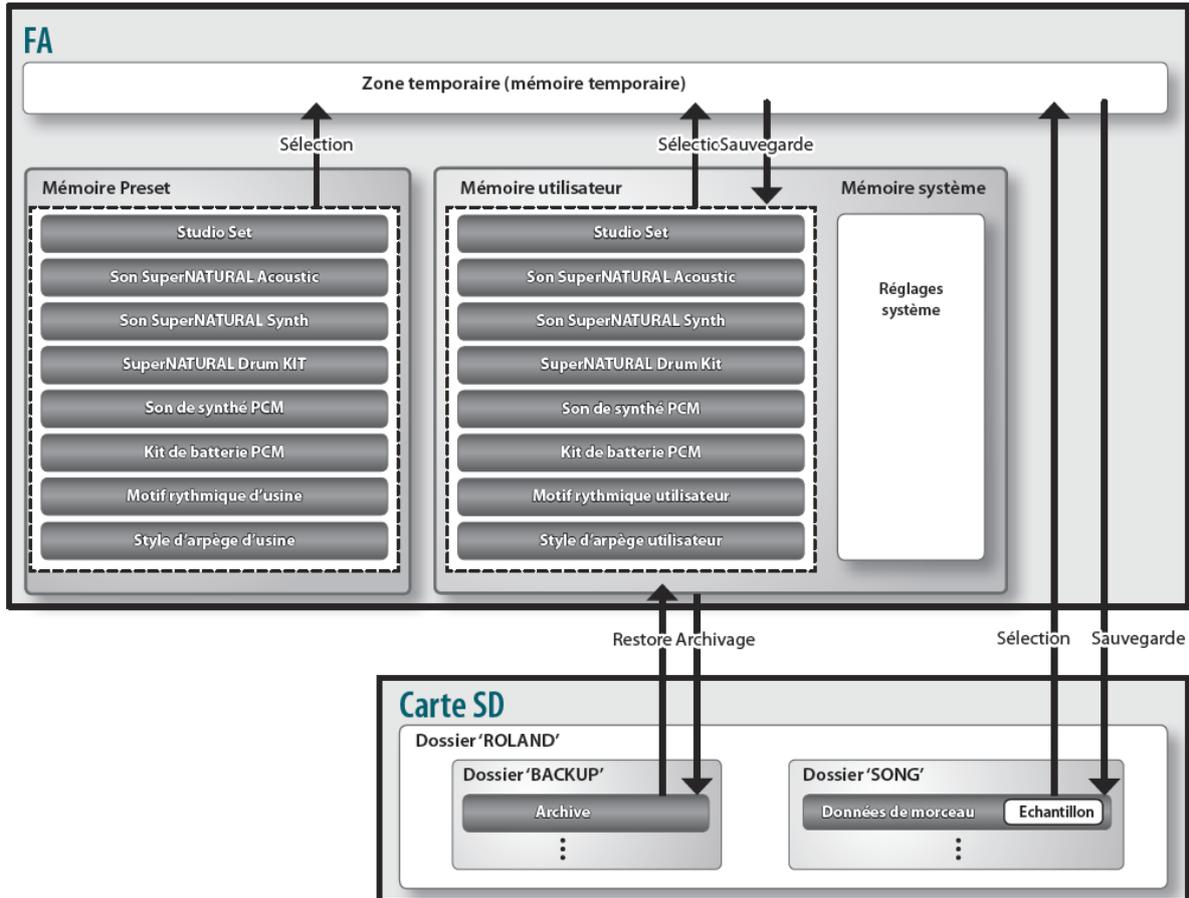
## Memo

- ✓ Pour en savoir plus sur les réglages d'effets, voyez «Edition des effets» (paragraphe 1.7.3.1 ci-dessus).
- ✓ Pour en savoir plus sur les paramètres d'effets, voyez le fichier PDF «Parameter Guide».

### 2.2.3 Description de la mémoire

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

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



2.2.3.1	Mémoire temporaire	73
2.2.3.2	Mémoire modifiable	74
2.2.3.3	Carte SD	74
2.2.3.4	Mémoire non modifiable	75

#### 2.2.3.1 Mémoire temporaire

Cette zone contient de façon temporaire les données du « Studio Set », des sons et du morceau sélectionnés.

- ✓ Les sons produits dépendent de ces paramètres de zone temporaire.
- ✓ Inversement l'édition d'un « Studio Set », « son » ou « morceau » concerne les données chargées dans la mémoire temporaire, et jamais directement les données originale de la mémoire

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

### 2.2.3.2 Mémoire modifiable

#### Mémoire système

Cette zone de mémoire contient les réglages système du FA. Pour sauvegarder les réglages système, utilisez la fonction de sauvegarde propre au système (paragraphe 2.13.2.2 ci-dessous).

#### Mémoire utilisateur

Les données que vous sauvegardez sur le FA sont stockées dans cette mémoire.

Pour sauvegarder des données, utilisez la fonction «**Write**».

- ✓ Sauvegarder un « Studio Set » (paragraphe 2.5.2 ci-dessous)
- ✓ Sauvegarder un « Tone » (paragraphe 2.5.6 ci-dessous)
- ✓ Sauvegarder un « kit de batterie » (paragraphe 2.5.6 ci-dessous)
- ✓ Sauvegarder le « motif » (paragraphe 0 ci-dessous)
- ✓ Sauvegarde d'un « arpège » (paragraphe 1.7.4 ci-dessus)

Les banques destinées à l'Integra 7 téléchargeables sur le site AXIAL, peuvent être importées dans le FA. Chaque banque se présente sous la forme d'un seul fichier à l'extension « .SVD » qui s'importe dans la zone USER.

#### Expansion Slot

Le contenu des 2 « Expansions Slots » (Slots virtuels faisant partie de la mémoire modifiable) apparaît dans l'onglet « INFORMATION » du menu « SYSTEM » (en passant par bouton **MENU** qui affiche la page « SYSTEM SETUP »). En configuration d'usine les lignes « Expansion SLOT 1 et 2 » sont vides, sinon elles contiennent le nom des banques AXIAL chargées (Banques dédiées au FA téléchargeable sur le site AXIAL Roland).

L'explication sur l'utilisation de ces Expansions Slots est difficilement trouvable dans le manuel, et apparaît uniquement au paragraphe sur le chargement des banques dédiées au FA sur le site AIRA Roland (cf. paragraphe 2.13.1.3 ci-dessous).

Ces 2 « Slots » (comparables aux 4 « Slots » de l'Integra 7) permettent de charger 2 banques Axial dédiées au FA téléchargeables sur le site AXIAL. Un « Slot » ne peut accueillir qu'une seule banque, qui s'affiche alors en face du Slot dans l'écran « Information » du menu « System ».

Mais il reste une inconue car il existe 2 types de banques AXIAL dédiées au FA :

- ✓ EX01 à EX10 : banques d'échantillons PCM constituées d'un seul fichier se chargeant dans un des 2 Slots (Banque équivalent aux ancienne banque SRX, et adaptées au FA)
- ✓ SAMPLES : Banques d'échantillons PCM créée pour le FA, et constituées de plusieurs fichiers. **Il reste à déterminer si ces banques** se chargent également dans un des 2 Slots

### 2.2.3.3 Carte SD

- ✓ Les données de la mémoire utilisateur et les réglages des paramètres système peuvent être archivés ensemble sur carte SD (paragraphe 1.11.2.1 ci-dessus).
- ✓ Les données de morceau (y compris des échantillons) sont également sauvegardées sur carte SD. Pour sauvegarder un morceau, utilisez la fonction «Write» (paragraphe 1.7.4 ci-dessus).
- ✓ Les échantillons sont automatiquement sauvegardés quand vous arrêtez l'échantillonnage ou quand vous quittez la page «SAMPLE EDIT».

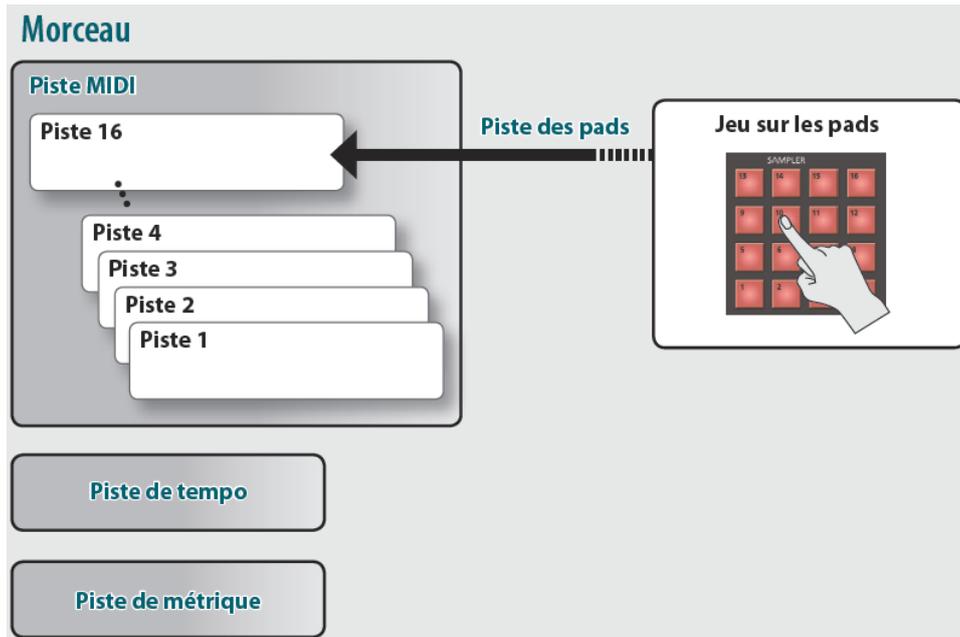
### 2.2.3.4 Mémoire non modifiable

#### Mémoire Preset

Les données d'usine (Preset) ne peuvent pas être remplacées par d'autres données. Cependant, vous pouvez charger ces données dans la zone temporaire, les modifier et les sauvegarder dans la mémoire utilisateur.

### 2.2.4 Le séquenceur

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



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

#### Morceau « Song »

Les données de jeu d'un morceau sont appelées «Song». Elles comprennent :

- ✓ les données des pistes 1 à 16
- ✓ les données de piste tempo,
- ✓ de métrique
- ✓ et d'échantillons

#### Pistes : « Tracks »

Une piste (Track) contient des données de jeu.

##### Pistes 1 à 16

- ✓ Pistes MIDI (MIDI) : Ces pistes contiennent les données de jeu sur clavier.
- ✓ Piste de pads (PAD) : Cette piste enregistre les données de jeu sur pads (pour déclencher les échantillons assignés). Vous pouvez assigner une des pistes 1~16 aux pads.

##### Piste de tempo

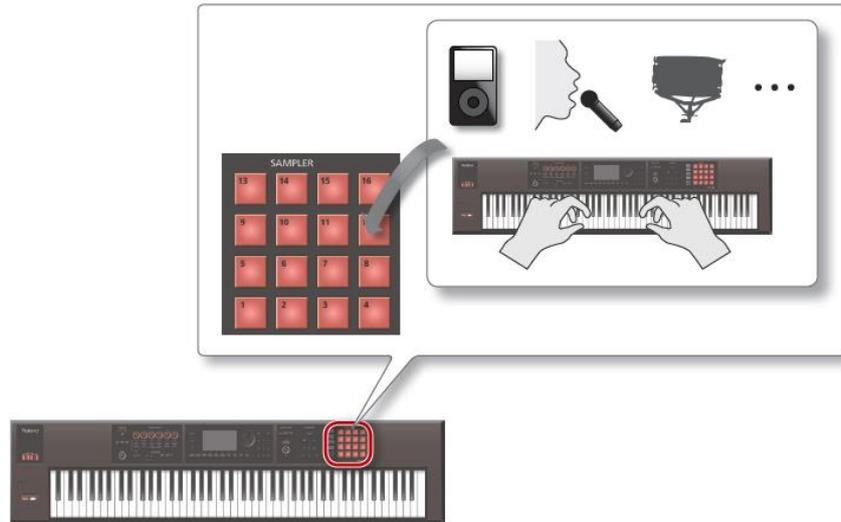
La piste de tempo enregistre les changements de tempo du morceau. Utilisez-la si le tempo change au cours du morceau.

### Piste de métrique (Time Signature)

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

### 2.2.5 Échantillonneur

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



### Échantillons

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

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

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

#### *Fichiers audio pouvant être importés*

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

## 2.3 Jeu sur le clavier

Voir le paragraphe « Démarrage » 1 ci-dessus qui décrit les procédures de base.

Dans le cadre d'un démarrage on préconise fortement de lire plutôt le paragraphe 1.6.5 ci-dessus, pour éviter de jeter la confusion sur l'ergonomie du FA, qui est finalement très pratique et intuitive.

En effet, les éclaircissements de ce paragraphe ne sont utiles que pour les utilisateurs qui auraient été déjà induits en erreur par le terme « STUDIO SET » inscrit sur le panneau de commande (à la place de « MULTI PART »), et encore plus par les formulations très imprécises du très mauvais manuel Roland (et notamment de la traduction française qui aggrave la confusion).

Ce paragraphe traite des sujets suivants :

- ✓ Jeu avec un seul son « Solo »
- ✓ Superposer deux sons « Dual »
- ✓ Sons différents pour les mains gauche et droite « Split »
- ✓ Jouer avec plusieurs parties « Multi Part Play »
  
- ✓ les « Studio Sets »
- ✓ Mémoriser/charger un son favori (Favorites)
- ✓ Changer les réglages de clavier



2.3.1	JOUER D'UN INSTRUMENT UNIQUE : AFFICHAGE « SOLO »	78
2.3.2	JOUER 2 INSTRUMENTS SUPERPOSÉS: AFFICHAGE « DUAL »	79
2.3.3	JOUER 2 INSTRUMENTS DIFFÉRENTS AUX MAINS GAUCHE ET DROITE : AFFICHAGE « SPLIT »	79
2.3.4	JOUER AVEC 3 À 16 PARTIES : AFFICHAGE « MULTI PARTIES »	80
2.3.5	MÉMORISER/RETROUVER UN SON FAVORI : « FAVORITES » (Cf. & 1.6.11 CI-DESSUS)	85
2.3.6	TRANSPOSITION DE CLAVIER (Cf. & 1.6.10.1 CI-DESSUS)	86

### 2.3.1 Jouer d'un instrument unique : Affichage « Solo »

#### Écran en mode Single (SOLO)



n°	Explications
1	Informations sur Effets et leurs états
2	Informations sur le morceau
3	Banque, numéro, et nom de Studio Set
4	Numéro et nom du son
5	Type et banque du son
6	Niveau du son
7	Catégorie et verrouillage
8	État du clavier (plage active, mode DUAL, SPLIT etc...)

- 1. Désactiver les boutons **DUAL** et **SPLIT** pour passer l'écran passe en affichage « Solo »
- 2. Presser un des boutons de catégorie de sons pour sélectionner le type de son
- 3. bouton **ENTER** pour afficher la page «TONE LIST» de « Tones » en liste



- La page «TONE LIST» peut aussi s'afficher en amenant le curseur sur le nom du « Tone » et en appuyant sur le bouton ENTER
- 4. Sélectionnez un onglet de catégorie avec les boutons ◀/▶.
- 5. boutons **DEC/INC** pour choisir un son (ou **molette** pour aller plus vite) puis bouton **ENTER**.

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

### 2.3.2 Jouer 2 instruments superposés: Affichage « Dual »

L'affichage « Dual » est pratique pour visualiser 2 sons joués en superposition, occupant les « parties 1 et 2 » d'un « Studio Set ».

- 1. bouton **DUAL** (Il s'allume) pour ouvrir la page « Dual »  
Les sons « Upper » et « Lower » sont superposés à l'écoute et sur l'écran



- 2. Amenez le curseur sur le nom du « Tone » à remplacer puis choisissez un autre « Tone » avec les boutons **DEC/INC** ou la **molette** pour aller plus vite

Nota :

- Vous pouvez aussi choisir un « Tone » en appuyant sur un bouton de « Category ».
- En affichage « Single » ou « Dual », on peut sélectionner 2 « Tones » en appuyant simultanément sur deux boutons de son.
- Si vous voulez conserver les réglages « Dual », sauvegardez le « Studio Set » (paragraphe 2.5.2 ci-dessous).

### 2.3.3 Jouer 2 instruments différents aux mains gauche et droite : Affichage « Split »

Le clavier peut être partagé en deux pour jouer avec les 2 mains des sons différents correspondant aux « parties 1 et 2 » du « Studio Set ».

La touche constituant le point de partage du clavier est appelée « Split Point ».

L'affichage « Split » est pratique pour visualiser les 2 « Tones » joués » avec les mains gauche et droite.

- 1. bouton **SPLIT** (il s'allume) pour afficher la page « Split »



La partie droite du clavier produit le son «Upper» et la partie gauche le son «Lower».

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

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

### Changer le point de partage

Le point de partage est compris dans la plage « Upper ».

- Pressez le bouton **SPLIT** + une touche du clavier pour en faire le nouveau point de partage
- Ou bien
- À la page «Split», amenez le curseur sur la touche de partage du clavier virtuel, et tournez la molette pour déplacer le point de partage
- Ou bien
- en laissant le curseur sur le point de partage, pressez **SHIFT** + une touche du clavier pour en faire le nouveau point de partage

NB : Pour conserver les réglages de « Split », sauvegardez le « Studio Set » (paragraphe 2.5.2 ci-dessous).

#### [2.3.4 Jouer avec 3 à 16 parties : Affichage « Multi Parties »](#)

2.3.4.1	Eclaircissements sur les termes MULTI PART et « Studio Set »	80
2.3.4.2	Affichage « Multi Part »	84
2.3.4.3	Afficher les réglages de partie : page « Part View »	85
2.3.4.4	Sélectionner les parties audibles en superposition : Commutateur « KBD »	85

##### [2.3.4.1 Éclaircissements sur les termes MULTI PART et « Studio Set »](#)

Pour éviter toute confusion IL AURAIT SUFFIT D'INSCRIRE « MULTI PART » sous les 2 boutons **SPLIT & DUAL**, à la place de « STUDIO SET » !!

Inscription réelle  
du panneau  
prêtant à  
confusion



Appellation « MULTI  
PART » qui aurait  
été préférable

L'inscription « STUDIO SET » du panneau est trompeuse, car :

- ✓ la sélection d'instruments (« Tones »), se fait TOUJOURS DANS UN « STUDIO SET »,
  - ✓ et QUEL QUE SOIT LE NOMBRE DE PARTIES du « Studio Set », on peut forcer l'affichage qu'on veut !!!! « Solo », « Dual »/« Split » ou « Multi Part ».
- Le nombre de parties entendues varie également en conséquence.

Le manuel Roland et même le panneau de commande, suggèrent que ces affichages sont des modes à part, alors que ce ne sont que des affichages adaptés à des « Studio Set » de 1, 2 ou 3 parties et plus.

2.3.4.1.1	Qu'est-ce que le « MULTI PART » ?	81
2.3.4.1.2	« Studio Set » et « STUDIO SET PLAY »	82
2.3.4.1.3	La structure d'un son : « Studio Set »	83

#### 2.3.4.1.1 Qu'est-ce que le « MULTI PART » ?

« MULTI PART » signifie multi parties, et dans le cas du FA il ne désigne que le mode d'affichage adapté à 3 parties ou plus.

L'affichage « multi part » d'un « Studio Set » ne représente pas un mode particulier, car le mode « Multi Part » est le cas général, alors que les autres affichages ne sont que des cas particuliers adaptés à 1 ou 2 « parties » :

- ✓ une seule partie (Affichage Solo) :
- ✓ 2 parties (Affichages Dual et Split).

Seul l'affichage change en fonction de l'allumage des boutons **DUAL** ou **SPLIT**, pour faire apparaître à l'écran :

- 1 partie (Affichage Solo), quand aucun bouton n'est allumé
- 2 parties cote à cote (Affichage Split)
- 2 parties l'une sous l'autre (Affichage Dual) ou plus de 2 parties quand les 2 boutons **DUAL+SPLIT** sont allumés 'Affichage « Multi Part »

Tout cela est donc très simple et intuitif puisque c'est seulement une affaire d'affichage, faisant apparaître à l'écran plus ou moins de parties utilisées.

Pour le cas « Multi parties » (plus de 2 parties) qui fait l'objet de ce paragraphe, l'affichage change encore pour montrer jusqu'à 16 parties l'une sous l'autre (qu'on doit faire défiler, car l'écran n'en montre que 4 à la fois).

Mais dans TOUS LES CAS :

- ✓ L'instrument/ « Tones » est sélectionné dans un « Studio Set »
  - ✓ le seul mode de jeu est le « STUDIO SET PLAY » dont le terme apparaît TOUJOURS en haut de l'écran (D'ailleurs on peut même forcer l'affichage « multi-parties », dans les affichages « DUAL » et « SPLIT »)
- Les parties affichées surnuméraires peuvent simplement être ignorées

Malheureusement, ce sont les maladresses de terminologie du panneau et surtout du très mauvais manuel Roland, qui prêtent à confusion :

- ✓ Les boutons **DUAL** et **SPLIT** correspondent donc aux types d'affichage « Dual », « Split » et « Solo » (aucun bouton allumé), et non à des modes de jeu
- ✓ Quand les 2 boutons sont allumés en même temps, la mention « STUDIO SET » sous les boutons prête à confusion, puisque l'affichage du mode de jeu est « STUDIO SET PLAY » dans TOUS LES CAS. Il faudrait plutôt parler d'affichage « MULTI PART » adapté aux « Studio Sets » de 3 « parties » et plus.
- ✓ Or la version française du manuel parle bien de MULTI PART, mais ce terme n'apparaît nulle part, ni sur le panneau de commande, ni à l'écran !!

Les 4 types d'affichage en mode de jeu (« STUDIO SET PLAY »  
Écran « Solo »



Écran « Split »



Écran Multi Part (« Layer » et/ou « Split »)



La note de split est indiquée par le curseur 



Les commutateurs « KBD » **KBD** allumés en jaune indiquent les parties actives

2.3.4.1.2 « Studio Set » et « STUDIO SET PLAY »

Que désignent les termes « Studio Set » et « STUDIO SET PLAY » puisque ce n'est ni un bouton, ni un mode, ni un type d'affichage ?

L'affichage de la mention « STUDIO SET PLAY » en haut de TOUS LES ÉCRANS DE JEU donne les réponses :

- ✓ Le « STUDIO SET PLAY » désigne simplement le mode de jeu du FA, seul et unique.
- ✓ Tandis que « Studio Set » désigne l'emplacement mémoire dans lequel est sauvegardé un son comprenant 1 à 16 parties. Chaque « partie » correspondant à un « Tone » élémentaire, avec sa répartition sur le clavier, son volume et ses effets associés.  
C'est l'équivalent d'un « Program » (Yamaha et Clavia Nord), d'une « Combinaison » (Korg), d'un « Preset » ou d'un « patch » selon les constructeurs.

Tous les autres termes ne concernent que les noms des boutons et des types d'affichage !!!

C'est pourquoi dans le mode de jeu du FA (« STUDIO SET PLAY »), on peut indifféremment adopter l'un des 4 types d'affichage en fonction des besoins, à l'aide des 2 seuls boutons **SPLIT & DUAL**.

### 2.3.4.1.3 La structure d'un son : « Studio Set »

Cf. la description de la notion de « Studio Set » au paragraphe « Démarrage » 1.6.5 ci-dessus.

QUELQUE SOIT le nombre de partie déjà utilisée, l'activation des 2 boutons **DUAL** et **SPLIT**, provoque l'affichage de plus de 2 parties (appelé trompeusement « SE.....

Cette opération met en surbrillance le champ du nom « STUDIO SET » de l'écran (qui est affiché mais pas utilisé dans les autres modes « solo », « dual » ou « split »).

On obtient alors une configuration qui peut être :

- ✓ une présélection de sons en modes SOLO, DUAL ou SPLIT (avec les écrans correspondants)
- ✓ ou une superposition de plus de 2 sons (jusqu'à 16) dont les noms sont alors superposés à l'écran, qui en affiche 4 simultanément, les autres pouvant être affichés avec les flèches ▼ et ▲
- ✓ Le bouton **ARPEGGIO** est parfois activé

En configuration d'usine il existe 2 banques de « Studio Sets » :

- ✓ PRST (Presets) : 64 emplacements préconfigurés d'usine non écrasables.
- ✓ USER : 512 emplacements vides pour l'utilisateur.

#### **Changement de « STUDIO SET »**

- Changer si besoins de banque en amenant le curseur sur « PRST » ou « USER », puis en utilisant la **molette** ou les boutons **DEC/INC**
- Amener le curseur sur le nom de « Studio Set » devant le nom de banque, et faire défiler les différents « Studio Sets » avec la **molette** ou les boutons **DEC/INC**

Ou bien

- Basculer l'affichage en « Studio Set List » en amenant le curseur sur le nom de « Studio Set » et en appuyant sur **ENTER**, puis, parcourir la liste avec les boutons ▲/▼ ou **INC/DEC** pour changer de « Studio Set »

### 2.3.4.2 Affichage « Multi Part »

Pour jouer avec plus de 2 parties ou pour utiliser le séquenceur afin de créer un morceau, on dispose des 16 parties du « Studio Set », et il faut passer en affichage « Multi Part » (terme qui n'apparaît malheureusement ni sur l'écran, ni sur le panneau de commande).

- boutons **SPLIT** et **DUAL** appuyés simultanément pour passer en mode « MULTI PART/ Studio Set Play »  
Les boutons s'allument
- Pour retourner en mode « Single » appuyer à nouveau simultanément sur les boutons **SPLIT** et **DUAL**



n°	Explications	Page
1	Banque, numéro, et nom de « Studio Set »	1.6.5
2	Numéro de partie	-
3	Type et Banque de sons	2.2.1
4	Numéro et nom du son	-
5	Catégorie et verrouillage «Lock»	-
6	État du clavier (plage active, mode DUAL, SPLIT etc...)	1.7.1.2
7	Niveau du son	1.7.1.2
8	Réglage du commutateur « KBD » <b>KBD</b>	2.3.4.4
9	Réglage du commutateur « ARP » <b>ARP</b>	1.6.9.1
10	Infos sur les effets et état	1.7.3.1
11	Informations sur le morceau	1.9.1

- Pour modifier un réglage amenez le curseur sur ce réglage et actionnez la molette  
Pour conserver vos changements, sauvegardez le Studio Set dans la banque utilisateur (paragraphe 2.5.2 ci-dessous)
- Pour changer la plage du clavier amenez le curseur sur le clavier virtuel à l'écran (6) et actionnez la **molette** ou pressez **SHIFT** + une **touche du clavier**
- Pour voir toutes les parties simultanément, pressez **SHIFT** + bouton 7 ( )

### 2.3.4.3 Afficher les réglages de partie : page « Part View »

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

- 1. bouton **MENU**
- 2. Amenez le curseur sur «Part View» et appuyez sur **ENTER**  
La page «PART VIEW» s'affiche



- Nota : Vous pouvez aussi ouvrir la page «PART VIEW» à partir de la page «STUDIO SET PLAY» en maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé et en appuyant sur le bouton **4** (option écran « Part View »)
- 3. Sélectionnez un paramètre avec les **boutons de curseur** puis changez son réglage avec la **molette**
- Changez si besoin d'onglet en maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé et en utilisant les boutons de curseur ◀/▶

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

### 2.3.4.4 Sélectionner les parties audibles en superposition : Commutateur de clavier « KBD »

Plusieurs parties d'un « Studio Set » peuvent jouées en superposition, à condition d'activer la case à côcher « KBD » pour toutes les parties à superposer :

- 1. Placez le FA en mode « Multi Part »
- 2. Amenez le curseur sur la case à côcher « KBD » **KBD** de la partie dont vous voulez changer le réglage et utilisez la molette **DEC/INC** pour l'activer ou la couper



En jouant sur le clavier, vous entendez les parties dont le commutateur « KBD » est activé

- Pour superposer plusieurs parties activez le commutateur « KBD » **KBD** de ces parties. La case à côcher « KBD » de la partie en vigueur (sélectionnée) doit aussi être activée, sinon vous n'entendrez que le son de cette partie-là. La partie en vigueur est mémorisée dans le « Studio Set »
- Vous pouvez utiliser les pads pour activer/désactiver la case à côcher « KBD » **KBD** (paragraphe 2.10.3.6 ci-dessous).

### 2.3.5 Mémoriser/retrouver un son favori : « Favorites » (Cf. & 1.6.11 ci-dessus)

Cf. paragraphe 1.6.11 ci-dessus

### 2.3.6 [Transposition de clavier \(Cf. & 1.6.10.1 ci-dessus\)](#)

Cf. paragraphe 1.6.10.1 ci-dessus

## 2.4 Fonctions de jeu

- ✓ Jouer des arpèges
- ✓ Utilisation de « Chord Memory »
- ✓ Accompagnement rythmique
- ✓ Modifier le son en temps réel

Voir le paragraphe « Démarrage » qui décrit les procédures de base

2.4.1	JOUER DES ARPÈGES : « ARPEGGIO »	86
2.4.2	« CHORD MEMORY »	90
2.4.3	ACCOMPAGNEMENT RYTHMIQUE : « RHYTHM PATTERN »	90
2.4.4	MODIFIER LE SON EN TEMPS RÉEL	95

### 2.4.1 [Jouer des Arpèges : « Arpeggio »](#)

2.4.1.1	Utilisation de l'arpégiateur (Cf. § 1.6.9.1 ci-dessus)	86
2.4.1.2	Régler le tempo de l'arpégiateur	86
2.4.1.3	Maintenir l'arpège « Hold »	86
2.4.1.4	Réglages d'arpégiateur	87

#### 2.4.1.1 [Utilisation de l'arpégiateur \(Cf. § 1.6.9.1 ci-dessus\)](#)

Cf. paragraphe 1.6.9.1 ci-dessus

#### 2.4.1.2 [Régler le tempo de l'arpégiateur](#)

- Tournez le potard **TEMPO** pour régler le « Tempo »  
Ou bien
- tapotez le bouton **TAP** selon le rythme voulu («Tap Tempo») (au moins 3 fois)

Nota : Le tempo est sauvegardé dans le « Studio Set ». Si vous le réglez sur le tempo du système, le tempo est conservé même si vous changez de « Studio Set » (« Tempo Assign Source », paragraphe 2.13.2.3.8 ci-dessous).

- Appuyez sur le bouton **TAP**, la page «Tempo» apparaît à l'écran.
  - Maintenir le bouton **SHIFT** enfoncé et actionner la molette pour régler la valeur à droite du point décimal
  - Appuyer sur le bouton **6** (« Click »), pour activer/désactiver le métronome battant la mesure selon le tempo choisi

#### 2.4.1.3 [Maintenir l'arpège « Hold »](#)

Pour maintenir l'arpège quand les touches sont relâchées.

- 1. bouton **ARPEGGIO** pour ouvrir la page «ARPEGGIO»
- 2. Appuyez sur le bouton **2** (Hold) pour activer la fonction de maintien
- 3. Jouez un accord sur le clavier pour démarrer l'arpège correspondant pour la partie dont l'arpégiateur est activé  
Si vous jouez un autre accord ou une autre note alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change également
- 4. appuyer de nouveau sur le bouton **2** (Hold) pour désactiver la fonction de maintien

### Utiliser un commutateur au pied (Footswitch)

Maintenir un commutateur au pied (paragraphe 2.4.4.6 ci-dessous) enfoncé en jouant un accord. L'arpège continue à être joué même quand vous relâchez les touches du clavier.

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

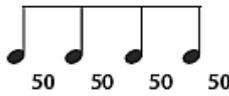
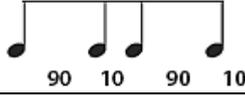
Le Footswitch (de la série Roland DP, par exemple) se branche à la prise **HOLD**.

#### 2.4.1.4 Réglages d'arpégiateur

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

- 1. bouton **ARPEGGIO** pour ouvrir la page «**ARPEGGIO**»
- 2. Sélectionnez un paramètre avec les **boutons de curseur** puis changez son réglage avec la **molette**

Paramètre	Réglage	Explications
Style	P001~P128, U001~U016	Détermine le mode de production de base de l'arpège. Nota : Vous pouvez créer un style d'arpège original en important un fichier SMF dans une mémoire de style d'arpège utilisateur. Pour en savoir plus, voyez «Importer un fichier SMF comme style d'arpège (Import SMF)» (paragraphe 2.4.1.4.1 ci-dessous).
Hold	OFF, ON	Active/coupe la fonction de maintien (paragraphe 2.4.4.6 ci-dessous).
Variation	1-	L'arpégiateur propose plusieurs variations (motifs de jeu) pour chaque style d'arpège. Ce paramètre permet de choisir le numéro de variation. Le nombre de variations change selon le style d'arpège.
Motif	<b>Détermine la séquence des notes au sein de l'arpège.</b>	
	UP	Les notes jouées sont produites du grave à l'aigu.
	DOWN	Les notes jouées sont produites en allant de l'aigu au grave.
	UP&DOWN	Les notes jouées sont produites en allant du grave à l'aigu puis de l'aigu au grave.
	RANDOM	Les notes jouées sont produites selon un ordre aléatoire.
	Note_ORDER	Les notes jouées sont produites selon l'ordre dans lequel vous les avez jouées. Vous pouvez créer une ligne mélodique en jouant les notes dans le bon ordre. Vous pouvez entrer jusqu'à 128 notes.
	GLISSANDO	Chaque pas chromatique entre la note la plus basse et la note la plus haute est produit successivement et est répété vers le haut et vers le bas. Jouez uniquement la note la plus basse et la note la plus haute.
	CHORD	Toutes les notes jouées sont produites simultanément.
	AUTO1	Le timing de la production des notes est automatiquement déterminé et commence par la note jouée la plus basse.
	AUTO2	Le timing de la production des notes est automatiquement déterminé et commence par la note jouée la plus haute.
PHRASE	Une pression sur une seule touche produit la phrase sur base de la hauteur de la note jouée. Si vous enfoncez plusieurs touches, la touche actionnée en dernier lieu est prise en considération.	
Keyboard Velocity	REAL, 1-127	Détermine le volume des notes que vous jouez. Si la valeur de toucher de chaque note doit varier en fonction de la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur «REAL». Si la valeur de toucher de chaque note doit être fixe, quelle que soit la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur la valeur souhaitée (1~127).
Octave	Range -3~+3	Détermine la plage de l'arpège en octaves. Si vous souhaitez que l'arpège utilise exclusivement les notes que vous jouez, réglez ce paramètre sur «0». Pour que l'arpège produise les notes que vous jouez ainsi que des notes plus hautes d'une octave, réglez ce paramètre sur «+1». Pour que l'arpège produise les notes que vous jouez ainsi que des notes plus basses d'une octave, réglez ce paramètre sur «-1».
Accent Rate	0~100%	Modifie l'intensité des accents et la longueur des notes pour moduler le «groove» de l'arpège. Un réglage «100%» produit un groove extrêmement prononcé.

Paramètre	Réglage	Explications
Shuffle Rate	0~100%	<p>Ce réglage permet de modifier le timing des notes pour créer des rythmes syncopés. Avec un réglage «50%», les notes ont un espacement régulier. Plus vous augmentez la valeur, plus le rythme sera syncopé.</p> <p style="text-align: center;"> <b>Shuffle Rate = 50 %</b>    <b>Shuffle Rate = 90 %</b>   </p>
Shuffle Resolution		<p>Détermine le rythme (sous forme de valeur de note) auquel les notes sont produites. Vous avez le choix entre une résolution de doubles croches ou de croches.</p>

2.4.1.4.1 Importer un fichier SMF comme style d'arpège « Import SMF » 88

2.4.1.4.2 Créer un style d'arpège à partir d'un morceau « Import Song » 89

#### [2.4.1.4.1 Importer un fichier SMF comme style d'arpège « Import SMF »](#)

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

#### Fichier SMF pouvant être importé

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

Nota :

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

- 1. bouton **ARPEGGIO**
- 2. bouton **3** (Import SMF) pour ouvrir la page «ARPEGGIO SMF IMPORT»
- 3. Choisissez le fichier SMF à importer avec la **molette** ou les boutons **DEC/INC** et appuyez sur le bouton **7** (Import)
  - Pré écoutez si besoin le SMF sélectionné en appuyant sur **6** (Preview)
- 4. Utilisez la **molette** ou les boutons **DEC/INC** pour choisir le style de destination (U001~U016)
- 5. bouton **2** (Rename) et donnez un nom au style d'arpège (paragraphe 2.5.2 ci-dessous)
- 6. bouton **7** (Execute)
  - L'écran affiche une demande de confirmation
- 7. Appuyez sur le bouton **6** (OK) pour exécuter l'importation du fichier SMF dans la mémoire de style choisie
  - Sinon appuyez sur **7** (Cancel) pour annuler l'opération

#### 2.4.1.4.2 [Créer un style d'arpège à partir d'un morceau « Import Song »](#)

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

- 1. bouton **ARPEGGIO**
- 2. bouton **3** (Import Song) pour ouvrir la page «ARPEGGIO SONG IMPORT»
- 3. Choisissez la piste à importer avec la **molette** ou les boutons **DEC/INC** et appuyez sur le bouton **7** (Import)
- Appuyez sur le bouton **6** (Preview) pour pré écouter si besoin la piste choisie
- 4. Utilisez la **molette** ou les boutons **DEC/INC** pour choisir le style de destination (U001~U016)
- 5. bouton **2** (Rename) et donnez un nom au style d'arpège (paragraphe 2.5.2 ci-dessous)
- 6. Appuyez sur le bouton **7** (Execute)  
L'écran affiche une demande de confirmation
- 7. bouton **6** (OK) pour exécuter l'importation de la piste du morceau dans la mémoire de style choisie  
Sinon appuyez sur **7** (Cancel) pour annuler l'opération

## 2.4.2 « Chord Memory »

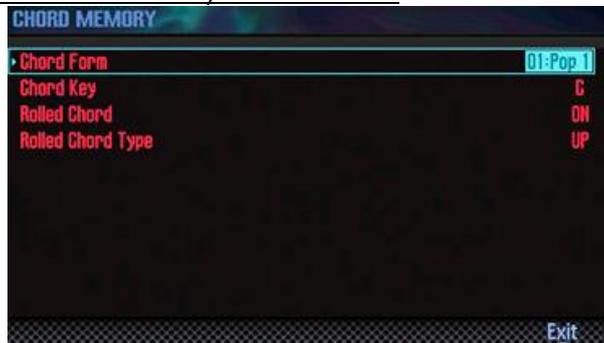
- 2.4.2.1 Jouer avec la fonction « Chord Memory » (cf. § 1.6.10.2 ci-dessus) 90
- 2.4.2.2 Réglages « Chord Memory » 90

### 2.4.2.1 Jouer avec la fonction « Chord Memory » (cf. § 1.6.10.2 ci-dessus)

cf. paragraphe 1.6.10.2 ci-dessus

### 2.4.2.2 Réglages « Chord Memory »

- 1. bouton **CHORD MEMORY** (Il s'allume) pour activer la fonction  
La page «CHORD MEMORY» apparaît.
- Pressez **SHIFT + CHORDMEMORY** pour afficher la page «Chord Memory» sans changer l'état (activé/désactivé) de la fonction



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

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

## 2.4.3 Accompagnement rythmique : « Rhythm Pattern »

Le FA peut produire un motif rythmique (« Patterns ») mémorisé sous forme de données MIDI.

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

Nota : Les réglages de motif rythmique sont sauvegardés dans le « Studio Set ».

- 2.4.3.1 « Pattern », « Groupe » et « Kit » rythmiques 91

2.4.3.2	Choisir/jouer avec des motifs rythmiques	92
2.4.3.3	Changer le tempo du motif rythmique	93
2.4.3.4	Sauvegarder un groupe rythmique	93
2.4.3.5	Importer un SMF pour créer un motif rythmique	93
2.4.3.6	Créer un « Motif rythmique » à partir d'un « Song »	94

### 2.4.3.1 « Pattern », « Groupe » et « Kit » rythmiques

#### **Pattern » (Motif)**

Les motifs rythmiques (« Patterns ») du FA sont constitués de données de jeu.

Le FA contient des motifs préprogrammés pour introduction, couplet, transition et fin.

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

Il y a 2 types de motifs :

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

Nota : Vous pouvez modifier un motif pour créer un motif utilisateur original (paragraphe 2.6 ci-dessous).

#### **« Groupe » rythmique**

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

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

#### **« Kit » de batterie**

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

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

### 2.4.3.2 Choisir/jouer avec des motifs rythmiques

Voici comment utiliser avec des motifs rythmiques.

#### Sélectionner des motifs rythmiques

- 1. bouton RHYTHM PATTERN pour afficher la page « RHYTHM PATTERN »



- 2. Sélectionnez un groupe rythmique et un kit de batterie.
  - 1. Amenez le curseur sur «RHYTHM GROUP» ou sur «DRUM KIT»
  - 2. Utilisez la **molette** ou les boutons **DEC/INC** pour sélectionner un groupe rythmique ou un kit de batterie
- 3. Amenez le curseur sur un pattern et choisissez un motif rythmique avec la **molette** ou les boutons **DEC/INC**

Nota :

- Pour conserver le groupe rythmique que vous avez modifié, sauvegardez-le (Cf. paragraphe 2.4.3.4 ci-dessous)
- Les motifs rythmiques sont affichés dans l'ordre: P (Preset), U (utilisateur)

#### Exploiter les motifs rythmiques

- 4. bouton 2 (Intro) à 7 (Ending) pour choisir le motif qui démarre alors  
Le bouton RHYTHM PATTERN s'allume
- 5. Pour l'arrêter appuyez de nouveau sur le bouton actionné à l'étape 4

Nota :

- Si vous lancez le motif rythmique assigné à l'Intro, la reproduction passe automatiquement au Pattern A à la fin de l'Intro
- Si vous lancez le motif rythmique assigné au pattern final (Ending), la reproduction s'arrête automatiquement à la fin du motif

#### Page « RHYTHM PATTERN »



N°	Explications
1	Groupe rythmique, numéro et nom du groupe rythmique
2	Type de kit de batterie, banque, numéro et nom

N°	Explications
3	Réglages «PATTERN KEY TRIGGER»
4	Motif (Pattern) rythmique, numéro et nom
5	Tempo et position en cours du motif rythmique

### 2.4.3.3 Changer le tempo du motif rythmique

La plage totale de tempo est 5~300 BPM.

- Le potard **TEMPO** change le tempo sur une plage de 60~240.
- Le bouton **TAP** règle le tempo en appuyant au moins 3 fois selon le rythme voulu («Tap Tempo»).
- Pour régler finement le tempo, appuyez sur le bouton **TAP**, la page «Tempo» apparaît à l'écran.
- Maintenir le bouton **SHIFT** enfoncé et actionner la **molette** pour régler la valeur à droite du point décimal.
- le bouton **6** (« Click »), active/désactive un métronome qui bat la mesure selon le tempo choisi.

### 2.4.3.4 Sauvegarder un groupe rythmique

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

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

- 1. À la page «RHYTHM PATTERN» pressez les boutons **SHIFT + 7** (Write).
- 2. Amenez le curseur sur la mémoire de destination et utilisez la **molette** ou les boutons **DEC/INC** pour choisir la mémoire de destination
- 3. bouton **2** (« Rename ») puis donnez un nom au groupe rythmique (2.5.2 ci-dessous)
- 4. bouton **7** (« Write »)  
L'écran affiche une demande de confirmation
- 5. bouton **6** (OK) pour exécuter la sauvegarde du groupe rythmique  
Sinon appuyez sur **7** (Cancel) pour annuler l'opération

Remarques :

- ✓ Quand vous sauvegardez vos données (Write) les données de la mémoire de destination sont remplacées par les nouvelles
- ✓ Ne coupez jamais l'alimentation durant la sauvegarde de données

### 2.4.3.5 Importer un SMF pour créer un motif rythmique

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

#### Fichier SMF pouvant être importé

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

Nota :

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

**Procédure :**

- 1. bouton **RHYTHM PATTERN**.
- 2. Pressez les boutons **SHIFT + 4** (Import SMF) pour ouvrir la page «RHYTHM PATTERN SMF IMPORT»
- 3. Choisissez le fichier SMF à importer avec la **molette** ou les boutons **DEC/INC** et appuyez sur le bouton **7** (« Import »).
- 4. Utilisez la **molette** ou les boutons **DEC/INC** pour choisir la mémoire de destination du motif (U001~U120).
- 5. bouton **2** (Rename) et donnez un nom au motif rythmique (paragraphe 2.5.2 ci-dessous)
- 6. bouton **7** (Execute »)  
L'écran affiche une demande de confirmation
- 7. bouton **6** (« OK »). Le fichier SMF est importé comme motif rythmique.  
Sinon appuyez sur **7** (Cancel) pour annuler l'opération

**2.4.3.6 Créer un « Motif rythmique » à partir d'un « Song »**

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

- 1. bouton **RHYTHM PATTERN**.
- 2. Pressez les boutons **SHIFT + 5** (Import Song) pour ouvrir la page «RHYTHM PATTERN SONG IMPORT»
- 3. Utilisez la **molette** ou les boutons **DEC/INC** pour choisir la mémoire de destination du motif (U001~U120)
- Vous pouvez pré écouter la piste en appuyant sur le bouton **5** (Preview)
- 4. Appuyez sur le bouton **2** (Rename) et donnez un nom au motif rythmique (paragraphe 2.5.2 ci-dessous)
- 5. Appuyez sur le bouton **7** (Execute)  
L'écran affiche une demande de confirmation
- 6. bouton **6** (« OK »). Les données sont importées comme motif rythmique  
Sinon appuyez sur **7** (Cancel) pour annuler l'opération

### 2.4.4 Modifier le son en temps réel

2.4.4.1	Commande « SOUND MODIFY » pour faire varier le son (cf. & 1.6.10.7 ci-dessus)	95
2.4.4.2	Changer la hauteur ou le volume en déplaçant la main : « D-BEAM » Controller (cf. & 1.6.10.3 ci-dessus)	95
2.4.4.3	Changer la hauteur : « Pitch Bend » (cf. & 1.6.10.4 ci-dessus)	95
2.4.4.4	Ajouter « Vibrato » ou « Modulation » (cf. & 1.6.10.5 ci-dessus)	95
2.4.4.5	Modifier le son avec une fonction assignée boutons « S1 »/ « S2 » (cf. & 1.6.10.6 ci-dessus)	95
2.4.4.6	Modifier le son avec des « pédales »	95
2.4.4.7	Transformer la voix ou une guitare : « Vocoder »	96

#### 2.4.4.1 *Commande « SOUND MODIFY » pour faire varier le son (cf. & 1.6.10.7 ci-dessus)*

cf. & 1.6.10.7 ci-dessus

#### 2.4.4.2 *Changer la hauteur ou le volume en déplaçant la main : « D-BEAM Controller » (cf. & 1.6.10.3 ci-dessus)*

cf. paragraphe 1.6.10.3 ci-dessus

#### 2.4.4.3 *Changer la hauteur : « Pitch Bend » (cf. & 1.6.10.4 ci-dessus)*

cf. paragraphe 1.6.10.4 ci-dessus

#### 2.4.4.4 *Ajouter « Vibrato » ou « Modulation » (cf. & 1.6.10.5 ci-dessus)*

cf. paragraphe 1.6.10.5 ci-dessus

#### 2.4.4.5 *Modifier le son avec une fonction assignée boutons « S1 »/ « S2 » (cf. & 1.6.10.6 ci-dessus)*

cf. paragraphe 1.6.10.6 ci-dessus

#### 2.4.4.6 *Modifier le son avec des « pédales »*

Le FA accepte des pédales de maintien et de pilotage.

Avec une pédale de Sustain branchée sur la prise **HOLD** en face arrière, les notes jouées en maintenant la pédale enfoncée restent audibles après avoir relâché les touches.

Avec une pédale d'expression (Roland EV-5) ou un commutateur au pied branché aux prises **CTRL 1** ou **CTRL 2** ou en face arrière, on contrôle le volume ou divers autres paramètres avec le pied.

- Maintenir les notes (Hold Pedal) : Actionnez la pédale lorsque vous jouez sur le clavier. Vous pouvez tenir les notes en actionnant la pédale commutateur (Sustain).
- Ajouter de l'expression au jeu (Control Pedal) : Tout en jouant sur le clavier, abaissez ou relevez la pédale d'expression. Vous pouvez rendre votre jeu plus expressif en modifiant le volume.

Roland préconise la pédale d'expression Roland « EV-5 » sous peine de risque de dysfonctionnement et/ou d'endommagement.

Nota : On peut assigner des fonctions de jeu aux pédales branchées aux prises **CTRL 1** et **CTRL 2**. Pour en savoir plus, voyez «Control Pedal 1 Assign» (paragraphe 2.13.2.3.3 ci-dessous).

#### 2.4.4.7 Transformer la voix ou une guitare : « Vocoder »

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

Pour cela brancher un micro à la prise **GUITAR/MIC** en face arrière, de façon à lui appliquer un effet vocodeur.

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

2.4.4.7.1	Régler le niveau d'entrée du micro	96
2.4.4.7.2	Utiliser le vocodeur	96
2.4.4.7.3	Editer les réglages « Vocoder »	96

##### 2.4.4.7.1 Régler le niveau d'entrée du micro

- Régler le niveau avec le potard **LEVEL** en face arrière  
Si le volume est trop bas ou si vous ne parvenez pas à le régler convenablement, voyez «Régler le niveau d'entrée (INPUT LEVEL)» (paragraphe 2.4.4.1 ci-dessus).

##### 2.4.4.7.2 Utiliser le vocodeur

- 1. Sélectionnez un des sons d'usine (Preset) SuperNATURAL Synth «1111 Vocoder Robt»~«1115 Vocoder Ens». Pour en savoir plus sur la sélection d'un son, voyez paragraphe 2.3.1 ci-dessus.
- 2. Jouez sur le clavier et chantez ou parlez dans le micro.

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

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

##### 2.4.4.7.3 Éditer les réglages « Vocoder »

- 1. Sélectionnez un des sons d'usine (Preset) SuperNATURAL Synth «1111 Vocoder Robt»~«1115 Vocoder Ens»
- 2. Pressez les boutons **SHIFT + 3** (Effects Edit)
- 3. bouton **2** (« MFX ») pour sélectionner «68: Vocoder» comme multi-effet (MFX)  
La page «TONE EDIT» s'affiche
- 4. Sélectionnez un paramètre avec les **boutons de curseur** puis changez son réglage avec la **molette**

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

Paramètre	Réglage	Explications
MFX Reverb Send Level	0~127	Détermine le niveau d'envoi à la réverbération du signal de sortie du multi-effet

Pour conserver vos réglages, sauvegardez le « son » (paragraphe 2.5.6 ci-dessous).

## 2.5 Edition

- ✓ Éditer un « Studio Set »
- ✓ Edition d'un « Tone »
- ✓ Edition d'un motif (« Pattern »)
- ✓ Edition des « effets »

2.5.1	ÉDITER UN « STUDIO SET » (Cf. & 1.7.1 AU-DESSUS)	97
2.5.2	SAUVEGARDER UN « STUDIO SET »	97
2.5.3	INITIALISER UN « STUDIO SET » : « STUDIO SET INIT »	98
2.5.4	INITIALISER UNE PARTIE « PART INIT »	98
2.5.5	EDITION D'UN TONE (Cf. & 1.7.2 CI-DESSUS)	99
2.5.6	SAUVEGARDER UN SON / KIT DE BATTERIE	99
2.5.7	INITIALISER UN SON « TONE INITIALIZE » (EFFACER UN TONE)	99
2.5.8	SÉLECTIONNER LES PARTIALS AUDIBLES « PARTIAL SWITCH »	99
2.5.9	SÉLECTIONNER LES PARTIALS À MODIFIER « PARTIAL SELECT »	100
2.5.10	INITIALISER UN PARTIAL « PARTIAL INITIALIZE »	100
2.5.11	COPIER UN PARTIAL « PARTIAL COPY »)	100

### [2.5.1 Éditer un « Studio Set » \(Cf. & 1.7.1 ci-dessus\)](#)

Cf. paragraphe 1.7.1 ci-dessus.

### [2.5.2 Sauvegarder un « Studio Set »](#)

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

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

- 1. bouton **WRITE** pour ouvrir la fenêtre «WRITE MENU»



- 2. Amenez le curseur sur «Studio Set» et appuyez sur **ENTER**
- 3. Utilisez la **molette** ou les boutons **DEC/INC** pour choisir la mémoire de destination
- 4. bouton **2** (« Rename ») et entrez un nom

*Boutons pour le renommage*

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

- 5. bouton **7** (OK)
- 6. bouton **7** (Write)  
L'écran affiche une demande de confirmation
- 7. bouton **6** (OK) pour sauvegarder le « Studio Set »  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur **7** (Cancel)

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

### 2.5.3 Initialiser un « Studio Set » : « Studio Set Init »

Initialiser le « Studio Set » sélectionné :

- 1. bouton **MENU**
- 2. Amenez le curseur sur «Studio Set Init» et appuyez sur **ENTER**
- 3. Sélectionnez les données à initialiser puis appuyez sur le bouton **7** (Select)

Paramètre	Explications
Studio Set	Tous les réglages du « Studio Set » sont initialisés
Sound Control	Le vibrato de chaque partie ainsi que les décalages programmés avec les paramètres suivants sont initialisés. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cutoff Offset</li> <li>• Resonance Offset</li> <li>• Attack Offset</li> <li>• Decay Offset</li> <li>• Release Offset</li> <li>• Vibrato Rate</li> <li>• Vibrato Depth</li> <li>• Vibrato Delay</li> </ul>

L'écran affiche une demande de confirmation.

- 4. bouton **6** (« OK ») pour initialiser le « Studio Set »  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur **7** (Cancel)

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

### 2.5.4 Initialiser une partie « Part Init »

Initialiser les réglages de la partie sélectionnée :

- 1. À la page «PART VIEW» (paragraphe 2.3.4.3 ci-dessus), appuyez sur le bouton **5** (Part Init)  
L'écran affiche une demande de confirmation
- 2. bouton **6** (« OK ») pour initialiser les réglages de la partie  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur **7** (« Cancel »)

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

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

### 2.5.5 Edition d'un Tone (Cf. & 1.7.2 ci-dessus)

Cf. paragraphe 1.7.2 ci-dessus.

### 2.5.6 Sauvegarder un son / kit de batterie

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

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

- 1. bouton **WRITE** pour ouvrir la fenêtre «WRITE MENU»



- 2. Amenez le curseur sur «Tone» et appuyez sur **ENTER**
- 3. Utilisez la **molette** ou les boutons **DEC/INC** pour choisir la mémoire de destination
- 4. bouton **2** (« Rename ») pour donner un nom au son/kit de batterie (paragraphe 2.5.2 ci-dessus)
- 5. bouton **7** (« Write ») pour afficher l'écran de demande de confirmation
- 6. bouton **6** (« OK ») pour sauvegarder le son (Tone)/kit de batterie (Drum Kit)  
Sinon besoin appuyez sur le bouton **7** (Cancel) pour annuler

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

### 2.5.7 Initialiser un son « Tone Initialize » (Effacer un Tone)

Vous pouvez initialiser les réglages du son en vigueur, ce qui revient à l'effacer en le remplaçant par « INIT TONE » ou « INIT KIT ».

- 1. À la page «**TONE EDIT**» (paragraphe 1.7.2 ci-dessus), appuyez sur le bouton **5** (Tone Utility)
- 2. Sélectionnez «Tone Initialize» et appuyez sur le bouton **7** (Select) pour afficher l'écran affiche une demande de confirmation
- 3. bouton **6** (OK) pour exécuter l'initialisation du son ou kit de batterie  
Sinon appuyez sur le bouton **7** (Cancel) pour annuler

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

### 2.5.8 Sélectionner les Partials audibles « Partial Switch »

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

- 1. À la page «TONE EDIT» (paragraphe 1.7.2 ci-dessus), appuyez sur le bouton **2** (« Partial Sw »)
- 2. Choisissez les « Partials » / « formes d'onde » devant être audibles avec les boutons **4** (« Sw 1 ») à **7** (« Sw 4) puis appuyez sur le bouton **2** (« Exit »)

Nota :

- ✓ Pour un son « SuperNATURAL Synth », vous pouvez utiliser les boutons **5** (« Sw 1 ») à **7** (« Sw 3 ») pour sélectionner des « Partials ».
- ✓ Vous pouvez sélectionner des « Partials » avec les pads (paragraphe 2.10.3.6 ci-dessous).

### 2.5.9 Sélectionner les Partials à modifier « Partial Select »

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

- 1. bouton **3** (« Partial Sel ») à la page «TONE EDIT» (paragraphe 1.7.2 ci-dessus).
- 2. Choisissez les « Partials » à éditer avec les boutons **4** (« Select 1 ») à **7** (« Select 4 ») puis appuyez sur le bouton **2** (« Exit »)

Nota : Vous ne pouvez pas couper tous les « Partials ».

- Pour un son « SuperNATURAL Synth » vous pouvez utiliser les boutons **5** (« Select 1 ») à **7** (« Select 3 ») pour sélectionner des « Partials ».  
Pour un « SuperNATURAL Drum Kit », vous ne pouvez sélectionner qu'un seul « Partial »
- Vous pouvez sélectionner des « Partials » avec les **pads** (paragraphe 2.10.3.6 ci-dessous).

### 2.5.10 Initialiser un Partial « Partial Initialize »

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

- 1. bouton **5** (« Tone Utility ») à la page «TONE EDIT» (paragraphe 1.7.2 ci-dessus)
- 2. Sélectionnez «Partial Initialize» et appuyez sur **7** (« Select »).
- 3. Sélectionnez le Partial à initialiser puis appuyez sur le bouton **7** (Select)  
L'écran affiche une demande de confirmation
- 4. bouton **6** (« OK »). Le « Partial » est initialisé  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (Cancel)

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

### 2.5.11 Copier un Partial « Partial Copy »

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

- 1. bouton **5** (« Tone Utility ») à la page «TONE EDIT» (paragraphe 1.7.2 ci-dessus)
- 2. Sélectionnez «Partial Copy» et appuyez sur **7** (« Select »)
- 3. Sélectionnez le Partial à copier et le « Partial » de destination  
L'écran affiche une demande de confirmation
- 4. bouton **6** (« OK »). Le « Partial » est copié  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (« Cancel »).

## 2.6 Edition d'un Motif MIDI : « Pattern »

2.6.1	PROCÉDURE DE BASE	101
2.6.2	INITIALISER UN MOTIF « INITIALIZE »	102
2.6.3	RÉGLER LA MÉTRIQUE ET LA DURÉE « SETUP »	102
2.6.4	RÉGLER LA RÉOLUTION DE LA GRILLE « SCALE »	102
2.6.5	SPÉCIFIER LE TYPE, LA DURÉE ET LA DYNAMIQUE DE LA NOTE « NOTE SETUP »	102
2.6.6	ENTRER DES NOTES	103
2.6.7	SUPPRIMER DES NOTES « CLEAR STEP », « CLEAR NOTE »	103
2.6.8	SAUVEGARDER LE MOTIF	104

### 2.6.1 Procédure de base

En plus des motifs d'usine, on peut créer ses propres motifs sauvegardés sous forme de motif utilisateur.

- 1. Sélectionnez le motif à éditer (paragraphe 2.4.3.2 ci-dessus)
- 2. À la page «RHYTHM PATTERN» (paragraphe 2.4.3.2 ci-dessus), bouton **SHIFT + bouton 6** (Ptn Edit) pour ouvrir la page «PATTERN EDIT»

### Page « PATTERN EDIT »



#### Fonction des boutons

Bouton	Explication	Page
<b>2</b> « Setup »	Détermine la métrique (le type de mesure) et la longueur du motif.	2.6.3
<b>3</b> « Note Setup »	Spécifie le type, la durée et la dynamique de la note	0
<b>4</b> « Clear Step »	Supprime toutes les notes sur l'axe vertical passant par l'emplacement du curseur.	2.6.7
<b>5</b> « Clear Note »	Supprime toutes les notes sur l'axe horizontal passant par l'emplacement du curseur	0
<b>6</b> « Scale »	Règle la résolution de la grille du motif.	2.6.4
<b>7</b> « Write »	Sauvegarde le motif.	0
<b>SHIFT + 7</b> « Initialize »	Initialise le motif.	2.6.2

#### Autres sources de contrôle

Contrôleur	Explication
Cursor	Sélectionne la position d'entrée de la note
Clavier	Détermine la hauteur (comme les boutons de curseur ▲/▼)
<b>ENTER</b> <b>DEC/INC</b>	Entre/supprime une note.
▶	Reproduit le motif

Contrôleur	Explication
■	Arrête la reproduction de motif

### 2.6.2 Initialiser un motif « Initialize »

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

- 1. À la page «PATTERN EDIT», bouton **SHIFT** + bouton **7** (« Initialize »)  
L'écran affiche une demande de confirmation
- 2. bouton **6** (« OK ») pour exécuter l'initialisation du motif  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (Cancel)

### 2.6.3 Régler la métrique et la durée « Setup »

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

- 1. À la page «PATTERN EDIT», appuyez sur le bouton **2** (Setup).
- 2. Sélectionnez un paramètre avec les **boutons de curseur** puis changez son réglage avec la **molette**

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

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

### 2.6.4 Régler la résolution de la grille « Scale »

Vous pouvez choisir la résolution de la grille.

À la page «PATTERN EDIT», appuyez sur le bouton **6** (« Scale »). Chaque pression sur le bouton change la résolution de la grille.

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

### 2.6.5 Spécifier le type, la durée et la dynamique de la note « Note Setup »

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

- 1. À la page «**PATTERN EDIT**» (paragraphe 2.6 ci-dessus), appuyez sur le bouton **3** (Note Setup).
- 2. Sélectionnez un paramètre avec les **boutons de curseur** puis changez son réglage avec la **molette**.

Paramètre	Réglage	Explication
Note Type	Voyez la section «Valeurs de note».	Sélection de la valeur (rythmique) des notes entrées
Gate Time	5~200%	Détermine la durée des notes entrées sous forme de pourcentage de la figure de note spécifiée avec «Note Type».
Velocity	1~127	Détermine la dynamique (volume) des notes entrées

Paramètre	Réglage	Explication
Input by Keyboard	OFF, ON	Si cette fonction est activée, vous pouvez utiliser le clavier pour entrer les notes * Les 16 touches blanches à partir de l'extrémité droite servent à entrer des notes (les noires sont ignorées). * La force exercée sur la touche détermine le réglage «Velocity» de la note.

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

*Valeurs de note*

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

### 2.6.6 Entrer des notes

- 1. À la page «PATTERN EDIT» (paragraphe 2.6 ci-dessus), amenez le curseur à l'endroit où entrer une note
- 2. Appuyez sur le bouton **INC** ou **ENTER** pour entrer une note
  - Vous pouvez aussi actionner une **touche du clavier** pour entrer la hauteur (même opération que les boutons de curseur ▲ ▼).
  - Si vous appuyez une nouvelle fois sur **ENTER** à la position d'une note, cette note est supprimée.

NB : Les notes sont entrées conformément aux réglages «Note Setup».

### 2.6.7 Supprimer des notes « Clear Step », « Clear Note »

- 1. À la page «PATTERN EDIT» (paragraphe 2.6 ci-dessus), amenez le curseur à l'endroit où supprimer des notes
- 2. Appuyez sur **un des boutons** suivants pour supprimer des notes

Bouton	Explication
<b>DEC</b> ou <b>ENTER</b>	Supprime la note à l'emplacement du curseur
<b>3</b> « Clear Step »	Supprime toutes les notes sur l'axe vertical passant par l'emplacement du curseur
<b>4</b> « Clear Note »	Supprime toutes les notes sur l'axe horizontal passant par l'emplacement du curseur

### 2.6.8 Sauvegarder le motif

Pour sauvegarder le motif sous forme de motif utilisateur :

- 1. le bouton **7** (Write) A la page «PATTERN EDIT» (paragraphe 2.6 ci-dessus).
- 2. Amenez le curseur sur la mémoire de destination et utilisez la **molette** ou les boutons **DEC/INC** pour choisir la mémoire de destination
- 3. bouton **2** (Rename) et donnez un nom au motif (paragraphe 2.5.2 ci-dessus)
- 4. bouton **7** (Write).  
L'écran affiche une demande de confirmation
- 5. bouton **6** (« OK »). Le motif est sauvegardé.  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur **7** (Cancel)

Remarques :

- ✓ Si l'alimentation est coupée ou si on change de motif, le motif en cours d'édition est perdu s'il n'a pas été sauvegardé avant.
- ✓ Ne coupez jamais l'alimentation durant la sauvegarde de données.
- ✓ Lors d'une sauvegarde, les données de la mémoire de destination sont remplacées par les nouvelles.

## 2.7 Edition des « Effets »

2.7.1	ACTIVER/COUPER LES « EFFETS » (CF. § 1.7.3.1 CI-DESSUS)	105
2.7.2	EDITER LES EFFETS D'UN « STUDIO SET »	105
2.7.3	EDITER LES EFFETS D'UN SON « TONE »	105
2.7.4	EDITER LES EFFETS DU SYSTÈME	106

### 2.7.1 [Activer/couper les « effets » \(cf. § 1.7.3.1 ci-dessus\)](#)

Cf. Paragraphe 1.7.3.1 ci-dessus.

