Roland FANTOM 6/7/8

Synthétiseur Workstation

Aide-mémoire d'utilisation

L. Duffar



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

1 DEMARRAGE 4

1.1 OU TROUVER QUOI ? 5
1.2 CONNEXIONS 7
1.3 RESUME DES FONCTIONS DU PANNEAU DE COMMANDE 9
1.4 INTRODUCTION 11
1.5 FONCTIONS DE JEU DE BASE 31
1.6 EDITION DU SON 43
1.7 ÉCHANTILLONNEUR : SAMPLER 49
1.8 SEQUENCEUR : SEQUENCER 52
1.9 CONTROLE DE SON EXTERNE : PLUG-IN, SYNTHE/MODULE MIDI-USB-CV/GATE 64
1.10 REGLAGES 70

2 UTILISATION AVANCEE 73

2.1 FONCTIONS DETAILLEES DU PANNEAU DE COMMANDE 73
2.2 JOUER 81
2.3 FONCTIONS DE JEU EN DETAIL 86
2.4 EDITION DE « SCENE », « TONE », « EFFET », « MIX » ET « SCENE CHAIN » 106
2.5 ECHANTILLONNAGE : SAMPLER – POURSUIVRE ADAPTATION POUR UPGRADE EX 166
2.6 FONCTIONS MULTIPLES DES PADS : « PAD MODE » 195
2.7 SEQUENCEUR : SEQUENCER 202
2.8 CONTROLE EXTERNE PAR USB, MIDI OU CV/GATE OUT (CF. § 1.9 CI-DESSUS) 228
2.9 REGLAGES 229
2.10 MISE A JOUR DU FIRMWARE 253
2.11 IMPORTATION DANS LE FANTOM DES SONS EXTERNES 263
2.12 GUIDE D'UTILISATION DES PLUG-INS 277
2.13 ANNEXES 283

3 LISTE DES SONS 296

4 LOGICIELS 323

4.1 LOGICIELS SUR ORDINATEURS 323
4.2 APPLICATIONS SUR TABLETTES 329

5 RESSOURCES SUR INTERNET 330

5.1 SONS SUPPLEMENTAIRES 330
5.2 TUTORIELS VIDEO 353
5.3 SITES WEB DEDIES 356
5.4 TRUCS ET ASTUCES 356
5.5 TEST AUDIOFANZINE 357

Téléchargez la dernière version de cet aide-mémoire sur

https://fr.audiofanzine.com/synthetiseur-hybride-analogique-numerique/roland/fantom-8/medias/autres/

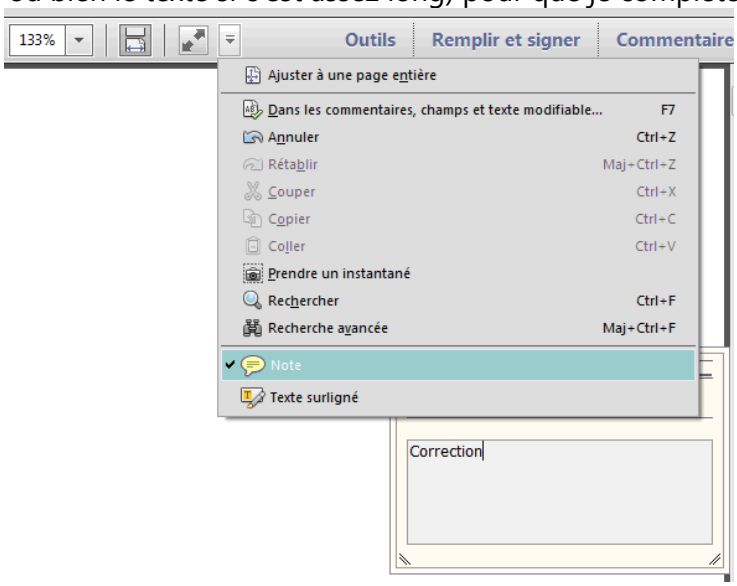
N'imprimez pas !

Ce document n'est pas prévu pour l'impression car il peut évoluer. De plus tout est fait pour faciliter la navigation à l'écran d'un l'ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertextes vers les paragraphes.

Les documents dématérialisés présentent beaucoup d'avantages : pas de papier ni de dépense d'impression, facilité de classement, de recherche et de navigation. 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 à 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.



Réagissez dans le tuto AF pour en faire profiter tout le monde ou …
….en utilisant la messagerie Audiofanzine pour toute autre réaction

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 affichées 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 reprend la documentation Roland, en améliorant et en précisant autant possible la présentation et la rédaction, ceci afin d'accélérer l'apprentissage et la consultation ultérieure. De plus, on y a ajouté un paragraphe « Ou trouver Quoi ? » facilitant la recherche des informations, ainsi que des informations sur les ressources disponibles sur le net (sons supplémentaires, tutoriels, test…).

Les sources des différents chapitres sont les suivantes :

- ✓ Le chapitre « Démarrage », correspond au document « Mode d'emploi » fourni sous forme papier par Roland, est augmenté de certaines précisions choisies dans les paragraphes équivalents du « Reference Manual » de Roland.
- ✓ Le chapitre « Utilisation avancée » correspond au document PDF « Reference Manual » (FANTOM-6_7_8_reference_eng01_W.pdf).
- ✓ Les descriptions des ajouts apportés par les Firmwares successifs jusqu'au 3.02 (tirées des documents PDF « Supplementary Manuel » successifs, ont été traduits et insérés dans les différents paragraphes concernés de ce document.
- ✓ Les fonctions de l'upgrade Fantom EX, sont progressivement intégrées au présent document, y compris des modifications de certains écrans d'interface, mineures ou rarement radicales. **On tente de maintenir la description des écrans antérieurs à l'upgrade Fantom EX, en parallèle avec les écrans modifiés de l'upgrade**

Le documents PDF en anglais « ParameterGuide » (76 pages) n'est pas inclus, à l'exception des paramètres spécifiques aux tones V-Piano et SuperNaturalAcoustic.

Le document PDF « Sound List » (67 pages) est partiellement reproduit (du moins les listes les moins longues), ainsi que les courtes listes de son SuperNatural de Piano Acoustique et Electrique des Expansions gratuites.

Le document « Logic/MainStage Plug-In Usage Guide » n'est pas du tout reproduit.

1 DEMARRAGE 4

2 UTILISATION AVANCEE 73

3 LISTE DES SONS 296

4 LOGICIELS 323

5 RESSOURCES SUR INTERNET 330

1 Démarrage

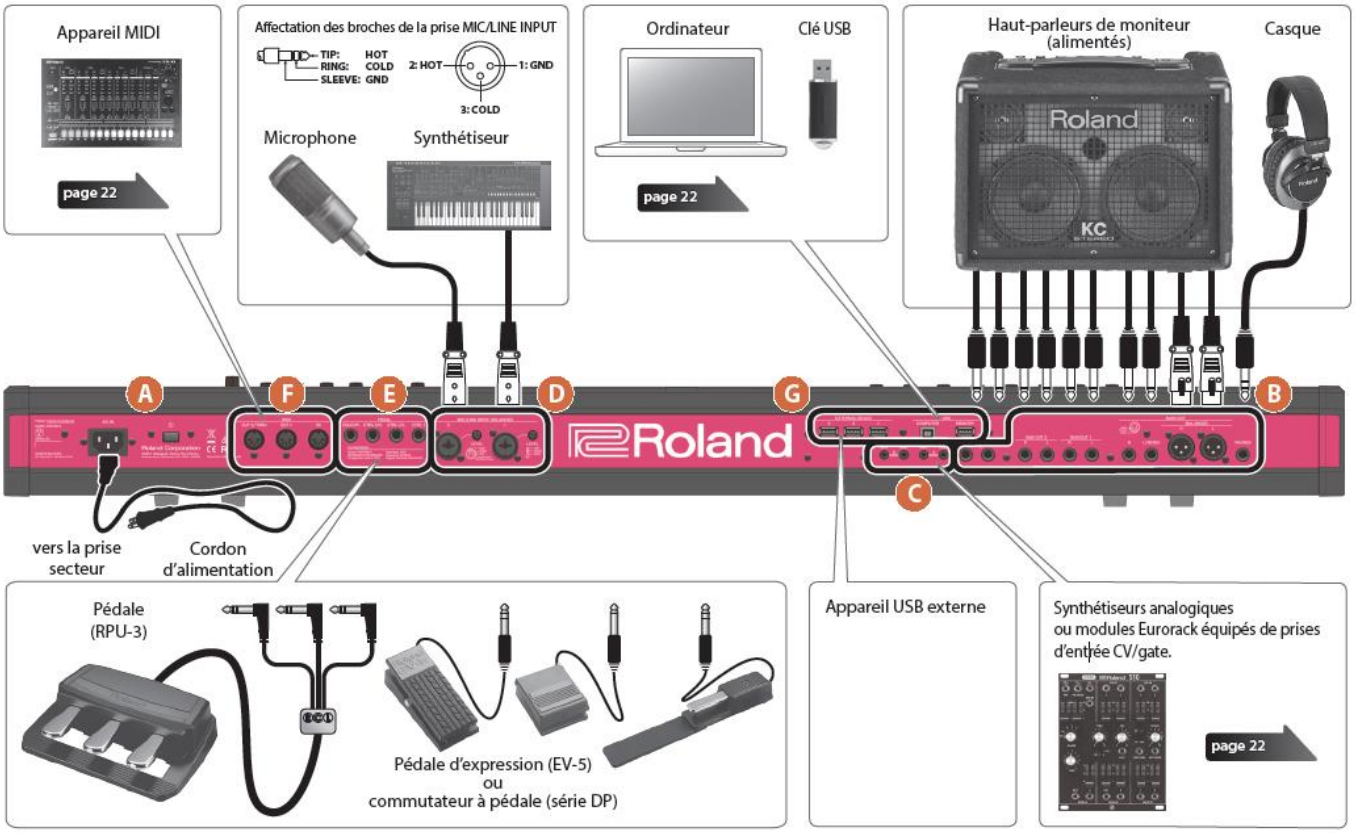
1.1 OU TROUVER QUOI ? 5
1.2 CONNEXIONS 7
1.3 RESUME DES FONCTIONS DU PANNEAU DE COMMANDE 9
1.4 INTRODUCTION 11
1.5 FONCTIONS DE JEU DE BASE 31
1.6 EDITION 43
1.7 ÉCHANTILLONNEUR : SAMPLER 49
1.8 SEQUENCEUR : SEQUENCER 52
1.9 CONTROLE DE PLUG-IN, DE MODULE EXTERNE OU DE SYNTHETISEUR ANALOGIQUE 64
1.10 REGLAGES 70

1.1 OU trouver QUOI ?

Sujet	§ Simple	§ Avancé
DEMARRAGE	**1**	
Connexions	1.2	
Fonctions du panneau de commande	1.3	2.1
Introduction	1.4	
Mise sous/hors tension	1.4.1	
Fonctionnement de base	1.4.2	
Vue d'ensemble de l'instrument	1.4.3	
Les unités de son : « tone », « zone » & « scène »	1.4.4	
A propos des effets	1.4.5	
Placer le FANTOM sur un stand Roland	1.4.7	
Fonctions de jeu	1.5	2.3
Sélection d'un son : « scène » & « Tone »	1.5.1	
Superposition de « zones » : « LAYERS »	1.5.2	2.2.2.2
Division du clavier en 2 parties : « SPLIT »	1.5.3	2.2.2.3
Transposition par demi-ton ou par octave	1.5.5	
Jouer des arpèges	1.5.6	2.3.1
Jouer des accords : « Chord Memory »	1.5.7	2.3.2
Sélectionner/jouer des « motifs rythmiques »	1.5.8	2.3.3
Changer le tempo	1.5.9	
Utilisation des **curseurs** et **encodeurs**	1.5.10	2.3.4
Utilisation du filtre analogique	1.6.3.4	
Changer le volume de plusieurs « zones » simultanément : « Motional PAD »	1.5.12	
Edition	1.6	2.4
Editer une « zone »	1.6.1	2.4.1.2
Editer un « tone »	1.6.2	2.4.2
Editer les effets (MFX)	1.6.3	2.4.3
Sauvegarder un son dans une « scène »	1.6.4	2.4.1.6
Enchainer des « scènes » dans un ordre personnalisé : « Scene Chain »	1.6.5	2.4.5
Echantillonneur (Sampler)	1.7	2.5
Lecture des échantillons	1.7.1	
Affectation de fonctions pratiques aux pads : « PAD MODE »	1.7.2	2.6
Echantillonnage	1.7.4	
Séquenceur (Sequencer)	1.8	2.7
Structure du séquenceur	1.8.1	
Utilisation du séquenceur	1.8.2	
Flux de production d'un morceau		2.7.3
Enregistrement d'un « motif »	1.8.4	
Création d'un « groupe »	1.8.5	
Création d'un « morceau »	1.8.6	
Contrôle de son EXTERNE : plugin, synthé/module USB-MIDI-CV/GATE	1.9	
Réglages	1.10	
Réglages détaillés des fonctions : Ecran « MENU »	1.10.1	
Sauvegarde des données utilisateur SVD : Ecran « BACKUP/RESTORE »	1.10.2	2.11.3
Rétablissement des réglages d'usine : « FACTORY RESET »	1.10.3	
Spécifications	1.10.4	2.13.6

Sujet	§ Simple	§ Avancé
UTILISATION AVANCÉE		**2**
Fonctions détaillées du panneau de commande		2.1
Jouer		2.2
Fonctions de jeu en détail		2.3
« Arpèges »		2.3.1
« Chord Memory »		2.3.2
« Rhythm Pattern »		2.3.3
Utilisation des contrôleurs à usage général		2.3.4
Utilisation des contrôleurs d'édition		2.3.5
Modification simultanée du volume de plusieurs « zones » : « Motional Pad »	1.5.12	
Edition de « Scène », « Tone », « Effet », « Mix » et « Scene Chain »		2.4
Echantillonnage (Sampler)		2.5
Lire des échantillons	1.7.1	
Echantillonner un son	1.7.4	
Editer un échantillon (EDIT PAD SAMPLE)		2.5.3.8
Fonctions multiples des Pads : « PAD MODE »		2.6
Séquenceur (Sequencer)		2.7
Structure du séquenceur		
Lecture d'un « motif »		2.7.2
Flux de production de « morceau »		2.7.3
Création d'un « motif »		2.7.4
Création d'un « groupe »		2.7.5
Création d'un « morceau »		2.7.6
Contrôle de son EXTERNE : plugin, synthé/module USB-MIDI-CV/GATE	1.9	
Réglages		2.9
Fonctions « UTILITY »		2.9.1
Fonction « FILE UTILITY »		2.9.2
Réglages « SYSTEM »		2.9.3
Mise à jour du Firmware		2.10
Chargement de «tones» complémentaires: **EXPANSION & Sound Pack**		2.11
Guide d'utilisation des Plug-Ins (DAW-CTRL)		2.12
ANNEXES		2.13
Liste des « Chord Memory »		2.13.1
Block Diagram		2.13.2
Dépannage		2.13.3
Liste des messages d'erreur		2.13.4
MIDI Implementation Chart		2.13.5
Spécifications		2.13.6
Liste des sons	**3**	
LOGICIELS	**3.1.8**	
Logiciels d'ordinateur (aucun ; pour l'instant ?)		
Applications pour tablettes (aucune ; à jamais ?)		
RESSOURCES SUR INTERNET	**5**	
Sons à charger (Expansions "EXZ"/"SN"/"EXM", SoundPacks ZenCore "SVZ"/"SDZ" & sauvegardes "SVG")	5.1	
Tutoriels vidéo	5.2	
Sites Web dédiés	5.3	
Trucs et Astuces	5.4	
Test Audiofanzine	5.5	

1.2 Connexions



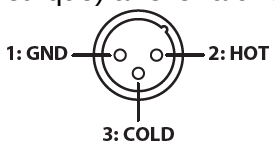
AVERTISSEMENT : Pour éviter un dysfonctionnement ou une panne de l'équipement, veillez à toujours baisser le volume et à couper l'alimentation de tous les appareils avant de les connecter.

A. Alimentation électrique

- Commutateur POWER de mise sous/hors tension
- Prise **AC IN** pour connecter le cordon d'alimentation fourni

B. Prise « OUTPUT »

- Prise **PHONES** pour brancher un casque à cette prise.
- Même si le casque est connecté, un signal audio est envoyé depuis les prises **OUTPUT** et les prises **BALANCED OUT**.
- Prise **MAIN OUT (L, R)** (symétrique) à relier à une table de mixage



  - TIP: HOT
  - RING: COLD
  - SLEEVE: GND
- Prise **MAIN OUT (L/MONO, R)** à relier à un amplificateur. Si vous émettez le son en mono, connectez la prise L/MONO.
- Prise **SUB OUT 1 (L/R)** et **SUB OUT 2 (L/R)** de sortie pour les signaux SUB OUT
- Prise **ANALOG FILTER OUT (1, 2)** pour transmettre le son via la section du filtre analogique.

C Prises « CV/GATE »

- Prise **GATE OUT** (**1, 2**) transmettant l'activation/la désactivation de note. Sortie +5 V.
  NB : Selon les réglages, **GATE OUT 2** peut également être utilisé comme prise CV OUT.
- Prise **CV OUT** (**1, 2**) transmettant la hauteur de note.
  Si vous avez spécifié un paramètre de transposition ou de décalage d'octave, la tension change en fonction du paramètre.

NB : Ces prises prennent en charge OCT/V (Hz/V n'est pas pris en charge).

D Prise « INPUT »

- ✓ Prises **MIC/LINE INPUT** (**1, 2**) (symétrique) à relier à un microphone, un appareil audio ou un synthétiseur externe, etc.
  Ces prises prennent en charge les fiches de type XLR et TRS. Les connexions de type XLR prennent en charge l'alimentation fantôme 48 V, ce qui vous permet de connecter des microphones à condensation utilisant l'alimentation fantôme (alimentation électrique fantôme : 48 V CC, 10 mA max).
  NB : L'entrée stéréo par un connecteur TRS (Jack) n'est pas prise en charge.
- ✓ Potard **LEVEL** (1, 2) pour <u>régler le niveau d'entrée de la prise **MIC INPUT**</u>



E Prises « FOOT PEDAL »

- ➢ Prise PEDAL (**CTRL 1**, **CTRL 2/L**, **CTRL 3/C**, **HOLD/R**)

NB :

- ✓ Si vous connectez un commutateur à pédale (vendu séparément : série **DP**) à la prise **HOLD/R**, vous pouvez l'utiliser comme pédale « forte »
- ✓ Vous pouvez également affecter diverses fonctions aux pédales qui sont connectées aux prises **CTRL 1**, **CTRL 2/L** et **CTRL 3/C**.

* Utilisez uniquement la pédale d'expression spécifiée sous peine de risquer d'endommager l'appareil et/ou de provoquer des dysfonctionnements.

F Prise « MIDI »

- ➢ Connecteurs MIDI (**IN**, **OUT 1**, **OUT 2/THRU**) pour connecter des appareils MIDI externes et pour transmettre des messages MIDI.

NB : La fonction du connecteur **THRU/OUT 2** peut être changée de manière à fonctionner comme MIDI THRU ou comme MIDI OUT.

G Port USB

- ➢ Port **USB MEMORY** pour connecter une clé USB disponible dans le commerce.
- ➢ Port **USB COMPUTER** à relier à un ordinateur pour transférer les données de performance et les signaux audio.
- ➢ Prise **EXT DEVICE** (1, 2, 3) pour connecter un appareil USB externe…
  … comme un mixer Roland AIRA MX-1 (Firmware 1.50) pour transférer des signaux AUDIO et MIDI

1.3 Résumé des fonctions du panneau de commande



✓ 1. Contrôleurs

WHEEL1/2, CHORD MEMORY, « OCTAVE » UP/DOWN, ARPEGGIO, PORTAMENTO	Sans commentaire
S1, S2	Active la fonction utilisateur affectée à ce bouton

✓ 2. Zones

ZONE 1-8 / 9-16	Bascule entre les « Zones » 1-8 et 9-16 contrôlables par les 8 **encodeurs**, les 8 **curseur**s et les 8 **boutons** (INT/EXT On-Off)
PAN/LEVEL	Active les fonctionnalités PAN et LEVEL pour respectivement les encodeurs et curseurs
ASSIGN1	Active les fonctionnalités assignées à tous les **contrôleurs** sans exception, dans la « scène »
ASSIGN2	Active les fonctionnalités assignées à tous les contrôleurs sans exception, dans les réglages « Système »
MASTER VOLUME	
SPLIT	Active les « Zones » 1 (en haut) et 4 (en dessous du Do médian)
S3	Active la fonction utilisateur affectée à ce bouton (généralement la REVERB dans les « scènes » d'usine)
« SELECT » 1-8	Choix de la « Zone courante »
Encodeurs 1-8	Réglent le Panoramique ou les fonctions assignées 1 ou 2, selon le bouton activé (**PAN/LEVEL** ou **ASSIGN1** ou **ASSIGN2**)
(INT/EXT On-Off)	Activent/désactivent les 16 « Zones » (au choix internes ou externes)
Curseurs 1-8	Règlent le volume ou les fonctions assignées 1 ou 2 selon le bouton activé (**PAN/LEVEL**, **ASSIGN1** ou **ASSIGN2**)

✓ 3. Common

WRITE	
MASTER FX	
ANALOG FILTER	
DAW CTRL	
MENU	
Encodeurs contextuels E1-E6	Rotation ou pression pour effectuer la fonction affichée au-dessus à l'écran
DEC, INC	Décrémente/Incrémente une valeur, un « tone », une « scène » etc.…
<, >, ^, ˅	Déplacement du curseur à l'écran
EXIT	
ENTER	

✓ 4. « SCENE »

SELECT	Affiche l'écran de sélection de « Scène »
CHAIN	Affiche l'écran de chainage de plusieurs « Scènes » dans un ordre personnalisé (mémorisé et rappelé par un nom personnalisé)
ZONE VIEW	Alterne entre l'affichage de 1, 4, 8 ou 16 « zones »
SINGLE TONE	Affiche l'écran « Single Tone » avec uniquement la « Zone 1 » activé, et les 16 « zones » de la « scène courante » remplacées par un « tone » de piano (à remplacer par les « tones » de son choix). Une nouvelle pression sur **SINGLE TONE** sert alors à sauvegarder les choix

✓ 5. « OSC »

✓ 6. « FILTER »

✓ 7. « ENV/AMP »

✓ 8. « EFFECTS »

✓ 9. « SEQUENCER »

■, ▶, ●	
TR-REC	Affiche l'écran « TR-REC » permettant de positionner des notes (ou des instruments de « Drum Kit ») sur les 16 pas d'un motif matérialisé par les 16 boutons TONE CATEGORY **1-16**
PATTERN	Affiche l'écran de Motifs pour les créer ou les assembler en « Groupes »
GROUP	Affiche l'écran de « Groupes » pour régler le nombre de mesures et les assembler en « Song » dans un certain ordre
SONG	Affiche l'écran de « Song » avec la progression des « Groups » pendant la lecture
RHYTHM PATTERN	

✓ 10. PADS

Pads	16 pads multifonctions
HOLD	Activer/désactiver le maintien de la lecture d'un échantillon après le relâchement de son pad
BANK	Choix d'une des 4 banques d'échantillons
CLIPBOARD	Pour déplacer ou de copier un échantillon entres 2 pads
PAD MODE	Choix d'un des 9 « modes de pads » (Cf. § 2.6 ci-dessous) ○ Sample Pad Les Pads jouent échantillons ○ Note Pad Les pads jouent des "tones" ○ Partial Sw / Sel Les pads et activent/désactivent les "partiels" ○ DAW Control Les pads contrôlent votre logiciel DAW ○ Zone Mute Les pads activent/désactivent "zone Mute" ○ Zone Solo Les pads activent/désactivent "Zone Solo" ○ Kbd Sw Group Les Pads activent/désactivent le groupe de commutation de clavier ○ Rhythm Pattern Les Pads jouent des "motifs rythmiques" ○ System Les pads utilisent les paramètres "Système" du « mode Pad »
SAMPLING	Pour effectuer des opérations d'échantillonnage

Voir la description détaillée des contrôleurs du panneau de commande au paragraphe § 2.1 ci-dessous.

1.4 Introduction

1.4.1 MISE SOUS/HORS TENSION 11
1.4.2 FONCTIONNEMENT DE BASE 12
1.4.3 VUE D'ENSEMBLE DE L'APPAREIL 20
1.4.4 LES UNITES DE SON : « TONE », « ZONE » ET « SCENE » 21
1.4.5 A PROPOS DES EFFETS 25
1.4.6 A PROPOS DE LA MEMOIRE 28
1.4.7 PLACER L'INSTRUMENT SUR UN STAND ROLAND 30

1.4.1 Mise sous/hors tension

Mise sous tension

* Une fois toutes les connexions correctement effectuées, suivez l'ordre de la procédure ci-après pour mettre l'équipement sous tension, sous peine de risque de dysfonctionnements ou de panne de l'équipement.

- 1. Baissez le volume de cet appareil ainsi que celui de tout appareil externe connecté.
- 2. Appuyez sur le commutateur ⏻.
  L'appareil est sous tension, et le rétroéclairage de l'affichage s'allume.
- 3. Mettez sous tension les appareils externes connectés.
- 4. Réglez le volume des appareils externes connectés.
- 5. Réglez le volume de cet appareil.

Mise hors tension

- 1. Baissez le volume de cet appareil ainsi que celui de tout appareil externe connecté
- 2. Mettez hors tension les appareils externes connectés.
- 3. Appuyez sur le commutateur⏻ pour éteindre l'appareil

- Avant la mise sous/hors tension, veillez à toujours baisser le volume.
  NB : Même si le volume est réglé au minimum, il se peut que vous entendiez du son lors de la mise sous/hors tension. Ce phénomène est tout à fait normal et n'indique aucunement un dysfonctionnement.
- Si vous avez besoin de couper complètement l'alimentation, commencez par mettre l'appareil hors tension, puis débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur.

Mise hors tension automatique à l'expiration d'un délai : « Auto Off »

L'appareil s'éteindra automatiquement après une période prédéterminée suivant la dernière performance musicale ou la dernière utilisation des boutons ou commandes (fonction Auto Off). Si vous ne souhaitez pas que l'appareil s'éteigne automatiquement, désactivez la fonction « Auto Off ».

REMARQUE

- ✓ Les données non enregistrées sont perdues lors de la mise hors tension. Vous devez enregistrer au préalable toutes les données que vous souhaitez conserver.
- ✓ Pour restaurer l'alimentation, mettez à nouveau l'appareil sous tension.

Modification du réglage d'extinction automatique

- 1. Appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir l'écran « MENU »
- 2. Touchez <SYSTEM> pour ouvrir l'écran « SYSTEM »
- 3. Touchez <GENERAL>.
- 4. Choisissez « Auto Off » puis modifiez le réglage.
  - Auto Off : Éteint L'appareil ne s'éteint pas automatiquement.

- 30 min
- 240 min : Paramètre par défaut (4 heures)

➢ 5. Si vous souhaitez mémoriser le réglage d'extinction automatique, appuyez sur le bouton **WRITE** depuis l'écran « System ».

1.4.2 Fonctionnement de base



Note sur la description du manuel des procédures d'utilisation

Ce paragraphe décrit les différentes manières d'effectuer une même opération telles que « modifier une valeur », « déplacer le curseur », « définir/annuler une valeur » ou « passer à un écran » (Par exemple « opérations de bouton », « opérations de panneau tactile », « opérations de molette » etc.)

Par contre, dans les paragraphes qui suivront, une explication abrégée pourra être employée (par exemple « déplacez le curseur pour * et modifiez la valeur ») sans rappeler toutes les méthodes possibles décrite dans ce paragraphe.