### 2.7.2 [Éditer les effets d'un « Studio Set »](#)



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

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

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

### 2.7.3 [Éditer les effets d'un son « Tone »](#)

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

- 1. Affichez la page «EFFECTS EDIT» (paragraphe 1.7.3 ci-dessus)
- 2. Appuyez sur le bouton d'effet pour afficher la page «TONE EDIT»

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

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

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

### 2.7.4 Éditer les effets Système

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

- 1. Affichez la page «**EFFECTS EDIT**» (cf. Paragraphe 1.7.3.1 ci-dessus).
- 2. Appuyez sur le bouton d'effet pour afficher la page «SYSTEM EFFECTS»



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

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

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

## 2.8 Création de morceau MIDI : « Sequencer » et « Song »

- ✓ Enregistrer/Reproduire des morceaux MIDI
- ✓ Éditer un morceau
- ✓ Sauvegarder/exporter un morceau

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

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

2.8.1	REPRODUIRE DES MORCEAUX	107
2.8.2	ENREGISTRER UN MORCEAU	107
2.8.3	EDITER UN MORCEAU	113
2.8.4	SAUVEGARDER/EXPORTER UN MORCEAU	126

### 2.8.1 [Reproduire des morceaux](#)

#### **Sélection et production de morceaux**

Voir paragraphe 1.9.1 ci-dessus

#### **Reproduction en boucle du morceau**

Voir paragraphe 1.9.3 ci-dessus

### 2.8.2 [Enregistrer un morceau](#)

2.8.2.1	Étapes d'un enregistrement (cf. paragraphe 1.9.4.1 ci-dessus)	107
2.8.2.2	Préparation de l'enregistrement (Cf. & 1.9.4.2 ci-dessus)	107
2.8.2.3	Enregistrement en temps réel	108
2.8.2.4	Enregistrement pas à pas	110
2.8.2.5	Annuler un enregistrement ou une modification « Undo »/ « Redo » (cf. & 1.9.4.5 ci-dessus)	112

#### 2.8.2.1 [Étapes d'un enregistrement \(cf. paragraphe 1.9.4.1 ci-dessus\)](#)

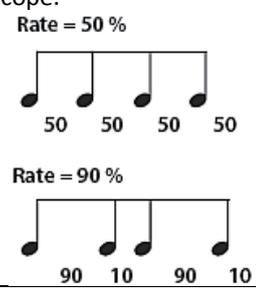
cf. paragraphe 1.9.4.1 ci-dessus

#### 2.8.2.2 [Préparation de l'enregistrement \(Cf. & 1.9.4.2 ci-dessus\)](#)

Cf. paragraphe 1.9.4.2 ci-dessus

### 2.8.2.3 Enregistrement en temps réel

Voir la procédure au paragraphe 1.9.4.3 ci-dessus. Le tableau ci-dessous donne les réglages possibles avant l'enregistrement en temps réel.

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

Nota : Si vous utilisez la reproduction en boucle (le bouton **LOOP** est allumé), le point de départ correspond au point de départ de l'enregistrement.

- Appuyer sur le bouton **6** (Click) pour déclencher/couper le métronome qui bat la mesure selon le tempo choisi

- 2.8.2.3.1 Sélectionner les données à enregistrer « Recording Select » 109
- 2.8.2.3.2 Supprimer des données durant l'enregistrement : « Realtime Erase » 109
- 2.8.2.3.3 Simulation d'enregistrement : « Rehearsal Function » 110

2.8.2.3.1 Sélectionner les données à enregistrer « Recording Select »

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

- 1. Dans la fenêtre «Realtime Rec Standby» (paragraphe 1.9.4 ci-dessus), bouton **5** (« Rec Select »). La fenêtre «Recording Select» apparaît.



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

Les éléments cochés () seront enregistrés et les autres ne le sont pas  
 Pour en savoir davantage sur les données enregistrées, voyez «Données de jeu dans une piste» (paragraphe 2.8.3.5.2 ci-dessous)

Bouton	Explication
<b>3</b> « AllTrack Off »	Désélectionne toutes les pistes
<b>4</b> « AllTrack On »	Sélectionne toutes les pistes
<b>5</b> « AllEvent Off »	Désélectionne tous les types d'événements
<b>6</b> «AllEventk On »	Sélectionne tous les types d'événements

- 3. Appuyez sur le bouton **7** (« Exit ») pour exécuter l'enregistrement des éléments cochés et fermer la fenêtre «Recording Select»

2.8.2.3.2 Supprimer des données durant l'enregistrement : « Realtime Erase »

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

- 1. Lancez l'enregistrement en temps réel (paragraphe 1.9.4 ci-dessus).
- 2. bouton **5** (« Erase ») pour ouvrir la fenêtre «Realtime Erase»



- 3. Effacez les données indésirables.

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

- 4. bouton 7 (« Close ») pour terminer et fermer la fenêtre «Realtime Erase»

### 2.8.2.3.3 Simulation d'enregistrement : « Rehearsal Function »

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

- 1. Lancez l'enregistrement en temps réel (paragraphe 1.9.4 ci-dessus).
- 2. Appuyez sur le bouton 6 (« Rehearsal ») ou ● pour activer la fonction «Rehearsal»  
Le témoin REC clignote  
Les notes jouées ne sont donc pas enregistrées.
- 3. Appuyez sur le bouton 6 (« Rehearsal ») ou ●. L'enregistrement reprend.

### 2.8.2.4 Enregistrement pas à pas

- 1. Préparez-vous à l'enregistrement (paragraphe 1.9.4.2 ci-dessus).
- 2. bouton **SEQUENCER**.
- 3. Sélectionnez la piste à enregistrer avec les boutons de curseur ▲ ▼
- 4. À la page «SEQUENCER» (paragraphe 1.9.4 ci-dessus), appuyez sur le bouton ● pour passer en attente d'enregistrement et ouvrir la fenêtre «Realtime Rec Standby»

Le bouton ● clignote



- 5. Appuyez sur le bouton 4 (Step Rec) pour afficher la fenêtre «Step Rec Standby»



- 6. Utilisez la **molette** ou les boutons **DEC/INC** pour préciser le point de départ de l'enregistrement pas à pas  
Si le morceau ne contient pas encore d'enregistrement, vous ne pouvez pas spécifier le point de départ
- 7. Appuyez sur le bouton **7** (« Start ») pour ouvrir la page «STEP RECORDING»



- 8. Effectuez des réglages pour les notes à entrer en sélectionnant un paramètre avec les **boutons de curseur** puis en changeant son réglage avec la **molette**

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

- 9. Entrez des notes.
  - 1. Appuyez sur le bouton **6** (« Step ») ou le bouton **7** (« Step ») pour aller à l'endroit où vous voulez entrer une note.
  - 2. Actionnez une touche sur le clavier ou un pad.

Les boutons permettent d'effectuer les opérations suivantes.

Bouton	Explication
<b>2</b> « Step Back »	Supprime la note entrée en dernier lieu.
<b>3</b> « Tie »	Relie la note précédente à la note actuelle, la rendant plus longue
<b>4</b> « Rest »	Entre un silence. N'oubliez pas de choisir au préalable la durée du silence
<b>5</b> « Untie »	Supprime la liaison entrée en dernier lieu.
<b>6</b> « Step »	Reculé la position actuelle conformément au type de note choisi
<b>7</b> « Step »	Avance la position actuelle conformément au type de note choisi
<b>▲ ▼</b>	Décalle la plage de notes affichée vers le haut ou le bas.

- 10. Répétez les étapes 8 et 9 autant de fois que nécessaire.
- 11. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur le bouton **■**

Le bouton **●** s'éteint

- Vous pouvez annuler l'enregistrement (paragraphe 1.9.4.5 ci-dessus).

### Rapport entre la valeur et la durée des notes

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

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

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

Nota : La durée entrée durant l'enregistrement pas à pas correspond à la durée originale (de la valeur de note) multipliée par la valeur du paramètre «GATE TIME».

Exemple: si vous réglez «GATE TIME» sur «80%» pour ensuite entrer une noire, celle-ci aura une durée de  $480 \times 0,8 = 384$ .

#### 2.8.2.5 Annuler un enregistrement ou une modification « Undo »/ « Redo » (cf. & 1.9.4.5 ci-dessus)

cf. paragraphe 1.9.4.5 ci-dessus

### 2.8.3 Éditer un morceau

Voici comment modifier un morceau enregistré.

2.8.3.1	Spécifier le générateur de sons piloté par chaque piste	113
2.8.3.2	Couper une partie : « Mute »	113
2.8.3.3	Isoler une partie : « Solo »	114
2.8.3.4	Edition de données de jeu pour des pistes entières « Track Modify »	114
2.8.3.5	Edition d'éléments individuels des données de jeu « Microscope »	117
2.8.3.6	Régler le panoramique et la balance « Mixer »	123
2.8.3.7	Effacer le morceau de la zone temporaire « Song Clear »	123
2.8.3.8	Attribuer un nom au morceau « Song Name »	124
2.8.3.9	Régler la métrique du morceau « Time Signature »	124
2.8.3.10	Supprimer un morceau « Delete Song »	125

#### 2.8.3.1 Spécifier le générateur de sons piloté par chaque piste

Vous pouvez choisir la destination des signaux de chaque piste.

Cela vous permet de reproduire un morceau avec un module externe en plus du générateur de sons interne du FA.

- 1. Depuis la page «SEQUENCER» (paragraphe 1.9.4 ci-dessus) pressez les boutons **SHIFT + 3** (Song Util)
- 2. Amenez le curseur sur «Track Settings» et appuyez sur **7** (« Select »)
- 3. Utilisez les boutons **▲▼** et la **molette** pour changer le réglage

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

- 4. bouton **7** (« Exit ») pour terminer

#### 2.8.3.2 Couper une partie : « Mute »

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

- 1. Affichez la page «SEQUENCER» (paragraphe 1.9.4 ci-dessus)
- 2. Amenez le curseur sur la case à côcher «MUTE» **MUTE** de la piste à couper



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

Nota : Vous pouvez utiliser les pads pour activer/désactiver a case à côcher « MUTE » **MUTE** (paragraphe 2.10.3.3 ci-dessous).

### 2.8.3.3 Isoler une partie : « Solo »

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

- 1. Affichez la page «SEQUENCER» (paragraphe 1.9.4 ci-dessus)
- 2. Amenez le curseur sur la case à côcher «SOLO» **SOLO** de la piste à isoler
- 3. Utilisez la **molette** ou les boutons **DEC/INC** pour activer/désactiver la case à côcher « SOLO » **SOLO**.
- Nota : Vous pouvez utiliser les **pads** pour activer/désactiver le commutateur « SOLO » **SOLO** (paragraphe 2.10.3.4 ci-dessous).

### 2.8.3.4 Edition de données de jeu pour des pistes entières « Track Modify »

#### 2.8.3.4.1 Procédure de base pour « Track Modify »

114

##### 2.8.3.4.1 Procédure de base pour « Track Modify »

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

- 0. À la page «SEQUENCER» (paragraphe 1.9.4 ci-dessus),
- 1. Pressez les boutons **SHIFT + 4** (« Track Modify ») pour ouvrir la page «TRACK MODIFY MENU»



- 2. Utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner un élément et appuyez sur le bouton **ENTER**
- 3. Sélectionnez un paramètre avec les **boutons de curseur** et réglez-le avec la **molette**
- 4. Appuyez sur le bouton **7** (« Execute »)  
Une demande de confirmation apparaît
- 5. Appuyez sur le bouton **6** (« OK ») pour effectuer le changement  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (Cancel)

Nota : Vous pouvez annuler («Undo») le changement (paragraphe 1.9.4.5 ci-dessus).

Élément	Paramètre	Réglage	Explications
	<b>Correction du timing (Quantize)</b>		
			Cette fonction quantifie des données déjà enregistrées. Nota : La fonction «Quantize» change uniquement le timing des notes (début et fin des notes) et n'a aucune incidence sur les autres types de commandes. Il peut dès lors arriver que les notes démarrent et se terminent au bon moment alors que le pitch Bend, la modulation etc. reste inaudible ou semble même aléatoire.
			Permet de choisir les pistes à quantifier

Élément	Paramètre	Réglage	Explications	
Quantize	TRACK	Track All	Pistes 1~16	
		Track1~Track16	La piste choisie	
	MEASURE	001~END	Spécifie la plage de mesures à quantifier	
	QUANTIZE TYPE	Spécifie comment la quantification est effectuée		
		GRID	La quantification est basée sur la grille sous-jacente. Cela peut être utile pour des parties de batterie ou de basse 	
	SHUFFLE	La quantification est basée sur un rythme de «Shuffle». Utilisez cette fonction pour produire un rythme syncopé ou un effet swing		
	Resolution	Définit la durée de note servant de référence pour la quantification. GRID: 1/32 ( )~1/4 ( ) SHUFFLE: 1/16 ( )~1/8 ( ) En mode Grid, il convient de choisir la durée la plus brève utilisée dans le passage à corriger. * Si vous tentez d'ajouter un effet «Shuffle» à un passage au timing plutôt aléatoire, le résultat risque d'être décevant. Pour y remédier, corrigez d'abord le passage en mode Grid puis transformez-le en mode « Shuffle »		
	Strength	0~100%	Ce paramètre s'applique à la quantification en mode Grid. Il sert à spécifier l'intensité de la correction du timing demandé avec «Grid Resolution». La valeur «100%» signifie que le timing des notes concernées est corrigé de façon à correspondre exactement aux positions définies par «Grid Resolution». Plus le pourcentage est faible, moins les corrections sont draconiennes. Avec le réglage «0%», aucune correction n'est effectuée.	
	Rate	Ce paramètre s'applique à la quantification en mode « Shuffle ». La valeur «50%» place toutes les notes à une distance identique. Choisissez un pourcentage plus élevé pour obtenir le swing voulu		
	RANGE MIN, RANGE MAX	Définit la plage de notes à quantifier		
Erase	<b>Effacer des données de jeu (Erase)</b> Cette fonction efface toutes les données de jeu de la plage définie. Même si vous effacez toutes les données, les mesures (désormais vides) restent en place.			
	TRACK	Définit les pistes contenant les données à effacer		
		Track All	Les pistes 1~16 et la piste de tempo	
		Track1~Track16	La piste choisie	
	Tempo	Piste de tempo		
	MEASURE	001~END	Définit les mesures dont les données sont supprimées.	
	EVENT	Spécifie le type de données à effacer Nota : «Tempo» n'est disponible que lorsque «TRACK» est réglé sur «Tempo».		
		ALL	Toutes les données de jeu	
		Note	Messages de note	
		Program Change	Changements de programme	
Control Change		Commandes de contrôle		
Pitch Bend		Messages pitch Bend		
Poly Aftertouch		Aftertouch polyphonique		
Channel Aftertouch		Aftertouch de canal		
System Exclusive	Aftertouch de système			

Élément	Paramètre	Réglage	Explications
		Tempo	Données de tempo
	Range Min, Range Max		Lorsque «EVENT» est réglé sur «Note», «Poly Aftertouch», «Control Change» ou «Program Change», vous pouvez aussi spécifier une plage. «Range Min» constitue la valeur minimum et «Range Max» la valeur maximum de la plage. Nota : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour effacer toutes les notes ou tous les messages d'Aftertouch polyphonique, réglez «Range Min» sur «C1» et «Range Max» sur «G9». Pour n'effacer que la note «C4», réglez «Range Min» et «Range Max» sur «C4». Pour effacer la plage comprise entre «C3» et «C4», réglez «Range Min» sur «C3» et «Range Max» sur «C4».</li> <li>• Pour effacer toutes les commandes de contrôle (CC), réglez «Range Min» sur «0» et «Range Max» sur «127». Pour effacer tous les numéros de programme, réglez «Range Min» sur «1» et «Range Max» sur «128». Pour n'effacer que le numéro «4», réglez «Range Min» et «Range Max» sur «4». Pour effacer les numéros 3~14, réglez «Range Min» sur «3» et «Range Max» sur «14».</li> </ul>
Delete	<b>Supprimer des mesures indésirables (Delete)</b>		
	Cette fonction supprime les mesures de la région spécifiée et raccourcit donc les pistes en question. Si vous supprimez des mesures de toutes les pistes, la durée du morceau diminue proportionnellement.		
	TRACK	Spécifie les pistes à éditer	
		Track All	Les pistes 1~16, la piste de métrique et la piste de tempo
		Track1~Track16	La piste choisie
La piste choisie		Tempo Piste de tempo	
MEASURE	001~END	Définit la plage de mesures à effacer	
Copy	<b>Copier des données de jeu (Copy)</b>		
	Cette fonction copie les données de jeu de la plage choisie. Elle vous permet de réutiliser plusieurs fois les mêmes phrases.		
	SRC TRACK	Spécifie la ou les pistes sources	
		ALL	Les pistes 1~16, la piste de métrique et la piste de tempo
		Track1~Track16	La piste choisie
		TEMPO	Piste de tempo
	SRC MEASURE	001~END	Définit (en mesures) la plage à copier.
	DEST TRACK	Définit la piste de destination pour la copie. Nota :	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si «SRC TRACK» est réglé sur «Track All», «DEST TRACK» utilise obligatoirement «Track All».</li> <li>• Si «SRC TRACK» est réglé sur «Tempo», «DEST TRACK» utilise obligatoirement «Tempo».</li> </ul>	
		Track All	Les pistes 1~16, la piste de métrique et la piste de tempo
Track1~Track16		La piste choisie	
DEST MEASURE	Tempo	Piste de tempo	
	001~END	Spécifie la mesure où la copie doit être insérée. Si la copie doit se trouver à la fin du morceau, choisissez «END».	
Copy	COPY MODE	Spécifie ce que deviennent les données se trouvant déjà à l'endroit choisi pour la copie.	
		MIX	Les données copiées sont ajoutées aux données se trouvant à l'endroit de destination
		REPLACE	Les données copiées remplacent les données se trouvant à l'endroit de destination
	COPY TIMES	1~998 (maximum)	Définit le nombre de fois que les données sont copiées

Élément	Paramètre	Réglage	Explications
	EVENT		Spécifie le type de données à copier. Pour en savoir plus, voyez «EVENT» (paragraphe 2.8.3.4.1 ci-dessus).
	Range Min, Range Max		Pour en savoir plus, voyez «Range Min, Range Max» (paragraphe 2.8.3.4.1 ci-dessus).
Insert	<b>Insérer des mesures vides (Insert)</b> Cette fonction insère une ou plusieurs mesures vides à la position spécifiée. Comme vous pouvez spécifier la métrique des mesures à insérer, cette fonction vous permet, par exemple, d'ajouter les passages plus complexes après un enregistrement initial en temps réel		
Insert	TRACK	Permet de choisir les pistes à quantifier	
		Track All	Pistes 1~16
		Track1~Track16	La piste choisie
		TEMPO	Piste de tempo
	MEASURE	001~END	Spécifie la plage de mesures à quantifier
LENGTH	001~ALL	Définit le nombre de mesures à insérer	
Transpose Transpose	<b>Transposition (Transpose)</b> Cette fonction transpose les notes de la plage spécifiée. La plage de réglage s'étend sur $\pm 24$ demi-tons. Servez-vous de cette fonction si vous devez changer de tonalité ou pour créer facilement une modulation.		
	TRACK	Permet de choisir les pistes à quantifier	
		Track All	Pistes 1~16
		Track1~Track16	La piste choisie
		TEMPO	Piste de tempo
	MEASURE	001~END	Définit la plage de mesures à transposer.
Note MIN, Note MAX	Définit la plage de notes à transposer Voici un exemple: pour transposer uniquement les notes comprises entre le «C3» et le «C4», réglez «Note MIN» sur «C3» et «Note MAX» sur «C4».		
Change Velocity	<b>Modifier la dynamique (Change Velocity)</b> Cette fonction change la dynamique (force de frappe) de la plage définie.		
	TRACK	Permet de choisir les pistes à quantifier	
		Track All	Pistes 1~16
		Track1~Track16	La piste choisie
	MEASURE	001~END	Définit la plage de mesures où la dynamique change
	VALUE	-99~+99	Détermine la valeur à ajouter/soustraire aux valeurs de dynamique enregistrées
Note MIN, Note MAX	Plage de notes dont la dynamique doit changer Voici un exemple: pour modifier uniquement les notes comprises entre le «C3» et le «C4», réglez «Note MIN» sur «C3» et «Note MAX» sur «C4».		

### 2.8.3.5 Edition d'éléments individuels des données de jeu « Microscope »

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

- 0. À la page «SEQUENCER» (paragraphe 1.9.4 ci-dessus),
- 1. Pressez les boutons **SHIFT + 5** (Microscope) pour ouvrir la page «MICROSCOPE»

Nota : Vous pouvez annuler («Undo») le changement effectué (paragraphe 1.9.4.5 ci-dessus).

2.8.3.5.1	Page « MICROSCOPE »	118
2.8.3.5.2	Données de jeu dans une piste	118
2.8.3.5.3	Sélectionner la piste à éditer/les données de jeu à afficher « View »	119

2.8.3.5.4	Insérer des données de jeu « Create »	120
2.8.3.5.5	Effacer des données de jeu « Erase »	120
2.8.3.5.6	Déplacer des données de jeu « Move »	120
2.8.3.5.7	Copier/coller des données de jeu « Copy » / « Paste »	121
2.8.3.5.8	Changer le tempo au cours du morceau	121
2.8.3.5.9	Changer la métrique au cours du morceau	122

### 2.8.3.5.1 Page « MICROSCOPE »



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

### Fonction des boutons

Bouton	Explication	§
2 « Create »	Insérer des données	2.8.3.5.4
3 « Erase »	Effacer des données	2.8.3.5.4
4 « Move »	Déplacer des données	2.8.3.5.7
5 « Copy »	Copier des données	2.8.3.5.7
6 « Paste »	Coller les dernières données copiées	2.8.3.5.7
7 « View »	Sélection de la piste à éditer. Vous pouvez restreindre l’affichage à un seul type de données.	2.8.3.5.4
SHIFT+7 « [Left] [Right] »	Modifie l’affichage du rouleau de pianola	-

### Autres sources de contrôle

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

### 2.8.3.5.2 Données de jeu dans une piste

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

Données de jeu	Explication
Note	<b>Messages de note</b> Ces messages MIDI représentent des notes. Ces messages comprennent les informations suivantes (de gauche à droite): le numéro de note (Note Number), sa valeur de dynamique (On Velocity) initiale, la durée (Duration) et la dynamique de relâchement (Off Velocity).

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

### 2.8.3.5.3 Sélectionner la piste à éditer/les données de jeu à afficher « View »

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

- 0. À la page «MICROSCOPE» (paragraphe 2.8.3.5.1 ci-dessus)
- 1. bouton 7 (View) pour ouvrir la fenêtre «View Select»



- 2. Sélectionnez un paramètre avec les **boutons de curseur** et réglez-le avec la **molette**.
  - Sélection de la piste à modifier  
Amenez le curseur sur «Track Select» et sélectionnez la piste à éditer.
  - Affichage de données de jeu spécifiques  
Les données cochées (☑) sont affichées. Désélectionnez les données que vous ne voulez pas voir.

Pour en savoir davantage sur les données de jeu, voyez « Données de jeu dans une piste » (paragraphe 2.8.3.5.2 ci-dessus)».

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

- 3. bouton 7 (Close) pour fermer la fenêtre «View Select»

#### 2.8.3.5.4 Insérer des données de jeu « Create »

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

- 0. À la page «MICROSCOPE» (paragraphe 2.8.3.5.1 ci-dessus),
- 1. bouton 2 (Create) pour ouvrir la fenêtre «Create Event»



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

Nota :

- ✓ Pour en savoir davantage sur les données de jeu, voyez «Données de jeu dans une piste» (paragraphe 2.8.3.5.2 ci-dessus).
- ✓ Les données «System Exclusive» ne peuvent être insérées que dans la piste 1
- 3. bouton 7 (Execute) pour effectuer l'insertion des données de jeu
- 4. Ajustez les réglages des données de jeu

#### 2.8.3.5.5 Effacer des données de jeu « Erase »

Voici comment effacer un événement spécifique.

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

- 1. Affichez la page «MICROSCOPE» (paragraphe 2.8.3.5.1 ci-dessus).
- 2. Sélectionnez les données à effacer avec les boutons de curseur ▲/▼
- 3. bouton 3 (« Erase »). Les données de jeu sont effacées.

#### 2.8.3.5.6 Déplacer des données de jeu « Move »

Voici comment déplacer un événement spécifique.

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

- 1. Affichez la page «MICROSCOPE» (paragraphe 2.8.3.5.1 ci-dessus).
- 2. Sélectionnez les données de jeu à déplacer avec les boutons de curseur ▲/▼
  - Nota : Si vous voulez déplacer plusieurs éléments à la fois, maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et utilisez les boutons de curseur ▲/▼
- 3. bouton 4 (Move) pour ouvrir la fenêtre «Move Event»



- 4.. Amenez le curseur sur le réglage à modifier et servez-vous de la **molette** pour choisir l'emplacement de destination
- 5. bouton **7** (« Execute »). Les données de jeu sont déplacées.

#### 2.8.3.5.7 Copier/coller des données de jeu « Copy » / « Paste »

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

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

- 1. Affichez la page «MICROSCOPE» (paragraphe 2.8.3.5.1 ci-dessus).
- 2. Sélectionnez les données de jeu à copier avec les boutons de curseur ▲/▼
- 3. bouton **5** (Copy) pour effectuer la copie des données de jeu
- 4. bouton **6** (Paste) pour ouvrir la fenêtre «Paste Event»
- 5. Amenez le curseur sur le réglage à modifier et servez-vous de la **molette** pour choisir l'emplacement de destination
- 6. bouton **7** (Execute) pour effectuer le collage des données de jeu

#### 2.8.3.5.8 Changer le tempo au cours du morceau

Pour changer de tempo au cours du morceau, insérez un changement de tempo (Tempo Change) dans la piste de tempo.

Une fois cette position atteinte, la reproduction du morceau adopte ce tempo.

Nota : Pour produire des changements progressifs de tempo (ritardando ou accelerando), nous vous conseillons d'utiliser la fonction d'enregistrement de tempo (paragraphe 1.9.4.3 ci-dessus).

- 1. Choisissez la piste de tempo (paragraphe 2.8.3.5.3 ci-dessus)
- 2. bouton **2** (« Create ») pour ouvrir la fenêtre «Create Event» avec «Tempo Change» sélectionné



- 3. bouton **7** (Execute)
- 4. Choisissez la position d'insertion. Amenez le curseur sur le réglage à modifier et servez-vous de la **molette** pour le changer.
- 5. bouton **7** (Execute) pour effectuer l'insertion du changement de tempo
- 6. Choisissez le tempo voulu

### 2.8.3.5.9 Changer la métrique au cours du morceau

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

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

- 1. Sélectionnez la piste « Time Signature » (métrique) (paragraphe 2.8.3.5.3 ci-dessus)
- 2. bouton **2** (Create) pour ouvrir la fenêtre «Create Event» avec «Time Signature» sélectionné



- 3. bouton **7** (Execute)
- 4. Choisissez la position d'insertion. Amenez le curseur sur le réglage à modifier et servez-vous de la **molette** pour le changer.
- 5. bouton **7** (Execute) pour effectuer l'insertion de changement de métrique
- 6. Entrez la métrique voulue

### 2.8.3.6 Régler le panoramique et la balance « Mixer »

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

Nota : Les réglages effectués à la page «MIXER» sont sauvegardés dans le Studio Set. Pour conserver les changements effectués à la page «MIXER», sauvegardez le Studio Set (paragraphe 2.5.2 ci-dessus).

- 0. À la page «SEQUENCER» (paragraphe 1.9.4 ci-dessus),
- 1. Pressez les boutons **SHIFT + 2** (Mixer) pour ouvrir la page «MIXER»
- Vous pouvez aussi afficher la page «MIXER» en pressant les boutons **SHIFT + SEQUENCER**
- 2. Sélectionnez un paramètre avec les **boutons de curseur** puis changez son réglage avec la **molette**

Page « MIXER »



N°	Explication	Paragraphe
1	Numéro de partie	-
2	Coupure et mise en solo	2.8.3.2
3	Réglage de chorus (Chorus Send)	1.7.3.1
4	Réglages de réverb (Reverb Send)	1.7.3.1
5	Panoramique (Pan)	1.7.1
6	Réglage de volume (Level)	1.7.1

### 2.8.3.7 Effacer le morceau de la zone temporaire « Song Clear »

Vous pouvez effacer les données de jeu se trouvant dans la mémoire temporaire (paragraphe 2.2.3.1 ci-dessus).

- 0. A la page «SEQUENCER» (paragraphe 1.9.4 ci-dessus)
- 1. Pressez les boutons **SHIFT + 3** (Song Util) pour ouvrir la fenêtre «SONG UTIL MENU»



- 2. Amenez le curseur sur «Song Clear» et appuyez sur le bouton **7** (Select)  
Une demande de confirmation apparaît.
- 3. bouton **6** (OK) pour effectuer l'effacement des données de jeu  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (Cancel)

### 2.8.3.8 Attribuer un nom au morceau « Song Name »

- 1. Affichez la fenêtre «SONG UTIL MENU»
- 2. Amenez le curseur sur «Song Name» et appuyez sur **7** (« Select ») pour ouvrir la fenêtre «SONG NAME»



- 3. Entrez le nom (2.5.2 ci-dessus).

Nota : Si vous voulez conserver le morceau, sauvegardez-le sur carte SD (paragraphe 1.7.4 ci-dessus).

### 2.8.3.9 Régler la métrique du morceau « Time Signature »

- 1. Affichez la fenêtre «SONG UTIL MENU» (paragraphe 2.8.3.7 ci-dessus).
- 2. Amenez le curseur sur «Time Signature» et appuyez sur le bouton **7** (« Select ») pour ouvrir la fenêtre «Time Signature»



- 3. Choisissez la métrique avec les **boutons de curseur** et/ou la **molette**
- 4. bouton **7** (Execute) pour exécuter le changement de métrique

Nota : Vous pouvez aussi changer la métrique au cours du morceau (paragraphe 2.8.3.5.9 ci-dessus).

### 2.8.3.10 Supprimer un morceau « Delete Song »

Vous pouvez supprimer un morceau déjà sauvegardé.

- 1. Appuyez sur le bouton **SONG SELECT** pour ouvrir la fenêtre «SONG SELECT»



- 2. Choisissez le morceau à supprimer avec la molette.
- 3. bouton **2** (« Delete Song »)
  - Une demande de confirmation apparaît
  - Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (« Cancel »)
  - Nota : Si le morceau contient des échantillons, la fenêtre «Delete Song Menu» apparaît
  - Choisissez les données à supprimer avec la **molette** ou les boutons **DEC / INC** et appuyez sur **7** (Select)
 

Song Only	Supprime uniquement les données de morceau
Song With Sample	Supprime les données de morceau et les échantillons
- 4. bouton **6** (OK) pour exécuter l'effacement du morceau

## 2.8.4 Sauvegarder/exporter un morceau

2.8.4.1	Sauvegarder le morceau (Cf. paragraphe 1.7.4 ci-dessus)	126
2.8.4.2	Exporter les pistes sous forme de fichiers WAV « Multi-track Export »	126
2.8.4.3	Exporter un mixage stéréo en format WAV	127
2.8.4.4	Exporter le morceau en format SMF	128
2.8.4.5	Exporter des échantillons en format WAV	128
2.8.4.6	Importer un SMF sous forme de morceau	129

### 2.8.4.1 Sauvegarder le morceau (Cf. paragraphe 1.7.4 ci-dessus)

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

### 2.8.4.2 Exporter les pistes sous forme de fichiers WAV « Multi-track Export »

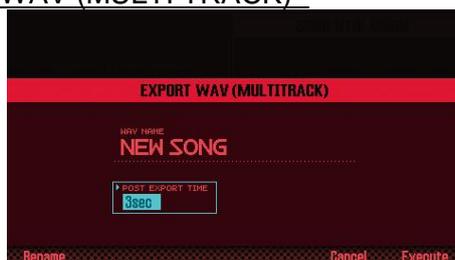
Vous pouvez exporter toutes les pistes sous forme de fichiers WAV distincts en une seule opération.

Nota : La piste des pads n'est pas exportée.

- 1. Affichez la fenêtre «SONG UTIL MENU» (paragraphe 2.8.3.7 ci-dessus)
- 2. Amenez le curseur sur «Export Song» et appuyez sur **7** (Select) pour ouvrir la fenêtre «SONG EXPORT MENU»



- Nota : Vous pouvez aussi afficher la fenêtre «SONG EXPORT MENU» à partir de la page «UTILITY» paragraphe 2.13.1.1 ci-dessous).
- 3. Amenez le curseur sur «WAV (Multitrack)» et appuyez sur **7** (« Select ») pour ouvrir la fenêtre «EXPORT WAV (MULTI TRACK)»



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

0~30 sec	Dans certains cas, les dernières réflexions à la fin du fichier WAV exporté sont coupées. Dans ce cas, augmentez cette valeur pour éviter une coupure prématurée.
----------	---
- 5. bouton **2** (Rename) et donnez un nom au morceau (paragraphe 2.5.2 ci-dessus).
- 6. bouton **7** (Execute)  
Une demande de confirmation apparaît
- 7. bouton **6** (OK) pour confirmer  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (Cancel)

La reproduction du morceau et l'exportation démarrent.

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

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

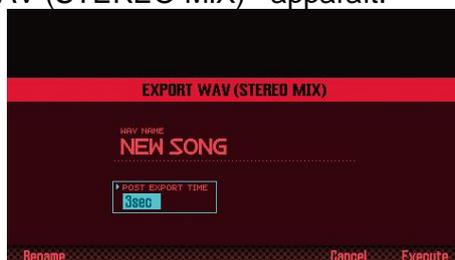
Remarque : Ne coupez jamais l'alimentation durant l'exportation.

### 2.8.4.3 Exporter un mixage stéréo en format WAV

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

Nota : La piste des pads n'est pas exportée.

- 1. Affichez la fenêtre «SONG UTIL MENU» (paragraphe 2.8.3.7 ci-dessus).
- 2. Amenez le curseur sur «Export Song» et appuyez sur **7** (« Select »).
- 3. Amenez le curseur sur «WAV (STEREO MIX)» et appuyez sur **7** (« Select »). La fenêtre «EXPORT WAV (STEREO MIX)» apparaît.



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

0~30 sec	Dans certains cas, les dernières réflexions à la fin du fichier WAV exporté sont coupées. Dans ce cas, augmentez cette valeur pour éviter une coupure prématurée.
----------	---
- 5. bouton **2** (« Rename ») et donnez un nom au morceau (paragraphe 2.5.2 ci-dessus).
- 6. bouton **7** (« Execute »). Une demande de confirmation apparaît. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (« Cancel »).
- 7. bouton **6** (« OK »).

La reproduction du morceau et l'exportation démarrent.

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

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

Remarque : Ne coupez jamais l'alimentation durant l'exportation.

Vous pouvez aussi afficher la fenêtre «SONG EXPORT MENU» à partir de la page «UTILITY» (paragraphe 2.13.1.1 ci-dessous).

#### 2.8.4.4 Exporter le morceau en format SMF

Vous pouvez exporter le morceau en format SMF.

- 1. Affichez la fenêtre «SONG UTIL MENU» (paragraphe 2.8.3.7 ci-dessus).
- 2. Amenez le curseur sur «**Export Song**» et appuyez sur **7** (« Select »).
- 3. Amenez le curseur sur «**SMF**» et appuyez sur **7** (« Select »). La fenêtre «EXPORT SMF» apparaît.



- 4. bouton **2** (« Rename ») et donnez un nom au morceau (paragraphe 2.5.2 ci-dessus).
- 5. bouton **7** (« Execute »). Une demande de confirmation apparaît. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (« Cancel »).
- 6. bouton **6** (« OK »).

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

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

Remarque : Ne coupez jamais l'alimentation durant l'exportation.

Vous pouvez aussi afficher la fenêtre «SONG EXPORT MENU» à partir de la page «UTILITY» (paragraphe 2.13.1.1 ci-dessous).

#### 2.8.4.5 Exporter des échantillons en format WAV

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

- 1. Affichez la fenêtre «SONG UTIL MENU» (paragraphe 2.8.3.7 ci-dessus).
- 2. Amenez le curseur sur «Export Song» et appuyez sur **7** (Select)
- 3. Amenez le curseur sur «All Samples» et appuyez sur **7** (Select)  
Une demande de confirmation apparaît
- 4. bouton **6** (OK)  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (Cancel)

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

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

Remarque : Ne coupez jamais l'alimentation durant l'exportation.

Vous pouvez aussi afficher la fenêtre «SONG EXPORT MENU» à partir de la page «UTILITY» (paragraphe 2.13.1.1 ci-dessous).

Vous pouvez exporter des échantillons individuels (paragraphe 2.9.3.7 ci-dessous).

### 2.8.4.6 Importer un SMF sous forme de morceau

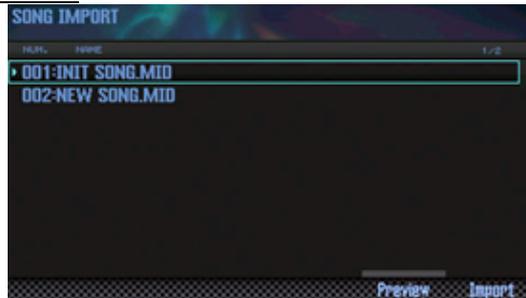
Vous pouvez importer des données SMF dans un morceau ou transformer un fichier SMF en morceau.

Nota :

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

Procédure :

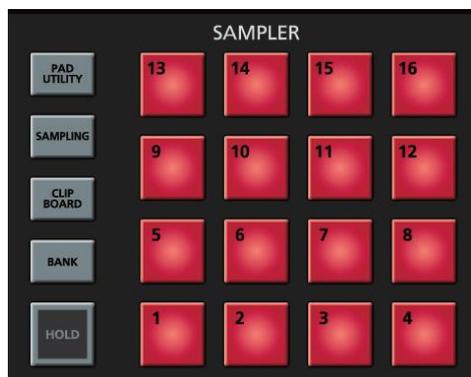
- 1. Affichez la fenêtre «SONG UTIL MENU» (paragraphe 2.8.3.7 ci-dessus).
- 2. Amenez le curseur sur «Import SMF» et appuyez sur **7** (« Select ») pour ouvrir la page «SONG IMPORT»



- Nota : Appuyez sur le bouton **6** (« Preview ») pour pré écouter le fichier SMF si besoin
- 3. Choisissez le fichier SMF à importer avec la **molette** ou les boutons **DEC/INC** et appuyez sur le bouton **7** (Import)  
Une demande de confirmation apparaît
- 4. bouton **6** (OK) pour confirmer l'importation du fichier SMF  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (« Cancel »).

## 2.9 Échantillonneur AUDIO : « Sampler »

- ✓ Reproduction d'échantillons
- ✓ Échantillonnage
- ✓ Éditer un échantillon



2.9.1	SÉLECTIONNER/JOUER UN ÉCHANTILLON (cf. § 1.8.1 ci-dessus)	130
2.9.2	PROCÉDURE D'ÉCHANTILLONNAGE	130
2.9.3	ÉDITER UN ÉCHANTILLON	132

### [2.9.1 Sélectionner/jouer un échantillon \(cf. § 1.8.1 ci-dessus\)](#)

cf. paragraphe 1.8.1 ci-dessus

### [2.9.2 Procédure d'échantillonnage](#)

2.9.2.1	Bases (cf. § 1.8.2 ci-dessus)	130
2.9.2.2	Réglage niveau d'entrée « Input Setting »	130
2.9.2.3	Déplacer/copier un échantillon « Clip Board »	131

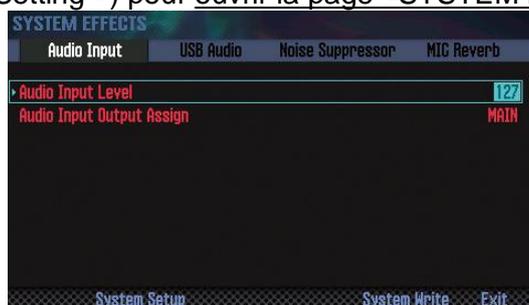
#### [2.9.2.1 Bases \(cf. § 1.8.2 ci-dessus\)](#)

cf. paragraphe 1.8.2 ci-dessus

#### [2.9.2.2 Réglage niveau d'entrée « Input Setting »](#)

Voici comment régler le niveau d'entrée de la source connectée à la prise **AUDIO INPUT** ou au port **USB COMPUTER**.

- 1. À la page «SAMPLING STANDBY» (paragraphe 1.8.2 ci-dessus), appuyez sur le bouton 2 (« Input Setting ») pour ouvrir la page «SYSTEM EFFECTS»



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

Onglet	Paramètre	Réglage
Audio Input	Niveau d'entrée audio	0~127
USB Audio	USB Audio Input Level	0~127

Nota : Vous pouvez aussi afficher la page «SYSTEM EFFECTS» à partir de la page «EFFECTS EDIT» (paragraphe 1.7.3.1 ci-dessus).

### 2.9.2.3 Déplacer/copier un échantillon « Clip Board »

En cas de besoin, vous pouvez assigner un échantillon à un autre pad ou l'y copier.

#### Déplacer un échantillon

- 1. Presser le **PAD** de l'échantillon à déplacer + le bouton **CLIP BOARD** pour copier l'échantillon dans le presse papier
- 2. Presser le bouton **CLIP BOARD** + le **PAD** d'arrivée pour y déplacer l'échantillon

Nota : Si le pad d'arrivée choisi contient déjà un échantillon, le message «Overwrite?» apparaît

- Appuyez sur **6** (« OK ») pour le remplacer ou sur **7** (« Cancel ») pour annuler l'opération.

#### Copier un échantillon

- 1. Maintenez le bouton **SHIFT** et le **PAD** de l'échantillon à copier enfoncés et appuyez sur le bouton **CLIP BOARD** pour copier l'échantillon dans le presse papier
- 2. bouton **CLIP BOARD** enfoncé et appuyez sur le **PAD** d'arrivée pour y coller l'échantillon

Nota : Si le pad d'arrivée choisi contient déjà un échantillon, le message «Overwrite?» apparaît.

- Appuyez sur **6** (« OK ») pour le remplacer ou sur **7** (« Cancel ») pour annuler l'opération.

### 2.9.3 Éditer un échantillon

2.9.3.1	Procédure d'édition	132
2.9.3.2	Nommer un échantillon (Rename)	133
2.9.3.3	Éliminer les parties superflues d'un échantillon « Truncate »	133
2.9.3.4	Supprimer un échantillon « Delete »	133
2.9.3.5	Agrandir/réduire l'affichage « Zoom »	133
2.9.3.6	Écouter le résultat de l'édition « Preview »	134
2.9.3.7	Exporter des échantillons au format WAV Export Sample »	134
2.9.3.8	Importer un fichier audio « Sample Import »	134
2.9.3.9	Choisir les informations à afficher « Change Information »	135

#### 2.9.3.1 Procédure d'édition

- 1. bouton **PAD UTILITY**. La page «SAMPLE PAD» s'affiche.



- 2. Appuyez sur un **pad** pour sélectionner l'échantillon correspondant à éditer
- 3. bouton **2** (« Sample Edit ») pour ouvrir la page «SAMPLE EDIT»



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

Paramètre	Réglage	Explication
START POINT (commande 1)	000000 000–	Début de la partie lue. Réglez cette position de façon à éviter du bruit ou des faux départs mais veillez à conserver l'attaque du passage voulu.
END POINT (commande 2)	000001 000–	Fin de la partie lue. Réglez ce paramètre de façon à éviter des bruits indésirables à la fin du signal voulu. Nota : La distance entre «Start Point» et «End Point» doit être «999» ou plus
ZOOM HORZ (commande 3)	1/1~1/6 5536	Zoom horizontal sur l'axe temporel de la forme d'onde
ZOOM VERT (commande 4)	x1~x12 8	Zoom vertical sur l'axe de l'amplitude de la forme d'onde
GATE	OFF, ON	Spécifie si l'échantillon s'arrête (ON) ou s'il continue à jouer (OFF) lorsque vous relâchez le pad.
LOOP	OFF, ON	Spécifie si l'échantillon doit (ON) ou non (OFF) être lu en boucle

Paramètre	Réglage	Explication
LEVEL (contrôleur 6)	0~127	Règle le volume de l'échantillon
EFFECT SW	OFF, ON	Spécifie si l'échantillon doit (ON) ou non (OFF) être traité avec des effets

Nota : Les effets disponibles pour les échantillons sont «Master Comp», «Master EQ» et «TFX».

- 5. bouton 7 (EXIT) pour sauvegarder l'échantillon

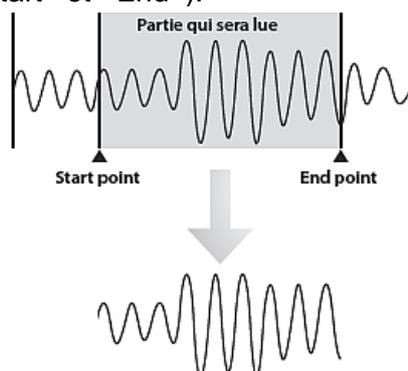
Nota : L'échantillon est automatiquement sauvegardé quand vous quittez la page «SAMPLE EDIT».

### 2.9.3.2 Nommer un échantillon (Rename)

- 1. À la page «SAMPLE EDIT», appuyez sur le bouton 2 (Rename)
- 2. Donnez un nom à l'échantillon (paragraphe 1.7.4 ci-dessus).

### 2.9.3.3 Éliminer les parties superflues d'un échantillon « Truncate »

Il est possible de rogner les échantillons pour ne conserver que la partie vraiment désirée (comprises entre les points «Start» et «End»).



- 1. À la page «SAMPLE EDIT», appuyez sur le bouton 3 (Truncate)  
Une demande de confirmation apparaît
- 2. bouton 6 (« OK ») pour confirmer la coupure «Truncate»  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton 7 (Cancel)

### 2.9.3.4 Supprimer un échantillon « Delete »

- 1. bouton **PAD UTILITY**.
- 2. Appuyez sur le **PAD** assigné à l'échantillon que vous voulez supprimer
- 3. bouton 4 (Sample Delete)  
Une demande de confirmation apparaît
- 4. bouton 6 (OK) pour confirmer l'effacement de l'échantillon  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton 7 (Cancel)

- Nota : Il est aussi possible de supprimer des échantillons à la page «SAMPLE EDIT» (paragraphe 2.9.3.1 ci-dessus) et à l'aide du bouton 4 (Sample Utility)

### 2.9.3.5 Agrandir/réduire l'affichage « Zoom »

Il est possible d'agrandir et de réduire la taille d'affichage de l'échantillon choisi.

- 1. À la page «**SAMPLE EDIT**» (paragraphe 2.9.3.1 ci-dessus), appuyez sur le bouton **5** (Zoom)
- 2. Utilisez les **boutons de curseur** pour choisir le facteur de zoom

#### 2.9.3.6 Écouter le résultat de l'édition « Preview »

- 1. À la page «SAMPLE EDIT» (paragraphe 2.9.3.1 ci-dessus), appuyez sur le bouton **6** (Preview) pour pré écouter l'échantillon

#### 2.9.3.7 Exporter des échantillons au format WAV Export Sample »

Vous pouvez exporter vos échantillons au format WAV.

- 1. À la page «SAMPLE EDIT» (paragraphe 2.9.3.1 ci-dessus), appuyez sur le bouton **4** (Sample Utility)
- 2. Amenez le curseur sur «Export Sample (WAV)» et appuyez sur le bouton **7** (Select). Une demande de confirmation apparaît
- 3. bouton **6** (« OK ») pour confirmer l'exportation d'échantillon  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (Cancel)

Le fichier WAV exporté se trouve dans le dossier «EXPORT SAMPLE» de la carte SD.

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

Remarque : Ne coupez jamais l'alimentation durant l'exportation des données.

Nota :

- ✓ Vous pouvez exporter tous les échantillons du morceau d'un seul coup (paragraphe 2.8.4.5 ci-dessus).
- ✓ Les échantillons édités avec «Truncate» avant l'exportation sont exportés en version rognée (la partie entre les positions «Start» et «Stop»).

#### 2.9.3.8 Importer un fichier audio « Sample Import »

Le FA permet d'importer des fichiers audio et de les utiliser comme échantillons.

- 1. Placez le fichier audio voulu dans le dossier «IMPORT» de votre carte SD
- 2. bouton **PAD UTILITY**
- 3. bouton **5** (Sample Import)
- 4. Choisissez le fichier audio à importer avec la **molette** ou les boutons **DEC/INC** et appuyez sur le bouton **7** (Select)

Nota :

- Le bouton **4** (« Auto Import ») permet d'importer des échantillons pour tous les pads non assignés en une seule opération. Passez à l'étape 6. L'importation est impossible si tous les pads sont déjà assignés.
- Vous pouvez aussi importer des données d'un autre dossier. Appuyez sur le bouton **2** (« Folder ») pour afficher la fenêtre «Change Folder». Choisissez le dossier source voulu. Les fichiers qu'il contient seront affichés à la page «SAMPLE IMPORT».
- 5. Appuyez sur le **PAD** de destination du fichier choisi

- 6. bouton **7** (Execute)  
Une demande de confirmation apparaît
- 7. bouton **6** (« OK ») pour confirmer l'importation du fichier WAV  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (Cancel)

### Fichiers audio pouvant être importés

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



- Nom de l'échantillon
- Statut «**GATE**» et «**LOOP**» (actif/coupé)
- Statut «**EFFECT SW**» (actif/coupé)



- Nom de l'échantillon
- Stéréo/mono
- Taille de l'échantillons

#### 2.9.3.9 Choisir les informations à afficher « Change Information »

Vous pouvez choisir les informations devant être affichées à la page «SAMPLE PAD».

- À la page «SAMPLE PAD» (PARAGRAPHE 2.9.3.1 ci-dessus), appuyez sur le bouton **3** (« Change Information ») pour changer de page d'information

## 2.10 PADS

Les pads du FA peuvent servir à déclencher des échantillons ou à piloter une fonction choisie parmi 8.

2.10.1	ASSIGNER DES FONCTIONS AUX PADS : « PAD UTILITY »	136
2.10.2	MÉMORISER LE RÉGLAGE « PAD MODE » POUR CHAQUE « STUDIO SET »	136
2.10.3	UTILISATION DES DIFFÉRENTS « PAD MODES »	137

### 2.10.1 Assigner des fonctions aux pads : « Pad Utility »

Voici comment choisir entre les diverses fonctions de pads (Pad Mode), dont l'utilisation est décrite au paragraphe 2.10.3 ci-dessous :

- 1. bouton **PAD UTILITY** pour ouvrir la page « PAD UTILITY »
- 2. bouton **6** (Pad Mode) pour ouvrir la page « PAD MODE »
- 3. Utilisez les **PADS 1 à 7** pour choisir la fonction des **Pads** (Pad Mode)

L'écran affiche une page avec les paramètres de la fonction choisie.

PAD	Fonction	
1	SAMPLE PAD	Les pads déclenchent des échantillons
2	PART SELECT	Les pads sélectionnent des parties
3	PART MUTE	Les pads coupent/activent les parties
4	PART SOLO	Les pads coupent/activent la fonction solo des parties
5	NUMERIC	Les pads servent de boutons numériques
6	PARTIAL SW/SEL	Les pads sélectionnent des Partials et les activent/coupent
7	KBD SW	Les pads activent/coupent le commutateur « KBD »
8	KBD SW GROUP	Les pads change de « groupe de commutateur de clavier » Depuis firmware V2

- Nota : Vous pouvez aussi choisir une fonction en pressant le bouton **PAD UTILITY** + un pad **1 à 8**

### 2.10.2 Mémoriser le réglage « Pad Mode » pour chaque « Studio Set »

Fonction depuis le Firmware Version 2

La fonction des Pads « Pad Mode » est mémorisé pour chaque « Studio Set ».

- 1. Pressez le bouton **PAD UTILITY** pour ouvrir la page « Pad Utility »
- 2. Pressez le bouton **6** (Pad Mode) pour ouvrir la page « Pad Mode »
- 3. Pressez un pad **1–8 / 9–16** pour régler le « Pad Mode »
- 4. Pour mémoriser le réglage « Pad Mode », enregistrez simplement le « Studio Set » (Cf. § 1.6.7 ci-dessus)

#### **Utilisation du « System Pad Mode » comme « Studio Set Pad Mode »**

Vous pouvez spécifier l'utilisation du réglage système « Pad Mode » (Cf. « Paramètres Système » § 2.13.2.3.16 ci-dessous) comme « Pad Mode » d'un « Studio Set ».

- 1. Appuyez sur le bouton **PAD UTILITY** pour ouvrir l'écran « Pad Utility »
- 2. Appuyez sur le bouton **6** (Pad Mode)
- 3. Appuyez sur le pad **16** pour

NB : Les Presets « Studio Sets » d'usine sont généralement réglés sur **16** » (SYSTEM) (À quelques exceptions près).

## Spécification du réglage système « Pad Mode »

Le réglage système « Pad Mode » est rappelé par les « Studio Sets » dont le « Pad Mode » est réglé sur « 16 » (SYSTEM).

- 1. Accédez au bouton **MENU** « System> onglet General »
- 2. Utilisez les **boutons à curseur** pour sélectionner « Pad Mode » et utilisez la **molette** pour changer la valeur du réglage « Pad Mode ».

OFF	Lorsque vous changez de « Studio Set », le réglage « Pad Mod »e antérieur au changement est conservé
SAMPLE PAD	Lecture d'échantillons par les pads
PART SELECT	Sélection de parties par les pads
PART MUTE	Activation/désactivation du son d'une partie par les pads
PART SOLO	Activation/désactivation d'une partie solo par les pads
NUMERIC	Les pads fonctionnent comme des touches numériques
PARTIAL SW/SEL	Sélection ou activation/désactivation de partiels par les pads
KBD SW	Activation/désactivation du sélecteur de clavier par les pads

- Pour mémoriser ce réglage, enregistrez les réglages système (Cf. § 2.13.2.2 ci-dessous).

### 2.10.3 Utilisation des différents « Pad Modes »

2.10.3.1	Lecture d'échantillons avec les Pads : « Sample Pad »	137
2.10.3.2	Sélectionner des parties avec les Pads : « Part Select »	137
2.10.3.3	Coupage de parties « Part Mute »	138
2.10.3.4	Mise en solo d'une partie « Part Solo »	138
2.10.3.5	Utiliser les pads comme boutons numériques « Numeric »	138
2.10.3.6	Sélection et activation/désactivation de Partials « Partial SW/SEL »	138
2.10.3.7	Commutation sans coupure de plusieurs parties lors de performance : « Sound Remain »	139

#### 2.10.3.1 Lecture d'échantillons avec les Pads : « Sample Pad »

- Utilisez les pads pour déclencher des échantillons  
Voyez «Sélectionner/jouer un échantillon» au paragraphe 1.8.1 ci-dessus

#### 2.10.3.2 Sélectionner des parties avec les Pads : « Part Select »

- Utilisez les **pads** pour sélectionner des parties (1~16)  
Les numéros des pads correspondent aux numéros des parties

Nota : À la page «STUDIO SET PLAY», les parties pouvant être sélectionnées dépendent de l'affichage choisi :

- ✓ « Solo », seule la « partie 1 » est disponible et écoutable.
- ✓ « Dual » ou « Split », on peut choisir et écouter seulement les « parties » 1 et 2.
- ✓ « Multi Part », on peut choisir et écouter les 3 à 16 parties.

Nota :

- ✓ Le pad de la « partie » sélectionnée clignote.
- ✓ En affichage « Split », le pad **1** sélectionne la partie basse (Part 2), tandis que le pad **2** sélectionne la partie haute (Part 1).

### 2.10.3.3 Coupure de parties « Part Mute »

- Presser les pads pour couper/rallumer (Mute/Unmute) les parties 1~16 correspondant aux numéros de **pads**

### 2.10.3.4 Mise en solo d'une partie « Part Solo »

- Pressez les **pads** pour mettre en « solo » les partie 1~16 correspondant aux numéros de pads (paragraphe 2.8.3.3 ci-dessus).
- Pour désactiver le mode « solo », appuyez à nouveau sur le **pad** clignotant.

### 2.10.3.5 Utiliser les pads comme boutons numériques « Numeric »

- Pressez les **pads** comme des boutons numériques pour entrer des valeurs

<b>1 à 9</b>	1 à 9
<b>10</b>	0
<b>11</b>	-
<b>12</b>	+
<b>HOLD</b>	Confirmation (même fonction que le bouton <b>ENTER</b> )
<b>BANK]</b>	Annulation (même fonction que le bouton <b>EXIT</b> )

### 2.10.3.6 Sélection et activation/désactivation de Partials « Partial SW/SEL »

- Utilisez les **pads** pour sélectionner le « Partial » à éditer et Mute/Unmute

Ce système ne fonctionne que pour les « Tones » ayant des « Partials ». Les sons « SuperNATURAL Synth » ne disposant pas de 4<sup>e</sup> « Partial », les **pads 4** et **8** ne sont pas disponibles.

<b>1</b>	Sélection du Partial 1
<b>2</b>	Sélection du Partial 2
<b>3</b>	Sélection du Partial 3
<b>4</b>	Sélection du Partial 4
<b>5</b>	Activation/coupure du Partial 1
<b>6</b>	Activation/coupure du Partial 2
<b>7</b>	Activation/coupure du Partial 3
<b>8</b>	Activation/coupure du Partial 4

### Contrôler le commutateur « Kbd SW » avec les Pads

- Les pads permettent d'activer/désactiver le commutateur « Kbd SW » **KBD** (paragraphe 2.3.4.4 ci-dessus).
  - Pad clignotant : partie active
  - Pad éteint : partie coupée

Nota :

- ✓ Les numéros des pads correspondent aux numéros des parties.

- ✓ Les réglages des commutateurs « Kbd SW »  sont sauvegardés dans le « Studio Set » (Rappel : Ce commutateur n'est disponible qu'en mode « Multi Part »)

### 2.10.3.7 Commutation sans coupure de plusieurs parties lors de performance : « Sound Remain »

Fonction disponible à partir du firmware Version 2.

Le statut On/Off des commutateurs de clavier « KBD SW »  des 16 parties (Cf. 2.3.4.4 § 2.10.3.6 ci-dessus) peut être définie dans un « groupe de commutateurs de clavier ».

- ✓ Un « Studio Set » permet de mémoriser 16 « groupes de commutateurs KBD SW ».
- ✓ Le groupe actif est ensuite sélectionnable par les **pads**, ce qui permet de changer e statut des parties en une seule opération  
Le changement est instantané et sans coupure (Sound Remain)

NB : Les « Studio sets » d'usine 65–69 contiennent des « groupes de commutateur de clavier » prédéfinis à titre d'exemple.

- 2.10.3.7.1 Réglage d'un « groupe de commutateur de clavier » 139
- 2.10.3.7.2 Sélection d'un « groupe de sélecteurs de clavier » pour passer d'un son « multi part » à un autre 140

#### 2.10.3.7.1 Réglage d'un « groupe de commutateur de clavier »

Avant d'effectuer les réglages du groupe de commutateurs de clavier

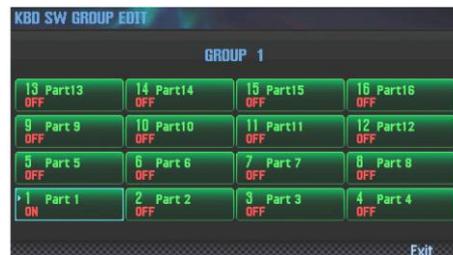
- Appuyez sur les boutons **SPLIT + DUAL** simultanément pour mettre le « Studio Set » en mode « Multi Part Play »  
En effet le commutateur de clavier est utile uniquement pour jouer un son « multi part »

Les commutateurs « KBD SW » sont réglable pour les 16 parties sur un même écran.

- 1. Appuyez sur le bouton **PAD UTILITY** pour ouvrir l'écran « KBD SW GROUP SELECT »



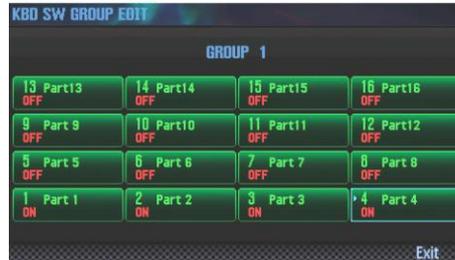
- 2. Appuyez sur un pad **1–16** pour sélectionner le groupe à modifier (1–16)
- 3. Appuyez sur le bouton **2** (Edit) pour ouvrir l'écran « KBD SW GROUP EDIT » du groupe choisi



- Ou bien accéder à l'écran « KBD SW GROUP EDIT » en appuyant sur le bouton **BANK** de la section « SAMPLER »
- 4. Utilisez les pads **1–16** pour activer/désactiver (On/Off) les commutateurs « KBD SW » des parties 1 à 16

*Exemple de réglage)*

*Pour le groupe 1, activez le commutateur « KBD SW » des « parties 1–4 »*



- 5. Appuyez sur le bouton **7** (Exit) pour revenir à l'écran « KBD SW GROUP SELECT »
- 6. Si besoin, répétez les étapes 2–5 pour modifier les réglages d'un ou plusieurs autres groupes
- 7. Appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à l'écran supérieur
- 8. Pour mémoriser les réglages, sauvegardez simplement le « Studio Set » (Cf. § 1.6.7 ci-dessus).

#### [2.10.3.7.2 Sélection d'un « groupe de sélecteurs de clavier » pour passer d'un son « multi part » à un autre](#)

Depuis l'écran « Multi Part Play »

- 1. Allumez le bouton **BANK** de la section « SAMPLER »
- 2. Utilisez pads **1–16** pour changer de groupe « KBD SW », ce qui revient à changer de son « Multi Part » en modifiant instantanément les statuts « KBD SW » On/Off de toutes les « parties »  
Les pads allumés indiquent les « parties » dont « KBD SW » est activé
- 3. Éteignez le bouton **BANK** pour terminer

## 2.11 Utilisation des boutons 1–8 comme pads : « Virtual Pad »

Fonction ajoutée par le Firmware version 2.

Les boutons **1–8** sous l'écran peuvent être utilisés comme « Virtual pads » 1–8 (fonction « Virtual Pad »).

- 1. Dans l'écran supérieur, maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez le **bouton 6** (Virtual Pad)  
Le bouton **PREVIEW** clignote et la fonction « Virtual Pad » s'allume
- 2. Appuyez sur un **bouton 1–8** sous l'écran pour Les pads changent en fonction du bouton sur lequel vous appuyez.
- Pour désactiver la fonction « Virtual Pad », maintenez **SHIFT** enfoncé et pressez le **bouton 6** (Virtual Pad) jusqu'à ce que le bouton **PREVIEW** s'éteigne

Nota :

- ✓ Vous pouvez utiliser le bouton **PAD UTILITY** pour modifier les réglages de pad (Cf. § 2.13.1.1 ci-dessous).
- ✓ Si le « Pad Mode » est réglé sur « SAMPLE PAD » (Cf. § 2.13.2.3.16 ci-dessous), les boutons **0** et **9** sous l'écran peuvent être utilisés comme boutons « HOLD ».

### Activer/désactiver la fonction « Virtual Pad » par le bouton PREVIEW

- 1. Pressez le bouton **MENU** puis « System> onglet General »
- 2. Utilisez les **boutons à curseur** pour sélectionner « Preview Button Function » et utilisez la **molette** pour changer la valeur du réglage.  

PREVIEW	Avec le bouton <b>PREVIEW</b> activé, les <b>boutons 0–9</b> sous l'écran peuvent être utilisés pour écouter le son actuellement sélectionné
VIRTUAL PAD	Le bouton <b>PREVIEW</b> active/désactive la fonction « Virtual Pad »

Pour mémoriser ce réglage, enregistrez les réglages système (Cf. § 2.13.2.2 ci-dessous)
- 3. Réglez Preview Button Function sur « VIRTUAL PAD » et revenez à l'écran supérieur.
- 4. Appuyez sur le bouton **PREVIEW** jusqu'à ce qu'il s'allume pour activer la fonction « Virtual Pad »
- Pour désactiver la fonction « Virtual Pad », appuyez à nouveau sur le bouton **PREVIEW** pour l'éteindre

## 2.12 Contrôle du FA par logiciel séquenceur et inversement : « DAW Control »

Le paragraphe 1.10 ci-dessus du chapitre « Démarrage » traite déjà des fonctions DAW suivantes :

- ✓ Chargement d'une piste MIDI sur un logiciel DAW
- ✓ Enregistrement de pistes MIDI au format WAV (Multi-track Export)
- ✓ Chargement de fichiers WAV sur un logiciel DAW
- ✓ Utilisation de cet appareil comme contrôleur DAW.

Ce paragraphe avancé ne traite que des autres Utilisations :

- ✓ clavier MIDI.
- ✓ Lecture du moteur de son de l'appareil depuis votre logiciel DAW (les sons du FA sont joués dans le logiciel DAW via des commandes MIDI).
- ✓ interface audio (fait office de carte son).

2.12.1	BRANCHER UN ORDINATEUR VIA USB	142
2.12.2	UTILISER LE FA COMME CONTRÔLEUR	143
2.12.3	PILOTER LE GÉNÉRATEUR DE SONS DU FA DEPUIS LE LOGICIEL DAW	144
2.12.4	UTILISER LE FA COMME INTERFACE AUDIO	144
2.12.5	SAUVEGARDER LES RÉGLAGES « DAW CONTROL »	145

### 2.12.1 Brancher un ordinateur via USB

ATTENTION : Mettez le FA sous tension avant de lancer le logiciel de station de travail audio numérique (DAW) sur l'ordinateur. Ne coupez pas l'alimentation du FA tant que le logiciel DAW tourne.

#### **Audio USB**

FA → ordinateur : le signal de la sortie audio choisie sur le FA peut être enregistré par la station de travail DAW.

Ordinateur → FA : les signaux audio venant de l'ordinateur sont transmis aux prises MAIN OUTPUT du FA et de là à votre amplificateur etc.

#### **USB-MIDI**

La connexion USB du FA à l'ordinateur permet aussi de transmettre des commandes MIDI à la station de travail DAW afin de les enregistrer. Lors de la lecture, le logiciel DAW les transmet alors au FA qui les joue.

2.11.1.1	Installer le pilote USB	142
2.11.1.2	Réglages pour le pilote USB	142

### 2.12.1.1 Installer le pilote USB

Pour exploiter toutes les fonctionnalités USB du FA, vous devez installer le pilote USB dédié. <http://www.roland.com/support/>

### 2.12.1.2 Réglages pour le pilote USB

- 1. bouton **MENU** pour ouvrir la page «MENU»
- 2. Amenez le curseur sur «**System**» et appuyez sur **ENTER** pour ouvrir la page «SYSTEM SETUP»
- 3. boutons de curseur ◀/▶ pour choisir l'onglet «General»
- 4. Choisissez le pilote USB

VENDOR (MIDI+AUDIO)	Le pilote dédié pour le FA fourni par Roland est utilisé. Il permet la communication audio et MIDI.
GENERIC (MIDI only)	Le pilote générique du système d'exploitation est utilisé. Il permet d'échanger des données MIDI uniquement.

Nota : Ce système se met en place lorsque vous redémarrez le FA après l'exécution de «System Write».

- 5. bouton **6** (Write) pour sauvegarder le réglage
- 6. Éteindre et rallumer l'instrument

## 2.12.2 Utiliser le FA comme contrôleur

2.11.2.1	Utiliser le FA comme contrôleur (Voir le paragraphe 1.10.2 ci-dessus)	143
2.11.2.2	Assigner des fonctions aux commandes et boutons	143
2.11.2.3	Utiliser le FA comme clavier MIDI	144

### 2.12.2.1 Utiliser le FA comme contrôleur (Cf. § 1.10.2 ci-dessus)

Voir le paragraphe 1.10.2 ci-dessus

### 2.12.2.2 Assigner des fonctions aux commandes et boutons

Vous pouvez assigner les fonctions voulues aux commandes **1** à **6** et aux boutons **S1** / **S2**.

Il existe 16 mémoires pour la sauvegarde de vos jeux d'attributions pour les commandes **1** à **6** et les boutons **S1** / **S2**.

- 1. À la page «DAW CONTROL», sélectionnez l'onglet «Controller»



- 2. Sélectionnez la mémoire d'attributions à éditer
- Nota : Appuyez sur le bouton **ENTER** pour pouvoir renommer le jeu «Controller»
- 3. Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur et réglez-le avec la **molette**

Local Switch	Active/coupe le commutateur «Local» (paragraphe 0 ci-dessous) pour le mode DAW Control.
Tx Channel	Spécifie le canal de transmission MIDI pour le mode DAW Control. Il peut être réglé à votre guise.
S1, S2	Choisissez les commandes MIDI à transmettre lorsque vous appuyez sur les boutons <b>S1/S2</b> .
Knob 1–6	Choisissez les commandes MIDI à transmettre lorsque vous actionnez les potards <b>1</b> à <b>6</b> .

Nota : Pour mémoriser vos réglages, vous devez sauvegarder les paramètres «DAW CONTROL» (paragraphe 2.12.5 ci-dessous).

### 2.12.2.3 *Utiliser le FA comme clavier maître MIDI*

Le clavier du FA peut être utilisé comme clavier maître (MIDI) dont les messages MIDI peuvent être enregistrés ou utilisés pour piloter des instruments virtuels («soft»).

- 1. Branchez le FA à votre ordinateur et activez le mode « DAW Control »
- 2. À la page «DAW CONTROL», sélectionnez l'onglet «Controller»
- 3. Désactivez le commutateur «Local»

Nota : Si nécessaire, réglez le canal de transmission MIDI (Tx Channel: paragraphe 2.12.2.2 ci-dessus).

### 2.12.3 Piloter le générateur de sons du FA depuis le logiciel DAW

Les données MIDI enregistrées avec votre station de travail DAW peuvent être reproduites en utilisant le FA comme générateur de sons.

- 1. Branchez le FA à votre ordinateur et activez le mode « DAW Control »
- 2. Au sein de votre DAW, ouvrez le projet (fichier) que vous souhaitez reproduire  
Nota : Avant de poursuivre, choisissez «FA-06 08» comme dispositif MIDI d'entrée et de sortie.  
Pour en savoir davantage, veuillez consulter le mode d'emploi de votre station de travail DAW.
- 3. À la page «DAW CONTROL», sélectionnez l'onglet «Studio Set»  
Nota : Selon les canaux MIDI utilisés dans votre projet DAW, il peut arriver que des changements de programme entraînent la sélection d'un autre Studio Set et donc le recours à d'autres sons. Modifiez alors les canaux MIDI des pistes au sein de votre DAW
- 4. Amenez le curseur sur «RxCH» du son devant être piloté et choisissez le canal MIDI avec la molette
  - Désactivé : la partie en question ne reçoit plus de données MIDILe paramètre «RxSw» est surtout prévu pour couper rapidement des parties qui pourraient vous déconcentrer lors de l'enregistrement
- 5. Dans votre projet DAW, assignez les canaux MIDI correspondant aux parties voulues du FA aux différentes pistes  
Pour en savoir davantage, veuillez consulter le mode d'emploi de votre station de travail DAW
- 6. Lancez la reproduction de votre projet DAW. En principe, le FA se charge désormais de jouer les différentes parties

### 2.12.4 Utiliser le FA comme interface audio

La sortie audio choisie sur le FA peut être enregistrée avec la station de travail DAW tournant sur votre ordinateur.

Les signaux audio de l'ordinateur peuvent être transmis au matériel audio branché aux prises **MAIN OUTPUT** du FA.

- 1. Branchez le FA à l'ordinateur.
- 2. Lancez votre station de travail DAW et choisissez «FA-06 08» comme dispositif d'entrée et de sortie pour données audio. Pour en savoir davantage, veuillez consulter le mode d'emploi de votre station de travail DAW.

## Assigner un signal audio à la prise USB

Voici comment choisir le signal audio qui est transmis à l'ordinateur via la prise USB COMPUTER.

- 1. À la page «SYSTEM SETUP» (paragraphe 2.13.2.1 ci-dessous), appuyez sur le bouton **3** (System Effects) pour ouvrir la page «SYSTEM EFFECTS»
- 2. boutons de curseur ◀/▶ pour choisir l'onglet «USB Audio»



- 3. Choisissez «**USB Audio Output Select**» avec les boutons de curseur et modifiez le réglage avec la molette.

MAIN	La prise <b>USB COMPUTER</b> transmet les signaux audio présents aux prises <b>MAIN OUTPUT</b>
INPUT	Le signal reçu via la prise <b>AUDIO INPUT</b> est retransmis à la prise <b>USB COMPUTER</b> sans aucune modification
INPUT-EFX	Le signal reçu via la prise AUDIO INPUT est traité par le supprimeur de bruit (NS) et la réverb de l'entrée micro (MIC Reverb) puis transmis à la prise <b>USB COMPUTER</b> .

L'acheminement du signal audio USB est illustré à la page «EFFECTS EDIT» (paragraphe 1.7.3.1 ci-dessus).



### 2.12.5 Sauvegarder les réglages « DAW Control »

À la mise hors tension, les paramètres «DAW CONTROL» retrouvent leurs réglages par défaut. Vous pouvez cependant les mémoriser en cas de besoin.

- 1. À la page «DAW CONTROL», appuyez sur le bouton « Write »  
Une demande de confirmation apparaît
- 2. Appuyez sur le bouton **6** (OK) pour sauvegarder les réglages «DAW CONTROL»  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (Cancel)

Nota : Les réglages «DAW CONTROL» sont sauvegardés en même temps que les paramètres système.

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

## 2.13 Réglages globaux

- ✓ Fonctions « UTILITY »
- ✓ Réglages globaux du FA
- ✓ Connexion sans fil à un réseau local (WiFi)

2.13.1	FONCTIONS « UTILITY »	146
2.13.2	RÉGLAGES GLOBAUX DU FA	155
2.13.3	CONNEXION SANS FIL À UN RÉSEAU LOCAL : WiFi	172

### 2.13.1 Fonctions « UTILITY »

2.13.1.1	Procédure de base des opérations « UTILITY »	146
2.13.1.2	Archiver/Restaurer des données : « Backup » / « Restore »	147
2.13.1.3	Importation des banques de « Tones » du site AXIAL	147
2.13.1.4	Rétablir les réglages d'usine « Factory Reset » (cf. paragraphe 1.11.3 ci-dessus)	154
2.13.1.5	Formater une carte SD	154
2.13.1.6	Transfert de données de la zone temporaire via MIDI « Bulk Dump »	154

#### 2.13.1.1 Procédure de base des opérations « UTILITY »

- 1. bouton **MENU** pour ouvrir la page «MENU»
- 2. Amenez le curseur sur «Utility» et appuyez sur **ENTER** pour ouvrir la page «UTILITY»



- 3. Sélectionnez l'opération à effectuer et appuyez sur le bouton **ENTER**

Fonction	Explication	§
Backup	Archivage complet des données utilisateur et système sur carte SD	2.13.1.2
Restore	Restauration complète des données archivées sur carte SD	
Export Song	Exportation d'un morceau au format WAV/SMF. Permet aussi d'exporter des échantillons au format WAV	2.8.4.2
Import Studio Set/ Tone	Importation de « Studio Sets » ou de « Tones » individuels depuis une archive sur carte SD. De la même manière on peut d'importer des sons prévus pour l'INTEGRA-7 téléchargés du site Axial <a href="http://axial.roland.com/">http://axial.roland.com/</a>	2.13.1.3.1
Factory Reset	Rétablissement des réglages d'usine du FA	2.13.1.4
Format SD Card	Formatage d'une carte SD	2.13.1.5
Bulk Dump	Transfère les réglages de Studio Set et de son de la mémoire RAM à un dispositif MIDI externe	2.13.1.6

### 2.13.1.2 Archiver/Restaurer les données complètes : « Backup » / « Restore »

Le contenu des mémoires utilisateur et système du FA (paragraphe 2.2.3.2 ci-dessus) peut être archivé sur carte SD (« Backup ») et rechargé ultérieurement (« Restore »).

#### **Archivage sur carte SD des données complètes : « Backup »**

Cf. paragraphe 1.11.2.1 ci-dessus.

#### **Restaurer complètement une archive depuis carte SD : « Restore »**

Cf. paragraphe 1.11.2.2 ci-dessus

### 2.13.1.3 Importation des banques de « Tones » du site AXIAL

Axial est un site proposant des bibliothèques de « Tones » supplémentaires pour les synthétiseurs Roland, et notamment 12 banques dédiées au synthétiseur FA.

De plus, les banques destinées à l'INTEGRA 7 (17 banques supplémentaires) sont également importables dans le FA par une procédure différente.

Selon le type de banque, les différences et les méthodes d'importation sont les suivantes :

- ✓ Banques de l'Integra 7 (au format archive) : importation à chaud via une carte SD de « Studio Sets » et « Tones individuels dans la mémoire USER (IMPORT Studio Set /Tone) comme une archive.
- ✓ Banques AXIAL : Importation en redémarrant le FA via une clef USB, par banque entière dans un des 2 Slots mémoires

2.13.1.3.1 Importer des Tones individuels d'une archive : « Import Studio Set / Tone » 147

2.13.1.3.2 Importation de banques Axial dédiées au FA 151

#### 2.13.1.3.1 Importer des Tones individuels d'une archive : « Import Studio Set / Tone »

Cette méthode vaut pour les archives ainsi que les banques AXIAL téléchargeables de l'Integra 7, mais ATTENTION pas pour les banques AXIAL dédiées au FA (Cf. paragraphe 2.13.1.3.2 ci-dessous).

Les banques dédiées au Module Roland Integra7 sont en fait de simples Presets (donc des fichiers légers, sans échantillon) qui utilisent les échantillons PCM de l'integra-7 et qui peuvent aussi être importées dans le FA. Ces banques contiennent des sons SuperNaturals d'excellente qualité reproduisant ceux de synthétiseurs vintages Roland TB 3030, Jupiter 8 etc....

L'importation dans le FA se fait via la carte SD, selon la procédure prévue pour les une archives FA (Import Studio Set / Tone) par « Studio Sets » et « Tones » individuels.

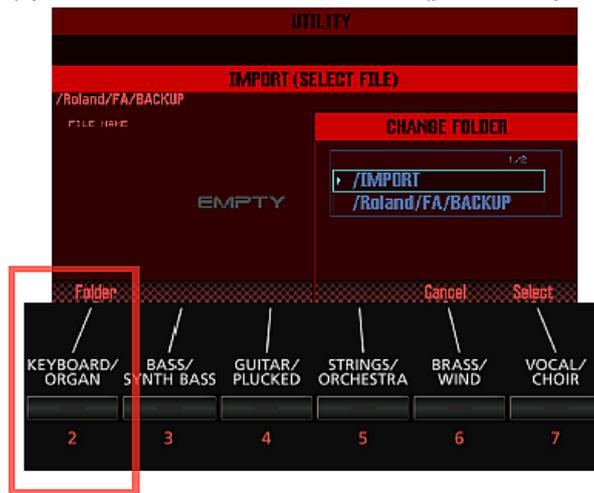
Description synthétisée à partir des indications confuses du manuel de l'utilisateur et du manuel «Importing INTEGRA-7's SuperNATURAL Synth Tones to the FA-06/FA-08 ».

- Téléchargez des sons du site Axial. <http://axial.roland.com/>
- Sur votre ordinateur, copiez le fichier SVD situé dans le dossier SOUND (et non celui situé dans le dossier BACKUP !) vers le dossier « IMPORT » de la carte SD.

- Bouton **MENU**
- Option « Utility » et **ENTER** pour ouvrir la page «UTILITY»
- Option «Import Studio Set/Tone» et **ENTER**



- Bouton **2** (Folder) pour choisir le dossier source (par exemple le dossier « IMPORT »).

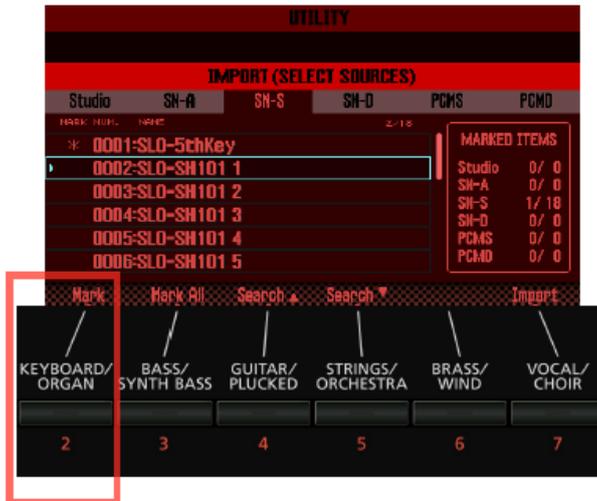


- Utilisez les boutons de curseur pour sélectionner le fichier archive et appuyez sur **7** (Select)

*Exemple pour une banque Axial de l'Integra 7 (fichier SVD)*



- Utilisez les boutons de curseur pour côcher les « Studio Sets » ou « sons » à importer depuis l'intérieur du fichier archive



Bouton	Explication
2 « Mark »	Coche l'entrée choisie
3 « Mark All »	Coche tous les « Studio Sets » et « Tones » de la liste
4 « Search ▲ »	Saute au « Studio Set » ou au « Tone » coché dans la liste
4 « Search ▼ »	

- Bouton 7 (Import)
- Sélectionnez la mémoire destination des données à importer et appuyez sur 7 (Execute)
  - Une demande de confirmation apparaît
- Bouton 6 (OK) pour confirmer l'importation des données choisies
  - Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton 7 (Cancel)

Les sons ainsi chargés apparaissent comme « Tone » USER de catégorie « SN-S » (SuperNatural Synht). Voir le paragraphe 1.6.6.4.1 ci-dessus pour les instructions pour retrouver ces sons (Cependant comme les sons sont potentiellement individuellement importés, il n'y a aucun moyen de savoir quelle banque AXIAL a été importée !)

Les banques supplémentaires de l'Integra 7 disponibles gratuitement en janvier 2018 sur <http://axial.roland.com/category/integra-7/> sont les suivantes (essentiellement des sons de synthétiseur vintages Roland : TB 3030, Jupiter 8 etc....). Ordre des plus récentes au plus anciennes :

<p><a href="#">Janne Wirman (COB) Signature Sound Collection Free</a> Artist's Signature Sound Collection made by Janne Wirman of Children of Bodom</p>	<p><a href="#">Super Super Saw FREE</a> Roland's famous Super Saw sounds inspired by today's music</p>	<p><a href="#">Sounds of Summer 2014 FREE</a> The sounds of hit EDM tracks</p>

 <p><a href="#">D-50 Collection</a> powered by Synth Legends Legendary D-50 Tones for the INTEGRA-7</p>	 <p><a href="#">NYC Nightlife Remix Collection FREE</a> Dancefloor-ready sounds straight from New York City</p>	 <p><a href="#">SH-101 Collection powered by Synth Legends FREE</a> Legendary SH-101 Tones for the INTEGRA-7</p>
 <p><a href="#">SH-101 Collection Pure powered by Synth Legends FREE</a> Legendary SH-101 Tones for the INTEGRA-7 with Minimal Effects for Uncolored, Raw Sounds</p>	 <p><a href="#">TB-303 Collection powered by Synth Legends FREE</a> Legendary TB-303 Tones for the INTEGRA-7</p>	 <p><a href="#">TB-303 Collection Pure powered by Synth Legends</a> Legendary TB-303 Tones for the INTEGRA-7 with Minimal Effects for Uncolored, Raw Sounds</p>
 <p><a href="#">JUNO-60 Collection powered by Synth Legends FREE</a> Legendary JUNO-60 Tones for the INTEGRA-7</p>	 <p><a href="#">JUNO-106 Collection powered by Synth Legends FREE</a> Legendary JUNO-106 Tones for the INTEGRA-7</p>	 <p>JUPITER-8 Collection powered by Synth Legends FREE Legendary JUPITER-8 Tones for the INTEGRA-7</p>
 <p><a href="#">JUPITER-6 Collection powered by Synth Legends FREE</a> Classic JUPITER-6 Sounds for the INTEGRA-7</p>	 <p><a href="#">Dream Rack "Synth Bass" powered by Synth Legends FREE</a> Synth Bass Collection Created by Layering Synth Legends Tones</p>	 <p><a href="#">Dream Rack "Shorty" powered by Synth Legends FREE</a> Short, Edgy Sounds Created by Layering Synth Legends Tones</p>
 <p><a href="#">INTEGRA-7 Euro Attack Synth FREE</a> A Collection of Unique Synth Sounds from Europe</p>	 <p><a href="#">INTEGRA-7 Synth Legends Pure FREE</a> Synth Legends Sound Library with Minimal Effects for Authentic Analog Warmth</p>	 <p><a href="#">INTEGRA-7 Synth Legends FREE</a> Synth Legends for the INTEGRA-7 has Arrived</p>

### 2.13.1.3.2 Importation de banques Axial dédiées au FA

Voir la liste des « Tones » au § 5.3.1 ci-dessous.

Ces banques de samples PCM, sont soit d'anciennes banques Roland optimisées pour le FA (Expansions pour anciens synthétiseurs, plus certaines banques internes de l'Integra 7), soit de nouvelles banques (essentiellement musique électro).

Elles se présentent sous la forme d'un seul fichier par banque avec le nom EXP01 à EXP11, et l'extension « .BIN ».

L'importation se fait via une clef USB en redémarrant obligatoirement l'instrument (contrairement aux banques d'Expansion de l'INTEGRA 7, qui peuvent s'importer à chaud partiellement ou en totalité via la carte SD, comme une archive du FA).

- 1. Téléchargez et dézipper les fichiers des sons du site Axial  
Ne surtout pas renommer les fichiers EXP99.BIN !!!!  
Nota : Voyez aussi les instructions pour le téléchargement sur le site Axial.  
<http://axial.roland.com/>
- 2. Sur votre ordinateur, copiez le fichier (BIN pour le FA) vers la racine d'une clef USB, et connecter la clef USB au FA
- 3. Appuyer sur **PREVIEW** tout en allumant le FA
- 4. L'écran affiche
  - L'occupation actuelle des Slots 1 & 2
  - Le nom de la banque in extenso (par exemple [SLOT1] -> [EXP-06: Studio Collection]) et les numéros de PADS qui s'affectent automatiquement dans l'ordre des banques EXO99.BIN présentes sur la clef USB (c'est-à-dire que les vrais numéros des banques ne correspondent pas aux numéros des PADS)
  - Une invitation à presser le PAD correspondant à la banque à importer dans le Slot 1.
- 5. presser le **PAD** correspondant à la banque à importer dans le « Slot 1 » ou **EXIT** pour laisser le Slot vide  
Attention si le Slot contient déjà une banque qu'on veut garder on est obligé de l'importer à nouveau !  
Une invitation s'affiche
- Presser le **Pad** de la banque à importer dans le Slot 2 ou **EXIT** pour laisser le Slot vide  
Attention si le Slot contient déjà une banque qu'on veut garder on est obligé de l'importer à nouveau !  
Le message « Are you sure ? » s'affiche
- 8. Pressez **ENTER** pour confirmer l'importation  
Le message « Writing... » s'affiche

```

== Wave Update Mode ==
[SLOT1: EXP-05: Electric Piano Collection]
[SLOT2: EXP-06: Studio Collection]
01:EXP02.bin   02:EXP03.bin   03:EXP04.bin
04:EXP05.bin   05:EXP06.bin   06:EXP07.bin
07:EXP08.bin   08:EXP09.bin   09:EXP10.bin
Please select a file for SLOT1.
(PAD:1-16,EXIT:Remain):
[SLOT1] -> [EXP-07: Brass Collection]
Please select a file for SLOT2.
(PAD:1-16,EXIT:Remain):
[SLOT2] -> [EXP-08: Strings Collection]
Are you sure? (ENTER:Write, EXIT:Retry):
Writing...

```

- 9. Le message « Complete » s'affiche en principe au bout de 3 minutes ou plus

```

== Wave Update Mode ==
[SLOT1: EXP-05: Electric Piano Collection]
[SLOT2: EXP-06: Studio Collection]

01:EXP02:bin    02:EXP03:bin    03:EXP04:bin
04:EXP05:bin    06:EXP08:bin    08:EXP10:bin
07:EXP06:bin

Please select a file for SLOT1.
(PAD:1-16,EXIT:Remain):
[SLOT1] -> [EXP-07: Brass Collection]
Please select a file for SLOT2.
(PAD:1-16,EXIT:Remain):
[SLOT2] -> [EXP-08: Strings Collection]
Are you sure? (ENTER:Write, EXIT:Retry):
Complete.
    
```

➤ 10. Éteindre et rallumer le FA

Les banques destinées au FA disponibles gratuitement en janvier 2018 sur [http://axial.roland.com/category/fa-06\\_fa-08/](http://axial.roland.com/category/fa-06_fa-08/) sont les suivantes :

- 2.13.1.3.2.1 Anciennes banques Roland optimisées pour le FA 152
- 2.13.1.3.2.2 Banques de démonstration des banques commerciales créées pour le FA 153

2.13.1.3.2.1 Anciennes banques Roland optimisées pour le FA

	 <p><a href="#">EXP-11 Analog/Digital Vintage Synth Collection</a> Analog/Digital Vintage Synth sounds collection for FA-06/FA-07/FA-08</p>	 <p><a href="#">EXP-10 Orchestra Collection</a> The "Roland Philharmonic Orchestra" for your FA-06/FA-08</p>
 <p><a href="#">EXP-09 Complete Piano Collection</a> Bright and clear grand piano sampled in pristine audio quality</p>	 <p><a href="#">EXP-08 Strings Collection</a> World's finest string compilation derived from sampling sessions with European orchestras</p>	 <p><a href="#">EXP-07 Brass Collection</a> Realistic and expressive brass instruments with various articulations</p>
 <p><a href="#">EXP-06 Studio Collection</a> The "all-star" sound collection for rock and pop</p>	 <p><a href="#">EXP-05 Electric Piano Collection</a> Vintage electric piano captured in mint condition</p>	 <p><a href="#">EXP-04 Concert Piano Collection</a> Concert grand piano for classical masterpieces</p>



[EXP-03 World Collection](#)  
An "audio encyclopedia" of traditional musical instruments from around the world



[EXP-02 Keys Collection](#)  
Old-school keys from the sixties, seventies, and eighties



[EXP-01 Dance Trax Collection](#)  
The "greatest hits" sound collection from the eighties and nineties dance music

### 2.13.1.3.2.2 Banques de démonstration des banques commerciales créées pour le FA

Chacune de ces banques, dédiées à la musique Dance et au Hip Hop, ne sont en fait que 16 sons de démonstration extraits de banques commerciales créées pour le FA basées sur des Samples PCM, et vendues sur le site <https://sonicwire.com/?lang=en> (de l'ordre de 14€).

Chaque banques se présentent sous la forme de plusieurs fichiers à l'extension « .SPM ».

La liste ci-dessous va du plus récent au plus ancien.  
Voir la liste des Tones au paragraphe 5.3.2 ci-dessous.



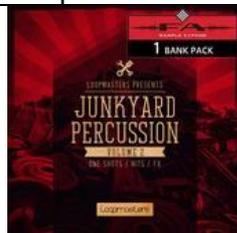
[CAPSUN CHILL TRAP AND FUTURE RNB for FA "1 BANK PACK"](#)  
Sample sound collections dedicated to Chill Trap/Future RnB



[LOOPMASTERS PRESENT FUNK BASS for FA "1 BANK PACK" FREE](#)  
Funky bass grooves for funkifying your FA-06/FA-08



[FRENCH ELECTRO HOUSE VOL. 2 for FA "1 BANK PACK"](#)  
Electro house library by Utku S



[JUNKYARD PERCUSSION VOL. 2 for FA "1 BANK PACK"](#)  
Anything in your home and office can become an instrument



[HIP HOP INSTRUMENTALS 2 for FA "1 BANK PACK"](#)  
Essential sounds for Hip Hop



[HOUSE ACAPELLAS VOL.2 for FA "1 BANK PACK"](#)

Vocal phrases for house tracks



[CAPSUN PRESENTS TRAP EVOLUTION for FA "1 BANK PACK"](#)

The latest Trap sounds from the UK



[EDM HOOKS AND DROPS for FA "1 BANK PACK"](#)

The latest EDM sounds from the UK

[2.13.1.4 Rétablir les réglages d'usine « Factory Reset » \(cf. paragraphe 1.11.3 ci-dessus\)](#)

cf. paragraphe 1.11.3 ci-dessus

[2.13.1.5 Formater une carte SD](#)

Remarque : Le formatage conduit à la perte des morceaux de démonstration et des données personnelles

- ✓ Si la carte SD contient des données à conserver, archivez son contenu sur un ordinateur comme décrit plus bas
- ✓ Si besoin les morceaux de démonstration sont téléchargeables depuis le site Roland
- 1. À la page «UTILITY», sélectionnez «Format SD Card» et appuyez sur le bouton **ENTER**. Une demande de confirmation apparaît. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (« Cancel »).
- 2. bouton **6** (« OK »). La carte SD est formatée.

**Pour archiver auparavant les données d'une carte SD sur votre ordinateur**

- 1. Retirez la carte SD du FA.
- 2. Branchez la carte SD à votre ordinateur.
- 3. Faites glisser tous les dossiers de la carte SD dans un dossier sur l'ordinateur.  
Remarque : Veillez à copier tous les dossiers. Le système ne fonctionnera pas correctement si vous ne copiez que quelques dossiers.
- 4. Débranchez la carte SD en suivant la procédure préconisée pour votre ordinateur.
- 5. Insérez la carte SD dans le FA. Recopier des données vers une carte SD
  - 1. Retirez la carte SD du FA.
  - 2. Branchez la carte SD à votre ordinateur.
  - 3. Copiez (faites glisser) tous les dossiers requis de votre ordinateur vers la carte SD.

Remarque :

- Lors de la copie des données archivées, les données résidant sur la carte SD sont écrasées.
- Veillez à copier tous les dossiers Le système ne fonctionnera pas correctement si vous ne copiez que quelques dossiers.
- 4. Débranchez la carte SD selon la procédure préconisée pour votre ordinateur.
- 5. Insérez la carte SD dans le FA.

[2.13.1.6 Transfert de données de la zone temporaire via MIDI « Bulk Dump »](#)

Cette section explique le transfert «Bulk Dump» des réglages de « Studio Sets » et de sons à un dispositif MIDI externe. Vous pouvez, par exemple, effectuer ce transfert quand vous branchez un second FA que vous voulez utiliser avec les mêmes réglages que son homologue.

Cette opération permet aussi d'archiver les réglages de « Studio Sets » et de sons sur un dispositif MIDI externe (afin de les recharger en cas de perte de données).

Branchez d'abord le FA à un dispositif MIDI externe via le port USB HOST du FA.

- 1. À la page «UTILITY», sélectionnez «Bulk Dump» et appuyez sur le bouton **ENTER**.  
Sinon pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **7** (Cancel)
- 2. bouton **6** (OK) pour exécuter le transfert en vrac

### 2.13.2 Réglages globaux du FA

Ces réglages affectent le FA dans son ensemble.

2.13.2.1	Procédure de réglage des paramètres de système	155
2.13.2.2	Sauvegarder les réglages de système	155
2.13.2.3	Paramètres : « System »	155

#### 2.13.2.1 Procédure de réglage des paramètres de système

- 1. bouton **MENU** pour ouvrir la page «MENU»
- 2. Amenez le curseur sur «System» et appuyez sur **ENTER** pour ouvrir la page «SYSTEM SETUP»



- 3. Sélectionnez un paramètre avec les **boutons de curseur** puis changez son réglage avec la **molette**
  - Faites si besoin défiler les onglets suivants avec la touche **▶**, car seuls les premiers onglets de la page « SYSTEM SETUP » apparaissent
  - Pour modifier les effets du système, appuyez sur le bouton **3** (System Effects)

Pour en savoir plus sur les paramètres d'effets du système, voyez le fichier PDF «Parameter Guide».

#### 2.13.2.2 Sauvegarder les réglages de système

Le système retrouve ses réglages par défaut lorsque l'instrument est mis hors tension. Pour conserver vos réglages de système, il faut les sauvegarder avant la mise hors tension.

- À la page «SYSTEM SETUP», appuyez sur le bouton **6** (System Write) pour sauvegarder les réglages

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

#### 2.13.2.3 Paramètres : « System »

L'utilisation et la hiérarchie des paramètres «System» est décrite ci-dessous.

2.13.2.3.1	Réglages généraux : « General »	156
------------	---------------------------------	-----

2.13.2.3.2	Réglages liés au clavier : « Keyboard »	156
2.13.2.3.3	Réglages de pédales : « Pedal »	157
2.13.2.3.4	Réglage pour les boutons <b>S1</b> / <b>S2</b> : « S1 »/ « S2 »	158
2.13.2.3.5	Réglages pour les potars (Knobs) : « SOUND MODIFY »	159
2.13.2.3.6	Réglages du contrôleur D-BEAM : « D-Beam »	159
2.13.2.3.7	Réglages de sons : « Sound »	162
2.13.2.3.8	Paramètres de synchronisation : « Sync » / « Temp »	163
2.13.2.3.9	Réglages de métronome : « Click »	163
2.13.2.3.10	Paramètres MIDI : « MIDI »	164
2.13.2.3.11	Réglages Preview : « Preview »	165
2.13.2.3.12	Paramètres de pilotage : « Control »	166
2.13.2.3.13	Réglages Visual Control : « Visual Control »	166
2.13.2.3.14	Informations concernant le FA : « Information »	168
2.13.2.3.15	Mise à jour du firmware	168
2.13.2.3.16	Choix de la fonction des Pads : « Pad Mode »	169
2.13.2.3.17	Utilisation du FA comme clavier maître	169

### 2.13.2.3.1 Réglages généraux : « General »

Paramètre	Réglage	Explication
Auto Off	OFF, 30 [min], 240 [min]	Spécifie si l'alimentation est automatiquement coupée en cas d'inactivité.
LCD Brightness	1~20	Règle la luminosité de l'écran.
Screen Saver	Time OFF, 30 [sec], 1~60 [min]	L'économiseur d'écran s'active au bout du laps de temps choisi Nota : Appuyez sur <b>5</b> (Scrn Saver) pour afficher l'économiseur d'écran.
USB Driver	VENDOR (MIDI+AUDIO)	Le pilote dédié pour le FA fourni par Roland est utilisé. Il permet la communication MIDI et audio
	GENERIC (MIDI only)	Le pilote générique du système d'exploitation est utilisé. Il permet d'échanger des données MIDI uniquement
<b>Startup</b>		
Startup Studio Set	SONG, (Numéro du Studio Set)	Sélectionne le Studio Set qui est chargé lors de la mise sous tension. Choisissez «SONG» pour charger le Studio Set associé au morceau.
Startup Song	LAST-SAVED, (Nom du morceau)	Sélectionne le morceau qui est chargé lors de la mise sous tension. Pour charger le dernier morceau sauvegardé, sélectionnez «LASTSAVED»

### 2.13.2.3.2 Réglages liés au clavier : « Keyboard »

Paramètre	Réglage	Explication
Keyboard Velocity		Valeur de dynamique transmise lorsqu'une touche est actionnée
	REAL	La valeur de dynamique transmise correspond à la force avec laquelle vous frappez la touche
	1~127	La valeur de dynamique transmise est fixe, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez la touche
Keyboard Velocity Curve	LIGHT	Le clavier offre une réponse adaptée à une main «légère». Ce réglage permet de produire des notes fortissimo (ff) avec un jeu plus léger qu'avec le réglage «MEDIUM». Cela facilite le jeu pour des personnes n'ayant pas beaucoup de force dans les doigts.
	MEDIUM	Réglage de sensibilité standard

Paramètre	Réglage	Explication
	HEAVY	Le clavier nécessite une main plus «lourde». Il faut plus de force qu'avec le réglage «MEDIUM» pour jouer fortissimo (ff) : le clavier donne l'impression d'être plus dur. Utilisez ce réglage pour élargir votre champ d'expression
Keyboard Velocity Curve Offset	-10~+9	Sert à choisir la courbe de dynamique pour le clavier. Des valeurs basses rendent la dynamique plus «malléable». Une valeur élevée rend le clavier plus «résistant»

### Arpeggio

	Spécifie quand les arpèges sont déclenchés	
Arpeggio Trigger Quantize	OFF	L'arpège démarre dès que vous jouez sur le clavier
	BEAT	Si vous jouez sur le clavier pendant la reproduction d'une séquence ou d'un motif rythmique, l'arpège commence au temps suivant de la musique
	MEASURE	Si vous jouez sur le clavier pendant la reproduction d'une séquence ou d'un motif rythmique, l'arpège commence au début de la mesure suivante

#### 2.13.2.3.3 Réglages de pédales : « Pedal »

Paramètre	Réglage	Explication
<b>Control Pedal</b>		
Pedal Assign	Source SYSTEM, STUDIO	Précise si les fonctions pilotées par les pédales branchées aux prises FOOT PEDAL CTRL 1 et 2 sont déterminées par les réglages de système (SYSTEM) ou par le Studio Set choisi (STUDIO)
Control Pedal 1 & 2 Assign	Fonctions pilotées par les pédales branchées aux prises FOOT PEDAL CTRL 1 & 2	
	OFF	Pas d'assignation
	CC01~31, 32 (OFF), 33~95	Commande de contrôle CC1~31, 33~95
	BEND DOWN	Même effet que le levier Pitch Bend poussé vers la gauche
	BEND UP	Même effet que le levier Pitch Bend poussé vers la droite
	AFTER TOUCH	Aftertouch
	START/STOP	Démarrage/arrêt du morceau
	TAP TEMPO	Même effet qu'une pression sur le bouton <b>TAP</b> en façade
	STUDIO SET DOWN	Retour au Studio Set précédent
	STUDIO SET UP	Saut au Studio Set suivant
Control Pedal 1&2 Assign	FAVORITE DOWN	Retour à la mémoire «Favorite» précédente
	FAVORITE UP	Saut à la mémoire «Favorite» suivante
	PANEL-DEC	Même effet qu'une pression sur le bouton <b>DEC</b> en façade
	PANEL-INC	Même effet qu'une pression sur le bouton <b>INC</b> en façade

Paramètre	Réglage	Explication
Control Pedal 1&2 Polarity	STANDARD, REVERSE	Sélectionne la polarité des pédales branchées aux prises FOOT PEDAL CTRL 1 et 2. Selon le modèle, le fait d'enfoncer ou de relever la pédale peut avoir l'effet opposé à l'effet escompté. Dans ce cas, sélectionnez le réglage «REVERSE». Si vous utilisez une pédale Roland (qui n'a pas de commutateur de polarité), choisissez le réglage «STANDARD»
<b>Hold Pedal</b>		
Hold Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	idem
Continuous Hold Pedal	OFF, ON	Avec le réglage «ON», la prise FOOT PEDAL HOLD reconnaît une pédale à effet progressif. Cela vous permet d'utiliser une pédale forte (comme la DP-10, disponible en option) pour produire de subtiles nuances avec les sons de piano

#### 2.13.2.3.4 Réglage pour les boutons S1 / S2 : « S1 » / « S2 »

Paramètre	Réglage	Explication
S1/S2 Assign	Source SYSTEM, STUDIO	Permet de choisir si la fonction des boutons S1/S2 doit être dictée par les paramètres de système (SYSTEM) ou par le Studio Set choisi (STUDIO)
<b>Détermine les paramètres pilotés par les boutons S1/S2</b>		
Assignable Switch S1 Assign	OFF	Pas d'assignation
	CC01~31, 32 (OFF), 33~95	Commande de contrôle CC01~31, 33~95
	AFTER TOUCH	Aftertouch
	MONO/POLY	Commutation entre «Mono» et «Poly»
	CHORUS SWITCH	Active/coupe le chorus
Switch S2 Assign	REVERB SWITCH	Active/coupe la réverbération
	MASTER EQ SWITCH	Active/coupe l'égaliseur maître
	TFX SWITCH	Active/coupe l'effet total (TFX)
	MASTER KEY DOWN	Transposition du clavier vers le bas par demi-tons
	MASTER KEY UP	Transposition du clavier vers le haut par demi-tons
Switch S1 & S2 Assign Mode	MOMENTARY, LATCH	Détermine le mode de fonctionnement des boutons S1/ S2

## 2.13.2.3.5 Réglages pour les potars (Knobs) : « SOUND MODIFY »

Paramètre	Réglage	Explication
Knob Assign Source	SYSTEM, STUDIO	Permet de choisir si la fonction des potards « SOUND MODIFY » doit être dictée par les paramètres de système (SYSTEM) ou par le « Studio Set » choisi (STUDIO).
Knob Mode	DIRECT, CATCH	Ce paramètre permet de spécifier si la commande actionnée doit transmettre des valeurs immédiatement (DIRECT) ou s'il faut d'abord qu'elle retourne à la position correspondant à la valeur actuelle du paramètre piloté (CATCH).
Auto Knob Reset (for Single)	OFF, ON	Ce paramètre permet de spécifier si, lors du choix d'un autre son en mode Single, les potards « SOUND MODIFY » doivent être « neutralisées » (ON) ou transmettre leur position actuelle (OFF). Le choix de « ON » signifie que les paramètres suivants retrouvent leurs valeurs sauvegardées lors du chargement d'un autre son: <ul style="list-style-type: none"> <li>• CUTOFFRESONANCE</li> <li>• ATTACK</li> <li>• RELEASE</li> <li>• PAN</li> <li>• LEVEL</li> <li>• EQ LOW</li> <li>• EQ MID1</li> <li>• EQ MID2</li> <li>• EQ MID3</li> <li>• EQ HIGH</li> <li>• COMPRESSOR</li> <li>• TONE</li> <li>• TFX SELECT</li> <li>• ASSIGN 1, ASSIGN 2, ASSIGN 3, ASSIGN 4, ASSIGN 5 (réglages « KNOB ASSIGN » d'usine)</li> </ul>

**Assignable**

Sound Modify Knob 1~6 Assign	Déterminent les paramètres pilotés par les potards « SOUND MODIFY »	
	OFF	Pas d'assignation
	CC01~31, 32 (OFF), 33~95	Commandes de contrôle CC01~31, 33~95
	PITCH BEND	Même effet que lors de l'utilisation du levier pitch Bend
	AFTER TOUCH	Aftertouch
	TFX PARAM	1~3 Pilotage des paramètres 1~3 de l'effet total (TFX).

## 2.13.2.3.6 Réglages du contrôleur D-BEAM : « D-Beam »

Paramètre	Réglage	Explication
D-Beam Sens	0~127	Plus la valeur est élevée, plus le contrôleur D-BEAM est sensible
D-Beam Assign Source	SYSTEM, STUDIO	Permet de choisir si la fonction du contrôleur D-BEAM doit être dictée par les paramètres de système (SYSTEM) ou par le Studio Set choisi (STUDIO).
D-Beam Switch	<b>Déterminent la fonction pilotée par le contrôleur D-BEAM</b>	
	OFF	Pas d'assignation
	SOLO SYNTH	Permet d'utiliser le D-BEAM comme un synthé monophonique
	EXPRESSION	Le D-BEAM permet de modifier le volume

Paramètre	Réglage	Explication
	ASSIGNABLE	Le D-BEAM pilote la fonction choisie
<b>Solo Synth</b>		
Level	0~127	Règle le volume du synthé solo
Chorus Send Level	0~127	Modifie le niveau d'envoi au chorus
Reverb Send Level	0~127	Modifie le niveau d'envoi à la réverbération
Range	2~8OCT	Détermine la plage de variation de hauteur du synthé solo
Osc 1 Waveform	SAW, SQR	Sélectionne la forme d'onde: «SAW» (dents de scie), «SQR» (onde carrée)
Osc 1 Pulse Width	0~127	Modifie la largeur de pulsation de la forme d'onde. En modifiant cycliquement la largeur de pulsation, vous pouvez créer des changements subtils dans le son
Osc 1 Coarse Tune	-48~+48	Modifie la hauteur du Tone (par demi-tons, $\pm 4$ octaves).
Osc 1 Fine Tune	-50~+50	Modifie l'accordage du Tone par pas d'1 cent
Osc 2 Waveform	Mêmes fonctions que «Osc 1»	
Osc 2 Pulse Width		
Osc 2 Coarse Tune		
Osc 2 Fine Tune		
Osc 2 Level	0~127	Règle le niveau de «Osc 2»
Osc Sync Switch	OFF, ON	En activant ce commutateur, vous obtenez un son complexe doté de nombreuses harmoniques. Cet effet est efficace lorsque la hauteur d'Osc 1 est plus élevée que celle d'Osc 2
Filter Type	Spécifie le type de filtre	
	OFF	Aucun filtre n'est utilisé
	LPF (Low Pass Filter)	Ce filtre atténue toutes les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff)
	BPF (Band Pass Filter)	Conserve uniquement les fréquences entourant la fréquence du filtre et coupe le reste
	HPF (High Pass Filter)	Ce filtre coupe les fréquences situées sous la fréquence de coupure.
	PKG (Peaking Filter)	Ce filtre accentue toutes les fréquences situées autour de la fréquence de coupure
Cutoff	0~127	Fréquence à partir de laquelle le filtre commence à avoir un effet sur la forme d'onde
Resonance	0~127	Accentue les alentours de la fréquence du filtre afin de conférer plus de caractère au son
LFO Rate	0~127	Règle la vitesse de modulation du LFO
LFO Osc 1 Pitch Depth	-63~+63	Détermine l'intensité du LFO sur la hauteur de l'Osc 1

Paramètre	Réglage	Explication
LFO Osc 2 Pitch Depth	-63~+63	Détermine l'intensité du LFO sur la hauteur de l'Osc 2
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	-63~+63	Détermine l'effet du LFO sur la largeur de pulsation de la forme d'onde de l'Osc 1 * Le paramètre «Pulse Width» est activé lorsque Osc 1= «SQR».
LFO Osc 2 Pulse Width Depth	-63~+63	Détermine l'effet du LFO sur la largeur de pulsation de la forme d'onde de l'Osc2. * Le paramètre «Pulse Width» est activé lorsque Osc 2= «SQR».
<b>Assignable</b>		
D-Beam Assign	Détermine la fonction du bouton [ASSIGNABLE].	
	OFF	Pas d'assignation
	CC01~31, 32 (OFF), 33~95	Commandes de contrôle CC01~31, 33~95 BEND DOWN Même effet que le levier pitch bend poussé vers la gauche
	BEND UP	Même effet que le levier pitch bend poussé vers la droite
	AFTER TOUCH	Aftertouch
	CUTOFF	Modifie la fréquence de coupure
	RESONANCE	Règle la résonance
	ATTACK	Règle l'attaque
	RELEASE	Règle la vitesse de relâchement
	PAN	Règle la position stéréo
	LEVEL	Règle le volume
	EQ LOW	Règle le timbre du grave
	EQ MID1	Règle le timbre de la bande «Mid-1».
	EQ MID2	Règle le timbre de la bande «Mid-2».
	EQ MID3	Règle le timbre de la bande «Mid-3».
	EQ HIGH	Règle les hautes aigües
	INPUT LEVEL	Règle le niveau d'entrée du signal de la prise AUDIO INPUT
	KNOB ASSIGN1~6	Influence les commandes <b>1</b> (ASSIGN 1) à <b>6</b> (ASSIGN 6).
	COMPRESSOR	Règle le compresseur.
	TON	E Règle le timbre
CHORUS	Influence le chorus	
REVERB	Influence la réverbération	
TFX SELECT	Sélectionne le type d'effet total	
TFX CTRL	Influence l'effet total (TFX).	
SAMPLE PAD	Déclenche un échantillon.	
Range Max	0~127	Limite supérieure de la plage de réaction du contrôleur D-BEAM. Nota : En réglant «Range Max» sur une valeur plus petite que «Range Min», vous pouvez inverser le pilotage
Range Min	0~127	Limite inférieure de la plage de réaction du contrôleur D-BEAM
Beam Assign Knob Polarity	STANDARD, REVERSE	STANDARD: La valeur du paramètre augmente (+) lorsque vous rapprochez votre main du contrôleur D-BEAM REVERSE: La valeur du paramètre diminue (-) lorsque vous rapprochez votre main du contrôleur D-BEAM
Beam Assign Sample Pad Number	1-1~4-16	Spécifie l'échantillon qui est piloté lorsque «D-Beam Assign»= SAMPLE PAD

## 2.13.2.3.7 Réglages de sons : « Sound »

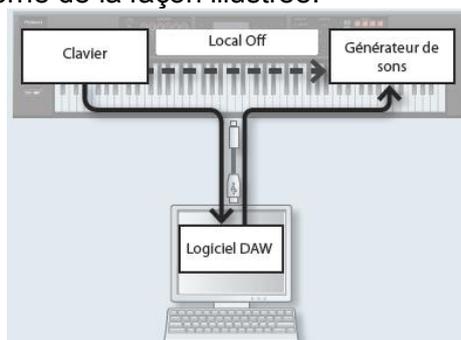
Paramètre	Réglage	Explication
Local Switch	OFF, ON	Etablit/coupe le lien entre la section de contrôle (clavier, levier pitch bend/modulation, commandes et boutons en façade, contrôleur D-BEAM, pédales etc.) et le générateur de sons interne Normalement, ce paramètre reste sur «ON». Choisissez cependant «OFF» si la section de contrôle du FA doit uniquement piloter des instruments externes
Master Tune	415.3~466.2 [Hz]	Accord global (diapason= fréquence du la central (A4)) du FA
Master Key Shift	-24~+24	Décale la tessiture globale du FA par demi-tons
Master Level	0~127	Règle le volume global du FA
Output Gain	-12~+12 [dB]	Détermine le niveau de sortie du FA
Tone Remain	OFF, ON	Détermine si les notes en cours sont maintenues (ON) quand vous choisissez un autre son ou non (OFF). Nota : Il peut arriver que, dans certains cas, le son ne soit pas maintenu Nota : Même si vous choisissez «ON», un son SuperNATURAL Acoustic d'orgue est coupé lors du changement
Sample Output Assign	MAIN, SUB	Spécifie si les signaux des échantillons sont transmis aux prises MAIN OUTPUT (MAIN) ou à la prise SUB OUT (SUB).
Wireless Audio Level	0~127	Spécifie le volume des signaux transmis via WiFi
Wireless Output Assign	MAIN, SUB	Si vous souhaitez transmettre un signal audio du FA via WiFi, ce paramètre permet de choisir le signal présent aux prises MAIN OUTPUT (MAIN) ou à la prise SUB OUT (SUB)

**Utiliser le réglage : « Local Switch »**

Si vous utilisez une station de travail DAW avec la section du clavier et le générateur de sons du FA, coupez le pilotage local en réglant le commutateur «Local» sur «OFF». Voici pourquoi:

Ces sections doivent être connectées selon l'ordre suivant: clavier du FA séquenceur externe générateur de sons du FA.

Comme le clavier et le générateur de sons du FA sont connectés en interne, la séquence que l'on vient de citer semble impossible. Cependant, il suffit de régler le paramètre «Local» sur «OFF» pour désolidariser les sections clavier et générateur de sons du FA, ce qui vous permet d'utiliser un séquenceur externe de la façon illustrée.



## 2.13.2.3.8 Paramètres de synchronisation : « Sync » / « Temp »

Paramètre	Réglage	Explication
Tempo Assign Source	SYSTEM, STUDIO SET	Ce paramètre spécifie si, lors du choix d'un autre Studio Set, le tempo doit être maintenu (SYSTEM) ou s'il faut adopter le tempo sauvegardé pour le nouveau Studio Set (STUDIO SET).
Sync Mode	MASTER	Le FA donne le signal de synchronisation (maître). Sélectionnez ce réglage si vous utilisez le FA seul, sans le synchroniser avec un autre dispositif ou si vous souhaitez qu'un instrument MIDI externe se synchronise avec le FA
	REMOTE	Le FA exécute les commandes «Start», «Continue», «Stop» et «SPP» (position au sein du morceau) venant d'un instrument externe mais continue à utiliser son propre réglage de tempo
	SLAVE	Le FA reçoit des signaux de synchronisation (esclave). Ce réglage permet de synchroniser le FA avec des messages MIDI Clock transmis par un dispositif MIDI externe
Sync Output	OFF, ON	Permet de spécifier si les messages Clock, «Start», «Continue», «Stop» et «SPP» doivent (ON) ou non (OFF) être transmis
Clock Source	MIDI, USB	Lorsque «Sync Mode»= «SLAVE», ce paramètre spécifie si le FA se synchronise avec les messages reçus via MIDI IN ou via la prise USB

## 2.13.2.3.9 Réglages de métronome : « Click »

Paramètre	Réglage	Explication
Click Mode	<b>Détermine quand le métronome est audible</b>	
	OFF	Le métronome ne sonne jamais
	PLAY-ONLY	Le métronome sonne lors de la lecture d'un morceau
	REC-ONLY	Le métronome sonne lors de l'enregistrement d'un morceau
	PLAY&REC	Le métronome sonne lors de l'enregistrement et de la lecture d'un morceau
	ALWAYS	Le métronome sonne toujours
Click Level	0~10	Spécifie le volume du métronome
Click Sound	<b>Spécifie le son du métronome.</b>	
	TYPE1	Son de métronome conventionnel (son de cloche sur le premier temps)
	TYPE2	Son de métronome classique
	TYPE3	Bip sonore
	TYPE4	Son de cloche
Click Accent Switch	OFF, ON	Permet d'accentuer le premier temps
Click Output Assign	MAIN, SUB	Spécifie si les signaux du métronome sont transmis aux prises MAIN OUTPUT (MAIN) ou à la prise SUB OUT (SUB)

## 2.13.2.3.10 Paramètres MIDI : « MIDI »

Paramètre	Réglage	Explication
Device ID	17~32	Lors de l'échange de messages SysEx (System Exclusive), il faut que l'appareil récepteur ait le bon numéro «Device ID».
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	Activez («ON») ce paramètre si vous souhaitez vous servir d'un clavier MIDI externe au lieu du clavier du FA Dans ce cas, le canal de transmission MIDI du clavier externe n'a aucune importance. En règle générale, ce paramètre reste sur «OFF». Nota : Si vous voulez piloter l'arpégiateur à partir d'un appareil MIDI externe, réglez ce paramètre sur «ON».
Studio Set Control Channel	1~16, OFF	Sélectionne le canal de réception MIDI sur lequel le FA reçoit les messages MIDI (sélection de banque et changements de programme) transmis par un appareil MIDI externe pour changer de Studio Sets. Choisissez le réglage «OFF», si vous ne voulez pas qu'un appareil MIDI externe sélectionne d'autres Studio Sets
USB-MIDI Thru	OFF, ON	Ce commutateur permet de déterminer si les messages MIDI reçus via la prise USB COMPUTER/MIDI IN sont retransmis à la prise MIDI OUT/USB COMPUTER (ON) ou non (OFF) (paragraphe 2.13.2.3.10 ci-dessus).
<b>Transmit</b>		
Transmit Program Change	OFF, ON	Détermine si les changements de programme sont transmis (ON) ou non (OFF)
Transmit Bank Select	OFF, ON	Détermine si les messages de sélection de banque sont transmis (ON) ou non (OFF)
Transmit Active Sensing	OFF, ON	Détermine si les messages «Active Sensing» (détection active) sont transmis (ON) ou non (OFF).
Transmit Edit Data	OFF, ON	Détermine si les changements de réglages d'un Studio Set sont transmis sous forme de données SysEx (ON) ou non (OFF).
Soft Through	OFF, ON	Avec un réglage «ON», les messages MIDI reçus via la prise MIDI IN sont retransmis tels quels via MIDI OUT
<b>Receive</b>		
Receive Program Change	OFF, ON	Détermine si les changements de programme sont reçus (ON) ou non (OFF).
Receive Bank Select	OFF, ON	Détermine si les messages de sélection de banque sont reçus (ON) ou non (OFF).
Receive Exclusive	OFF, ON	Détermine si les messages propres au système (SysEx) sont reçus (ON) ou non (OFF).
Receive GM System On	OFF, ON	Détermine si les messages GM System On sont reçus (ON) ou non (OFF).
Receive GM2 System On	OFF, ON	Détermine si les messages GM2 System On sont reçus (ON) ou non (OFF).
Receive GS Reset	OFF, ON	Détermine si les messages GS Reset sont reçus (ON) ou non (OFF).

### Qu'est-ce que MIDI ?

MIDI («Musical Instrument Digital Interface») est une norme mondiale destinée à l'échange de données musicales entre instruments de musique électroniques et ordinateurs. Ainsi, la connexion de dispositifs MIDI par câbles MIDI permet de piloter plusieurs instruments avec un seul clavier, de jouer accompagné de plusieurs instruments MIDI, de programmer des changements automatiques de réglages dans un morceau, et bien d'autres choses encore.

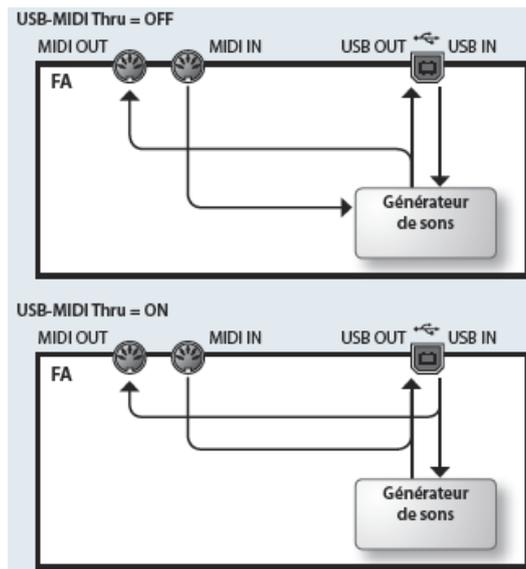
### Prises MIDI

Le FA dispose des deux types de prises MIDI décrits ci-dessous.



- ✓ Prise **MIDI IN** : Cette prise reçoit les messages MIDI transmis par un appareil MIDI externe. Quand le FA reçoit des messages MIDI, il peut jouer des notes, changer de son etc.
- ✓ Prise **MIDI OUT** : Cette prise transmet les messages MIDI vers un dispositif MIDI externe. Utilisez ce réglage pour piloter un dispositif MIDI externe.

### Flux du signal MIDI



#### 2.13.2.3.11 Réglages Preview : « Preview »

Paramètre	Réglage	Explication
Preview Mode	SINGLE, CHORD, PHRASE	SINGLE: Les notes choisies avec «Preview 1~4 Note Number» sont produites successivement, une à la fois. CHORD: Les notes spécifiées par «Preview 1~4 Note Number» sont jouées simultanément. PHRASE: La phrase prévue pour la catégorie en question est produite
Preview 1-4 Note Number	0 (C-)~127 (G9)	Définit la hauteur des quatre notes produites quand «Preview Mode» est réglé sur «SINGLE» ou «CHORD». Nota : Ces réglages sont ignorés si «Preview Mode» est réglé sur «PHRASE».

Paramètre	Réglage	Explication
Preview 1~4 Velocity	OFF, 1~127	Définit la dynamique (velocity) des 4 notes produites quand «Preview Mode» est réglé sur «SINGLE» ou «CHORD». Nota : Ces réglages sont ignorés si «Preview Mode» est réglé sur «PHRASE».

#### 2.13.2.3.12 Paramètres de pilotage : « Control »

Paramètre	Réglage	Explication
Control Source Select	SYSTEM, STUDIO SET	SYSTEM: «System Control Src 1~4» sont utilisés pour contrôler les Tones. STUDIO SET: «Tone Control Src 1~4» du Studio Set sont utilisés pour contrôler les Tones
System Control	Src1~4 OFF, CC01~31, 33~95, PITCH BEND, AFTERTOUCH	Sélectionne les messages MIDI utilisés pour la fonction «System Control». Les réglages «System Control» permettent de spécifier les messages MIDI s'appliquant au FA entier et pouvant servir à piloter le volume, le son etc. Vous pouvez assigner jusqu'à quatre messages MIDI pour ce type de pilotage. Pour faire des assignations pour le pilotage en temps réel du son et des effets de chaque Tone séparément, utilisez «Matrix Control» ou «Multi-Effect Control». Pour en savoir plus, voyez le fichier PDF «Parameter Guide»

#### 2.13.2.3.13 Réglages Visual Control : « Visual Control »

Paramètre	Réglage	Explication
Visual Control Switch	OFF, ON	Active/coupe la fonction «Visual Control»
Visual Control Mode	MVC, V-LINK	MVC: Choisissez ce réglage pour piloter un appareil MIDI Visual Control V-LINK: Choisissez ce réglage pour piloter un appareil V-LINK
Visual Control Local Switch	OFF, ON	Permet de spécifier si les notes jouées sur le clavier du FA doivent (ON) ou non (OFF) être audibles Nota : Le réglage «Visual Control Local Switch» n'est pas sauvegardé. A la mise sous tension, le paramètre est réglé sur «ON»
Clip	Ch 1~16	Spécifie le canal MIDI utilisé pour changer d'image
Effect	Ch 1~16	Spécifie le canal MIDI utilisé pour changer d'effet vidéo
Playback Speed Ctrl	OFF, CC01~CC31, CC64~CC95, Bender, Ch Aftertouch	Spécifie le contrôleur utilisé pour changer la vitesse de lecture vidéo

Paramètre	Réglage	Explication
Playback Speed Range	0.1–1.0–2.0, 0.5–1.0–2.0, 0.0–1.0–4.0, 0.5–1.0–4.0, 0.0–1.0–8.0, 0.5–1.0–8.0, 0.0–1.0–16.0, 0.5–1.0–16.0, 0.0–1.0–32.0, 0.5–1.0–32.0, 0.0–2.0–4.0, 0.0–4.0–8.0, 0.0–8.0–16.0, 0.0–16.0–32.0, -2.0–1.0–4.0, -6.0–1.0–8.0	Détermine la plage de changement de la vitesse de lecture vidéo  Les trois valeurs déterminent la vitesse de lecture (sous forme de multiples de la vitesse normale) quand le contrôleur sélectionné avec «Playback Speed Ctrl» est en position minimum, centrale et maximum
Dissolve Time Ctrl	OFF, CC01–CC31, CC64–CC95, Bender, Ch Aftertouch	Spécifie le contrôleur utilisé pour piloter le temps de dissolution (durée de transition vidéo).
Effect Ctrl 1	OFF, CC01–CC31, CC64–CC95, Bender, Ch Aftertouch	Spécifie le contrôleur utilisé pour piloter l'effet vidéo
Effect Ctrl 2		
Effect Ctrl 3		
Keyboard Range Lower	FA-06: C2~C7 FA-08: A0~C8	Spécifie la plage de touches servant à Keyboard changer les images
Keyboard Range Upper		
Note Message Enabled	OFF, Assignable	Réglez ce paramètre sur «Assignable» si vous voulez que les messages de note changent les images. En règle générale, les changements de programme servent à changer d'image (ce paramètre doit alors rester sur «OFF»)

Nota :

Les boutons de fonctions permettent d'effectuer les réglages suivants.

Bouton	Explication
2 (MVC Sw)	Active/coupe la fonction «Visual Control
3 (Send Reset)	Transmet une commande qui remet à zéro tous les contrôleurs de l'appareil MIDI Visual Control
4 (Local Sw)	Active/coupe la fonction «Visual Control Local Switch».



### Qu'est-ce que « MIDI Visual Control » ?

«MIDI Visual Control» constitue un élargissement de la norme internationale MIDI permettant de lier des éléments d'expression visuelle à l'interprétation musicale. Tout matériel vidéo compatible

«MIDI Visual Control» peut être branché aux instruments de musique électroniques via MIDI afin de piloter des données vidéo durant le jeu.

## Qu'est-ce que le « V-LINK » ?

«V-LINK» est la norme Roland permettant de lier des éléments d'expression visuelle à l'interprétation musicale. Le matériel vidéo compatible «V-LINK» peut être branché aux instruments de musique électroniques via MIDI afin de piloter des effets visuels liés à l'interprétation musicale.

Exemples de connexion : Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI Out de l'instrument à la prise MIDI In de l'appareil compatible «Visual Control» ou «V-LINK».

### [2.13.2.3.14 Informations concernant le FA : « Information »](#)

Cette page permet de vérifier la version du système du FA et le statut des extensions sonores.

Ecran	Explication
System Version	Affiche la version du logiciel tournant dans le FA.
Expansion	Affiche des infos sur les sons d'extension. Nota : Vous pouvez charger des sons tirés de la vaste bibliothèque de sons en ligne Axial dans le FA

### [2.13.2.3.15 Mise à jour du Firmware](#)

#### Contrôler la version installée du Firmware

- bouton **MENU**
  - Option « SYSTEM »
  - Onglet « INFORMATIONS »
- NB : seuls les premiers onglets de la page « SYSTEM SETUP » sont visibles, mais les suivants apparaissent en appuyant sur ►

Le numéro de version est affiché, ainsi que les éventuelles banques AXIAL dédiées au FA importées dans les SLOT 1 & 2.

#### Installer le nouveau Firmware

Attention :

- ✓ Ne pas faire de mise à jour si le Firmware installé est à jour.
  - ✓ Sauvegarder toutes les données personnelles auparavant en cas d'incident occasionnant la perte des données
  - ✓ Ne pas éteindre le FA pendant la mise à jour
- 
- Télécharger la mise à jour sur le site Roland
  - [http://www.roland.com/support/by\\_product/fa-06/updates\\_drivers/350580](http://www.roland.com/support/by_product/fa-06/updates_drivers/350580)
  - copier le fichier « FA\_UPA.BIN » à la racine d'une clef USB.
  - Éteindre le FA et y connecter la clef USB
  - Appuyer sur **WRITE** tout en allumant le FA
  - Le message « = Update Mode = » doit s'afficher. Relâcher alors le bouton **WRITE**.
  - La mise à jour commence et peut prendre plusieurs minutes (environ 3 min) jusqu'à l'affichage du message « ===== update finished. ===== »
  - Éteindre le FA
  - Déconnecter la clef USB
  - Rallumer le FA

### 2.13.2.3.16 Choix de la fonction des Pads : « Pad Mode »

Réglage système ajouté depuis le Firmware Version 2.

Le réglage système « Pad Mode » sert à être utilisé par les « Studio Sets » dont le « Pad Mode » est réglé sur « 16 » (SYSTEM) (Cf. § 2.10.3.7 ci-dessus).

- 1. Accédez au bouton **MENU** « System> onglet General »
- 2. Utilisez les **boutons à curseur** pour sélectionner « Pad Mode » et utilisez la **molette** pour changer la valeur du réglage « Pad Mode ».

OFF	Lorsque vous changez de « Studio Set », le réglage « Pad Mode » antérieur au changement est conservé
SAMPLE PAD	Les pads permettent le lancement de lecture d'échantillons
PART SELECT	Les pads permettent la sélection de parties
PART MUTE	Les pads permettent l'activation/désactivation du son d'une partie
PART SOLO	Les pads permettent l'activation/désactivation d'une partie solo
NUMERIC	Les pads fonctionnent comme des touches numériques
PARTIAL SW/SEL	Les pads permettent la Sélection ou l'activation/désactivation des partiels
KBD SW	Les pads permettent l'activation/désactivation des commutateurs de clavier « Kbd Sw »

- Pour mémoriser ce réglage, enregistrez les réglages système (Cf. § 2.13.2.2 ci-dessus).

### 2.13.2.3.17 Réglage d'une « partie » comme maître pour un module externe

Fonction ajoutée par le Firmware version 2 en 2017.

Pour chaque « partie de Studio Set », vous pouvez effectuer des réglages permettant de contrôler un générateur de son MIDI externe.

Vous pouvez ainsi utiliser une seule station de travail FA pour contrôler ses propres sons ainsi que les sons d'un module externe.