1.4.2.1 Modification d'une valeur 13
1.4.2.2 Déplacement du curseur à l'écran 14
1.4.2.3 Confirmation ou annulation de la valeur 14
1.4.2.4 Bouton **SHIFT** 15
1.4.2.5 **Encodeurs** E1–E6 (contextextuels) 15
1.4.2.6 Affichage à l'**écran** de la valeur des **encodeurs** et des **curseurs** 15
1.4.2.7 Bouton **MENU** 16
1.4.2.8 Opérations à l'**écran** 16

1.4.2.1 Modification d'une valeur

Boutons INC / DEC

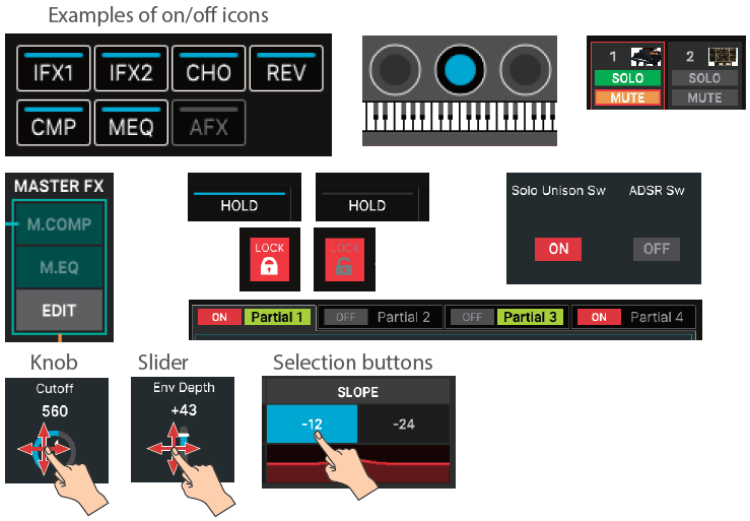
- Boutons **INC** / **DEC** pour augmenter/diminuer la valeur par incrément de 1
- Maintenez enfoncé le bouton **DEC** / **INC** pour modifier la valeur en continu
- Maintenez enfoncé l'un des boutons **INC** / **DEC** et appuyez sur l'autre bouton **DEC**/ **INC** pour incrémenter/décrémenter plus rapidement la valeur
- Maintenez enfoncé le bouton **SHIFT** et appuyez sur le bouton **INC** / **DEC** pour modifier la valeur par incrément supérieur à 1

Molette VALUE

- Tournez la molette **VALUE** pour augmenter/dimineur la valeur lentement ou rapidement
- Maintenez enfoncé le bouton **SHIFT** et tournez la molette **VALUE** pour modifier la valeur par incrément supérieur à 1

Écran tactile

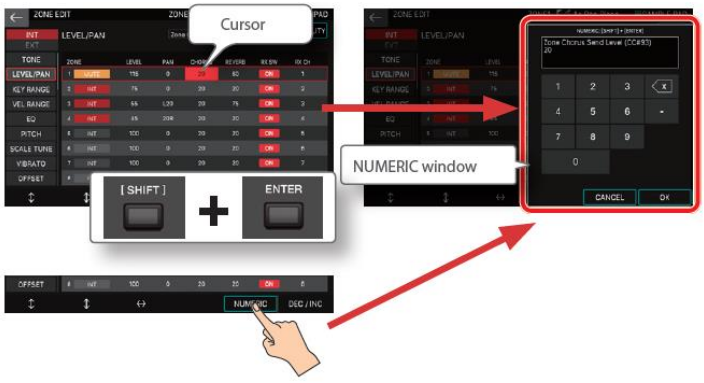
- Touchez ou faites glisser directement une icône On/Off, un encodeur virutel ou une un curseur virtuel sur l'écran pour activer/désactiver un réglage ou pour modifier une valeur



Fenêtre de valeurs numériques

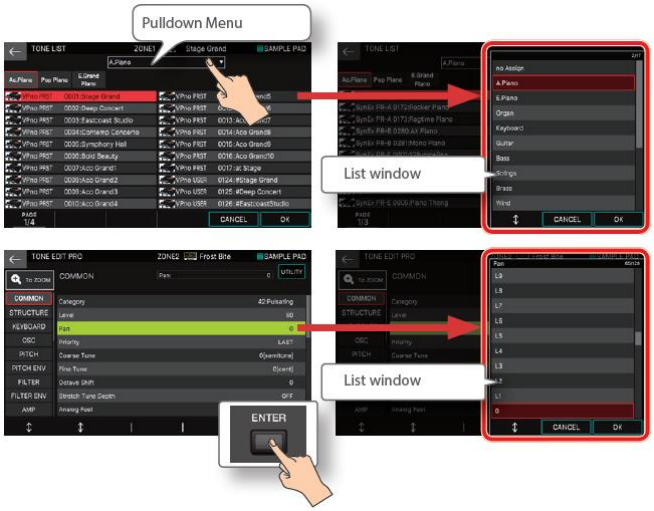
- Maintenez enfoncé le bouton **SHIFT** et pressez le bouton **ENTER** pour saisir une valeur numérique à l'écran tactile (grâce à une fenêtre de saisie numérique)

NB : Certains paramètres ne prennent pas en charge la saisie numérique.



Fenêtre de liste

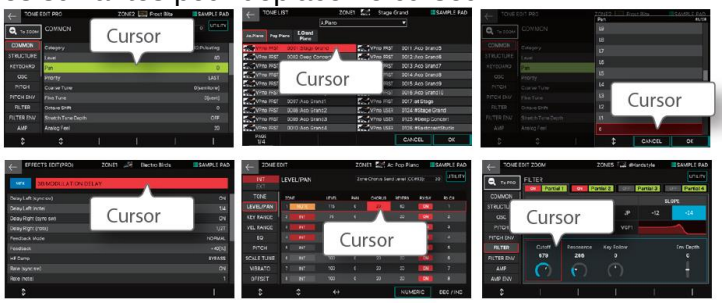
- Vous pouvez ouvrir une fenêtre de liste en touchant directement un menu déroulant à l'écran ou en déplaçant le curseur sur un paramètre et en appuyant sur le bouton **ENTER**. Utilisez le bouton contextuel **E4** pour sélectionner la valeur.



1.4.2.2 Déplacement du curseur à l'écran

Plusieurs options de réglage (ou paramètres) ou options de sélection s'affichent dans un écran ou une fenêtre. Pour les modifier à l'aide des boutons **INC** / **DEC** ou de la molette **VALUE**, déplacez le curseur vers l'emplacement de l'élément à modifier.

Utilisez les méthodes suivantes pour déplacer le curseur.



Boutons curseurs ▲/▼/◀/►

- Appuyez sur un bouton ▲/▼/◀/► pour déplacer le curseur dans le sens correspondant.
- Maintenez enfoncé le bouton curseur ▲/▼/◀/► pour déplacer le curseur en continu.
- Tout en continuant de maintenir enfoncé un bouton ▲/▼/◀/►, maintenez enfoncé le bouton curseur opposée pour déplacer plus rapidement le curseur

Écran tactile

- Touchez à l'écran une « valeur » de paramètre, un « Encodeur » ou un « Curseur » virtuel, pour déplacer instantanément le curseur vers cet emplacement
  NB : Certains objets de l'écran ne provoque par le déplacement du curseur.

1.4.2.3 Confirmation ou annulation de la valeur

- Utilisez le bouton **ENTER** pour confirmer une valeur ou exécuter une opération. Lorsque vous déplacez le curseur sur un son ou un paramètre et que vous appuyez sur le bouton **ENTER**, une liste apparaît et vous permet de modifier le réglage.
- Pressez le bouton **EXIT** pour revenir à l'écran précédent ou de fermer la fenêtre ouverte.

- ✓ Les messages <OK> ou <SELECT> qui s'affichent dans une fenêtre confirmation de l'**écran tactile** ont la même fonction que le bouton **ENTER**,
- ✓ Les messages <CANCEL> ou <EXIT> de l'**écran tactile** ont la même fonction que le bouton **EXIT**.



*1.4.2.4 Bouton **SHIFT***

Ce bouton est utilisé en tant que raccourci en combinaison avec d'autres boutons

- Maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé en appuyant sur un autre bouton pour passer à l'écran de modification associé au bouton pressé

SHIFT + WHEEL1, 2	Affiche l'écran de réglage pour le **contrôleur** correspondant
SHIFT + S1, S2, S3	
SHIFT + ASSIGN 1, 2	Affiche l'écran de réglage « Assign »
SHIFT + SPLIT / KEY RANGE	Affiche l'écran de réglage « Key Range »
SHIFT + PAD MODE	Affiche l'écran de réglage ou l'écran correspondant pour le « mode de pad » actuellement sélectionné

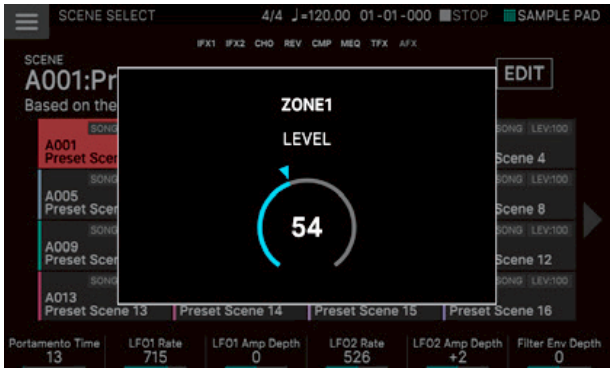
*1.4.2.5 **Encodeurs** E1–E6 (contextuels)*

La fonction des encodeurs **[E1]-[E6]** est contextuelle et s'affiche sur l'écran.

De l'activation des encodeurs ainsi que le mode d'opération (pression/rotation) sont indiqués par leur couleur d'allumage comme décrit ci-dessous.

 Rouge	Tournez le bouton pour faire défiler l'onglet ou le curseur de paramètre
 Vert	Tournez le bouton pour éditer la valeur du paramètre correspondant Pour un paramètre dont la valeur est «on / off», vous pouvez appuyer sur le bouton pour activer / désactiver le paramètre
 Bleu	Appuyez sur le bouton pour exécuter ou annuler une fonction, ou pour aller à une autre page
 Eteint	Aucune fonction n'est affectée à un bouton dans cet état

*1.4.2.6 Affichage à l'**écran** de la valeur des **encodeurs** et des **curseurs***



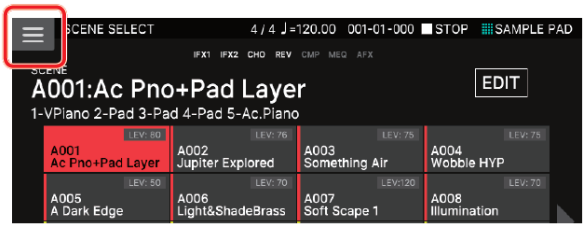
Lorsque vous utilisez un **encodeur** ou un **curseur** pour modifier un réglage, le paramètre modifié et sa valeur apparaissent dans un écran contextuel (L'écran se referme automatiquement après un certain temps).

NB : Certains paramètres n'affichent pas d'écran contextuel.

*1.4.2.7 Bouton **MENU***

- Pressez le bouton **MENU** pour ouvrir un menu de réglages détaillés de fonction ou de réglages système.
- On peut aussi accéder à l'écran de menu en touchant l'icône  en haut à gauche de l'écran « SCENE SELECT ».





*1.4.2.8 Opérations à l'**écran***

L'**écran** tactile permet d'effectuer diverses opérations en touchant directement l'écran. De nombreux écrans sont disponibles, mais nous allons nous limiter à la description des opérations standards.

NB : Un toucher léger est suffisant pour piloter le panneau tactile (une pression trop forte » peut endommager le panneau tactile)

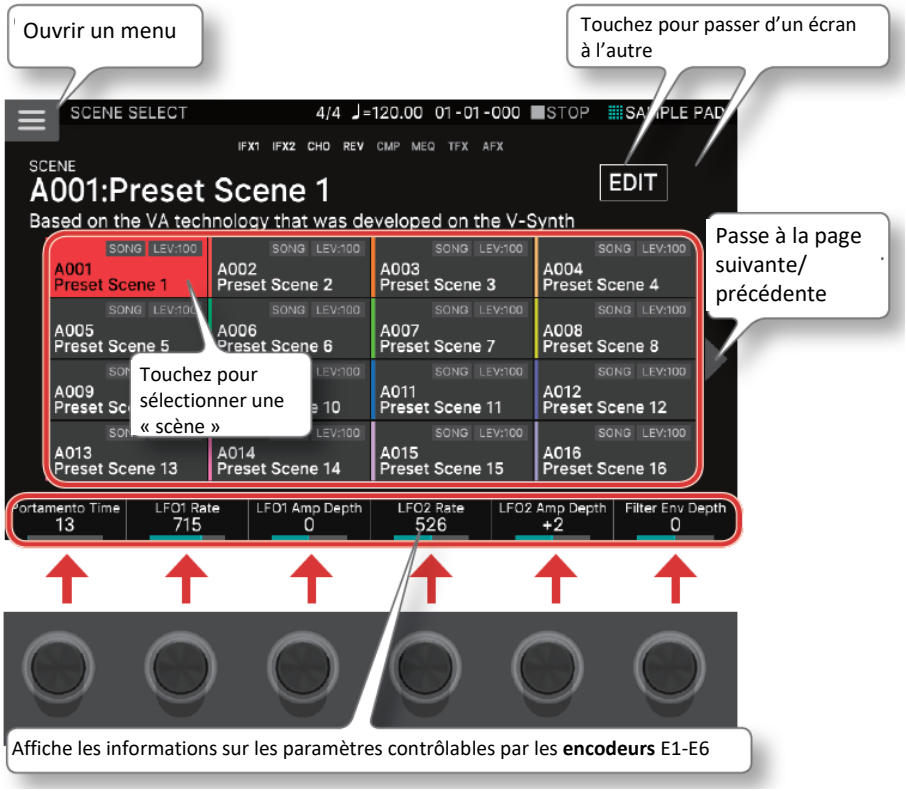
Dans ce manuel…

- ✓ le texte entre [ ] indique les « boutons » virtuels qui s'affichent,
- ✓ le texte entre < > indique des « boutons » ou des « encodeurs » vrituels qui s'affichent

- Pour revenir à l'écran « SCENE SELECT » depuis n'importe quel écran, pressez le bouton **EXIT** plusieurs fois ou pressez le bouton « SCENE » **SELECT**.

1.4.2.8.1 Écran « SCENE SELECT » 17
1.4.2.8.2 Écran « TONE EDIT » 17
1.4.2.8.3 Écran « ZONE VIEW » 18
1.4.2.8.4 Écran « MENU » 18
1.4.2.8.5 Écran « RENAME » 19
1.4.2.8.6 Ecran « REC STANDBY » (Attente d'enregistrement) 19
1.4.2.8.7 Particularités de l'upgrade Fantom EX A compléter 19

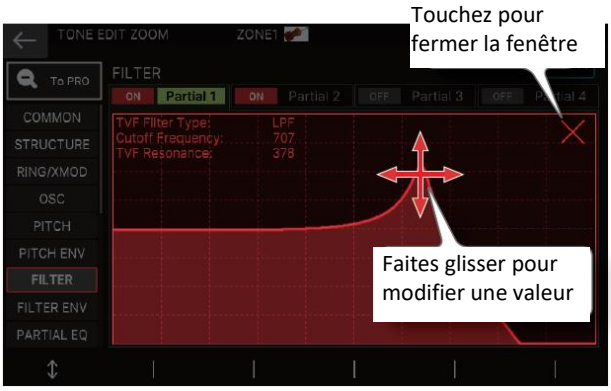
1.4.2.8.1 Écran « SCENE SELECT »



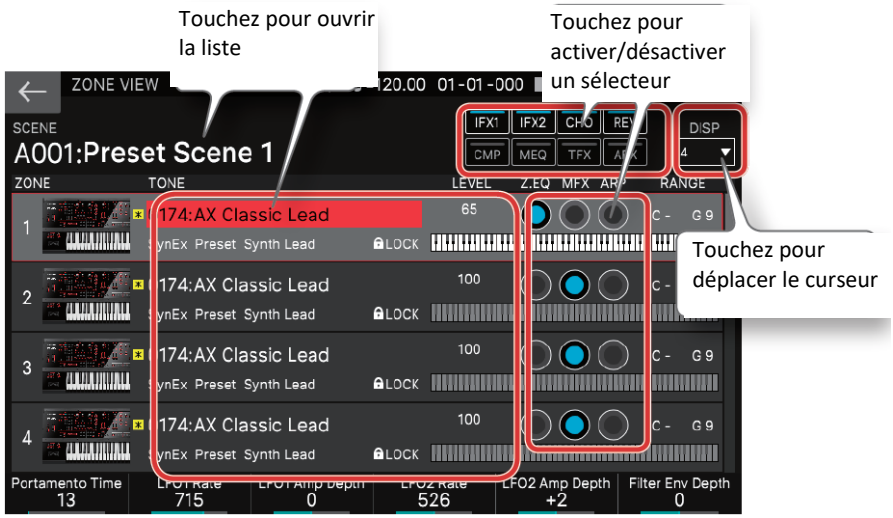
1.4.2.8.2 Écran « TONE EDIT »



Editer une enveloppe en déformant la courbe avec le doigt



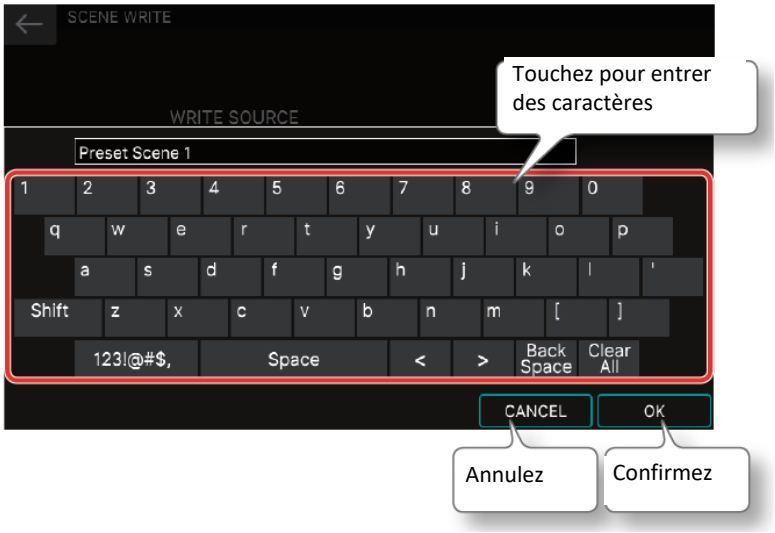
1.4.2.8.3 Écran « ZONE VIEW »



1.4.2.8.4 Écran « MENU »

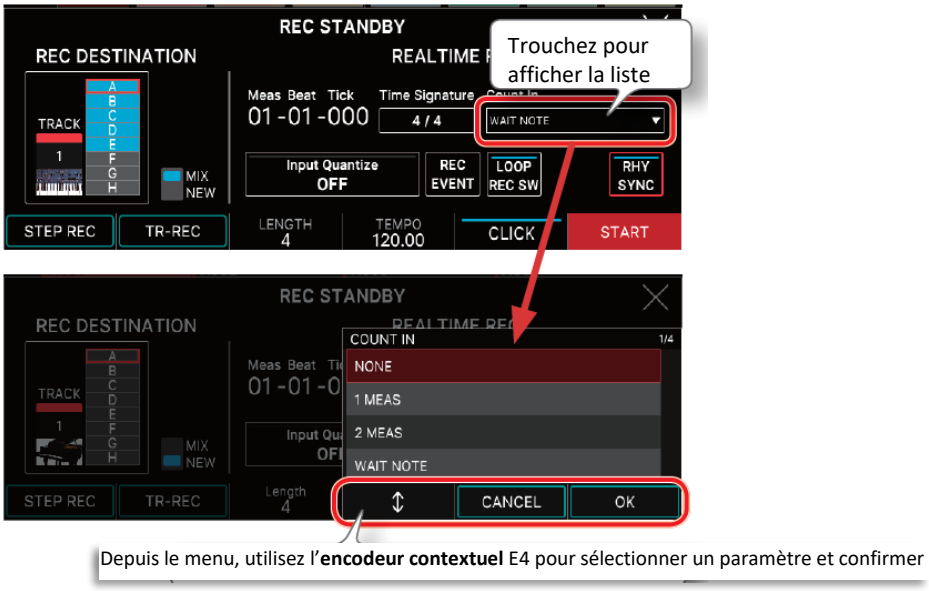


1.4.2.8.5 Écran « RENAME »



- Pour revenir à l'écran « SCENE SELECT » depuis n'importe quel écran, pressez le bouton **EXIT** plusieurs fois ou pressez le bouton « SCENE » **SELECT**.

1.4.2.8.6 Ecran « REC STANDBY » (Attente d'enregistrement)



1.4.2.8.7 Particularités de l'upgrade Fantom EX A compléter

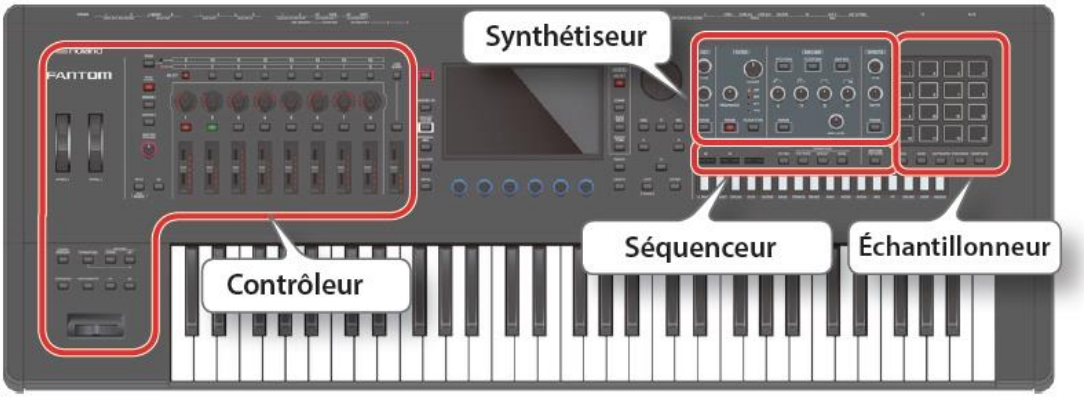
L'upgrade Fantom EX n'étant pas une simple mise à jour du firmware, elle ne se contente pas d'ajouter ou corriger des fonctionnalités, mais change ponctuellement l'ancienne interface. Il est donc prévu de corriger progressivement le présent document pour signaler les différences qui sont a priori peu nombreuses.

Certaines différences sont listées ci-après :

-

1.4.3 Vue d'ensemble de l'appareil

Le panneau de contrôle est composé de 4 sections : contrôleur, synthétiseur, séquenceur et échantillonneur.



Section « Contrôleur »

La section « Contrôleur » comprend le **clavier**, les **pads**, le levier **pitch bend/modulation**, les **molettes**, les **encodeurs** de panneau, les **curseurs** et les **pédales** connectées au panneau arrière.

L'opération d'un **contrôleur** est convertie en un message MIDI et transmise à la fois au moteur de son interne et à un appareil MIDI externe.

Section « Synthétiseur »

Il s'agit de la section qui génère et modifie le son. En réponse aux données de performance envoyées depuis la section « contrôleur », le « synthétiseur » produit un signal audio qui est émis par les prises **OUTPUT** et la prise **PHONE**.

Section « Séquenceur »

Le « Séquenceur » permet de créer des « motifs » MIDI de 16 « pistes ». Les sons des 16 « zones » de la « scène » peuvent être enregistrés directement à l'aide de 16 « pistes ».

Vous avez le choix entre :

- ✓ L'enregistrement en temps réel, (une ou plusieurs pistes en temps réel)
- ✓ L'enregistrement par étape (chaque piste séparément)
- ✓ L'enregistrement TR-REC (séquenceur pas à pas de type Drum Machine).

Vous pouvez combiner des « motifs » afin de créer des « groupes », et placer des « groupes » dans l'ordre souhaité pour créer un « morceau ».

- ✓ Motif : C'est l'unité de données de séquence qui enregistre les données de performance pour un son individuel. Une « piste » peut contenir jusqu'à 8 « motifs ». Vous pouvez enregistrer jusqu'à 32 « mesures » dans un « motif ».

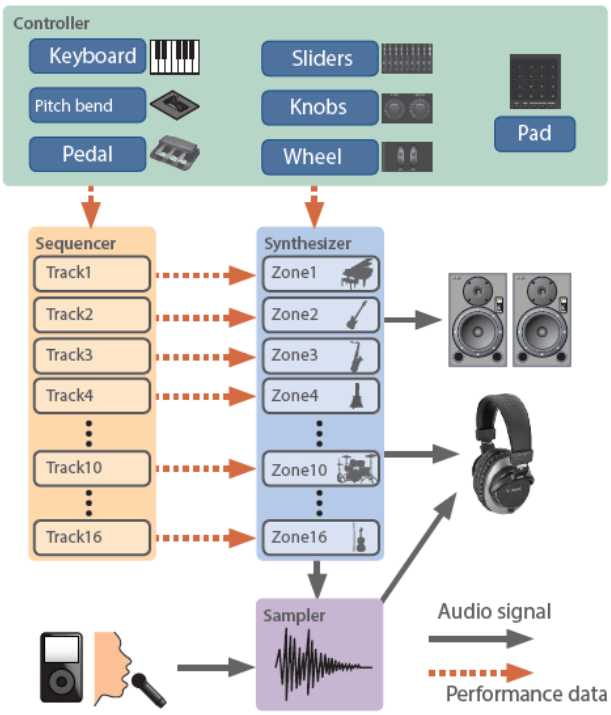
- ✓ Groupe : Enregistre une combinaison de « motifs » pour chaque piste. Vous pouvez créer jusqu'à 16 « groupes » dans une « scène ».

- ✓ Morceau : En plaçant des « groupes » dans l'ordre souhaité, vous pouvez créer un « song » (morceau) qui enregistre cet ordre. Vous pouvez créer un « morceau » dans une « scène ».

Section « Échantillonneur »

La section de « Echantillonneur » permet d'effectuer un enregistrement AUDIO (sample, ou échantillon) du son de performance au clavier ou du son entrée depuis un appareil audio ou un microphone. Vous pouvez lire l'échantillon enregistré en appuyant sur un **pad**.

- ✓ Échantillon : Élément de son enregistré. Pour chaque échantillon, vous pouvez spécifier une boucle ou autres réglages, et l'affecter à un **pad**.



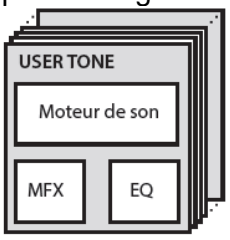
1.4.4 Les unités de son : « Tone », « Zone » et « Scène »

1.4.4.1 « TONE » et type de moteur sonore 21
1.4.4.2 « ZONE » 25
1.4.4.3 « SCENE » 25

1.4.4.1 « TONE » et Type de moteur sonore

Un « Tone » (son) est la plus petite unité de son sur cet appareil.
Un Tone est constitué de la combinaison du moteur de son et d'effets (MFX+EQ).
Vous pouvez éditer un « Tone » puis l'enregistrer en tant que « Tone » USER.