- 1. Pressez le bouton **MENU** puis « Part View> écran PART VIEW »
- 2. Utilisez les **boutons de curseur** ou la **molette** pour accéder à l'onglet « Master Kbd (1/2) » et sélectionnez PTX (Part TX)
- Vous pouvez passer d'un onglet à l'autre en utilisant les boutons **SHIFT** boutons à curseur 25c4.
- 3. Utilisez le bouton **INC/DEC** ou la **molette** pour modifier le réglage de chaque « partie »

ON	Réglage habituel. Les mêmes messages MIDI sont transmis au moteur de son interne du FA et à un appareil MIDI externe. Les messages de sélection ou de changement de sons (sélection de banques, changement de programme) utilisent les réglages du son sélectionnés pour cette partie
OFF	Pour éviter qu'une partie spécifique transmette des messages MIDI à un appareil MIDI externe
MKB	Le FA fonctionne alors comme clavier maître contrôlant un appareil MIDI externe. Vous pouvez spécifier les réglages de contrôle d'un appareil MIDI externe à l'aide des paramètres disponibles dans les onglets « Master Kbd (1/2) » et « Master Kbd (2/2) » des paramètres de la partie

Nota :

- ✓ Même pour les parties réglées sur « MKB », les messages MIDI sont transmis au moteur de son interne du FA. Si vous ne souhaitez pas que le propre moteur de son du FA produise un son, définissez le réglage « Mute » de l'onglet « Level/Pan » sur « ON » (afin que le moteur de son interne ne produise pas de son)
- ✓ Le canal MIDI de chaque partie est spécifié par le réglage « Ch » (RX Channel) de l'onglet « Level/Pan »

### Réglage des paramètres de contrôle d'un appareil MIDI externe

Pour effectuer ces réglages, utilisez les paramètres suivants disponibles dans l'onglet Master Kbd (1/2) et l'onglet Master Kbd (2/2) des paramètres de la partie.

Paramètre	Valeur	
MSB (Bank Select MSB)	OFF, 0–127	Spécifiez numériquement les messages MSB/LSB de numéro de programme et de sélection de banque permettant de passer d'un son à l'autre sur l'appareil MIDI externe.
LSB (Bank Select LSB)	OFF, 0–127	
PC (Program Change)	OFF, 1–128	
VOL (Volume)	OFF, 0–127	Permet de régler le volume de l'appareil MIDI externe
PCH BND (Bender Lever Switch)	OFF, ON	Spécifie si le levier <b>pitch bend</b> contrôle l'appareil MIDI externe (ON) ou non (OFF)
MOD CTL (Modulation Lever Switch)	OFF, ON	Spécifie si le <b>levier modulation</b> contrôle l'appareil MIDI externe (ON) ou non (OFF)
HOLD P (Hold Pedal Switch)	OFF, ON	Spécifie si une <b>pédale</b> connectée à la prise <b>Hold</b> contrôle l'appareil MIDI externe (ON) ou non (OFF)
CTL P1 (Control Pedal1 Switch)	OFF, ON	Spécifie si une <b>pédale</b> connectée à la prise <b>CTRL 1</b> contrôle l'appareil MIDI externe (ON) ou non (OFF)
CTL P2 (Control Pedal2 Switch)	OFF, ON	Spécifie si une <b>pédale</b> connectée à la prise <b>CTRL 2</b> contrôle l'appareil MIDI externe (ON) ou non (OFF)
A1–A6 (Assignable Knob1–6)	OFF, ON	Spécifie si les boutons « SOUND MODIFY » <b>1–6</b> contrôlent l'appareil MIDI externe (ON) ou non (OFF) en cas d'utilisation des boutons « SOUND MODIFY » <b>1–6</b> pour contrôler « ASSIGN 1–6 Les fonctions à contrôler sont spécifiées par « System>onglet Knob> Sound Modify > Knob 1–6 Assign» Toutefois, les messages MIDI sont transmis à l'appareil MIDI externe uniquement si le réglage Sound Modify Knob 1–6 Assign est défini sur « CC01–31, 33–95, PITCH BEND, or AFTERTOUCH »
S1 (Sélecteur S1), S2 (Sélecteur S2)	OFF, ON	Spécifie si les boutons <b>S1 / S2</b> contrôlent l'appareil MIDI externe (ON) ou non (OFF). Les fonctions à contrôler sont spécifiées par « System>onglet S1/S2>Switch S1, S2 Assign » Toutefois, les messages MIDI sont transmis à l'appareil MIDI externe uniquement si le réglage « Switch S1 or S2 Assign » est défini sur « CC01–31, 33–95, or AFTERTOUCH »

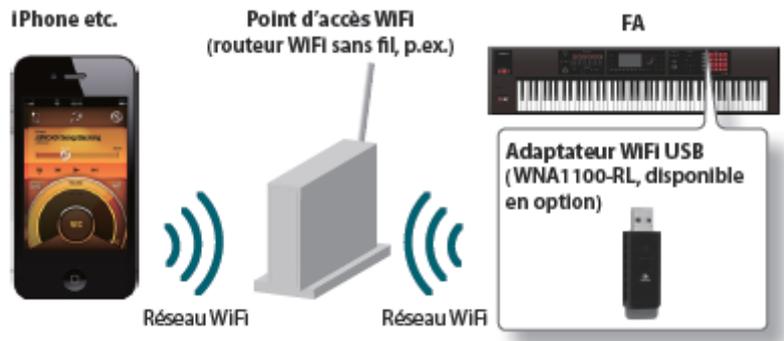
Paramètre	Valeur	
DBEAM (Sélecteur D-BEAM)	OFF, ON	<p>Spécifie si le contrôleur <b>D-BEAM</b> contrôle l'appareil MIDI externe (ON) ou non (OFF) lorsque le réglage <b>ASSIGNABLE</b> du contrôleur <b>D-BEAM</b> est activé.</p> <p>La fonction à contrôler est spécifiée par « System&gt;onglet D-Beam&gt;D-Beam Assign »</p> <p>Toutefois, les messages MIDI sont transmis à l'appareil MIDI externe uniquement si le réglage « D-Beam Assign » est défini sur « CC01–31, 33–95, BEND DOWN, BEND UP, or AFTERTOUCH »</p>

### 2.13.3 Connexion sans fil à un réseau local : WiFi

2.13.3.1	Pourquoi une connexion WiFi ?	172
2.13.3.2	Méthode de connexion de base : « Connect by WPS »	172
2.13.3.3	Réglages pour la communication WiFi	174

#### 2.13.3.1 Pourquoi une connexion WiFi ?

En branchant un adaptateur WiFi-USB (WNA1100-RL, vendu séparément) à la prise USB FOR UPDATE du FA, vous pouvez utiliser des applications sur dispositifs sans fil (comme l'appli «Air Recorder» pour iPhone).



#### Éléments requis pour une connexion WiFi

- ✓ Adaptateur WiFi USB (WNA1100-RL, vendu séparément)
- ✓ Point d'accès sans fil à un réseau local (routeur WiFi, p.ex.) \*1 \*2 \*3
- ✓ iPhone ou iPod touch etc.

\*1 Le point d'accès WiFi utilisé doit accepter le protocole WPS. Si votre point d'accès WiFi ne reconnaît pas le protocole WPS, vous pouvez utiliser la procédure décrite sous «Connexion à un point d'accès WiFi de votre choix (SELECT ACCESS POINT)» (paragraphe 2.13.3.3.2 ci-dessous).

\*2 Il est impossible de garantir une connexion avec tous les types de points d'accès WiFi.

\*3 Si vous ne parvenez pas à vous connecter au point d'accès WiFi, essayez de vous connecter en mode Ad-Hoc (paragraphe 2.13.3.3.3 ci-dessous).

#### 2.13.3.2 Méthode de connexion de base : « Connect by WPS »

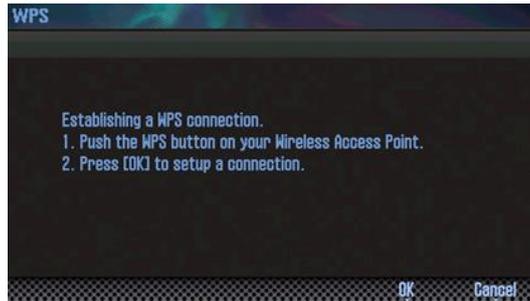
La première fois que vous connectez le FA à un réseau WiFi, il faut effectuer la procédure suivante (WPS) pour rejoindre le réseau.

Cette procédure n'est à effectuer que la première fois. (Une fois que la connexion au réseau a été établie, cette procédure n'est plus nécessaire.)

#### Qu'est-ce que le « WPS » ?

Le WPS est un protocole de réseau local WiFi simplifiant la configuration des réglages de sécurité lors de la connexion à un point d'accès. Nous recommandons l'utilisation du protocole WPS lors de la connexion WiFi à un point d'accès.

- 1. Branchez un adaptateur WiFi-USB (WNA1100-RL, vendu séparément) à la prise USB FOR UPDATE du FA.  
Remarque : Ne mettez jamais l'instrument hors tension et ne débranchez jamais l'adaptateur WiFi-USB quand l'écran affiche «Processing...»
- 2. Sélectionnez le bouton **MENU** «Wireless» «WPS». La page «WPS» s'affiche.



- 3. Effectuez l'opération WPS sur le point d'accès WiFi (exemple: appuyez sur le bouton WPS du point d'accès).  
Pour savoir quelle opération WPS effectuer sur votre point d'accès WiFi, consultez le mode d'emploi du point d'accès.
- 4. Appuyez sur le bouton **6** (« OK ») du FA pour établir la connexion et ouvrir la page de statut (« WIRELESS STATUS », 2.13.3.3.1 ci-dessous)
- 5. Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.  
La connexion sans fil vous permet d'exploiter une application iPhone comme « Air Recorder ».
- Choisissez «FA-06 08» à la page de sélection d'instrument de l'application iPhone.

Remarque : Le dispositif (iPhone ou autre) sur lequel tourne l'appli doit être relié au même réseau.

Nota :

- ✓ Les données de connexion sont mémorisées quand vous effectuez l'opération WPS. La prochaine fois, le dispositif se connectera automatiquement au réseau sans fil.
- ✓ Toutes les données de connexion sont effacées si vous rétablissez les réglages d'usine.
- ✓ Les données de connexion ne sont pas incluses dans les données archivées sur la carte SD.

### 2.13.3.2.1 Indications à l'écran

Le statut de la connexion WiFi apparaît dans le haut de l'écran.



Icône	Explication
	La connexion WiFi est en place. Les trois barres indiquent le niveau du signal (la force du signal radio du point d'accès).
	L'adaptateur WiFi USB est inséré mais il n'est pas connecté à un point d'accès à un réseau WiFi.
	L'adaptateur WiFi USB n'est pas inséré (rien n'est affiché).
	Mode Ad-Hoc (paragraphe 2.13.3.3.1 ci-dessous).

### 2.13.3.3 Réglages pour la communication WiFi

Vous pouvez afficher et modifier les réglages de connexion WiFi.

2.12.3.3.1	Etat de la connexion : « Wireless Status »	174
2.12.3.3.2	Connexion à un point d'accès WiFi de votre choix : « Select Access Point »	174
2.12.3.3.3	Autres réglages : Wireless Options »	175
2.12.3.3.4	Vérifier les adresses IP et MAC (WIRELESS INFORMATION)	177

#### 2.13.3.3.1 État de la connexion : « Wireless Status »

Cette page affiche l'état de la connexion WiFi.

- 1. bouton **MENU** → «**Wireless**» pour ouvrir la page «**Wireless Status** »



Écran	Explication
CONNECTED	La connexion WiFi est en place. Le nom du point d'accès WiFi est affiché
NOW CONNECTING	Une connexion WiFi à un point d'accès s'établit
NOT CONNECTED	L'adaptateur WiFi-USB est connecté mais il n'est pas relié à un point d'accès sans fil
NOT AVAILABLE	L'adaptateur WiFi-USB n'est pas connecté
AD-HOC MODE	Mode Ad-Hoc. Les identifiants «Ad-Hoc SSID» et «Ad-Hoc Key» sont affichés. Voyez «Connexion en mode Ad-Hoc (Ad-Hoc Mode)» (paragraphe 2.13.3.3.3 ci-dessous).

#### Rôle des boutons de fonction

Bouton	Explication
<b>2</b> (Select AP)	Affiche une page permettant de sélectionner un point d'accès WiFi puis de s'y connecter
<b>3</b> (WPS)	Connexion avec le protocole WPS.
<b>4</b> (Options)	Réglage de «Wireless ID» ou de «Ad-Hoc Mode» (paragraphe 2.13.3.3.3 ci-dessous)
<b>5</b> (Information)	[Affichage de l'adresse IP et de l'adresse MAC

#### 2.13.3.3.2 Connexion à un point d'accès WiFi de votre choix : « Select Access Point »

Cette méthode permet de choisir un point d'accès WiFi dans la liste affichée.

Nota : Les standards WiFi 802.11g/n (2.4GHz) et les modes d'authentification WPA/WPA2 sont reconnus.

- 1. bouton **MENU** → «Wireless» → «Select AP» pour ouvrir la page «**SELECT ACCESS POINT**»



Nota :

- ✓ Un symbole « » indique le point d'accès au réseau WiFi en vigueur.
- ✓ Vous pouvez mettre la liste à jour en appuyant sur le bouton 6 (« Refresh »).

- 2. Sélectionnez un point d'accès WiFi et appuyez sur le bouton 7 (« Select »).

Nota :

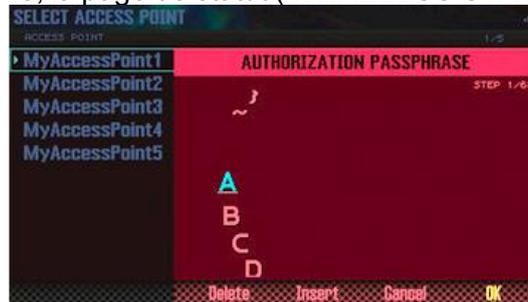
- ✓ La connexion au point d'accès WiFi de votre choix est établie.
- ✓ Si vous utilisez ce point d'accès pour la première fois, la page «WIRELESS STATUS» apparaît.
- ✓ Si vous vous êtes déjà connecté à ce point d'accès dans le passé, appuyez simplement sur le bouton 7 (« Select ») pour établir la connexion. Quand la connexion est établie, la page de statut («Wireless Status») réapparaît à l'écran.

### Page d'autorisation (AUTHORIZATION)

- 3. Entrez le code de sécurité (mot de passe) de votre point d'accès WiFi et appuyez sur le bouton 7 (« OK »).

Pour savoir comment entrer les caractères, voyez «Sauvegarder un Studio Set» (paragraphe 2.5.2 ci-dessus).

Nota : N'insérez PAS d'espace à la fin du mot (de la phrase) de passe. Quand la connexion est établie, la page de statut («WIRELESS STATUS ») réapparaît à l'écran.



Quand la connexion est établie, la page de statut («WIRELESS STATUS ») réapparaît à l'écran.

#### [2.13.3.3 Autres réglages : Wireless Options »](#)

Effectuez les réglages «Wireless ID» ou «Ad-Hoc Mode».

- 1. bouton **MENU** «Wireless» «Options» pour ouvrir la page «WIRELESS OPTIONS»

Paramètre	Explication
Wireless ID	Spécifie les derniers chiffres du nom d'unité du FA' ainsi que l'«Ad-Hoc SSID» (FA) que vous verrez dans l'appli utilisée En règle générale, entrez «0» mais si vous utilisez plusieurs instruments identiques, vous pouvez entrer un numéro «Wireless ID» compris dans la plage 1~99 pour le nom de dispositif et l'identifiant «Ad-Hoc SSID» de chaque instrument.

Paramètre	Explication
	Si Wireless ID = 0, «FA-06 08» (réglage par défaut) Si Wireless ID = 1, «FA-06 08_1» : Si Wireless ID = 99, «FA-06 08_99»
Ad-Hoc Mode	Active/coupe le mode Ad-Hoc
Ad-Hoc Channel	Détermine le canal (1~11) pour le mode Ad-Hoc

### Connexion en mode Ad-Hoc (Ad-Hoc Mode)

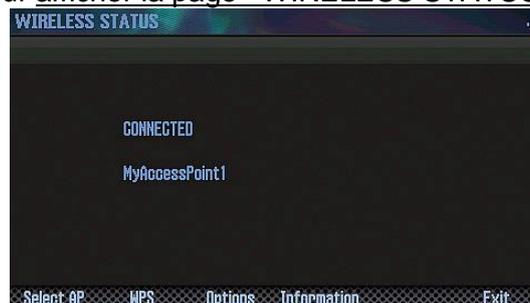
Le mode « Ad-Hoc » permet de brancher le FA directement à un iPhone ou un autre dispositif sans fil sans utiliser de point d'accès à un réseau WiFi. Cela vous permet d'utiliser le FA avec un iPhone ou autre dispositif WiFi quand le point d'accès que vous utilisez généralement est indisponible (quand vous n'êtes pas chez vous etc.).



Restrictions : L'iPod touch ou tout autre dispositif WiFi branché en mode Ad-Hoc est incapable de se connecter à l'internet ou à un autre dispositif WiFi. Cependant, un iPhone ou autre dispositif WiFi cellulaire peut se brancher à l'internet par connexion cellulaire.

Sachez que si vous utilisez une connexion cellulaire à l'internet, vous risquez d'encourir des frais parfois considérables (selon votre formule d'abonnement).

- 1. bouton **MENU** → «Wireless» → «Options» pour ouvrir la page «WIRELESS OPTIONS»
- 2. Activez le mode Ad-Hoc : «Channel» permet de choisir un canal (1~11) pour le mode Ad-Hoc.  
En général, il n'y a pas besoin de changer le canal. Changez le canal si vous avez des problèmes de connexion.
- 3. bouton **EXIT** pour afficher la page «WIRELESS STATUS»



L'identifiant «Ad-Hoc SSID» (FA-06 08) et le code «Ad-Hoc Key» (une chaîne de 5 caractères) s'affichent.

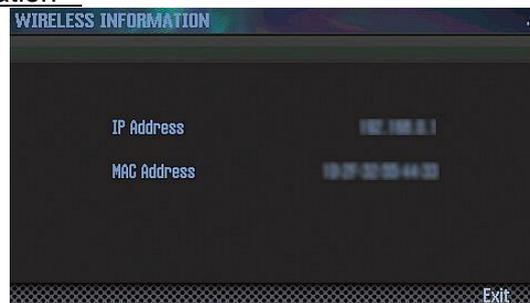
Nota : L'identifiant Ad-Hoc SSID (FA-06 08) correspond au réglage «Wireless ID» que vous avez entré à la page «WIRELESS OPTIONS».

- 4. Sur l'iPhone ou autre dispositif sans fil à connecter, sélectionnez l'identifiant Ad-Hoc SSID affiché à la page illustrée ci-dessus pour établir la connexion  
Sur un iPhone, par exemple, sélectionnez [Réglages] [Wi-Fi] [Choisissez un réseau] pour sélectionner l'identifiant «Ad-Hoc SSID» ci-dessus. Une page d'entrée de mot de passe apparaît: entrez le code «Ad-Hoc Key» indiqué ci-dessus  
Pour savoir comment connecter un iPhone ou un autre dispositif à un réseau WiFi, voyez le mode d'emploi du dispositif en question.
- 5. Pour mettre fin à la connexion en mode Ad-Hoc, rétablissez les réglages antérieurs de l'iPhone sous [Réglages] [Wi-Fi] [Choisissez un réseau].

#### 2.13.3.3.4 Vérifier les adresses IP et MAC (WIRELESS INFORMATION)

Vous pouvez vérifier les adresses IP et MAC.

- Utilisez le bouton **MENU** → «Wireless» → «Information» pour afficher la page « Wireless Information »



Nota : L'adresse MAC figure sur le dessous de l'adaptateur WiFi-USB (WNA1100-RL, vendu séparément).

## 2.14 APPENDICES (À compléter)

- ✓ Cartes SD
- ✓ Liste « Chord Memory »
- ✓ Schéma de principe
- ✓ Messages d'erreur
- ✓ Dépannage
- ✓ Tableau d'équipement MIDI
- ✓ Fiche technique
-

### 3 Data Lists

Extrait du fichier PDF « 6-FA-06\_08\_SoundList\_je01\_W\_LD.PDF ».

<b>3.1</b>	<b>LISTE DES « STUDIO SETS » D'USINE : BANQUE « PRESET »</b>	<b>179</b>
<b>3.2</b>	<b>LISTE DES « STUDIO SETS » UTILISATEURS : BANQUE « USER »</b>	<b>179</b>
<b>3.3</b>	<b>LISTE DES « TONES » ÉLÉMENTAIRES « SUPERNATURAL ACOUSTIC »</b>	<b>180</b>
<b>3.4</b>	<b>LISTE DES « TONES » ÉLÉMENTAIRES « SUPERNATURAL SYNTH »</b>	<b>181</b>

#### 3.1 Liste des « Studio Sets » d'usine : Banque « Preset »

No	Studio Set Name	MSB	LSB	PC
1	FA Preview	85	64	1
2	Jazz Duo	85	64	2
3	C .Bass/73Tine	85	64	3
4	F .Bass/P .Reed	85	64	4
5	Piano + Strings	85	64	5
6	Dynamic Str	85	64	6
7	Phase Time	85	64	7
8	Slow Spinner	85	64	8
9	Golden Layer+Pno	85	64	9
10	Try Oct Piano	85	64	10
11	BIG Stack Lead	85	64	11
12	In Trance	85	64	12
13	TB Clone	85	64	13
14	Club Stack	85	64	14
15	Master Control	85	64	15
16	XYZ Files	85	64	16
17	Fairies	85	64	17
18	Pacer	85	64	18
19	Voyager	85	64	19
20	Mare Tranquilis	85	64	20
21	Icicles	85	64	21
22	Antique 5th	85	64	22
23	Cutoff Control	85	64	23
24	Fat Boy	85	64	24
25	Now Leaving	85	64	25
26	Instant Track	85	64	26
27	Waiting	85	64	27
28	Quasar	85	64	28
29	Slow Moves	85	64	29
30	Underwater	85	64	30
31	Creamy	85	64	31
32	Mega Phase	85	64	32
33	Retrox	85	64	33
34	Red Alert	85	64	34
35	Goes A Pad	85	64	35
36	Overture	85	64	36
37	Pioneers	85	64	37
38	Analog Bells	85	64	38
39	Electronic Bass	85	64	39
40	Signs Of Life	85	64	40
41	Aurora	85	64	41
42	Sine Ld & More	85	64	42
43	Silk Road	85	64	43
44	Busy Line	85	64	44
45	SearingCOSM POLY	85	64	45
46	Dear .GA2	85	64	46
47	Synth Pop Music	85	64	47
48	Orch Brass	85	64	48
49	Orch Str+Wind	85	64	49
50	Brazilian Accord	85	64	50
51	OSC Sync Cycle	85	64	51
52	Piano +Fireflies	85	64	52
53	Hop! Step! xxxx!	85	64	53
54	SlapBs/TWahClavi	85	64	54
55	Origin of Ours . .	85	64	55
56	Dear My Friends	85	64	56
57	Nice Brass Sect	85	64	57
58	SynStr /SoloLead	85	64	58
59	DistBs /TranceChd	85	64	59
60	SN FingBs/Ac .Gtr	85	64	60
61	The Begin of A	85	64	61
62	Emotionally Pad	85	64	62
63	Seq:Templete	85	64	63
64	GM2 Templete	85	64	64

#### 3.2 Liste des « Studio Sets » Utilisateurs : Banque « User »

\* When shipped from the factory, all USER locations were set to INIT STUDIO .

No	Studio Set Name	MSB	LSB	PC
1–128	INIT STUDIO	85	0	1–128
129–256	INIT STUDIO	85	1	1–128
257–384	INIT STUDIO	85	2	1–128

### 3.3 Liste des « Tones » élémentaires « SuperNatural Accoustic »

User 1-128 (MSB:89, LSB:0, PC:1-128)

No	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Full Grand 1	Ac .Piano	89	64	1
2	Full Grand 2	Ac .Piano	89	64	2
3	Full Grand 3	Ac .Piano	89	64	3
4	Deep Grand	Ac .Piano	89	64	4
5	BrightGrand	Ac .Piano	89	64	5
6	UprightPiano	Ac .Piano	89	64	6
7	Mono Grand	Ac .Piano	89	64	7
8	Rock Grand	Ac .Piano	89	64	8
9	HonkyTonk Pf	Ac .Piano	89	64	9
10	'76 Pure	E .Piano1	89	64	10
11	'73 Pure	E .Piano1	89	64	11
12	'76 Stage	E .Piano1	89	64	12
13	'73 Stage	E .Piano1	89	64	13
14	'76 Tine	E .Piano1	89	64	14
15	'73 Tine	E .Piano1	89	64	15
16	'81 Tine	E .Piano1	89	64	16
17	Felt Tine	E .Piano1	89	64	17
18	Dyno Tine	E .Piano1	89	64	18
19	Tea Time	E .Piano1	89	64	19
20	Small Space	E .Piano1	89	64	20
21	Phaser Dyno	E .Piano1	89	64	21
22	90 Shift EP	E .Piano1	89	64	22
23	SlowSpin EP	E .Piano1	89	64	23
24	Phaser Tine	E .Piano1	89	64	24
25	TcDlyEP CC18	E .Piano1	89	64	25
26	Flanger Tine	E .Piano1	89	64	26
27	Chorus Tine	E .Piano1	89	64	27
28	JC ChorusEP	E .Piano1	89	64	28
29	Dirty Tine	E .Piano1	89	64	29
30	Pure Reed	E .Piano1	89	64	30
31	'68 Reed	E .Piano1	89	64	31
32	Vibrato Reed	E .Piano1	89	64	32
33	Dirty Reed	E .Piano1	89	64	33
34	Super Clav	Clav	89	64	34
35	Pure ClavCA1	Clav	89	64	35
36	Pure ClavCA2	Clav	89	64	36
37	Pure ClavCB1	Clav	89	64	37
38	Pure ClavCB2	Clav	89	64	38
39	Deep Clav	Clav	89	64	39
40	Drive Clav	Clav	89	64	40
41	Dist Clav	Clav	89	64	41
42	Phaser Clav1	Clav	89	64	42
43	Phaser Clav2	Clav	89	64	43
44	Spacy Clav	Clav	89	64	44
45	SoftSpinClav	Clav	89	64	45
46	Twah Clav	Clav	89	64	46
47	Awah Clav	Clav	89	64	47
48	PwahClv1CC18	Clav	89	64	48
49	PwahClv2CC18	Clav	89	64	49
50	B3 Jazz 1	E .Organ	89	64	50
51	B3 Jazz 2	E .Organ	89	64	51
52	B3 Jazz 3	E .Organ	89	64	52
53	B3 Jazz 4	E .Organ	89	64	53
54	B3 Jazz 5	E .Organ	89	64	54
55	B3 Jazz 6	E .Organ	89	64	55
56	B3 Jazz 7	E .Organ	89	64	56
57	B3 Full D	E .Organ	89	64	57
58	B3 Bossa	E .Organ	89	64	58
59	C3 Rock 1	E .Organ	89	64	59
60	C3 Rock 2	E .Organ	89	64	60

User 129-256 (MSB:89, LSB:1, PC:1-128)

No	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
61	C3 Rock 3	E .Organ	89	64	61
62	C3 Rock 4	E .Organ	89	64	62
63	C3 Rock 5	E .Organ	89	64	63
64	C3 Rock 6	E .Organ	89	64	64
65	Pure Wheel 1	E .Organ	89	64	65
66	Pure Wheel 2	E .Organ	89	64	66
67	Pure Wheel 3	E .Organ	89	64	67
68	Nostalgie 1	E .Organ	89	64	68
69	Nostalgie 2	E .Organ	89	64	69
70	Nostalgie 3	E .Organ	89	64	70
71	Nostalgie 4	E .Organ	89	64	71
72	Ac Bass 1	Ac .Bass	89	64	72
73	Ac Bass 2	Ac .Bass	89	64	73
74	Fing Bass 1	E .Bass	89	64	74
75	Fing Bass 2	E .Bass	89	64	75
76	Comp FingBs	E .Bass	89	64	76
77	Phaser Fing1	E .Bass	89	64	77
78	Phaser Fing2	E .Bass	89	64	78
79	Slap Bass	E .Bass	89	64	79
80	Pick Bass	E .Bass	89	64	80
81	Muted Bass	E .Bass	89	64	81
82	LowBoostPick	E .Bass	89	64	82
83	OD Pick Bass	E .Bass	89	64	83
84	Classic Gtr	Ac .Guitar	89	64	84
85	Solid GutGt	Ac .Guitar	89	64	85
86	Gut Guitar	Ac .Guitar	89	64	86
87	ArpegSteelGt	Ac .Guitar	89	64	87
88	StrumSteelGt	Ac .Guitar	89	64	88
89	StringsSect1	Ensemble Strings	89	64	89
90	StringsSect2	Ensemble Strings	89	64	90
91	5th Down Str	Ensemble Strings	89	64	91
92	Slow Strings	Ensemble Strings	89	64	92
93	Tape Strings	Ensemble Strings	89	64	93
94	Marcato Str	Ensemble Strings	89	64	94
95	MarcatoWarm	Ensemble Strings	89	64	95
96	Strings Stac	Ensemble Strings	89	64	96
97	Strings Pizz	Ensemble Strings	89	64	97
98	Strings Trem	Ensemble Strings	89	64	98
99	Deep Grand 2	Ac .Piano	89	64	99
100	Hex-Cho Tine	E .Piano1	89	64	100

## 3.4 Liste des « Tones » élémentaires « SuperNatural Synth »

No	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	JP8 Strings1	Synth Pad/Strings	95	64	1
2	JP8 Strings2	Synth Pad/Strings	95	64	2
3	JP8 Strings3	Synth Pad/Strings	95	64	3
4	JP8 Strings4	Synth Pad/Strings	95	64	4
5	JP8 Strings5	Synth Pad/Strings	95	64	5
6	JP8 Strings6	Synth Pad/Strings	95	64	6
7	JP8 Strings7	Synth Pad/Strings	95	64	7
8	JP8 Strings8	Synth Pad/Strings	95	64	8
9	JP8 Strings9	Synth Pad/Strings	95	64	9
10	JP8Strings10	Synth Pad/Strings	95	64	10
11	JP8Strings11	Synth Pad/Strings	95	64	11
12	JP8Strings12	Synth Pad/Strings	95	64	12
13	JP8Strings13	Synth Pad/Strings	95	64	13
14	JP8Strings14	Synth Pad/Strings	95	64	14
15	JP8Strings15	Synth Pad/Strings	95	64	15
16	JP8Strings16	Synth Pad/Strings	95	64	16
17	JP-8 Pad 1	Synth Pad/Strings	95	64	17
18	JP-8 Pad 2	Synth Pad/Strings	95	64	18
19	JP-8 Pad 3	Synth Pad/Strings	95	64	19
20	JP-8 Pad 4	Synth Pad/Strings	95	64	20
21	JUNO Str 1	Synth Pad/Strings	95	64	21
22	JUNO Str 2	Synth Pad/Strings	95	64	22
23	JUNO Str 3	Synth Pad/Strings	95	64	23
24	JX Strings	Synth Pad/Strings	95	64	24
25	OB Strings 1	Synth Pad/Strings	95	64	25
26	OB Strings 2	Synth Pad/Strings	95	64	26
27	OB Strings 3	Synth Pad/Strings	95	64	27
28	OB Strings 4	Synth Pad/Strings	95	64	28
29	OB Strings 5	Synth Pad/Strings	95	64	29
30	OB Strings 6	Synth Pad/Strings	95	64	30
31	Vintage 1	Synth Pad/Strings	95	64	31
32	Vintage 2	Synth Pad/Strings	95	64	32
33	Vintage 3	Synth Pad/Strings	95	64	33
34	Vintage 4	Synth Pad/Strings	95	64	34
35	Vintage 5	Synth Pad/Strings	95	64	35
36	Vintage 6	Synth Pad/Strings	95	64	36
37	Vintage 7	Synth Pad/Strings	95	64	37
38	Vintage 8	Synth Pad/Strings	95	64	38
39	Vintage 9	Synth Pad/Strings	95	64	39
40	Vintage 10	Synth Pad/Strings	95	64	40
41	Vintage 11	Synth Pad/Strings	95	64	41
42	Soft Pad 1	Synth Pad/Strings	95	64	42
43	Soft Pad 2	Synth Pad/Strings	95	64	43
44	Soft Pad 3	Synth Pad/Strings	95	64	44
45	Soft Pad 4	Synth Pad/Strings	95	64	45
46	Soft Pad 5	Synth Pad/Strings	95	64	46
47	Soft Pad 6	Synth Pad/Strings	95	64	47
48	Soft Pad 7	Synth Pad/Strings	95	64	48
49	Soft Pad 8	Synth Pad/Strings	95	64	49
50	Soft Pad 9	Synth Pad/Strings	95	64	50
51	Soft Pad 10	Synth Pad/Strings	95	64	51
52	Soft Pad 11	Synth Pad/Strings	95	64	52
53	Soft Pad 12	Synth Pad/Strings	95	64	53
54	Soft Pad 13	Synth Pad/Strings	95	64	54
55	Soft Pad 14	Synth Pad/Strings	95	64	55
56	Soft Pad 15	Synth Pad/Strings	95	64	56
57	Soft Pad 16	Synth Pad/Strings	95	64	57
58	Soft Pad 17	Synth Pad/Strings	95	64	58
59	Oct Str 1	Synth Pad/Strings	95	64	59
60	Oct Str 2	Synth Pad/Strings	95	64	60
61	Oct Str 3	Synth Pad/Strings	95	64	61
62	Oct Str 4	Synth Pad/Strings	95	64	62
63	Oct Str 5	Synth Pad/Strings	95	64	63
64	Oct Str 6	Synth Pad/Strings	95	64	64
65	Oct Str 7	Synth Pad/Strings	95	64	65
66	Cloud Pad	Synth Pad/Strings	95	64	66
67	Slow Pad 1	Synth Pad/Strings	95	64	67
68	Slow Pad 2	Synth Pad/Strings	95	64	68
69	Brite Str 1	Synth Pad/Strings	95	64	69
70	Brite Str 2	Synth Pad/Strings	95	64	70
71	Brite Str 3	Synth Pad/Strings	95	64	71
72	Brite Str 4	Synth Pad/Strings	95	64	72
73	Boreal Pad	Synth Pad/Strings	95	64	73
74	Flange Str	Synth Pad/Strings	95	64	74
75	Organ Pad 1	Synth Pad/Strings	95	64	75
76	Organ Pad 2	Synth Pad/Strings	95	64	76
77	Organ Pad 3	Synth Pad/Strings	95	64	77
78	Organ Pad 4	Synth Pad/Strings	95	64	78
79	Digi Str 1	Synth Pad/Strings	95	64	79
80	Digi Str 2	Synth Pad/Strings	95	64	80
81	Digi Pad 1	Synth Pad/Strings	95	64	81
82	Digi Pad 2	Synth Pad/Strings	95	64	82
83	Digi Pad 3	Synth Pad/Strings	95	64	83
84	Digi Pad 4	Synth Pad/Strings	95	64	84
85	Heaven Pad 1	Synth Pad/Strings	95	64	85
86	Heaven Pad 2	Synth Pad/Strings	95	64	86
87	Heaven Pad 3	Synth Pad/Strings	95	64	87
88	Heaven Pad 4	Synth Pad/Strings	95	64	88
89	Voice Heaven	Synth Pad/Strings	95	64	89
90	ChordOfCnada	Synth Pad/Strings	95	64	90
91	Awakening	Synth Pad/Strings	95	64	91
92	JP8 Hollow 1	Synth Pad/Strings	95	64	92
93	JP8 Hollow 2	Synth Pad/Strings	95	64	93
94	JP8 Hollow 3	Synth Pad/Strings	95	64	94
95	Hollow Pad 1	Synth Pad/Strings	95	64	95
96	Hollow Pad 2	Synth Pad/Strings	95	64	96
97	Simple Air	Synth Pad/Strings	95	64	97
98	Air Pad	Synth Pad/Strings	95	64	98
99	Glass Pad	Synth Pad/Strings	95	64	99
100	Flute Pad	Synth Pad/Strings	95	64	100
101	Seek Flute	Synth Pad/Strings	95	64	101
102	Syn Pad 1	Synth Pad/Strings	95	64	102
103	Syn Pad 2	Synth Pad/Strings	95	64	103
104	Syn Pad 3	Synth Pad/Strings	95	64	104
105	Syn Pad 4	Synth Pad/Strings	95	64	105
106	Syn Pad 5	Synth Pad/Strings	95	64	106
107	Syn Pad 6	Synth Pad/Strings	95	64	107
108	Syn Pad 7	Synth Pad/Strings	95	64	108
109	Syn Pad 8	Synth Pad/Strings	95	64	109
110	Syn Pad 9	Synth Pad/Strings	95	64	110
111	Syn Pad 10	Synth Pad/Strings	95	64	111
112	Syn Pad 11	Synth Pad/Strings	95	64	112
113	Syn Pad 12	Synth Pad/Strings	95	64	113
114	Syn Pad 13	Synth Pad/Strings	95	64	114
115	Syn Pad 14	Synth Pad/Strings	95	64	115
116	Syn Pad 15	Synth Pad/Strings	95	64	116
117	Syn Pad 16	Synth Pad/Strings	95	64	117
118	Syn Pad 17	Synth Pad/Strings	95	64	118
119	Syn Pad 18	Synth Pad/Strings	95	64	119
120	Syn Pad 19	Synth Pad/Strings	95	64	120
121	Syn Pad 20	Synth Pad/Strings	95	64	121
122	Syn Pad 21	Synth Pad/Strings	95	64	122
123	Syn Pad 22	Synth Pad/Strings	95	64	123
124	Syn Pad 23	Synth Pad/Strings	95	64	124
125	Hybrid Str 1	Synth Pad/Strings	95	64	125
126	Hybrid Str 2	Synth Pad/Strings	95	64	126
127	Hybrid Str 3	Synth Pad/Strings	95	64	127
128	LFO Pad 1	Synth Pad/Strings	95	64	128
129	LFO Pad 2	Synth Pad/Strings	95	65	1
130	RETROX 139	Synth Pad/Strings	95	65	2

## Data Lists - 3.4 Liste des « Tones » élémentaires « SuperNatural Synth »

No	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC	No	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
131	I Sync So	Synth Pad/Strings	95	65	3	201	PLS Pad 5	Pulsating	95	65	73
132	Sea Waves	Synth Pad/Strings	95	65	4	202	PLS Pad 6	Pulsating	95	65	74
133	FireFlies	Synth Pad/Strings	95	65	5	203	PLS Pad 7	Pulsating	95	65	75
134	Particles	Synth Pad/Strings	95	65	6	204	PLS Pad 8	Pulsating	95	65	76
135	Phr Str 1	Synth Pad/Strings	95	65	7	205	PLS Pad 9	Pulsating	95	65	77
136	Phr Str 2	Synth Pad/Strings	95	65	8	206	PLS Pad 10	Pulsating	95	65	78
137	Phr Str 3	Synth Pad/Strings	95	65	9	207	PLS Pad 11	Pulsating	95	65	79
138	Phr Str 4	Synth Pad/Strings	95	65	10	208	PLS Pad 12	Pulsating	95	65	80
139	Phr Str 5	Synth Pad/Strings	95	65	11	209	PLS Pad 13	Pulsating	95	65	81
140	Phr Str 6	Synth Pad/Strings	95	65	12	210	PLS Pad 14	Pulsating	95	65	82
141	Phr Str 7	Synth Pad/Strings	95	65	13	211	PLS Pad 15	Pulsating	95	65	83
142	Phr Str 8	Synth Pad/Strings	95	65	14	212	PLS Pad 16	Pulsating	95	65	84
143	Phr Str 9	Synth Pad/Strings	95	65	15	213	PLS Strings	Pulsating	95	65	85
144	Phr Str 10	Synth Pad/Strings	95	65	16	214	LFO Hollow	Pulsating	95	65	86
145	Phr Str 11	Synth Pad/Strings	95	65	17	215	Goes A Pad	Pulsating	95	65	87
146	Stone Pad	Synth Pad/Strings	95	65	18	216	Metal PLS	Pulsating	95	65	88
147	JP8 Stone 1	Synth Pad/Strings	95	65	19	217	Trip 2 Mars	Pulsating	95	65	89
148	JP8 Stone 2	Synth Pad/Strings	95	65	20	218	Fist Pumper1	Pulsating	95	65	90
149	Sweep Pad 1	Synth Pad/Strings	95	65	21	219	Fist Pumper2	Pulsating	95	65	91
150	Sweep Pad 2	Synth Pad/Strings	95	65	22	220	Pulsatron	Pulsating	95	65	92
151	Sweep Pad 3	Synth Pad/Strings	95	65	23	221	LFO Poly	Pulsating	95	65	93
152	Sweep Pad 4	Synth Pad/Strings	95	65	24	222	LFO Saw 1	Pulsating	95	65	94
153	Sweep Pad 5	Synth Pad/Strings	95	65	25	223	LFO Saw 2	Pulsating	95	65	95
154	Sweep Pad 6	Synth Pad/Strings	95	65	26	224	Thick Pans	Pulsating	95	65	96
155	Sweep Pad 7	Synth Pad/Strings	95	65	27	225	LFO Ripple	Pulsating	95	65	97
156	Sweep Pad 8	Synth Pad/Strings	95	65	28	226	JayMeJay	Pulsating	95	65	98
157	Sweep Pad 9	Synth Pad/Strings	95	65	29	227	Karmalog	Pulsating	95	65	99
158	Sweep Pad 10	Synth Pad/Strings	95	65	30	228	MINIM-L	Pulsating	95	65	100
159	Sweep Pad 11	Synth Pad/Strings	95	65	31	229	Trance Staff	Pulsating	95	65	101
160	Sweep Pad 12	Synth Pad/Strings	95	65	32	230	Radanceky	Pulsating	95	65	102
161	Sweep Pad 13	Synth Pad/Strings	95	65	33	231	12303	Pulsating	95	65	103
162	Sweep Pad 14	Synth Pad/Strings	95	65	34	232	Experiment	Pulsating	95	65	104
163	Sweep Pad 15	Synth Pad/Strings	95	65	35	233	Pulserelay	Pulsating	95	65	105
164	Sweep Pad 16	Synth Pad/Strings	95	65	36	234	Jazz Bubbles	Pulsating	95	65	106
165	Sweep Pad 17	Synth Pad/Strings	95	65	37	235	Psychoscilo	Pulsating	95	65	107
166	Chronic Pad	Synth Pad/Strings	95	65	38	236	PXZoon	Pulsating	95	65	108
167	Sweep JD	Synth Pad/Strings	95	65	39	237	Welding Bell	Pulsating	95	65	109
168	SweepNz Pad	Synth Pad/Strings	95	65	40	238	Glassphemia	Pulsating	95	65	110
169	HPF Pad	Synth Pad/Strings	95	65	41	239	Strobe Bell	Pulsating	95	65	111
170	Iso Pad	Synth Pad/Strings	95	65	42	240	Sawflutter	Pulsating	95	65	112
171	Reverie Pad	Synth Pad/Strings	95	65	43	241	Dronified	Pulsating	95	65	113
172	PWM Pad 1	Synth Pad/Strings	95	65	44	242	Tri-Vector	Pulsating	95	65	114
173	PWM Pad 2	Synth Pad/Strings	95	65	45	243	Syn Vox 1	Vox/Choir	95	65	115
174	Stack Pad	Synth Pad/Strings	95	65	46	244	Syn Vox 2	Vox/Choir	95	65	116
175	Fanta Synth	Synth Pad/Strings	95	65	47	245	Syn Vox 3	Vox/Choir	95	65	117
176	Deepity	Synth Pad/Strings	95	65	48	246	JD80 SoftVox	Vox/Choir	95	65	118
177	Fair Pad	Synth Pad/Strings	95	65	49	247	Valley Air	Vox/Choir	95	65	119
178	Revelation	Synth Pad/Strings	95	65	50	248	Vox Pad 1	Vox/Choir	95	65	120
179	Trance Pad	Synth Pad/Strings	95	65	51	249	Vox Pad 2	Vox/Choir	95	65	121
180	Alan's Pad	Synth Pad/Strings	95	65	52	250	Vox Pad 3	Vox/Choir	95	65	122
181	Dreamwarp	Synth Pad/Strings	95	65	53	251	Vox Pad 4	Vox/Choir	95	65	123
182	Emote String	Synth Pad/Strings	95	65	54	252	Vox Pad 5	Vox/Choir	95	65	124
183	PortamentPad	Synth Pad/Strings	95	65	55	253	5th Vox Pad	Vox/Choir	95	65	125
184	Cincosoft	Synth Pad/Strings	95	65	56	254	Moving Chr	Vox/Choir	95	65	126
185	5th Pad 1	Synth Pad/Strings	95	65	57	255	VP-330 Chr	Vox/Choir	95	65	127
186	5th Pad 2	Synth Pad/Strings	95	65	58	256	HyperVentChr	Vox/Choir	95	65	128
187	5th Pad 3	Synth Pad/Strings	95	65	59	257	Vento Choir	Vox/Choir	95	66	1
188	Metal Pad	Synth Pad/Strings	95	65	60	258	Scat Dow	Vox/Choir	95	66	2
189	Legend Pad	Synth Pad/Strings	95	65	61	259	JP8 Brs 1	Synth Brass	95	66	3
190	GlassFx Pad	Synth Pad/Strings	95	65	62	260	JP8 Brs 2	Synth Brass	95	66	4
191	Glass Forest	Synth Pad/Strings	95	65	63	261	JP8 Brs 3	Synth Brass	95	66	5
192	Jungle-Pool	Synth Pad/Strings	95	65	64	262	JP8 Brs 4	Synth Brass	95	66	6
193	Xadecimal	Synth Pad/Strings	95	65	65	263	JP8 Brs 5	Synth Brass	95	66	7
194	HPF Strings	Synth Pad/Strings	95	65	66	264	JP8 Brs 6	Synth Brass	95	66	8
195	Gate Game	Synth Pad/Strings	95	65	67	265	JUNO Brs 1	Synth Brass	95	66	9
196	Horror Pad	Synth Pad/Strings	95	65	68	266	JUNO Brs 2	Synth Brass	95	66	10
197	PLS Pad 1	Pulsating	95	65	69	267	JUNO Brs 3	Synth Brass	95	66	11
198	PLS Pad 2	Pulsating	95	65	70	268	JUNO Brs 4	Synth Brass	95	66	12
199	PLS Pad 3	Pulsating	95	65	71	269	JUNO Brs 5	Synth Brass	95	66	13
200	PLS Pad 4	Pulsating	95	65	72	270	JUNO Brs 6	Synth Brass	95	66	14

## Data Lists - 3.4 Liste des « Tones » élémentaires « SuperNatural Synth »

No	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
271	JUNO Brs 7	Synth Brass	95	66	15
272	JUNO Brs 8	Synth Brass	95	66	16
273	JUNO Brs 9	Synth Brass	95	66	17
274	JUNO Brs 10	Synth Brass	95	66	18
275	JP8000 Brs 1	Synth Brass	95	66	19
276	JP8000 Brs 2	Synth Brass	95	66	20
277	80s Brs 1	Synth Brass	95	66	21
278	80s Brs 2	Synth Brass	95	66	22
279	80s Brs 3	Synth Brass	95	66	23
280	80s Brs 4	Synth Brass	95	66	24
281	80s Brs 5	Synth Brass	95	66	25
282	80s Brs 6	Synth Brass	95	66	26
283	80s Brs 7	Synth Brass	95	66	27
284	80s Brs 8	Synth Brass	95	66	28
285	80s Brs 9	Synth Brass	95	66	29
286	80s Brs 10	Synth Brass	95	66	30
287	80s Brs 11	Synth Brass	95	66	31
288	SynBrs Str	Synth Brass	95	66	32
289	Analog Brs 1	Synth Brass	95	66	33
290	Analog Brs 2	Synth Brass	95	66	34
291	Analog Brs 3	Synth Brass	95	66	35
292	Analog Brs 4	Synth Brass	95	66	36
293	OB Brs	Synth Brass	95	66	37
294	Euro Express	Synth Brass	95	66	38
295	Syn Brs 1	Synth Brass	95	66	39
296	Syn Brs 2	Synth Brass	95	66	40
297	Syn Brs 3	Synth Brass	95	66	41
298	Syn Brs 4	Synth Brass	95	66	42
299	Syn Brs 5	Synth Brass	95	66	43
300	Syn Brs 6	Synth Brass	95	66	44
301	Syn Brs 7	Synth Brass	95	66	45
302	Syn Brs 8	Synth Brass	95	66	46
303	Syn Brs 9	Synth Brass	95	66	47
304	Syn Brs 10	Synth Brass	95	66	48
305	Syn Brs 11	Synth Brass	95	66	49
306	Syn Brs 12	Synth Brass	95	66	50
307	Syn Brs 13	Synth Brass	95	66	51
308	Soft SynBrs1	Synth Brass	95	66	52
309	Soft SynBrs2	Synth Brass	95	66	53
310	Soft SynBrs3	Synth Brass	95	66	54
311	Soft SynBrs4	Synth Brass	95	66	55
312	Soft SynBrs5	Synth Brass	95	66	56
313	Dyn SynBrs	Synth Brass	95	66	57
314	Quiet Brs	Synth Brass	95	66	58
315	Brassrub	Synth Brass	95	66	59
316	Poly Brass 1	Synth Brass	95	66	60
317	Poly Brass 2	Synth Brass	95	66	61
318	Poly Brass 3	Synth Brass	95	66	62
319	Poly Brass 4	Synth Brass	95	66	63
320	Poly Brass 5	Synth Brass	95	66	64
321	Octa Brass	Synth Brass	95	66	65
322	Reso Brs 1	Synth Brass	95	66	66
323	Reso Brs 2	Synth Brass	95	66	67
324	Slow Brs 1	Synth Brass	95	66	68
325	Slow Brs 2	Synth Brass	95	66	69
326	FM Brass	Synth Brass	95	66	70
327	Hybrid Brass	Synth Brass	95	66	71
328	Power JP	Synth Brass	95	66	72
329	Power SynBrs	Synth Brass	95	66	73
330	Love Brs	Synth Brass	95	66	74
331	LoveBrs Pad	Synth Brass	95	66	75
332	42 Brass	Synth Brass	95	66	76
333	80sBrsScoop1	Synth Brass	95	66	77
334	80sBrsScoop2	Synth Brass	95	66	78
335	ResoSweepBrs	Synth Brass	95	66	79
336	Porta Brs	Synth Brass	95	66	80
337	Xpand Brs 1	Synth Brass	95	66	81
338	Xpand Brs 2	Synth Brass	95	66	82
339	Saws Key 1	Synth PolyKey	95	66	83
340	Saws Key 2	Synth PolyKey	95	66	84
341	Saws Key 3	Synth PolyKey	95	66	85
342	Saws Key 4	Synth PolyKey	95	66	86
343	Saws Key 5	Synth PolyKey	95	66	87
344	Saws Key 6	Synth PolyKey	95	66	88
345	Saws Key 7	Synth PolyKey	95	66	89
346	Saws Key 8	Synth PolyKey	95	66	90
347	Saws Key 9	Synth PolyKey	95	66	91
348	Saws Key 10	Synth PolyKey	95	66	92
349	Laserthroat	Synth PolyKey	95	66	93
350	Poly Key 1	Synth PolyKey	95	66	94
351	Poly Key 2	Synth PolyKey	95	66	95
352	Poly Key 3	Synth PolyKey	95	66	96
353	Poly Key 4	Synth PolyKey	95	66	97
354	JP80 WaveSyn	Synth PolyKey	95	66	98
355	Poly Syn 1	Synth PolyKey	95	66	99
356	Poly Syn 2	Synth PolyKey	95	66	100
357	Poly Syn 3	Synth PolyKey	95	66	101
358	Poly Syn 4	Synth PolyKey	95	66	102
359	Poly Syn 5	Synth PolyKey	95	66	103
360	Poly Syn 6	Synth PolyKey	95	66	104
361	Poly Syn 7	Synth PolyKey	95	66	105
362	Poly Syn 8	Synth PolyKey	95	66	106
363	Poly Syn 9	Synth PolyKey	95	66	107
364	Poly Syn 10	Synth PolyKey	95	66	108
365	Poly Syn 11	Synth PolyKey	95	66	109
366	Poly Syn 12	Synth PolyKey	95	66	110
367	Poly Syn 13	Synth PolyKey	95	66	111
368	Poly Syn 14	Synth PolyKey	95	66	112
369	Poly Syn 15	Synth PolyKey	95	66	113
370	Poly Syn 16	Synth PolyKey	95	66	114
371	Poly Syn 17	Synth PolyKey	95	66	115
372	Poly Syn 18	Synth PolyKey	95	66	116
373	Poly Syn 19	Synth PolyKey	95	66	117
374	Poly Syn 20	Synth PolyKey	95	66	118
375	Poly Syn 21	Synth PolyKey	95	66	119
376	Poly Syn 22	Synth PolyKey	95	66	120
377	Poly Syn 23	Synth PolyKey	95	66	121
378	Poly Syn 24	Synth PolyKey	95	66	122
379	Poly Syn 25	Synth PolyKey	95	66	123
380	Poly Syn 26	Synth PolyKey	95	66	124
381	Saw Dtune	Synth PolyKey	95	66	125
382	Jester	Synth PolyKey	95	66	126
383	Fusion Decay	Synth PolyKey	95	66	127
384	Polysubito	Synth PolyKey	95	66	128
385	Wave Scan	Synth PolyKey	95	67	1
386	Wire String	Synth PolyKey	95	67	2
387	Brusky Key	Synth PolyKey	95	67	3
388	Cutter Key	Synth PolyKey	95	67	4
389	PolySyn Atk	Synth PolyKey	95	67	5
390	Harpsitone	Synth PolyKey	95	67	6
391	Digi Key 1	Synth PolyKey	95	67	7
392	Digi Key 2	Synth PolyKey	95	67	8
393	Digi Key 3	Synth PolyKey	95	67	9
394	Digi Key 4	Synth PolyKey	95	67	10
395	Digi Key 5	Synth PolyKey	95	67	11
396	Digi Key 6	Synth PolyKey	95	67	12
397	Digi Poly 1	Synth PolyKey	95	67	13
398	Digi Poly 2	Synth PolyKey	95	67	14
399	Bit Poly 1	Synth PolyKey	95	67	15
400	Bit Poly 2	Synth PolyKey	95	67	16
401	Bit Poly 3	Synth PolyKey	95	67	17
402	Bit Poly 4	Synth PolyKey	95	67	18
403	Bit Poly 5	Synth PolyKey	95	67	19
404	Bit Poly 6	Synth PolyKey	95	67	20
405	Bit Poly 7	Synth PolyKey	95	67	21
406	Bit Poly 8	Synth PolyKey	95	67	22
407	Bit Poly 9	Synth PolyKey	95	67	23
408	Bit Poly 10	Synth PolyKey	95	67	24
409	5th Poly 1	Synth PolyKey	95	67	25
410	5th Poly 2	Synth PolyKey	95	67	26

## Data Lists - 3.4 Liste des « Tones » élémentaires « SuperNatural Synth »

No	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
411	5th Poly 3	Synth PolyKey	95	67	27
412	Poly Aug 5th	Synth PolyKey	95	67	28
413	5th Key	Synth PolyKey	95	67	29
414	HPF Poly 1	Synth PolyKey	95	67	30
415	HPF Poly 2	Synth PolyKey	95	67	31
416	BPF Poly 1	Synth PolyKey	95	67	32
417	BPF Poly 2	Synth PolyKey	95	67	33
418	Sweep Poly 1	Synth PolyKey	95	67	34
419	Sweep Poly 2	Synth PolyKey	95	67	35
420	Sweep Poly 3	Synth PolyKey	95	67	36
421	Scoop Poly 1	Synth PolyKey	95	67	37
422	Scoop Poly 2	Synth PolyKey	95	67	38
423	Scoop Poly 3	Synth PolyKey	95	67	39
424	Scoop Poly 4	Synth PolyKey	95	67	40
425	Scoop Poly 5	Synth PolyKey	95	67	41
426	Scoop Poly 6	Synth PolyKey	95	67	42
427	Tekno Poly 1	Synth PolyKey	95	67	43
428	Tekno Poly 2	Synth PolyKey	95	67	44
429	Tekno Poly 3	Synth PolyKey	95	67	45
430	J-Pop Kira 1	Synth PolyKey	95	67	46
431	J-Pop Kira 2	Synth PolyKey	95	67	47
432	Square Poly	Synth PolyKey	95	67	48
433	Slow Poly	Synth PolyKey	95	67	49
434	Vox Poly	Synth PolyKey	95	67	50
435	S-SawPoly 1	Synth PolyKey	95	67	51
436	S-SawPoly 2	Synth PolyKey	95	67	52
437	S-SawPoly 3	Synth PolyKey	95	67	53
438	S-SawPoly 4	Synth PolyKey	95	67	54
439	S-SawPoly 5	Synth PolyKey	95	67	55
440	S-SawPoly 6	Synth PolyKey	95	67	56
441	S-SawPoly 7	Synth PolyKey	95	67	57
442	S-SawPoly 8	Synth PolyKey	95	67	58
443	S-SawPoly 9	Synth PolyKey	95	67	59
444	S-SawPoly 10	Synth PolyKey	95	67	60
445	S-SawPoly 11	Synth PolyKey	95	67	61
446	S-SawPoly 12	Synth PolyKey	95	67	62
447	S-SawPoly 13	Synth PolyKey	95	67	63
448	Trance Key 1	Synth PolyKey	95	67	64
449	Trance Key 2	Synth PolyKey	95	67	65
450	Trance Key 3	Synth PolyKey	95	67	66
451	Trance Key 4	Synth PolyKey	95	67	67
452	Trance Key 5	Synth PolyKey	95	67	68
453	Trance Key 6	Synth PolyKey	95	67	69
454	Delay Reso	Synth PolyKey	95	67	70
455	3Delay Poly	Synth PolyKey	95	67	71
456	JP80 FatPoly	Synth PolyKey	95	67	72
457	Poly Fat	Synth PolyKey	95	67	73
458	Trance Saw	Synth PolyKey	95	67	74
459	SoHo Lucky	Synth PolyKey	95	67	75
460	DLM SUM	Synth PolyKey	95	67	76
461	H@sWillFall	Synth PolyKey	95	67	77
462	A Log 4 Ana	Synth PolyKey	95	67	78
463	Log An A	Synth PolyKey	95	67	79
464	Androdrops	Synth PolyKey	95	67	80
465	Vntg Stack	Synth PolyKey	95	67	81
466	ANORMANALOG	Synth PolyKey	95	67	82
467	Don't you	Synth PolyKey	95	67	83
468	Nailbiter	Synth PolyKey	95	67	84
469	EinsZweiDry	Synth PolyKey	95	67	85
470	Analog Key 1	Synth PolyKey	95	67	86
471	Analog Key 2	Synth PolyKey	95	67	87
472	Paperclip	Synth PolyKey	95	67	88
473	Sqr Key	Synth PolyKey	95	67	89
474	Tri Key	Synth PolyKey	95	67	90
475	JP-8 PatchF2	Synth PolyKey	95	67	91
476	Fantasy 1	Synth Bellpad	95	67	92
477	Fantasy 2	Synth Bellpad	95	67	93
478	Fantasy 3	Synth Bellpad	95	67	94
479	Fantasy 4	Synth Bellpad	95	67	95
480	Fantasy 5	Synth Bellpad	95	67	96
481	Fantasy Pad	Synth Bellpad	95	67	97
482	What Key!	Synth Bellpad	95	67	98
483	EP-Cool Pad	Synth Bellpad	95	67	99
484	D50 Stack	Synth Bellpad	95	67	100
485	D-52 Babe	Synth Bellpad	95	67	101
486	Dreaming 1	Synth Bellpad	95	67	102
487	Dreaming 2	Synth Bellpad	95	67	103
488	Dreaming 3	Synth Bellpad	95	67	104
489	Dreaming 4	Synth Bellpad	95	67	105
490	Dreaming 5	Synth Bellpad	95	67	106
491	Dreaming 6	Synth Bellpad	95	67	107
492	Dreaming 7	Synth Bellpad	95	67	108
493	Dreambell	Synth Bellpad	95	67	109
494	DreamingBox	Synth Bellpad	95	67	110
495	New Jupiter	Synth Bellpad	95	67	111
496	Analog Dream	Synth Bellpad	95	67	112
497	Huge MIDI 1	Synth Bellpad	95	67	113
498	Huge MIDI 2	Synth Bellpad	95	67	114
499	Huge MIDI 3	Synth Bellpad	95	67	115
500	MIDI Key	Synth Bellpad	95	67	116
501	Pipe Key	Synth Bellpad	95	67	117
502	Vox Key	Synth Bellpad	95	67	118
503	Magichand	Synth Bellpad	95	67	119
504	AnalogBell 1	Synth Bellpad	95	67	120
505	AnalogBell 2	Synth Bellpad	95	67	121
506	AnalogBell 3	Synth Bellpad	95	67	122
507	AnalogBell 4	Synth Bellpad	95	67	123
508	Synth Sniper	Synth Bellpad	95	67	124
509	Temper Bell	Synth Bellpad	95	67	125
510	Icycle	Synth Bellpad	95	67	126
511	Pipe Chatter	Synth Bellpad	95	67	127
512	Spring Wind	Synth Bellpad	95	67	128
513	JP80 SynHarp	Synth Bellpad	95	68	1
514	Bell 1	Bell	95	68	2
515	Bell 2	Bell	95	68	3
516	Bell 3	Bell	95	68	4
517	Bell 4	Bell	95	68	5
518	Bell 5	Bell	95	68	6
519	Bell 6	Bell	95	68	7
520	Bell 7	Bell	95	68	8
521	Bell 8	Bell	95	68	9
522	Bell 9	Bell	95	68	10
523	Bell 10	Bell	95	68	11
524	Bell 11	Bell	95	68	12
525	Bell 12	Bell	95	68	13
526	Bell 13	Bell	95	68	14
527	Bell 14	Bell	95	68	15
528	Bell 15	Bell	95	68	16
529	Bell 16	Bell	95	68	17
530	Bell 17	Bell	95	68	18
531	Bell 18	Bell	95	68	19
532	Bell 19	Bell	95	68	20
533	Bell 20	Bell	95	68	21
534	Bell 21	Bell	95	68	22
535	Bell 22	Bell	95	68	23
536	Tower Bell	Bell	95	68	24
537	Tubular Bell	Bell	95	68	25
538	OrganBell 1	Bell	95	68	26
539	OrganBell 2	Bell	95	68	27
540	OrganBell 3	Bell	95	68	28
541	Kalimbell	Bell	95	68	29
542	JP80 Bell	Bell	95	68	30
543	Glass Amb	Bell	95	68	31
544	Digi Crystal	Bell	95	68	32
545	Icy Keys	Bell	95	68	33
546	JP-8 PatchH1	Bell	95	68	34
547	SEQ 1	Synth Seq/Pop	95	68	35
548	SEQ 2	Synth Seq/Pop	95	68	36
549	SEQ 3	Synth Seq/Pop	95	68	37
550	SEQ 4	Synth Seq/Pop	95	68	38

## Data Lists - 3.4 Liste des « Tones » élémentaires « SuperNatural Synth »

No	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
551	SEQ 5	Synth Seq/Pop	95	68	39
552	SEQ 6	Synth Seq/Pop	95	68	40
553	SEQ 7	Synth Seq/Pop	95	68	41
554	SEQ 8	Synth Seq/Pop	95	68	42
555	SEQ 9	Synth Seq/Pop	95	68	43
556	SEQ 10	Synth Seq/Pop	95	68	44
557	SEQ 11	Synth Seq/Pop	95	68	45
558	SEQ 12	Synth Seq/Pop	95	68	46
559	SEQ 13	Synth Seq/Pop	95	68	47
560	SEQ 14	Synth Seq/Pop	95	68	48
561	SEQ 15	Synth Seq/Pop	95	68	49
562	SEQ 16	Synth Seq/Pop	95	68	50
563	SEQ 17	Synth Seq/Pop	95	68	51
564	SEQ 18	Synth Seq/Pop	95	68	52
565	SEQ 19	Synth Seq/Pop	95	68	53
566	SEQ 20	Synth Seq/Pop	95	68	54
567	SEQ 21	Synth Seq/Pop	95	68	55
568	SEQ 22	Synth Seq/Pop	95	68	56
569	SEQ 23	Synth Seq/Pop	95	68	57
570	SEQ 24	Synth Seq/Pop	95	68	58
571	SEQ 25	Synth Seq/Pop	95	68	59
572	SEQ 26	Synth Seq/Pop	95	68	60
573	SEQ 27	Synth Seq/Pop	95	68	61
574	SEQ 28	Synth Seq/Pop	95	68	62
575	SEQ 29	Synth Seq/Pop	95	68	63
576	SEQ 30	Synth Seq/Pop	95	68	64
577	SEQ 31	Synth Seq/Pop	95	68	65
578	SEQ 32	Synth Seq/Pop	95	68	66
579	SEQ 33	Synth Seq/Pop	95	68	67
580	SEQ 34	Synth Seq/Pop	95	68	68
581	SEQ 35	Synth Seq/Pop	95	68	69
582	SEQ 36	Synth Seq/Pop	95	68	70
583	SEQ 37	Synth Seq/Pop	95	68	71
584	SEQ 38	Synth Seq/Pop	95	68	72
585	SEQ 39	Synth Seq/Pop	95	68	73
586	Stubby Mono	Synth Seq/Pop	95	68	74
587	Scrt Decay	Synth Seq/Pop	95	68	75
588	R&B Bs 1	Synth Bass	95	68	76
589	R&B Bs 2	Synth Bass	95	68	77
590	R&B Bs 3	Synth Bass	95	68	78
591	R&B Bs 4	Synth Bass	95	68	79
592	R&B Bs 5	Synth Bass	95	68	80
593	R&B Bs 6	Synth Bass	95	68	81
594	R&B Bs 7	Synth Bass	95	68	82
595	R&B Bs 8	Synth Bass	95	68	83
596	R&B Bs 9	Synth Bass	95	68	84
597	MG Bs 1	Synth Bass	95	68	85
598	MG Bs 2	Synth Bass	95	68	86
599	MG Bs 3	Synth Bass	95	68	87
600	MG Bs 4	Synth Bass	95	68	88
601	MG Bs 5	Synth Bass	95	68	89
602	MG Bs 6	Synth Bass	95	68	90
603	MG Bs 7	Synth Bass	95	68	91
604	MG Bs 8	Synth Bass	95	68	92
605	MG Bs 9	Synth Bass	95	68	93
606	MG Bs 10	Synth Bass	95	68	94
607	MG Bs 11	Synth Bass	95	68	95
608	MG Bs 12	Synth Bass	95	68	96
609	MG Bs 13	Synth Bass	95	68	97
610	MG Bs 14	Synth Bass	95	68	98
611	MG Bs 15	Synth Bass	95	68	99
612	MG Bs 16	Synth Bass	95	68	100
613	MG Bs 17	Synth Bass	95	68	101
614	MG Bs 18	Synth Bass	95	68	102
615	MG Bs 19	Synth Bass	95	68	103
616	MG Bs 20	Synth Bass	95	68	104
617	MG Bs 21	Synth Bass	95	68	105
618	MG Bs 22	Synth Bass	95	68	106
619	MG Bs 23	Synth Bass	95	68	107
620	MG Bs 24	Synth Bass	95	68	108

No	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
621	MG Bs 25	Synth Bass	95	68	109
622	MG Bs 26	Synth Bass	95	68	110
623	Thickness Bs	Synth Bass	95	68	111
624	Plastic Bs	Synth Bass	95	68	112
625	Alpha Bs 1	Synth Bass	95	68	113
626	Alpha Bs 2	Synth Bass	95	68	114
627	Alpha Bs 3	Synth Bass	95	68	115
628	Flat6Bs	Synth Bass	95	68	116
629	Decay Bs 1	Synth Bass	95	68	117
630	Decay Bs 2	Synth Bass	95	68	118
631	Decay Bs 3	Synth Bass	95	68	119
632	Decay Bs 4	Synth Bass	95	68	120
633	106 Bass 1	Synth Bass	95	68	121
634	106 Bass 2	Synth Bass	95	68	122
635	106 Bass 3	Synth Bass	95	68	123
636	106 Bass 4	Synth Bass	95	68	124
637	106 Bass 5	Synth Bass	95	68	125
638	Breakdown Bs	Synth Bass	95	68	126
639	Dopebass	Synth Bass	95	68	127
640	MC202 Bs 1	Synth Bass	95	68	128
641	MC202 Bs 2	Synth Bass	95	69	1
642	Pulse Bs 1	Synth Bass	95	69	2
643	Pulse Bs 2	Synth Bass	95	69	3
644	Pulse Bs 3	Synth Bass	95	69	4
645	Pulse Bs 4	Synth Bass	95	69	5
646	FM Bs 1	Synth Bass	95	69	6
647	FM Bs 2	Synth Bass	95	69	7
648	JP Bs	Synth Bass	95	69	8
649	Compu Bass 1	Synth Bass	95	69	9
650	Compu Bass 2	Synth Bass	95	69	10
651	Detune Bs 1	Synth Bass	95	69	11
652	Detune Bs 2	Synth Bass	95	69	12
653	Detune Bs 3	Synth Bass	95	69	13
654	Detune Bs 4	Synth Bass	95	69	14
655	Intrusive Bs	Synth Bass	95	69	15
656	SH-101 Bs 1	Synth Bass	95	69	16
657	SH-101 Bs 2	Synth Bass	95	69	17
658	Sweep Bs 1	Synth Bass	95	69	18
659	Sweep Bs 2	Synth Bass	95	69	19
660	Sweep Bs 3	Synth Bass	95	69	20
661	Sweep Bs 4	Synth Bass	95	69	21
662	Sweep Bs 5	Synth Bass	95	69	22
663	Sweep Bs 6	Synth Bass	95	69	23
664	Sweep Bs 7	Synth Bass	95	69	24
665	Rubbertouch	Synth Bass	95	69	25
666	P5 Bs 1	Synth Bass	95	69	26
667	P5 Bs 2	Synth Bass	95	69	27
668	P5 Bs 3	Synth Bass	95	69	28
669	P5 Bs 4	Synth Bass	95	69	29
670	P5 Bs 5	Synth Bass	95	69	30
671	Juno60 Bs	Synth Bass	95	69	31
672	D-50 Bs	Synth Bass	95	69	32
673	MKS-50 Bs	Synth Bass	95	69	33
674	Wide Bs 1	Synth Bass	95	69	34
675	Wide Bs 2	Synth Bass	95	69	35
676	Wide Bs 3	Synth Bass	95	69	36
677	Wide Bs 4	Synth Bass	95	69	37
678	BASSH 10	Synth Bass	95	69	38
679	Chow Bs 1	Synth Bass	95	69	39
680	Chow Bs 2	Synth Bass	95	69	40
681	House Bs	Synth Bass	95	69	41
682	JP-4 Bs	Synth Bass	95	69	42
683	SH Square Bs	Synth Bass	95	69	43
684	JunoSqr Bs 1	Synth Bass	95	69	44
685	JunoSqr Bs 2	Synth Bass	95	69	45
686	TB Bass 1	Synth Bass	95	69	46
687	TB Bass 2	Synth Bass	95	69	47
688	TB Dist Bs 1	Synth Bass	95	69	48
689	TB Dist Bs 2	Synth Bass	95	69	49
690	Agresso Bass	Synth Bass	95	69	50

## Data Lists - 3.4 Liste des « Tones » élémentaires « SuperNatural Synth »

No	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
691	Show Me Low	Synth Bass	95	69	51
692	Organ Bs	Synth Bass	95	69	52
693	Muffled Bass	Synth Bass	95	69	53
694	Garage Bs 1	Synth Bass	95	69	54
695	Garage Bs 2	Synth Bass	95	69	55
696	Low Bs 1	Synth Bass	95	69	56
697	Low Bs 2	Synth Bass	95	69	57
698	Low Bs 3	Synth Bass	95	69	58
699	Low Bs 4	Synth Bass	95	69	59
700	Low Bs 5	Synth Bass	95	69	60
701	Low Bs 6	Synth Bass	95	69	61
702	Tri Bass 1	Synth Bass	95	69	62
703	Tri Bass 2	Synth Bass	95	69	63
704	Fat Analog 1	Synth Bass	95	69	64
705	Fat Analog 2	Synth Bass	95	69	65
706	Reso Bs 1	Synth Bass	95	69	66
707	Reso Bs 2	Synth Bass	95	69	67
708	Reso Bs 3	Synth Bass	95	69	68
709	Reso Bs 4	Synth Bass	95	69	69
710	Reso Bs 5	Synth Bass	95	69	70
711	Reso Bs 6	Synth Bass	95	69	71
712	Reso Bs 7	Synth Bass	95	69	72
713	Reso Bs 8	Synth Bass	95	69	73
714	Reso Bs 9	Synth Bass	95	69	74
715	Reso Bs 10	Synth Bass	95	69	75
716	Reso Bs 11	Synth Bass	95	69	76
717	Reso Bs 12	Synth Bass	95	69	77
718	Reso Bs 13	Synth Bass	95	69	78
719	Reso Bs 14	Synth Bass	95	69	79
720	Reso Bs 15	Synth Bass	95	69	80
721	Reso Bs 16	Synth Bass	95	69	81
722	Reso Bs 17	Synth Bass	95	69	82
723	Reso Bs 18	Synth Bass	95	69	83
724	Reso Bs 19	Synth Bass	95	69	84
725	Reso Bs 20	Synth Bass	95	69	85
726	Reso Bs 21	Synth Bass	95	69	86
727	Reso Bs 22	Synth Bass	95	69	87
728	Reso Bs 23	Synth Bass	95	69	88
729	Reso Bs 24	Synth Bass	95	69	89
730	Camblast	Synth Bass	95	69	90
731	LA SynBs	Synth Bass	95	69	91
732	Fat SynBs	Synth Bass	95	69	92
733	Syn Bs 1	Synth Bass	95	69	93
734	Syn Bs 2	Synth Bass	95	69	94
735	Syn Bs 3	Synth Bass	95	69	95
736	Rubber Bs 1	Synth Bass	95	69	96
737	Rubber Bs 2	Synth Bass	95	69	97
738	Dynamic Bs 1	Synth Bass	95	69	98
739	Dynamic Bs 2	Synth Bass	95	69	99
740	Round Bs	Synth Bass	95	69	100
741	Acid Bs 1	Synth Bass	95	69	101
742	Acid Bs 2	Synth Bass	95	69	102
743	Acid Bs 3	Synth Bass	95	69	103
744	Acid Bs 4	Synth Bass	95	69	104
745	Acid Bs 5	Synth Bass	95	69	105
746	Acid Bs 6	Synth Bass	95	69	106
747	Spike Bs 1	Synth Bass	95	69	107
748	Spike Bs 2	Synth Bass	95	69	108
749	H&S Bass	Synth Bass	95	69	109
750	Short Bs 1	Synth Bass	95	69	110
751	Short Bs 2	Synth Bass	95	69	111
752	Short Bs 3	Synth Bass	95	69	112
753	HH Bs 1	Synth Bass	95	69	113
754	HH Bs 2	Synth Bass	95	69	114
755	HH Bs 3	Synth Bass	95	69	115
756	HH Bs 4	Synth Bass	95	69	116
757	HH Bs 5	Synth Bass	95	69	117
758	HH Bs 6	Synth Bass	95	69	118
759	Arpaccio	Synth Bass	95	69	119
760	Carmelcorn	Synth Bass	95	69	120
761	NoiseBs	Synth Bass	95	69	121
762	Soft Bs	Synth Bass	95	69	122
763	Slow Bs	Synth Bass	95	69	123
764	Square Bs 1	Synth Bass	95	69	124
765	Square Bs 2	Synth Bass	95	69	125
766	Square Bs 3	Synth Bass	95	69	126
767	Square Bs 4	Synth Bass	95	69	127
768	Squaresville	Synth Bass	95	69	128
769	PWM Bass 1	Synth Bass	95	70	1
770	PWM Bass 2	Synth Bass	95	70	2
771	Modular Bs 1	Synth Bass	95	70	3
772	Modular Bs 2	Synth Bass	95	70	4
773	Modular Bs 3	Synth Bass	95	70	5
774	Modular Bs 4	Synth Bass	95	70	6
775	Modular Bs 5	Synth Bass	95	70	7
776	Modular Bs 6	Synth Bass	95	70	8
777	Unison Bs 1	Synth Bass	95	70	9
778	Unison Bs 2	Synth Bass	95	70	10
779	Unison Bs 3	Synth Bass	95	70	11
780	Unison Bs 4	Synth Bass	95	70	12
781	Monster Bs 1	Synth Bass	95	70	13
782	Monster Bs 2	Synth Bass	95	70	14
783	Monster Bs 3	Synth Bass	95	70	15
784	Monster Bs 4	Synth Bass	95	70	16
785	Monster Bs 5	Synth Bass	95	70	17
786	Monster Bs 6	Synth Bass	95	70	18
787	Monster Bs 7	Synth Bass	95	70	19
788	Monster Bs 8	Synth Bass	95	70	20
789	Bit Bs 1	Synth Bass	95	70	21
790	Bit Bs 2	Synth Bass	95	70	22
791	Bit Bs 3	Synth Bass	95	70	23
792	Bit Bs 4	Synth Bass	95	70	24
793	SuperSawBs 1	Synth Bass	95	70	25
794	SuperSawBs 2	Synth Bass	95	70	26
795	SuperSawBs 3	Synth Bass	95	70	27
796	SuperSawBs 4	Synth Bass	95	70	28
797	SuperSawBs 5	Synth Bass	95	70	29
798	Sync Bs 1	Synth Bass	95	70	30
799	Sync Bs 2	Synth Bass	95	70	31
800	Sync Bs 3	Synth Bass	95	70	32
801	Sync Bs 4	Synth Bass	95	70	33
802	SubOSC Bs 1	Synth Bass	95	70	34
803	SubOSC Bs 2	Synth Bass	95	70	35
804	Ramp Bs	Synth Bass	95	70	36
805	LFO Bs 1	Synth Bass	95	70	37
806	LFO Bs 2	Synth Bass	95	70	38
807	LFO Bs 3	Synth Bass	95	70	39
808	LFO Bs 4	Synth Bass	95	70	40
809	Crackbass	Synth Bass	95	70	41
810	Basschunk	Synth Bass	95	70	42
811	Hi-Energy Bs	Synth Bass	95	70	43
812	Saw Lead 1	Synth Lead	95	70	44
813	Saw Lead 2	Synth Lead	95	70	45
814	Saw Lead 3	Synth Lead	95	70	46
815	Saw Lead 4	Synth Lead	95	70	47
816	Saw Lead 5	Synth Lead	95	70	48
817	Saw Lead 6	Synth Lead	95	70	49
818	Saw Lead 7	Synth Lead	95	70	50
819	Saw Lead 8	Synth Lead	95	70	51
820	Saw Lead 9	Synth Lead	95	70	52
821	Saw Lead 10	Synth Lead	95	70	53
822	Saw Lead 11	Synth Lead	95	70	54
823	Saw Lead 12	Synth Lead	95	70	55
824	Saw Lead 13	Synth Lead	95	70	56
825	Saw Lead 14	Synth Lead	95	70	57
826	Saw Lead 15	Synth Lead	95	70	58
827	Saw Lead 16	Synth Lead	95	70	59
828	Saw Lead 17	Synth Lead	95	70	60
829	Saw Lead 18	Synth Lead	95	70	61
830	Saw Lead 19	Synth Lead	95	70	62

## Data Lists - 3.4 Liste des « Tones » élémentaires « SuperNatural Synth »

No	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
831	Saw Lead 20	Synth Lead	95	70	63
832	Saw Lead 21	Synth Lead	95	70	64
833	Saw Lead 22	Synth Lead	95	70	65
834	Saw Lead 23	Synth Lead	95	70	66
835	Saw Lead 24	Synth Lead	95	70	67
836	Saw Lead 25	Synth Lead	95	70	68
837	Saw Lead 26	Synth Lead	95	70	69
838	Saw Lead 27	Synth Lead	95	70	70
839	Saw Lead 28	Synth Lead	95	70	71
840	Saw Lead 29	Synth Lead	95	70	72
841	Saw Lead 30	Synth Lead	95	70	73
842	Saw Lead 31	Synth Lead	95	70	74
843	Saw Lead 32	Synth Lead	95	70	75
844	Saw Lead 33	Synth Lead	95	70	76
845	Saw Lead 34	Synth Lead	95	70	77
846	Saw Lead 35	Synth Lead	95	70	78
847	Saw Lead 36	Synth Lead	95	70	79
848	Saw Lead 37	Synth Lead	95	70	80
849	Saw Lead 38	Synth Lead	95	70	81
850	Saw Lead 39	Synth Lead	95	70	82
851	Saw Lead 40	Synth Lead	95	70	83
852	Saw Lead 41	Synth Lead	95	70	84
853	Saw Lead 42	Synth Lead	95	70	85
854	Saw Lead 43	Synth Lead	95	70	86
855	Saw Lead 44	Synth Lead	95	70	87
856	Saw Lead 45	Synth Lead	95	70	88
857	CC Saw Ld 1	Synth Lead	95	70	89
858	CC Saw Ld 2	Synth Lead	95	70	90
859	CC Saw Ld 3	Synth Lead	95	70	91
860	CC Saw Ld 4	Synth Lead	95	70	92
861	CC Saw Ld 5	Synth Lead	95	70	93
862	Bad Axe	Synth Lead	95	70	94
863	Buzz Cut	Synth Lead	95	70	95
864	Cutting Lead	Synth Lead	95	70	96
865	Fat GR Lead	Synth Lead	95	70	97
866	Bright Pls	Synth Lead	95	70	98
867	Juicy JP	Synth Lead	95	70	99
868	Abakababra	Synth Lead	95	70	100
869	Crossfire	Synth Lead	95	70	101
870	Borrowed	Synth Lead	95	70	102
871	PulstarLd 1	Synth Lead	95	70	103
872	PulstarLd 2	Synth Lead	95	70	104
873	Dirty Saw Ld	Synth Lead	95	70	105
874	Leadership	Synth Lead	95	70	106
875	Ripping Mini	Synth Lead	95	70	107
876	Love Lead	Synth Lead	95	70	108
877	EQ Lead 1	Synth Lead	95	70	109
878	EQ Lead 2	Synth Lead	95	70	110
879	Stn MG Lead	Synth Lead	95	70	111
880	Octa Juice	Synth Lead	95	70	112
881	CR Lead	Synth Lead	95	70	113
882	Hip Lead	Synth Lead	95	70	114
883	Chubby Lead	Synth Lead	95	70	115
884	Super Saws	Synth Lead	95	70	116
885	NuWave	Synth Lead	95	70	117
886	Flangepig	Synth Lead	95	70	118
887	Bodyart	Synth Lead	95	70	119
888	Buzz Synth	Synth Lead	95	70	120
889	Hard Synth	Synth Lead	95	70	121
890	Dance Saw 1	Synth Lead	95	70	122
891	Dance Saw 2	Synth Lead	95	70	123
892	Funky Lead	Synth Lead	95	70	124
893	WaveShape Ld	Synth Lead	95	70	125
894	Synchro Lead	Synth Lead	95	70	126
895	LFO Saw Ld	Synth Lead	95	70	127
896	Juno Soft Ld	Synth Lead	95	70	128
897	Oct Lead	Synth Lead	95	71	1
898	Slow Lead 1	Synth Lead	95	71	2
899	Slow Lead 2	Synth Lead	95	71	3
900	Slow Lead 3	Synth Lead	95	71	4
901	Slow Lead 4	Synth Lead	95	71	5
902	Slow Lead 5	Synth Lead	95	71	6
903	Slow Lead 6	Synth Lead	95	71	7
904	Slow Lead 7	Synth Lead	95	71	8
905	Slow Lead 8	Synth Lead	95	71	9
906	Slow Lead 9	Synth Lead	95	71	10
907	Slow Lead 10	Synth Lead	95	71	11
908	Slow Lead 11	Synth Lead	95	71	12
909	Slow Lead 12	Synth Lead	95	71	13
910	AnaVox Ld 1	Synth Lead	95	71	14
911	AnaVox Ld 2	Synth Lead	95	71	15
912	AnaVox Ld 3	Synth Lead	95	71	16
913	AnaVox Ld 4	Synth Lead	95	71	17
914	Pulse Lead 1	Synth Lead	95	71	18
915	Pulse Lead 2	Synth Lead	95	71	19
916	Pulse Lead 3	Synth Lead	95	71	20
917	BellSaw Ld 1	Synth Lead	95	71	21
918	BellSaw Ld 2	Synth Lead	95	71	22
919	Bell Lead 1	Synth Lead	95	71	23
920	Bell Lead 2	Synth Lead	95	71	24
921	Bell Lead 3	Synth Lead	95	71	25
922	Dig n D	Synth Lead	95	71	26
923	Juicy Lead 1	Synth Lead	95	71	27
924	Juicy Lead 2	Synth Lead	95	71	28
925	Portament Ld	Synth Lead	95	71	29
926	Reso Juno	Synth Lead	95	71	30
927	Air Lead 1	Synth Lead	95	71	31
928	Air Lead 2	Synth Lead	95	71	32
929	Reso Pulser	Synth Lead	95	71	33
930	Growl Lead	Synth Lead	95	71	34
931	Vintager 1	Synth Lead	95	71	35
932	Vintager 2	Synth Lead	95	71	36
933	Vintager 3	Synth Lead	95	71	37
934	SuperSaw Ld	Synth Lead	95	71	38
935	5th SawLead1	Synth Lead	95	71	39
936	5th SawLead2	Synth Lead	95	71	40
937	Simple Sqr	Synth Lead	95	71	41
938	Round Sqr 1	Synth Lead	95	71	42
939	Round Sqr 2	Synth Lead	95	71	43
940	Square Ld 1	Synth Lead	95	71	44
941	Square Ld 2	Synth Lead	95	71	45
942	Square Ld 3	Synth Lead	95	71	46
943	Square Ld 4	Synth Lead	95	71	47
944	Square Ld 5	Synth Lead	95	71	48
945	Square Ld 6	Synth Lead	95	71	49
946	Square Ld 7	Synth Lead	95	71	50
947	Square Ld 8	Synth Lead	95	71	51
948	Square Ld 9	Synth Lead	95	71	52
949	Square Ld 10	Synth Lead	95	71	53
950	Square Ld 11	Synth Lead	95	71	54
951	Square Ld 12	Synth Lead	95	71	55
952	Square Ld 13	Synth Lead	95	71	56
953	Square Ld 14	Synth Lead	95	71	57
954	Square Ld 15	Synth Lead	95	71	58
955	Squareoff	Synth Lead	95	71	59
956	Brite Sqr 1	Synth Lead	95	71	60
957	Brite Sqr 2	Synth Lead	95	71	61
958	Brite Sqr 3	Synth Lead	95	71	62
959	Cpt McSquare	Synth Lead	95	71	63
960	Tekno Sqr	Synth Lead	95	71	64
961	Octa Square	Synth Lead	95	71	65
962	Pure Square	Synth Lead	95	71	66
963	SynOcarina 1	Synth Lead	95	71	67
964	SynOcarina 2	Synth Lead	95	71	68
965	SynOcarina 3	Synth Lead	95	71	69
966	Crawler	Synth Lead	95	71	70
967	OB Lead 1	Synth Lead	95	71	71
968	OB Lead 2	Synth Lead	95	71	72
969	Tri Lead 1	Synth Lead	95	71	73
970	Tri Lead 2	Synth Lead	95	71	74

## Data Lists - 3.4 Liste des « Tones » élémentaires « SuperNatural Synth »

No	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
971	Tri Lead 3	Synth Lead	95	71	75
972	Tri Lead 4	Synth Lead	95	71	76
973	Softy Lead	Synth Lead	95	71	77
974	Sine Lead 1	Synth Lead	95	71	78
975	Sine Lead 2	Synth Lead	95	71	79
976	Sine Lead 3	Synth Lead	95	71	80
977	Sine Lead 4	Synth Lead	95	71	81
978	Sine Lead 5	Synth Lead	95	71	82
979	OSC-SyncLd 1	Synth Lead	95	71	83
980	OSC-SyncLd 2	Synth Lead	95	71	84
981	OSC-SyncLd 3	Synth Lead	95	71	85
982	OSC-SyncLd 4	Synth Lead	95	71	86
983	OSC-SyncLd 5	Synth Lead	95	71	87
984	OSC-SyncLd 6	Synth Lead	95	71	88
985	OSC-SyncLd 7	Synth Lead	95	71	89
986	OSC-SyncLd 8	Synth Lead	95	71	90
987	Disturb Sync	Synth Lead	95	71	91
988	Digi Lead 1	Synth Lead	95	71	92
989	Digi Lead 2	Synth Lead	95	71	93
990	Waspy Lead	Synth Lead	95	71	94
991	Stitcher	Synth Lead	95	71	95
992	Sweet 5th 1	Synth Lead	95	71	96
993	Sweet 5th 2	Synth Lead	95	71	97
994	SoloNzPeaker	Synth Lead	95	71	98
995	Release Ld	Synth Lead	95	71	99
996	Syn Lead 1	Synth Lead	95	71	100
997	Syn Lead 2	Synth Lead	95	71	101
998	Syn Lead 3	Synth Lead	95	71	102
999	Syn Lead 4	Synth Lead	95	71	103
1000	Syn Lead 5	Synth Lead	95	71	104
1001	Syn Lead 6	Synth Lead	95	71	105
1002	Syn Lead 7	Synth Lead	95	71	106
1003	Syn Lead 8	Synth Lead	95	71	107
1004	Syn Lead 9	Synth Lead	95	71	108
1005	Syn Lead 10	Synth Lead	95	71	109
1006	Syn Lead 11	Synth Lead	95	71	110
1007	Tekno Ld 1	Synth Lead	95	71	111
1008	Tekno Ld 2	Synth Lead	95	71	112
1009	Tekno Ld 3	Synth Lead	95	71	113
1010	Tekno Ld 4	Synth Lead	95	71	114
1011	Tekno Ld 5	Synth Lead	95	71	115
1012	Tekno Ld 6	Synth Lead	95	71	116
1013	Tekno Ld 7	Synth Lead	95	71	117
1014	Tekno Ld 8	Synth Lead	95	71	118
1015	Tekno Ld 9	Synth Lead	95	71	119
1016	Tekno Ld 10	Synth Lead	95	71	120
1017	Tekno Ld 11	Synth Lead	95	71	121
1018	Tekno Ld 12	Synth Lead	95	71	122
1019	Tekno Ld 13	Synth Lead	95	71	123
1020	Tekno Ld 14	Synth Lead	95	71	124
1021	Tekno Ld 15	Synth Lead	95	71	125
1022	Tekno Ld 16	Synth Lead	95	71	126
1023	Tekno Ld 17	Synth Lead	95	71	127
1024	Tekno Ld 18	Synth Lead	95	71	128
1025	Tekno Ld 19	Synth Lead	95	72	1
1026	Tekno Ld 20	Synth Lead	95	72	2
1027	Tekno Ld 21	Synth Lead	95	72	3
1028	Tekno Ld 22	Synth Lead	95	72	4
1029	Tekno Ld 23	Synth Lead	95	72	5
1030	Tekno Ld 24	Synth Lead	95	72	6
1031	Tekno Ld 25	Synth Lead	95	72	7
1032	Tekno Ld 26	Synth Lead	95	72	8
1033	Tekno Ld 27	Synth Lead	95	72	9
1034	Tekno Ld 28	Synth Lead	95	72	10
1035	Tekno Ld 29	Synth Lead	95	72	11
1036	Tekno Ld 30	Synth Lead	95	72	12
1037	Tekno Ld 31	Synth Lead	95	72	13
1038	Tekno Ld 32	Synth Lead	95	72	14
1039	Tekno Ld 33	Synth Lead	95	72	15
1040	Tekno Ld 34	Synth Lead	95	72	16
1041	Tekno Ld 35	Synth Lead	95	72	17
1042	Tekno Ld 36	Synth Lead	95	72	18
1043	JP80 Ring-80	Synth Lead	95	72	19
1044	Distroubled	Synth Lead	95	72	20
1045	Hover Dive 1	Synth Lead	95	72	21
1046	Hover Dive 2	Synth Lead	95	72	22
1047	OhWowWow	Synth Lead	95	72	23
1048	Broken Lead	Synth Lead	95	72	24
1049	FX 1	Synth FX	95	72	25
1050	FX 2	Synth FX	95	72	26
1051	FX 3	Synth FX	95	72	27
1052	FX 4	Synth FX	95	72	28
1053	FX 5	Synth FX	95	72	29
1054	FX 6	Synth FX	95	72	30
1055	FX 7	Synth FX	95	72	31
1056	FX 8	Synth FX	95	72	32
1057	FX 9	Synth FX	95	72	33
1058	FX 10	Synth FX	95	72	34
1059	FX 11	Synth FX	95	72	35
1060	FX 12	Synth FX	95	72	36
1061	FX 13	Synth FX	95	72	37
1062	FX 14	Synth FX	95	72	38
1063	FX 15	Synth FX	95	72	39
1064	FX 16	Synth FX	95	72	40
1065	FX 17	Synth FX	95	72	41
1066	FX 18	Synth FX	95	72	42
1067	FX 19	Synth FX	95	72	43
1068	FX 20	Synth FX	95	72	44
1069	FX 21	Synth FX	95	72	45
1070	FX 22	Synth FX	95	72	46
1071	FX 23	Synth FX	95	72	47
1072	FX 24	Synth FX	95	72	48
1073	FX 25	Synth FX	95	72	49
1074	Zapper	Synth FX	95	72	50
1075	Sci-Fi Sweep	Synth FX	95	72	51
1076	War Drum	Synth FX	95	72	52
1077	Vox FX	Synth FX	95	72	53
1078	Atomspheric	Synth FX	95	72	54
1079	Angry Words	Synth FX	95	72	55
1080	F6 = Critter	Synth FX	95	72	56
1081	FreeJazz	Synth FX	95	72	57
1082	FM EP 1	E .Piano2	95	72	58
1083	FM EP 2	E .Piano2	95	72	59
1084	FM EP 3	E .Piano2	95	72	60
1085	FM EP 4	E .Piano2	95	72	61
1086	FM EP 5	E .Piano2	95	72	62
1087	FM EP 6	E .Piano2	95	72	63
1088	FM EPhaser	E .Piano2	95	72	64
1089	EP Belle	E .Piano2	95	72	65
1090	80's EP	E .Piano2	95	72	66
1091	Spirit Tine	E .Piano2	95	72	67
1092	70's E .Org 1	E .Organ	95	72	68
1093	70's E .Org 2	E .Organ	95	72	69
1094	Theater 1	Pipe Organ	95	72	70
1095	Theater 2	Pipe Organ	95	72	71
1096	Theater 3	Pipe Organ	95	72	72
1097	Pulse Clav	Clav	95	72	73
1098	Toy Box 1	Mallet	95	72	74
1099	Toy Box 2	Mallet	95	72	75
1100	Ethno Keys	Mallet	95	72	76
1101	Mood String	Ensemble Strings	95	72	77
1102	Orch Hit	Hit	95	72	78
1103	Philly Hit 1	Hit	95	72	79
1104	Philly Hit 2	Hit	95	72	80
1105	Philly Hit 3	Hit	95	72	81
1106	Philly Hit 4	Hit	95	72	82
1107	House Hit 1	Hit	95	72	83
1108	House Hit 2	Hit	95	72	84
1109	LoFi Hit	Hit	95	72	85
1110	Synth Mallet	Mallet	95	72	86

## Data Lists - 3.4 Liste des « Tones » élémentaires « SuperNatural Synth »

No	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1111	Vocoder Robt	Vox/Choir	95	72	87
1112	Vocoder wVib	Vox/Choir	95	72	88
1113	Vocoder VP	Vox/Choir	95	72	89

No	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1114	Vocoder Chr	Vox/Choir	95	72	90
1115	Vocoder Ens	Vox/Choir	95	72	91



## 4 [Logiciels](#)

<b>4.1 LOGICIELS ORDINATEUR</b>	<b>191</b>
<b>4.2 APPLICATION IPAD/IPHONE</b>	<b>191</b>

### 4.1 [Logiciels ordinateur](#)

4.1.1 ROLAND .....	191
4.1.2 FA0608_IMPORTEXPORT .....	191

#### 4.1.1 [Roland](#)

Aucun logiciel n'est fourni, mais on peut utiliser l'ordinateur avec le FA pour :

- ✓ exporter vers son logiciel DAW les morceaux conçus avec le Sequencer intégré au FA
- ✓ Utiliser le FA pour piloter son logiciel DAW (cf. § 1.10.2.2) par une simple connexion USB. Le FA dispose d'un mapping automatique pour **Logic Pro**, **Sonar** et **Cubase**, et un mapping manuel (USER) pour les autres logiciels.
- ✓ Utiliser le générateur de sons du FA depuis un logiciel DAW par une simple connexion USB (cf. § 2.12.3 ci-dessus)
- ✓ Utiliser le FA comme interface Audio (Cf. § 2.12.4 ci-dessus)

#### 4.1.2 [FA0608 ImportExport](#)

<http://www.jp-80.com/fa/fa.html>

Thanks to epostmiba from Roland Clan, us FA users now have an application that can import and export livesets and tones. Your FA needs to be connected to a PC for this to work. Once you have installed the app and want to use the Final Countdown sound (included in the zip file below), follow these instructions (with your FA attached to the PC)...

- 1. Download the file from the Web page and add it to any location on your computer.
- 2. Press the "Import"-button on the Studio Set where you want to import it.
- 3. Now you will see a file dialog. Locate the file you downloaded, select it and press Ok.
- 4. Now it is imported, and that's it

### 4.2 [Application iPad/iPhone](#)

« Air Recorder » semble la seule application dédiée au FA, et son intérêt est limité à l'enregistrement !

Evidemment d'autres applications de Drum Machine pourraient être utilisées avec le FA, comme avec n'importe quel autre instrument de musique.

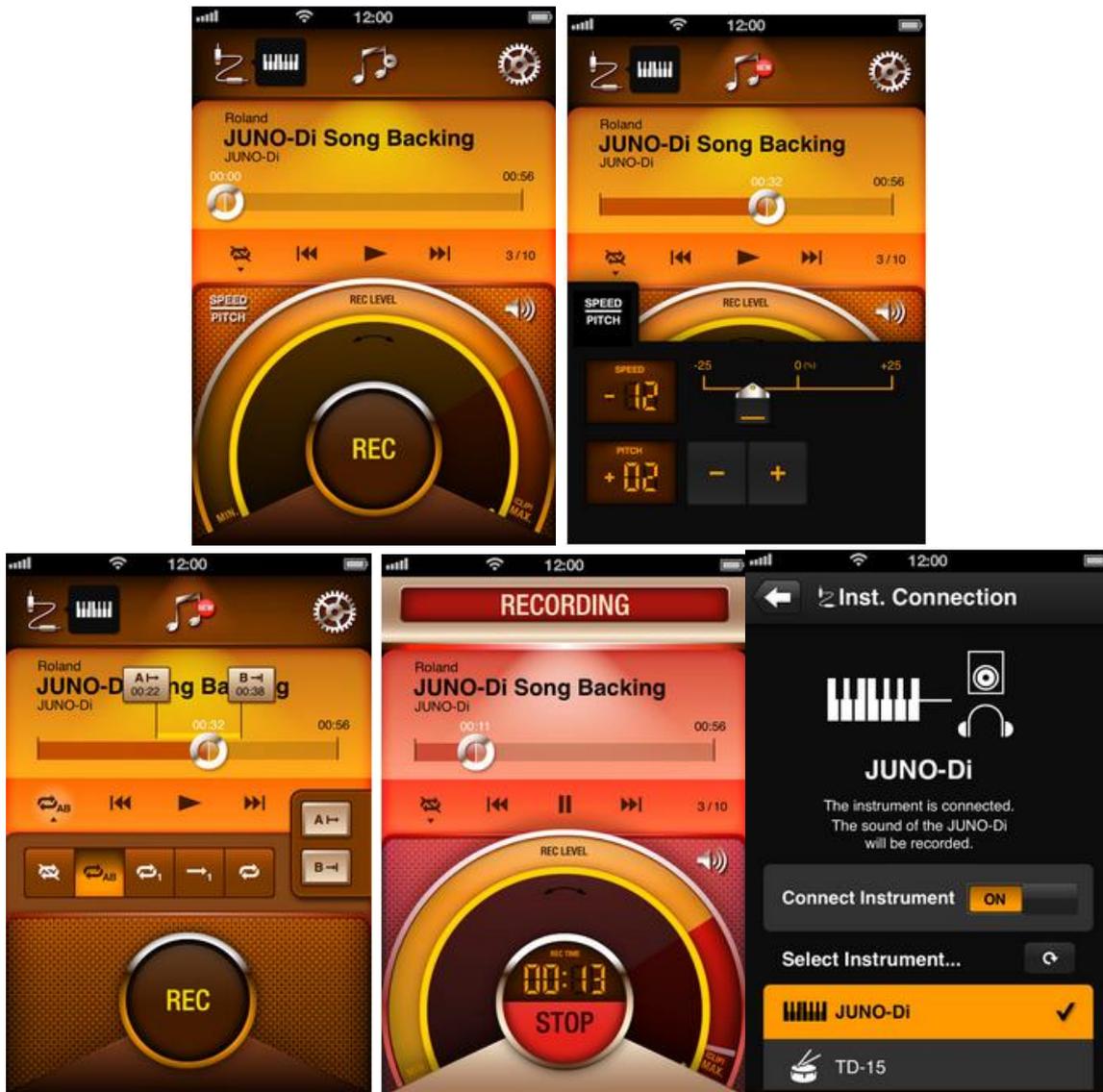
4.2.1 AIR RECORDER	191
4.2.2 LAYOUTS POUR « MIDI DESIGNER PRO » SOUS IOS (GRATUIT MAIS NÉCESSITE MD PRO)	192

#### 4.2.1 [Air Recorder](#)

[http://www.roland.com/products/air\\_recorder/](http://www.roland.com/products/air_recorder/)

Air Recorder permet d'envoyer et de recevoir sans fil des données entre le FA et un iPhone/iPad, dans le but de :

- ✓ Jouer sur le FA avec en backtrack des chansons stockées sur l'iPhone,
- ✓ enregistrer votre performance sur l'iPhone,
- ✓ transférer des fichiers audio entre le FA et l'iPhone.



#### [4.2.2 Layouts pour « MIDI Designer Pro » sous iOS \(Gratuit mais nécessite MD Pro\)](#)

Ces « Layouts » nécessite de disposer d'une version Pro de « MIDI Designer » (28€)

- |         |   |     |
|---------|---|-----|
| 4.2.2.1 | « Roland FA Supernatural Synth » (Jupiter-8 Workflow) by as77           | 192 |
| 4.2.2.2 | « Roland FA06 » - Supernatural Synth Editor by broadwave                | 193 |
| 4.2.2.3 | « Drawbars for the FA's organ » by candy                                | 194 |
| 4.2.2.4 | « FA-Synths: New Feature! Part Volume and Mute for all Parts » by candy | 195 |

#### [4.2.2.1 « Roland FA Supernatural Synth » \(Jupiter-8 Workflow\) by as77](#)

<https://mididesigner.com/qa/5998>

LAYOUT: Roland FA Supernatural Synth (JUPITER 8 Workflow)

Downloads since 11-2018: 30

Modern workstations have many features to play with...sometimes too many features! So you lose yourself to get your sounds. Roland FA has Supernatural Synth powerfull engine. I designed this layout to tweak your FA like the legendary vintage analog synth JUPITER 8.

Start point: initialize a Supernatural Synth Tone; set filter mode to "LPF2" (designed on the JP8 filter).



#### 4.2.2.2 « Roland FA06 » - Supernatural Synth Editor by broadwave

<https://mididesigner.com/community/#3093-0000>

Rating: Gold

Gold

Updated Layout - UPDATE: PCM Wave Selector now fixed

Downloads since 11-2018: 94

Layout with ID for Integra 7 - Simple mod by sebastiano-viviani

Downloads since 11-2018: 43

Summary: A comprehensive and beautiful layout for the Roland FA06. "Roland's new FA series completely reimagines the music workstation, streamlining it for effortless real-time power, ultra-fast workflow, and maximum versatility"... This layout provides four big pages with common functions are available at the top of each page. Well-designed and functional, this is one of our most popular layouts.

I've spent years avoiding using Sysex... I never fully understood it!

Thank you Dan for this amazing app which has helped me enormously. Within just a few hours I finally "got" what all this Sysex fuss was about ;)

I recently purchased a Roland FA06, and was slightly disappointed that no editor was included... So I've started work on the Supernatural Synth engine - I'll see if I can make templates for the other engines once I'm used to the app.

There are four "Big Pages" Oscillators/LFOs/Filters/Amps. Common functions are available at the top of each page, and miscellaneous functions are on the same page as Amps (as I had some spare room).

I think it's all pretty obvious to use, but if there's any problems please let me know.



4.2.2.4 « FA-Synths: New Feature! Part Volume and Mute for all Parts » by candy  
<https://mididesigner.com/qa/6333>

New Feature! Controlling the Volume for each Part while playing! Download here!  
Downloads since 11-2018: 17

FA-Synths: New Feature! Part Volume and Mute for all Parts  
Downloads since 11-2018: 23

You now can mute all 16 Parts or change the Volume while Live-Playing!



## 5 [Ressources sur internet](#)

Download Roland : <http://www.roland.com/support/article/?q=downloads&p=FA-08&id=63074454>

Roland Central Europe : <http://www.rolandce.com/fr/fr/roland/accueil>

<b>5.1 TRUCS ET ASTUCES</b>	<b>196</b>
<b>5.2 TUTORIELS VIDÉO (EN ANGLAIS)</b>	<b>198</b>
<b>5.3 LISTE DES « TONES » DES BANQUES SUPPLÉMENTAIRES POUR LE FA</b>	<b>200</b>

### 5.1 [Trucs et astuces](#)

5.1.1 CERTAINS SONS DE LA BANQUE EXP02 SONT COPIABLES DANS LA BANK USER, SANS NÉCESSITER LE CHARGEMENT DE LA BANQUE ENTIÈRE	196
---	-----

#### [5.1.1 Certains sons de la banque EXP02 sont copiables dans la Bank USER, sans nécessiter le chargement de la banque entière](#)

<http://fr.audiofanzine.com/workstation/roland/fa-06/forums/t.579884,le-80-s-fm-de-l-exp02.html>

Auteurs : gerfaut

Je partage une heureuse expérience que j'ai faite ce soir. Je pense que le sujet avait déjà été évoqué lors d'une discussion au sujet du cumule des EXP.

Pour la petite histoire, j'avais un jour installé l'EXP-02 Keys Collection, et j'avais repéré entre autre ce fameux 80's FM dont le son me plaisait bien. Puis, tenté par d'autres banques, j'avais fini par sacrifier l'EXP-02... J'ai cherché un FM qui sonne pareille parmi les nombreux SN-S proposés d'origine, sans me satisfaire pleinement du résultat.

Or, hier, je réinstalle (presque par hasard) cette EXP-02, et pour me faire plaisir, je triture un peu le son du 80's FM. Quelle n'est pas alors ma surprise de voir qu'**il ne tire ses partiels que des banques internes du FA** (à savoir « INT-A ») et non de l'EXP-02 ! Je m'empresse donc de faire une copie du Tone dans la banque USER, ce qui signifie que je pourrai continuer à m'en servir plus tard, même si je change de banque d'extension...

Voilà, tout ce discours pour dire que le 80's FM n'est peut-être pas le seul dans son cas. Mais l'information n'est pas simple à trouver de manière générale, puisqu'**il faut aller dans le menu « Tone edit » de chaque son pour voir d'où il tire ses échantillons.**

Voici donc la liste complète pour l'EXP-02 (si je n'ai rien oublié) :

Sine EP  
80'FM  
E.Harpsi  
Saw Bowed

Je n'en ai pas trouvé dans l'EXP-10.

Du coup, je me dis que si quelqu'un en trouve un autre, ou des autres, dont c'est également le cas, il pourrait le poster ici. À terme, ça permettrait de faire un genre de ROM customisé

(avec la fonction backup du FA) pour mettre à disposition de tout le monde un FA, gonflé avec des Presets issus des dix banques EXP, avant même d'avoir à en installer une. Évidemment, les banques EXP auront toujours toute leur importance pour bénéficier de la qualité des échantillons externes (SRX), mais ça serait toujours ça de pris.

Peut-être que je m'emballe, et que finalement ça ne représente pas beaucoup de sons au final...

## 5.2 Tutoriels vidéo (en anglais)

### Roland Product Support

- ✓ [How to select Tones](#)
- ✓ [Studio Set Set Up for Live play](#)
- ✓ [How to Create Favorites](#)
- ✓ How to Create a Layer/Split
  - [Basic](#)
  - Advanced 1 :
    - [Part 1](#)
    - [Part 2](#)
    - [Part 3](#)
  - Advanced 2 :
    - [Part 1](#)
    - [Part 2](#)
    - [Part 3](#)
    - [Part 4](#)
- ✓ [How to edit/create Alternate Tuning](#)
- ✓ [How to use Pad Mode - Numeric and Part Select](#)
- ✓ [How to edit SN Drumkits](#)
- ✓ [How to use Tone Preview](#)
- ✓ [How to execute Factory Reset](#)
  
- ✓ [SN Synth Editing p1 - Oscillator](#)
- ✓ [SN Synth Editing p2 - Pitch](#)
- ✓ [SN Synth Editing p3 - Filter](#)
- ✓ [SN Synth Editing p4 - Amp](#)
- ✓ [SN Synth Editing p5 - Low Frequency Oscillator](#)
- ✓ [SN Synth Editing p6 - Putting it all together](#)
- ✓ [How to create a Basic Sequence :](#)
- ✓ [How to MIDI sequence using Ableton Live](#)
- ✓ [Importing Multitrack Audio into Ableton Live](#)
  
- ✓ [How to Resample Drum kits and assign to Sample Pads](#)
- ✓ [How to assign Pedals](#)
- ✓ [How to create custom Rhythm Patterns](#)
- ✓ [How to create custom Arpeggios](#)
  
- ✓ [How to use Chord Memory](#)
- ✓ [How to create a Chord Memory Layer](#)
- ✓ [How to create Chord Memory Layer and Bass](#)
- ✓ [Chord Memory Layer Split EP, Strings Bass, and Lead Part 1](#)
- ✓ [Chord Memory Layer Split EP, Strings Bass, and Lead Part 2](#)
- ✓
- ✓ [How to create a Sequence using Chord Memory](#)
- ✓ [How to program Patch Changes inside the Sequencer](#)
  
- ✓ [Introduction to Arpeggios](#)
- ✓ [How to edit Patches - Electric Guitar](#)
- ✓ [How to assign Sub Output](#)
- ✓ [How to assign Metronome to Sub Output](#)
- ✓ [How to use the Step Sequencer](#)

- ✓ [How to create Keyboard Switch Group with Internal & External Patches](#)
- ✓ [How to setup a Keyboard Switch Group](#)
- ✓ [Advanced Keyboard Switch Group](#)
  
- ✓ [Control FA « Studio Set Parts » with A-PRO MIDI Controllers](#)
- ✓ [How to setup multiple tones layers from FA-6/07/08 Studio Set to A-PRO MIDI Controllers](#)
  
- ✓ [How to use as midi controller with AIRA PLUGOUT and Ableton Live](#)
- ✓ [How to combine MainStage & FA internal sounds for Live Performance](#)
- ✓ [How to setup Apple MainStage using DAW control](#)

### **SamAshMusic Channel**

- ✓ « Layers » and « Splits [Overview](#) ,

### **Ed Diaz Chanel**

- ✓ « [How to install Sound Libraries into Roland FA-06/08 from Axial website](#) »
- ✓ « [Easter Egg!!! How to load Integra synth collections inside FA-06/08](#) »
- ✓ « [FA-06/08 Ed's Custom Brass Set](#) »

### **Dan Krisher Channel**

- ✓ [Programming Sounds on the Roland FA Workstations](#)
- ✓ [Roland FA-06/08 Real-Time Control](#)
- ✓ [How to Upload the new EXP 01 Dance Trax Expansion](#)

## 5.3 Liste des « Tones » des Banques Supplémentaires pour le FA

5.3.1	BANQUES AXIAL D'ANCIENS SONS ROLAND OPTIMISÉS POUR LE FA	200
5.3.2	BANQUES AXIAL DE DÉMONSTRATION DE BANQUES COMMERCIALES	235
5.3.3	BANQUES GRATUITES D'UTILISATEURS	239

### 5.3.1 [Banques AXIAL d'anciens sons Roland optimisés pour le FA](http://axial.roland.com/category/fa-06_fa-08/)

[http://axial.roland.com/category/fa-06\\_fa-08/](http://axial.roland.com/category/fa-06_fa-08/)

Les sons surlignés en jaunes sont des favoris personnels.

Voir la description de ces banques au paragraphe 2.13.1.3.2 ci-dessus.

#### **Remarques**

Ces sons ne sont disponibles sur le FA que si la banque correspondante est importée au préalable dans l'un des 2 Expansion Slots.

Et on ne peut pas mélanger facilement des sons de plusieurs banques car le processus d'import se fait basiquement avec le FA (sans logiciel et sans ordinateur) vers des emplacements mémoire prédéfinis dans la banque elle-même ! (étonnant pour ce synthé par ailleurs puissant, pour un prix raisonnable).

NB : Il existe quelques rares exceptions de sons jouables en l'absence de la banque (après copie dans un emplacement USER). C'est parce que leurs « partiels » sont basés uniquement sur des waveform internes (INT-A ou INT-B). Voir les sons surlignés en verts dans les listes de Tones des banques suivantes :

- ✓ EXP-02 Keys Collection
- ✓ EXP-06 Studio Collection

5.3.1.1	EXP-01 Dance Trax Collection	201
5.3.1.2	EXP-02 Keys Collection	207
5.3.1.3	EXP-03 World Collection	211
5.3.1.4	EXP-04 Concert Piano Collection	217
5.3.1.5	EXP-05 Electric Piano Collection	218
5.3.1.6	EXP-06 Studio Collection	219
5.3.1.7	EXP-07 Brass Collection	224
5.3.1.8	EXP-08 Strings Collection	226
5.3.1.9	EXP-09 Complete Piano Collection	227
5.3.1.10	EXP-10 Orchestra Collection	228
5.3.1.11	EXP-11 Analog/Digital Vintage Synth Collection (A completer)	233

## 5.3.1.1 EXP-01 Dance Trax Collection

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Smash Beat	Beat&Groove	93	15	1
2	SawPortaLead	Synth Lead	93	15	2
3	Pure Bass	Synth Bass	93	15	3
4	Massive	Synth PolyKey	93	15	4
5	Trance Line1	Synth PolyKey	93	15	5
6	Subtle Pads	Synth Pad/Strings	93	15	6
7	Look Back	Synth Pad/Strings	93	15	7
8	Hit&FXMenu	Synth FX	93	15	8
9	Crowd 84	Beat&Groove	93	15	9
10	Hop Chop SRX	Beat&Groove	93	15	10
11	Scream! SRX	Beat&Groove	93	15	11
12	1978116BPM	Beat&Groove	93	15	12
13	X-Tronic SRX	Beat&Groove	93	15	13
14	Trans SRX	Beat&G roove	93	15	14
15	AcidRiff 125	Beat&G roove	93	15	15
16	FullHous SRX	Beat&Groove	93	15	16
17	FunkE 125	Beat&Groove	93	15	17
18	Le Punk 125	Beat&Groove	93	15	18
19	Teküp SRX	Beat&Groove	93	15	19
20	Blitzkrieg	Beat&Groove	93	15	20
21	UndrTheStair	Beat&Groove	93	15	21
22	BAD88	Beat&Groove	93	15	22
23	Mon90	Beat&Groove	93	15	23
24	McSick 90	Beat&Groove	93	15	24
25	Blvd 96	Beat&Groove	93	15	25
26	iROBOT 120	Beat&Groove	93	15	26
27	Haiti 120	Beat&Groove	93	15	27
28	Hiphouse 125	Beat&Groove	93	15	28
29	OW!125	Beat&Groove	93	15	29
30	CHI 125	Beat&Groove	93	15	30
31	Miami 125	Beat&Groove	93	15	31
32	ObsessionSRX	Beat&Groove	93	15	32
33	PJ 144	Beat&Groove	93	15	33
34	Aerosol Can	Beat&Groove	93	15	34
35	Trig groove	Beat&Groove	93	15	35
36	De Final CUT	Beat&Groove	93	15	36
37	Chemicalspill	Beat&Groove	93	15	37
38	Cubit Dance	Beat&Groove	93	15	38
39	Multi Level	Beat&Groove	93	15	39
40	Random Beat	Beat&Groove	93	15	40
41	Sonic Beat	Beat&Groove	93	15	41
42	Cyclone 125	Beat&Groove	93	15	42
43	Electrolux	Beat&Groove	93	15	43
44	Tricky Beat	Beat&Groove	93	15	44
45	Windmill 132	Beat&Groove	93	15	45
46	Time Pulse	Synth FX	93	15	46
47	TrainAComin	Synth Lead	93	15	47
48	House Rules	Synth Seq/Pop	93	15	48
49	YankyDoodlDo	Synth FX	93	15	49
50	DnB SRX	Beat&Groove	93	15	50
51	Beat Menu 1	Beat&Groove	93	15	51
52	Beat Menu 2	Beat&Groove	93	15	52
53	Tarzan Bottom	Synth Bass	93	15	53
54	Subporter	Synth Bass	93	15	54

xxxxxxx

Sons utilisables sans la banque

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
55	Subsonics	Synth Bass	93	15	55
56	Sub Bass	Synth Bass	93	15	56
57	HiLo303/Mod	Synth Bass	93	15	57
58	Bass Ment 1	Synth Bass	93	15	58
59	Bass Ment 2	Synth Bass	93	15	59
60	TB SawBs SRX	Synth Bass	93	15	60
61	TBOwBs SRX	Synth Bass	93	15	61
62	Acidic Testz	Synth Bass	93	15	62
63	Talk Bass	Synth Bass	93	15	63
64	VocoBass SRX	Synth Bass	93	15	64
65	Massive Bass	Synth Bass	93	15	65
66	TB Sqr SRX	Synth Bass	93	15	66
67	SQR Reso Bs	Synth Bass	93	15	67
68	SH-5 Syn bass	Synth Bass	93	15	68
69	Juno Bs SRX	Synth Bass	93	15	69
70	SlippyBs SRX	Synth Bass	93	15	70
71	Arpy Bs SRX	Synth Bass	93	15	71
72	TB/ SRX	Synth Bass	93	15	72
73	TB-notTB SRX	Synth Bass	93	15	73
74	Si-enc-ck Bass	Synth Bass	93	15	74
75	Deep Fat Bas	Synth Bass	93	15	75
76	7 bit bass	Synth Bass	93	15	76
77	Distortübass	Synth Bass	93	15	77
78	Double Bass	Synth Bass	93	15	78
79	Killer Bass	Synth Bass	93	15	79
80	Dancer Bass	Synth Bass	93	15	80
81	Rave Bass	Synth Bass	93	15	81
82	Big Bad Bass	Synth Bass	93	15	82
83	Fat FM Bass	Synth Bass	93	15	83
84	JackYourBody	Synth Bass	93	15	84
85	Solid Bs SRX	Synth Bass	93	15	85
86	Thick Bass	Synth Bass	93	15	86
87	Deep Bass 2	Synth Bass	93	15	87
88	Bassamatazz	Synth Bass	93	15	88
89	Juno 6 Bass	Synth Bass	93	15	89
90	Da JuBs SRX	Synth Bass	93	15	90
91	Fizzle Bass	Synth Bass	93	15	91
92	Ring in- bass	Synth Bass	93	15	92
93	No Rez4 You	Synth Bass	93	15	93
94	Boomer	Synth Bass	93	15	94
95	OrgAtk Bass	Synth Bass	93	15	95
96	WahBassMod X	Synth Bass	93	15	96
97	LFO SqrBass	Synth Bass	93	15	97
98	FallBend Bs	Synth Bass	93	15	98
99	Hocke! Bass	E.Bass	93	15	99
100	FatBs / SRX	E.Bass	93	15	100
101	LoFi A.BsSRX	Ac.Bass	93	15	101
102	ProcesBs SRX	E.Bass	93	15	102
103	Solo flight	Synth Lead	93	15	103
104	Euro mix SRX	Synth Lead	93	15	104
105	Nitty Gritty	Synth Lead	93	15	105
106	Alias Lead	Synth Lead	93	15	106
107	Old Fi	Synth Lead	93	15	107
108	Dist-0-Matic	Synth Lead	93	15	108
109	Lead Dirt	Synth Lead	93	15	109
110	Retro Rave	Synth Lead	93	15	110

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
111	Skreech Lead	Synth Lead	93	15	111
112	Outrage	Synth Lead	93	15	112
113	Hipass TB SRX	Synth Lead	93	15	113
114	TB Squared	Synth Lead	93	15	114
115	TB Saw	Synth Lead	93	15	115
116	DistortedSaw	Synth Lead	93	15	116
117	Nail Driver	Synth Lead	93	15	117
118	Nasty 303	Synth Lead	93	15	118
119	Dance Baby	Synth Lead	93	15	119
120	5th Rave	Synth Lead	93	15	120
121	Auto 101	Synth Lead	93	15	121
122	Sine me in	Synth Lead	93	15	122
123	SoloSin SRX1	Synth Lead	93	15	123
124	SoloSin SRX2	Synth Lead	93	15	124
125	Piccolo solo	Synth Lead	93	15	125
126	Ana Fit SRX	Synth Lead	93	15	126
127	JUResLd SRX1	Synth Lead	93	15	127
128	MedSoloSRX	Synth Lead	93	15	128
129	3D Lead	Synth Lead	93	16	1
130	JUResLd SRX2	Synth Lead	93	16	2
131	Gringeley	Synth Lead	93	16	3
132	EuroSteroidz	Synth Lead	93	16	4
133	Operator	Synth Lead	93	16	5
134	NeverStopRvn	Synth Lead	93	16	6
135	TheSteamRoks	Synth Lead	93	16	7
136	TechnoAttack	Synth Lead	93	16	8
137	Formantz	Synth Lead	93	16	9
138	SRXTalker	Synth Lead	93	16	10
139	Nanite Pops	Synth PolyKey	93	16	11
140	TechnoAmbint	Synth PolyKey	93	16	12
141	Ringywig	Synth PolyKey	93	16	13
142	OrganOran	Synth PolyKey	93	16	14
143	Piddlee-Dee	Synth Seq/Pop	93	16	15
144	Cool Beam	Synth Lead	93	16	16
145	First Synth	Synth PolyKey	93	16	17
146	Santaz House	Synth Lead	93	16	18
147	Sub Melodic	Synth Lead	93	16	19
148	Chime Blocks	Synth Lead	93	16	20
149	Chardon Bleu	Synth Lead	93	16	21
150	PhenomenaSRX	Synth Lead	93	16	22
151	Club Hit	Synth Lead	93	16	23
152	ChrdMaj7 SRX	Synth Lead	93	16	24
153	ChrdMin7 SRX	Synth Lead	93	16	25
154	MetroPoly	Pulsating	93	16	26
155	Lava Flow	Pulsating	93	16	27
156	Nautilus	Pulsating	93	16	28
157	Sliced Bread	Pulsating	93	16	29
158	Time Machine	Pulsating	93	16	30
159	Ana Logic	Pulsating	93	16	31
160	Bass & More	Pulsating	93	16	32
161	In The Lab	Pulsating	93	16	33
162	Galaxia	Pulsating	93	16	34
163	Charmer	Pulsating	93	16	35
164	BrainWaveSRX	Pulsating	93	16	36
165	Replicants	Pulsating	93	16	37
166	Speak Delay	Pulsating	93	16	38

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
167	Location	Pulsating	93	16	39
168	CyberSRX	Pulsating	93	16	40
169	EtheraltySRX	Pulsating	93	16	41
170	UpperStepper	Pulsating	93	16	42
171	Starlite XV	Synth PolyKey	93	16	43
172	Trance Line2	Synth PolyKey	93	16	44
173	Eurosynth	Synth PolyKey	93	16	45
174	Fat JP	Synth PolyKey	93	16	46
175	EuroDnc SRX1	Synth PolyKey	93	16	47
176	Eu roDnc SRX2	Synth PolyKey	93	16	48
177	XpressiveSRX	Synth PolyKey	93	16	49
178	Organ-ized	Synth PolyKey	93	16	50
179	Juno Pluck	Synth PolyKey	93	16	51
180	Juno Plucked	Synth PolyKey	93	16	52
181	Intense Vibe	Synth PolyKey	93	16	53
182	Intense Euro	Synth PolyKey	93	16	54
183	Generation e	Synth PolyKey	93	16	55
184	NewSkool 70s	Synth PolyKey	93	16	56
185	SyncDiffrent	Synth PolyKey	93	16	57
186	FM Ringer	Synth PolyKey	93	16	58
187	Live at 5	Synth PolyKey	93	16	59
188	Octo	Synth PolyKey	93	16	60
189	Alpha Fizz	Synth PolyKey	93	16	61
190	FunkyJunoHrp	Synth PolyKey	93	16	62
191	Steel Piano	Synth PolyKey	93	16	63
192	Velorez 8000	Synth PolyKey	93	16	64
193	JU Keys SRX	Synth PolyKey	93	16	65
194	Euronal Syn	Synth PolyKey	93	16	66
195	Daft	Synth PolyKey	93	16	67
196	Neurotic Syn	Synth PolyKey	93	16	68
197	Deep Forest	Synth Seq/Pop	93	16	69
198	Pip Square	Synth Seq/Pop	93	16	70
199	Funky Pluck	Synth Seq/Pop	93	16	71
200	Tight TB	Synth Seq/Pop	93	16	72
201	Saw Yr Point	Synth Seq/Pop	93	16	73
202	Shortsawz	Synth Seq/Pop	93	16	74
203	Tropical Syn	Synth Seq/Pop	93	16	75
204	JU PluckSRX	Synth Seq/Pop	93	16	76
205	TB AtkDst	Synth Seq/Pop	93	16	77
206	Amber	Synth Seq/Pop	93	16	78
207	Vox Switcher	Synth Seq/Pop	93	16	79
208	Juno Strings	Synth Pad/Strings	93	16	80
209	DetuneSawStr	Synth Pad/Strings	93	16	81
210	Wavebreaker	Synth Pad/Strings	93	16	82
211	Vintage Pad	Synth Pad/Strings	93	16	83
212	Glitz	Synth Pad/Strings	93	16	84
213	Discrete	Synth Pad/Strings	93	16	85
214	VntageRevSRX	Synth Pad/Strings	93	16	86
215	Explore SRX	Synth Pad/Strings	93	16	87
216	AfterPad SRX	Synth Pad/Strings	93	16	88
217	Euro Strings	Synth Pad/Strings	93	16	89
218	Powder	Synth Pad/Strings	93	16	90
219	JU&JP PhsSRX	Synth Pad/Strings	93	16	91
220	Lost In Time	Synth Pad/Strings	93	16	92
221	Dreames SRX	Synth Pad/Strings	93	16	93
222	TV Drama	Synth Pad/Strings	93	16	94

Ressources sur internet - 5.3 Liste des « Tones » des Banques Supplémentaires pour le FA

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
223	WarmerPd SRX	Synth Pad/Strings	93	16	95
224	SoftStrmgSRX	Synth Pad/Strings	93	16	96
225	AlphaWavePad	Synth Pad/Strings	93	16	97
226	LittleDowners	Synth FX	93	16	98
227	Alien Life	Synth FX	93	16	99
228	Prey 160	Synth FX	93	16	100
229	TuneBrethSRX	Synth FX	93	16	101
230	Sonic Saucer	Synth FX	93	16	102
231	Revolution#9	Synth FX	93	16	103
232	Big Bang*	Synth FX	93	16	104
233	South Sahara	Synth FX	93	16	105
234	AlternSawSRX	Synth FX	93	16	106
235	ElectroJamSRX	Synth FX	93	16	107
236	Zaps	Synth FX	93	16	108
237	B-Movie	Synth FX	93	16	109
238	ScientistSRX	Synth FX	93	16	110
239	Siren	Synth FX	93	16	111
240	Sliderz SRX	Synth FX	93	16	112
241	Iron Hit SRX	Synth FX	93	16	113
242	DrumMeltDown	Synth FX	93	16	114
243	TR Synhit	Synth FX	93	16	115
244	Pit People	Synth FX	93	16	116
245	Mad RHyThM	Synth FX	93	16	117
246	DJ stuff SRX	Sound FX	93	16	118
247	Skratchy SRX	Sound FX	93	16	119
248	RadioBrekSRX	Sound FX	93	16	120
249	Faze Gt&Bass	Sound FX	93	16	121
250	Hse Stb 125	Hit	93	16	122
251	Full Force	Hit	93	16	123
252	Soho Clubs	Hit	93	16	124
253	GarageChdSRX	Hit	93	16	125
254	Crap Stab	Hit	93	16	126
255	2am-11 am	Hit	93	16	127
256	Hit&Run SRX	Hit	93	16	128
257	HIT in face	Hit	93	17	1
258	LoFiH its SRX	Hit	93	17	2
259	Next Stab	Hit	93	17	3
260	Brazzer LoFi	Hit	93	17	4
261	Big Stab SRX	Hit	93	17	5
262	30'sTpt SRX	Hit	93	17	6
263	BrsFall SRX	Hit	93	17	7
264	Tribal Disco	Hit	93	17	8
265	DiscoStr Hit	Hit	93	17	9
266	CwispSRX	Hit	93	17	10
267	NYCClubSRX	Hit	93	17	11
268	Tape Stops	Hit	93	17	12
269	LoFi Subsine	Hit	93	17	13
270	Maj/Min /	Hit	93	17	14
271	Techno Logic	Hit	93	17	15
272	Keep (lubing)	Hit	93	17	16
273	Techno Riff1	Hit	93	17	17
274	MySweetHouse	Hit	93	17	18
275	LateNiteTunz	Hit	93	17	19
276	Moody Vibes	Hit	93	17	20
277	Exit2	Hit	93	17	21
278	Massive	Hit	93	17	22

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
279	Techno Riff2	Hit	93	17	23
280	Meteor Pelt	Hit	93	17	24
281	China White	Hit	93	17	25
282	NewTech D&B	Hit	93	17	26
283	Tribal Steel	Hit	93	17	27
284	Tech Pno SRX	Pop Piano	93	17	28
285	LightPno SRX	Pop Piano	93	17	29
286	90s Pno SRX	Pop Piano	93	17	30
287	1.FingrPnoSRX	Pop Piano	93	17	31
288	Pf/Key Menu	Phrase	93	17	32
289	Substitute	E.Pianol	93	17	33
290	HiphopEP SRX	E.Pianol	93	17	34
291	Assembled	E.Piano2	93	17	35
292	Mel ow TremSRX	E.Pianol	93	17	36
293	Echo EP SRX	E.Pianol	93	17	37
294	77GaragesSRX	E.Piano2	93	17	38
295	Wurl pool	E.Pianol	93	17	39
296	Lo FiWurli	E.Pianol	93	17	40
297	Dance Organ	E.Organ	93	17	41
298	Juno Org SRX	E.Organ	93	17	42
299	Clubed Organ	E.Organ	93	17	43
300	Pop B	E.Organ	93	17	44
301	Vel Syn Org	E.Organ	93	17	45
302	SpenderOrgan	E.Organ	93	17	46
303	Tines&Wheels	E.Organ	93	17	47
304	Thick Organ	E.Organ	93	17	48
305	1.FingrOrgSRX	E.Organ	93	17	49
306	Shorty Organ	E.Organ	93	17	50
307	1.FingrShrOrg	E.Organ	93	17	51
308	Clav-ClubSRX	Clav	93	17	52
309	DanceClavSRX	Clav	93	17	53
310	AnaBells SRX	Synth Bellpad	93	17	54
311	Guitar Stuff	E.Guitar	93	17	55
312	WahWahMelSRX	E.Guitar	93	17	56
313	GTRPowerSRX1	Dist.Guitar	93	17	57
314	GTRPowerSRX2	Dist.Guitar	93	17	58
315	FakeHead Hit	Dist.Guitar	93	17	59
316	Distinctive	Dist.Guitar	93	17	60
317	Gtr&BassMenu	E.Guitar	93	17	61
318	Pizz Xpress	Ensemble Strings	93	17	62
319	Tek Pizz SRX	Ensemble Strings	93	17	63
320	Stringy Stab	Hit	93	17	64
321	CS80Brass	Synth Brass	93	17	65
322	Fat Brass	Synth Brass	93	17	66
323	Talk Box SRX	Vox/Choir	93	17	67
324	TekMusic SRX	Vox/Choir	93	17	68
325	1.2.3.4. SRX	Vox/Choir	93	17	69
326	1234 x4 SRX	Vox/Choir	93	17	70
327	Baby ... ? SRX	Vox/Choir	93	17	71
328	Vox Menu 1	Vox/Choir	93	17	72
329	Vox Menu 2	Vox/Choir	93	17	73
330	MelodicDrums	Drums	93	17	74
331	Drumpeopl1	Drums	93	17	75
332	Drumpeopl2	Drums	93	17	76
333	Drumpeopl3	Drums	93	17	77
334	Kitfek.drmFX	Drums	93	17	78