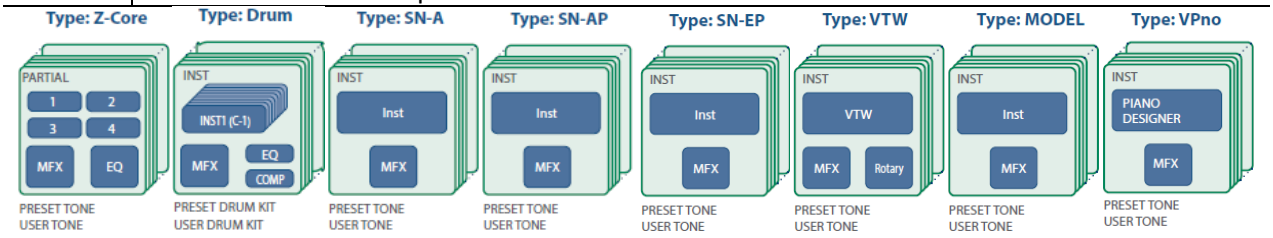


- Utilisez les boutons de catégorie de son **1–16** pour sélectionner un son par sa catégorie
- OU bien sélectionnez un « Tone » par sa « Banque » et son Numéro à l'écran (ou par son « Type » et sa « Category » ; Cf. copie d'écran ci-dessus)

« TYPE » de tones (Moteurs sonores)

Le FANTOM produit des sons en utilisant les différents moteurs sonores ci-dessous :

Z-Core	Les Tones du moteur Zen-Core produisent le son d'un instrument virtuel unique. Ce son est créé en combinant 4 partials (ondes PWM ou oscillateurs VA) plus les effets (MFX + EQ)
Drum	Chaque Tone Drum appelé « Drum Kit », correspond à une collection de plusieurs instruments de percussion (différents sons d'instruments de percussion produits en fonction de la note jouée). Ces Tones sont en fait générés par le moteur sonore ZEN-Core, et intègrent les effets (MFX + EQ + COMP*). * COMP s'applique uniquement à la « zone » spécifiée (la « zone » spécifié par Drum Kit Comp Zone) Voir dans le PDF « Sound list » la liste des tones de type « Drum Kit » (Drum Kit Tone) et des différents « INSTRUMENTS » composant chaque « Drum kit » (Drum Kit Key Assign List)
VPno	Sons de V-Piano (piano acoustique virtuel), utilisables uniquement dans la « zone 1 ». Ces sons sont générés par le moteur sonore V-Piano Technology (Implémentation dans le Fantom du célèbre piano de concert hardware V-Piano) et par des effets (MFX) NB : Il faut 2 secondes pour basculer entre ACB et VPno dans un Tone ou une Scène.
SN-A	Sons SuperNaturalAcoustic reproduisant ceux d'instruments acoustiques réels (Firmware 1.5)
SN-AP	Sons SuperNatural Acoustic Piano (Firmware 1.6 & upgrade Fantom EX) (3 expansions EXSN01_SN_AP1, EXSN03_SN_AP2 & EXSN04_SN_AP3)
SN-EP	Sons SuperNatural Electric Piano (Firmware 1.6) (1 expansion EXSN02_SN_EP1)
MODEL	Moteurs supplémentaires de sons (Firmware 2.1) : Synthés vintages Roland + n/zyme Tous ces MODELS sont en fait basé sur le moteur Zen-Core
VTW	Sons Virtual Tone Wheel Organ, utilisables pour la « zone 2 » uniquement (Firmware 2.50)
ACB	Sons de synthés vintages utilisables uniquement dans la « zone 1 ». Implémentation dans le Fantom du célèbre moteur « Analog Circuit Beheviour » qui a fait le succès des séries hardwares « Boutique » et « Aira » dont la fidélité aux synthés vintages est unanimement reconnue (Upgrade EX) NB : Il faut 2 secondes pour basculer entre ACB et VPno dans un Tone ou une Scène.



Qu'est-ce que le type de moteur sonore ZEN-Core ?

Il s'agit d'un nouveau moteur de synthétiseur basée sur la technologie VA développée pour l'ancien V-Synth. Il offre une vitesse de réponse similaire à celle de l'analogique et une résolution élevée, vous permettant de créer une vaste gamme de sons de haute qualité. Il est également fusionné avec le moteur sonore PCM développé par Roland depuis de nombreuses années, avec une conception sonore encore plus sophistiquée. De plus c'est sur cette technologie Zen-Core que d'autres moteurs du Fantom sont basés (MODEL et n/zyme notamment)

Qu'est-ce que le type de moteur sonore SuperNaturalAcoustic, SN-AcousticPïano & SuperNaturalE.Piano ?

C'est un moteur de son dédié à la modélisation d'instruments acoustiques ou Pianos électriques, et fournissant leurs particularités expressives, tels que le phrasé et la différence entre le jeu d'accords et de mélodie.

Pour cela les « tones » SuperNaturals sont basés sur un certain nombre d' « INSTRUMENTS » possédant des paramètres spécifiques aux instruments réels : Harmonics, Pizzicato, Tremolo, Fall, Ornament, Flutter, Subton (Cf. 2.3.5.6 ci-dessous « Contrôler en temps réels les tones SN-A »). NB : les presets SN sont disponibles uniquement via des EXPansions.

Qu'est-ce que le type MODEL ?
Le type « Model », apparu avec le firmware 2.1, correspond à différents moteurs supplémentaires de son que Roland ajoute au fur et à mesure du temps. Chaque « model » correspond à des paramètres spécifiques, et à des actions différentes des boutons et autres contrôleurs. A ce jour, les moteurs correspondent soit à certains synthés vintages Roland (Jupiter-8, Juno-106, JX-8P, SH-101, JD-800), soit au modèle « n/zyme » (supporté par le firmware 3.0 de janvier 2022, mais nécessitant un achat de 163€ TTC sur le Roland Cloud). Ce dernier modèle d'un nouveau type « n/zyme » combine des couches d'oscillateurs à table d'ondes, une modulation de phase et de forme, des filtres résonnants et deux LFO pas à pas.
NB :

- Les moteurs « MODEL » sont en réalité basés sur la technologie Zen-Core (cf. plus haut)
- Les presets du type de tone « MODEL » sont disponibles uniquement via des EXPansions à installer séparément.

- Pour accéder aux différents modèles il faut réglez le type de son sur « Model » (à condition d'avoir chargé l'Expansion correspondante dans le Fantom au préalable).

Qu'est-ce que le type de moteur sonore VTW (roue phonique virtuelle) ?
Les orgues à roues phoniques traditionnels génèrent le son à l'aide de 91 roues dentées appelées « roues phoniques ». Chaque roue phonique est une roue dentée semblable à un engrenage avec un nombre différent de dents qui lui permettent de produire un pitch spécifique. Un moteur fait tourner ces roues devant des bobines magnétiques qui génèrent des signaux audios aux hauteurs correspondantes. Les réglages de tirettes harmoniques en conjonction avec les touches jouées sur le clavier déterminent lesquelles de ces hauteurs sont combinées pour produire le son d'orgue.
Bien que vous soyez limité à l'utilisation d'une seule partie du clavier (ZONE 2 uniquement), le générateur de sons à roue phonique virtuelle utilise une technologie numérique pour recréer fidèlement les sons produits par un orgue à roues phoniques. Les 91 « engrenages » sont tournés numériquement pour produire instantanément un son lorsque vous jouez au clavier. Cette méthode de production instantanée de son est assez efficace pour jouer des parties d'orgue comme les glissandos.
Le mode de fonctionnement (combinaisons de tirettes harmoniques et génération du son) est semblable à celui d'un orgue à roues phoniques traditionnel.
Le son d'orgue est composé d'un son de base et de 8 harmoniques, qui sont combinés à l'aide des 9 curseurs du Fantom qui font fonction de tirettes harmoniques.

Qu'est-ce que le type de moteur sonore ACB ? A REDIGER
« Analog Circuit Beheviour »
Ce moteur est disponible sur la ZONE 1 uniquement.

« BANKS » PRESET de tones selon le TYPE de moteur

Le Fantom reprend sous forme ZenCore la totalité des tones des instruments Roland suivant :

- ✓ Les 450 tones PCM Synth de l'Integra-7 (de type SuperNatural Synth dans l'Integra 7, mais pas dans le Fantom !
  Cependant d'après la ZT Audio dans sa vidéo Youtube le moteur ZenCore du Fantom (PCM/VA) est capable de produire des sons aussi expressifs sans moteur SuperNatural Synth)
- ✓ Les 1083 multisamples PCM du XV-5080 (inclus dans le JV1080 de Roland Cloud et dans l'Integra-7)
- ✓ Les 1296 tones de l'AX-Edge Keytar.

Bank	Nbre de Tones	Explications
Type « Z-CORE » : 3 718 Tones PRESETS d'usine au total		Informations non officielles tirées de Benis67 ↓
PR-A	289	Tones inédits (dont des Drums)
PR-B	459	Premiers tones du récent Roland AX-Edge Keytar (2018)
PR-C	128	Tones de l'extension « Synth Legends » de Integra-7 (2012)
PR-D	1109	Tones SuperNatural Synth des Roland Integra-7 (2012) & FA (2013) (Cependant dans le Fantom le type de ces tones est Z-Core et non SN-S !)
PR-E	896	Tones issus de l'ancien Roland XV-5080 (2002)
CMN	837	Tones restants (n° 460 à 1296) du Roland AX-Edge Keytar (dont des Drums)
Type « SuperNatural »		
SN-A	70	SuperNatural Acoustic
SN-AP	0	SuperNatural Acoustic Piano (2 expansions EXSN01_SN_AP1 & EXSN01_SN_AP2). Pas de Preset dans le Firmware, mais uniquement en EXPansion(*)
SN-EP	0	SuperNatural Electric Piano (1 expansion EXSN02_SN_EP1_FANTOM). Pas de Preset dans le Firmware, mais uniquement en EXPansion (*)
Type « MODEL »		
MODEL	0	Moteurs supplémentaires de son (synthés vintages Roland + n/zyme) Pas de Preset dans le Firmware, mais uniquement en EXPansion(*)
Type « DRUM » :		
PRST	17+74	17 tones PR-A + 74 tones CMN
Type « V-PIANO » :		
PRST	17	
Type « VTW » :		
PRST	25	
Type « ACB » : (Upgrade EX 1.00)		
?	?	A REDIGER

(*) EXP : Chaque EXPANSION installée, apparait comme une Banque supplémentaire (voir paragraphe § 2.11.2 ci-dessous).

« BANKS » USER selon le TYPE

Tones sauvegardés par l'utilisateur :

Bank	Nbre de Tones	Types
USER	2048	- Z-CORE
	256	- SNA (catégories strings, bass guitar, sax,...)
	128	- SN-AP (supernatural acoustic piano)
	128	- SN-EP (supernatural electric piano)
	128	- Drum Kit
	128	- Vpiano
	0	- VTW
		- ACB A REDIGER

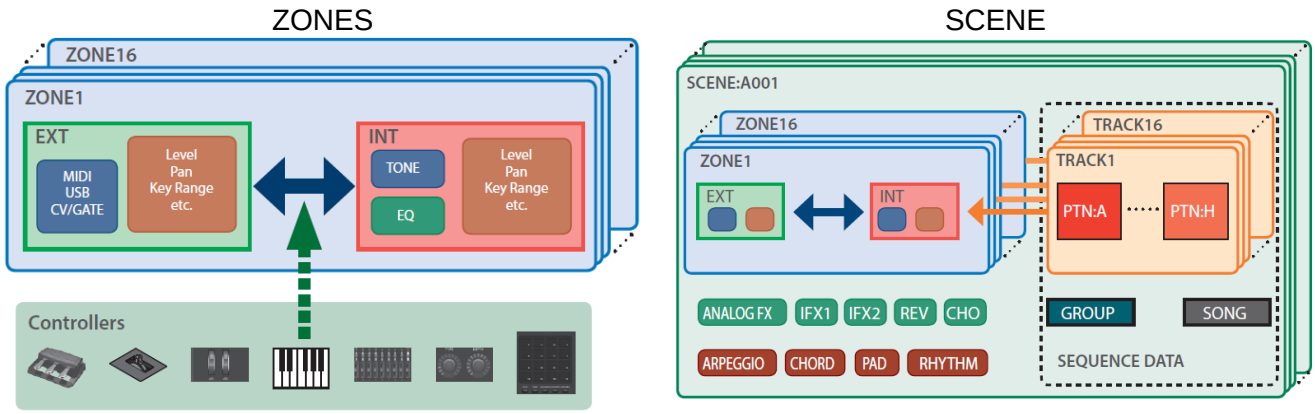
1.4.4.2 « ZONE »

Pour jouer un son, il faut l'affecter à une « zone » pour laquelle :

- ✓ on spécifie si elle est connectée au clavier ou à un module de son externe (EXT ZONE),
- ✓ et où on effectue des réglages tels que sa plage de notes, le volume, le panoramique et la réception de contrôleur externe.

Le Fantom dispose de 16 « zones » :

- ✓ dont la combinaison permet de créer des sons composés de sons multiples,
- ✓ et chaque « Zone » permet également de mémoriser des réglages de performance de base pour chaque « morceau ».



1.4.4.3 « SCENE »

Une « scène » contient une configuration personnelle de jeu avec :

- ✓ Les réglages pour chacune des 16 « zones » (son, MFX, volume, etc.),
- ✓ les réglages Communs à toutes les « zones » (Reverb, Chorus, IFX, Analog Filter, etc.),
- ✓ et les données de séquence pour chaque « zone ».

Vous pouvez stocker une idée pour un « morceau » ou une « phrase » en tant que « scène », et gérer les « scènes » en les modifiant pour chaque « morceau ».

Depuis l'écran « SCENE SELECT » s'affichant au démarrage, on peut rappeler les « scènes » enregistrées (voir § 1.5.1 ci-dessous).

De plus, la fonction « SCENE CHAIN » permet de : (Cf. § 1.6.5 ci-dessous)

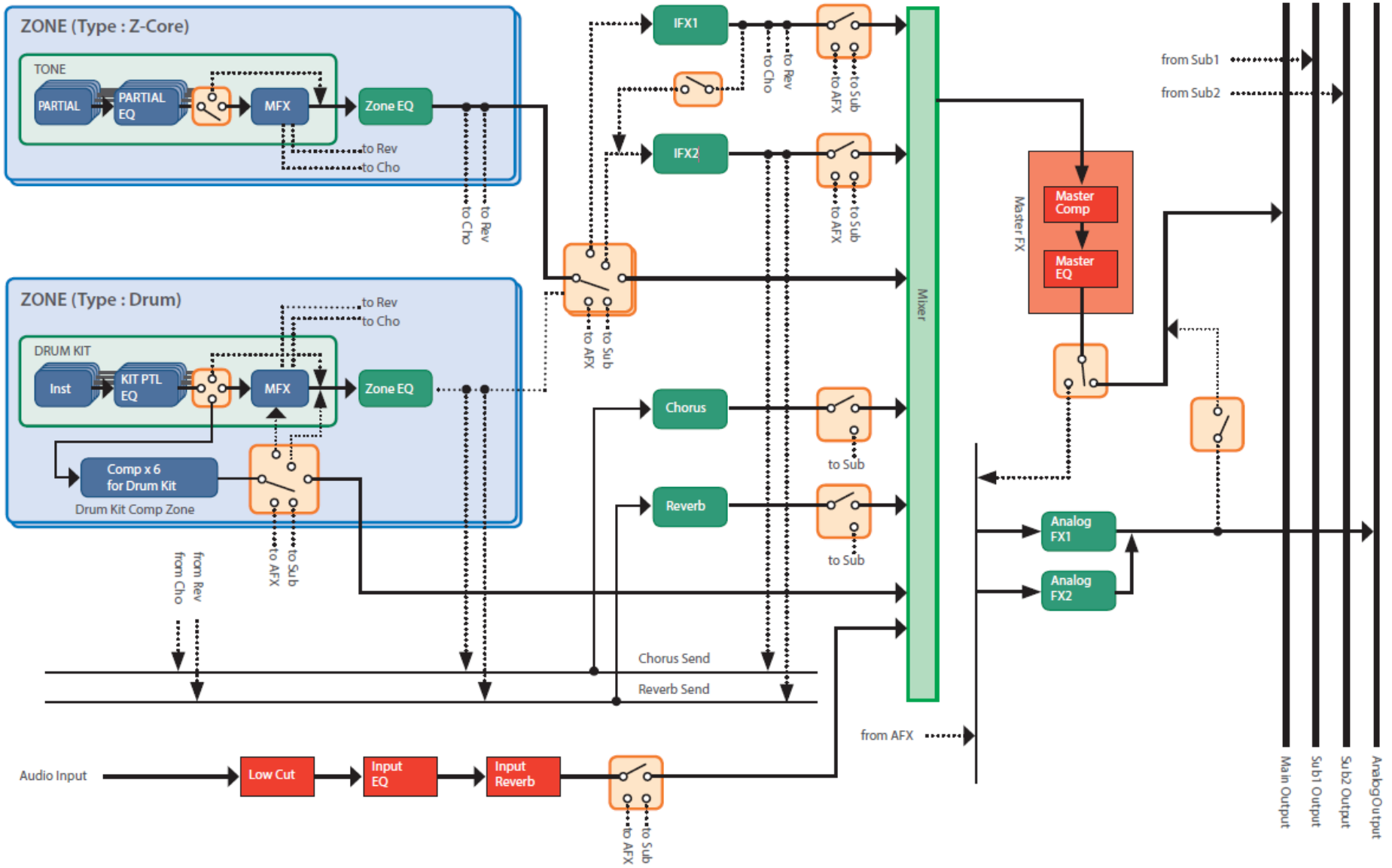
- ✓ disposer et rappeler des « scènes » dans l'ordre des « morceaux » que vous jouez,
- ✓ collecter des « scènes » fréquemment utilisées pour faciliter leur rappel.

1.4.5 A propos des effets

Le FANTOM est équipé des effets intégrés suivants, et les réglages peuvent être effectués indépendamment pour chacun.

Type	Effet	Explication
Effets de « tone »	Multi-effets (MFX)	C'est un multi-effet polyvalent qui transforme le son lui-même en lui donnant un caractère totalement différent. Vous pouvez choisir parmi 90 types en fonction de vos besoins. Ces types incluent des effets simples tels que la distorsion ou le flanger, ainsi que divers autres types.

Type	Effet	Explication
		Chaque sonorité a des réglages pour un multi-effet.
	DRUM KIT COMP	Un kit de batterie peut utiliser six compresseurs. Ceux-ci peuvent être assignés à des instruments de batterie individuels. Un kit de batterie peut être affecté à toutes les « zones », mais les six compresseurs d'un kit de batterie s'appliquent uniquement à la « zone » spécifiée (la « zone » spécifiée par Drum Kit Comp Zone)
	PARTIAL EQ	C'est un égaliseur qui peut être appliqué à chaque partie de ton. Vous pouvez régler indépendamment les plages de hautes, moyennes et basses fréquences
	KIT PARTIAL EQ (KIT PTL EQ)	C'est un égaliseur qui peut être appliqué à chaque batterie inst. Vous pouvez régler indépendamment les plages de hautes, moyennes et basses fréquences
Effets de « scène » (zone)	Zone EQ	C'est un égaliseur qui peut être appliqué à chaque « zone ». Vous pouvez régler indépendamment les plages de hautes, moyennes et basses fréquences
	Chorus	Effet commun à toutes les « zones » et ajoutant de la profondeur et de l'ampleur au son
	Reverb	Effet commun à toutes les « zones » et produisant la réverbération caractéristique des sons entendus dans une salle.
	Insert effect1 (IFX1)	Effets d'insertion à usage général pour appliquer un effet supplémentaire au multi-effet. Il existe 90 types. Ces effets sont communs à toutes les « zones » Les 2 unités d'effet IFX 1 et 2 peuvent être connecté en série ou en parallèle au moyen des paramètres de routage.
	Insert effect2 (IFX2)	
	Filtre analogique	Effet comportant 2 unités indépendantes de filtre analogique + overdrive. Elles peuvent être appliqués en sortie d'une « zone » particulière ou à la sortie principale mixte. La sortie du filtre analogique peut être renvoyée à la sortie principale ou à la sortie de la prise de sortie analogique grâce aux paramètres de routage. Cet effet est commun à toutes les « zones »
Effets « système » (MASTER FX)	Mastering Comp	Compresseur de mastering produisant un son global plus fort que le niveau spécifié, en uniformisant le niveau des différentes plages originale de volume. Il peut être réglé indépendamment pour les régions haute, moyenne et basse fréquence
	Mastering EQ	L'égalisation de mastering est un égaliseur qui s'applique à l'ensemble du moteur sonore du FANTOM Vous pouvez régler indépendamment les plages de hautes, moyennes et basses fréquences
Effets « système » (Effets appliqués à la prise AUDIO INPUT)	Low Cut	Ceci coupe la partie basse fréquence indésirable du son entrant dans les prises **AUDIO INPUT**
	Input EQ (EQ)	Egaliseur appliqué au son provenant des prises **AUDIO INPUT**
	Input Reverb (REV)	Réverbération appliquée au son reçu des prises **AUDIO INPUT**


ZONE (Type : Z-Core)
TONE
PARTIAL
PARTIAL EQ
MFX
Zone EQ
to Rev
to Cho
to Cho
to Rev
ZONE (Type : Drum)
to Rev
to Cho
DRUM KIT
Inst
KIT PTL EQ
MFX
Zone EQ
Comp x 6 for Drum Kit
Drum Kit Comp Zone
to AFX
to Sub
from Cho
from Rev
IFX1
IFX2
to Cho
to Rev
to AFX
to Sub
to AFX
to Sub
Chorus
Reverb
to Sub
to Sub
Mixer
Master FX
Master Comp
Master EQ
from Sub1
from Sub2
Analog FX1
Analog FX2
Chorus Send
Reverb Send
from AFX
Audio Input
Low Cut
Input EQ
Input Reverb
to AFX
to Sub
Main Output
Sub1 Output
Sub2 Output
Analog Output

1.4.6 A propos de la mémoire

La « Mémoire » stocke les « scènes », les « tones » et d'autres réglages.

La mémoire peut être classée en 3 types :
- ✓ la zone temporaire,
- ✓ la mémoire réinscriptible (User, Système, Sample, Interne et clé USB)
- ✓ la mémoire non réinscriptible (mémoire Preset).

1.4.6.1 Mémoire temporaire 28
1.4.6.2 Mémoire réinscriptible 28
1.4.6.3 Mémoire non réinscriptible (Preset Memory) 29

1.4.6.1 Mémoire temporaire

Ceci stocke temporairement les données pour la « scène », les « tones » et les données de séquence que vous avez sélectionnées à l'aide des boutons du panneau.
Lorsque vous jouez, les sons sont produits en fonction des paramètres de la zone temporaire.
Lorsque vous éditez des « scènes », « tone », ou « données de séquence », vos modifications affectent les données qui ont été rappelées dans la zone temporaire ; ils ne modifient pas directement les données de cette mémoire.
Les paramètres en mémoire temporaire ne sont pas permanents ; ils seront perdus lorsque vous éteignez l'appareil ou rappelez d'autres paramètres.
Si vous souhaitez conserver les paramètres stockés dans la mémoire temporaire, vous devez les enregistrer dans la mémoire de l'utilisateur ou sur un lecteur flash USB.

1.4.6.2 Mémoire réinscriptible

Mémoire système
Cette zone stocke les paramètres système pour l'ensemble du FANTOM. Pour enregistrer les paramètres du système, exécutez l'opération de sauvegarde du système (§ 2.9.3.2 ci-dessous).

Mémoire USER
Cette mémoire stocke les données enregistrées par l'utilisateur. Pour stocker des données, exécutez l'opération de sauvegarde appropriée.
- ✓ Sauvegarder une « scène » dans un des 512 Slots § 2.4.1.6 ci-dessous
- ✓ Enregistrer un « tone » § 2.4.2.8 ci-dessous
- ✓ Sauvegarder un « groupe de patterns rythmiques » § 2.3.3.3 ci-dessous
- ✓ Créer un « Chain Set ». § 2.4.5.2 ci-dessous

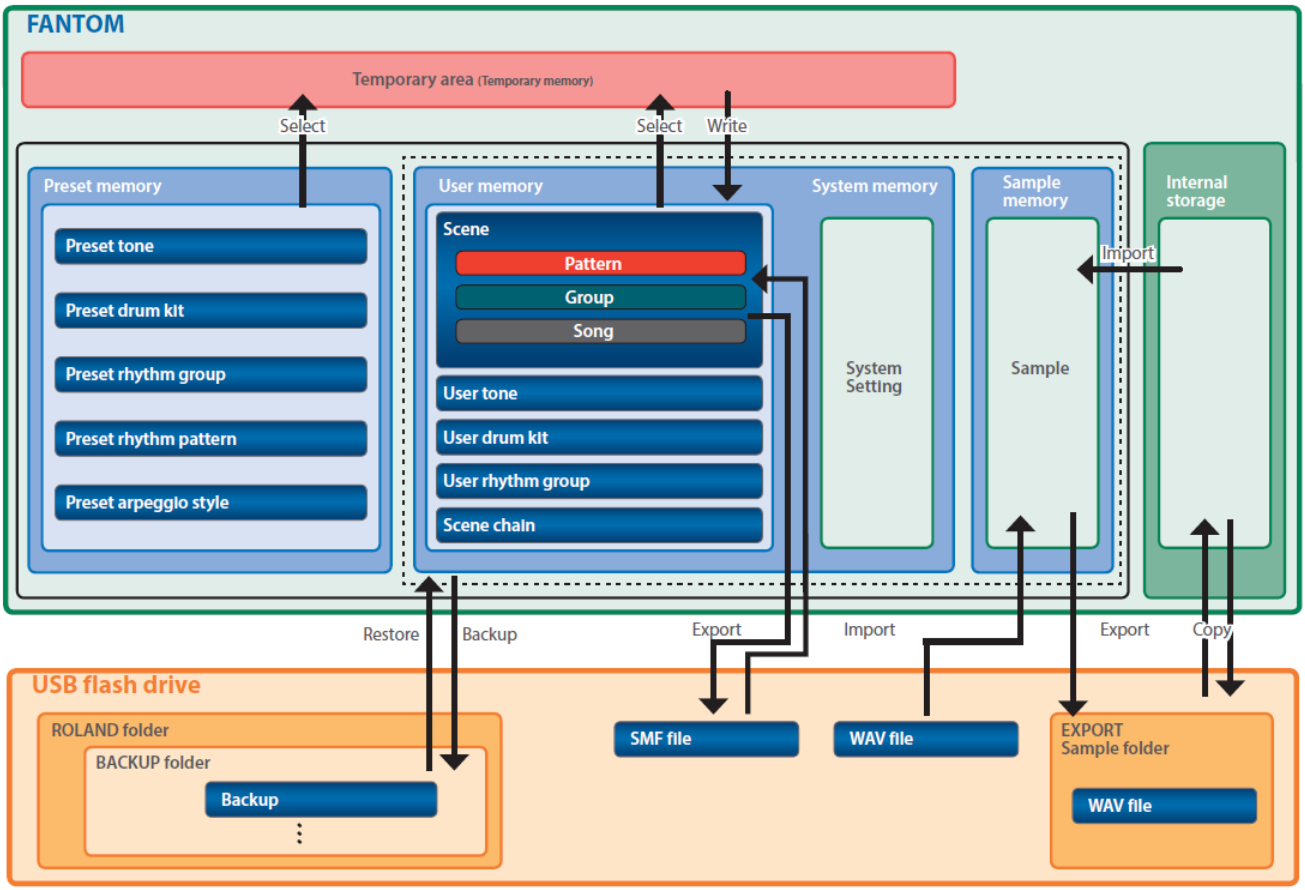
Mémoire d'échantillons
Cette mémoire stocke des échantillons du FANTOM.
Les échantillons sont automatiquement enregistrés lorsque vous arrêtez l'échantillonnage ou lorsque vous quittez l'écran « WAVE EDIT ».

Stockage interne
Vous pouvez utiliser les fonctions « FILE UTILITY » pour copier, supprimer ou déplacer des fichiers enregistrés entre cette mémoire interne et un lecteur flash USB.

Clé USB
Les données de la mémoire User et les réglages des paramètres système peuvent être sauvegardés ensemble sur une clé USB (§ 2.9.1.4 ci-dessous).
Les fichiers SMF ou WAV peuvent être importés ou exportés.