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
335	Hardcore Hit	Drums	93	17	79
336	Kick Menu 1	Drums	93	17	80
337	Kick Menu 2	Drums	93	17	81
338	Kick Menu 3	Drums	93	17	82
339	Snare Menu 1	Drums	93	17	83
340	Snare Menu 2	Drums	93	17	84
341	Snare Menu 3	Drums	93	17	85
342	Snare Menu 4	Drums	93	17	86
343	Snare Menu 5	Drums	93	17	87
344	HiHat Menu 1	Drums	93	17	88
345	HiHat Menu 2	Drums	93	17	89
346	HH&Cym Menu	Drums	93	17	90
347	Cymbal Menu	Drums	93	17	91
348	Tom Menu	Drums	93	17	92
349	Clap Menu	Drums	93	17	93
350	808 Chord	Percussion	93	17	94
351	808 Conga 3D	Percussion	93	17	95
352	Slow Chimes	Percussion	93	17	96
353	Ext rem Percus	Percussion	93	17	97
354	Pure Tribal	Percussion	93	17	98
355	Teknoïriangl	Percussion	93	17	99
356	Tamb&SkrfMenu	Percussion	93	17	100
357	Cow&Rim Menu	Percussion	93	17	101
358	Pere. Menu 1	Percussion	93	17	102
359	Pere. Menu 2	Percussion	93	17	103
360	Pere. Menu 3	Percussion	93	17	104
361	Pere. Menu 4	Percussion	93	17	105

No.	Kit Name	MSB	LSB	PC
1	Techno Kit 2	92	15	1
2	House Kit 2	92	15	2
3	BrekBeatsKit	92	15	3
4	TR-909 Kit	92	15	4
5	TR-808 Kit	92	15	5
6	TR606/707Kit	92	15	6
7	Kick Menu	92	15	7
8	Snarel Menu	92	15	8
9	Snr2&RimMenu	92	15	9
10	HHat&TomMenu	92	15	10
11	Cym&Clp Menu	92	15	11
12	Hit&StabMenu	92	15	12
13	Pere. Menu	92	15	13
14	Vox Menu	92	15	14
15	Beat Menu 1	92	15	15
16	Beat Menu 2	92	15	16

5.3.1.1.1 Drum Kit Key Assign List

	9. Snr2&RimMenu	10. HHat&TomMenu	11. Cym&Clp Menu	12. Hit&StabMenu
	22	----	----	----
	23	----	----	----
C1	24	----	----	----
	25	----	----	----
	26	----	----	----
	27	----	----	----
	28	----	CR78 CHH	----
	29	----	TR606CHH	----
	30	----	TR707CHH	----
	31	----	808 HH	----
	32	----	TR808CHH 1	----
	33	----	TR808 CHH 2	----
	34	----	TR909CHH 1	----
	35	----	TR909 CHH 2	----
C2	36	DanceHallSnr	TR909 CHH 3	TR606Cym 1
	37	Deep Snare	Pop CHH	TR606 Cym 2
	38	Fat Snare	Real Hat	TR606 DstCym
	39	DR Snare 2	Ragga ClHat	TR808 Cymbal
	40	RealJazz Snr	Old Style HH	TR909 Crash
	41	Ragga Snr 3	Closed8bitH H	TR909 Cymbal
	42	TightBoomSnr	ShortNzMidHH	TR909DsCrash
	43	DR Disco Snr	Mid Hat	Ragga Crash
	44	Dance Snr 1	Hi Freq HH	Crash Zero
	45	Big Snare	Bristol CHH	Crash 1 Long
	46	Real Snare	Overlord	Crash 1 Mute
	47	Drv Como SN	Lil'Hat	Crash 2 Lona
C3	48	Wooden SN	Garbage Hat	Crash 2 Mute
	49	Tone&SynthSN	Ninja Hat	Hi Crash
	50	Little SN	ShortOpen HH	TR707 Ride
	51	Cutted SN	Open Soft HH	TR909 Ride
	52	Live SN	Noizzz HH	TR909DstRide
	53	Back Rev SN	JazzClosedHH	Ride 3
	54	Heavy SN	Full Ambi HH	Ride 3 Bell
	55	Scrap Snr	Junk Hat	Ride4
	56	High Rim SN	Open Hard HH	Stick Cymbal
	57	Mid Rim SN	FastOpnSynHH	Lo-Fi Ride
	58	Rim and SN	Hi Open HH	High Cymbal
	59	TR808 Rim	VinlOoen HH	Hio Hoo Ride
C4	60	TR808 Rim 2	Openopen HH	TR707 Clap
	61	TR808 RimIng	OpenDitherHH	TR909 Clap
	62	TR909 Rim	Let It Go HH	TR909 Clap 2
	63	SideStiker	BeatBox Hat	Real Clap 1
	64	Real Rim	CR78 Hat	Real Clap 2
	65	Bright Rim	TR606 PHH	Poly Clap
	66	Ragga Rim 1	TR707 PHH	TS Clap
	67	Ragga Rim 2	TR808 PHH	Clap Stop
	68	Lo-Fi Rim	TR909 PHH 1	HC2 Dry Clap
	69	Sizzle Rim	TR909 PHH 2	Scratch Clap
	70	BeatBox Rim	Analog Shake	Comp Clap
	71	----	CR780HH	Claoat!l
C5	72	----	TR606 DstOHH	Funk Clap
	73	----	TR707 OHH	HipHop Clap
	74	----	TR808 OHH	Crackhed
	75	----	808 Open HH	MC Clap
	76	----	TR909 OHH 1	Shot Clap
	77	----	TR909 OHH 2	Room Clap
	78	----	TR909 OHH 3	----
	79	----	TR909 Op Hat	----
	80	----	Vintage Hat	----
	81	----	TR909 DstOHH	----
	82	----	R80HH	----
	83	----	Cym OHH	----
C6	84	----	RockOpHat	----
	85	----	HipHopMedHat	----
	86	----	B.Box OpHat	----
	87	----	TR606Tom	----
	88	----	TR606 Tom 2	----
	89	----	TR606 CmpTom	----
	90	----	TR707 Tom	----
	91	----	TR707 CmpTom	----
	92	----	TR808Tom	----
	93	----	TR909Tom	----
	94	----	TR909 DstTom	----
	95	----	Deeo Tom	----
C7	96	----	Electro Tom	----
	97	----	Kick Tom	----
	98	----	Garbage Tom	----
	99	----	Natural Tom	----
	100	----	Can Tom	----
	101	----	----	----
	102	----	----	----
	103	----	----	----
	104	----	----	----
	105	----	----	----
	106	----	----	----
	107	----	----	----
C8	108	----	----	----

	6. Latin Menu2	7. Latin Menu3	8.Asia Menu	9. India Menu	1 O. MidEast Menu
22	-	-	-	-	-
23	-	-	-	-	-
C1 24	-	-	-	-	-
25	-	-	-	-	-
26	-	-	-	-	-
27	-	-	-	-	-
28	-	-	-	-	-
29	-	-	-	-	-
30	-	-	-	-	-
31	-	-	-	-	-
32	-	-	-	-	-
33	-	-	-	-	-
34	-	-	-	-	-
35	-	-	-	-	-
C2 36	Cuica 3	Surdo Hard	Hyoshigi	Bebarongan 1	Boomerang
37	Cuica Hi 1	Surdo Mute	Hyoshigi 2	Bebarongan 2	Clapstick
38	Cuica Hi 2	Surdo Mute2	Kane	Bebarongan 3	Afro Zither
39	Cuica Lo 1	Surdo Open H	Kane Side	Pelegongan 1	Afro Clap
40	Cuica Lo 2	Surdo Open L	Atarigane	Pelegongan 2	Afro Feet 1
41	Ganza Hard	Surdo Openl	Kwaengwari f	Pelegongan 3	Afro Feet 2
42	Ganza Soft	Surdo Open2	Kwaengwari p	Wadon 1	AfroDrum Flm
43	Guiro Long	Surdo Rim	KwaengwariMt	Wadon 2	AfroDrum Opl
44	Guiro Long2	Surdo Rim 2	Mokugyo 1	Wadon 3	AfroDrum Op2
45	Guiro Short	Surdo Soft	Mokugyo 2	Wadon4	AfroDrum Rat
46	Guiro Short2	Tamborim Mut	Ohkawa	Wadon 5	Slit Drum
47	Hand Ciao 2	Tamborim Oon	Ohkawa 2	Wadon 6	TalkinaDr Dn
C3 48	MamboBell Mt	Tamborim Stp	Shimedaiko 2	Wadon 7	TalkingDr Up
49	MamboBell Op	TamborimMute	SimeTaiko	Dhol 1	Yoh Tribe
50	Maracas 2	TamborimOpen	Taiko	Dhol 2	How Tribe
51	MaracasUpDwn	TamborimRim	Tsuzumi 2 Hi	Dhol 3	Bendir 1
52	MtGuiroLng	TamborimRoll	Tsuzumi 2 mf	Dhol4	Bendir 2
53	MtGuiroSht	Tambrin Hit	Tsuzumi 2 p	Dhol 5	Dawul
54	PandeiroCrsh	TambrinShake	Tsuzumi Hi	Dholak 1	Doholla Dom
55	PandeiroHit	Timbale Hi	Tsuzumi Lo	Dholak 2	Doholla Roll
56	PandeiroL Hi	Timbale Lo	Wadaiko	Dholak 3	Doholla Sak
57	PandeiroL Lo	Timbale Side	Wadaiko Rim	Dholak4	Doholla Stop
58	PandeiroL Rm	Timbales Rim	Ho	Dholak 5	Doholla Tak
59	PandeiroL So	TimbalesFill	Yoh	Dholak6	Doira Dun
C4 60	PandeiroMute	TimbalesFil2	iYooH	Dholak 7	DoiraTik
61	PandeiroOpen	TimbalesFil3	Yyoo Dude	DholakS	RekDom
62	PandeiroRim	TimbalesFil4	Buk	Dholak 9	RekOpen
63	PandeiroRoll	TimbalesHand	Buk Rim	DholakGa	RekTek
64	PandeiroS Op	Timbles HiMt	Changgo	Dholak Na	RekTrill
65	PandeiroS Rm	Timbles HiOp	Asian Gong 1	DholakTa	Sagat Close
66	PandeiroS Sp	Timbles LoMt	Asian Gong 2	DholakTun	Sagat Open
67	Qu ide Long	Timbles LoOp	Gamelan Gong	Madal Da	Sarna Bell
68	Qu ide Short	TmbSideStick	Asian Gong 3	Madal Din	SitarGliss
69	Quijada	SectChd 13th	Asian Gong 4	Mada I Ta	Tablah Dom
70	Rainstick	SectChd m9	Asian Gong 6	TablaBaya 1	Tablah Rim
71	Real Cabasal	SectChd Mi9	Asian Gong 7	Tabla Bava 2	Tablah Tak
C5 72	Real Cabasa2	Sabor!	Ban Gu 1	TablaBaya 3	Ta blah Tak
73	RecoRecoLng	Arriba!	Ban Gu 2	Tabla Baya 4	ZaghrutaLoop
74	RecoRecoSht	Oie!	Ban Gu 3	TablaBaya 5	ZaghrutaStop
75	Repinique	Uno!	Ban Gu 4	TablaBaya 6	Bull Scream
76	Repinique2	Dos!	Gu Hi	TablaBaya 7	-
77	RepiniqueHrd	Tres!	Gu Roll	TablaBaya 8	-
78	RepiniqueSft	Quatro!	HuYinLuoH Mt	TablaBaya Ge	-
79	Repique Open	Grito-Hahaha	HuYinLuoH Op	TablaBaya Ka	-
80	Repique Rim	Grito-Ahaha!	HuYinLuoL Mt	TablaBaya Na	-
81	Repique Roll	Grito-Haahai	HuYinLuoL Op	Tabla Baya Te	-
82	SambaBateria	Grito-Rrrrr!	Nao Bo	Tabla Baya Ti	-
83	SambaWhistle	Ticuttito!	Xiao Bo	TablaBayaGin	-
C6 84	Shaker 1	Grito-Oa Oa!	Asian Gong 5	TablaBayaSld	-
85	Shaker 2	Grito-Eh Eh!	Shou Luo 1	TablaBayaTin	-
86	Shaker Long	Amaya ah!	Shou Luo 2	TablaBaya Tun	-
87	Shaker Short	Fu ego!	Shu Ban 1	Udu Potl Ace	-
88	-	Hey Brazil	Shu Ban 2	Udu Potl Hi	-
89	-	-	Shu Gu	Udu Potl Lo	-
90	-	-	Shu Gu Rim	Udu Potl Sip	-
91	-	-	Tang Gu Mt	Udu Pot2 Lng	-
92	-	-	Tang Gu Op	Udu Pot2 Mut	-
93	-	-	BaliCym Cls	Udu Pot2 Sht	-
94	-	-	BaliCym Opn	-	-
95	-	-	Cens Cens	-	-
C7 96	-	-	Chenchen Cls	-	-
97	-	-	Chenchen Opn	-	-
98	-	-	KopyakMt	-	-
99	-	-	KopyakOp	-	-
100	-	-	Finger Cym	-	-
101	-	-	Ramacymbal	-	-
102	-	-	Jaw Harp Opn	-	-
103	-	-	Jaw Harp Wow	-	-
104	-	-	-	-	-
105	-	-	-	-	-
106	-	-	-	-	-
107	-	-	-	-	-
C8 108	-	-	-	-	-

## 5.3.1.2 EXP-02 Keys Collection

xxxxxxxxx Sons utilisables sans la banque

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Stereo Piano	Ac.Piano			
2	Gran'Piano	Ac.Piano	93	11	1
3	Easy Rocker	Pop Piano	93	11	2
4	Stage Grand	E.Grand Piano	93	11	3
5	SA Rocker	Pop Piano	93	11	4
6	Padded Pno	Ac.Piano	93	11	5
7	Suitcase EP	E.Piano1	93	11	6
8	Real Thing	E.Piano1	93	11	7
9	Fusiontastic	E.Piano1	93	11	8
10	Inspiration	E.Piano1	93	11	9
11	Touch EP SRX	E.Piano1	93	11	10
12	Stage73 SRX	E.Piano1	93	11	11
13	Stage EP 2	E.Piano1	93	11	12
14	BalladPanner	E.Piano1	93	11	13
15	80's EP	E.Piano1	93	11	14
16	SweetStagePN	E.Piano1	93	11	15
17	Padded EP	E.Piano1	93	11	16
18	Nursery Tine	E.Piano1	93	11	17
19	Sine EP	E.Piano2	93	11	18
20	70s Ballad	E.Piano2	93	11	19
21	Church Mouse	E.Piano2	93	11	20
22	ClaviQ EP	E.Piano2	93	11	21
23	FlaredTrouzr	E.Piano1	93	11	22
24	70'EP Bs	E.Piano1	93	11	23
25	Swurly	E.Piano1	93	11	24
26	Dyno-Wurli	E.Piano1	93	11	25
27	60s Bros	E.Piano1	93	11	26
28	Pianohner	E.Piano1	93	11	27
29	Pia nette 2K	E.Piano1	93	11	28
30	Cheapy Ep1	E.Piano2	93	11	29
31	Rox 668 St	E.Piano2	93	11	30
32	80's FM	E.Piano2	93	11	31
33	The 70'EP	E.Piano1	93	11	32
34	Heavens Tine	E.Piano2	93	11	33
35	Sparkle EPno	E.Piano2	93	11	34
36	FirstDigital	E.Piano2	93	11	35
37	Vox Harpsi	Harpichord	93	11	36
38	Harpiclav	Harpichord	93	11	37
39	E.Harps	Harpichord	93	11	38
40	Clav 1 SRX	Clav	93	11	39
41	Clav 2 SRX	Clav	93	11	40
42	VeloClav SRX	Clav	93	11	41
43	Clav 3 SRX	Clav	93	11	42
44	Generic Clav	Clav	93	11	43
45	Clav Pluck	Clav	93	11	44
46	Vintage Clav	Clav	93	11	45
47	Dyno Clav	Clav	93	11	46
48	PhaserClavi	Clav	93	11	47
49	CompClav SRX	Clav	93	11	48
50	MuteClv1 SRX	Clav	93	11	49
51	MuteClv2 SRX	Clav	93	11	50
52	Clav Supremo	Clav	93	11	51
53	Clav By Ill	Clav	93	11	52
54	Funk Synclav	Clav	93	11	53

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
55	Quacky Clav	Clav	93	11	55
56	GuitClav SRX	Clav	93	11	56
57	Juno Clavi	Clav	93	11	57
58	PhazynClvSRX	Clav	93	11	58
59	Moogy Pulse	Clav	93	11	59
60	JPS Clav SRX	Clav	93	11	60
61	HyperClv SRX	Clav	93	11	61
62	Twinkle Bell	Synth Bellpad	93	11	62
63	Troika Ride	Bell	93	11	63
64	Analog Bell	Bell	93	11	64
65	Goodnite SRX	Bell	93	11	65
66	2.2 SEQ SRX	Bell	93	11	66
67	Vibraphone!	Mallet	93	11	67
68	SA Vibe SRX	Mallet	93	11	68
69	Blue B SRX	E.Organ	93	11	69
70	Full Pere SRX	E.Organ	93	11	70
71	Nice Feel SRX	E.Organ	93	11	71
72	GreenB /Pdl	E.Organ	93	11	72
73	Mello	E.Organ	93	11	73
74	LA Blues SRX	E.Organ	93	11	74
75	2BorNot2B3 2	E.Organ	93	11	75
76	Gospel B SRX	E.Organ	93	11	76
77	Bookin'B SRX	E.Organ	93	11	77
78	Hush B3 SRX	E.Organ	93	11	78
79	Real Organ	E.Organ	93	11	79
80	Tena mos L 1 OO	E.Organ	93	11	80
81	Harm.Organ	E.Organ	93	11	81
82	Harm.Organ2	E.Organ	93	11	82
83	Power BSRX	E.Organ	93	11	83
84	AllStarB3SRX	E.Organ	93	11	84
85	Goodlord/Mod	E.Organ	93	11	85
86	CabinetSeries	E.Organ	93	11	86
87	Absolute B3	E.Organ	93	11	87
88	Rox368-B/Mod	E.Organ	93	11	88
89	Suitcase B3	E.Organ	93	11	89
90	BalladB/Mod	E.Organ	93	11	90
91	70'sKeysMix	E.Organ	93	11	91
92	Leslied B3	E.Organ	93	11	92
93	Dyna Hammnd	E.Organ	93	11	93
94	SaltyDog SRX	E.Organ	93	11	94
95	Swt&MllwSRX	E.Organ	93	11	95
96	Mellow4'SRX	E.Organ	93	11	96
97	ZomBeeSRX	E.Organ	93	11	97
98	Perky Twin B	E.Organ	93	11	98
99	BluesPercSRX	E.Organ	93	11	99
100	Club Organ	E.Organ	93	11	100
101	888 +3rd SRX	E.Organ	93	11	101
102	8888+3rd SRX	E.Organ	93	11	102
103	Velo Pere	E.Organ	93	11	103
104	Jazzy B	E.Organ	93	11	104
105	Gutsy C3	E.Organ	93	11	105
106	B3 88800004	E.Organ	93	11	106
107	60s Brothers	E.Organ	93	11	107
108	FirePerc SRX	E.Organ	93	11	108
109	PercNorm3rd	E.Organ	93	11	109
110	PercSoft3rd	E.Organ	93	11	110

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
111	858808880SRX	E.Organ	93	11	111
112	Mad Organ	E.Organ	93	11	112
113	Touchy B Fst	E.Organ	93	11	113
114	Souvenirs	E.Organ	93	11	114
115	R&R B3 SRX	E.Organ	93	11	115
116	B3Semon SRX	E.Organ	93	11	116
117	AllSkate!SRX	E.Organ	93	11	117
11S	BalladB3 SRX	E.Organ	93	11	11S
119	Ultimate B4	E.Organ	93	11	119
120	PurpleSRX	E.Organ	93	11	120
121	GimmeSomeSRX	E.Organ	93	11	121
122	Smoked Water	E.Organ	93	11	122
123	HardPerc3rd	E.Organ	93	11	123
124	FuzzheadSRX	E.Organ	93	11	124
125	Tron B	E.Organ	93	11	125
126	ShimmerOrgan	E.Organ	93	11	126
127	AnimalModSRX	E.Organ	93	11	127
12S	SurfMnkysSRX	E.Organ	93	11	12S
129	TelstarOrgan	E.Organ	93	12	1
130	Continental	E.Organ	93	12	2
131	Organfest'66	E.Organ	93	12	3
132	PalisadesSRX	E.Organ	93	12	4
133	New Riders	E.Organ	93	12	5
134	The Sham SRX	E.Organ	93	12	6
135	CrummyOrgSRX	E.Organ	93	12	7
136	IronFarf SRX	E.Organ	93	12	a
137	FarfComboSRX	E.Organ	93	12	9
13S	Farfisorium	E.Organ	93	12	10
139	Farf S'+ 2'	E.Organ	93	12	11
140	RoxOrgan SRX	E.Organ	93	12	12
141	DittyDoo SRX	E.Organ	93	12	13
142	Tranny Organ	E.Organ	93	12	14
143	2.2 Organ	E.Organ	93	12	15
144	VS Organ SRX	E.Organ	93	12	16
145	D50 OrganSRX	E.Organ	93	12	17
146	OrganbellSRX	E.Organ	93	12	1S
147	PhazedOrgSRX	E.Organ	93	12	19
14S	Das Limpet	E.Organ	93	12	20
149	Spanish Gtr	Ac.Guitar	93	12	21
150	Nylon on Pad	Ac.Guitar	93	12	22
151	Conquest	Ac.Guitar	93	12	23
152	Heaven Nylon	Ac.Guitar	93	12	24
153	In Peace	Ac.Guitar	93	12	25
154	NashvilleSRX	E.Guitar	93	12	26
155	Caster Delay	E.Guitar	93	12	27
156	Ricken 12stGT	E.Guitar	93	12	2S
157	Narnia	E.Guitar	93	12	29
15S	Gtr PopArps	E.Guitar	93	12	30
159	Touchy Mutes	Dist.Guitar	93	12	31
160	Disto-Chunky	Dist.Guitar	93	12	32
161	Rock Mute	Dist.Guitar	93	12	33
162	Telemaster	Dist.Guitar	93	12	34
163	Plugged!	Dist.Guitar	93	12	35
164	WildSynth101	Synth Bass	93	12	36
165	SH Dullbass	Synth Bass	93	12	37
166	101 Bass	Synth Bass	93	12	3S
167	SH101 Bass	Synth Bass	93	12	39
16S	SH-2 Bs SRX	Synth Bass	93	12	40
169	Basic101 SRX	Synth Bass	93	12	41
170	Fat Butt	Synth Bass	93	12	42
171	JP-4 Bs SRX	Synth Bass	93	12	43
172	System 700 SRX	Synth Bass	93	12	44
173	BigSubBs SRX	Synth Bass	93	12	45
174	TickerBs SRX	Synth Bass	93	12	46
175	202 Bass	Synth Bass	93	12	47
176	101 ZapBs SRX	Synth Bass	93	12	4S
177	Housy Bass	Synth Bass	93	12	49
17S	HousineBsSRX	Synth Bass	93	12	50
179	WooferBs SRX	Synth Bass	93	12	51
1S0	System 1 OOSRX	Synth Bass	93	12	52
1S1	Low Bass SRX	Synth Bass	93	12	53
1S2	TB303 Reso	Synth Bass	93	12	54
1S3	MeanderingBs	Synth Bass	93	12	55
1S4	Acid TB Bs	Synth Bass	93	12	56
1S5	MonsterMGSRX	Synth Bass	93	12	57
1S6	Rogue Bs SRX	Synth Bass	93	12	5S
1S7	Classic Bs	Synth Bass	93	12	59
1SS	Fat Bass	Synth Bass	93	12	60
1S9	ResoMG BsSRX	Synth Bass	93	12	61
190	MG Punchbass	Synth Bass	93	12	62
191	Spike Bs SRX	Synth Bass	93	12	63
192	WetMG BsSRX	Synth Bass	93	12	64
193	2-way Bass	Synth Bass	93	12	65
194	BsPedals SRX	Synth Bass	93	12	66
195	MG PedalsSRX	Synth Bass	93	12	67
196	OB Bass SRX	Synth Bass	93	12	6S
197	SVCOMono	Synth Bass	93	12	69
19S	ThickOBass	Synth Bass	93	12	70
199	The Synbass	Synth Bass	93	12	71
200	Dark---BASS	Synth Bass	93	12	72
201	Valve5thBass	Synth Bass	93	12	73
202	Rezidence	Synth Bass	93	12	74
203	OrganSawBass	Synth Bass	93	12	75
204	Organ Bass	Synth Bass	93	12	76
205	SquareBs SRX	Synth Bass	93	12	77
206	SlobbryBsSRX	Synth Bass	93	12	7S
207	Super Bs SRX	Synth Bass	93	12	79
20S	STronSTringz	Ensemble Strings	93	12	80
209	TrnStrDrySRX	Ensemble Strings	93	12	S1
210	Tron Vis SRX	Ensemble Strings	93	12	S2
211	MelloVlnsSRX	Ensemble Strings	93	12	S3
212	JPS Str1 SRX	Synth Pad/Strings	93	12	S4
213	JPS Str2 SRX	Synth Pad/Strings	93	12	S5
214	JP+OB StrSRX	Synth Pad/Strings	93	12	S6
215	M12 Strings	Synth Pad/Strings	93	12	S7
216	Wavestr SRX	Synth Pad/Strings	93	12	SS
217	MemoryMG SRX	Synth Pad/Strings	93	12	S9
21S	Solina SRX	Synth Pad/Strings	93	12	90
219	Omni Strings	Synth Pad/Strings	93	12	91
220	Big Str SRX	Synth Pad/Strings	93	12	92
221	Solo Flute	Flute	93	12	93
222	Touch Flt SRX	Flute	93	12	94

## Ressources sur internet - 5.3 Liste des « Tones » des Banques Supplémentaires pour le FA

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
223	StrawberTRON	Flute	93	12	95
224	Flute School	Flute	93	12	96
225	Ca lli SRX	Flute	93	12	97
226	T pSoloistSRX	Solo Brass	93	12	98
227	Pop Fanfare	Ensemble Brass	93	12	99
228	Oct Brass	Ensemble Brass	93	12	100
229	SessnBrs SRX	Ensemble Brass	93	12	101
230	R&R Bras SRX	Ensemble Brass	93	12	102
231	SuperTnr SRX	Sax	93	12	103
232	T.Sax f SRX	Sax	93	12	104
233	Cool Sax	Sax	93	12	105
234	Duel in' Saxes	Sax	93	12	106
235	SoftSaxesSRX	Sax	93	12	107
236	AmazngEchSRX	Sax	93	12	108
237	FlaxOstinato	Wind	93	12	109
238	2voiceLd SRX	Synth Lead	93	12	110
239	Hollo Lead	Synth Lead	93	12	111
240	Sinusolo SRX	Synth Lead	93	12	112
241	Shmoog SRX	Synth Lead	93	12	113
242	Sine	Synth Lead	93	12	114
243	SH2000VoxSRX	Synth Lead	93	12	115
244	FM Lead SRX	Synth Lead	93	12	116
245	TrickTailEnd	Synth Lead	93	12	117
246	4 Old Saws	Synth Lead	93	12	118
247	Saw Bowed	Synth Lead	93	12	119
248	VoxSaws Lead	Synth Lead	93	12	120
249	GRSOO Ld SRX	Synth Lead	93	12	121
250	LimonaireSRX	Synth Lead	93	12	122
251	NakdCheseSRX	Synth Lead	93	12	123
252	PromarsLdSRX	Synth Lead	93	12	124
253	Sweeze Lead	Synth Lead	93	12	125
254	Homey Lead	Synth Lead	93	12	126
255	MG Lead SRX	Synth Lead	93	12	127
256	Dreams Saw	Synth Lead	93	12	128
257	The Real Pat	Synth Lead	93	13	1
258	H20	Synth Lead	93	13	2
259	PulseLd SRX	Synth Lead	93	13	3
260	Mono FM Lead	Synth Lead	93	13	4
261	VCO OctLdSRX	Synth Lead	93	13	5
262	Saws Lead	Synth Lead	93	13	6
263	Changes	Synth Lead	93	13	7
264	PS Lead	Synth Lead	93	13	8
265	SH-2&5 Sqr	Synth Lead	93	13	9
266	Cutting Solo	Synth Lead	93	13	10
267	Racy Lead	Synth Lead	93	13	11
268	Speedometer	Synth Lead	93	13	12
269	Rotary Lead	Synth Lead	93	13	13
270	BuzzzzzzzSRX	Synth Lead	93	13	14
271	Telstar Lead	Synth Lead	93	13	15
272	Pattern It	Synth PolyKey	93	13	16
273	Carbonite	Synth PolyKey	93	13	17
274	The Pipe Sth	Synth Lead	93	13	18
275	Buzzy Beez	Synth PolyKey	93	13	19
276	Look Back	Synth Seq/Pop	93	13	20
277	Razze rt	Synth PolyKey	93	13	21
278	Raveferenz	Synth Lead	93	13	22
279	SupremeCheez	Synth PolyKey	93	13	23
280	Exit	Synth PolyKey	93	13	24
281	Riff the Sth	Synth Seq/Pop	93	13	25
282	Ice Man	Pulsating	93	13	26
283	DncStackl SRX	Synth PolyKey	93	13	27
284	DncStack2SRX	Synth PolyKey	93	13	28
285	DncStack3SRX	Synth PolyKey	93	13	29
286	DncStack4SRX	Synth PolyKey	93	13	30
287	DncStackSSRX	Synth PolyKey	93	13	31
288	Euro BrsSRX	Synth PolyKey	93	13	32
289	ThipsBlipSRX	Synth FX	93	13	33
290	FaveoravoSRX	Hit	93	13	34
291	Cleanse	Pulsating	93	13	35
292	Mer	Pulsating	93	13	36
293	B-lieve	Pulsating	93	13	37
294	Blue Light	Pulsating	93	13	38
295	Progress	Pulsating	93	13	39
296	Modularswirl	Pulsating	93	13	40
297	Sparkly	Pulsating	93	13	41
298	Undertones	Pulsating	93	13	42
299	HappyLFOsSRX	Pulsating	93	13	43
300	AerolnsctSRX	Pulsating	93	13	44
301	MC8Seq SRX	Pulsating	93	13	45
302	Legato Rip	Synth FX	93	13	46
303	Steam Valve	Synth FX	93	13	47
304	Haunted Tron	Synth FX	93	13	48
305	Experimental	Synth FX	93	13	49
306	Megatron	Synth FX	93	13	50
307	Outer Spaces	Synth FX	93	13	51
308	Martian Bell	Synth FX	93	13	52
309	Ethereal SRX	Synth FX	93	13	53
310	Meow SthsSRX	Synth FX	93	13	54
311	MantrawavSRX	Synth FX	93	13	55
312	RSS Spinners	Synth FX	93	13	56
313	Comp Net SRX	Synth FX	93	13	57
314	SpitBrs SRX	Synth Brass	93	13	58
315	Pro-1 OBrSsSRX	Synth Brass	93	13	59
316	OBStabBrsSRX	Synth Brass	93	13	60
317	Pro-5 BrsSRX	Synth Brass	93	13	61
318	Quack BrsSRX	Synth Brass	93	13	62
319	M.MG Brs SRX	Synth Brass	93	13	63
320	FM Brs SRX	Synth Brass	93	13	64
321	DSOBelpd 1 SRX	Synth Bellpad	93	13	65
322	D50Belpd2SRX	Synth Bellpad	93	13	66
323	D50Belpd3SRX	Synth Bellpad	93	13	67
324	KlmbSynthSRX	Synth Pad/Strings	93	13	68
325	B Higher	Synth Pad/Strings	93	13	69
326	Reflections	Synth Bellpad	93	13	70
327	VintagLayers	Synth PolyKey	93	13	71
328	HandleW/Care	Synth Bellpad	93	13	72
329	StaccHvn SRX	Synth Bellpad	93	13	73
330	TimefliesSRX	Synth PolyKey	93	13	74
331	JP6SqKeySRX	Synth PolyKey	93	13	75
332	CS Squared	Synth PolyKey	93	13	76
333	MawnlowerMan	Synth PolyKey	93	13	77
334	Gliadiator	Synth Lead	93	13	78

Ressources sur internet - 5.3 Liste des « Tones » des Banques Supplémentaires pour le FA

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
335	Spit Synthie	Synth PolyKey	93	13	79
336	Raver One	Synth PolyKey	93	13	80
337	Slop-a-ramas	Synth PolyKey	93	13	81
338	Big PWMSRX	Synth PolyKey	93	13	82
339	WavesyncSRX	Synth PolyKey	93	13	83
340	T8 Sync SRX	Synth PolyKey	93	13	84
341	SyncRush SRX	Synth PolyKey	93	13	85
342	DreaminOfJMJ	Synth FX	93	13	86
343	Arp Saws SRX	Synth FX	93	13	87
344	QuixelateSRX	Synth Seq/Pop	93	13	88
345	SpikedChzSRX	Synth Seq/Pop	93	13	89
346	Planet-S SRX	Synth Seq/Pop	93	13	90
347	Iceburg	Synth Bellpad	93	13	91
348	Old,Warm OBX	Synth PolyKey	93	13	92
349	Poly 3osc SH	Synth PolyKey	93	13	93
350	PortaSyn SRX	Synth PolyKey	93	13	94
351	RazrVCOs SRX	Synth PolyKey	93	13	95
352	Medusa SRX	Synth Lead	93	13	96
353	PhazeNRG SRX	Synth PolyKey	93	13	97
354	Build-Up SRX	Synth PolyKey	93	13	98
355	WavetableSRX	Synth PolyKey	93	13	99
356	DigiChoirSRX	Synth PolyKey	93	13	100
357	Rezidue SRX	Synth PolyKey	93	13	101
358	Combing SRX	Synth Pad/Strings	93	13	102
359	PhzslpadSRX	Synth Pad/Strings	93	13	103
360	OBThickPdSRX	Synth Pad/Strings	93	13	104
361	OBSftPad SRX	Synth Pad/Strings	93	13	105
362	RealStrSynth	Synth Pad/Strings	93	13	106
363	Rezonant Ens	Synth Pad/Strings	93	13	107
364	PG Phaser	Synth Pad/Strings	93	13	108
365	SynthOdyssey	Synth Pad/Strings	93	13	109
366	Liquid Lunch	Synth Pad/Strings	93	13	110
367	JP SquPadSRX	Synth Pad/Strings	93	13	111
368	Chewy Pad	Synth Pad/Strings	93	13	112
369	HollowSRX	Synth Pad/Strings	93	13	113
370	Too Heaven	Synth Pad/Strings	93	13	114
371	Slow 3DVox	Synth Pad/Strings	93	13	115
372	JP Spirit	Synth Pad/Strings	93	13	116
373	Classic OB	Synth Pad/Strings	93	13	117
374	Aulophony	Synth Pad/Strings	93	13	118
375	Dark Shadow	Synth Pad/Strings	93	13	119
376	Drawning Pad	Synth Pad/Strings	93	13	120
377	Sawed String	Synth Pad/Strings	93	13	121
378	R.I.P.	Synth Pad/Strings	93	13	122
379	KWorld	Synth Pad/Strings	93	13	123
380	Canyon Dreams	Synth Pad/Strings	93	13	124
381	Mysterioso	Synth Pad/Strings	93	13	125
382	S/HTexturSRX	Synth Pad/Strings	93	13	126
383	VP-330ChrSRX	Vox/Choir	93	13	127
384	Mellorkestra	Vox/Choir	93	13	128
385	Tron Mass	Vox/Choir	93	14	1
386	PreSampleVox	Vox/Choir	93	14	2
387	Gamma Girls	Vox/Choir	93	14	3
388	Lo-Tek Choir	Vox/Choir	93	14	4

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
389	Tron Vox SRX	Vox/Choir	93	14	5
390	VoxJX8P SRX	Vox/Choir	93	14	6
391	VP303 Arpeg	Vox/Choir	93	14	7
392	Pursuit 90	Beat&G roove	93	14	8
393	Arcade 132	Beat&Groove	93	14	9
394	Seventh Heavn	Beat&Groove	93	14	10
395	TrollDrummin	Beat&Groove	93	14	11
396	Chem Burnl 20	Beat&Groove	93	14	12
397	Rockshow 126	Beat&Groove	93	14	13
398	T-Pop 132	Beat&Groove	93	14	14
399	Valentine 76	Beat&Groove	93	14	15
400	Nocturne	Beat&Groove	93	14	16
401	Coo1A1t102	Beat&Groove	93	14	17
402	Circuit 112	Beat&Groove	93	14	18
403	Hurt90	Beat&Groove	93	14	19
404	Orleans 90	Beat&Groove	93	14	20
405	FunkyDrummer	Beat&Groove	93	14	21
406	Circuit 90	Beat&Groove	93	14	22

## 5.3.1.3 EXP-03 World Collection

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	World Sounds	Beat&Groove	93	19	1
2	Go2China /C2	Plucked/Stroke	93	19	2
3	Go21ndia /C2	Plucked/Stroke	93	19	3
4	TheGreatW	Flute	93	19	4
5	Yuehchin+	Plucked/Stroke	93	19	5
6	Sweet Nylon	Ac.Guitar	93	19	6
7	Tele R&F	E.Guitar	93	19	7
8	Tubby Baby	E.Bass	93	19	8
9	HeavenGender	Bell	93	19	9
10	Gamelan Ems	Mallet	93	19	10
11	Childwood	Mallet	93	19	11
12	La Musette	Accordion	93	19	12
13	Essence	Wind	93	19	13
14	Zampona /	Flute	93	19	14
15	GipsyTrumpt/	Solo Brass	93	19	15
16	Fun WWithPerc	Percussion	93	19	16
17	Feels	Sound FX	93	19	17
18	World Radio	Beat&Groove	93	19	18
19	ClanAdvances	Beat&Groove	93	19	19
20	Eastern Tour	Beat&Groove	93	19	20
21	Enough!STOP!	Beat&Groove	93	19	21
22	Banjo Phrs	Beat&Groove	93	19	22
23	Guitar Phrs1	Beat&Groove	93	19	23
24	Guitar Phrs2	Beat&Groove	93	19	24
25	PdlStl Phrs	Beat&Groove	93	19	25
26	Asia UFO	Beat&Groove	93	19	26
27	UBeenSoBaa	Beat&Groove	93	19	27
28	Didgeri /	Beat&Groove	93	19	28
29	WorldGroove	Beat&Groove	93	19	29
30	LoopPhrase 1	Beat&Groove	93	19	30
31	LoopPhrase 2	Beat&Groove	93	19	31
32	TABLA groove	Beat&Groove	93	19	32
33	JasonGoEast	Beat&Groove	93	19	33
34	Split Floot	Beat&Groove	93	19	34
35	Hot Salsa	Solo Brass	93	19	35
36	TempBassSolo	Beat&Groove	93	19	36
37	CherryFlower	Flute	93	19	37
38	SplithisSRX	Solo Brass	93	19	38
39	Crane Dance	Synth Pad/Strings	93	19	39
40	LostInMists	Synth Pad/Strings	93	19	40
41	Qu DiEnsembl	Flute	93	19	41
42	Nasal Blossom	Plucked/Stroke	93	19	42
43	Meditation 1	Plucked/Stroke	93	19	43
44	Art Of Feng	Plucked/Stroke	93	19	44
45	Orient xPres	Plucked/Stroke	93	19	45
46	Padded Sitar	Plucked/Stroke	93	19	46
47	No Worries	Plucked/Stroke	93	19	47
48	IntarMel SRX	Plucked/Stroke	93	19	48
49	Ode2An Oud	Plucked/Stroke	93	19	49
50	Fugi-man	Plucked/Stroke	93	19	50
51	China pluck	Plucked/Stroke	93	19	51
52	Yuehch in SRX	Plucked/Stroke	93	19	52
53	Kayakeum	Plucked/Stroke	93	19	53
54	Asian Pizz	Plucked/Stroke	93	19	54

xxxxxxxxx Sons utilisables sans la banque (AUCUN dans cette banque)

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
55	PiPa SRX	Plucked/Stroke	93	19	55
56	Koto SRX	Plucked/Stroke	93	19	56
57	Shamisen SRX	Plucked/Stroke	93	19	57
58	Sanshin SRX	Plucked/Stroke	93	19	58
59	Yang Qin trm	Plucked/Stroke	93	19	59
60	Yang Qin/Mod	Plucked/Stroke	93	19	60
61	SultanPalace	Plucked/Stroke	93	19	61
62	Marco Polo	Plucked/Stroke	93	19	62
63	Bandolim SRX	Plucked/Stroke	93	19	63
64	K.Bandolim	Plucked/Stroke	93	19	64
65	Afro Harp	Plucked/Stroke	93	19	65
66	Ethnhit!	Plucked/Stroke	93	19	66
67	OctaHarp+	Plucked/Stroke	93	19	67
68	St.GuZhngSRX	Plucked/Stroke	93	19	68
69	Zheng Zither	Plucked/Stroke	93	19	69
70	Distance	Plucked/Stroke	93	19	70
71	Mandolin/Mod	Plucked/Stroke	93	19	71
72	Mandolin	Plucked/Stroke	93	19	72
73	Mando Club	Plucked/Stroke	93	19	73
74	MdlnTrmStSRX	Plucked/Stroke	93	19	74
75	Drone Sitar	Plucked/Stroke	93	19	75
76	Conch&Sitar	Plucked/Stroke	93	19	76
77	Punjab Rocks	Plucked/Stroke	93	19	77
78	Pas21ndiaSRX	Plucked/Stroke	93	19	78
79	Rain Drone	Plucked/Stroke	93	19	79
80	SitarGlisSRX	Plucked/Stroke	93	19	80
81	Tambura SRX	Plucked/Stroke	93	19	81
82	TambDroneSRX	Plucked/Stroke	93	19	82
83	St.SanturSRX	Plucked/Stroke	93	19	83
84	SanturTrmSRX	Plucked/Stroke	93	19	84
85	Santur /Mod	Plucked/Stroke	93	19	85
86	Canton	Plucked/Stroke	93	19	86
87	HamrDulcimer	Plucked/Stroke	93	19	87
88	3D Dulcimer	Plucked/Stroke	93	19	88
89	Zither	Plucked/Stroke	93	19	89
90	Magic Pluck	Plucked/Stroke	93	19	90
91	Biwa SRX	Plucked/Stroke	93	19	91
92	Biwa Menu	Plucked/Stroke	93	19	92
93	BerimbauMenu	Plucked/Stroke	93	19	93
94	Berimbau	Plucked/Stroke	93	19	94
95	JawHarp Menu	Plucked/Stroke	93	19	95
96	Steel Rhythm	Ac.Guitar	93	19	96
97	SoloSteelGr	Ac.Guitar	93	19	97
98	N'Ville Soft	Ac.Guitar	93	19	98
99	Spruce Top	Ac.Guitar	93	19	99
100	Procsd AGtr	Ac.Guitar	93	19	100
101	High Strung	Ac.Guitar	93	19	101
102	Compresd DI 8	Ac.Guitar	93	19	102
103	12String	Ac.Guitar	93	19	103
104	Mixed 12Str1	Ac.Guitar	93	19	104
105	Mixed 12Str2	Ac.Guitar	93	19	105
106	Ac Gtr 12stg	Ac.Guitar	93	19	106
107	No Borders	Ac.Guitar	93	19	107
108	Loose 12Str	Ac.Guitar	93	19	108
109	Living R.Gtr	Ac.Guitar	93	19	109
110	Dobro Modro	Ac.Guitar	93	19	110

Ressources sur internet - 5.3 Liste des « Tones » des Banques Supplémentaires pour le FA

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
111	ResonatorGtr	Ac.Guitar	93	19	111
112	Ac.Gtrs SRX	Ac.Guitar	93	19	112
113	2 Players	Ac.Guitar	93	19	113
114	Solo Req uGtr	Ac.Guitar	93	19	114
115	Loose Nylon	Ac.Guitar	93	19	115
116	AcousticBros	Ac.Guitar	93	19	116
117	So Sad Nylon	Ac.Guitar	93	19	117
118	Chinese Duo	Ac.Guitar	93	19	118
119	ChugRunTrSRX	Ac.Guitar	93	19	119
120	Chung Ruan	Ac.Guitar	93	19	120
121	ChungRuanSRX	Ac.Guitar	93	19	121
122	Bottom Ruan	Ac.Guitar	93	19	122
123	RuangGtr SRX	Ac.Guitar	93	19	123
124	OudSRX	Ac.Guitar	93	19	124
125	BlugrsSldSRX	Ac.Guitar	93	19	125
126	Guitaro SRX	Ac.Guitar	93	19	126
127	Natural Tele	E.Guitar	93	19	127
128	Psyche Tele	E.Guitar	93	19	128
129	Coral	E.Guitar	93	20	1
130	Chorus Twang	E.Guitar	93	20	2
131	Pick Licker	E.Guitar	93	20	3
132	CleanStrtSRX	E.Guitar	93	20	4
133	Velo 335 SRX	E.Guitar	93	20	5
134	Right Funky	E.Guitar	93	20	6
135	Comp Muted	E.Guitar	93	20	7
136	E.GtrMtSRX	E.Guitar	93	20	8
137	335Ve1Mt SRX	E.Guitar	93	20	9
138	Wide Guitar	E.Guitar	93	20	10
139	Dab-Compress	E.Guitar	93	20	11
140	Nice Twelvey	E.Guitar	93	20	12
141	RotaryCrunch	E.Guitar	93	20	13
142	FastRotrySRX	E.Guitar	93	20	14
143	EGDynaPikSRX	E.Guitar	93	20	15
144	BackingEGSRX	E.Guitar	93	20	16
145	Room Slide	E.Guitar	93	20	17
146	Pedal Steel	E.Guitar	93	20	18
147	Phased P.Stl	E.Guitar	93	20	19
148	PureSteelSRX	E.Guitar	93	20	20
149	MutedAmbient	E.Guitar	93	20	21
150	GtrFXMenu	E.Guitar	93	20	22
151	LP Gtr SRX	Dist.Guitar	93	20	23
152	Tele-Funfken	Dist.Guitar	93	20	24
153	335 & Cabinet	Dist.Guitar	93	20	25
154	Tele Licker	Dist.Guitar	93	20	26
155	Short & Long	Dist.Guitar	93	20	27
156	NewBeginning	Plucked/Stroke	93	20	28
157	Bouzouki	Plucked/Stroke	93	20	29
158	Bousoukhit!	Plucked/Stroke	93	20	30
159	3ChdStrumSRX	Plucked/Stroke	93	20	31
160	Strum Poetic	Plucked/Stroke	93	20	32
161	Strum Away	Plucked/Stroke	93	20	33
162	Banjo-Mando	Plucked/Stroke	93	20	34
163	5StringBanjo	Plucked/Stroke	93	20	35
164	Banjo SRX 1	Plucked/Stroke	93	20	36
165	Banjo SRX 2	Plucked/Stroke	93	20	37
166	Banjo SRX 3	Plucked/Stroke	93	20	38

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
167	Fiddle	Solo Strings	93	20	39
168	Fiddle 2002	Solo Strings	93	20	40
169	FiddleSwitch	Solo Strings	93	20	41
170	Fiddle Sect.	Ensemble Strings	93	20	42
171	FiddleStacto	Ensemble Strings	93	20	43
172	AsianürcPizz	Ensemble Strings	93	20	44
173	AJapaneseln	Ensemble Strings	93	20	45
174	Deep Blue	Ensemble Strings	93	20	46
175	Ethnic Ens	Ensemble Strings	93	20	47
176	ChinesürcSRX	Ensemble Strings	93	20	48
177	ErHu / SRX	Solo Strings	93	20	49
178	ErHuSolo SRX	Solo Strings	93	20	50
179	ErHu Ld SRX	Solo Strings	93	20	51
180	FiddleFXmenu	Ensemble Strings	93	20	52
181	ViolnSoloSRX	Solo Strings	93	20	53
182	Comp BabyBss	E.Bass	93	20	54
183	Baby Bass	E.Bass	93	20	55
184	Comp Fingerd	E.Bass	93	20	56
185	Jazz Fing.BS	E.Bass	93	20	57
186	Live Bass	E.Bass	93	20	58
187	Flango Bass	E.Bass	93	20	59
188	Bass Oddey	E.Bass	93	20	60
189	6Str Bs SRX1	E.Bass	93	20	61
190	Muted Bass	E.Bass	93	20	62
191	6Str/Mt SRX	E.Bass	93	20	63
192	PickBsHd SRX	E.Bass	93	20	64
193	PickedBs SRX	E.Bass	93	20	65
194	Tub Bass	Ac.Bass	93	20	66
195	GuitamBsSRX	Ac.Bass	93	20	67
196	Gtrmüct SRX	Ac.Bass	93	20	68
197	PacificDream	Bell	93	20	69
198	Meditation 2	Bell	93	20	70
199	HybridKemong	Bell	93	20	71
200	Purify	Bell	93	20	72
201	Asia Bells	Bell	93	20	73
202	Rama Cym SRX	Bell	93	20	74
203	Bell Orches!	Bell	93	20	75
204	Sacred Bells	Bell	93	20	76
205	Spokes	Bell	93	20	77
206	Winter Bells	Bell	93	20	78
207	Wind Bells	Bell	93	20	79
208	BelAngkSRX	Plucked/Stroke	93	20	80
209	Tcheekolyna	Plucked/Stroke	93	20	81
210	Wood EPiano	Mallet	93	20	82
211	Kalimba	Plucked/Stroke	93	20	83
212	Kalimbach	Plucked/Stroke	93	20	84
213	VelAfro SRX1	Plucked/Stroke	93	20	85
214	BsKalimbaSRX	Plucked/Stroke	93	20	86
215	LogDetunrSRX	Plucked/Stroke	93	20	87
216	Baateri SRX	Mallet	93	20	88
217	Balafon SRX	Mallet	93	20	89
218	Asian Wood	Mallet	93	20	90
219	Mellow tone	Mallet	93	20	91
220	Glas Mit SRX	Mallet	93	20	92
221	SteelDr SRX1	Mallet	93	20	93
222	SteelDr SRX2	Mallet	93	20	94

## Ressources sur internet - 5.3 Liste des « Tones » des Banques Supplémentaires pour le FA

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
223	Gendrous SRX	Mallet	93	20	95
224	BonangGamSRX	Mallet	93	20	96
225	VelAfro SRX2	Mallet	93	20	97
226	TemleMetlSRX	Mallet	93	20	98
227	Kemong / SRX	Mallet	93	20	99
228	Kane/ SRX	Mallet	93	20	100
229	JeGong / SRX	Mallet	93	20	101
230	Jegogn / SRX	Mallet	93	20	102
231	Jublag / SRX	Mallet	93	20	103
232	Reyong / SRX	Mallet	93	20	104
233	Pemade/ SRX	Mallet	93	20	105
234	Cajun	Accordion	93	20	106
235	D.Accordion	Accordion	93	20	107
236	SqueezeBoxSRX	Accordion	93	20	108
237	Squeeze Box	Accordion	93	20	109
238	St.Acdüp SRX	Accordion	93	20	110
239	Acdionüp SRX	Accordion	93	20	111
240	Acd ffüp SRX	Accordion	93	20	112
241	St.AcdCl SRX	Accordion	93	20	113
242	Bluesy	Harmonica	93	20	114
243	HarmonicaSRX	Harmonica	93	20	115
244	CuntryHrpSRX	Harmonica	93	20	116
245	Sessn HrpSRX	Harmonica	93	20	117
246	Esraj&Mizmar	Wind	93	20	118
247	Before Time	Wind	93	20	119
248	Gagaku Ems	Wind	93	20	120
249	Mizmar solo	Wind	93	20	121
250	PiriSolo SRX	Wind	93	20	122
251	ShahnaiSRX	Wind	93	20	123
252	HichirikSRX	Wind	93	20	124
253	Bagpipes SRX	Wind	93	20	125
254	Sheng / SRX	Wind	93	20	126
255	Suona / SRX	Wind	93	20	127
256	VillageDance	Flute	93	20	128
257	Indian Ens	Flute	93	21	1
258	Nature Loves	Flute	93	21	2
259	PanPipes SRX	Flute	93	21	3
260	Sad Pipe	Flute	93	21	4
261	Shell blow	Flute	93	21	5
262	Desert Flute	Flute	93	21	6
263	Zampona	Flute	93	21	7
264	Isolation	Flute	93	21	8
265	Ocarina	Recorder	93	21	9
266	New IndFlute	Flute	93	21	10
267	Qu DiVib	Flute	93	21	11
268	Bang DiVib	Flute	93	21	12
269	NewKawala	Flute	93	21	13
270	BreathyIndia	Flute	93	21	14
271	New Shaku	Flute	93	21	15
272	Shakuhachi	Flute	93	21	16
273	DreamInColor	Flute	93	21	17
274	TwinHillyLd	Flute	93	21	18
275	Snake Eyes	Solo Brass	93	21	19
276	Latin Trump!	Solo Brass	93	21	20
277	MariachiTpts	Ensemble Brass	93	21	21
278	Trumpets	Ensemble Brass	93	21	22
279	GrowlWah/Mod	Solo Brass	93	21	23
280	Muted-Grw/	Solo Brass	93	21	24
281	Solo Tuba SRX	Solo Brass	93	21	25
282	LatinTubaSRX	Solo Brass	93	21	26
283	World Orch	Ensemble Brass	93	21	27
284	Stab&Hold	Ensemble Brass	93	21	28
285	Indian Radio	Ensemble Brass	93	21	29
286	Wide Brass	Ensemble Brass	93	21	30
287	Trombones	Ensemble Brass	93	21	31
288	Brass Snapz	Ensemble Brass	93	21	32
289	Brass sfzzZZ	Ensemble Brass	93	21	33
290	2Tp+Tbn SRX	Ensemble Brass	93	21	34
291	Memphis HORNS	Ensemble Brass	93	21	35
292	SectStactSRX	Ensemble Brass	93	21	36
293	Latin Brasses	Ensemble Brass	93	21	37
294	Hit& Fall	Ensemble Brass	93	21	38
295	BrsChd 13 SRX	Ensemble Brass	93	21	39
296	BrsChdMi9SRX	Ensemble Brass	93	21	40
297	BrsChdMj9SRX	Ensemble Brass	93	21	41
298	Blow Pad	Synth Pad/Strings	93	21	42
299	Ceremony	Synth Pad/Strings	93	21	43
300	Glasses	Synth Pad/Strings	93	21	44
301	Ambiccordian	Synth Pad/Strings	93	21	45
302	DroneFlanger	Synth Pad/Strings	93	21	46
303	ScotlandLass	Synth Pad/Strings	93	21	47
304	Dry Fishes	Synth Pad/Strings	93	21	48
305	SteroidBrass	Synth Pad/Strings	93	21	49
306	Soul revived	Synth Pad/Strings	93	21	50
307	Rain Pad	Synth Pad/Strings	93	21	51
308	Rising Sun	Synth Pad/Strings	93	21	52
309	Ethnopad	Synth Pad/Strings	93	21	53
310	Eth no Strngs	Synth Pad/Strings	93	21	54
311	&40Thieves	Synth Pad/Strings	93	21	55
312	TromboSynthy	Synth PolyKey	93	21	56
313	GrandExaltdl	Synth PolyKey	93	21	57
314	Sun Dog	Synth PolyKey	93	21	58
315	TechnoSpirit	Synth Seq/Pop	93	21	59
316	Play Softly	Synth Seq/Pop	93	21	60
317	WorkerBeetle	Synth PolyKey	93	21	61
318	Glass Cut	Synth Lead	93	21	62
319	GuruTronics	Pulsating	93	21	63
320	DubJazz Trip	Pulsating	93	21	64
321	Meditation 2	Pulsating	93	21	65
322	Political	Pulsating	93	21	66
323	G'day Mate	Pulsating	93	21	67
324	Mission	E.Organ	93	21	68
325	Jegorgan	E.Organ	93	21	69
326	Dyno Conga 1	Percussion	93	21	70
327	Dyno Conga 2	Percussion	93	21	71
328	Congas+Bongo	Percussion	93	21	72
329	DynTimbale 1	Percussion	93	21	73
330	DynTimbale 2	Percussion	93	21	74
331	TimbaleCuica	Percussion	93	21	75
332	Dyno Surdo	Percussion	93	21	76
333	Rhythm Sect	Percussion	93	21	77
334	Rainstick	Percussion	93	21	78

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
335	Clap & Snap	Percussion	93	21	79
336	CowbellRandm	Percussion	93	21	80
337	Karachi-Man	Percussion	93	21	81
338	That Was Zen	Percussion	93	21	82
339	StreetParade	Percussion	93	21	83
340	BUK	Percussion	93	21	84
341	Gongs	Percussion	93	21	85
342	Chenchen /	Percussion	93	21	86
343	Wisdom With in	Percussion	93	21	87
344	Tabla+	Percussion	93	21	88
345	DrumsScene	Percussion	93	21	89
346	Doholla Fun	Percussion	93	21	90
347	AfricanRhtms	Percussion	93	21	91
348	Big Logs SRX	Percussion	93	21	92
349	WarDrums SRX	Percussion	93	21	93
350	Samba Menu	Percussion	93	21	94
351	Shaker Menu	Percussion	93	21	95
352	Caixa Menu	Percussion	93	21	96
353	Cowbell Menu	Percussion	93	21	97
354	JapanPrcMenu	Percussion	93	21	98
355	Kabuki Menu	Percussion	93	21	99
356	KwangwariSRX	Percussion	93	21	100
357	Tuzumi / SRX	Percussion	93	21	101
358	KoreaPrcMenu	Percussion	93	21	102
359	ChinaPrcMenu	Percussion	93	21	103
360	China Menu	Percussion	93	21	104
361	ChinaGongSRX	Percussion	93	21	105
362	Sanba / SRX	Percussion	93	21	106
363	St.ShouBoSRX	Percussion	93	21	107
364	AsiaCym Menu	Percussion	93	21	108
365	Gong Menu	Percussion	93	21	109
366	Gamelan Menu	Percussion	93	21	110
367	GamInPrcMenu	Percussion	93	21	111
368	BigBazar SRX	Percussion	93	21	112
369	Udu Pot Menu	Percussion	93	21	113
370	TablaBy Menu	Percussion	93	21	114
371	RekMenu	Percussion	93	21	115
372	Dholak Menul	Percussion	93	21	116
373	Dholak Menu2	Percussion	93	21	117
374	Dhol Menu	Percussion	93	21	118
375	Egypt Ta blah	Percussion	93	21	119
376	Madal Menu	Percussion	93	21	120
377	AfropercMenu	Percussion	93	21	121
378	CommSatelite	Synth FX	93	21	122
379	Amazone	Synth FX	93	21	123
380	Tasman Sea	Synth FX	93	21	124
381	Ethnic FX 1	Synth FX	93	21	125
382	Ethnic FX 2	Synth FX	93	21	126
383	SpacetualBoy	Synth FX	93	21	127
384	Crystal	Synth FX	93	21	128
385	SpaceLuvSick	Synth FX	93	22	1
386	HitAscension	Synth FX	93	22	2
387	Nervous Man	Synth FX	93	22	3
388	Silk Stream	Synth FX	93	22	4
389	DerangedMind	Synth FX	93	22	5
390	PolyDrone	Synth FX	93	22	6

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
391	TequillaWorm	Synth FX	93	22	7
392	Glisten To You	Synth FX	93	22	8
393	Gender 3D	Synth FX	93	22	9
394	Doom Drum	Synth FX	93	22	10
395	Stalker	Synth FX	93	22	11
396	PlasticBones	Synth FX	93	22	12
397	PakistanVibe	Synth FX	93	22	13
398	ThusSpokeZtr	Synth FX	93	22	14
399	Kalissando	Synth FX	93	22	15
400	Rain Forest	Sound FX	93	22	16
401	AfropunchSRX	Sound FX	93	22	17
402	Zaghuta SRX	Vox/Choir	93	22	18
403	1,2,3,4! SRX	Vox/Choir	93	22	19
404	Voices SRX	Vox/Choir	93	22	20
405	Voice Menu 1	Vox/Choir	93	22	21
406	Voice Menu 2	Vox/Choir	93	22	22
407	Voice Menu 3	Vox/Choir	93	22	23

No.	Kit Name	MSB	LSB	PC
1	LatinDrmKit	92	19	1
2	IndiaDrmKit	92	19	2
3	MidEastDrKit	92	19	3
4	Gtr Phrase	92	19	4
5	Latin Menul	92	19	5
6	Latin Menu2	92	19	6
7	Latin Menu3	92	19	7
8	Asia Menu	92	19	8
9	India Menu	92	19	9
10	MidEast Menu	92	19	10