1.4.6.3 Mémoire non réinscriptible (Preset Memory)

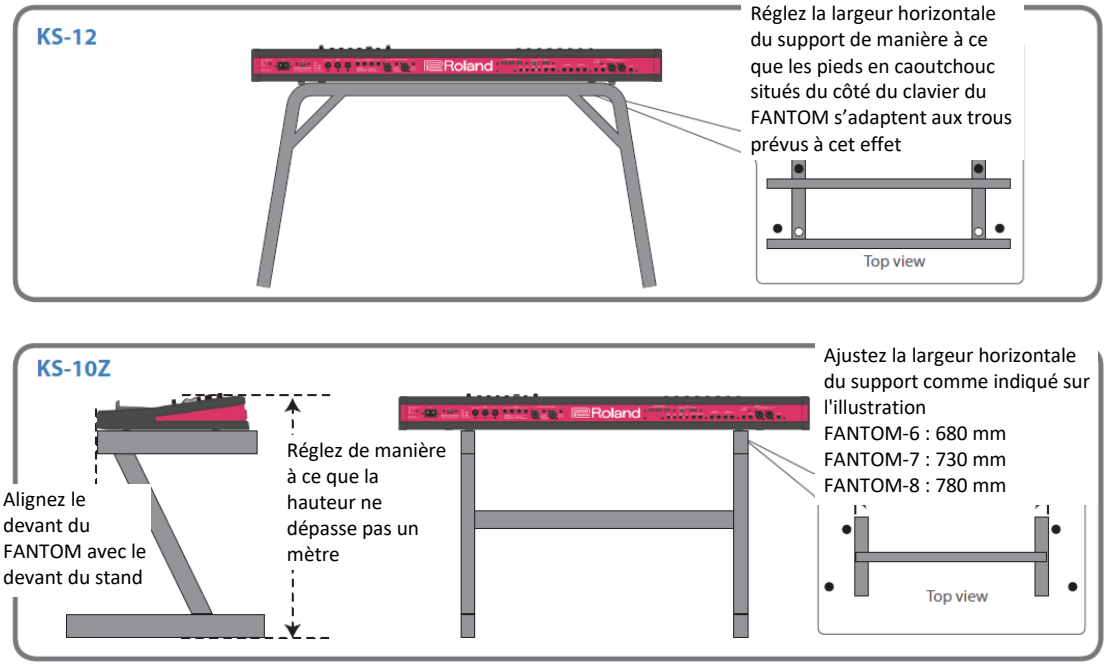
Les données dans la mémoire préréglée ne peuvent pas être réécrites.
Toutefois, vous pouvez appeler ces données dans la zone temporaire, modifier les paramètres, puis enregistrer ces paramètres modifiés dans la mémoire User.



1.4.7 Placer l'instrument sur un stand Roland

Veillez à ne pas vous pincer les doigts lors de la mise en place du support. Placez l'instrument sur le support comme suit.

** Lorsque vous utilisez le KS-10Z, assurez-vous que la hauteur de l'appareil est d'un mètre ou moins.



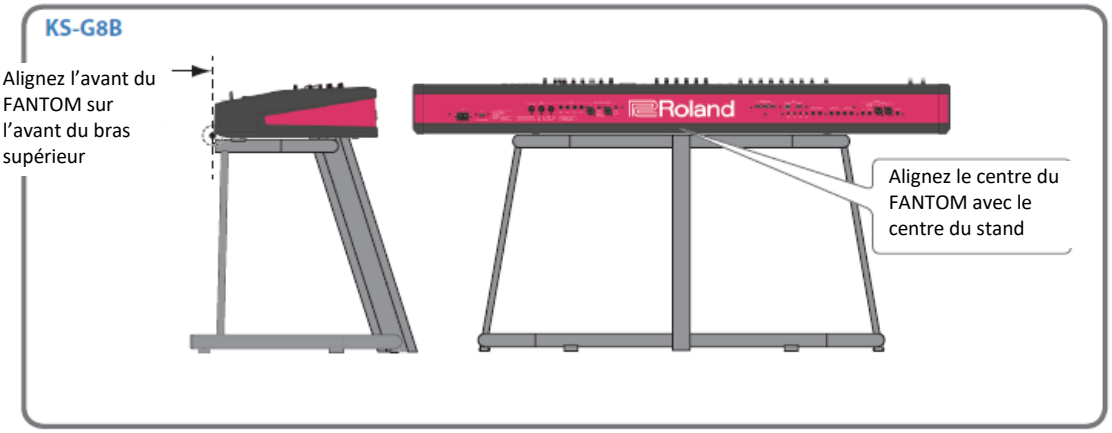
** L'illustration s'applique au FANTOM-6 et au FANTOM-7.

FANTOM-6 / FANTOM-7

Utilisez les supports KS-12 ou KS-10Z fabriqués par Roland.

FANTOM-8

Utilisez les supports KS-12, KS-10Z ou KS-G8B fabriqués par Roland.



L'illustration s'applique au FANTOM-8.

1.5 Fonctions de jeu de base

Voir le paragraphe 2.2 ci-dessous pour les fonctions de jeu plus avancées.
Voir le paragraphe 2.3 ci-dessous pour la description détaillée des fonctions de jeu.

1.5.1 SELECTION ET QUICK EDIT D'UN SON : « SCENE » & « TONE » 31
1.5.2 SUPERPOSITION DE « ZONES » : « LAYER » 37
1.5.3 DIVISION DU CLAVIER EN DEUX PARTIES : « SPLIT » 38
1.5.4 COMBINER DES ZONES DE « SPLIT » ET DE « LAYER » (CF. § 2.2.2.4 CI-DESSOUS) 38
1.5.5 TRANSPOSTIONS PAR DEMI-TONS OU PAR OCTAVES 38
1.5.6 JOUER DES ARPEGES 38
1.5.7 JOUER DES ACCORDS : « CHORD MEMORY » 39
1.5.8 SELECTIONNER/JOUER DES « MOTIFS RYTHMIQUES » 39
1.5.9 CHANGER LE TEMPO 39
1.5.10 UTILISATION DES **CURSEURS** ET DES **ENCODEURS** 40
1.5.11 UTILISATION RAPIDE DES EFFETS ET FONCTIONS DE JEU 40
1.5.12 CHANGER LE VOLUME DE PLUSIEURS « ZONES » SIMULTANEMENT : « MOTIONAL PAD » 41

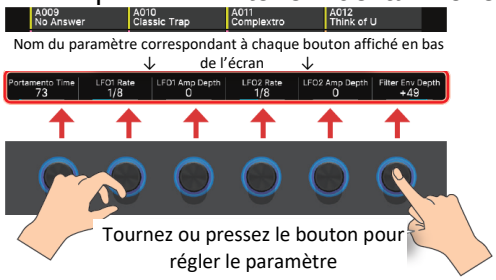
1.5.1 Sélection et Quick Edit d'un son : « Scène » & « Tone »

Un son peut être constitué d'un instrument unique (Tone) ou d'une combinaison de 16 « Tones » en Layer et/ou en Split (un « tone » dans chacune des 16 « zones »).

1.5.1.1 Contrôleurs contextuels sous l'écran [E1]-[E6] : « Quick Edit » 31
1.5.1.2 Sélection de « Scène » 32
1.5.1.3 Sélection de « Tone » 34

1.5.1.1 Contrôleurs contextuels sous l'écran [E1]-[E6] : « Quick Edit »

Dans l'écran « SCENE SELECT », mais aussi dans l'écran « ZONE VIEW » c'est-à-dire dans toutes les situations où un « tone » peut être joué, les **contrôleurs contextuels** sous l'écran (E1-E6) permettent d'éditer en temps réel le « tone » de la « zone courante ».



- ✓ Ces 6 contrôleurs **[E1]-[E6],** donnent accès à 6 paramètres affichés en bas de l'écran qui dépendent du type de « tone »
- ✓ Ils s'utilisent par rotation et/ou pression selon les paramètres,
- ✓ Ces opérations d'édition rapide permettent d'éditer des paramètres de « tone » de la « zone courante » uniquement.
  De plus, si le type de sonorité est « Drum », ils modifient les paramètres de l'élément de « Drum Kit » déterminé par la touche du clavier pressée

NB : Pour l'édition des autres paramètres de « tone » voir la description du menu « TONE EDIT » paragraphe 2.4.2 ci-dessous. En effet les 6 contrôleurs **[E1]-[E6]** donnent seulement accès à une sélection de 6 des paramètres parmi tous les paramètres existants pour chaque type de « tone ».

Voir § 2.3.5.6 ci-dessous pour le contrôle en temps réel des « tones » de TYPE SN-A.

1.5.1.2 Sélection de « Scène »

1.5.1.2.1 Sélectionner une « scène » 32
1.5.1.2.2 Fonctions de recherche de « Scène » (depuis Firmware 1.1) 32

1.5.1.2.1 Sélectionner une « scène »



➢ 1. Appuyez sur le bouton « SCENE » **SELECT** pour ouvrir l'écran « SCENE SELECT »





➢ 2. Touchez une icône des 16 « scènes » affichées sous forme de grille 4 x 4 à l'écran, pour sélectionner la « scène » souhaitée qui passe alors en surbrillance

- Touchez une des icônes ◀/▶ à gauche/droite de l'écran, pour faire défiler les « Scènes » par « groupe » de 16.

La méthode décrite ci-dessus permet de naviguer séquentiellement dans les 512 « scènes », au travers des 4 banques A-D de 128 « scènes » chacune (chaque scène étant identifiée par la lettre de banque et le numéro dans la banque). Mais il est évidemment possible de sélectionner une banque pour afficher sa première page, par une méthode décrite ci-dessous.

BANK A: A001–A128 BANK B: B001–B128 BANK C: C001–C128 BANK D: D001–D128



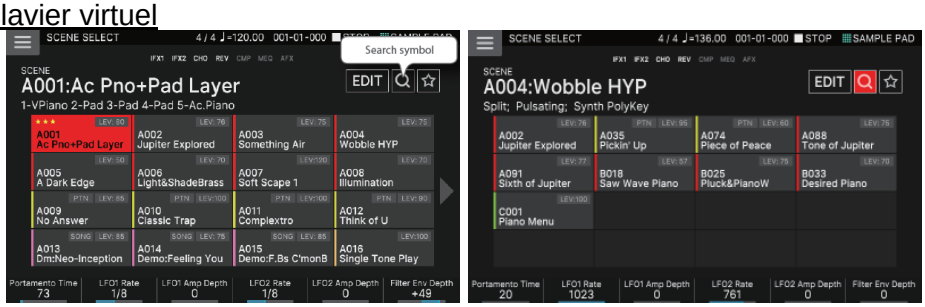
Sélectionner une « Banque de Scènes »

- En pressant le bouton **ENTER** pour afficher l'écran « BANK SELECT »
- Ou en tapant 2 fois sur le nom de scène à l'écran et en utilisant le bouton **[E1]**

1.5.1.2.2 Fonctions de recherche de « Scène » (depuis Firmware 1.1)

Recherche par le nom

➢ 1. Dans l'écran SCENE SELECT, appuyez sur (icône de recherche) pour afficher le clavier virtuel



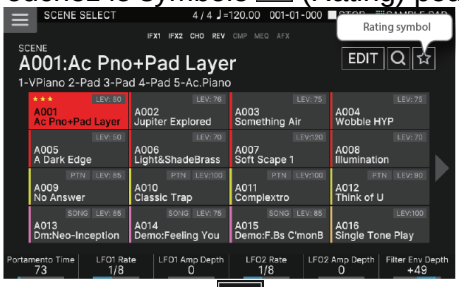
➢ 2. Entrez le texte et sélectionnez **[E6]** « OK » pour afficher uniquement le nom des scènes contenant le texte saisi comme montré sur la copie d'écran ci-dessus

- Appuyez sur le symbole de recherche pour effacer les résultats de recherche.
- Sélectionnez **[E1]** « SONG / PTN » avant la recherche, pour ne rechercher que des scènes comprenant un « morceau » ou un « motif »

Recherche par Notation (Rating)

Vous pouvez attribuer une notation aux scènes pour faciliter leur recherche.

➢ 1. Touchez le symbole ☆ (Rating) pour afficher uniquement les scènes avec notation

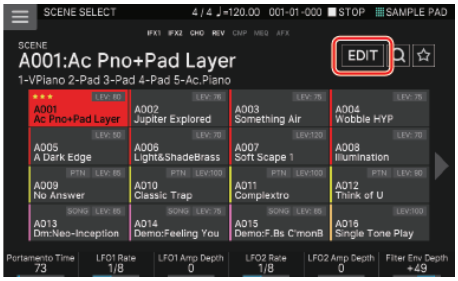




- Appuyez sur l'icône ☆ (Rating) pour effacer les résultats de recherche.

Ajout d'une notation

➢ 1. Dans l'écran « SELECT SCENE », sélectionnez la scène à laquelle vous souhaitez ajouter une notation, puis touchez <EDIT>.



➢ 2. Tournez le bouton « SCENE » **[E4]** pour attribuer une note
La notation va de 1 à 3 étoiles (★★★).

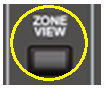
➢ 3. Pressez <Write> pour mémoriser la notation en écrasant la précédente sur la scène en cours, et revenir à l'écran « SELECT SCENE ».

- Si vous décidez de ne pas enregistrer la note, appuyez sur la touche **EXIT**.

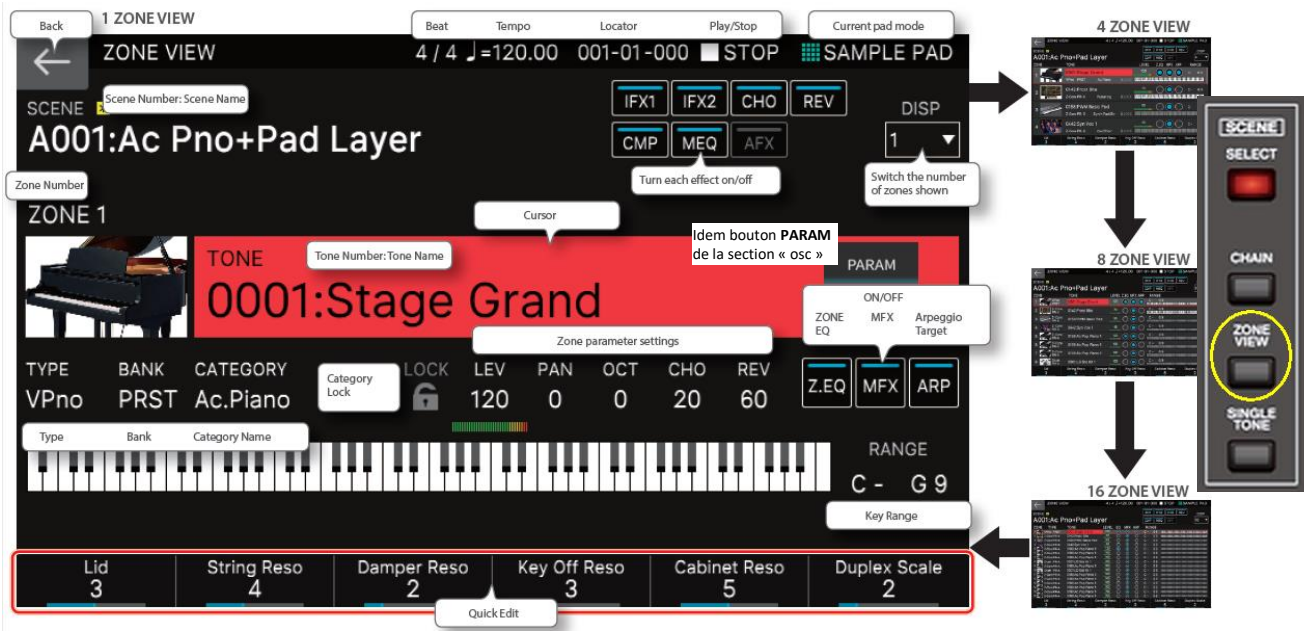
1.5.1.3 Sélection de « Tone »

1.5.1.3.1 Procédure générale de sélection 34
1.5.1.3.2 Verrouiller/Déverouillez la « catégorie » : « Category Lock » 35
1.5.1.3.3 Navigation dans l'écran « TONE LIST » 35
1.5.1.3.4 Fonctions de recherche de « tone » (depuis Firmware 1.5) 36

1.5.1.3.1 Procédure générale de sélection de Tone

- 1. Appuyez sur le bouton « SCENE » **ZONE VIEW** 

pour ouvrir l'écran « ZONE VIEW »
Chaque pression sur le bouton « SCENE » **ZONE VIEW**, change le nombre de « zones » affichées à l'écran



- 2. Appuyez sur un bouton (ZONE) « SELECT » **1–8** pour choisir la « zone courante ».
- Pour sélectionner les « zones » 9–16, utilisez le bouton **ZONE** 1-8/9-16 pour basculer de 1-8 à 9-16, avant d'appuyer sur un bouton (ZONE) « SELECT » **1–8**.

Recherche par « Catégorie » de Tones à l'aide des boutons 1-16

- 3. Pressez un bouton de catégorie **1–16** pour sélectionner la « catégorie » de « tone »
- 4. Sélectionnez « TONE » à l'écran (numéro-nom de Tone) et sélectionnez un « tone » dans la catégorie choisie, en utilisant la molette **VALUE** ou les boutons **INC** / **DEC**



- Pour faciliter la navigation affichez si besoin la « TONE LIST » en pressant le bouton **ENTER**

Recherche à l'aide de l'écran par « Type », « Banque » et « Catégorie »
(Tiré de « FANTOM-6_7_8_v210_eng01_W.pdf »)

- 3. Sélectionnez « TYPE » à l'écran et choisissez le type (VPno, SN-A, SN-AP, SN-EP, MODEL, Z-Core, Drum ou VTW) à l'aide des boutons **VALUE** / **INC** / **DEC** ou du bouton **ENTER** qui affiche la liste comme ci-dessous



- 4. Sélectionnez « BANK » à l'écran et sélectionnez une des banques dans le type choisi précédemment, à l'aide des boutons **INC** / **DEC** ou du bouton **ENTER** qui affiche la liste comme ci-dessous



- 5. Sélectionnez « CATEGORY » à l'écran et sélectionnez une des « catégories » dans le « type » et la « banque » choisis précédemment, à l'aide des boutons **VALUE** / **INC** / **DEC** ou du bouton **ENTER** qui affiche une liste facilitant la navigation
- 6. Sélectionner le champ « TONE » à l'écran (numéro/nom de Tone) et sélectionner un Tone dans le type/banque/catégorie choisis précédemment, en utilisant les boutons **INC** / **DEC**
  Ou avec le bouton **ENTER** qui affiche la « TONE LIST » facilitant la navigation

1.5.1.3.2 Verrouiller/Déverrouiller la « catégorie » : « Category Lock »

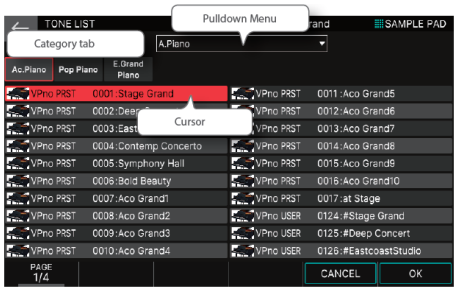
- Déplacez le curseur sur l'icône de verrouillage et réglez là sur « UNLOCK »  à l'aide de la molette **VALUE** ou des boutons **DEC** / **INC**, pour changer d'une catégorie de tone à l'autre.
- Réglez ce paramètre sur « LOCK » 

pour changer de tone dans la catégorie actuelle

1.5.1.3.3 Navigation dans l'écran « TONE LIST »

Vous pouvez accéder à la liste des sons et sélectionner des sons dans cette liste.

- 1. Déplacez le curseur à l'écran sur le numéro-nom de « tone »
- 2. Appuyez sur le bouton **ENTER** pour afficher les « tones » sous forme de liste



- Touchez un onglet de catégorie pour sélectionner une autre catégorie dans le même « groupe de catégories ».
- Utiliser le menu déroulant pour sélectionner une catégorie dans une liste.
- Pressez le bouton « PAGE » (bouton contextuel **E1**) pour changer la page de la catégorie sélectionnée.
- Pressez le bouton **ENTER** ou « OK » (bouton contextuel **E6**) pour confirmer l'opération et revenir à l'écran « ZONE VIEW ».
- Pressez le bouton « CANCEL » (bouton contextuel **E5**) pour annuler l'opération et revenir à la l'écran « ZONE VIEW ».

➢ 3. Sélectionnez un « tone »

➢ 4. Pressez le bouton « OK » (bouton contextuel **E6**).
Si vous décidez d'annuler, choisissez « CANCEL » (bouton contextuel **E5**).
Vous revenez à l'écran « ZONE VIEW ».

1.5.1.3.4 Fonctions de recherche de « tone »

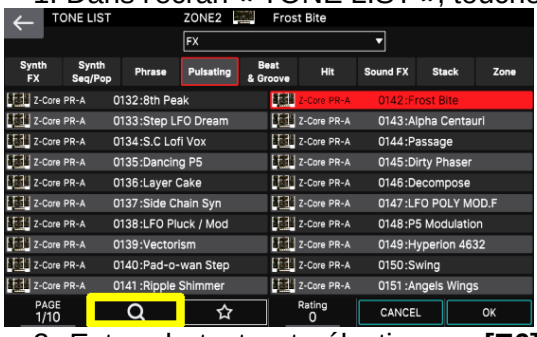
Un « tone » peut être recherché par son « Type » et sa « Banque », mais aussi son « nom » ou sa « notation » (Favoris).

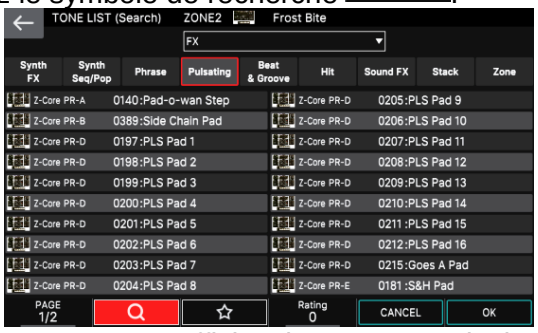
1.5.1.3.4.1 Recherche par le nom de Tone (Firmware 1.5) 36
1.5.1.3.4.2 Recherche par Notation de Tone (Favoris) (Firmware 1.5) 37

1.5.1.3.4.1 Recherche par le nom de Tone (Firmware 1.5)

Vous pouvez entrer une chaîne de texte à rechercher de « tones ».

➢ 1. Dans l'écran « TONE LIST », touchez le symbole de recherche .





➢ 2. Entrez le texte et sélectionnez **[E6]** « OK » pour afficher les « tones » incluant la chaîne de texte saisie dans la catégorie choisie (voir copie d'écran ci-dessus à droite).

- Appuyez sur le symbole de recherche pour effacer les résultats de recherche.

NB :

✓ Si vous sélectionnez une autre catégorie (par l'onglet de catégorie ou le menu déroulant), une autre recherche se fait sur les « tones » dans la catégorie sélectionnée.

✓ Sélectionnez « All category » pour ne pas filtrer selon la catégorie.

A propos de l'affichage de la liste des « Tones » (depuis Firmware 1.1)

- Dans l'écran « SCENE SELECT » vous pouvez afficher une liste des « tones » pour la « zone » sélectionnée en appuyant 2 fois sur l'une des catégories de tone **1 - 16** (A partir de la version 1.10 du Firmware)
- D'une façon générale on peut accéder à une liste en pressant 2 fois sur un nom de « tone » ou un autre paramètre dans l'écran.

1.5.1.3.4.2 Recherche par Notation de Tone (Favoris) (Firmware 1.5)

L'attribution d'une notation permet marquer les « tones » favoris.

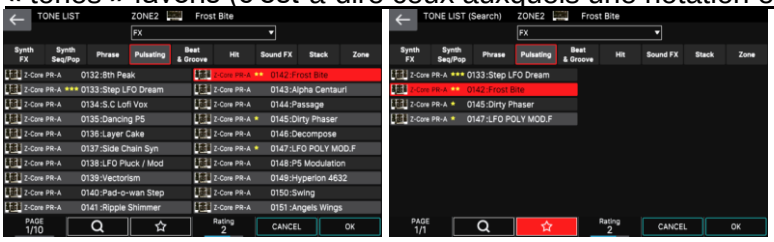
Ajout d'une notation

➢ 1. Dans l'écran « TONE LIST », sélectionnez le « tone » auquel attribuer une notation.
➢ 2. Tournez le bouton **[E4]** « Note Tone » pour attribuer 1 à 3 étoiles (★-★★★).
La notation est automatiquement enregistrée lorsque vous quittez l'écran « TONE LIST ».

NOTE : Même si une notation est attribuée, les « tones » qui ne peuvent être sélectionnés que pour des « zones » spécifiques, comme les « tones » V-Piano, n'apparaîtront pas dans les résultats de recherche, sauf si la « zone courante » utilise le « tone » approprié.

Recherche de « tones » selon la notation

➢ 1. Dans l'écran « TONE LIST », touchez le symbole de notation ☆ pour afficher les « tones » favoris (c'est-à-dire ceux auxquels une notation est attribuée).



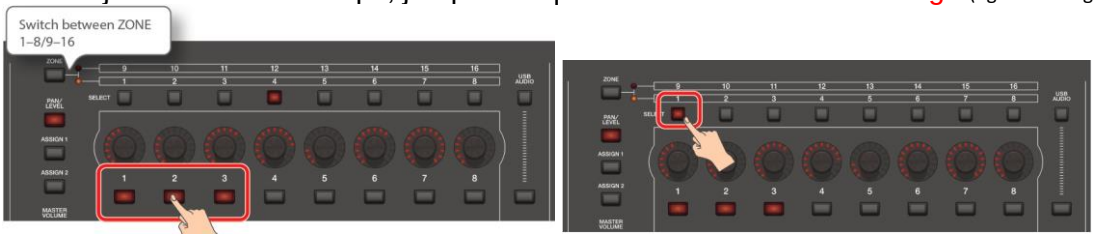
- Appuyez sur le symbole de notation ☆ pour effacer les résultats de recherche.

NB :

✓ Si vous sélectionnez une autre catégorie (par l'onglet de catégorie ou le menu déroulant), une autre recherche se fait sur les « tones » dans la catégorie sélectionnée.
✓ Sélectionnez « All category » pour ne pas filtrer selon la catégorie.

1.5.2 Superposition de « zones » : « Layer »

➢ 1. Appuyez sur le bouton « ZONE » (INT/EXT) **1-8** des « zones » que vous souhaitez faire jouer en même temps, jusqu'à ce que le bouton s'allume en rouge (fig. en bas à gauche)



➢ 2. Parmi les « zones » allumées, appuyez sur le bouton (ZONE) « SELECT » **1-8** d'une « zone » pour la spécifier comme « zone » active (figure en haut à droite)

Lorsque vous jouez au clavier, les « zones » allumées en rouge sonnent en même temps.

NB : Les « zones » dont le bouton « ZONE » (INT/EXT) **1-8** est allumé en vert contrôlent un module de son MIDI externe.

- Pour passer au moteur de son interne, maintenez de nouveau le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur le bouton « ZONE » (INT/EXT) **1-8** correspondant pour allumer le bouton en rouge (réglage INT).

Sélection d'un Tone dans un Layer



➢ Presser **ZONE VIEW** pour afficher l'écran « ZONE VIEW »
➢ Touchez une zone et sélectionnez un Tone pour elle

1.5.3 Division du clavier en deux parties : « Split »

- 1. Appuyez sur le bouton **SPLIT** pour l'allumer.
  La région haute joue le son de la « zone 1 » et la région en dessous du Do médian joue le son de la « zone 4 »
  NB : le bouton **SPLIT** s'allume aussi de lui-même quand on change les « Key Ranges » des « zones », par défaut et cela même si les « Key Range » se chevauchent !
- 2. Pour annuler le partage du clavier, appuyez sur le bouton **SPLIT** pour l'éteindre.
  Lorsque vous annulez le partage, les régions hautes et basses (KEY RANGE) sont réinitialisées à l'étendue totale du clavier

Modification du point de Split

- 1. Tout en maintenant enfoncé le bouton **SPLIT**, appuyez sur la touche voulue pour la définir comme nouveau point de partage qui s'affiche à l'écran
- Lorsque vous relâchez le bouton **SPLIT**, l'écran précédent réapparaît.
  La touche du point de partage se trouve dans la section « ZONE 1 ».

Sélection des 2 Tones à gauche et à droite du Split



- Presser **ZONE VIEW** pour afficher l'écran « ZONE VIEW »
- Touchez une zone et sélectionnez un Tone pour elle

- La fonction « KEY RANGE » permet de spécifier librement la plage de notes pour chaque « zone ».

1.5.4 Combiner des zones de « Split » et de « Layer » (cf. § 2.2.2.4 ci-dessous)

1.5.5 Transpostions par demi-tons ou par octaves

Par demi-tons : Transpose

- 1. Maintenez enfoncé le bouton **TRANSPOSE** et appuyez sur le bouton « OCTAVE » **DOWN** / **UP**.
  Vous pouvez modifier ce réglage dans une plage de -5–+6 demi-tons.
- Pour revenir au réglage d'origine, maintenez enfoncé le bouton **TRANSPOSE** et appuyez sur les boutons « OCTAVE » **DOWN** / **UP** simultanément.

Par octave : Octave

- 1. Appuyez sur le bouton « OCTAVE » **DOWN** / **UP**.
  Vous pouvez modifier ce réglage pour un maximum de ±3 octaves.
- Pour rétablir le réglage d'origine, appuyez sur les boutons « OCTAVE » **DOWN** / **UP** simultanément.

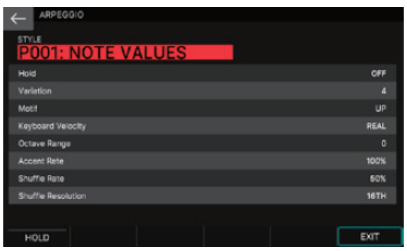
1.5.6 Jouer des arpèges

L'arpégiateur est une fonction qui produit automatiquement un arpège en fonction des touches sur lesquelles vous appuyez. Voir le paragraphe 2.3.1 ci-dessous pour plus d'informations.

- 1. Dans « ZONE VIEW » placez l'ARP sur « ON » pour la « zone » concernée



- 2. Appuyez sur le bouton **ARPEGGIO** pour l'éclairer.



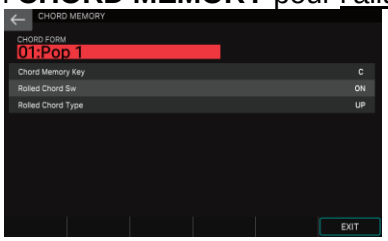
- 3. Jouez un accord sur le clavier.
  Selon les notes de l'accord que vous jouez, la lecture d'un arpège démarre pour les « zones » activées.
- 4. Déplacez le curseur vers « STYLE » et modifiez le style.
  Le jeu de l'arpège change en fonction du style sélectionné.
- 5. Pour désactiver cette fonction, appuyez à nouveau sur le bouton **ARPEGGIO** pour l'éteindre.

NB : Si vous utilisez cette fonction en même temps que la fonction « Chord Memory », vous pouvez facilement jouer divers sons d'arpège d'un seul doigt.

1.5.7 Jouer des accords : « Chord Memory »

La « Chord Memory » est une fonction produisant une forme d'accord préenregistrée lorsque vous jouez une seule note au clavier.

- 1. Appuyez sur le bouton **CHORD MEMORY** pour l'allumer>.



- 2. Jouez au clavier.
  Vous pouvez entendre un accord correspondant à la forme d'accord sélectionnée.
- 3. Déplacez le curseur vers « CHORD FORM » et modifiez la forme de l'accord.
  La manière dont l'accord est joué change.
- 4. Pour désactiver cette fonction, appuyez à nouveau sur le bouton **CHORD MEMORY** pour l'éteindre.

Voir le paragraphe 2.3.2 ci-dessous pour plus d'informations.

1.5.8 Sélectionner/jouer des « Motifs rythmiques »

On peut lire un « motif rythmique » pendant le jeu au clavier.

- 1. Appuyez sur le bouton **RHYTHM PATTERN** pour ouvrir l'écran « RHYTHM PATTERN »



- 2. Déplacez le curseur vers « RHYTHM GROUP ».
- 3. Utilisez la molette **VALUE** pour sélectionner un « groupe rythmique ».
- 4. Touchez <Intro>-<Verse>-<Fill-in>-<Ending> pour sélectionner l'un des « motifs » à jouer dans le « Groupe Rythmique ».
  La lecture du « motif rythmique » démarre.

- Pour l'arrêter, appuyez sur l'icône du « motif rythmique » en cours de lecture.

Voir le paragraphe 2.3.3 ci-dessous pour plus d'informations.

1.5.9 Changer le Tempo

- 1. Appuyez sur le bouton **TEMPO** pour accéder à l'écran « TEMPO »
- 2. Utilisez la molette **VALUE** pour modifier le tempo

- Vous pouvez définir le tempo en appuyant sur le bouton **TEMPO** selon l'intervalle souhaité (tap tempo). Appuyez trois fois ou plus à des intervalles de noires du tempo souhaité.

*1.5.10 Utilisation des **Curseurs** et des **Encodeurs***

➢ 1. Utilisez le bouton **ZONE 1-8/9-16** pour modifier les « zones » (ZONE1–ZONE8/ZONE9–ZONE16) que vous souhaitez contrôler.

➢ 2. Appuyez sur le bouton de sélection de fonction pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez contrôler.

Bouton **PAN/LEVEL**	Les **encodeurs** permettent de régler le panoramique de chaque « zone », et les **curseurs** de régler le volume de chaque « zone »
Bouton **ASSIGN1** Bouton **ASSIGN2**	Les **encodeurs** et les **curseurs** permettent alors de régler les paramètres pré affectés à la « Scène » (ASSIGN1) ou au système (ASSIGN2)

➢ 3. Déplacez les **encodeurs** et les **curseurs** pour modifier le son selon la fonction affectée (par exemple panoramique ou volume)

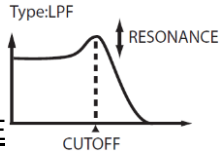
- Pressez les boutons **SHIFT** + **ASSIGN1** ou **ASSIGN2** pour accéder à l'écran de modification dédié à l'affectation des paramètres.
  Pour plus d'informations, reportez-vous au paragraphe 2 ci-dessous (traduction du PDF "Reference Manual").

Voir les paragraphes 2.3.4 et 2.3.5 ci-dessous pour plus d'informations.

1.5.11 Utilisation rapide des effets et fonctions de jeu

Ce paragraphe est un condensé du paragraphe 1.6.3 ci-dessous.

Filter (chaque zone)



- Bouton **FILTER TYPE** pour spécifier le type de filtre
- Encodeur **CUTOFF** pour spécifier la fréquence de coupure de filtre
- Encodeur **RESONANCE** pour spécifier la résonance du filtre
- Bouton **PARAM** pour accéder à l'écran de réglage de filtre « TONE EDIT ZOOM »

OSCillator (chaque zone)

- Encodeur **TYPE** pour spécifier le type OSC
- Encodeur **VALUE** pour effectuer les réglages liés à OSC
- Bouton **PARAM** pour accéder à l'écran de réglage OSC de l'écran « TONE EDIT ZOOM »

Effets de « Tone » (chaque zone)



écran «ZONE VIEW »

- Activer les fonctions/Effets Z.EQ, MFX, ARP en pressant ces icônes, notamment le MultiFX de Tone
  De plus l'arpège doit être lancé en pressant le bouton **ARP** à gauche du clavier
  Régler les fonctions/Effets LEV, PAN, CHO, REV en touchant ces icônes et en utilisant les boutons **DEC** / **INC**, notamment le CHORUS et la REVERB de Tone
- Choisir et régler l'effet MFX, à l'aide des encodeurs « EFFECTS » **TYPE** et **DEPTH** ou du bouton **PARAM**

Effets de « Scène » (toutes les zones)



en haut à droite de l'écran « ZONE VIEW »

- Activez les effets IFX1, IFX2, CHO, REV, CMP, MEQ, AFX en pressant ces icônes, notamment les Effets d'insertion IFX1 et IFX2 qui sont de même type que M(ulti)FX)
  De plus l'effet REVERB peut être activé/désactivé en pressant le bouton **S3** qui lui est assigné par défaut (pas de bouton assigné pour le CHORUS)

- Régler les effets en pressant **SHIFT** + icône ci-dessus IFX1, IFX2, CHO, REV, CMP, MEQ, AFX
  Sélectionnez un des paramètres dans la liste et faite son réglage à l'aide de **[E6]**

Master FX (système entier)

- Presser **SHIFT** + **MASTER FX** pour afficher l'écran « MASTER FX » qui comporte des boutons « EDIT » pour régler M.COMP, M.EQ et T.FX (Total FX)
  ou presser le bouton **MASTER FX** pour ouvrir DIRECTEMENT l'écran « TFX EDIT »

Analog Filter

➢ 1. Appuyez sur le bouton **ANALOG FILTER** pour ouvrir l'écran « Analog Filter »
➢ 2. Utiliser certains **contrôleurs** du panneau droit qui s'allument en rouge, pour éditer DIRECTEMENT certains des paramètres du filtre analogique depuis cet écran
Leur fonction normale est suspendue tant que l'écran « ANALOG FILTER » est affiché

1.5.12 Changer le volume de plusieurs « zones » simultanément : « Motional Pad »

1.5.11.1.1 Utilisation du « Motional Pad » 41
1.5.11.1.2 Edition des paramètres du « Motional Pad » 42

1.5.12.1.1 Utilisation du « Motional Pad »

La fonction « Motional Pad » permet de modifier simultanément le volume de 4 « zones » en faisant glisser le doigt sur l'écran dans 2 dimensions, ce permet des changements complexes.

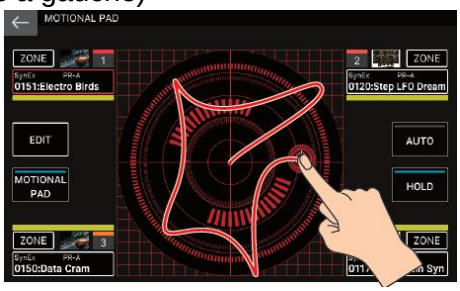
NB : Les paramètres du « Motional Pad » sont enregistrés dans la scène.

- Maintenez la touche **SHIFT** et en appuyant sur le bouton **MOTIONAL PAD** pour accéder à l'écran « MOTIONAL PAD » sans affecter le statut « motional Pad » On/Off.

➢ 1. Appuyez sur le bouton **MOTIONAL PAD** pour ouvrir l'écran « MOTIONAL PAD »
Les numéros des « zones » utilisées avec la fonction « Motional Pad » s'affichent dans les boîtes de numéros de « zone » aux 4 coins de l'écran.

- Pressez un bouton « ZONE » (INT/EXT) **1-8** pour activer/désactiver une zone applicable (cf. copie d'écran ci-dessous à gauche)





<EDIT>	Passe à l'écran d'éditio.
<MOTIONAL PAD>	Commute la fonction "motional Pad" on / off de la même manière que le bouton **MOTIONAL PAD**.
<AUTO>	Le pointeur se déplace automatiquement.
<HOLD>	○ Activé : la dernière position du pointeur est maintenue lorsque vous levez votre doigt de l'écran ○ Désactivé : la position du pointeur est remise à zéro lorsque vous levez votre doigt de l'écran.

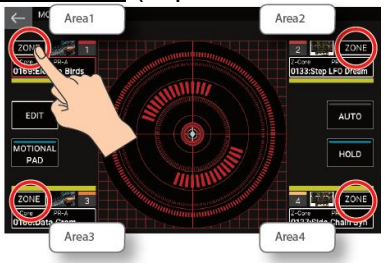
➢ 2. Tout en maintenant une touche faites glisser le cercle (pointeur) au centre de l'écran pour modifier sa position (cf. copie d'écran ci-dessus à droite)
Le volume des 4 « zones » change en temps réel en fonction de la position du pointeur.

1.5.12.1.2 Edition des paramètres du « Motional Pad »

Dans l'écran « MOTIONAL PAD », vous pouvez modifier les zones affectées et les « Switch Tones ».

Modification des « Zones » assignées

- 1. Appuyez sur le bouton **MOTIONAL PAD** pour ouvrir l'écran « MOTIONAL PAD »
- 2. Toucher l'une des zones <ZONE> situés aux 4 coins de l'écran pour ouvrir l'écran « MOTIONAL PAD » (copie d'écran ci-dessous à gauche)



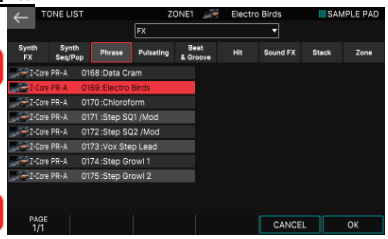


- 3. Toucher le numéro de la « zone » à affecter (copie d'écran ci-dessus à droite)
  L'affectation de zone est modifiée et vous revenez à l'écran « MOTIONAL PAD »

Sélection du « Tone » assigné à une « Zone »

- 1. Appuyez sur le bouton **MOTIONAL PAD** pour ouvrir l'écran « MOTIONAL PAD »
- 2. Toucher l'un des noms de « tones » dans les zones situées dans les 4 coins de l'écran pour ouvrir l'écran « TONE LIST »





- 3. Sélectionnez un « Tone », puis pressez « OK » **[E6]**

Autres paramètres pour « Motional Pad »

- 1. Appuyez sur le bouton **MOTIONAL PAD** pour ouvrir l'écran « MOTIONAL PAD »
- 2. Toucher <EDIT> pour ouvrir l'écran « MOTIONAL PAD EDIT »



- 3. Sélectionnez le paramètre souhaité et modifier sa valeur

Paramètre	Valeur	Explication
Motional Pad Cross Fade Range	0-127	Spécifie l'étendue de mélange entre les "zones" adjacentes
Motional Pad Area 1-4 Min	0-127	Valeur minimale pour la plage variable de chaque "zone"
Motional Pad Area1-4 Max	0-127	Valeur maximale pour la plage variable de chaque "zone"

- 4. Une fois l'édition terminée, pressez « EXIT » **[E6]** pour revenir à l'écran précédent

1.6 Edition du son

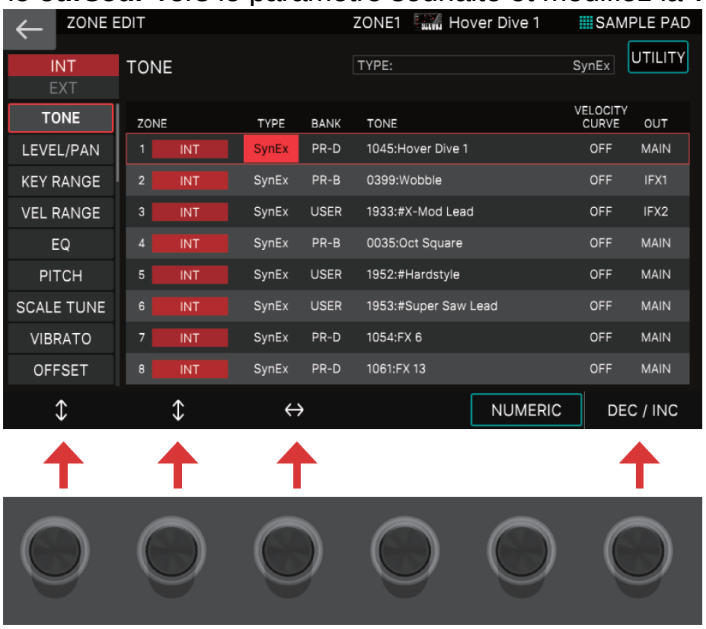
1.6.1 EDITER UNE « ZONE » 43
1.6.2 ÉDITER UN « TONE » 44
1.6.3 ÉDITER LES EFFETS INDIVIDUELS DE « TONE » : MFX 45
1.6.4 SAUVEGARDER UN « TONE » OU UNE « SCENE » 47
1.6.5 ENCHAINER DES « SCENES » DANS UN ORDRE PERSONALISE : « SCENE CHAIN » 48

1.6.1 Editer une « zone »

Chacune des 16 « zones » peut être réglée en volume (Level), égalisation (EQ) et plage de notes (KBD).

NB : Pour l'édition du « tone » et de l'effet de chaque « zone », voir § 1.6.2 & 1.6.3 ci-dessous

- 1. Sélectionnez une « Scène ».
- 2. Appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir l'écran « MENU »
- 3. Touchez « ZONE EDIT » pour ouvrir l'écran « ZONE EDIT »
- 4. Appuyez sur un bouton (ZONE) « SELECT » **1–8** pour choisir la « zone courante ».
- Pour sélectionner une zone 9–16, utilisez le bouton **ZONE 1-8/9-16** pour basculer de 1-8 à 9-16, puis appuyez sur un bouton **1–8**.
- 5. Déplacez le **curseur** vers le paramètre souhaité et modifiez la valeur.



- Vous pouvez utiliser les **encodeurs contextuels** E1–E6 pour faire défiler les onglets, déplacer le **curseur** et modifier directement les paramètres.

Les modifications que vous apportez aux réglages des « zones » sont temporaires. Si vous coupez l'alimentation ou que vous sélectionnez une autre « zone », les modifications seront perdues.

Pour conserver les paramètres modifiés, enregistrez la « Scène » (Cf. § 1.6.4 ci-dessous).

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

1.6.2 Éditer un « tone »

Cette section décrit comment éditer la totalité des paramètres du « tone » d'une « zone », alors que les contrôleurs contextuels **[E1]-[E6]** permettent d'en modifier seulement 6 en temps réel (Cf. § 1.5.1.1 ci-dessus).

- 1. Comme décrit dans la procédure « Sélection d'un « tone » (Cf. § 1.5.1.3 ci-dessus) sélectionnez le « tone » ou la « scène » à modifier.
- 2. Appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir l'écran « MENU »
- 3. Touchez <TONE EDIT> pour ouvrir l'écran « TONE EDIT ZOOM »



- 4. Déplacez le curseur vers le paramètre souhaité et modifiez la valeur.

- Tournez les encodeurs **E1–E6** pour faire défiler les onglets (**E1**) ou éditer les paramètres (**E2-E6**).
- Pressez **E1** pour naviguer entre les différentes rangées de paramètres (ou sélectionner une rangée avec le doigt)
  NB : avant le firmware 3.0, la pression sur E1 avait l'action de SHIFT+E1 ci-dessous
- Pressez **SHIFT** + **E1** pour basculer entre « EDIT PRO » et « EDIT ZOOM » (ou toucher le bouton d'écran en haut à gauche « To PRO » / « To ZOOM ») firmware 3.0

MÉMO

- ✓ L'écran « TONE EDIT ZOOM » varie selon l'onglet sélectionné.
- ✓ Pour une modification plus détaillée, utilisez l'écran « TONE EDIT PRO ».
- ✓ Pour plus d'informations, reportez-vous au paragraphe 2 ci-dessous (traduction du PDF "Reference Manual").
- ✓ Pour plus d'informations sur les paramètres des sons, reportez-vous au PDF « Parameter Guide ».
- ✓ Outre la modification de l'écran « TONE EDIT ZOOM », vous pouvez également modifier un son directement à l'aide des **encodeurs** et **boutons** des sections « OSC », « FILTER » et « ENV/AMP » sitées sur la partie droite du panneau (Cf. § 2.1 ci-dessous).

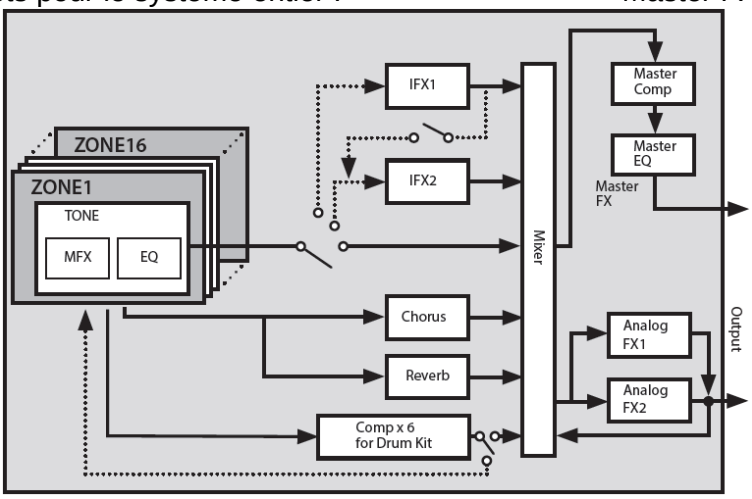


NB : Les modifications que vous apportez aux réglages des sons sont temporaires. Si vous coupez l'alimentation ou que vous sélectionnez un autre son, les modifications sont perdues. Pour conserver les réglages modifiés, enregistrez le son (Cf. § 1.6.4 ci-dessous).

1.6.3 Éditer les effets

Les divers effets comprennent…

- ✓ un effet pour chaque « tone » (incluant le Vocodeur) : MFX (Multi Effets)
- ✓ des effets de « Scène » pour tous les Tones : IFX1, IFX2, Chorus, Reverb
- ✓ et des effets pour le système entier : Master FX



Accéder à l'Edition de TOUS les effets (Tone, Scène, Master FX, Analogique)
Voir « Utilisation rapide des effets » au § 1.5.11 ci-dessus pour un condensé de ce paragraphe.

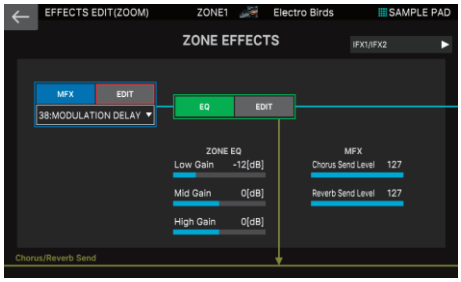
- ➢ 1. Appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir l'écran « MENU ».
- ➢ 2. Touchez <EFFECTS EDIT> pour ouvrir l'écran « EFFECTS EDIT »



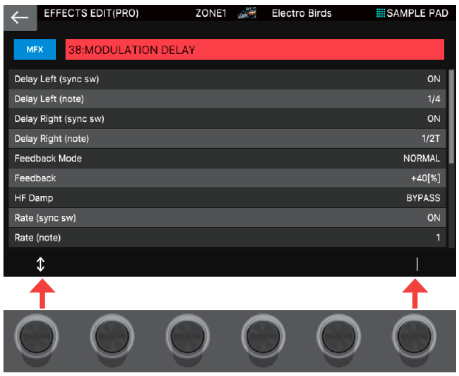
1.6.3.1 Edition des effets individuels de « Tone » : MFX 45
1.6.3.2 Edition des effets de « Scène » : IFX1/2, CHO, REVERB 46
1.6.3.3 Edition def effets de tout le système : Master FX 47
1.6.3.4 Cas particulier du Vocodeur (Cf. § 2.4.3.10 ci-dessous) 47

1.6.3.1 Edition de l'effet individuel de « Tone » : MFX

- ➢ 3. Touchez <MFX> dans l'écran « EFFECTS EDIT » pour activer / désactiver l'effet
- ➢ 4. Dans la section « MFX », touchez <EDIT> pour ouvrir l'écran « EFFECTS EDIT (ZOOM) »



➢ 5. Dans la section « MFX », touchez <EDIT> pour ouvrir l'écran « EFFECT PRO EDIT » pour MFX



➢ 6. Déplacez le curseur vers le paramètre souhaité avec l'encoder **[E1]** et modifiez la valeur avec l'encodeur [**E6]**).

- On peut aussi éditer les effets MFX de Tone en pressant « EFFECTS » **PARAM** puis en choisissant et en réglant un effet avec les encodeurs **TYPE** et **DEPTH**
- On peut assigner les sorties MAIN, I(nsert)FX1/2, SUB1/2 et A(nalog)FX à chacune des zones en pressant **SHIFT** + « EFFECTS » **PARAM** pour afficher l'écran « ZONE OUT ASSIGN »
- Touchez les icônes Z.EQ, MFX ou ARP du groupe 

pour activer ces fonctions/Effets, notamment le MFX
Touchez les autres icônes pour régler chaque fonction/Effet avec les bouton **DEC** / **INC** notamment le CHORUS et la REVERB de Tone

NB : Les modifications des réglages des effets sont temporaires. Si vous coupez l'alimentation ou que vous sélectionnez une autre « Scène » ou un autre « Tone », les modifications seront perdues. Pour conserver les modifications apportées, enregistrez le « Tone », la « Scène » ou les réglages système respectivement.

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

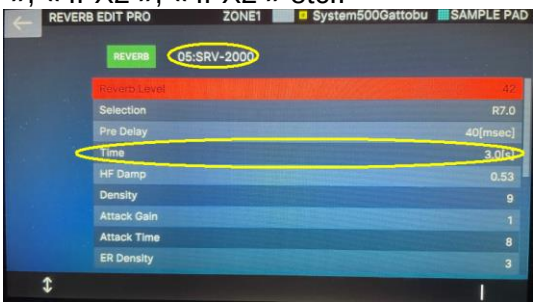
1.6.3.2 Activation/Edition des effets de « Scène » : IFX1/2, CHO, REVERB

➢ 3. Dans l'écran « EFFECTS EDIT » touchez « IFX1 », « IFX2, « CHOR » ou « REVERB » pour activer / désactiver l'item voulu

➢ 4. Dans la section choisie, touchez <EDIT> pour ouvrir l'écran « EDIT » de l'item choisi

- On peut accéder à DIRECTEMENT à l'écran « EDIT » de chaque item depuis l'écran « ZONE VIEW » ou « MIXER », en maintenant **SHIFT** tout en pressant l'icône de l'effet à éditer en haut à droite « CHO », « REV », « IFX2 », « IFX2 » etc..



=>


Pour changer si besoin d'effet pressez son nom (REVERB « 05-SRV-200 » dans cet exemple) et pressez **ENTER** pour afficher la liste des types de REVERB (dans cet exemple) et en sélectionner un
Puis sélectionnez un des paramètres dans la liste (« Time » dans cet exemple) et faites son réglage à l'aide de **[E6]**

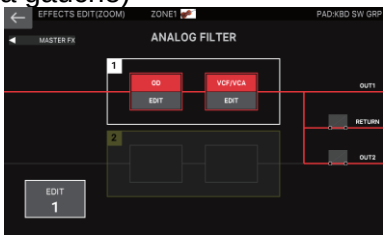
1.6.3.3 Activation/Edition des effets de tout le système : Master FX

- 3. Dans l'écran « EFFECTS EDIT » touchez « M.COMP », « M.EX, ou « T.FX » pour activer / désactiver l'item voulu (T(otal)FX peut contenir les même effets que MFX)
- 4. Touchez « EDIT » de la section choisie pour ouvrir l'écran « EDIT » de l'item choisi

- On peut aussi presser **SHIFT** + **MASTER FX** pour afficher l'écran « MASTER FX » qui donne accès à « EDIT » pour M.COMP, M.EQ et T.FX
  ou presser le bouton **MASTER FX** pour ouvrir DIRECTEMENT l'écran « TFX EDIT »

1.6.3.4 Activation/Edition du filtre analogique

- 1. Appuyez sur le bouton **ANALOG FILTER** pour ouvrir l'écran « Analog Filter » (ci-dessous à gauche)



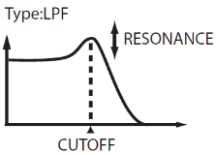


- 2. Touchez un des boutons <EDIT> pour ouvrir un écran d'édition (exemple ci-dessus à droite)
- 3. Déplacez le curseur vers le paramètre souhaité et modifiez la valeur.
  - Section « OVERDRIVE » : Réglage de la quantité de distorsion.
  - Section « FILTER » : Sélection et réglage de 5 types de Filtre analogique

- On peut également utiliser certains **contrôleurs** du panneau droit qui s'allument en rouge, pour éditer DIRECTEMENT certains des paramètres du filtre analogique depuis l'écran « ANALOG FILTER »
  Leur fonction normale est suspendue tant que l'écran « ANALOG FILTER » est affiché

Voir le paragraphe 2.4.3.4 ci-dessous pour plus d'informations.