5.3.1.3.1 Drum Kit Key Assign List

	1. LatinDrumKit	2. IndiaDrumKit	3. MidEastDrumKit	4. Gtr Phrase	5. Latin Menu1
23	-	-	-	-	-
24	-	-	-	-	-
25	-	-	-	-	-
26	-	-	-	-	-
27	-	-	-	-	-
28	SectChd m9	-	-	-	-
28	SectChd Mj9	-	-	-	-
29	TimbalesFil4	-	-	-	-
31	TimbalesFil3	-	-	-	-
31	TimbalesFil2	-	-	-	-
33	TimbalesFill	-	-	-	-
34	Dixie HH Hlf	Dixie HH Hlf	Dixie HH Hlf	-	-
35	Fat BD	Fat BD	Maple Kick	-	-
36	Room Kick2	Room Kick2	Warm Kick	120:Bnjo G	Agogo 2 Hi
37	Cross Stick2	Cross Stick2	Cross Stick2	120:Bnjo A	Agogo 2 Lo
38	Maple Lo Snr	Maple Lo Snr	NaturlHardSN	120:Bnjo B	Agogo 3 Hi
39	Hand Clap 2	Claps Real	Claps Real	120:Bnjo Cm	Agogo 3 Lo
40	MapleSoft SN	MapleSoft SN	NaturlRimSht	120:Bnjo Cm+	ApitoHiShort
40	Studioiom4	Studio Tom 4	Studioiom4	120:Bnjo G-C	ApitoloShort
41	Dixie HH Cls	Dixie HH Cls	Dixie HH Cls	120:BnjoG-C+	Berimbau Dn
43	Studio Tom 3	Studio Tom 3	Studio Tom 3	95:EGtrl G	Berimbau Mut
44	Dixie HH Pdl	Dixie HH Pdl	Dixie HH Pdl	95:EGtrl C	Berimbau Opn
45	Studio Tom 2	Studio Tom 2	Studio Tom 2	95:EGtrl D	Berimbau Up
46	Dixie HH Opn	Dixie HH Opn	Dixie HH Opn	95:EGtr2 G	Bongo 1 Hi
47	Studio Tom 2	Studio Tom 2	Studio Tom 2	95:EGtr2 D	Bonao 1 Lo
48	Studio Tom 1	Studio Tom 1	Studio Tom 1	140:EGtr3 G	Bongo 2 Hi
49	Crash Cymbal	Crash Cymbal	Crash Cymbal	140:EGtr3 C	Bongo 2 Lo
50	Studio Tom 1	Studio Tom 1	Studio Tom 1	140:EGtr3 D	Bongo Hi Hrd
51	Rock RdCymI	Rock RdCymI	Rock RdCymI	140:EGtr3 G+	Bongo HiOp f
52	Crash 1	Crash 1	Crash 1	140:EGtr3 C+	Bongo Lo Hrd
53	Bongo 1 Hi	Dhol 2	RekDom	140:EGtr3 D+	Bongo Lo Sft
54	Tambrin Hit	RSTamb	RSTamb	120:PdStl C	Bongo LoOpf
55	Bongo 1 Lo	Dholak 1	RekOpen	120:PdStl D	Bongo Louprmf
56	Cowbell Op 1	VDrM Cowbell	VDrM Cowbell	120:PdStl G	Bongo LoSlap
57	BongoHiSlapl	DholakS	RekTek	140:PdSt2 D	BongoBell Mt
58	Cowbell 3	VDrM Cowbell	VDrM Cowbell	140:PdSt2 G	BongoBell Op
59	Bonao LoSlaO	Dholak 9	RekTrill	140:PdSt2 D+	BonaoHiSlaO
60	Conga Hi Mt	TablaBaya 1	Afro Feet 1	140:PdSt2 G+	BongoHiSlap2
61	Conga Lo Mt	TablaBayaSid	Slit Drum	GtrStrum 1	Cabasa Roll
62	Conga Slap	Tabla Baya 3	Afro Feet 2	GtrStrum 2	Caixa Mute
63	Conga Hi Op	Tabla Baya 6	Afro Clap	Nyln GtrNz 1	Caixa Mute2
64	CongaLoOpf	Tabla Baya 5	Bendir 1	Nyln GtrNz 2	Caixa Open1
65	Timbles HiMt	TablaBaya Na	Bendir 2	Bouzki Chd 1	Caixa Open2
66	Timbles LoOp	TablaBayaIn	Dawul	Bouzki Chd 2	Caixa Open3
67	Agogo 2 Hi	TablaBayaIn	Sagat Close	Bouzki Chd 3	Caixa Rim
68	Agogo 2 Lo	Tabla Baya 8	Sagat Open	EG C Bend 1	Caixa Roll
69	Real Cabasa2	VDrM CabasaUp	VDrM CabasaUp	EG C Bend 2	Caixa Roll2
70	Maracas 2	VDrM Maracas	VDrM Maracas	EG D Bend 1	Cajon Hi
71	ApitoHiShort	VDrM CabasDwn	VDrM CabasDwn	EG D Bend 2	Calon Lo
72	ApitoLoShort	Madal Da	AfroDrum Flm	EG D Bend 3	Cajon Roi Hi
73	Guiro Short2	Madal Din	AfroDrum Opl	EGE Bend 1	Cajon Roi Lo
74	Guiro Long2	MadalTa	AfroDrum Op2	EGE Bend 2	Caxixi
75	Claves Lo 2	VDrM Claves	AfroDrum Rat	EGE Bend 3	Chekere 1
76	Berimbau Up	VDrM Woodblk	VDrM Woodblk	EG Slide 1	Chekere 2
76	Berimbau Dn	VDrM Woodblk	VDrM Woodblk	EG Slide 2	Chekere 3
77	Cuica Hi 1	FingerSnaps4	TalkingDr Dn	EG Slide 3	Clave!
79	Cuica Lo 2	Udu Potl Ace	TalkingDr Up	EG Slide4	Claves Lo 2
80	Caixa Mute	UduPotl Hi	Doholla Dom	EG Slide 5	Conga Hi Mt
81	Caixa Open2	Udu Potl Lo	Doholla Roll	EG Slide 6	Conga Hi Op
82	Caixa Rim	Udu Potl Sip	Doholla Sak	EG Slide 7	Conga Link
83	Caixa Roll2	Udu Pot2 Lna	Doholla Stoo	EG Rake 1	Conaa Lo Mt
84	Cajon Roi Hi	Udu Pot2 Mut	DohollaTak	EG Rake 2	Conga Roll
85	Cajon Roi Lo	Udu Pot2 Sht	Doira Dun	EGMute	Conga Slap
86	Surdo Mute2	Udu Pot MENU	Doi ra Tik	Fdl 5th 1	Conga Thumb
87	Surdo Open2	118:TablaByP	Sarna Bell	Fdl 5th 2	CongaLoOpf
88	PandeiroL Hi	Tabla BY 3	SitarGliss	Fdl Riff 1	CongaLoOp mf
88	PandeiroL Lo	Tablah 1	ZaghrutaStop	Fdl Riff 2	Cowbell 1
89	PandeiroOpen	Tablah 2	Yoh Tribe	-	Cowbell 2
91	PandeiroMute	Tablah 3	How Tribe	-	Cowbell 3
92	PandeiroL Rm	Ta blah 4	92:DholakPh	-	Cowbell Mt 1
93	PandeiroL Sp	TablaBY 1	120:Dhol Ph	-	Cowbell Mt 2
94	Quijada	Tabla BY 2	African Ens	-	Cowbell Op 1
95	Rainstick	Tablah Bend	Morocco Ens	-	Cowbell Ori 2
96	Metronome2	Metronome2	Metronome2	-	-
97	RS Click	RS Click	RS Click	-	-
98	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	-	-
99	180:LatinPt2	-	-	-	-
100	160:CgMambo	-	-	-	-
101	132:TmbIPtnl	-	-	-	-
102	132:AgogoPtn	-	-	-	-
103	104:Shakin'	-	-	-	-
104	-	-	-	-	-
105	-	-	-	-	-
106	-	-	-	-	-
107	-	-	-	-	-
108	-	-	-	-	-

	6. Latin Menu2	7. Latin Menu3	8.Asia Menu	9. India Menu	1 O. MidEast Menu	
C1	22	-	-	-	-	
23	-	-	-	-	-	
24	25	-	-	-	-	
26	-	-	-	-	-	
28	27	-	-	-	-	
29	-	-	-	-	-	
30	-	-	-	-	-	
31	-	-	-	-	-	
32	-	-	-	-	-	
33	-	-	-	-	-	
34	-	-	-	-	-	
35	-	-	-	-	-	
C2	36	Cuica 3	Surdo Hard	Hyoshigi	Bebarongan 1	Boomerang
37	Cuica Hi 1	Surdo Mute	Hyoshigi 2	Bebarongan 2	Clapstick	
38	Cuica Hi 2	Surdo Mute2	Kane	Bebarongan 3	Afro Zither	
39	Cuica Lo 1	Surdo Open H	Kane Side	Pelegongan 1	Afro Clap	
40	Cuica Lo 2	Surdo Open L	Atarigane	Pelegongan 2	Afro Feet 1	
41	Ganza Hard	Surdo Open	Kwaengwari f	Pelegongan 3	Afro Feet 2	
42	Ganza Soft	Surdo Open2	Kwaengwari p	Wadon 1	AfroDrum Flm	
43	Guiro Long	Surdo Rim	KwaengwariMt	Wadon 2	AfroDrum Opl	
44	Guiro Long2	Surdo Rim 2	Mokugyo 1	Wadon 3	AfroDrum Op2	
45	Guiro Short	Surdo Soft	Mokugyo 2	Wadon4	AfroDrum Rat	
46	Guiro Short2	Tamborim Mut	Ohkawa	Wadon 5	Slit Drum	
47	Hand Ciao 2	Tamborim Oon	Ohkawa 2	Wadon 6	TalkinaDr Dn	
C3	48	MamboBell Mt	Tamborim Sip	Shime-daiko 2	Wadon 7	TalkingDr Up
49	MamboBell Op	TamborimMute	SimeTaiko	Dhol 1	Yoh Tribe	
50	Maracas 2	TamborimOpen	Taiko	Dhol 2	How Tribe	
51	MaracasUpDwn	TamborimRim	Tsuzumi 2 Hi	Dhol 3	Bendir 1	
52	MtGuiroLng	TamborimRoll	Tsuzumi 2 mf	Dhol4	Bendir 2	
53	MtGuiroSht	Tamborin Hit	Tsuzumi 2 p	Dhol 5	Dawul	
54	PandeiroCrsh	TamborinShake	Tsuzumi Hi	Dholak 1	Doholla Dom	
55	PandeiroHit	Timbale Hi	Tsuzumi Lo	Dholak 2	Doholla Roll	
56	PandeiroL Hi	Timbale Lo	Wadaiko	Dholak 3	Doholla Sak	
57	PandeiroL Lo	Timbale Side	Wadaiko Rim	Dholak4	Doholla Stop	
58	PandeiroL Rm	Timbales Rim	Ho	Dholak 5	Doholla Tak	
59	PandeiroL So	TimbalesFill	Yoh	Dholak6	Doira Dun	
C4	60	PandeiroMute	TimbalesFil2	iYooH	Dholak 7	DoiraTik
61	PandeiroOpen	TimbalesFil3	Yyoo Dude	DholakS	RekDom	
62	PandeiroRim	TimbalesFil4	Buk	Dholak 9	RekOpen	
63	PandeiroRoll	TimbalesHand	Buk Rim	DholakGa	RekTek	
64	PandeiroS Op	Timbles HiMt	Changgo	Dholak Na	RekTrill	
65	PandeiroS Rm	Timbles HiOp	Asian Gong 1	DholakTa	Sagat Close	
66	PandeiroS Sp	Timbles LoMt	Asian Gong 2	DholakTun	Sagat Open	
67	Qu ide Long	Timbles LoOp	Gamelan Gong	Madal Da	Sarna Bell	
68	Qu ide Short	TmbSideStick	Asian Gong 3	Madal Din	SitarGliss	
69	Quijada	SectChd 13th	Asian Gong 4	Mada 1 Ta	Tablah Dom	
70	Rainstick	SectChd m9	Asian Gong 6	TablaBaya 1	Tablah Rim	
71	Real Cabasal	SectChd Mi9	Asian Gong 7	Tabla Bava 2	Tablah Roll	
C5	72	Real Cabasa2	Sabor!	Ban Gu 1	TablaBaya 3	Ta blah Tak
73	RecoRecoLng	Arriba!	Ban Gu 2	Tabla Baya 4	ZaghruLoop	
74	RecoRecoSht	Oie!	Ban Gu 3	TablaBaya 5	ZaghruStoP	
75	Repinique!	Uno!	Ban Gu 4	TablaBaya 6	Bull Scream	
76	Repinique2	Dos!	Gu Hi	TablaBaya 7	-	
77	RepiniqueHrd	Tres!	Gu Roll	TablaBaya 8	-	
78	RepiniqueSt	Quatro!	HuYinLuoH Mt	TablaBaya Ge	-	
79	Repinique Open	Grito-Hahaha	HuYinLuoH Op	TablaBaya Ka	-	
80	Repinique Rim	Grito-Ahaha!	HuYinLuoL Mt	TablaBaya Na	-	
81	Repinique Roll	Grito-Haahai	HuYinLuoL Op	Tabla Baya Te	-	
82	SambaBateria	Grito-Rrrrr!	Nao Bo	Tabla Baya Ti	-	
83	SambaWhistle	Ticuttito!	Xiao Bo	TablaBayaGin	-	
C6	84	Shaker 1	Grito-Oa Oa!	Asian Gong 5	TablaBayaSld	-
85	Shaker 2	Grito-Eh Eh!	Shou Luo 1	TablaBayaTin	-	
86	Shaker Long	Amaya ahi!	Shou Luo 2	TablaBayaTun	-	
87	Shaker Short	Fu ego!	Shu Ban 1	Udu Potl Ace	-	
88	-	Hey Brazil	Shu Ban 2	Udu Potl Hi	-	
89	-	-	Shu Gu	Udu Potl Lo	-	
90	-	-	Shu Gu Rim	Udu Potl Sip	-	
91	-	-	Tang Gu Mt	Udu Pot2 Lng	-	
92	-	-	Tang Gu Op	Udu Pot2 Mut	-	
93	-	-	BaliCym Cls	Udu Pot2 Sht	-	
94	-	-	BaliCym Opn	-	-	
95	-	-	Cens Cens	-	-	
C7	96	-	-	Chenchen Cls	-	-
97	-	-	-	Chenchen Opn	-	-
98	-	-	-	KopyakMt	-	-
99	-	-	-	KopyakOp	-	-
100	-	-	-	Finger Cym	-	-
101	-	-	-	Ramacymbal	-	-
102	-	-	-	Jaw Harp Opn	-	-
103	-	-	-	Jaw Harp Wow	-	-
104	-	-	-	-	-	-
105	-	-	-	-	-	-
106	-	-	-	-	-	-
107	-	-	-	-	-	-
C8	108	-	-	-	-	-

## 5.3.1.4 EXP-04 Concert Piano Collection

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	PremierGrand	Ac.Piano	93	1	1
2	Steady Grand	Ac.Piano	93	1	2
3	DynamicGrand	Ac.Piano	93	1	3
4	Concert Hall	Ac.Piano	93	1	4
5	Bright Grand	Ac.Piano	93	1	5
6	Classical	Ac.Piano	93	1	6
7	SoftPdlGrand	Ac.Piano	93	1	7
8	OnMicPremier	Ac.Piano	93	1	8
9	OnMic Bright	Ac.Piano	93	1	9
10	OnMicSoftPdl	Ac.Piano	93	1	10
11	Premier Mono	Ac.Piano	93	1	11
12	Bright Mono	Ac.Piano	93	1	12
13	SoftPdl Mono	Ac.Piano	93	1	13
14	Mellow Piano	Ac.Piano	93	1	14
15	Enhanced Pno	Ac.Piano	93	1	15
16	Comp.Piano	Ac.Piano	93	1	16
17	HonkytonkPno	Ac.Piano	93	1	17
18	NewAgeGrand1	Ac.Piano	93	1	18
19	NewAgeGrand2	Ac.Piano	93	1	19
20	Requiem	Ac.Piano	93	1	20
21	Soundscape	Ac.Piano	93	1	21
22	Grand w/Str	Ac.Piano	93	1	22
23	Concerto 1	Ac.Piano	93	1	23
24	Concerto 2	Ac.Piano	93	1	24

Acun son utilisables sans la banque EXP-04  
Concert Piano Collection

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
25	SoftpadGrand	Ac.Piano	93	1	25
26	Synpad Grand	Ac.Piano	93	1	26
27	Vox Grand 1	Ac.Piano	93	1	27
28	Vox Grand 2	Ac.Piano	93	1	28
29	Oohs Piano	Ac.Piano	93	1	29
30	Air Grand	Ac.Piano	93	1	30
31	GtrPad Grand	Synth Pad/Strings	93	1	31
32	PhasePad Pno	Synth Pad/Strings	93	1	32
33	HeavenPadPno	Synth Pad/Strings	93	1	33
34	Som ber Pad	Synth Pad/Strings	93	1	34
35	Wet Chorus	Ac.Piano	93	1	35
36	Nylon Grand	Ac.Piano	93	1	36
37	FM EP Grand	E.Piano1	93	1	37
38	Bell Grand	E.Piano1	93	1	38
39	Bellvox Pno	Bell	93	1	39
40	StackedGrand	E.Piano1	93	1	40
41	Hard Stack 1	Pop Piano	93	1	41
42	Hard Stack2	Pop Piano	93	1	42
43	PianoBrass	Ac.Piano	93	1	43
44	PianoBrs fff	Ac.Piano	93	1	44
45	Gig Split 1	Ac.Piano	93	1	45
46	Gig Split 2	Ac.Piano	93	1	46
47	Gig Split 3	Ac.Piano	93	1	47
48	Throb Piano	Pulsating	93	1	48
49	Feedback Pno	Synth FX	93	1	49
50	Eastern 5th	Synth Pad/Strings	93	1	50

## 5.3.1.5 EXP-05 Electric Piano Collection

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Pure EP1	E.Piano1	93	26	1
2	Lo-Fi EP1	E.Piano1	93	26	2
3	Pure EP2	E.Piano1	93	26	3
4	Phaser EP1	E.Piano1	93	26	4
5	SoftWurly	E.Piano1	93	26	5
6	PureWurly	E.Piano1	93	26	6
7	Pure Clav DB	Clav	93	26	7
8	Pure ClavCB	Clav	93	26	8
9	PhaseClav CB	Clav	93	26	9
10	Wah ClavCB	Clav	93	26	10
11	CompClavCB	Clav	93	26	11
12	PureClavMtCB	Clav	93	26	12
13	St.Trem EP1	E.Piano1	93	26	13
14	St.Trem EP2	E.Piano1	93	26	14
15	Chorus Wurly	E.Piano1	93	26	15
16	Chorus EP1	E.Piano1	93	26	16
17	Chorus EP2	E.Piano1	93	26	17
18	Dp-Cho EP1	E.Piano1	93	26	18
19	Dp-Cho EP2	E.Piano1	93	26	19
20	Soft EP1	E.Piano1	93	26	20
21	Soft EP2	E.Piano1	93	26	21
22	PhaseWurly	E.Piano1	93	26	22
23	Hard EP1	E.Piano1	93	26	23
24	Moving EP1	E.Piano1	93	26	24
25	EP1 w/FM	E.Piano1	93	26	25
26	EP1 w/NOX	E.Piano1	93	26	26
27	EP1 w/STR	E.Piano1	93	26	27
28	EP1 w/PAD	E.Piano1	93	26	28
29	Flange, EP1	E.Piano1	93	26	29
30	Flange, EP2	E.Piano1	93	26	30
31	FlangerWurly	E.Piano1	93	26	31
32	Melodic EP1	E.Piano1	93	26	32
33	Amped EP1	E.Piano1	93	26	33
34	Amped EP2	E.Piano1	93	26	34
35	Lo-Fi EP2	E.Piano1	93	26	35
36	Lo-FiWurly	E.Piano1	93	26	36
37	ModDly EP1	E.Piano1	93	26	37
38	ModDly EP2	E.Piano1	93	26	38
39	Dual EP1	E.Piano1	93	26	39
40	DualWurly	E.Piano1	93	26	40
41	Enhance Clav	Clav	93	26	41
42	Peaking Clav	Clav	93	26	42
43	Dual Clav DB	Clav	93	26	43
44	Dual Clav DA	Clav	93	26	44
45	Dual Clav CB	Clav	93	26	45
46	Dual Clav CA	Clav	93	26	46
47	DualClavMtDB	Clav	93	26	47
48	DualClavMtCB	Clav	93	26	48
49	PhaseClav DB	Clav	93	26	49

50 PhaseClvMtCB Clav 93 26 50

Aucun son utilisable sans la banque EXP-05 Electric Piano Collection

## 5.3.1.6 EXP-06 Studio Collection

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Y2K Plus One	Ac.Piano	93	2	1
2	Pastoral	Ac.Guitar	93	2	2
3	Majestic	Ensemble Strings	93	2	3
4	Twin Strings	Ac.Guitar	93	2	4
5	Taxi EP	E.Piano1	93	2	5
6	Peru Heights	Flute	93	2	6
7	String Cloud	Synth Pad/Strings	93	2	7
8	Mysteria	E.Guitar	93	2	8
9	Mutes To Go	Solo Brass	93	2	9
10	HeavyMute/sw	Dist.Guitar	93	2	10
11	Wheel D-bar	E.Organ	93	2	11
12	Kid's Glory	Vox/Choir	93	2	12
13	GuitarInMist	Ac.Guitar	93	2	13
14	Overdrones	Synth FX	93	2	14
15	RockAcoustic	Pop Piano	93	2	15
16	Piano Duel	Ac.Piano	93	2	16
17	Chorus LA	Ac.Piano	93	2	17
18	70's Blend	Ac.Piano	93	2	18
19	Octopus Piano	Pop Piano	93	2	19
20	Rehoisal	Ac.Piano	93	2	20
21	US EP	E.Piano1	93	2	21
22	Studio EP	E.Piano1	93	2	22
23	All EP	E.Piano1	93	2	23
24	Sens. EP	E.Piano1	93	2	24
25	Harmonic Seq	Plucked/Stroke	93	2	25
26	Still drum in	Mallet	93	2	26
27	B3 Mod/Aft	E.Organ	93	2	27
28	B3 Pere	E.Organ	93	2	28
29	DynOrgan	E.Organ	93	2	29
30	Voxx Organ	E.Organ	93	2	30
31	South Border	Ac.Guitar	93	2	31
32	Bright Nyle	Ac.Guitar	93	2	32
33	Rolin'Fingrs	Ac.Guitar	93	2	33
34	NylonVel	Ac.Guitar	93	2	34
35	Flamenco&Gtr	Ac.Guitar	93	2	35
36	Studio 12Str	Ac.Guitar	93	2	36
37	All AGuitars	Ac.Guitar	93	2	37
38	RichElec12st	E.Guitar	93	2	38
39	Electro-Ac.	E.Guitar	93	2	39
40	Jazzy /Slide	E.Guitar	93	2	40
41	Clean Comp	E.Guitar	93	2	41
42	Jazz Clean	E.Guitar	93	2	42
43	JazzVelOct	E.Guitar	93	2	43
44	335 Amp+Chrs	E.Guitar	93	2	44
45	Switched On	E.Guitar	93	2	45
46	TremoloGtr	E.Guitar	93	2	46
47	No That Clean	E.Guitar	93	2	47
48	Oh Wow Guitar	E.Guitar	93	2	48
49	RED 5ths	E.Guitar	93	2	49
50	Touch Solo	Dist.Guitar	93	2	50
51	FingrTap'n	Dist.Guitar	93	2	51
52	Blues Grunge	Dist.Guitar	93	2	52
53	6-Str Bass	E.Bass	93	2	53
54	Thumb&PullBs	E.Bass	93	2	54

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
55	42nd Bass	E.Bass	93	2	55
56	Mr. Jazz	E.Bass	93	2	56
57	Picked JBass	E.Bass	93	2	57
58	Upright Pizz	Ac.Bass	93	2	58
59	Gt/BsNz MENU	E.Bass	93	2	59
60	Lo Pizz Sect	Ensemble Strings	93	2	60
61	OctoOrch	Ensemble Strings	93	2	61
62	WindsFX MENU	Wind	93	2	62
63	FluteVibrato	Flute	93	2	63
64	Legato Flt 3	Flute	93	2	64
65	Alto Flute	Flute	93	2	65
66	Atk Flute	Flute	93	2	66
67	SpaceFlute 2	Flute	93	2	67
68	The Pan Pipe	Flute	93	2	68
69	Breathy Pan	Flute	93	2	69
70	Moceno	Flute	93	2	70
71	Puffers	Flute	93	2	71
72	Amazone	Flute	93	2	72
73	Aztek ketzA	Flute	93	2	73
74	Afro Flute	Flute	93	2	74
75	SingingFlute	Flute	93	2	75
76	GTR/Flt Scat	Flute	93	2	76
77	Vox/Flt Scat	Flute	93	2	77
78	Tape Flute	Flute	93	2	78
79	Solo Trumpet	Solo Brass	93	2	79
80	PennyTpt	Solo Brass	93	2	80
81	MelloTrBone	Solo Brass	93	2	81
82	DynamicBones	Ensemble Brass	93	2	82
83	Trumps&Bones	Ensemble Brass	93	2	83
84	Bigger Brass	Ensemble Brass	93	2	84
85	Brass Cooker	Ensemble Brass	93	2	85
86	Mod Stz	Ensemble Brass	93	2	86
87	After Hours	Solo Brass	93	2	87
88	Mic'dMute	Solo Brass	93	2	88
89	WarmBrsPad	Synth Brass	93	2	89
90	VCOs and As	Synth Brass	93	2	90
91	MG Brass	Synth Brass	93	2	91
92	Alto SaxVel	Sax	93	2	92
93	HonkyTenor	Sax	93	2	93
94	Barely Bari	Sax	93	2	94
95	Sax Sect mp	Sax	93	2	95
96	Saxx-shun	Sax	93	2	96
97	Psycho Sax	Sax	93	2	97
98	HardSlidLead	Synth Lead	93	2	98
99	MonoLeads x2	Synth Lead	93	2	99
100	Tiny Love	Synth Lead	93	2	100
101	SoftJupLD	Synth Lead	93	2	101
102	MultiTapOB	Synth PolyKey	93	2	102
103	Night Blade	Synth PolyKey	93	2	103
104	VeloOBStr	Synth Pad/Strings	93	2	104
105	Meadow	Synth Pad/Strings	93	2	105
106	OB 5th Strng	Synth Pad/Strings	93	2	106
107	GhettoStrngz	Synth Pad/Strings	93	2	107
108	Oeta Poly	Synth Pad/Strings	93	2	108

xxxxxxxxxxx

Sons utilisables sans la banque  
EXP-06 Studio Collection

109	Pipewind	Synth Pad/Strings	93	2	109
110	Big & Gentle	Synth Pad/Strings	93	2	110

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
111	Eternal	Synth Pad/Strings	93	2	111
112	3D MovingPad	Synth Pad/Strings	93	2	112
113	VintgStackSt	Synth Pad/Strings	93	2	113
114	St.ChldChoir	Vox/Choir	93	2	114
115	HybrdChoirVS	Vox/Choir	93	2	115
116	Swirly Mist	Vox/Choir	93	2	116
117	StM+F Choir	Vox/Choir	93	2	117
118	Cool Choir	Vox/Choir	93	2	118
119	Mutatovox	Vox/Choir	93	2	119
120	Dance Doos	Synth Pad/Strings	93	2	120
121	Dance OB	Synth Seq/Pop	93	2	121
122	Sliced Bread	Pulsating	93	2	122
123	On&On&On	Pulsating	93	2	123
124	Temptation	Pulsating	93	2	124
125	Old Cartoon	Synth FX	93	2	125
126	Swingtime	Synth FX	93	2	126
127	Solar Winds	Synth FX	93	2	127
128	Western	Synth FX	93	2	128

## PCM Drum Kit

No.	Kit Name	MSB	LSB	PC
1	WideRock KIT	92	2	1
2	WideJazz KIT	92	2	2
3	TightRoomKIT	92	2	3
4	3rdBalladKIT	92	2	4
5	Studio 1 KIT	92	2	5
6	Studio 2 KIT	92	2	6
7	Studio 3 KIT	92	2	7
8	Studio4 KIT	92	2	8
9	HipHop KIT	92	2	9
10	Dyn.Perc KIT	92	2	10
11	Drums MENU	92	2	11
12	Perc. MENU	92	2	12

5.3.1.6.1 Drum Kit Key Assign List

	1. WideRock KIT	2. WideJazz KIT	3. TightRoomKIT	4. 3rdBalladKIT
23	22	----	----	----
C1	24	----	----	----
	25	----	----	----
26	----	----	----	----
27	----	----	----	----
28	MplLmtr Kick	Mpllmtr Kick	Jazz Kick	Mpllmtr Kick
29	JazzDry Kick	Rock Kick	JazzDry Kick	JazzDry Kick
30	Rock Roll	Rock Roll	Rock Roll	Rock Roll
31	Jazz Kick	Studio 2 K	Mpllmtr Kick	Jazz Kick
32	StdioSfiml	Stdio3Sfim1	Stdio2Sfim1	StdioSfiml
33	Rock Kick	JazzDry Kick	Rock Kick	Studio 1 K
34	StudioH pdl	Jazz PdHH	StudioH pdl	StudioH pdl
35	Studio 1 K	Studio 1 K	Studio 1 K	Studio 2 K
C2	36	Studio 2 K	Jazz Kick	Studio 2 K
	37	StdioSstk	Stdio3S stk	Stdio2S stk
38	StdioS 1	Stdio3S 1	Stdio2S 1	StdioS 1
39	Stdio1Sfim2	Stdio3Sfim2	Stdio2Sfim2	Stdio1Sfim2
40	StdioS2	Stdio3S 2	Stdio2S 2	StdioS2
41	Stdioi4	Stdioi4	Stdioi4	Stdioi4
42	StdioH cil	Jazz ClHH1	StdioH cil	StdioH cil
43	Stdioi3	Stdioi3	Stdioi3	Stdioi3
44	StdioH cl2	Jazz ClHH2	StdioH cl2	StdioH cl2
45	Stdioi2	Stdioi2	Stdioi2	Stdioi2
46	StdioH op	Jazz OpHH	StdioH op	StdioH op
47	Stdioi2	Stdioi2	Stdioi2	Stdioi2
C3	48	Studio Tl	Studio Tl	Studio Tl
	49	RockCrCyml	Jazz CrCym	RockCrCyml
50	Studio Tl	Studio Tl	Studio Tl	Crash 1
51	Rock RdCyml	Jazz RdCym	Ride 2	Ride 2
52	Rock China	Crash Cymbal	Crash Cymbal	China Cym
53	Stdioi4flm	Stdioi4flm	Stdioi4flm	Stdioi4flm
54	Crash 1	Crash 1	RockCrCyml	RockCrCyml
55	Stdioi3 flm	Stdioi3 flm	Stdioi3 flm	Stdioi3 flm
56	Rock Splash	Rock Splash	Rock Splash	RockCrCyml
57	Stdioi2 flm	Stdioi2 flm	Stdioi2 flm	Stdioi2 flm
58	China Cym	RockCrCyml	Rock China	Rock China
59	Stdioi2 flm	Stdioi2 flm	Stdioi2 flm	Stdioi2 flm
C4	60	Stdioi1 flm	Stdioi1 flm	Stdioi1 flm
	61	RockCrCyml	China Cym	Crash 1
62	Stdioi1 flm	Stdioi1 flm	Stdioi1 flm	Stdioi1 flm
63	Ride2	Ride2	Rock RdCyml	Rock RdCyml
64	Crash Cymbal	Rock China	China Cym	Crash Cymba
65	RockiomFir	Jazz Tom Fir	RockiomFir	RockiomFir
66	RockClHH2	StdioH cil	RockClHH2	RockClHH2
67	Rockioml2	Jazz Tom L	Rockioml2	Rockioml2
68	RockClHH1	StdioH cl2	RockClHH1	RockClHH1
69	Rock Tom M	Jazz Tom M	Rock Tom M	Rock Tom M
70	RockOpHH	StdioH op	RockOpHH	RockOpHH
71	Rock Tom M	Jazz Tom M	Rock Tom M	Rock Tom M
C5	72	Rock Tom H	Jazz Tom H	Rock Tom H
	73	Jazz CrCym	RockCrCyml	Jazz CrCym
74	Rock Tom H	Jazz Tom H	Rock Tom H	Rock Tom H
75	Jazz RdCym	Rock RdCyml	Jazz RdCym	Jazz RdCym
76	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym
77	Rock Flm Fir	Jazz Flm Fir	Rock Flm Fir	Rock Flm Fir
78	Jazz ClHH1	RockClHH2	Jazz ClHH1	Jazz ClHH1
79	Rock Flm L2	Jazz Flm L	Rock Flm L2	Rock Flm L2
80	Jazz ClHH2	RockClHH1	Jazz ClHH2	Jazz ClHH2
81	RockFlm M	Jazz Flm M	RockFlm M	RockFlm M
82	Jazz OpHH	RockOpHH	Jazz OpHH	Jazz OpHH
83	RockFlm M	Jazz Flm M	RockFlm M	RockFlm M
C6	84	Rock Flm H	Jazz Flm H	Rock Flm H
	85	Crash Cymbal	Crash Cymbal	Crash Cymbal
86	Rock Flm H	Jazz Flm H	Rock Flm H	Rock Flm H
87	Rock RdCyml	Rock RdCyml	Rock RdCyml	Rock RdCyml
88	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
89	Stdio2S 1	Stdio2S 1	StdioS 1	Stdio2S 1
90	Stdio2Sfim	Stdio2Sfim	StdioSfim	Stdio2Sfim
91	Stdio2S 2	Stdio2S 2	StdioS2	Stdio2S 2
92	Stdio3Sfim	StdioSfim	Stdio3Sfim	Stdio3Sfim
93	Stdio3S 1	StdioS 1	Stdio3S 1	Stdio3S 1
94	Stdio3S buz	StdioS buz	Stdio3S buz	Stdio3S buz
95	Stdio3S 2	StdioS2	Stdio3S 2	Stdio3S 2
C7	96	Metronome2	Metronome2	Metronome2
	97	RS Click	RS Click	RS Click
98	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1
99	Hand Claps	Hand Claps	Hand Claps	Hand Claps
100	----	----	----	----
101	----	----	----	----
102	----	----	----	----
103	----	----	----	----
104	----	----	----	----
105	----	----	----	----
106	----	----	----	----
107	----	----	----	----
C8	108	----	----	----



	9. HipHop KIT	10. Dyn.Perc KIT	11. Drums MENU	12. Pere. MENU
	22	-----	-----	-----
	23	-----	-----	-----
C1	24	-----	-----	-----
	25	-----	-----	-----
	26	-----	-----	-----
	27	-----	-----	-----
	28	Dry Kick	MplLmtr Kick	-----
		Round Kick	JazzDry Kick	-----
	29	Rock Roll	Rock Roll	-----
	30	Jazz Kick	Jazz Kick	-----
	31	Stdio4Sfiml	StdioSfiml	-----
	32	Rock Kick	Rock Kick	-----
	33	StudioH pdl	StudioH pdl	-----
	34	Dance Kick	Studio 1 K	Studio 1 K
	35	Studio 2 K	Studio 2 K	Studio 2 K
C2	36	Stdio2S stk	StdioSstk	-----
	37	Cymbals 1	StdioS 1	-----
	38	Stdio4Sfim2	Stdio1Sfim2	-----
	39	Cymbals 2	StdioS2	-----
	40	Studioi3	Studioi3	-----
	41	StudioH cil	StudioH cil	-----
	42	Studioi3 fim	Studioi3 fim	-----
	43	StudioH cl2	StudioH cl2	-----
	44	Studioi2	Studioi2	-----
	45	StudioH op	StudioH op	-----
	46	Studioi2 fim	Studioi2 fim	-----
	47	Studio Tl	Studio Tl	-----
		RockCrCyml	RockCrCyml	Cng2Lo Mute
C3	48	Studioi1 fim	Studioi1 fim	Cng2Lo Open
	49	Rock RdCyml	Rock RdCyml	-----
	50	Rock China	Rock China	-----
	51	Rock RdCym2	Rock RdCym2	-----
	52	Tambourine 1	Tambourine 1	-----
	53	RockCrCym2	RockCrCym2	-----
	54	Cowbell Lo	Cowbell Lo	-----
	55	Crash 1	Crash 1	-----
	56	Cowbell Hi	Cowbell Hi	-----
	57	Ride Bell	Ride Bell	-----
	58	Bng4Hi Open	Cng2Lo Mute	-----
	59	Bng4Lo Open	Cng2Lo Roll	-----
C4	60	Cng2Hi SlpOp	Cng2Lo Open	-----
	61	Cng2Hi Open	Cng2Hi Roll	-----
	62	Cng2Lo Open	Cng2Hi Mute	-----
	63	Timbale3 Hi	Cng2Hi Open	-----
	64	Timbale3 Lo	Cng2Hi SlpMt	-----
	65	AgogoBellsH i	Cng2Hi SlpOp	-----
	66	AgogoBellsLo	Cng2Hi Flam	-----
	67	Cabasa Up	Bng4Lo FngFr	-----
	68	Maracas	Bng4Lo FngFr	-----
	69	ShortWhistle	Bng4Lo Mute	-----
	70	Long Whistle	Bng4Lo Open	-----
	71	ShortGuero	Bng4Lo Slap	-----
C5	72	Long Guero	Bng4H i FngMt	-----
	73	Claves	Bng4H i FngOp	-----
	74	Wood Block Hi	Bng4Hi FngFr	-----
	75	Wood Block Lo	Bng4Hi Heel	-----
	76	Mute Cuica	Bng4Hi Slap	-----
	77	Open Cuica	Bng4Hi Open	-----
	78	Mute Triangl	Bng4Hi Roll	-----
	79	Openriangl	Bng4Hi Flam	-----
	80	Cabasa Cut	Tmb13HiPaila	-----
	81	Spectrum	Timbale3 Hi	-----
	82	Wind Chimes	Timbale3 Lo	-----
	83	Wood Block	Tmb13LoPaila	-----
C6	84	Mute Surdo	Mute Surdo	-----
	85	Open Surdo	Open Surdo	-----
	86	Lite Kick	Lite Kick	-----
	87	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	-----
	88	Old Kick	Old Kick	-----
	89	Pop Voice	Pop Voice	-----
	90	Wind Agogo	Wind Agogo	-----
	91	Op Hi Hat 2	Op Hi Hat 2	-----
	92	Anklungs	Anklungs	-----
	93	Oo Hi Hat 2	Oo Hi Hat 2	-----
	94	Metronome2	Metronome2	-----
	95	RS Click	RS Click	-----
C7	96	Metronome 1	Metronome 1	-----
	97	Hand Claps	Hand Claps	-----
	98	-----	-----	-----
	99	-----	-----	-----
	100	-----	-----	-----
	101	-----	-----	-----
	102	-----	-----	-----
	103	-----	-----	-----
	104	-----	-----	-----
	105	-----	-----	-----
	106	-----	-----	-----
	107	-----	-----	-----
C8	108	-----	-----	-----

## 5.3.1.7 EXP-07 Brass Collection

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC	No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Pop Brs Sect	Ensemble Brass	93	23	1	55	C-Tp SectWS	Ensemble Brass	93	23	55
2	Pop Brs Stac	Ensemble Brass	93	23	2	56	C-Tp Sect M	Ensemble Brass	93	23	56
3	Pop Brs Fall	Ensemble Brass	93	23	3	57	Mild CTpSect	Ensemble Brass	93	23	57
4	Trumpet Sect	Ensemble Brass	93	23	4	58	CTpSect Sfz	Ensemble Brass	93	23	58
5	Tp Sect Stac	Ensemble Brass	93	23	5	59	Tripoli	Ensemble Brass	93	23	59
6	Tp Sect Doit	Ensemble Brass	93	23	6	60	Mainly Stace	Ensemble Brass	93	23	60
7	MuteTp Sect	Ensemble Brass	93	23	7	61	CTpts /Trit	Ensemble Brass	93	23	61
8	MtipSect Stc	Ensemble Brass	93	23	8	62	SmoothTbs	Ensemble Brass	93	23	62
9	CTp Section	Ensemble Brass	93	23	9	63	Mild Tb Sect	Ensemble Brass	93	23	63
10	CTpSect Stc	Ensemble Brass	93	23	10	64	Tb Sect	Ensemble Brass	93	23	64
11	CTpSectTri	Ensemble Brass	93	23	11	65	TbSectWS	Ensemble Brass	93	23	65
12	TromboneSect	Ensemble Brass	93	23	12	66	TbSectM	Ensemble Brass	93	23	66
13	Tb Sect Stac	Ensemble Brass	93	23	13	67	Tb Sect Sfz	Ensemble Brass	93	23	67
14	Tb Sect Fall	Ensemble Brass	93	23	14	68	Tb Sect Rip	Ensemble Brass	93	23	68
15	Horn Section	Ensemble Brass	93	23	15	69	Tb Sect/FI	Ensemble Brass	93	23	69
16	HornSect Stc	Ensemble Brass	93	23	16	70	Shortibs /FI	Ensemble Brass	93	23	70
17	HornSect Rip	Ensemble Brass	93	23	17	71	ToodlesAction	Ensemble Brass	93	23	71
18	Tuba/	Solo Brass	93	23	18	72	Smooth Horns	Ensemble Brass	93	23	72
19	Tuba Stace	Solo Brass	93	23	19	73	Horn Sect	Ensemble Brass	93	23	73
20	Mezzo Pop	Ensemble Brass	93	23	20	74	Horn SectWS	Ensemble Brass	93	23	74
21	Mezzo PopWS	Ensemble Brass	93	23	21	75	Horn Sect M	Ensemble Brass	93	23	75
22	DynaBrass M	Ensemble Brass	93	23	22	76	EmotiveHorns	Ensemble Brass	93	23	76
23	Smooth Brass	Ensemble Brass	93	23	23	77	Mild Horns	Ensemble Brass	93	23	77
24	Oct PopBrass	Ensemble Brass	93	23	24	78	HornSect Sfz	Ensemble Brass	93	23	78
25	PopBrass Sfz	Ensemble Brass	93	23	25	79	HornSect/Rip	Ensemble Brass	93	23	79
26	Stac PopSect	Ensemble Brass	93	23	26	80	HornSwitcher	Ensemble Brass	93	23	80
27	PopBrs ShtFI	Ensemble Brass	93	23	27	81	Mild Tuba	Solo Brass	93	23	81
28	PopBrs LngFI	Ensemble Brass	93	23	28	82	Tuba SectWS	Ensemble Brass	93	23	82
29	PopBrass Rip	Ensemble Brass	93	23	29	83	Tuba Sect M	Ensemble Brass	93	23	83
30	PopBrs /FI 1	Ensemble Brass	93	23	30	84	TubaSwitchOn	Solo Brass	93	23	84
31	PopBrs /FI 2	Ensemble Brass	93	23	31	85	Tp+ Tb Sect/	Ensemble Brass	93	23	85
32	ShortBrs /FI	Ensemble Brass	93	23	32	86	CT p+ Tb Sect/	Ensemble Brass	93	23	86
33	SmoothTps	Ensemble Brass	93	23	33	87	LOUD OK?!	Ensemble Brass	93	23	87
34	Tpt Section	Ensemble Brass	93	23	34	88	Hey You Mute	Ensemble Brass	93	23	88
35	TptSectWS	Ensemble Brass	93	23	35	89	FullOnBrass	Ensemble Brass	93	23	89
36	TptSect M	Ensemble Brass	93	23	36	90	Blend Brass	Ensemble Brass	93	23	90
37	Mild Tp Sect	Ensemble Brass	93	23	37	91	LR Mix Stace	Ensemble Brass	93	23	91
38	Tp Sect Sfz	Ensemble Brass	93	23	38	92	WarmTpSect	Ensemble Brass	93	23	92
39	Tp Sect Fall	Ensemble Brass	93	23	39	93	Dyna Section	Ensemble Brass	93	23	93
40	TpSect RipFI	Ensemble Brass	93	23	40	94	Warm Horns	Ensemble Brass	93	23	94
41	TpSect RipCp	Ensemble Brass	93	23	41	95	Schizo Brass	Ensemble Brass	93	23	95
42	TpSect Shake	Ensemble Brass	93	23	42	96	Don't hit me	Ensemble Brass	93	23	96
43	Trumpets /FI	Ensemble Brass	93	23	43	97	DiminerBrass	Ensemble Brass	93	23	97
44	Trumpt/Shak	Ensemble Brass	93	23	44	98	Wild Niner	Ensemble Brass	93	23	98
45	Trumpt/Doit	Ensemble Brass	93	23	45	99	Mid Thirties	Ensemble Brass	93	23	99
46	Shortips /FI	Ensemble Brass	93	23	46	100	BrsStac Echo	Ensemble Brass	93	23	100
47	.. the Ripper	Ensemble Brass	93	23	47						
48	Don't Doit!	Ensemble Brass	93	23	48						
49	MuteTpSect S	Ensemble Brass	93	23	49						
50	MuteTpSect M	Ensemble Brass	93	23	50						
51	Mild MuteTps	Ensemble Brass	93	23	51						
52	Smooth C-Tps	Ensemble Brass	93	23	52						
53	C-Tps wNib	Ensemble Brass	93	23	53						
54	C-Tp Sect	Ensemble Brass	93	23	54						

Acun son utilisables sans la  
banque EXP-07 Brass Collection



## 5.3.1.8 EXP-08 Strings Collection

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC	No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Epic Strings	Ensemble Strings	93	3	1	55	Violin Sect3	Ensemble Strings	93	3	55
2	sfz! Crsc/sw	Ensemble Strings	93	3	2	56	Warm Vin Sec	Ensemble Strings	93	3	56
3	Trem/sw Fine	Ensemble Strings	93	3	3	57	GrandVln&Vcs	Ensemble Strings	93	3	57
4	Fast Stac/sw	Ensemble Strings	93	3	4	58	Vin Sect mp	Ensemble Strings	93	3	58
5	Str Attack	Ensemble Strings	93	3	5	59	SlowAtkVln	Ensemble Strings	93	3	59
6	Full Pizz mp	Ensemble Strings	93	3	6	60	Vin/Mod Pizz	Ensemble Strings	93	3	60
7	Violins A/sw	Ensemble Strings	93	3	7	61	Vin Stc/Mrc	Ensemble Strings	93	3	61
8	Violas A/sw	Ensemble Strings	93	3	8	62	Vn Piz/Spclf	Ensemble Strings	93	3	62
9	Celli A/sw	Ensemble Strings	93	3	9	63	Vin Marcato	Ensemble Strings	93	3	63
10	Basses A/sw	Ensemble Strings	93	3	10	64	Vin Pizz/sw	Ensemble Strings	93	3	64
11	Fast Section	Ensemble Strings	93	3	11	65	sfz!Va /sw	Ensemble Strings	93	3	65
12	F.Str A/sw	Ensemble Strings	93	3	12	66	Viola Sect 1	Ensemble Strings	93	3	66
13	SymphStrings	Ensemble Strings	93	3	13	67	Viola Sect 2	Ensemble Strings	93	3	67
14	SymphStrngs2	Ensemble Strings	93	3	14	68	Va Stc/Mrc	Ensemble Strings	93	3	68
15	Vibrato /Aft	Ensemble Strings	93	3	15	69	Va /Mod Pizz	Ensemble Strings	93	3	69
16	Expressimo	Ensemble Strings	93	3	16	70	Va Marcato	Ensemble Strings	93	3	70
17	Spc release	Ensemble Strings	93	3	17	71	Va Pizz/sw	Ensemble Strings	93	3	71
18	Hall Strings	Ensemble Strings	93	3	18	72	sfz!Vc/sw	Ensemble Strings	93	3	72
19	Warm Section	Ensemble Strings	93	3	19	73	Cello Sect 1	Ensemble Strings	93	3	73
20	4Section A	Ensemble Strings	93	3	20	74	Cello Sect 2	Ensemble Strings	93	3	74
21	4Section Vib	Ensemble Strings	93	3	21	75	Warm Ve Sect	Ensemble Strings	93	3	75
22	Sad Strings2	Ensemble Strings	93	3	22	76	Ve Pizz/sw	Ensemble Strings	93	3	76
23	Pizz&ArcSpl	Ensemble Strings	93	3	23	77	Ve/Mod Pizz	Ensemble Strings	93	3	77
24	So Swell	Ensemble Strings	93	3	24	78	Ve Marcato	Ensemble Strings	93	3	78
25	Full Section	Ensemble Strings	93	3	25	79	Ve Stc/Mrc	Ensemble Strings	93	3	79
26	Vibrato /sw	Ensemble Strings	93	3	26	80	Ve Piz/Spclf	Ensemble Strings	93	3	80
27	Octave A	Ensemble Strings	93	3	27	81	sfz! Cb/sw	Ensemble Strings	93	3	81
28	Full Sect 2	Ensemble Strings	93	3	28	82	Cb/Mod Pizz	Ensemble Strings	93	3	82
29	Attack Sect	Ensemble Strings	93	3	29	83	Bass Sect 1	Ensemble Strings	93	3	83
30	Velo Strings	Ensemble Strings	93	3	30	84	Cbs Marcato	Ensemble Strings	93	3	84
31	Full Tremolo	Ensemble Strings	93	3	31	85	Cbs Stc/Mrc	Ensemble Strings	93	3	85
32	Trem Decresc	Ensemble Strings	93	3	32	86	Cbs Pizz/sw	Ensemble Strings	93	3	86
33	Tension Trem	Ensemble Strings	93	3	33	87	Symphonique2	Orchestral	93	3	87
34	F.StrTrm/Mrc	Ensemble Strings	93	3	34	88	Soundtrk Str	Ensemble Strings	93	3	88
35	F.Str Trm/sw	Ensemble Strings	93	3	35	89	LargeStrings	Ensemble Strings	93	3	89
36	Trm /Mod&Aft	Ensemble Strings	93	3	36	90	SlowAtkStr	Ensemble Strings	93	3	90
37	F.Str/ModTrm	Ensemble Strings	93	3	37	91	LushStrings2	Ensemble Strings	93	3	91
38	Spc Marc/sw	Ensemble Strings	93	3	38	92	Pop Strings	Ensemble Strings	93	3	92
39	WarmStaccSec	Ensemble Strings	93	3	39	93	102Violins	Ensemble Strings	93	3	93
40	StackNirvana	Ensemble Strings	93	3	40	94	MultiStakato	Ensemble Strings	93	3	94
41	Spc Sect.8va	Ensemble Strings	93	3	41	95	Spicatto Arp	Ensemble Strings	93	3	95
42	Spc-Mrc/sw	Ensemble Strings	93	3	42	96	Dim. Pizz	Ensemble Strings	93	3	96
43	Mrc-Spc/sw	Ensemble Strings	93	3	43	97	RhythmicPizz	Ensemble Strings	93	3	97
44	Full Spc/sw	Ensemble Strings	93	3	44	98	HarpStrPad	Plucked/Stroke	93	3	98
45	Marc & Pizz	Ensemble Strings	93	3	45	99	Trem-Guitar	Ac.Guitar	93	3	99
46	Pizz! +SpiccR	Ensemble Strings	93	3	46	100	Baroque Ens2	Harpichord	93	3	100
47	Pizz Sect	Ensemble Strings	93	3	47	101	ImitatEP Pad	Synth PolyKey	93	3	101
48	Full Pizz pp	Ensemble Strings	93	3	48	102	Daybreak Ens	Synth PolyKey	93	3	102
49	Full Pizz ff	Ensemble Strings	93	3	49	103	Grand Unison	Orchestral	93	3	103
50	4Sect. Pz ff	Ensemble Strings	93	3	50	104	Va Sect&Glkn	Orchestral	93	3	104
51	Double Pizz	Ensemble Strings	93	3	51	105	SRX Symphony	Orchestral	93	3	105
52	sfz!Vln /sw	Ensemble Strings	93	3	52	106	XV Orchestra	Orchestral	93	3	106
53	Violin Sect1	Ensemble Strings	93	3	53	107	Full Orch 1	Orchestral	93	3	107
54	Violin Sect2	Ensemble Strings	93	3	54	108	Ore with Str	Orchestral	93	3	108
						109	Symphnic Ore	Orchestral	93	3	109

## Acun son utilisables sans la banque EXP-08 Strings Collection

110 | Strings&amp;Hrms | Orchestral | 93 | 3 | 110

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
111	Strgs&Hrms 2	Orchestral	93	3	111
112	Oeta StrEns	Synth Pad/Strings	93	3	112
113	Antique Str	Synth Pad/Strings	93	3	113
114	SweepSectStr	Synth Pad/Strings	93	3	114
115	Stereo Tron!	Ensemble Strings	93	3	115
116	Horror Str.	Ensemble Strings	93	3	116
117	DanzSurround	Ensemble Strings	93	3	117
118	Ether Strngs	Synth Pad/Strings	93	3	118
119	MoveFXStr	Synth FX	93	3	119
120	Phase /Aft	Synth Pad/Strings	93	3	120
121	PhazeStrngs2	Synth Pad/Strings	93	3	121
122	Reverse Str2	Ensemble Strings	93	3	122
123	Haunted	Synth FX	93	3	123
124	Rewind Vin	Synth Pad/Strings	93	3	124
125	Synthy Sweep	Synth FX	93	3	125
126	Ripple	Synth FX	93	3	126
127	Mystery 2	Synth Pad/Strings	93	3	127
128	Rising STR	Synth FX	93	3	128

## 5.3.1.9 EXP-09 Complete Piano Collection

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC	No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Superb Grand	Ac.Piano	93	24	1	21	Ragtime Gd	Ac.Piano	93	24	21
2	WideStereoGd	Ac.Piano	93	24	2	22	Gnu House pF	Pop Piano	93	24	22
3	ClassicGrand	Ac.Piano	93	24	3	23	Archive Pno	Pop Piano	93	24	23
4	Rock Grand	Ac.Piano	93	24	4	24	Lil Takker	Pop Piano	93	24	24
5	Superior Grd	Ac.Piano	93	24	5	25	Grand n Str	Ac.Piano	93	24	25
6	PerfectGrand	Ac.Piano	93	24	6	26	Superior Str	Ac.Piano	93	24	26
7	SingUsASong	Ac.Piano	93	24	7	27	Sad Farewell	Ac.Piano	93	24	27
8	DynamicGrd	Ac.Piano	93	24	8	28	Mixed Layer	Ac.Piano	93	24	28
9	BriteünStage	Pop Piano	93	24	9	29	SuperiorPd 1	Ac.Piano	93	24	29
10	BrightPopV/S	Ac.Piano	93	24	10	30	SuperiorPd2	Ac.Piano	93	24	30
11	Grand Pl	Ac.Piano	93	24	11	31	First Star	Ac.Piano	93	24	31
12	BrighterSide	Ac.Piano	93	24	12	32	New Age Layr	Ac.Piano	93	24	32
13	Full Rock pF	Ac.Piano	93	24	13	33	Deep Breath	Ac.Piano	93	24	33
14	Dark Ballad	Ac.Piano	93	24	14	34	Mc Reverse	Ac.Piano	93	24	34
15	Grand P2	Ac.Piano	93	24	15	35	Meditate	Pop Piano	93	24	35
16	Darker Side	Ac.Piano	93	24	16	36	Penta Duo	Pop Piano	93	24	36
17	VelocaverPno	Pop Piano	93	24	17	37	D-lightful	Pop Piano	93	24	37
18	Warm Room pF	Ac.Piano	93	24	18	38	Custom Clav	Clav	93	24	38
19	AntiqueUpit	Ac.Piano	93	24	19	39	Ba rococo	Harpichord	93	24	39
20	SuperiorMono	Ac.Piano	93	24	20	40	Pianolins	Synth PolyKey	93	24	40
	Acun son utilisables sans la banque EXP-09 Complete Piano Collection					41	RandoMeistro	Pop Piano	93	24	41
						42	Spooky Dim in	Synth FX	93	24	42

## 5.3.1.10 EXP-10 Orchestra Collection

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC	No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Warm Vins SRX	Ensemble Strings	93	7	1	55	Spicc/releas	Ensemble Strings	93	7	55
2	Legato Vins	Ensemble Strings	93	7	2	56	STR Marcato	Ensemble Strings	93	7	56
3	NaturalVlnsS	Ensemble Strings	93	7	3	57	Big Ma rcato!	Ensemble Strings	93	7	57
4	Agitato Vins	Ensemble Strings	93	7	4	58	Spice Sect	Ensemble Strings	93	7	58
5	Vlns-Spc /	Ensemble Strings	93	7	5	59	Spc+Pz/releas	Ensemble Strings	93	7	59
6	VI&Va Spice!	Ensemble Strings	93	7	6	60	Piz-Spc /	Ensemble Strings	93	7	60
7	ArcoVas SRX	Ensemble Strings	93	7	7	61	RoomPizz SRX	Ensemble Strings	93	7	61
8	Agitato Vas	Ensemble Strings	93	7	8	62	Stage Pizz	Ensemble Strings	93	7	62
9	Vlas-Spc /	Ensemble Strings	93	7	9	63	Nite Pizzico	Ensemble Strings	93	7	63
10	Marc Vas SRX	Ensemble Strings	93	7	10	64	VIOLIN solo	Solo Strings	93	7	64
11	Ve Sec mf	Ensemble Strings	93	7	11	65	Solo Vin /	Solo Strings	93	7	65
12	Fast Cellos	Ensemble Strings	93	7	12	66	Solo Violin	Solo Strings	93	7	66
13	Vcs Legato	Ensemble Strings	93	7	13	67	Sad S.VlnSRX	Solo Strings	93	7	67
14	3 Cellos	Ensemble Strings	93	7	14	68	Solo Viola	Solo Strings	93	7	68
15	Cellos	Ensemble Strings	93	7	15	69	AgitatoVaSRX	Solo Strings	93	7	69
16	CelloSectMrc	Ensemble Strings	93	7	16	70	Solo Cello 1	Solo Strings	93	7	70
17	MarcatoVcs	Ensemble Strings	93	7	17	71	Solo Cello 2	Solo Strings	93	7	71
18	AgitatoVcs	Ensemble Strings	93	7	18	72	The V Cello	Solo Strings	93	7	72
19	Vcs+Cbs SRX	Ensemble Strings	93	7	19	73	Solo Ve/	Solo Strings	93	7	73
20	Arco Vcs+Cbs	Ensemble Strings	93	7	20	74	MarcatoVc	Solo Strings	93	7	74
21	Thick Basses	Ensemble Strings	93	7	21	75	Vln&Vcl	Ensemble Strings	93	7	75
22	Cb Sect SRX	Ensemble Strings	93	7	22	76	Solo Cb/	Solo Strings	93	7	76
23	WideBasses S	Ensemble Strings	93	7	23	77	Tape Ore SRX	Ensemble Strings	93	7	77
24	Agitato Cbs	Ensemble Strings	93	7	24	78	TapeStr SRX	Ensemble Strings	93	7	78
25	BIG StrgEns	Ensemble Strings	93	7	25	79	Old Tale	Ensemble Strings	93	7	79
26	Big Strings2	Ensemble Strings	93	7	26	80	Mellow Tape	Ensemble Strings	93	7	80
27	Orch p	Ensemble Strings	93	7	27	81	Crystaline Pd	Synth Pad/String	93	7	81
28	Orch p>f/Mod	Ensemble Strings	93	7	28	82	SynStrings	Synth Pad/String	93	7	82
29	StrsArco SRX	Ensemble Strings	93	7	29	83	Full Ore SRX	Orchestral	93	7	83
30	StrSwel/ModS	Ensemble Strings	93	7	30	84	St.OrcUniSRX	Orchestral	93	7	84
31	StStrOrcp/fS	Ensemble Strings	93	7	31	85	OrchUnif SRX	Orchestral	93	7	85
32	SlowResinStr	Ensemble Strings	93	7	32	86	GRAND OrcSRX	Orchestral	93	7	86
33	Adagio Strs	Ensemble Strings	93	7	33	87	WavinGoodbye	Orchestral	93	7	87
34	LegatoStrngs	Ensemble Strings	93	7	34	88	DynOrchestr1	Orchestral	93	7	88
35	Intim StrSec	Ensemble Strings	93	7	35	89	Pathetique	Orchestral	93	7	89
36	DramaStrsSRX	Ensemble Strings	93	7	36	90	Oboes & Sect	Orchestral	93	7	90
37	St Str p/f	Ensemble Strings	93	7	37	91	SlowEpicOrch	Orchestral	93	7	91
38	SlowEpic Str	Ensemble Strings	93	7	38	92	Grand Tutti	Orchestral	93	7	92
39	Real Strings	Ensemble Strings	93	7	39	93	Ultimate Ore	Orchestral	93	7	93
40	4Seasons SRX	Ensemble Strings	93	7	40	94	SuspenceOrch	Orchestral	93	7	94
41	VIVaVcCb SRX	Ensemble Strings	93	7	41	95	Tremolo/	Orchestral	93	7	95
42	StudioString	Ensemble Strings	93	7	42	96	Tremore /Mod	Orchestral	93	7	96
43	QuartetSRX	Ensemble Strings	93	7	43	97	ORCfull+BD	Orchestral	93	7	97
44	VibSwStrings	Ensemble Strings	93	7	44	98	Finally Orch	Orchestral	93	7	98
45	StrSwell	Ensemble Strings	93	7	45	99	Orch &Choir	Orchestral	93	7	99
46	OuvertureSRX	Ensemble Strings	93	7	46	100	NowWeAreFree	Orchestral	93	7	100
47	Cluster Sect	Ensemble Strings	93	7	47	101	Too Tense	Orchestral	93	7	101
48	Velo Str SRX	Ensemble Strings	93	7	48	102	OrchestrSRX	Orchestral	93	7	102
49	Agitato to o	Ensemble Strings	93	7	49	103	DynOrchestr2	Orchestral	93	7	103
50	DynaMarc SRX	Ensemble Strings	93	7	50	104	GiantOrchest	Orchestral	93	7	104
51	VivaceStrSRX	Ensemble Strings	93	7	51	105	Strngs&Horns	Orchestral	93	7	105
52	Agitato STR	Ensemble Strings	93	7	52	106	Full Orch. 1	Orchestral	93	7	106
53	STR SpiccSRX	Ensemble Strings	93	7	53	107	Full Orch. 2	Orchestral	93	7	107
54	StacctoSectn	Ensemble Strings	93	7	54	108	Full Orch. 3	Orchestral	93	7	108
						109	End Titles	Orchestral	93	7	109

Acun son utilisables sans la banque  
EXP-10 Orchestra Collection

110

HornStrs SRX

Orchestral

93

7

110

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC	No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
111	SRX Full Ore	Orchestral	93	7	111	167	Fl/EH Usn	Flute	93	8	39
112	Harp & Flute	Orchestral	93	7	112	168	Calliope SRX	Flute	93	8	40
113	Celesta&Flt	Orchestral	93	7	113	169	DynoCelt SRX	Flute	93	8	41
114	ProkofievSRX	Orchestral	93	7	114	170	Ethnic Flute	Flute	93	8	42
115	MassinCeeSRX	Orchestral	93	7	115	171	AmbiFluteSRX	Flute	93	8	43
116	PentatnicSRX	Orchestral	93	7	116	172	T.WhistleDly	Recorder	93	8	44
117	DawnSymphony	Orchestral	93	7	117	173	Tin Whistle	Recorder	93	8	45
118	Bad Ending	Orchestral	93	7	118	174	Sop Recorder	Recorder	93	8	46
119	Epic Ending	Orchestral	93	7	119	175	T nr Recorder	Recorder	93	8	47
120	Catwalk	Hit	93	7	120	176	WhistleSRX	Recorder	93	8	48
121	OrchStaccato	Hit	93	7	121	177	Solo Clari	Wind	93	8	49
122	Staccato SRX	Hit	93	7	122	178	Unison Clari	Wind	93	8	50
123	OrchHitStack	Hit	93	7	123	179	Orch Clar	Wind	93	8	51
124	Dynam Hit	Hit	93	7	124	180	Bs Clairenet	Wind	93	8	52
125	MondoHit SRX	Hit	93	7	125	181	Orch Bs Clar	Wind	93	8	53
126	OrchHit SRX	Hit	93	7	126	182	Cl/Bs Cl 8va	Wind	93	8	54
127	OrcHitMajSRX	Hit	93	7	127	183	Fl/Cl Usn	Wind	93	8	55
128	OrcHitMinSRX	Hit	93	7	128	184	Fl/Cl 8va	Wind	93	8	56
129	OrcHitDimSRX	Hit	93	8	1	185	Orch Oboe	Wind	93	8	57
130	Big Hit Maj1	Hit	93	8	2	186	Sweet Oboe	Wind	93	8	58
131	Big Hit Maj2	Hit	93	8	3	187	Cor Oboe	Wind	93	8	59
132	Big Hit Min	Hit	93	8	4	188	OBOE Solo	Wind	93	8	60
133	Big Hit Dim	Hit	93	8	5	189	2 Close Oboe	Wind	93	8	61
134	Sfz! Hit-Maj	Hit	93	8	6	190	Orch Eng Hrn	Wind	93	8	62
135	Sfz! Hit-Min	Hit	93	8	7	191	Horn'o U.K.	Wind	93	8	63
136	Suspense	Hit	93	8	8	192	Orch Bassoon	Wind	93	8	64
137	Hit/Off-Maj	Hit	93	8	9	193	Bassoon Ill	Wind	93	8	65
138	Trem Hit-Maj	Hit	93	8	10	194	BassFoons	Wind	93	8	66
139	Trem Hit-Min	Hit	93	8	11	195	Cl/Bsn Usn	Wind	93	8	67
140	Trem Hit-Dim	Hit	93	8	12	196	Cl/Bsn 8va	Wind	93	8	68
141	Ore/Pre 5-1 ^	Hit	93	8	13	197	Fl/Ob Usn	Wind	93	8	69
142	Drama Stab	Hit	93	8	14	198	Fl/EH 8va	Wind	93	8	70
143	Maj Concern	Hit	93	8	15	199	Fl/Bsn 8va	Wind	93	8	71
144	OrcGlsMajSRX	Hit	93	8	16	200	BsCl/Bsn 8vb	Wind	93	8	72
145	OrcGlsMinSRX	Hit	93	8	17	201	BsCl/Bsn Usn	Wind	93	8	73
146	Harp Up Hit	Hit	93	8	18	202	Cl/Hrn/Bsn 1	Wind	93	8	74
147	Harp Dn Hit	Hit	93	8	19	203	Cl/Hrn/Bsn 2	Wind	93	8	75
148	BrassStabSRX	Hit	93	8	20	204	Ob/Hrns/Bsns	Wind	93	8	76
149	Finale	Hit	93	8	21	205	Ob/Bsn 8va	Wind	93	8	77
150	Tuned HIT	Hit	93	8	22	206	Ob/EH Usn	Wind	93	8	78
151	YourMissionS	Hit	93	8	23	207	Ob/EH 8va	Wind	93	8	79
152	Big HitSRX	Hit	93	8	24	208	EH/Bsn Usn	Wind	93	8	80
153	HorrorHitSRX	Hit	93	8	25	209	EH/Bsn 8va	Wind	93	8	81
154	Pere Hit	Hit	93	8	26	210	EH/Cl Usn	Wind	93	8	82
155	BrassFallSRX	Hit	93	8	27	211	EH/Bs Cl 8va	Wind	93	8	83
156	TpFall	Hit	93	8	28	212	Ob/Cl Usn	Wind	93	8	84
157	BrsStacc SRX	Hit	93	8	29	213	Ob/BsCl 15va	Wind	93	8	85
158	Finale SRX/	Hit	93	8	30	214	Hrns/Bsns	Wind	93	8	86
159	Orch Piccolo	Flute	93	8	31	215	Really Reeds	Wind	93	8	87
160	PiccVelTr	Flute	93	8	32	216	Reed Duet	Wind	93	8	88
161	Piccolo Trio	Flute	93	8	33	217	Multi Reeds	Wind	93	8	89
162	Orch Flute	Flute	93	8	34	218	Medieval Rds	Wind	93	8	90
163	Vibra Flute	Flute	93	8	35	219	ScottishPIPE	Wind	93	8	91
164	FluteAtm/Aft	Flute	93	8	36	220	Hill&Sheeps	Wind	93	8	92

## Ressources sur internet - 5.3 Liste des « Tones » des Banques Supplémentaires pour le FA

165	Picc/FI 8va	Flute	93	8	37	221	HilndChr SRX	Wind	93	8	93
166	Double Flute	Flute	93	8	38	222	Solo Fr.Horn	Solo Brass	93	8	94