1.6.3.5 Activation/Réglage de « FILTER »



- Bouton **FILTER TYPE** pour spécifier le type de filtre
- Encodeur **CUTOFF** pour spécifier la fréquence de coupure de filtre
- Encodeur **RESONANCE** pour spécifier la résonance du filtre
- Bouton **PARAM** pour accéder à l'écran de réglage de filtre « TONE EDIT ZOOM »

1.6.3.6 Activation/Réglage de « OSC »

- Encodeur **TYPE** pour spécifier le type OSC
- Encodeur **VALUE** pour effectuer les réglages liés à OSC
- Bouton **PARAM** pour accéder à l'écran de réglage OSC de l'écran « TONE EDIT ZOOM »

1.6.3.7 Cas particulier du Vocodeur (Cf. § 2.4.3.13 ci-dessous)

Voir le paragraphe § 2.4.3.13 ci-dessous

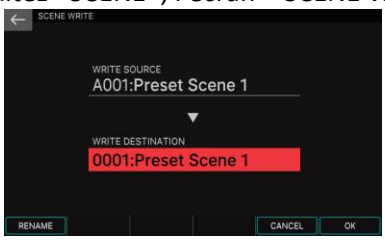
1.6.4 Sauvegarder un « Tone » ou une « Scène »

Les réglages de « zone » et de son modifiés, ainsi que les données enregistrées, sont temporaires. Ils seront perdus si vous mettez l'appareil hors tension ou que vous sélectionnez

une autre « Scène » ou un autre « Tone ». Si vous souhaitez conserver les réglages que vous modifiez ou les données enregistrées, enregistrez-les comme suit.

NB : Lors de l'enregistrement, les données existantes dans l'emplacement de destination sont écrasées.

- 1. Appuyez sur le bouton **WRITE** pour ouvrir l'écran « WRITE MENU »
- 2. Choisissez entre « TONE » ou « SCENE » pour afficher l'écran suivant (on ne parle pas ici des autres items « RYTHM PATTERN GROUP » et « SYSTEM »)
  Par exemple, si vous souhaitez <SCENE>, l'écran « SCENE WRITE » s'affiche.

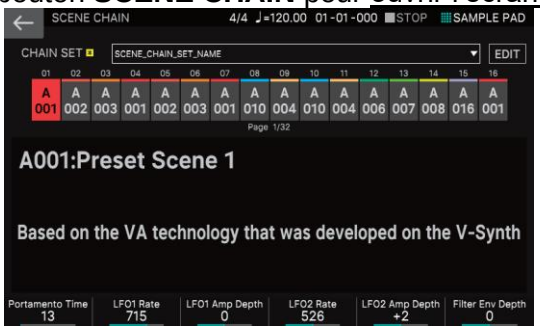


- 3. Pour modifier le nom, touchez <Rename> et modifiez le nom.
- Après avoir modifié le nom, touchez <OK> pour fermer la fenêtre.
- 4. Utilisez la molette **VALUE** ou les boutons **INC** pour sélectionner l'emplacement cible
- 5. Touchez <OK> pour afficher le message de confirmation
- 6. Touchez <OK> pour mémoriser les données ou <CANCEL> pour annuler

1.6.5 Enchainer des « Scènes » dans un ordre personnalisé : « SCENE CHAIN »

Utilisez la fonction « SCENE CHAIN » pour rappeler des « Scènes » dans l'ordre des « morceaux » que vous allez jouer en live.
Une « chaîne de scènes » vous permet de spécifier l'ordre souhaité des « scènes » que vous utiliserez, sans changer les numéros des « scènes » elles-mêmes. Vous pouvez enregistrer l'ordre des « scènes » sous forme « Chain Set », et en changeant de « Chain Set » vous pouvez modifier l'ordre des « scènes ».

- 1. Appuyez sur le bouton **SCENE CHAIN** pour ouvrir l'écran « SCENE CHAIN »



- 2. Touchez le nom « CHAIN SET » et changez de « Chain Set ».
  Un ensemble de chaîne vous permet d'enregistrer l'ordre des « scènes ». C'est un moyen pratique d'organiser les sons dans l'ordre dans lequel vous allez les jouer.
- 3. Appuyez sur un bouton de catégorie de son **1–16** pour sélectionner un son.
  Les 16 « scènes » disposées à l'horizontale sur l'écran correspondent aux boutons de catégorie de son **1–16**.

- Vous pouvez également sélectionner une « scène » en touchant directement une icône de « Scène » à l'écran.
- En touchant l'icône K (J) située sur le bord gauche ou droit des icônes de « Scène », vous pouvez sélectionner les 16 « scènes » précédentes/suivantes.

1.7 Échantillonneur : SAMPLER

La fonctionnalité Sampler permet d'effectuer un enregistrement audio (« sample », c'est à dire échantillon) du son de votre clavier ou du son entré depuis un appareil audio ou un microphone.

Ce paragraphe démarrage n'aborde que la fonction de lecture d'un échantillon affecté à un **pad**. Les fonctions Sampling étendues sont décrites au paragraphe 2.5 ci-dessous.

1.7.1 LECTURE DES ECHANTILLONS DES PADS 49
1.7.2 FONCTIONS MULTIPLES DES **PADS : PAD MODE** 51
1.7.3 SUPPRESSION D'UN ECHANTILLON (DELETE) 51
1.7.4 ÉCHANTILLONNAGE (CF. CF. § 2.5.2 CI-DESSOUS) 51
1.7.5 EDITER UN ECHANTILLON (CF. § 2.5.3 CI-DESSOUS) 51

1.7.1 Lecture des échantillons des Pads

NB : la lecture d'échantillon ne dispose ni de PAUSE ni de retour/avance rapide.

1.7.1.1 Lancement d'échantillons avec les **pads** 49
1.7.1.2 Lecture d'un échantillon en continu : **HOLD** 49
1.7.1.3 Changement de banques : **BANK** 50
1.7.1.4 Déplacer/copier des échantillons : **CLIP BOARD** 50
1.7.1.5 Informations & opérations sur les échantillons: Ecran « SAMPLE PAD » 50

*1.7.1.1 Lancement d'échantillons avec les **pads***

Cette section explique comment utiliser les pads **1–16** pour lire les sons échantillonnés (fonction « Sample Pad »).
Par avance, sélectionnez le mode « SAMPLE PAD » comme décrit dans « Affectation de fonctions pratiques aux **pads** (PAD MODE) » (Cf. § 1.7.1.4 ci-dessous).

- 1. Appuyez sur un pad **1–16** pour lancer la lecture de l'échantillon
  Vous pouvez appuyer sur plusieurs **pads** pour les lire simultanément.



*1.7.1.2 Lecture d'un échantillon en continu : **HOLD***

- 1. Tout en maintenant un **pad** enfoncé, appuyez sur le bouton **HOLD** pour lancer la lecture
  La lecture de l'échantillon se poursuit même après que vous avez relâché le **pad**.



- Pour arrêter l'échantillon, appuyez à nouveau sur le **pad**
  La reprise est impossible, le prochain déclenchement jouera à partir du début

*1.7.1.3 Changement de banques : **BANK***

Les échantillons sont affectés à 4 banques par unité de 16 échantillons. Lorsque vous changez de banques, les échantillons affectés à chaque **pad** changeront également.

- 1. Appuyez sur le bouton **BANK**.
- 2. Appuyez sur un pad **1–4** ou sur l'**écran** pour sélectionner une banque

En cas de notes coincées

- Appuyez 4 fois sur le bouton **HOLD** à un rythme rapide pour arrêter tous les sons joués par les **pads**

*1.7.1.4 Déplacer/copier des échantillons : **CLIP BOARD***

Vous pouvez déplacer ou copier un échantillon sur un autre **pad**.

Déplacer un échantillon

- 1. Exercez un appui prolongé sur le **pad** de l'échantillon que vous souhaitez déplacer, et appuyez sur le bouton **CLIP BOARD**.



- 2. Maintenez enfoncé le bouton **CLIP BOARD** et appuyez sur le **pad** cible du déplacement pour déplacer l'échantillon

- S'il y a un échantillon dans le **pad** cible, le message « Overwrite OK ? » s'affiche. Appuyez sur le bouton **ENTER** pour écraser, ou sur le bouton **EXIT** pour annuler.

Copier un échantillon

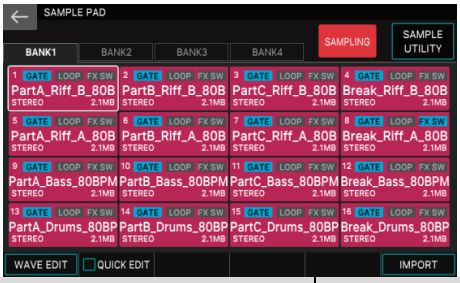
- 1. Exercez un appui prolongé sur le **pad** de l'échantillon que vous souhaitez copier et sur le bouton **SHIFT**, puis appuyez sur le bouton **CLIP BOARD**.
- 2. Maintenez enfoncé le bouton **CLIP BOARD** et appuyez sur le **pad** cible de la copie pour effectuer la copie de l'échantillon.

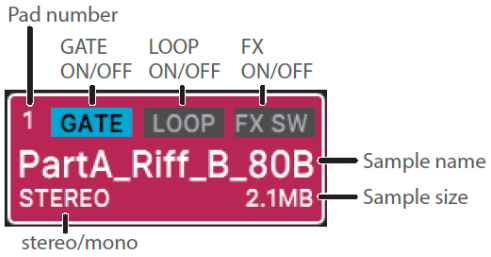
- S'il y a un échantillon dans le **pad** cible, le message « Overwrite OK? » s'affiche. Appuyez sur le bouton **ENTER** pour écraser, ou sur le bouton **EXIT** pour annuler.

1.7.1.5 Informations & opérations sur les échantillons : Ecran « SAMPLE PAD »

Dans l'écran « SAMPLE PAD », vous pouvez afficher des informations sur la banque actuellement sélectionnée et les échantillons attribués à chaque **pad** de cette banque.

- Maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour ouvrir l'écran « SAMPLE PAD »





Menu	Explication
Bouton [E1] « WAVE EDIT »	Accède à l'écran « WAVE EDIT » (§ 2.5.3.8.2 ci-dessous)
Bouton [E2] « QUICK EDIT »	Accède à l'écran « QUICK EDIT » (§ 2.5.3.8.1 ci-dessous)
Bouton [E6] « IMPORT »	Accède à l'écran « IMPORT » (§ 2.5.3.4 ci-dessous)
<BANK1–4>	Change de banque de Pads (1.7.1.3 ci-dessus)
<SAMPLING>	Accède à l'écran « SAMPLING STANDBY » (§ 1.7.4 ci-dessous)
<SAMPLE UTILITY>	Accède à l'écran « SAMPLE UTILITY » (§ 2.5.3.8.3 ci-dessous)
Paramètre (upgrade EX) PAD SAMPLER LEV (0-127)	Spécifie le niveau de lecture de l'échantillon commun à tous Pads

*1.7.2 Fonctions multiples des **pads : PAD MODE***

Les 16 **pads**, qui jouent par défaut des échantillons audio, peuvent se voir affecter d'autres fonctions comme la sélection de « scènes » ou la lecture du Séquenceur.

Pour plus d'informations sur chaque fonction, reportez-vous au § 2.6 ci-dessous.

- 1. Appuyez sur le bouton **PAD MODE**.
- 2. Appuyez sur un **pad 1–16** pour sélectionner une fonction.
  Un écran de réglage s'affiche selon la fonction sélectionnée.

1.7.3 Suppression d'un échantillon (Delete)

- 1. Maintenez enfoncé le bouton **SHIFT** et appuyez sur le bouton **PAD MODE** pour ouvrir l'écran « SAMPLE PAD ». (Cf. copie d'écran plus haut)
- 2. Appuyez sur un **pad** pour sélectionner l'échantillon à supprimer.
- 3. Touchez <SAMPLE UTILITY>.
- 4. Touchez <DELETE> pour afficher un message de confirmation
  Pour annuler, touchez <CANCEL>.
- 5. Touchez <OK> pour exécuter la suppression

1.7.4 Échantillonnage (Cf. § 2.5.3.1 ci-dessous)

Cf. § 2.5.3.1 ci-dessous

1.7.5 Editer un échantillon (Cf. § 2.5.3.8 ci-dessous)

Cf. paragraphe § 2.5.3.8 ci-dessous

1.8 Séquenceur : SEQUENCER

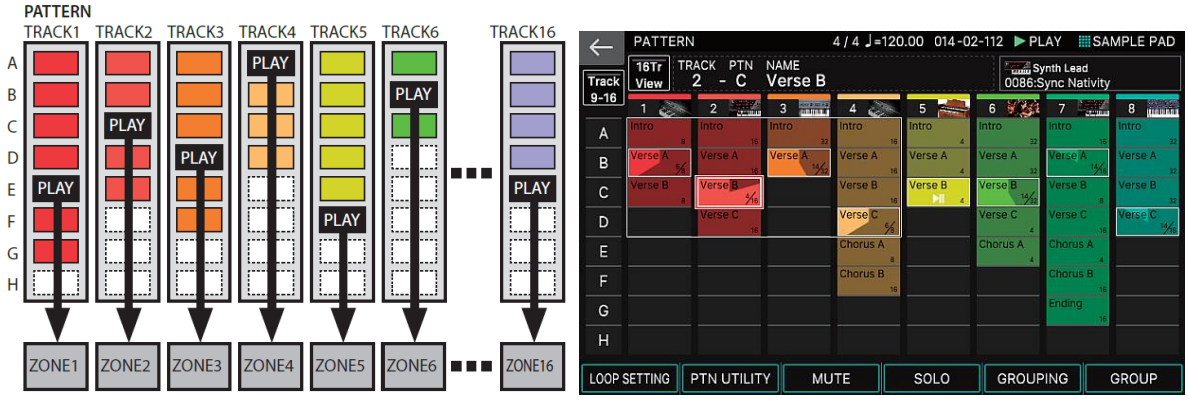
1.8.1 STRUCTURE DU SEQUENCEUR 52
1.8.2 UTILISATION DU SEQUENCEUR 53
1.8.3 FLUX DE PRODUCTION DU MORCEAU (CF. § 2.7.3 CI-DESSOUS) 56
1.8.4 ENREGISTREMENT D'UN « MOTIF » 56
1.8.5 CREATION D'UN « GROUPE » 62
1.8.6 CREATION D'UN « MORCEAU » 63

1.8.1 Structure du séquenceur

« Motif »

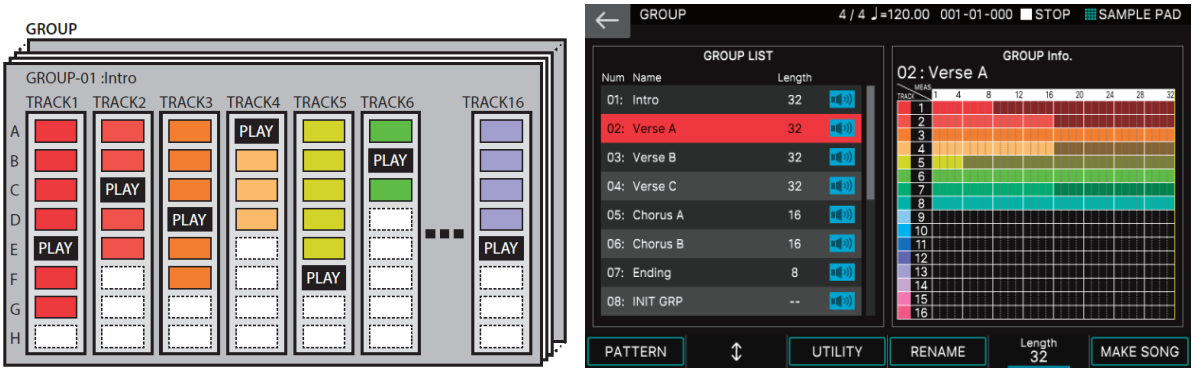
Le séquenceur de cet appareil vous permet d'enregistrer et de lire des données en utilisant les 16 « pistes » correspondant aux « zones ».

- ✓ Chaque « piste » peut contenir jusqu'à 8 « motifs » appelées « Variations »
- ✓ Pour chaque « piste », vous pouvez changer de « motif » pendant la lecture (comme un Clip Ableton)
- ✓ Chaque « motif » peut comporter jusqu'à 64 mesures (32 avant la version 3 du firmware) et être lu sous forme de boucle de la longueur spécifiée pour chaque « motif ».



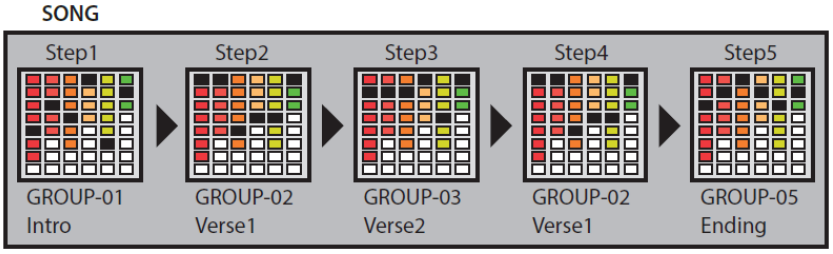
« Groupe »

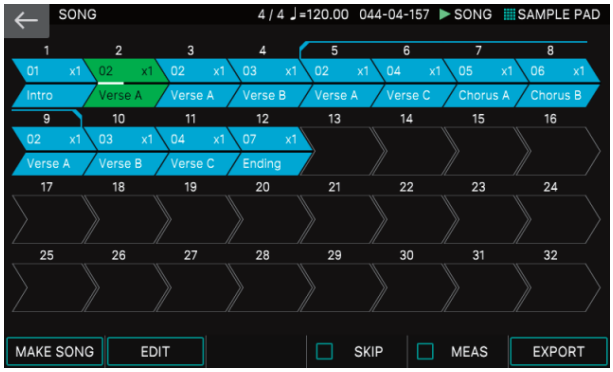
La combinaison de « motifs » créés pour chaque piste est appelée un « groupe ». Vous pouvez créer des « groupes » tels que « Intro », « Verse » et « Fill » correspondant à chaque section de votre « morceau ».



« Morceau »

Les « groupes » que vous créez peuvent être organisés dans un ordre appelé « song » (morceau). Vous pouvez spécifier une boucle (LOOP) pour les « groupes » individuels ou pour tout le « morceau ».





MÉMO

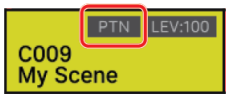
Les « motifs », « groupes » et « morceaux » sont tous enregistrés pour chaque « scène ».

1.8.2 Utilisation du séquenceur

1.8.2.1 Lecture d'un « motif » 53
1.8.2.2 Lecture d'un « groupe » 55
1.8.2.3 Lecture d'un « morceau » 55

1.8.2.1 Lecture d'un « motif »

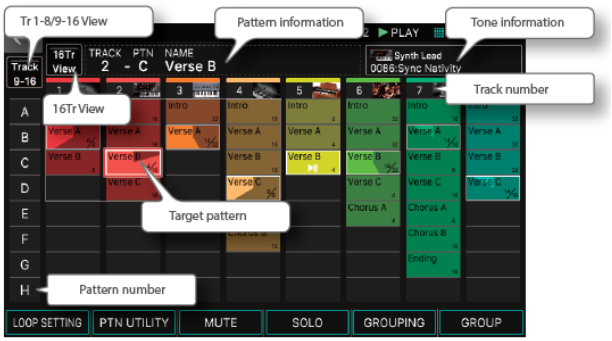
- 1. Sélectionnez une « Scène »



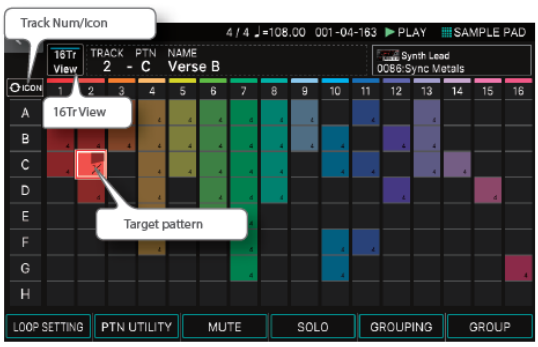
Les « scènes » dans lesquelles des « motifs » ont été créés ont une indication « PTN », comme indiqué ci-contre.

- 2. Appuyez sur le bouton **PATTERN** pour ouvrir l'écran « PATTERN »

8Tr View



16Tr View



Une « case de motif » dans laquelle une phrase est enregistrée s'affiche en couleur.

Dans l'écran « PATTERN », vous pouvez utiliser les fonctions suivantes

Menu	Explication
Bouton [E1] LOOP SETTING	Ouvre l'écran « LOOP SETTING »
Bouton [E2] PTN UTILITY	Ouvre l'écran « PTN UTILITY »
Bouton [E3] MUTE	Ouvre l'écran « MUTE »
Bouton [E4] SOLO	Ouvre l'écran « SOLO »
Bouton [E5] GROUPING	Ouvre l'écran « GROUPING »
Bouton [E6] GROUP	Ouvre l'écran « GROUP »
<Tr 1-8 / 9-16 View>	Change les pistes affichées (pistes 1-8 / 9-16)
<16Tr View>	Cette option affiche les 16 pistes en un seul écran
<Numéro de piste / Icône d'instrument>	Change les informations affichées (numéro de piste ou icône de l'instrument) lorsque la vue « 16Tr » est affichée

Mode « Attente d'enregistrement »

- Si vous appuyez longuement sur la « case de motif » d'une piste déjà enregistrée, elle passe en mode d'attente d'enregistrement
  Il ne peut y avoir qu'une seule « case de motif » pour chaque piste en mode d'attente d'enregistrement.

	Vide
	Données présentes (Sélectionnable par couleur)
	Données présentes Loop Sw OFF
	Données présentes Lecture en veille
	Données présentes La mesure 1 sur 4 est en cours de lecture

➢ 3. Pressez le bouton ► (PLAY) pour lancer la lecture de « motif » pour toutes les pistes en attente d'enregistrement

- Pour lancer sa lecture du seul « motif » à l'arrêt ciblé touchez la « case de motif »
  Ou encore pressez les boutons **SHIFT** + ► (PLAY) (firmware 1.1)
- Touchez directement une « case de motif » colorée à l'écran, pour changer de « motif » pour toutes les pistes

➢ 4. Si vous appuyez sur le bouton ■ (STOP), pour arrêter la lecture de « motifs » pour toutes les pistes.

- Pour arrêter la lecture d'un seul « motif » en cours de lecture touchez la « case de motif »
  Ou encore pressez les boutons **SHIFT** + ■ (STOP) (firmware 1.1)

➢ 5. Si vous changez ou arrêtez/démarrez les « motifs » alors qu'un autre « motif » est en cours de lecture, le changement se produit automatiquement aux limites de mesure de l'autre « motif » en cours de lecture.

- Il est également possible de déclencher les motifs de séquence avec les **Pads** au lieu de l'écran (plus pratique que l'écran en live)
  Voir les « Pad Modes » PATTERN PLAY et VARIATION PLAY aux paragraphes 2.6.11 et 2.6.12 ci-dessous.

Pour plus de détails voir …
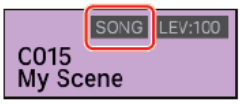
✓ Définition des paramètres de boucle : « LOOP » § 2.7.2.1.2 ci-dessous

- ✓ Réglage du tempo § 2.7.2.1.3 ci-dessous
- ✓ Couper une piste : « MUTE » § 2.7.2.1.4 ci-dessous
- ✓ Solo une piste : « SOLO » § 2.7.2.1.5 ci-dessous

1.8.2.2 Lecture d'un « groupe »

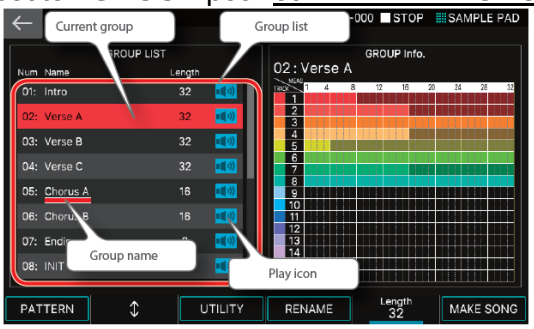
NB : Vous ne pouvez pas utiliser la lecture de groupe pendant la lecture normale d'un motif. Arrêtez d'abord le motif, puis appuyez sur le pad.

- ➢ 1. Sélectionnez une « Scène »



Les « scènes » dans lesquelles un « morceau » est créée ont une indication « SONG » comme indiqué dans l'illustration

- ➢ 2. Appuyez sur le bouton **GROUP** pour ouvrir l'écran « GROUP »



Le « groupe » actuellement sélectionné (groupe actuel) est indiqué par le curseur.
À droite de l'écran, la longueur du « motif » s'affiche pour chaque piste du « groupe » actuel, et vous pouvez utiliser l'encodeur **E5** pour spécifier le nombre de mesures pour le « groupe ».

- ➢ 3. Appuyez sur le bouton ► (PLAY) pour lancer la lecture du « groupe actuel ».



Vous pouvez également jouer un « groupe » en touchant son icône de lecture dans la liste des « groupes ».
Pendant la lecture, l'écran « GROUP PREVIEW » apparaît. Comme pour l'écran « PTN », l'écran « GROUP PREVIEW » affiche la partie actuelle de chaque piste en un coup d'œil.

- ➢ 4. Pour arrêter la lecture, appuyez sur le bouton ■ (STOP) ou en touchant « GROUP PREVIEW ».
- ➢ 5. Pour sélectionner un autre « groupe », appuyez directement sur le nom du « groupe » ou utiliser l'encodeur contextuel **E2**

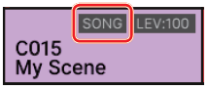
Remarque sur l'option « Group Play » de « Pad Mode »

La lecture d'un groupe peut être lancée à l'aide des pads à condition de choisir le mode de Pad « Group Play » (voir le paragraphe « Pad Mode § 2.6 ci-dessous).

- ✓ Le groupe est lu en utilisant le cycle « Group Length » du groupe.
- ✓ Les couleurs affichées à gauche des noms dans la liste des groupes correspondent aux couleurs utilisées sur les pads.

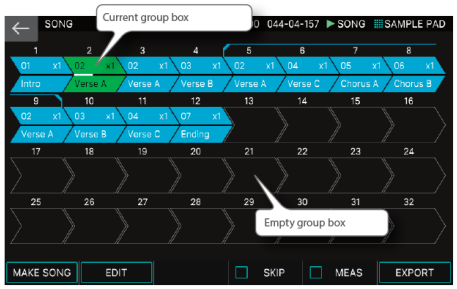
1.8.2.3 Lecture d'un « morceau »

- ➢ 1. Sélectionnez une « Scène »

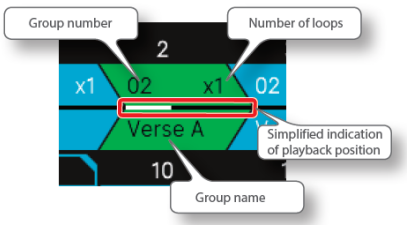


Les « scènes » dans lesquelles un « morceau » est créée ont une indication « SONG » comme indiqué dans l'illustration

- ➢ 2. Appuyez sur le bouton **SONG** pour ouvrir l'écran « SONG »



Une succession de « zones de groupe » s'affiche, avec un numéro qui indique l'ordre de lecture.



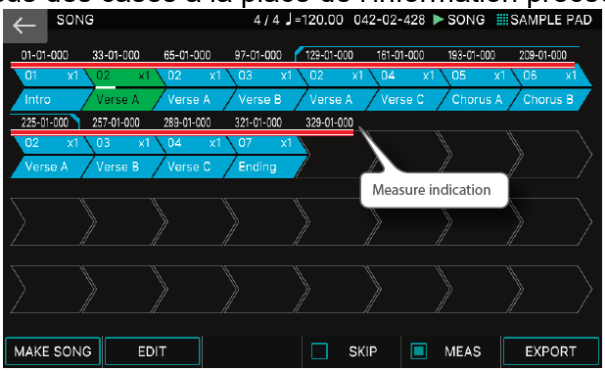
Chaque « zone de groupe » affiche des informations telles que le numéro du « groupe », le nom du « groupe » et le nombre d'occurrences de boucle. Rien ne s'affiche dans une « zone de groupe » vide

- 3. Appuyez sur le bouton ► (PLAY) pour lancer la lecture du « morceau » et des « groupes » selon l'ordre dans lequel ils sont placés.
  Le « groupe » actuellement en cours de lecture (groupe actuel) est indiqué par une « zone de groupe » verte.
- 4. Appuyez sur le bouton ■ (STOP) pour arrêter la lecture.

Afficher la chronologie en termes de mesures

Les numéros indiquant l'ordre de lecture sont affichés au-dessus du champ de « groupe » à l'écran, mais vous pouvez les utiliser pour indiquer la mesure. Visualiser la chronologie en termes de mesures peut rendre la structure du morceau plus facile à comprendre.

- 1. Dans l'écran « SONG », sélectionnez **E5** « MEAS » pour afficher une indication de mesure au-dessus des cases à la place de l'information précédente



1.8.3 Flux de production du morceau (Cf. § 2.7.3 ci-dessous)

Cf. § 2.7.3 ci-dessous

1.8.4 Enregistrement d'un « motif »

Il existe 3 moyens d'enregistrer un « motif ».

Enregistrement en temps réel (Realtime REC)
Créez un « motif » en enregistrant votre performance au clavier et des opérations de contrôleur à mesure que vous les effectuez.

Enregistrement par étapes (Step Rec)
Créez un « motif » en enregistrant votre performance au clavier successivement, une étape à la fois (le terme Step doit se comprendre comme « étapes » et non comme « pas »).

Création de type Step Sequencer (TR-REC)
Cette méthode inspirée des Drum Machine, utilise les boutons TONE CATEGORY **1–16** pour placer des notes de chaque instrument sur les pas voulus. Cette méthode convient notamment à la création de « motifs » de batterie.

NB :

- ✓ Pour l'édition d'un motif déjà enregistré, voir le paragraphe 2.7.4.2 ci-dessous.
- ✓ Pour enregistrer un « motif » avec des données de vélocité haute résolution réglez sur « On » le paramètre « système » « Hi-Res Velocity »
  Les données de vélocité haute résolution (CC # 88) enregistrées par les versions antérieures à 1.10 ne sont pas supportées

1.8.4.1 Préparations pour l'enregistrement 57
1.8.4.2 Enregistrer en temps réel : Realtime REC 58
1.8.4.3 Enregistrer par étapes : Step REC 59
1.8.4.4 Enregistrement de type Step Sequencer : TR-REC 60

1.8.4.1 Préparations pour l'enregistrement

Supprimer au préalable le « motif » existant

Avant d'enregistrer, il est conseillé de supprimer le « motif » existant comme suit.

- ➢ 1. Sélectionnez une « Scène » comme expliqué § 1.5.1.2 ci-dessus.
  NB : Si vous créez un « motif » puis que vous passez à une autre « Scène » ou coupez l'alimentation sans enregistrer la « scène », les données créées sont perdues.
- ➢ 2. Appuyez sur le bouton **PATTERN** pour ouvrir l'écran « PATTERN »
- ➢ 3. Touchez <PTN UTILITY> pour ouvrir l'écran « PATTERN UTILITY »
- ➢ 4. Touchez <DELETE> pour ouvrir l'écran « DELETE MENU »
- ➢ 5. Touchez <DELETE ALL> pour afficher un message de confirmation
- Pour annuler, touchez <CANCEL>.
- ➢ 6. Pour exécuter la suppression, touchez <OK>.
  NB : Les « motifs » supprimés ne peuvent pas être récupérés.

NB : on peut également sélectionner l'une des scènes vides (INITIAL SCENE) de numéro C017 ou suivant.

Sélectionner un « Tone »

Au préalable, il est judicieux de décider de manière générale quels instruments seront affectés à quelles « zones ». (cf. § 1.5.1.3 ci-dessus)

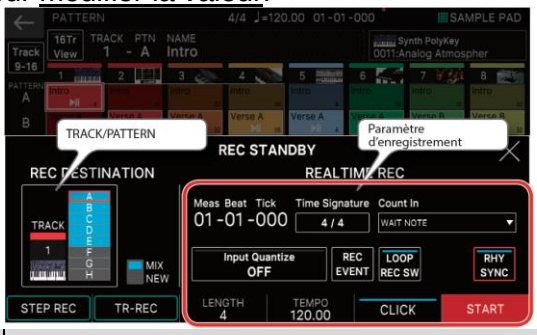
De plus, pour enregistrer des « tones » en « Layers » vous devez également définir les paramètres de « Layer » à l'avance. Vous pouvez par la suite changer le « Tone » sélectionné.

Les boutons de catégorie **1 - 16** facilitent la sélection des tones dans le « Sequencer »
(Firmware 2.0)
Cette fonctionnalité est disponible dans certains écrans comme « PATTERN » (mais pas dans l'écran « TR-REC »).

- Appuyez sur un bouton de catégorie de TONES **1 – 16** pour choisir la catégorie du tone à sélectionner
- Appuyez deux fois sur le même bouton de catégorie pour afficher l'écran « TONE LIST »
- Appuyez à nouveau sur le même bouton de catégorie de tone pour basculer entre les onglets de catégorie dans le même groupe de catégories.

1.8.4.2 Enregistrer en temps réel : Realtime REC

➢ 1. Appuyez sur le bouton ● (REC) pour ouvrir l'écran « REC STANDBY »
➢ 2. Effectuez les réglages d'enregistrement.
Touchez directement les paramètres à l'écran pour les sélectionner, ou utilisez la molette **VALUE** pour modifier la valeur.



Paramètre d'enregistrement	Explication
Count In	Ajoute un décompte lorsque l'enregistrement démarre Spécifiez ce paramètre avant de démarrer l'enregistrement
Time Signature	Spécifie la signature rythmique Peut être spécifié lorsque tous les « motifs » sont vides
Input Quantize	Spécifie la quantification appliquée lors de l'enregistrement
RHY SYNC	Spécifie si le « motif de rythme » actuellement sélectionné est lu automatiquement et est enregistré lorsque vous démarrez l'enregistrement (ON) ou n'est pas enregistré (OFF)
LOOP REC SW	ON : Continuez l'enregistrement même après avoir enregistré les mesures spécifiées par le paramètre Length. OFF : Passez de l'enregistrement à la lecture lorsque vous avez enregistré les mesures spécifiées par le paramètre « Length »
REC EVENT	Sélectionne les données de performance qui seront enregistrées pendant l'enregistrement en temps réel
CLICK	Active/désactive le clic (métronome).
Tempo	Spécifie le tempo
Length	Spécifie la longueur du « motif »
NEW/MIX	Spécifie si on crée un nouvel enregistrement ou un overdub

- Étant donné que toucher <TRACK/PATTERN> vous permet d'accéder à l'écran « PATTERN », utilisez cet écran pour sélectionner la piste (1–16) et le « motif » (A–H) à enregistrer.
  Lorsque vous modifiez la piste cible d'enregistrement, la « zone » lue par la piste se déplace en tandem. (Exemple) Piste 2 : Zone 2 (Bass) Piste 10 : Zone 10 (Drum)
- Après avoir sélectionné une piste et un « motif » dans l'écran « PATTERN », appuyez sur la touche ● (REC) encore une fois.

➢ 3. Appuyez sur le bouton ► (PLAY) pour démarrer l'enregistrement.

- Vous pouvez également démarrer l'enregistrement en touchant <START>.

➢ 4. Jouez au clavier.
Les opérations des commandes et du contrôleur sont également enregistrées.
➢ 5. Appuyez sur le bouton ■ (STOP) pour arrêter l'enregistrement

Une fois l'enregistrement terminé, vous pouvez répéter les étapes 1–5 comme nécessaire pour enregistrer les variations de « motif » sur la même piste ou enregistrer une autre piste.

NB : Si plusieurs zones sont activées le séquenceur créé automatiquement PLUSIEURS PISTES (enregistrement multi pistes en une seule fois).

Si vous créez des « groupes » ou des « morceaux » comme décrit dans la section suivante, il est conseillé de diviser l'enregistrement en plusieurs pistes et de créer plusieurs « motifs » afin de pouvoir les distinguer.

1.8.4.3 Enregistrer par étapes : Step REC

- 1. Appuyez sur le bouton ● (REC) pour ouvrir l'écran « REC STANDBY »
- 2. Touchez <TRACK/PATTERN> pour d'accéder à l'écran « PATTERN » et sélectionner la piste (1–16) et le « motif » (A–H) à enregistrer



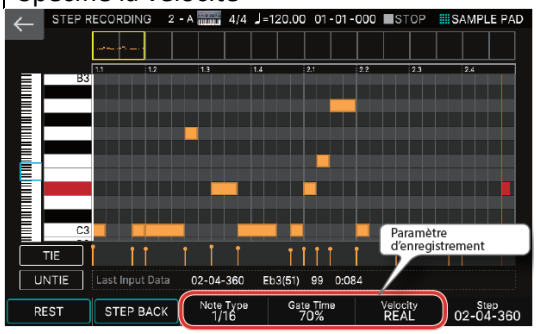
Lorsque vous modifiez la piste cible d'enregistrement, la « zone » lue par la piste se déplace en tandem.

(Exemple) Piste 2 : Zone 2 (Bass)0Piste 10 : Zone 10 (Drum)

- Après avoir sélectionné une piste et un « motif » appuyez sur la touche ● (REC) encore une fois.

- 3. Touchez <STEP REC> pour ouvrir l'écran « STEP RECORDING »
- 4. Spécifiez les paramètres de la note que vous allez entrer.

Note Type	Permet de sélectionner la valeur rythmique des notes que vous entrez
Gate Time	Spécifie la durée de l'effet « Gate »
Velocity	Spécifie la vélocité



- 5. Jouez une touche à la fois.
  La note est enregistrée au pas 1, et la position du pas à l'écran avance automatiquement selon la longueur de la durée du pas.
  Vous pouvez enregistrer un accord en jouant plusieurs notes.
- 6. Répétez l'étape 5 pour enregistrer chaque pas.
- 7. Appuyez sur le bouton **EXIT** pour arrêter l'enregistrement.

MÉMO

- Pour entrer un soupir, touchez <REST>.
- Pour supprimer les données d'un pas, touchez <STEP BACK>.
- Pour entrer une liaison, touchez <TIE>.
- Pour annuler une liaison précédemment entrée, touchez <UNTIE>.
- Pour modifier la position de la mesure à laquelle vous enregistrez, utilisez l'**encodeur** E6.
- En utilisant la barre de défilement du clavier sur le bord gauche de l'écran, vous pouvez déplacer la plage de notes affichée vers le haut ou vers le bas.

- En utilisant la barre de défilement Piano Roll en haut de l'écran, vous pouvez déplacer la « zone » affichée à travers les mesures.

1.8.4.4 Enregistrement de type Step Sequencer : TR-REC

Cette méthode, semblable à celles des séquenceurs de boites à rythme Roland (TR- 808 ou TR-909 vintages ou TR-8 actuelle), consiste à utiliser les boutons TONE CATEGORY **1–16** pour placer une note (ou d'un instrument de Drum kit) sur les 16 pas d'u motif.

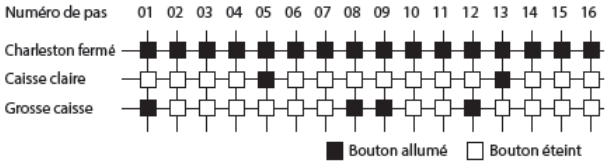
TR-REC est disponible que la phrase soit en cours de lecture ou arrêtée.

Vous pouvez l'utiliser pendant que vous écoutez un rythme que vous avez vous-même créé. Par exemple, pour créer le « motif » de batterie présenté dans la figure 1, vous effectueriez les réglages présentés dans la figure 2.

FIGURE 1
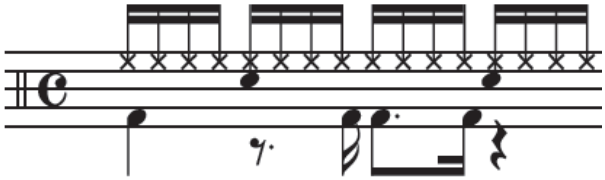


FIGURE 2



Pour la partie « Drum », lorsque vous jouez un instrument sur le clavier, les boutons TONE CATEGORY **1–16** s'allument ou s'éteignent pour indiquer les pas auxquels cet instrument sera entendu.

- Appuyez sur l'un des boutons TONE CATEGORY **1–16** pour activer/désactiver l'instrument sur ce pas (bouton allumé/éteint).

➢ 1. Appuyez sur le bouton ● (REC) pour ouvrir l'écran « REC STANDBY »
➢ 2. Dans <TRACK/PATTERN> pour accéder à l'écran « PATTERN », et sélectionner la piste (1–16) et le « motif » (A–H) à enregistrer.



- Après avoir sélectionné une piste et un « motif » dans l'écran « PATTERN », appuyez sur la touche ● (REC) encore une fois.

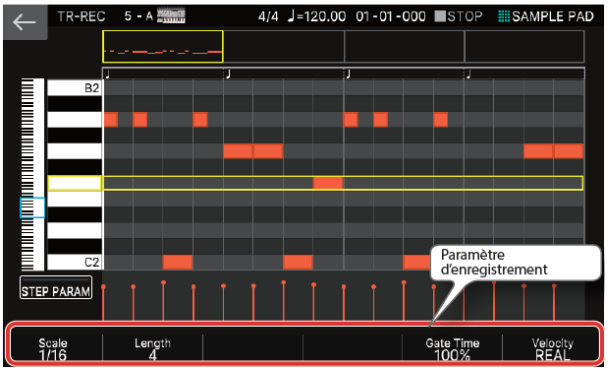
➢ 3. Touchez <TR-REC> pour ouvrir l'écran « TR-REC ».
Le bouton **TR-REC** est allumé et les boutons de catégorie de sons **1–16** changent pour fonctionner comme les boutons d'enregistrement par pas TR-REC.

- Vous pouvez également sélectionner la fonction « TR-REC » en appuyant sur le bouton **TR-REC** au lieu du bouton ● (REC).

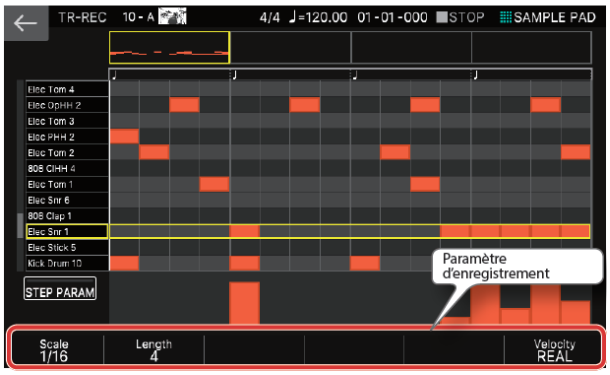
➢ 4. Effectuez les réglages TR-REC en définissant les différents paramètres d'enregistrement à l'écran

Scale	Spécifie la longueur d'un pas ♩(1/4), ♪(1/8), 𝅘𝅥𝅯(1/16), 𝅘𝅥𝅰(1/32), 𝅘𝅥𝅱(1/64), 𝅘𝅥𝅲(1/128), ♪₃(1/12T), 𝅘𝅥𝅯₃(1/24T), 𝅘𝅥𝅰₃(1/48T), 𝅘𝅥𝅱₃(1/96T)
Gate	Spécifie la durée de l'effet Gate
Velocity	Spécifie la vélocité

Tone



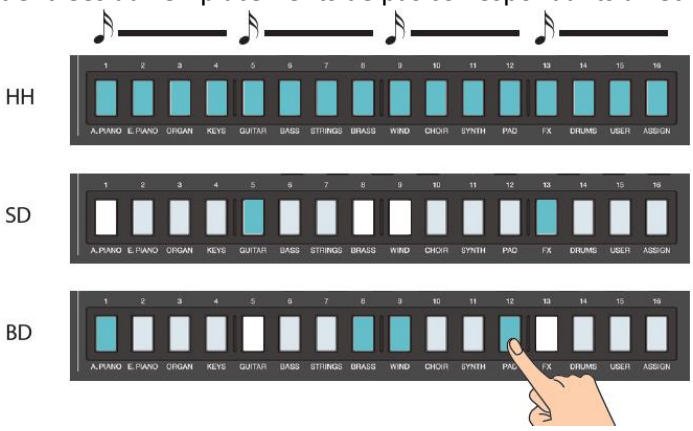
Drum



➢ 5. Utilisez le clavier pour spécifier la note à enregistrer (ou l'instrument dans le cas d'un kit de batterie).

➢ 6. Appuyez sur les boutons de catégorie de son **1–16** pour activer (allumer) les pas qui doivent jouer une note

Les notes sont entrées aux emplacements de pas correspondants à l'écran.



- Pour supprimer une note, appuyez sur un bouton de catégorie **1–16** allumé pour qu'il s'éteigne.
- Vous pouvez également appuyer sur le bouton ► (PLAY) et entrer des notes pendant la lecture du « motif ».

➢ 7. Appuyez sur le bouton **TR-REC** allumé pour arrêter l'enregistrement.

NB : Vous ne pouvez pas sélectionner l'état « TR-REC » pendant l'enregistrement en temps réel ou l'enregistrement par pas.

- Vous pouvez maintenir enfoncé le bouton **SHIFT** et appuyer sur un bouton de catégorie **1-4** pour modifier l'emplacement de la mesure ou du beat. (Selon le paramètre Scale, utilisez le bouton **SHIFT** + boutons de catégorie de son **1–8**).
- Faites défiler la barre de défilement clavier sur le côté gauche de l'écran pour déplacer la zone d'affichage vers le haut ou le bas.
- Utilisez la barre de défilement Piano Roll en haut de l'écran pour déplacer la zone affichée dans les mesures.

Allonger la durée du « motif TR » par duplication de la dernière mesure (Firmware 1.1)
Ceci est pratique notamment pour allonger à plusieurs mesures un motif de Drum de 1 mesure.

- Dans l'écran « TR-REC », maintenez enfoncée la touche **SHIFT** et tournez le bouton **[E2]** « LENGTH » pour dupliquer plusieurs fois la dernière mesure.

NB : Il n'existe pas d'autre possibilité de Copie de « motif TR » hors de ce contexte de duplication de la dernière mesure pour allonger le « motif ».

1.8.5 Création d'un « groupe »

Un maximum de 16 « groupes » peut être créé dans chaque « scène

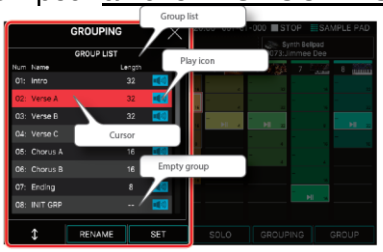
➢ 1. Appuyez sur le bouton **PATTERN** pour ouvrir l'écran « PATTERN »
➢ 2. Sélectionnez un « motif » pour chaque piste pour spécifier la combinaison.



Dans cet exemple, le « motif courant » de chaque piste est le suivant :

Track 1-C	Track 2-A	Track 3-B	Track 4-B
Track 5-C	Track 6-C	Track 7-G	Track 8-C

➢ 3. Touchez <GROUPING> pour afficher « GROUP LIST »



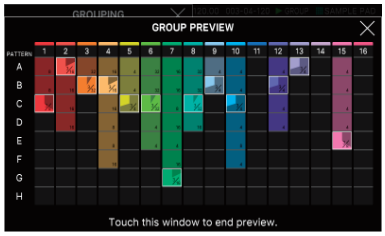
Les « groupes » dont le champ « Longueur » est «-» sont des « groupes » vides non groupés.

➢ 4. Déplacez le curseur vers le nombre à spécifier avec l'encodeur **[E1].**
➢ 5. Touchez <SET> pour afficher un message de confirmation
- Pour annuler, touchez <CANCEL>.

➢ 6. Touchez <OK> pour mémoriser la combinaison actuelle de « motifs » pour chaque piste en tant que « groupe ».
- Vous pouvez toucher <RENAME> pour attribuer un nom au « groupe » que vous créez (8 caractères au maximum).

Ecouter le « groupe » créé

➢ 7. Appuyez sur le bouton ► (PLAY) pour écouter le « groupe » créé
Vous pouvez également auditionner en touchant <icône de lecture> dans la liste de « groupe ».
L'écran « GROUP PREVIEW » s'affiche pendant l'audition. Comme l'écran « PTN », l'écran « GROUP PREVIEW » affiche d'un coup d'œil les « motifs » actuels de chaque piste



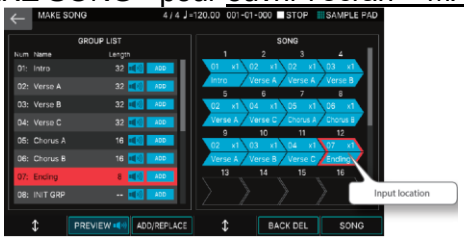
- 8. Pour arrêter la lecture, appuyez sur le bouton ■ (STOP).
  Vous pouvez également arrêter en touchant l'écran GROUP PREVIEW.
- 9. Selon vos besoins, répétez les étapes 2-6 pour créer des « groupes ».

Pour plus d'information :

- ✓ Editer un « Groupe » : § 2.7.5.2 ci-dessous
- ✓ Exporter un « Groupe » en tant que SMF : § 2.7.5.3 ci-dessous
- ✓ Sauvegarder un « Groupe » : § 2.7.5.4 ci-dessous

1.8.6 Création d'un « morceau »

- 1. Appuyez sur le bouton **GROUP** pour ouvrir l'écran « GROUP »
- 2. Touchez **[E6]** <MAKE SONG> pour ouvrir l'écran « MAKE SONG »



- 3. Dans « GROUP LIST » à gauche de l'écran, touchez <ADD> pour ajouter au champ « SONG » à droite le « groupe » à lire en premier.
  La position d'entrée avance de 1.
  Vous pouvez entrer un maximum de 32 « groupes »

Menu	Explication
Encodeur [E1]	Déplace le curseur dans la liste des « groupes »
Encodeur [E2] « PREVIEW »	Auditionne le « groupe » sélectionné par le curseur
Encodeur [E3] « ADD/REPLACE »	Change la méthode de saisie. Si vous saisissez à l'aide de REPLACE, le « groupe » situé à l'emplacement de saisie est remplacé
Encodeur Bouton [E4]	Déplace l'emplacement d'entrée (cadre rouge)
Encodeur [E5] « BACK DEL »	Supprime le « groupe » à l'emplacement d'entrée (cadre rouge) et le ramène d'une position
Encodeur [E6] « SONG »	Permet d'accéder à l'écran SONG
<Icône de lecture>	Auditionne le « groupe » dont vous touchez l'icône

- 4. Répétez l'étape 3 comme nécessaire pour créer votre « morceau ».

REMARQUE
Si vous créez un « groupe » ou un « morceau » puis que vous passez à une autre « Scène » ou coupez l'alimentation sans enregistrer la « Scène », les données créées sont perdues.

Pour plus d'information :

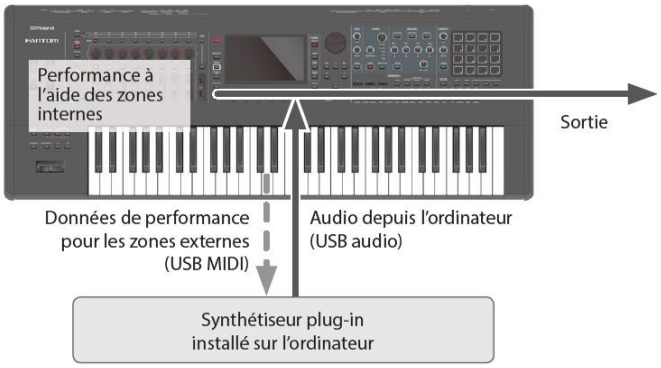
- ✓ Editer un « Morceau » : § 2.7.6.2 ci-dessous
- ✓ Ajuster le panoramique et la balance du volume : § 2.7.6.3 ci-dessous
- ✓ Exporter un « Morceau » en tant que SMF : § 2.7.6.4 ci-dessous
- ✓ Sauvegarder un « Morceau » : § 2.7.6.5 ci-dessous

1.9 Contrôle de son EXTERNE : plug-in, synthé/module MIDI-USB-CV/GATE

1.9.1 JOUER EN LIVE AVEC UN PLUG-IN (USB) 64
1.9.2 CONTROLE D'UN APPAREIL MIDI EXTERNE (EXT MIDI OUT) 67
1.9.3 CONTROLE D'UN SYNTHETISEUR ANALOGIQUE (CV/GATE OUT) 69

1.9.1 Jouer en Live avec un plug-in logiciel (USB)

Cette section explique comment vous pouvez utiliser le FANTOM pour jouer un plug-in installé sur votre ordinateur.



1.9.1.1 Connexion à votre ordinateur 64
1.9.1.2 Régler le paramètres du pilote USB 64
1.9.1.3 Régler l'entrée et la sortie audio USB 65
1.9.1.4 Activer/désactiver l'entrée/sortie audio USB & régler leur volume 65

1.9.1.1 Connexion à votre ordinateur

Vous devez installer le pilote USB Roland pour pouvoir utiliser cet appareil lorsqu'il est connecté à votre ordinateur. 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/

NB : Le pilote USB (driver) est un logiciel qui transfère des données entre le logiciel de votre ordinateur et cet appareil.

1.9.1.2 Régler les paramètres du pilote USB

Spécifier comme suit le pilote USB utilisé lors de la connexion à votre ordinateur.

- 1. Appuyez sur le bouton **MENU**.
- 2. Touchez <SYSTEM>.
- 3. Touchez l'onglet <GENERAL>.
- 4. Réglez le paramètre « USB Driver » sur « VENDOR ».

USB Driver	VENDER	Choisissez cette option si vous souhaitez utiliser le pilote USB Roland téléchargé depuis le site Web
	GENERIC	Choisissez cette option si vous souhaitez utiliser le pilote USB standard fourni avec votre ordinateur (résultat non garanti)

* Seul MIDI est disponible.

- 5. Appuyez sur le bouton **WRITE** pour enregistrer les réglages SYSTEM.
- 6. Mettez cet appareil hors tension puis sous tension (et si besoin l'ordinateur)
- Voir *§ 1.9.2 ci-dessous* comment définir une « zone » spécifique sur « EXT » qui contrôlera l'*appareil EXTERNE (bouton « ZONE » 1-8/9-16)* et comment mettre si besoin sur mute le son INTERNE (bouton « ZONE » INT/EXT allumé en vert).

1.9.1.3 Régler l'entrée et la sortie audio USB

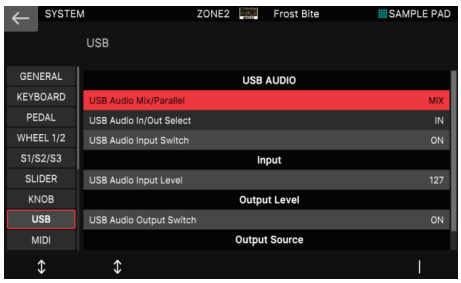
Effectuez comme suit les réglages de l'entrée/sortie USB AUDIO depuis/vers un ordinateur.