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC	No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
223	SoloF.HrnSRX	Solo Brass	93	8	95	279	Pno Concerto	Ac.Piano	93	9	23
224	HmAccompSRX	Solo Brass	93	8	96	280	Song Wish	Ac.Piano	93	9	24
225	Orch Hrns Sw	Ensemble Brass	93	8	97	281	HpsFmtSRX 1	Harpsichord	93	9	25
226	Hornz Stereo	Ensemble Brass	93	8	98	282	HpsFmtSRX 2	Harpsichord	93	9	26
227	Orch Hrns ff	Ensemble Brass	93	8	99	283	HpsFmtSRX 3	Harpsichord	93	9	27
228	FizzHorns ff	Ensemble Brass	93	8	100	284	HpsBackSRX 1	Harpsichord	93	9	28
229	Fr.Horns SRX	Ensemble Brass	93	8	101	285	HpsBackSRX 2	Harpsichord	93	9	29
230	Dynamic Hrns	Ensemble Brass	93	8	102	286	HpsBackSRX 3	Harpsichord	93	9	30
231	Horn Sect/	Ensemble Brass	93	8	103	287	Hps F/B SRX	Harpsichord	93	9	31
232	Fr.HrnSfzSRX	Ensemble Brass	93	8	104	288	Hps F4/B SRX	Harpsichord	93	9	32
233	MuteFr.Horns	Ensemble Brass	93	8	105	289	Hps F/B/84 S	Harpsichord	93	9	33
234	F.Horn Rip	Ensemble Brass	93	8	106	290	HpsluteSRX 1	Harpsichord	93	9	34
235	Trumpet Plus	Solo Brass	93	8	107	291	Hpslute 2	Harpsichord	93	9	35
236	Natural Tmpt	Solo Brass	93	8	108	292	Hpslute 3	Harpsichord	93	9	36
237	RealTpSRX	Solo Brass	93	8	109	293	FullHarpsi 1	Harpsichord	93	9	37
238	EI Bono SRX	Solo Brass	93	8	110	294	FullHarpsi 2	Harpsichord	93	9	38
239	Coronet	Solo Brass	93	8	111	295	Continuo Pdl	Harpsichord	93	9	39
240	Flugelhorn	Solo Brass	93	8	112	296	Celesta SRX	Celesta	93	9	40
241	MuteTpSRX	Solo Brass	93	8	113	297	MusicBellSRX	Bell	93	9	41
242	HrnmMute SRX	Solo Brass	93	8	114	298	Water Mallet	Bell	93	9	42
243	Wah Mute /Mod	Solo Brass	93	8	115	299	Newborn	Bell	93	9	43
244	Trumpeters	Ensemble Brass	93	8	116	300	Victoriana 1	Bell	93	9	44
245	Tp Ens SRX	Ensemble Brass	93	8	117	301	St.M.Box SRX	Bell	93	9	45
246	Trumpsffff!	Ensemble Brass	93	8	118	302	Victoriana 2	Bell	93	9	46
247	Softy Bones	Ensemble Brass	93	8	119	303	ChurchBellSI	Bell	93	9	47
248	Bone Fluegal	Solo Brass	93	8	120	304	BlfryChm SRX	Bell	93	9	48
249	NaturalTbn	Solo Brass	93	8	121	305	ChurchBellS2	Bell	93	9	49
250	Trombone SRX	Solo Brass	93	8	122	306	Tub.Bells SI	Bell	93	9	50
251	Solo Tb SRX 1	Solo Brass	93	8	123	307	Tub.Bells S2	Bell	93	9	51
252	Solo Tb SRX 2	Solo Brass	93	8	124	308	BsMarimbSRX1	Mallet	93	9	52
253	BsTb	Solo Brass	93	8	125	309	BsMarimbSRX2	Mallet	93	9	53
254	Tbn One	Solo Brass	93	8	126	310	Multi Mallets	Mallet	93	9	54
255	Bone Boys	Ensemble Brass	93	8	127	311	Glacken	Mallet	93	9	55
256	Bones sectn	Ensemble Brass	93	8	128	312	Glockeneste	Mallet	93	9	56
257	Big Bones SRX	Ensemble Brass	93	9	1	313	GlocknlistSRX	Mallet	93	9	57
258	BsBoneSctSRX	Ensemble Brass	93	9	2	314	Clear Glock	Mallet	93	9	58
259	Noblesse	Ensemble Brass	93	9	3	315	Xylorimba	Mallet	93	9	59
260	Brass Choral	Ensemble Brass	93	9	4	316	Xylophone S 1	Mallet	93	9	60
261	BrassEns/Mod	Ensemble Brass	93	9	5	317	Xylophone S2	Mallet	93	9	61
262	Small Brass	Ensemble Brass	93	9	6	318	Mallet Stack	Mallet	93	9	62
263	Brass Orche	Ensemble Brass	93	9	7	319	OrgFlutes SI	Pipe Organ	93	9	63
264	Switch Fall	Ensemble Brass	93	9	8	320	OrgFlutes S2	Pipe Organ	93	9	64
265	4-Pc Brs Sen	Ensemble Brass	93	9	9	321	OrgFlutes S3	Pipe Organ	93	9	65
266	BiggieBrsSRX	Ensemble Brass	93	9	10	322	OrgFlute 8'S	Pipe Organ	93	9	66
267	Solo Tuba SRX	Solo Brass	93	9	11	323	Psyche Pipes	Pipe Organ	93	9	67
268	Tuba sfz/Mod	Solo Brass	93	9	12	324	ChrchPipes S	Pipe Organ	93	9	68
269	Tuba SRX	Solo Brass	93	9	13	325	Organ&Recdr	Pipe Organ	93	9	69
270	Medieval Brs	Ensemble Brass	93	9	14	326	Early Harmn	Pipe Organ	93	9	70
271	Full Brass	Ensemble Brass	93	9	15	327	CathedralSRX	Pipe Organ	93	9	71
272	Brass ff	Ensemble Brass	93	9	16	328	Harmonium	Pipe Organ	93	9	72
273	Brass Sect /	Ensemble Brass	93	9	17	329	ChurchOrgSRX	Pipe Organ	93	9	73
274	Multi Sax	Sax	93	9	18	330	OrganChrdSRX	E.Organ	93	9	74
275	St.EuroPiano	Ac.Piano	93	9	19	331	Musaccordion	Accordion	93	9	75
276	JoyoClassics	Ac.Piano	93	9	20	332	Mystery Pad	Pulsating	93	9	76

Ressources sur internet - 5.3 Liste des « Tones » des Banques Supplémentaires pour le FA

277	Empathy	Ac.Piano	93	9	21	333	Psychedelic	Synth FX	93	9	77
278	Piano & Strs	Ac.Piano	93	9	22	334	Psychedelic2	Synth FX	93	9	78

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC	No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
335	Elysium m7"	Synth FX	93	9	79	391	17th Movemnt	Vox/Choir	93	10	7
336	Elysium 9th"	Synth FX	93	9	80	392	Matins	Vox/Choir	93	10	8
337	Elysium +7"	Synth FX	93	9	81	393	Quartet 115	Scat	93	10	9
338	Elysium b9"	Synth FX	93	9	82	394	Scat/	Scat	93	10	10
339	Vin Run Up Mj	Synth FX	93	9	83	395	Scatmen! SRX	Scat	93	10	11
340	Vin Run Up Mn	Synth FX	93	9	84	396	The Voices	Vox/Choir	93	10	12
341	Vin RunDn Mj	Synth FX	93	9	85	397	VocalCollect	Vox/Choir	93	10	13
342	Vin RunDn Mn	Synth FX	93	9	86	398	GregorianCho	Vox/Choir	93	10	14
343	Maj/MinHarp	Synth FX	93	9	87	399	Soprano&co.	Vox/Choir	93	10	15
344	9th/b9 Harp	Synth FX	93	9	88	400	Tenor solo	Vox/Choir	93	10	16
345	Harp m7 SRX	Synth FX	93	9	89	401	ClarsahHarpS	Plucked/Stroke	93	10	17
346	Harp 9th SRX	Synth FX	93	9	90	402	Heavens Harp	Plucked/Stroke	93	10	18
347	Harp +7 SRX	Synth FX	93	9	91	403	C.H rp/padSRX	Plucked/Stroke	93	10	19
348	Harp b9 SRX	Synth FX	93	9	92	404	PhaseClarsah	Plucked/Stroke	93	10	20
349	Harp7SciSRX	Synth FX	93	9	93	405	ClearHarpSRX	Plucked/Stroke	93	10	21
350	Harp9thScrlS	Synth FX	93	9	94	406	Nails Harp	Plucked/Stroke	93	10	22
351	Harp+7SciSRX	Synth FX	93	9	95	407	Harp SRX	Plucked/Stroke	93	10	23
352	Harpb9SciSRX	Synth FX	93	9	96	408	Natural Harp	Plucked/Stroke	93	10	24
353	Cluster Gong	Synth FX	93	9	97	409	Wam Harp	Plucked/Stroke	93	10	25
354	Sus.Pere Hit	Synth FX	93	9	98	410	Bousouk&Harp	Plucked/Stroke	93	10	26
355	Pre Ens6-Maj	Synth FX	93	9	99	411	Etheral Lute	Plucked/Stroke	93	10	27
356	Pre Ens7-Min	Synth FX	93	9	100	412	DelicateCOMB	Plucked/Stroke	93	10	28
357	Pre Ens8-Dim	Synth FX	93	9	101	413	St.CymbInSRX	Plucked/Stroke	93	10	29
358	Cluster SRX	Synth FX	93	9	102	414	CymbInDuoSRX	Plucked/Stroke	93	10	30
359	HorrorClustr	Synth FX	93	9	103	415	Bohemian SRX	Plucked/Stroke	93	10	31
360	Hell Section	Synth FX	93	9	104	416	Bousouki Pic	Plucked/Stroke	93	10	32
361	Legettimare	Synth FX	93	9	105	417	Bousouki	Plucked/Stroke	93	10	33
362	Lim bus SRX	Synth FX	93	9	106	418	PulcinelaSRX	Plucked/Stroke	93	10	34
363	Backward	Synth FX	93	9	107	419	SN Roll SRX/	Percussion	93	10	35
364	Dreamseq SRX	Synth FX	93	9	108	420	Pere Ens 1"	Percussion	93	10	36
365	Midnight SRX	Synth FX	93	9	109	421	Pere Ens 2"	Percussion	93	10	37
366	Colom bus SRX	Synth FX	93	9	110	422	Pere Ens 3"	Percussion	93	10	38
367	Once Upon A	Synth PolyKey	93	9	111	423	Pere Ens 4"	Percussion	93	10	39
368	Desert Dream	Synth PolyKey	93	9	112	424	Pere Ens 5"	Percussion	93	10	40
369	Ancientimes	Synth PolyKey	93	9	113	425	Orch Peres	Percussion	93	10	41
370	Tension SRX	Beat&Groove	93	9	114	426	BodhranSplit	Percussion	93	10	42
371	Wreck	Synth Pad/String	93	9	115	427	BodhranVel S	Percussion	93	10	43
372	Eclipse SRX	Synth Pad/String	93	9	116	428	CrazyBodhrnS	Percussion	93	10	44
373	PulsingVox S	Synth Pad/String	93	9	117	429	BodhranMenuS	Percussion	93	10	45
374	SynthStr.Pad	Synth Pad/String	93	9	118	430	Pere MixSRX	Percussion	93	10	46
375	Meditate PAD	Synth Pad/String	93	9	119	431	Massive Tim pa	Percussion	93	10	47
376	Choir	Vox/Choir	93	9	120	432	4-wayTimps	Percussion	93	10	48
377	Angelic Pad	Vox/Choir	93	9	121	433	DynaTimpsSRX	Percussion	93	10	49
378	BoysChoirSRX	Vox/Choir	93	9	122	434	TimpaniRoll1	Percussion	93	10	50
379	Sing! /Mod	Vox/Choir	93	9	123	435	TimpaniRoll2	Percussion	93	10	51
380	SmockyVoices	Vox/Choir	93	9	124	436	MultiTimpani	Percussion	93	10	52
381	Smooth Choir	Vox/Choir	93	9	125	437	Roll> Klang	Percussion	93	10	53
382	X .. VoxSRX	Vox/Choir	93	9	126	438	Timpani /	Percussion	93	10	54
383	RealChoirSRX	Vox/Choir	93	9	127	439	Big Ore.Pere	Percussion	93	10	55
384	StChrMm/Ah S	Vox/Choir	93	9	128	440	WindChimeSRX	Percussion	93	10	56
385	Mmms &Aaahs	Vox/Choir	93	10	1	441	FingerCymSRX	Percussion	93	10	57
386	Choir/Mod	Vox/Choir	93	10	2	442	ConcertBDSRX	Percussion	93	10	58

Ressources sur internet - 5.3 Liste des « Tones » des Banques Supplémentaires pour le FA

387	Close Mouths	Vox/Choir	93	10	3	443	BD Roll SRX/	Percussion	93	10	59
388	Voice Stax	Vox/Choir	93	10	4	444	Tam Tam SRX	Percussion	93	10	60
389	MorphieChoir	Vox/Choir	93	10	5	445	Piatti!! SRX	Percussion	93	10	61
390	Morph4Choir	Vox/Choir	93	10	6	446	SleighBellsS	Percussion	93	10	62
						447	SlapstickS /	Percussion	93	10	63
						448	TambourineS/	Percussion	93	10	64
						449	CastanetsS /	Percussion	93	10	65

## PCM Drum Kit

No.	Kit Name	MSB	LSB	PC
1	Orch. Kit 1	92	7	1
2	Orch. Kit 2	92	7	2
3	Melo OrchKit	92	7	3
4	GM Assign Kit	92	7	4
5	All Orch Kit	92	7	5

5.3.1.11 *EXP-11 Analog/Digital Vintage Synth Collection* (A compléter)

5.3.1.11.1 Drum Kit Key Assign List

	1.Orch.Kit1	2. Orch. Kit 2	3. Melo OrchKit	4. GM AssignKit	5. All Orch Kit
22	----	----	----	----	----
23	----	----	----	----	----
24	----	----	----	----	----
25	----	----	----	----	----
26	----	----	----	----	----
27	----	----	----	Close HiHat2	----
28	----	----	----	Pedal HiHat2	TubularBells
29	----	----	----	Open HiHat2	Tubular 2
30	----	----	----	Ride Cymbal	Church Bells
31	----	----	----	SticksSide	ChurchBell 2
32	----	----	----	RS Click	JingleBell 2
33	----	----	----	Metronome2	Sleigh Bell
34	BD Roll	BD Roll	BD Roll	Metronome 1	Tambourine
35	Orch BD	Concert BD 3	Orch BD	Concert BD	Wind Chime2
36	Concert BD 1	Concert BD 2	Concert BD 1	ConcertBD Mt	Wind Chime3
37	OrchSnr Roll	OrchSnr Roll	OrchSnr Roll	Side Stick	Mute Triangl
38	Orch Snr	Concert Snr2	Orch Snr	Concert Snr	Open Triangl
39	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Castanets	FingerCym 2
40	Concert Snrl	Concert Snr3	Concert Snr2	Concert Snr	Crash Cymbal
41	Timpani 2	Timpani	Concert Snr3	Timpani	Cymbal Hit
42	Timpani 2	Timpani	Timpani 2	Timpani	MalletCymbal
43	Timpani 2	Timpani	Timpani 2	Timpani	CymbalScrape
44	Timpani 2	Timpani	Timpani 2	Timpani	Gong
45	Timpani 2	Timpani	Timpani 2	Timpani	Tam Tam
46	Timpani 2	Timpani	Timpani 2	Timpani	Grongkas
47	Timoani 2	Timoani	Timoani 2	Timoani	OrchPrc Hit
48	Timpani 2	Timpani	Timpani 2	Timpani	Pere Hit 2
49	Timpani 2	Timpani	Timpani 2	Timpani	Pere Hit 1
50	Timpani 2	Timpani	Timpani 2	Timpani	Castanets 1
51	Timpani 2	Timpani	Timpani 2	Timpani	Castanets 2
52	Timpani 2	Timpani	Timpani 2	Timpani	Tuned Block A
53	Timpani 2	Timpani	Timpani 2	Timpani	Slapstick
54	Crash Cymbal	Crash Cymbal	Timpani	Tambourine	Ratchet
55	Cymbal Hit	Cymbal Hit	Timpani	Splash Cym	Concert BD 1
56	MalletCymbal	MalletCymbal	Timpani	Cowbell	Concert BD 2
57	CymbalScrape	CymbalScrape	Timpani	Con.Cymbal2	Concert BD 3
58	Gong	Gong	Timpani	Vibraslap	Orch BD
59	Tam Tam	Tam Tam	Timoani	ConcertCym	BD Roll
60	Grongkas	Grongkas	Timpani	Bongo High	Concert Snrl
61	OrchPrc Hit	OrchPrc Hit	Timpani	Bongo Low	Concert Snr2
62	PercHit2	Pere Hit 2	Timpani	Mute H.Conga	Concert Snr3
63	Finger Cym 2	FingerCym 2	Timpani	Conga Hi Opn	Orch Snr
64	Wind Chime2	Wind Chime2	Timpani	Conga Lo Opn	OrchSnr Roll
65	Wind Chime3	Wind Chime3	Timpani	High Timbale	Snr Roll
66	JingleBell 2	JingleBell 2	Timpani	Low Timbale	Orch Hit Dim
67	Sleigh Bell	Sleigh Bell	BoysAleluial	Agogo High	Orch Hit Maj
68	TubularBells	TubularBells	Boys Amen 1	Agogo Low	Orch Hit Min
69	Tubular 2	Tubular 2	Boys Amen 2	Ca basa	Orch Hit Maj
70	Church Bells	Church Bells	Amen	Maracas	Orch Hit Min
71	ChurchBell 2	ChurchBell 2	Alluia	ShortWhistle	Orch Hit Dim
72	Mute Triangl	Mute Triangl	Tenor	Long Whistle	Orch Hitf
73	Open Triangl	Open Triangl	Tubular 2	ShortGuiro	OrchestraHit
74	TunedBlockHi	Bodhran 1	Tubular 2	Long Guiro	Staccato p
75	TunedBlockLo	Bodhran 2	Tubular 2	Claves	Staccato f
76	Tambourine	Bodhran 3	Tubular 2	WoodblockH	GlissMaj
77	Castanets 1	Bodhran 4	Tubular 2	Woodblock L	GlissMin
78	Castanets 2	Bodhran 5	Tubular 2	Mute Cuica	Tremolo p
79	Slapstick	Bodhran 6	Tubular 2	Open Cuica	Tremolostfz
80	Ratchet	Bodhran 7	Tubular 2	MuteTriangl	Tremolof
81	Pere Hit 1	Timpani	Tubular 2	OpenTriangl	Pentatonic
82	Timp Roll p	Timp Roll p	Tubular 2	ShakerCabasa	GlissMaj Lp
83	Timo Rollf	Timo Rollf	Tubular 2	Jinale Bell	GlissMin Lo
84	F.Horn Rip	Brass Stace	TubularBells	Bell Tree	Cluster
85	Harp Maj Up	Orch Hit Dim	TubularBells	Castanets	F.Horn Rip
86	Harp Maj Dwn	Orch Hit Maj	TubularBells	Mute Surdo	Brass Fall
87	Harp m7 Up	Orch Hit Min	TubularBells	Open Surdo	Tps Fall
88	Harp m7 Dwn	Orch Hit Maj	TubularBells	Applause	Brass Stace
89	Harp 9th Up	Orch Hit Min	TubularBells	----	Timpani
90	Harp 9th Dwn	Orch Hit Dim	TubularBells	----	Timpani p
91	Harp +7 Up	Orch Hitf	TubularBells	----	Timpani 2 p
92	Harp +7 Dwn	OrchestraHit	TubularBells	----	Timp Rollf
93	Harp b9 Up	Pentatonic	TubularBells	----	Timp Roll p
94	Harp b9 Dwn	Cluster	TubularBells	----	Harp Maj Up
95	Aolause	Aolause	TubularBells	----	Haro Mai Dwn
96	Metronome2	Metronome2	Metronome2	----	Harp m7 Up
97	RS Click	RS Click	RS Click	----	Harp m7 Dwn
98	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	----	Harp 9th Up
99	----	----	----	----	Harp 9th Dwn
100	----	----	----	----	Harp +7 Up
101	----	----	----	----	Harp +7 Dwn
102	----	----	----	----	Harp b9 Up
103	----	----	----	----	Harp b9 Dwn
104	----	----	----	----	----
105	----	----	----	----	----
106	----	----	----	----	----
107	----	----	----	----	----
108	----	----	----	----	----

### 5.3.2 [Banques Axial de démonstration de banques commerciales](#)

[http://axial.roland.com/category/fa-06\\_fa-08/](http://axial.roland.com/category/fa-06_fa-08/)

Voir la description de ces banques au paragraphe 2.13.1.3.2 ci-dessus.

5.3.2.1	CAPSUN CHILL TRAP AND FUTURE RNB for FA "1 BANK PACK	235
5.3.2.2	LOOPMASTERS PRESENT FUNK BASS for FA "1 BANK PACK"	235
5.3.2.3	FRENCH ELECTRO HOUSE VOL.2 for FA "1 BANK PACK"	236
5.3.2.4	JUNKYARD PERCUSSION VOL. 2 for FA "1 BANK PACK"	236
5.3.2.5	HIP HOP INSTRUMENTALS 2 for FA "1 BANK PACK"	237
5.3.2.6	HOUSE ACAPELLAS VOL.2 for FA "1 BANK PACK"	237
5.3.2.7	CAPSUN PRESENTS TRAP EVOLUTION for FA "1 BANK PACK"	238
5.3.2.8	EDM HOOKS AND DROPS for FA "1 BANK PACK"	238
5.3.2.9	LOOPMASTERS PRESENT FUNK BASS	239

#### 5.3.2.1 CAPSUN CHILL TRAP AND FUTURE RNB for FA "1 BANK PACK

BANK	PAD NO.	SAMPLE NAME	ORIGINAL NAME
1	1	CPCT_Kit_1_Kick_01	Kick 1
	2	CPCT_Kit_1_Snare_01	Snare 1
	3	CPCT_120_Drums_Kit_1_Loop_01	120 Drums 1
	4	CPCT_120_Atmos_04	120 Atmos 1
	5	CPCT_120_F_Arpeggiator_01	120 F Arp
	6	CPCT_120_F_Keys_Bells_01	120 F Bells 1
	7	CPCT_120_F_Booky	120 F Booky
	8	CPCT_120_F_Ocythoe	120 F Ocythoe
	9	CPCT_120_F_Vintage_Piano_01	120 F Piano
	10	CPCT_120_F_Sub_Bass_01	120 F Sub Bass 1
	11	CPCT_120_F_Synth_Bass_03	120 F Syn Bass 1
	12	CPCT_120_F_Synth_Bass_05	120 F Syn Bass 2
	13	CPCT_120_F_Mono_Synth_04	120 F Synth
	14	CPCT_120_F_Thugz_02	120 F Thugz
	15	CPCT_120_F_Vox_03	120 F Vox
	16	CPCT_120_Fx_04	120 Fx

#### 5.3.2.2 LOOPMASTERS PRESENT FUNK BASS for FA "1 BANK PACK"

BANK	PAD NO.	SAMPLE NAME	ORIGINAL NAME
1	1	110 A Groove 01	KHF_110 A 4BAR Groove 01
	2	110 A Groove 02	KHF_110 A 4BAR Groove 02
	3	110 A Groove 03	KHF_110 A 4BAR Groove 03
	4	110 A Groove 04	KHF_110 A 4BAR Groove 04
	5	110 A Slap 01	KHF_110 A 4BAR Slap 01
	6	110 A Slap 02	KHF_110 A 4BAR Slap 02
	7	110 A Slap 03	KHF_110_A_4BAR_Slap_03
	8	110 A Slap 04	KHF_110 A 4BAR Slap 04
	9	110 A Slap 05	KHF_110 A Slap Bass 07

BANK	PAD NO.	SAMPLE NAME	ORIGINAL NAME
	10	110 A Slap 06	KHF_110 A Slap Bass 08
	11	110 A Slap 07	KHF_110_A_Slap_Bass_09
	12	110 A Slap 08	KHF_110 A Slap Bass 10
	13	110 A Slap FX 01	KHF_110 A Slap Bass FX 01
	14	110 A Slap FX 02	KHF_110 A Slap Bass FX 02
	15	110 A Slap FX 03	KHF_110_A_Slap_Bass_FX_03
	16	110 A Slap FX 04	KHF_110 A Slap Bass FX 04

### 5.3.2.3 FRENCH ELECTRO HOUSE VOL.2 for FA "1 BANK PACK"

BANK	PAD NO.	SAMPLE NAME	ORIGINAL NAME
1	1	118 D# Aborgine	FE2_118_D#_Aborgine
	2	118 D# Antsy	FE2_118_D#_Antsy
	3	118 D# Awaken	FE2_118_D#_Awaken
	4	118 D# Beetle	FE2_118_D#_Beetle
	5	118 D# Bloody	FE2_118_D#_Bloody
	6	118 D# Choir	FE2_118_D#_Choir
	7	118 D#Cranky	FE2_118_D#_Cranky
	8	118 D# Gumtree	FE2_118_D#_Gumtree
	9	118 D# Mission	FE2_118_D#_Mission
	10	118 Black Rain	FE2_118_Eb_Black_Rain
	11	118 Eb Shadows	FE2_118_Eb_Shadows
	12	118 Eb Sunset	FE2_118_Eb_Sunset
	13	118 Shuffle Off	FE2_118_Shuffle_Off
	14	118 Suggester	FE2_118_Suggester
	15	118 Uneasy	FE2_118_Uneasy
	16	118 Unwashed	FE2_118_Unwashed

### 5.3.2.4 JUNKYARD PERCUSSION VOL. 2 for FA "1 BANK PACK"

BANK	PAD NO.	SAMPLE NAME	ORIGINAL NAME
1	1	90 Junk Yard 01	JP2 90 Junk Yard 01
	2	90 Junk Yard 02	JP2 90 Junk Yard 03
	3	90 Junk Yard 03	JP2 90 Junk Yard 04
	4	90 Junk Yard 04	JP2 90 Junk Yard 09
	5	90 Junk Yard 05	JP2 90 Junk Yard 11
	6	90 Junk Yard 06	JP2 90 Junk Yard 13
	7	90 Junk Yard 07	JP2 90 Junk Yard 14
	8	90 Junk Yard 08	JP2 90 Junk Yard 17
	9	AirBrush	JP2 AirBrush 06
	10	FloppyDisk	J P2 FloppyDisk 20
	11	Glass Bowl	JP2 GlassBowl 09
	12	Hand Drill	JP2 HandDrill 06
	13	Stapler	J P2 Stapler 02
	14	Tubi na	JP2 Tubina 16
	15	WateringCan	JP2 WateringCan 12
	16	Woodcutter	JP2 Woodcutter 13

## 5.3.2.5 HIP HOP INSTRUMENTALS 2 for FA "1 BANK PACK"

BANK	PAD NO.	SAMPLE NAME	ORIGINAL NAME
1	1	Abacus Kick 1	HHI2 Abacus Kick
	2	Abacus Roll	HHI2 Abacus Roll
	3	Abacus Hat	HHI2 Abacus Hat
	4	114 Snare l.o	HHI2 114 Snare l.o
	5	Abacus Kick 2	HHI2 Abacus Kick 2
	6	114 Kick Lo	HHI2 114 Kick Lo
	7	Abacus Snare	HHI2 Abacus Snare
	8	Abacus Snare Flm	HHI2 Abacus Snare Flam
	9	114 Swunq	HHI2 114 Swuna Percussion Lp
	10	114 Drum Lp	HHI2 114 Drum Lp
	11	114 E Guitar 1 l.o	HHI2 114 E Guitar 1 l.o
	12	114 E Guitar 2 l.o	HHI2 114 E Guitar 2 l.o
	13	114 E Wobbly Bas	HHI2 114 E Wobbly Bass Lo
	14	114 E Pad Lo	HHI2 114 E Pad Lo
	15	114 Traffic Lp	HHI2 114 Traffic Licht Lp
	16	114 Bubblinq	HHI2 114 Bubblina Water Lp

## 5.3.2.6 HOUSE ACAPELLAS VOL.2 for FA "1 BANK PACK"

BANK	PAD NO.	SAMPLE NAME	ORIGINAL NAME
1	1	AintNoStoppin	HV2 AintNoStoppin
	2	BeautifulPeople	HV2 BeautifulPeople
	3	Cm AllGonnaHave	HV2 Cm AllGonnaHaveAGoodTime
	4	Cm Everybody	HV2 Cm Evervbodvkeeoüanlno
	5	Cm GotGetTheFeel	HV2 Cm GotGetTheFeelinq
	6	Cm IFeelThePower	HV2 Cm IFeelThePower
	7	Cm LiftMyHands	HV2 Cm LiftMyHandsToTheSky
	8	Cm MakinaMECrazy	HV2 Cm MakinaMECrazy
	9	Em BringThat	HV2 Em BringThatFaderUp
	10	Em DropThat	HV2 Em DropThat
	11	Em FeelAlive	HV2 Em FeelAlive
	12	Fm HeyDJ	HV2 Fm HeyDJ
	13	ImRightByYour	HV2 ImRightByYourSide
	14	LiftintotheSky	HV2 LiftintotheSky
	15	Take It	HV2 Takelt
	16	You rOuttaSia ht	HV2 YourOuttaSiaht

## 5.3.2.7 CAPSUN PRESENTS TRAP EVOLUTION for FA "1 BANK PACK"

BANK	PAD NO.	SAMPLE NAME	ORIGINAL NAME
1	1	KICK 01	CPN KICK 01
	2	808 BD 01	CPN 140 F 808 BASS 01
	3	CLAP 01	CPN CLAP 01
	4	CLAPBUILD	CPN 140 CLAPBUILD 05
	5	CAVERN	CPN 140 CAVERN FULL
	6	BASSLOOP 01	CPN 140 C BASSLOOP 03
	7	AIRBASS	CPN F1 AIRBASS
	8	ATMOS 01	CPN 140 C ATMOSPHERE 07
	9	9 ARP 01	CPN 140 F ARPEGGIO 06
	10	SYNTHLOOP 01	CPN 140 C SYNTHLOOP 04
	11	DITTYO	CPN 140 C DITTYOFCRUMPTEN
	12	SCWHITEN	CPN 140 SCWHITENOISE 01
	13	BRASSLOOP 01	CPN 140 F BRASSLOOP 01
	14	BRASS STAB	CPN C BRASS STAB 04
	15	VOXCANYAY	CPN 140 VOX CANYAY P2
	16	CHANT 01	CPN 140 CHANTLOOP 01

## 5.3.2.8 EDM HOOKS AND DROPS for FA "1 BANK PACK"

BANK	PAD NO.	SAMPLE NAME	ORIGINAL NAME
1	1	Kick 01	EHD A Kickline 01.wav
	2	Big Rev Snare	EHD_128_Buildup_01 _Big_Reverb_Snare.wav
	3	Tops 01	EHD_128_Drum_03_Tops.wav
	4	Tops 02	EHD 128 Drum 02 Tops B.wav
	5	Kicks 01	EHD 128 Drum 03 Kicklines A.wav
	6	Claps 01	EHD_128_Drum_06_Claps.wav
	7	Riser	EHD_128_Buildup_01_Riser.wav
	8	Fx	EHD 128 Fx 02.wav
	9	F Hook Bass	EHD 128 F Hook 19 Bass.wav
	10	F Hook Svnth	EHD_128_F_Hook_19.wav
	11	2bar Sub Drop	EHD_128_Buildup_03_2bar_Sub_Drop.wav
	12	4bar SvnRise01	EHD 128 Buildun 04 4bar Svnth Riser 03.wav
	13	Svnth A	EHD 128 F Buildun 02 Svnth A.wav
	14	Svnth B	EHD_128_F_Buildup_02_Synth_B.wav
	15	Svnth C	EHD_128_F_Buildup_02_Synth_C.wav
	16	Svnth Fx	EHD 128 F Buildun 02 Svnth B Fx.wav

## 5.3.2.9 LOOPMASTERS PRESENT FUNK BASS

BANK	PAD NO.	SAMPLE NAME	ORIGINAL NAME
1	1	110 A Groove 01	KHF 110 A 4BAR Groove 01
	2	110 A Groove 02	KHF 110 A 4BAR Groove 02
	3	110 A Groove 03	KHF 110 A 4BAR Groove 03
	4	110 A Groove 04	KHF 110 A 4BAR Groove 04
	5	110 A Slap 01	KHF 110 A 4BAR Slap 01
	6	110 A Slap 02	KHF 110 A 4BAR Slap 02
	7	110 A Slap 03	KHF _ 11 O_A_ 4BAR_Slap_03
	8	110 A Slap 04	KHF 110 A 4BAR Slap 04
	9	110 A Slap 05	KHF 110 A Slap Bass 07
	10	110 A Slap 06	KHF 110 A Slap Bass 08
	11	110 A Slap 07	KHF _ 11 O_A_Slap_Bass_09
	12	110 A Slap 08	KHF 110 A Slap Bass 10
	13	110 A Slap FX 01	KHF 110 A Slap Bass FX 01
	14	110 A Slap FX 02	KHF 110 A Slap Bass FX 02
	15	110 A Slap FX 03	KHF _ 11 O_A_Slap_Bass_FX_03
	16	110 A Slap FX 04	KHF 110 A Slap Bass FX 04

5.3.3 Banques gratuites d'utilisateurs**The repository of Sound for Roland Keyboard**

<http://www.jp-80.com/fa/fa.html>

ROLAND cover project soundpack VOL .1 for FA and Juno-DS series (EmanueleCasali)

<https://www.youtube.com/watch?v=LIBTb5l47uQ>

[www.emanuelecasali.com%2FRoland%2FRolandCoverProjectFA-JUNODSvol1%28EmanueleCasali%29.zip&event=video\\_description&v=LIBTb5l47uQ](http://www.emanuelecasali.com%2FRoland%2FRolandCoverProjectFA-JUNODSvol1%28EmanueleCasali%29.zip&event=video_description&v=LIBTb5l47uQ)

PF - Jump	PauloF's version of the ubiquitous 'Jump' (Van Halen) brass sound originally for the Integra-7 but should also work on the FA-06/08.
SpacyPad1	Español from Roland Clan has generously shared his excellent pad sounds (6 presents). They were generated on the Integra - but put the .SVD in the IMPORT folder on your SD card, then go to System/Utility/Import to enjoy the sounds. Many thanks again to Español for sharing!
Stealth	Español from Roland Clan has also shared some great synth sounds (4 presets). They were generated on the Integra - but put the .SVD in the IMPORT folder on your SD card, then go to System/Utility/Import to enjoy the sounds. Many thanks again to Español for sharing!
Export App & Final Countdown sound	Thanks to epostmiba from Roland Clan, us FA users now have an application that can import and export livesets and tones. Your FA needs to be connected to a PC for this to work. Once you have installed the app and want to use the Final Countdown sound (included in the zip file below), follow these instructions (with your FA attached to the PC)... <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download the file from the Web page and add it to any location on your computer.</li> <li>2. Press the "Import"-button on the Studio Set where you want to import it.</li> <li>3. Now you will see a file dialog. Locate the file you downloaded, select it and press Ok.</li> </ol>

	4. Now it is imported, and that's it
'Bread & Butter' Sounds	<p>Thanks again to epostmiba from Roland Clan, here we have what he call his 'Bread &amp; Butter' sounds for the FA. He plays live in gigs and has found these sounds useful for typical 80s sounds. There are 5 soundsets which feature Jump, as well as brass sounds and a soft pad.</p> <p>You will need to download his app above as these files are in sysex format.</p> <p>Hope you enjoy these sounds and find them useful!</p>
SONAR INS File	<p>With greatful thanks to Willem Hersbach (Willem H from Roland Clan) for creating, this download provides an instrument definition file for SONAR users. It allows all tone and liveset names to be available within SONAR and also means that if you select a new sound in SONAR, a change message is sent to your FA.This makes selecting sounds very much easier</p>
Sounds of the 80s	<p>Carefully crafted by Joe Doolittle (Jdoo from Roland Clan), this is an excellent collection of iconic band sounds from the 80s. In the zip download there is a read me file which I urge all to read as it covers best practice instructions regarding backing up and loading - as well as listing the sounds in this collection which are: Bette Davis Eyes, Orinoco, Love Walks In, Take Me On, Not In Love, Africa, PokerFace, Head Over Heels, Babe, Axel F, Pokerface, Mony Mony ,Separate Ways, Clocks, Thriller, OnlyTimeWillTell, Thnkn Out Loud, FinalCountdown, Jump, WontHoldYouBack, OutOfMyLife, SweetDreams, ChariotsOfFire, Like A Virgin, Clocks Kn6.</p>

# Sommaire complet

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du pdf pour naviguer dans le document

<b>1</b>	<b>DÉMARRAGE</b>	<b>5</b>
<b>1.1</b>	<b>INTRODUCTION</b>	<b>5</b>
<b>1.2</b>	<b>OU TROUVER QUOI ?</b>	<b>6</b>
<b>1.3</b>	<b>CONNEXIONS ET MISE SOUS/HORS TENSION</b>	<b>7</b>
<b>1.4</b>	<b>MODES D'UTILISATION</b>	<b>9</b>
1.4.1	SYNTHÉTISEUR	9
1.4.2	SÉQUENCEUR	9
1.4.3	ÉCHANTILLONNEUR	10
<b>1.5</b>	<b>PANNEAU DE COMMANDE</b>	<b>10</b>
<b>1.6</b>	<b>JEU AU CLAVIER (SECTIONS 1 À 5 DU PANNEAU)</b>	<b>11</b>
1.6.1	PRINCIPES DE BASE DES SONS ET DES RÉGLAGES À L'ÉCRAN	11
1.6.1.1	Sélection des affichages « Solo », « Dual », « Split » et « Multi Part » et des instruments/« Tones »	11
1.6.1.2	Réglages à l'écran	13
1.6.2	FONCTION « AUTO OFF »	14
1.6.3	ÉCOUTER LES MORCEAUX DE DÉMONSTRATION	14
1.6.4	LOGIQUE D'ORGANISATION DES SONS DANS LA MÉMOIRE : BANQUES DE SONS ET PARTIES	14
1.6.5	« STUDIO SETS »	15
1.6.5.1	Définition du « Studio Set »	15
1.6.5.2	Affichage du « Studio Set » à l'écran	16
1.6.5.3	Sélection d'un « Studio Set » existant	16
1.6.6	CRÉER UN « STUDIO SET » PAR SÉLECTION DES « TONES » ÉLÉMENTAIRES	17
1.6.6.1	Sélection de « parties » de « Studio Set »	17
1.6.6.2	Charger un « Tone » dans une « partie »	17
1.6.6.3	Description des affichages « Solo », « Dual », « Split » et « Multi Part »	19
1.6.6.4	Afficher seulement les « Tones » de banques importées	21
1.6.6.4.1	Afficher les « Tones » de l'INTEGRA 7 importés du site AXIAL	21
1.6.6.4.2	Afficher les « Tones » d'anciennes banques Roland optimisées pour le FA	22
1.6.6.4.3	Afficher des « Tones » de banques Axial créées spécialement pour le FA	23
1.6.7	ENREGISTREMENT DU « STUDIO SET »	24
1.6.8	CRÉER DES « STUDIO SETS » DE 2 SONS : « SPLIT » OU « DUAL »	24
1.6.8.1	Jouer seulement 2 « Tones » en Split : Affichage « Split »	24
1.6.8.2	Jouer seulement 2 superposés: Affichage « Dual »	25
1.6.9	MOTIFS « ARPEGGIO », MOTIFS « RHYTHM PATTERN », « TEMPO »	25
1.6.9.1	Arpèges automatiques : « Arpeggio »	25
1.6.9.2	Sélectionner/jouer des motifs rythmiques : « Rhythm Pattern »	26
1.6.9.3	Changer le « tempo »	27
1.6.10	MODIFICATION DU SON EN TEMPS RÉEL	28
1.6.10.1	« Transpose »	28
1.6.10.2	Jouer des accords « Chord Memory »	28
1.6.10.3	Modifier le son en déplaçant la main : « D-Beam » Controller	29
1.6.10.4	Modifier la hauteur de note en temps réel : « Pitch Bend »	30
1.6.10.5	Ajouter un effet vibrato ou dynamique : « Modulation »	30
1.6.10.6	Utiliser une fonction assignée pour faire varier le son : boutons <b>S1 &amp; S2</b>	30
1.6.10.7	Modifier le son en temps réel avec les potars : « SOUND MODIFY »	31

1.6.11	SONS FAVORIS : « FAVORITES » (« TONE » OU « STUDIO SET »)	33
1.6.11.1	Enregistrement d'un son en tant que favori (« Tone » ou « Studio Set »)	34
1.6.11.2	Rappel d'un son favori	34
1.6.11.3	Suppression d'un son favori	34
1.6.11.4	Mémoriser, charger et éditer des sons favoris dans une liste	35
<b>1.7</b>	<b>ÉDITIONS (SECTIONS 3 À 5 DU PANNEAU)</b>	<b>36</b>
1.7.1	ÉDITION D'UN « STUDIO SET » EXISTANT	36
1.7.1.1	Réglages généraux de toutes les Parties : « Common »	36
1.7.1.2	Réglages des « parties »	37
1.7.2	ÉDITION D'UN « TONE »	38
1.7.2.1	Son SuperNATURAL Acoustic (SN-A)	39
1.7.2.2	Son SuperNATURAL Synth (SN-S)	39
1.7.2.3	SuperNATURAL « Drum Kit » (SN-D)	40
1.7.2.4	Sons de synthé PCM (PCMS)	41
1.7.2.5	Kit de batterie PCM (PCMD)	42
1.7.3	ÉDITION DES EFFETS « EFFECTS »	43
1.7.3.1	Activation/désactivation des effets	43
1.7.3.2	Édition des paramètres d'effets	44
1.7.4	ENREGISTREMENT DE « STUDIO SET », « TONE », « DRUM KIT », « PATTERN » OU « SONG » MIDI	45
<b>1.8</b>	<b>ÉCHANTILLONNEUR (SECTION 8 DU PANNEAU) : « SAMPLER »</b>	<b>47</b>
1.8.1	LECTURE D'ÉCHANTILLONS	47
1.8.1.1	Lecture d'un échantillon en continu « HOLD »	48
1.8.1.2	Changer de banques	48
1.8.1.3	Déplacer/copier des échantillons sur un autre pad	48
1.8.1.4	Affectation de fonctions pratiques aux pads « PAD Utility »	48
1.8.2	ÉCHANTILLONNAGE	49
<b>1.9</b>	<b>CRÉATION DE MORCEAUX MIDI (SECTION 7) : « SEQUENCER »</b>	<b>51</b>
1.9.1	SÉLECTION/LECTURE D'UN MORCEAU : « SONG »	52
1.9.2	MORCEAUX DE DÉMONSTRATION (CF. § 1.6.3 CI-DESSUS)	52
1.9.3	LECTURE EN BOUCLE D'UN MORCEAU : « LOOP »	52
1.9.4	ENREGISTREMENT D'UNE PERFORMANCE (EN TEMPS RÉEL)	53
1.9.4.1	Étapes d'enregistrement	54
1.9.4.2	Préparation de l'enregistrement	54
1.9.4.3	Enregistrement en temps réel	55
1.9.4.4	Enregistrement sur une autre piste	56
1.9.4.5	Annulation d'un enregistrement ou d'une modification « Undo »/ « Redo »	57
1.9.4.6	Lecture	58
1.9.4.7	Sauvegarde du morceau (Cf. paragraphe 1.7.4 ci-dessus)	58
1.9.4.8	Suppression d'un morceau	58
1.9.4.9	Autres possibilités	58
<b>1.10</b>	<b>CONTRÔLE DU FA PAR LOGICIEL SÉQUENCEUR ET INVERSEMENT : « DAW CONTROL »</b>	<b>59</b>
1.10.1	CHARGEMENT D'UNE PISTE MIDI SUR UN LOGICIEL DAW	59
1.10.1.1	Enregistrement de pistes MIDI au format WAV (Multi-track Export)	59
1.10.1.2	Chargement de fichiers WAV sur un logiciel DAW	60
1.10.2	UTILISATION DU FA COMME CONTRÔLEUR D'UN LOGICIEL DAW	60
1.10.2.1	Installation du pilote USB	60
1.10.2.2	Utilisation pour contrôler un logiciel DAW	61
1.10.2.2.1	Procédure sur l'instrument	61
1.10.2.2.2	Réglages dans « Logic Pro »	62
1.10.2.2.3	Réglages dans « Sonar »	62
1.10.2.2.4	Réglages dans « Cubase »	62

1.10.2.2.5	Réglages dans Ableton Live & Mapping spécifique	62
1.10.2.2.6	Réglages personnalisé	63
1.10.3	AUTRES POSSIBILITÉS	63
<b>1.11</b>	<b>OPÉRATIONS SYSTÈME</b>	<b>64</b>
1.11.1	RÉGLAGES DÉTAILLÉS DES FONCTIONS « MENU »	64
1.11.2	SAUVEGARDE DES DONNÉES UTILISATEUR « BACKUP »/ « RESTORE »	64
1.11.2.1	Sauvegarde sur une carte SD « Backup »	64
1.11.2.2	Restauration des données de sauvegarde sur le FA « Restore »	65
1.11.3	RÉTABLISSEMENT DES PARAMÈTRES D'USINE « FACTORY RESET »	65

## **2 MANUEL DE RÉFÉRENCE** **66**

---

<b>2.1</b>	<b>DÉTAILS DU PANNEAU DE COMMANDE</b>	<b>66</b>
<b>2.2</b>	<b>VUE D'ENSEMBLE</b>	<b>69</b>
2.2.1	STRUCTURE DU GÉNÉRATEUR DE SONS	69
2.2.1.1	« Tones »	69
2.2.1.2	« Studio Sets »	70
2.2.2	EFFETS	71
2.2.3	DESCRIPTION DE LA MÉMOIRE	73
2.2.3.1	Mémoire temporaire	73
2.2.3.2	Mémoire modifiable	74
2.2.3.3	Carte SD	74
2.2.3.4	Mémoire non modifiable	75
2.2.4	LE SÉQUENCEUR	75
2.2.5	ÉCHANTILLONNEUR	76
<b>2.3</b>	<b>JEU SUR LE CLAVIER</b>	<b>77</b>
2.3.1	JOUER D'UN INSTRUMENT UNIQUE : AFFICHAGE « SOLO »	78
2.3.2	JOUER 2 INSTRUMENTS SUPERPOSÉS: AFFICHAGE « DUAL »	79
2.3.3	JOUER 2 INSTRUMENTS DIFFÉRENTS AUX MAINS GAUCHE ET DROITE : AFFICHAGE « SPLIT »	79
2.3.4	JOUER AVEC 3 À 16 PARTIES : AFFICHAGE « MULTI PARTIES »	80
2.3.4.1	Éclaircissements sur les termes MULTI PART et « Studio Set »	80
2.3.4.1.1	Qu'est-ce que le « MULTI PART » ?	81
2.3.4.1.2	« Studio Set » et « STUDIO SET PLAY »	82
2.3.4.1.3	La structure d'un son : « Studio Set »	83
2.3.4.2	Affichage « Multi Part »	84
2.3.4.3	Afficher les réglages de partie : page « Part View »	85
2.3.4.4	Sélectionner les parties audibles en superposition : Commutateur de clavier « KBD »	85
2.3.5	MÉMORISER/RETROUVER UN SON FAVORI : « FAVORITES » (Cf. & 1.6.11 CI-DESSUS)	85
2.3.6	TRANSPOSITION DE CLAVIER (Cf. & 1.6.10.1 CI-DESSUS)	86
<b>2.4</b>	<b>FONCTIONS DE JEU</b>	<b>86</b>
2.4.1	JOUER DES ARPÈGES : « ARPEGGIO »	86
2.4.1.1	Utilisation de l'arpégiateur (Cf. § 1.6.9.1 ci-dessus)	86
2.4.1.2	Régler le tempo de l'arpégiateur	86
2.4.1.3	Maintenir l'arpège « Hold »	86
2.4.1.4	Réglages d'arpégiateur	87
2.4.1.4.1	Importer un fichier SMF comme style d'arpège « Import SMF »	88
2.4.1.4.2	Créer un style d'arpège à partir d'un morceau « Import Song »	89
2.4.2	« CHORD MEMORY »	90
2.4.2.1	Jouer avec la fonction « Chord Memory » (cf. § 1.6.10.2 ci-dessus)	90
2.4.2.2	Réglages « Chord Memory »	90
2.4.3	ACCOMPAGNEMENT RYTHMIQUE : « RHYTHM PATTERN »	90

2.4.3.1	« Pattern », « Groupe » et « Kit » rythmiques	91
2.4.3.2	Choisir/jouer avec des motifs rythmiques	92
2.4.3.3	Changer le tempo du motif rythmique	93
2.4.3.4	Sauvegarder un groupe rythmique	93
2.4.3.5	Importer un SMF pour créer un motif rythmique	93
2.4.3.6	Créer un « Motif rythmique » à partir d'un « Song »	94
2.4.4	MODIFIER LE SON EN TEMPS RÉEL	95
2.4.4.1	Commande « SOUND MODIFY » pour faire varier le son (cf. & 1.6.10.7 ci-dessus)	95
2.4.4.2	Changer la hauteur ou le volume en déplaçant la main : « D-BEAM Controller » (cf. & 1.6.10.3 ci-dessus)	95
2.4.4.3	Changer la hauteur : « Pitch Bend » (cf. & 1.6.10.4 ci-dessus)	95
2.4.4.4	Ajouter « Vibrato » ou « Modulation » (cf. & 1.6.10.5 ci-dessus)	95
2.4.4.5	Modifier le son avec une fonction assignée boutons « S1 »/ « S2 » (cf. & 1.6.10.6 ci-dessus)	95
2.4.4.6	Modifier le son avec des « pédales »	95
2.4.4.7	Transformer la voix ou une guitare : « Vocoder »	96
2.4.4.7.1	Régler le niveau d'entrée du micro	96
2.4.4.7.2	Utiliser le vocodeur	96
2.4.4.7.3	Éditer les réglages « Vocoder »	96
<b>2.5</b>	<b>ÉDITION</b>	<b>97</b>
2.5.1	ÉDITER UN « STUDIO SET » (Cf. & 1.7.1 CI-DESSUS)	97
2.5.2	SAUVEGARDER UN « STUDIO SET »	97
2.5.3	INITIALISER UN « STUDIO SET » : « STUDIO SET INIT »	98
2.5.4	INITIALISER UNE PARTIE « PART INIT »	98
2.5.5	ÉDITION D'UN TONE (Cf. & 1.7.2 CI-DESSUS)	99
2.5.6	SAUVEGARDER UN SON / KIT DE BATTERIE	99
2.5.7	INITIALISER UN SON « TONE INITIALIZE » (EFFACER UN TONE)	99
2.5.8	SÉLECTIONNER LES PARTIALS AUDIBLES « PARTIAL SWITCH »	99
2.5.9	SÉLECTIONNER LES PARTIALS À MODIFIER « PARTIAL SELECT »	100
2.5.10	INITIALISER UN PARTIAL « PARTIAL INITIALIZE »	100
2.5.11	COPIER UN PARTIAL « PARTIAL COPY »)	100
<b>2.6</b>	<b>ÉDITION D'UN MOTIF MIDI : « PATTERN »</b>	<b>101</b>
2.6.1	PROCÉDURE DE BASE	101
2.6.2	INITIALISER UN MOTIF « INITIALIZE »	102
2.6.3	RÉGLER LA MÉTRIQUE ET LA DURÉE « SETUP »	102
2.6.4	RÉGLER LA RÉOLUTION DE LA GRILLE « SCALE »	102
2.6.5	SPÉCIFIER LE TYPE, LA DURÉE ET LA DYNAMIQUE DE LA NOTE « NOTE SETUP »	102
2.6.6	ENTRER DES NOTES	103
2.6.7	SUPPRIMER DES NOTES « CLEAR STEP », « CLEAR NOTE »	103
2.6.8	SAUVEGARDER LE MOTIF	104
<b>2.7</b>	<b>ÉDITION DES « EFFETS »</b>	<b>105</b>
2.7.1	ACTIVER/COUPER LES « EFFETS » (Cf. § 1.7.3.1 CI-DESSUS)	105
2.7.2	ÉDITER LES EFFETS D'UN « STUDIO SET »	105
2.7.3	ÉDITER LES EFFETS D'UN SON « TONE »	105
2.7.4	ÉDITER LES EFFETS SYSTÈME	106
<b>2.8</b>	<b>CRÉATION DE MORCEAU MIDI : « SEQUENCER » ET « SONG »</b>	<b>107</b>
2.8.1	REPRODUIRE DES MORCEAUX	107
2.8.2	ENREGISTRER UN MORCEAU	107
2.8.2.1	Étapes d'un enregistrement (cf. paragraphe 1.9.4.1 ci-dessus)	107
2.8.2.2	Préparation de l'enregistrement (Cf. & 1.9.4.2 ci-dessus)	107
2.8.2.3	Enregistrement en temps réel	108

2.8.2.3.1	Sélectionner les données à enregistrer « Recording Select »	109
2.8.2.3.2	Supprimer des données durant l'enregistrement : « Realtime Erase »	109
2.8.2.3.3	Simulation d'enregistrement : « Rehearsal Function »	110
2.8.2.4	Enregistrement pas à pas	110
2.8.2.5	Annuler un enregistrement ou une modification « Undo »/ « Redo » (cf. & 1.9.4.5 ci-dessus)	112
2.8.3	ÉDITER UN MORCEAU	113
2.8.3.1	Spécifier le générateur de sons piloté par chaque piste	113
2.8.3.2	Couper une partie : « Mute »	113
2.8.3.3	Isoler une partie : « Solo »	114
2.8.3.4	Edition de données de jeu pour des pistes entières « Track Modify »	114
2.8.3.4.1	Procédure de base pour « Track Modify »	114
2.8.3.5	Edition d'éléments individuels des données de jeu « Microscope »	117
2.8.3.5.1	Page « MICROSCOPE »	118
2.8.3.5.2	Données de jeu dans une piste	118
2.8.3.5.3	Sélectionner la piste à éditer/les données de jeu à afficher « View »	119
2.8.3.5.4	Insérer des données de jeu « Create »	120
2.8.3.5.5	Effacer des données de jeu « Erase »	120
2.8.3.5.6	Déplacer des données de jeu « Move »	120
2.8.3.5.7	Copier/coller des données de jeu « Copy » / « Paste »	121
2.8.3.5.8	Changer le tempo au cours du morceau	121
2.8.3.5.9	Changer la métrique au cours du morceau	122
2.8.3.6	Régler le panoramique et la balance « Mixer »	123
2.8.3.7	Effacer le morceau de la zone temporaire « Song Clear »	123
2.8.3.8	Attribuer un nom au morceau « Song Name »	124
2.8.3.9	Régler la métrique du morceau « Time Signature »	124
2.8.3.10	Supprimer un morceau « Delete Song »	125
2.8.4	SAUVEGARDER/EXPORTER UN MORCEAU	126
2.8.4.1	Sauvegarder le morceau (Cf. paragraphe 1.7.4 ci-dessus)	126
2.8.4.2	Exporter les pistes sous forme de fichiers WAV « Multi-track Export »	126
2.8.4.3	Exporter un mixage stéréo en format WAV	127
2.8.4.4	Exporter le morceau en format SMF	128
2.8.4.5	Exporter des échantillons en format WAV	128
2.8.4.6	Importer un SMF sous forme de morceau	129
<b>2.9</b>	<b>ÉCHANTILLONNEUR AUDIO : « SAMPLER »</b>	<b>130</b>
2.9.1	SÉLECTIONNER/JOUER UN ÉCHANTILLON (CF. § 1.8.1 CI-DESSUS)	130
2.9.2	PROCÉDURE D'ÉCHANTILLONNAGE	130
2.9.2.1	Bases (cf. § 1.8.2 ci-dessus)	130
2.9.2.2	Réglage niveau d'entrée « Input Setting »	130
2.9.2.3	Déplacer/copier un échantillon « Clip Board »	131
2.9.3	ÉDITER UN ÉCHANTILLON	132
2.9.3.1	Procédure d'édition	132
2.9.3.2	Nommer un échantillon (Rename)	133
2.9.3.3	Éliminer les parties superflues d'un échantillon « Truncate »	133
2.9.3.4	Supprimer un échantillon « Delete »	133
2.9.3.5	Agrandir/réduire l'affichage « Zoom »	133
2.9.3.6	Écouter le résultat de l'édition « Preview »	134
2.9.3.7	Exporter des échantillons au format WAV Export Sample »	134
2.9.3.8	Importer un fichier audio « Sample Import »	134
2.9.3.9	Choisir les informations à afficher « Change Information »	135
<b>2.10</b>	<b>PADS</b>	<b>136</b>

2.10.1	ASSIGNER DES FONCTIONS AUX PADS : « PAD UTILITY »	136
2.10.2	MÉMORISER LE RÉGLAGE « PAD MODE » POUR CHAQUE « STUDIO SET »	136
2.10.3	UTILISATION DES DIFFÉRENTS « PAD MODES »	137
2.10.3.1	Lecture d'échantillons avec les Pads : « Sample Pad »	137
2.10.3.2	Sélectionner des parties avec les Pads : « Part Select »	137
2.10.3.3	Coupage de parties « Part Mute »	138
2.10.3.4	Mise en solo d'une partie « Part Solo »	138
2.10.3.5	Utiliser les pads comme boutons numériques « Numeric »	138
2.10.3.6	Sélection et activation/désactivation de Partials « Partial SW/SEL »	138
2.10.3.7	Commutation sans coupure de plusieurs parties lors de performance : « Sound Remain »	139
2.10.3.7.1	Réglage d'un « groupe de commutateur de clavier »	139
2.10.3.7.2	Sélection d'un « groupe de sélecteurs de clavier » pour passer d'un son « multi part » à un autre	140
<b>2.11</b>	<b>UTILISATION DES BOUTONS 1–8 COMME PADS : « VIRTUAL PAD »</b>	<b>141</b>
<b>2.12</b>	<b>CONTRÔLE DU FA PAR LOGICIEL SÉQUENCEUR ET INVERSEMENT : « DAW CONTROL »</b>	<b>142</b>
2.12.1	BRANCHER UN ORDINATEUR VIA USB	142
2.12.1.1	Installer le pilote USB	142
2.12.1.2	Réglages pour le pilote USB	142
2.12.2	UTILISER LE FA COMME CONTRÔLEUR	143
2.12.2.1	Utiliser le FA comme contrôleur (Cf. § 1.10.2 ci-dessus)	143
2.12.2.2	Assigner des fonctions aux commandes et boutons	143
2.12.2.3	Utiliser le FA comme clavier maître MIDI	144
2.12.3	PILOTER LE GÉNÉRATEUR DE SONS DU FA DEPUIS LE LOGICIEL DAW	144
2.12.4	UTILISER LE FA COMME INTERFACE AUDIO	144
2.12.5	SAUVEGARDER LES RÉGLAGES « DAW CONTROL »	145
<b>2.13</b>	<b>RÉGLAGES GLOBAUX</b>	<b>146</b>
2.13.1	FONCTIONS « UTILITY »	146
2.13.1.1	Procédure de base des opérations « UTILITY »	146
2.13.1.2	Archiver/Restaurer les données complètes : « Backup » / « Restore »	147
2.13.1.3	Importation des banques de « Tones » du site AXIAL	147
2.13.1.3.1	Importer des Tones individuels d'une archive : « Import Studio Set / Tone »	147
2.13.1.3.2	Importation de banques Axial dédiées au FA	151
2.13.1.3.2.1	Anciennes banques Roland optimisées pour le FA	152
2.13.1.3.2.2	Banques de démonstration des banques commerciales créées pour le FA	153
2.13.1.4	Rétablir les réglages d'usine « Factory Reset » (cf. paragraphe 1.11.3 ci-dessus)	154
2.13.1.5	Formater une carte SD	154
2.13.1.6	Transfert de données de la zone temporaire via MIDI « Bulk Dump »	154
2.13.2	RÉGLAGES GLOBAUX DU FA	155
2.13.2.1	Procédure de réglage des paramètres de système	155
2.13.2.2	Sauvegarder les réglages de système	155
2.13.2.3	Paramètres : « System »	155
2.13.2.3.1	Réglages généraux : « General »	156
2.13.2.3.2	Réglages liés au clavier : « Keyboard »	156
2.13.2.3.3	Réglages de pédales : « Pedal »	157
2.13.2.3.4	Réglage pour les boutons <b>S1</b> / <b>S2</b> : « S1 » / « S2 »	158
2.13.2.3.5	Réglages pour les potars (Knobs) : « SOUND MODIFY »	159
2.13.2.3.6	Réglages du contrôleur D-BEAM : « D-Beam »	159
2.13.2.3.7	Réglages de sons : « Sound »	162
2.13.2.3.8	Paramètres de synchronisation : « Sync » / « Temp »	163
2.13.2.3.9	Réglages de métronome : « Click »	163

2.13.2.3.10	Paramètres MIDI : « MIDI »	164
2.13.2.3.11	Réglages Preview : « Preview »	165
2.13.2.3.12	Paramètres de pilotage : « Control »	166
2.13.2.3.13	Réglages Visual Control : « Visual Control »	166
2.13.2.3.14	Informations concernant le FA : « Information »	168
2.13.2.3.15	Mise à jour du Firmware	168
2.13.2.3.16	Choix de la fonction des Pads : « Pad Mode »	169
2.13.2.3.17	Réglage d'une « partie » comme maître pour un module externe	169
2.13.3	CONNEXION SANS FIL À UN RÉSEAU LOCAL : WiFi	172
2.13.3.1	Pourquoi une connexion WiFi ?	172
2.13.3.2	Méthode de connexion de base : « Connect by WPS »	172
2.13.3.2.1	Indications à l'écran	173
2.13.3.3	Réglages pour la communication WiFi	174
2.13.3.3.1	État de la connexion : « Wireless Status »	174
2.13.3.3.2	Connexion à un point d'accès WiFi de votre choix : « Select Access Point »	174
2.13.3.3.3	Autres réglages : Wireless Options »	175
2.13.3.3.4	Vérifier les adresses IP et MAC (WIRELESS INFORMATION)	177
<b>2.14</b>	<b>APPENDICES (À COMPLÉTER)</b>	<b>178</b>
<b>3</b>	<b>DATA LISTS</b>	<b>179</b>
<b>3.1</b>	<b>LISTE DES « STUDIO SETS » D'USINE : BANQUE « PRESET »</b>	<b>179</b>
<b>3.2</b>	<b>LISTE DES « STUDIO SETS » UTILISATEURS : BANQUE « USER »</b>	<b>179</b>
<b>3.3</b>	<b>LISTE DES « TONES » ÉLÉMENTAIRES « SUPERNATURAL ACCOUSTIC »</b>	<b>180</b>
<b>3.4</b>	<b>LISTE DES « TONES » ÉLÉMENTAIRES « SUPERNATURAL SYNTH »</b>	<b>181</b>
<b>4</b>	<b>LOGICIELS</b>	<b>191</b>
<b>4.1</b>	<b>LOGICIELS ORDINATEUR</b>	<b>191</b>
4.1.1	ROLAND	191
4.1.2	FA0608_IMPORTEXPORT	191
<b>4.2</b>	<b>APPLICATION IPAD/IPHONE</b>	<b>191</b>
4.2.1	AIR RECORDER	191
4.2.2	LAYOUTS POUR « MIDI DESIGNER PRO » SOUS IOS (GRATUIT MAIS NÉCESSITE MD PRO)	192
4.2.2.1	« Roland FA Supernatural Synth » (Jupiter-8 Workflow) by as77	192
4.2.2.2	« Roland FA06 » - Supernatural Synth Editor by broadwave	193
4.2.2.3	« Drawbars for the FA's organ » by candy	194
4.2.2.4	« FA-Synths: New Feature! Part Volume and Mute for all Parts » by candy	195
<b>5</b>	<b>RESSOURCES SUR INTERNET</b>	<b>196</b>
<b>5.1</b>	<b>TRUCS ET ASTUCES</b>	<b>196</b>
5.1.1	CERTAINS SONS DE LA BANQUE EXP02 SONT COPIABLES DANS LA BANK USER, SANS NÉCESSITER LE CHARGEMENT DE LA BANQUE ENTIÈRE	196
<b>5.2</b>	<b>TUTORIELS VIDÉO (EN ANGLAIS)</b>	<b>198</b>
<b>5.3</b>	<b>LISTE DES « TONES » DES BANQUES SUPPLÉMENTAIRES POUR LE FA</b>	<b>200</b>
5.3.1	BANQUES AXIAL D'ANCIENS SONS ROLAND OPTIMISÉS POUR LE FA	200
5.3.1.1	EXP-01 Dance Trax Collection	201
5.3.1.1.1	Drum Kit Key Assign List	205

5.3.1.2	EXP-02 Keys Collection	207
5.3.1.3	EXP-03 World Collection	211
5.3.1.3.1	Drum Kit Key Assign List	215
5.3.1.4	EXP-04 Concert Piano Collection	217
5.3.1.5	EXP-05 Electric Piano Collection	218
5.3.1.6	EXP-06 Studio Collection	219
5.3.1.6.1	Drum Kit Key Assign List	221
5.3.1.7	EXP-07 Brass Collection	224
5.3.1.8	EXP-08 Strings Collection	226
5.3.1.9	EXP-09 Complete Piano Collection	227
5.3.1.10	EXP-10 Orchestra Collection	228
5.3.1.11	EXP-11 Analog/Digital Vintage Synth Collection (A completer)	233
5.3.1.11.1	Drum Kit Key Assign List	234
5.3.2	BANQUES AXIAL DE DÉMONSTRATION DE BANQUES COMMERCIALES	235
5.3.2.1	CAPSUN CHILL TRAP AND FUTURE RNB for FA "1 BANK PACK"	235
5.3.2.2	LOOPMASTERS PRESENT FUNK BASS for FA "1 BANK PACK"	235
5.3.2.3	FRENCH ELECTRO HOUSE VOL.2 for FA "1 BANK PACK"	236
5.3.2.4	JUNKYARD PERCUSSION VOL. 2 for FA "1 BANK PACK"	236
5.3.2.5	HIP HOP INSTRUMENTALS 2 for FA "1 BANK PACK"	237
5.3.2.6	HOUSE ACAPELLAS VOL.2 for FA "1 BANK PACK"	237
5.3.2.7	CAPSUN PRESENTS TRAP EVOLUTION for FA "1 BANK PACK"	238
5.3.2.8	EDM HOOKS AND DROPS for FA "1 BANK PACK"	238
5.3.2.9	LOOPMASTERS PRESENT FUNK BASS	239
5.3.3	BANQUES GRATUITES D'UTILISATEURS	239

[Retour au début](#)