Réglage de l'entrée audio USB

Effectuez comme suit les réglages de l'entrée AUDIO depuis un ordinateur connecté par USB.



- 1. Appuyez sur le bouton **USB AUDIO SELECT** pour ouvrir le menu « USB AUDIO »



- 2. Activez l'entrée AUDIO en réglant « USB Audio Input Switch » sur « ON » après avoir sélectionné le paramètre (en le touchant ou avec l'encodeur contextuel **[E2]**).
- 3. Réglez le niveau d'entrée en sélectionnant le paramètre « USB Audio Output Volume » et en utilisant la molette **VALUE**.
- Si « USB Audio Input/Output Select » est réglé sur « IN », vous pouvez également utiliser le **curseur USB AUDIO** pour ajuster la valeur.

Réglage de la sortie audio USB

Cette section explique comment envoyer l'audio du FANTOM à un ordinateur connecté par USB.

- 1. Appuyez sur le bouton **USB AUDIO SELECT** pour ouvrir le menu « USB AUDIO »
- 2. Activez la sortie AUDIO en réglant « USB Audio Output Switch » sur « ON » avoir sélectionné le paramètre (en le touchant ou avec l'encodeur contextuel **[E2]**)
- 3. Réglez le niveau de sortie en sélectionnant « USB Audio Output Volume » et en utilisant la molette **VALUE**
- Si « USB Audio Input/Output Select » est réglé sur « OUT », vous pouvez également utiliser le **curseur USB AUDIO** pour ajuster la valeur.

1.9.1.4 Activer/désactiver l'entrée/sortie audio & régler leur volume

Outre l'écran System « USB AUDIO », les **boutons** et **curseurs** assurent certains réglages :

- Utiliser le bouton **USB AUDIO IN / OUT** et le curseur **USB AUDIO** pour activer / désactiver l'entrée / la sortie USB et régler les niveaux d'entrée / de sortie comme indiqué ci-dessous et sur le schéma plus bas :

- Pressez **SHIFT** + **USB AUDIO IN / OUT** pour faire alterner la fonction du **curseur USB AUDIO** entre volume de l'entrée (rouge) et de la sortie (vert) AUDIO par USB

- Pressez **USB AUDIO IN / OUT** pour activer/désactiver (on/off) la connexion USB AUDIO (« USB AUDIO Output Switch » entre On et Off)

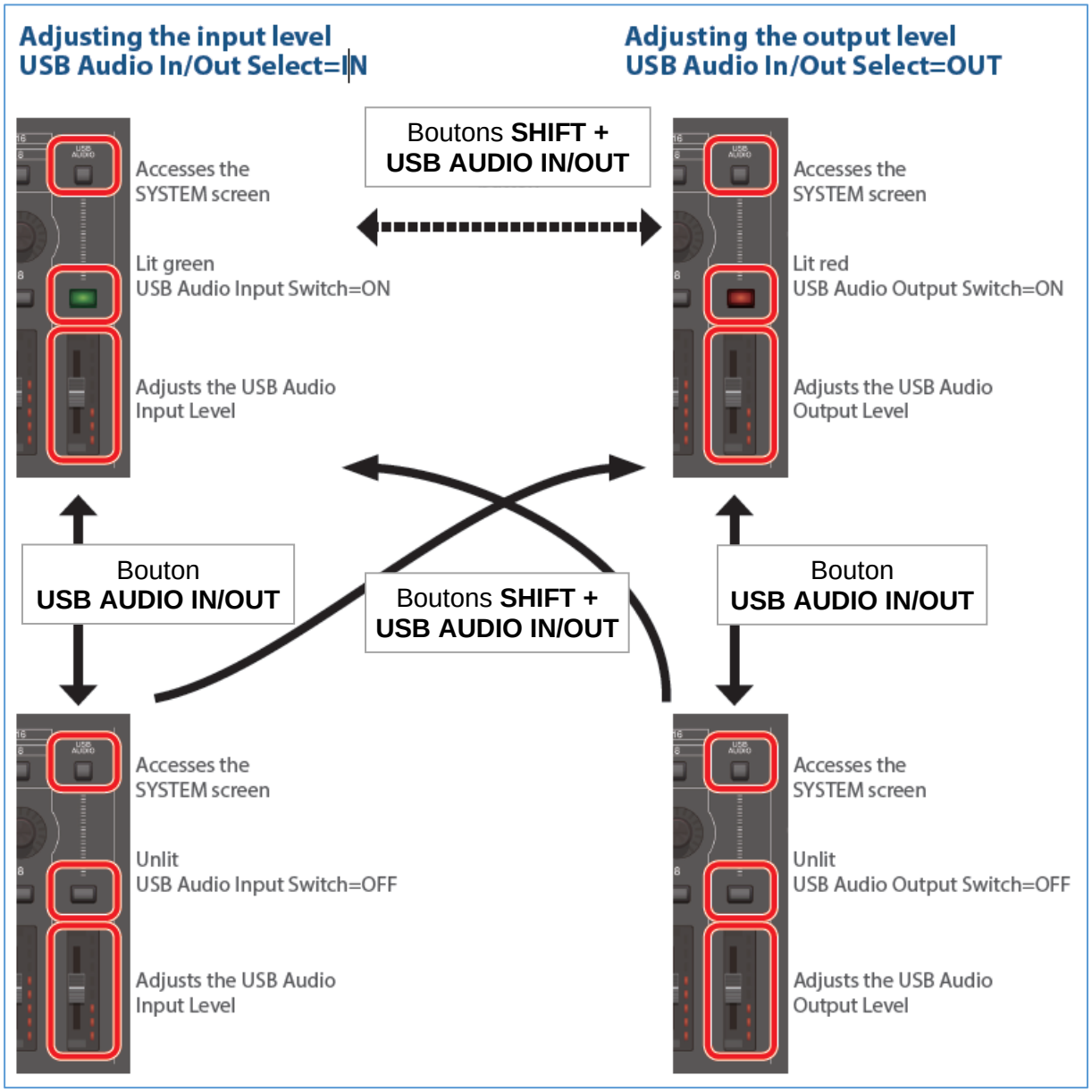
La LED du bouton **USB AUDIO IN/OUT** alterne entre Rouge (entrée), Vert (sortie), Eteint (désactivé) comme illustré sur le schéma ci-après

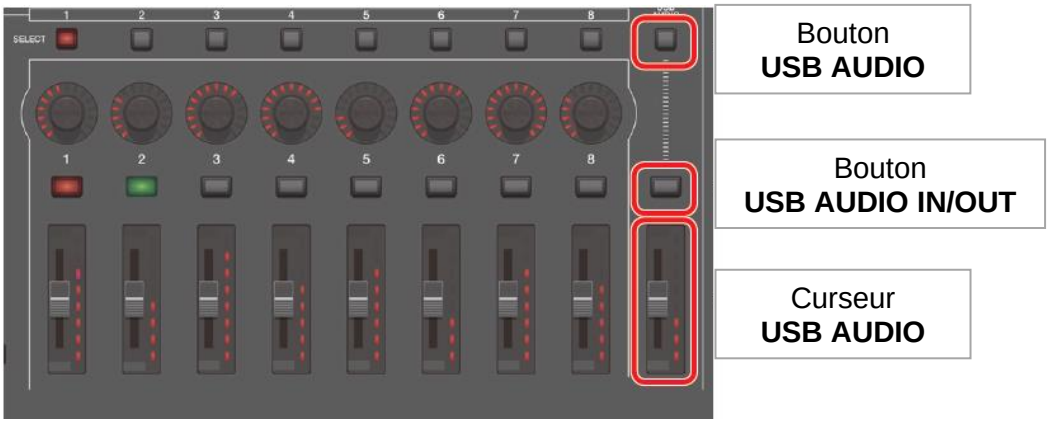


Bouton
USB AUDIO (SELECT)

Bouton
USB AUDIO IN/OUT

Curseur
USB AUDIO


Adjusting the input level
USB Audio In/Out Select=IN
Adjusting the output level
USB Audio In/Out Select=OUT
Boutons SHIFT + USB AUDIO IN/OUT
Accesses the SYSTEM screen
Lit green
USB Audio Input Switch=ON
Adjusts the USB Audio Input Level
Accesses the SYSTEM screen
Lit red
USB Audio Output Switch=ON
Adjusts the USB Audio Output Level
Bouton USB AUDIO IN/OUT
Boutons SHIFT + USB AUDIO IN/OUT
Bouton USB AUDIO IN/OUT
Accesses the SYSTEM screen
Unlit
USB Audio Input Switch=OFF
Adjusts the USB Audio Input Level
Accesses the SYSTEM screen
Unlit
USB Audio Output Switch=OFF
Adjusts the USB Audio Output Level


Bouton USB AUDIO
Bouton USB AUDIO IN/OUT
Curseur USB AUDIO

1.9.2 Contrôle d'un appareil MIDI externe (EXT MIDI OUT)

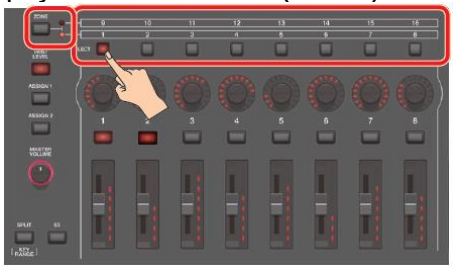
Les commandes et note du clavier du Fantom peuvent être transmise :

- à des *instruments virtuels ou hardware EXTERNE* supportant la norme MIDI, depuis les connecteurs **MIDI OUT** et **USB MIDI OUT**.
- à des *instruments EXTERNES* (hardware) supportant la norme CV/GATE depuis les prises **CV/GATE OUT**.

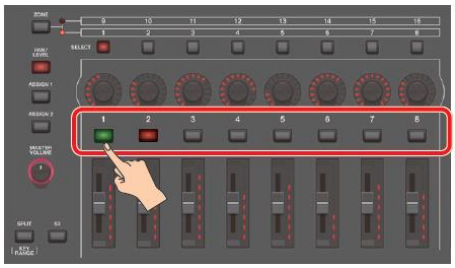
Définissez une « zone » spécifique sur « EXT », qui contrôlera l'*appareil EXTERNE* :

➢ 1. Appuyez sur le bouton (ZONE) « SELECT » **1-8** de la « zone » que vous souhaitez utiliser pour la sortie MIDI.

- Pour sélectionner les « zones » 9–16, utilisez le bouton **ZONE** 1-8/9-16 pour basculer de 1-8 à 9-16, puis appuyez sur un bouton (ZONE) « SELECT » **1–8**.



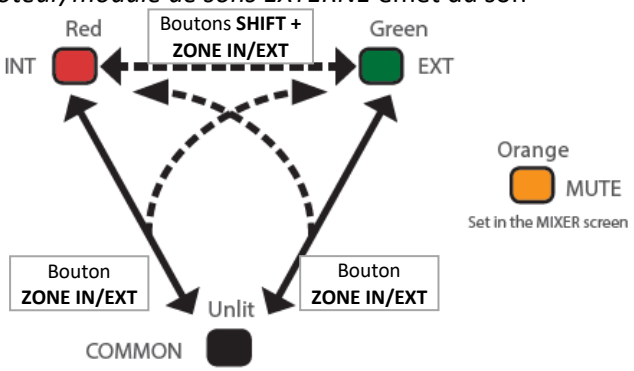
➢ 2. Appuyez sur le bouton « ZONE » (INT/EXT) **1-8** de la « zone » sélectionnée pour l'allumer en vert.



- Si besoin pressez simultanément les boutons **SHIFT** + « ZONE » (INT/EXT) **1-8** correspondant pour l'allumer en vert (réglage EXT).
  - S'il est allumé en vert (réglage EXT), les messages MIDI sont émis vers *l'appareil EXTERNE*.
  - Si les boutons « ZONE » (INT/EXT) **1-8** de plusieurs « zones » sont allumés, ces paramètres associés aux « zones » spécifiées par un bouton (ZONE) « SELECT » **1-8** (zone active) déterminent si les données MIDI sont envoyées à un *module de son EXTERNE*

État du bouton	Lorsque la « zone » applicable est la « zone » active	Lorsque la « zone » applicable n'est pas la « zone » active
Éteint (COMMON)	En jouant au clavier, *le moteur de son INTERNE et le moteur/module de son EXTERNE* produisent tous deux du son	En jouant au clavier, ni *le moteur de son INTERNE ni le moteur ou module de son EXTERNE* ne produisent de son. Le *séquenceur INTERNE* ou les données MIDI d'un *appareil EXTERNE* peut faire jouer le *moteur de son INTERNE*
Lumière rouge (INT)	En jouant au clavier, le *moteur sonore INTERNE* produit un son	En jouant au clavier le *moteur de son INERNE* n'émet un son que si le bouton « ZONE » (INT/EXT) **1-8** d'une autre « zone » active est allumé (en rouge ou en vert)

Lumière verte (EXT)	En jouant au clavier, le *module de son EXTERNE* produit un son	En jouant au clavier, le *moteur de son EXTERNE* n'émet un son que si le bouton « ZONE » (INT/EXT) **1-8** d'une autre « zone » active est allumé (en rouge ou en vert)
Lumière orange (MUTE)	*Le moteur de son INTERNE* est en sourdine (Mute). Si le voyant de l'état immédiatement précédent était allumé en vert, *le moteur/module de sons EXTERNE* émet du son	



➢ 3. Selon vos besoins, appuyez sur le bouton **PAN/LEVEL**, le bouton **ASSIGN 1** ou le bouton **ASSIGN 2**.

Bouton **PAN / LEVEL**	Lorsque ce bouton est allumé, les **encodeurs** règlent le panoramique de chaque « zone » et les **curseurs** règlent le volume de chaque « zone »
Bouton **ASSIGN1** (pour la SCÈNE)	Lorsque l'un d'eux est allumé, les **encodeurs** et les **curseurs** s'ajustent les paramètres assignés à la « scène » ou au système
Bouton **ASSIGN2** (SYSTÈME)	



➢ 4. Lorsque vous utilisez les **encodeurs 1–8** et les **curseurs 1–8**, les messages MIDI sont envoyés en fonction des boutons sur lesquels vous avez appuyé à l'étape 3.

NB :

✓ Vous pouvez effectuer des réglages détaillés dans « ZONE EDIT » (Cf. § 1.6.1 ci-dessus).

✓ Les réglages que vous effectuez peuvent être enregistrés en tant que réglages de « Scène ». « Enregistrer une scène » (Cf. § 1.6.4 ci-dessus)

Utiliser PAN / LEVEL

➢ 4. Appuyez sur le bouton **PAN / LEVEL** pour l'allumer.

➢ 5. Utilisez les **encodeurs** et **curseurs** des « zones » réglées sur « EXT » pour émettre les messages MIDI Pan ou Level

Lorsque vous modifiez les paramètres des **encodeurs** ou des **curseurs**, le paramètre modifié et sa valeur apparaissent dans une fenêtre contextuelle.

La fenêtre contextuelle se ferme automatiquement après un certain temps.

Pour certains paramètres, une fenêtre contextuelle n'apparaît pas.

NB : Lorsque vous utilisez cette fonctionnalité avec **PAN / LEVEL**, le numéro de l'**encodeur** ou du **curseur** correspond au numéro de chaque « zone ».

Utiliser ASSIGN 1 ou ASSIGN 2

➢ 6. Appuyez sur le bouton **ASSIGN 1** ou **ASSIGN 2** pour l'éclairer.

➢ 7. Sélectionnez une « zone » réglée sur « EXT » comme « zone » actuelle.
Si nécessaire, spécifiez également la superposition.

➢ 8. Déplacez les **encodeurs** ou les **curseurs**.
Les messages MIDI sont émis en fonction de la fonction attribuée.

REMARQUE
Lorsque vous utilisez cette fonctionnalité avec **ASSIGN1** ou **ASSIGN2**, l'activation d'un **encodeur** ou d'un **curseur** transmet le MIDI à la « zone » EXT qui diffuse la reproduction au clavier. (Si des paramètres de couche sont utilisés, MIDI est transmis à plusieurs « zones ») Vous êtes libre de créer des couches combinant des « zones » INT et EXT. Dans ce cas, le **clavier** et les **contrôleurs** contrôlent simultanément le moteur de son interne et le module de son externe. Si les paramètres de couche ne sont pas utilisés, MIDI est émis pour la « zone » actuelle.

NOTE
- ✓ ASSIGN 1 se voit attribuer des fonctions pour chaque « scène » individuellement.
  ASSIGN 2 se voit attribuer des fonctions pour l'ensemble du système.
- En maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé et en appuyant sur le bouton **ASSIGN 1** ou **ASSIGN 2**, vous pouvez accéder à l'écran d'édition pour l'attribution de paramètres ou de fonctions.
  Pour plus de détails, reportez-vous au PDF « Guide des paramètres » (PDF) ou au paragraphe « Paramètres système » § 2.9.3.3 ci-dessous.

- Vous pouvez effectuer des réglages détaillés dans « ZONE EDIT » (§ 2.4.1.2 ci-dessous).
  Les paramètres que vous avez définis sont enregistrés en tant que paramètres de « scène » (§ 2.4.1.6 ci-dessous).

1.9.3 Contrôle d'un synthétiseur analogique (CV/GATE OUT)

1.9.3.1 Généralités 69
1.9.3.2 Utiliser CV / GATE 70

1.9.3.1 Généralités

Vous pouvez connecter un synthétiseur analogique équipé de prises d'entrée CV/GATE et contrôler l'activation/désactivation de la note ou de la hauteur de note.

Prise GATE OUT 1 Prise GATE OUT 2	Ces prises produisent l'activation/la désactivation de note. Sortie +5 V
Prise CV OUT 1 Prise CV OUT 2	Ces prises produisent la hauteur de note. Si vous avez effectué des réglages de transposition ou de décalage d'octave, cette tension change en conséquence. Ces prises prennent en charge OCT/V (Hz/V n'est pas pris en charge)

Normalement, les prises **CV OUT 1** et **GATE OUT 1** sont utilisées en paire.
De même, les prises **CV OUT 2** et **GATE OUT 2** sont utilisées en paire.

NB : **GATE OUT2** peut être changé sur CV OUT. Pour plus d'informations, reportez-vous au paragraphe 2 ci-dessous (traduction du PDF "Reference Manual").

À propos des signaux CV / GATE
CV signifie « Control Voltage » et est un signal électrique (tension de contrôle) utilisé pour contrôler le comportement d'un synthé analogique ou d'un module Eurorack.

GATE est un signal utilisé pour contrôler le début et la fin d'une enveloppe.

1.9.3.2 Utiliser CV / GATE

Voici comment utiliser CV / GATE pour contrôler un synthétiseur analogique. Comme pour “Contrôle d'un appareil MIDI externe (EXT MIDI OUT)”, le synthétiseur analogique est contrôlé à partir d'une « zone » EXT à l'aide de CV / GATE.

Nous expliquons ici un exemple dans lequel nous connectons les prises CV OUT 1 et GATE OUT 1 à un synthétiseur analogique et le contrôlons depuis la « zone 1 ».

- 1. Connectez la prise **CV OUT 1** et la sortie **GATE OUT 1** prise sur les prises **CV IN** et **GATE IN** du synthétiseur analogique, respectivement.
  NB : Selon le fabricant ou le modèle, la prise CV et la prise GATE peuvent porter un nom différent. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d’emploi du synthétiseur analogique.
- 2. Appuyez sur le bouton **MENU**.
- 3. Touchez <SYSTEM> pour afficher l'écran « SYSTEM »
- 4. Appuyez sur l'onglet <CV / GATE>.
- 5. Définissez la valeur CV / Gate Assign Source sur « SCENE ».
  Les réglages de contrôle pour CV / Gate 1 (prise CV OUT 1 et prise GATE OUT 1) peuvent être définis individuellement pour chaque « scène ».
- Enregistrez les paramètres du système si nécessaire.
- 6. Appuyez sur le bouton **MENU**.
- 7. Touchez <SCENE EDIT> pour ouvrir l’écran « SCENE EDIT »
- 8. Appuyez sur l'onglet <CV / GATE>
- 9. Configurez la zone de contrôle CV / Gate 1 sur «1».
  Vous pouvez maintenant utiliser la « zone 1 » pour contrôler le CV / Gate 1 (prise **CV OUT 1** et **GATE OUT 1** prise).
- 10. Faite de la « Zone 1 » la « Zone » courante
- 11. Pressez le bouton « ZONE » (INT / EXT) **AUDIO** (bas) correspondante pour l'allumer en vert (réglage EXT).
  La « zone 1 » est maintenant une « zone » EXT
- Pour allumer si besoin le bouton en vert, maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et maintenez le bouton enfoncé
  Lorsqu'il est allumé en vert (réglage EXT), les signaux CV / Gate sont émis.
  Lorsque les boutons « ZONE » (INT / EXT) **AUDIO** (bas) de plusieurs « zones » sont allumés, le la situation est la même que pour EXT MIDI OUT; la combinaison des « zones » spécifiées par les boutons (ZONE) « SELECT » **1-8** détermine si les signaux CV / Gate sont émis vers le module de son externe.
- 12 Lorsque vous jouez sur le clavier, les signaux CV / Gate sont émis, contrôlant le synthétiseur analogique.

NOTE
Si vous souhaitez conserver les paramètres, enregistrez la « scène ». Dans cet exemple, les paramètres de « scène » sont utilisés pour définir les paramètres de contrôle de CV / Gate 1. Vous pouvez donc l'utiliser pour contrôler un synthétiseur analogique uniquement dans des « scènes » spécifiques.

1.10 Réglages

1.10.1 REGLAGES DETAILLES DES FONCTIONS : ECRAN « MENU » 71
1.10.2 SAUVEGARDE DES DONNEES UTILISATEUR : « BACKUP/RESTORE » 71
1.10.3 RETABLISSEMENT DES REGLAGES D’USINE : « FACTORY RESET » 72
1.10.4 SPECIFICATIONS PRINCIPALES 72

1.10.1 Réglages détaillés des fonctions : Ecran « MENU »

- 1. appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir l'écran « MENU »
- 2. Touchez le menu souhaité à l'écran.
- 3. Modifiez les réglages du menu sélectionné.

Menu	Explication
TONE EDIT	Permet d'éditer un son (Cf. § 1.6.2 ci-dessus)
EFFECTS EDIT	Permet de modifier des effets (Cf. § 1.6.3 ci-dessus)
ZONE EDIT	Permet d'éditer une « zone » (1.6.1 ci-dessus)
SCENE EDIT	Permet d'effectuer des réglages pour toute une « Scène » (Cf. § 1.5.1.2 ci-dessus).
MIXER	Permet d'ajuster le panoramique et l'équilibre du volume
SYSTEM	Permet d'effectuer les réglages généraux pour l'ensemble de l'appareil
UTILITY	Permet de sauvegarder les données ou d'initialiser cet appareil (Cf. § 1.10.2.1 ci-dessous)

Pour plus d'informations sur le contenu de chaque option de menu, reportez-vous au paragraphe 0 ci-dessous (traduction du PDF "Reference Manual").

1.10.2 Sauvegarde des données utilisateur « SVD » : « Backup/Restore »

Cette section décrit comment tous les réglages et données de la mémoire interne de l'appareil peuvent être sauvegardés sur une clé USB dans un fichier « SVD », ou restaurés dans la mémoire interne (Voir paragraphe 2.11 ci-dessous les avantages/inconvénients).

1.10.2.1 Sauvegarde des données USER sur une clé USB : « BACKUP » 71
1.10.2.2 Restauration des données de sauvegarde depuis une clé USB : « RESTORE » 71

1.10.2.1 Sauvegarde des données USER sur une clé USB : « BACKUP »

Si vous sauvegardez les données en utilisant le même nom de fichier que les données de sauvegarde déjà présentes sur la clé USB, les données existantes seront écrasées. Donnez un nom différent si vous souhaitez faire une nouvelle sauvegarde.

- 1. Appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir l'écran « MENU »
- 2. Touchez <UTILITY> pour ouvrir l'écran « UTILITY »
- 3. Touchez <BACKUP>.
- 4. Pour renommer le fichier « SVD » de sauvegarde, touchez <RENAME> et attribuez un nom (Cf. § 1.4.2.8.5 ci-dessus).
- Après avoir modifié le nom, touchez <OK> pour fermer la fenêtre.
- 5. Touchez <OK> pour afficher un message de confirmation
- 6. Pour exécuter la sauvegarde, touchez <OK>.
  Pour annuler, touchez <CANCEL>.

NB : Ne mettez pas l'appareil hors tension et ne déconnectez pas la clé USB tant que l'écran affiche « working... ».

1.10.2.2 Restauration des données de sauvegarde depuis une clé USB : « RESTORE »

NB : 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.

- 1. Dans l'écran « UTILITY », touchez <RESTORE>.

- 2. Touchez le fichier « SVD » à restaurer, puis touchez <RESTORE> pour afficher un message de confirmation
- 3. Pour exécuter la restauration, touchez <OK>.
  Pour annuler, touchez <CANCEL>.
  NB : Ne mettez jamais l'appareil hors tension et ne déconnectez jamais la clé USB tant que l'écran affiche « working... ».
- 4. Mettez l'appareil hors tension puis à nouveau sous tension (Cf. § 1.4.1 ci-dessus).

1.10.3 Rétablissement des réglages d'usine : « Factory Reset »

NB : 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 clé USB.

- 1. Dans l'écran « MENU », touchez <UTILITY>.
- 2. Touchez <FACTORY RESET> pour afficher la boite de confirmation
- 3. Pour exécuter le rétablissement, touchez <OK>.
  Pour annuler, touchez <CANCEL>.

NB : Ne mettez jamais l'appareil hors tension pendant que le rétablissement des paramètres d'usine est en cours.

1.10.4 Spécifications principales

Roland FANTOM : Music Workstation

	FANTOM-6	FANTOM-7	FANTOM-8
Clavier	semi-lourd 61 touches et aftertouch de canal	semi-lourd 76 touches et aftertouch de canal	Structure hybride bois et plastique 88 touches PHA-50 et aftertouch de canal
Alimentation électrique	117-240 V CA		
Consommation	50 W		
Dimensions	1 084 (L) x 403 (P) x 106 (H) mm	1 296 (L) x 403 (P) x 106 (H) mm	1 432 (L) x 439 (P) x 153 (H) mm
Poids	15,3 kg	17,7 kg	27,7 kg
Accessoires	Mode d'emploi, Cordon d'alimentation		
Options	Support pour clavier : KS-10Z, KS-12	Support pour clavier : KS-10Z, KS-12	Support pour clavier : KS-G8B, KS-10Z, KS-12
	Commutateur à pédale : série DP, RPU-3 Pédale d'expression : EV-5 Clé USB (Roland ne garantit pas que toutes les clés USB disponibles dans le commerce fonctionneront)		

2 Utilisation avancée

Ce chapitre est une traduction du document PDF « Reference Manual », dans une présentation remaniée.

2.1 FONCTIONS DETAILLEES DU PANNEAU DE COMMANDE 73
2.2 JOUER 81
2.3 FONCTIONS DE JEU EN DETAIL 86
2.4 EDITION DE « SCENE », « TONE », « EFFET », « MIX » ET « SCENE CHAIN » 106
2.5 ECHANTILLONNAGE : SAMPLER 166
2.6 FONCTIONS MULTIPLES DES PADS : « PAD MODE » 195
2.7 SEQUENCEUR : SEQUENCER 202
2.8 CONTROLE EXTERNE PAR USB, MIDI OU CV/GATE OUT (CF. § 1.9 CI-DESSUS) 228
2.9 REGLAGES 229
2.10 MISE A JOUR DU FIRMWARE 253
2.11 IMPORTATION DANS LE FANTOM DES SONS EXTERNES 263
2.12 ANNEXES 283

2.1 Fonctions détaillées du panneau de commande



Voir le résumé des fonctions au paragraphe 1.3 ci-dessus.

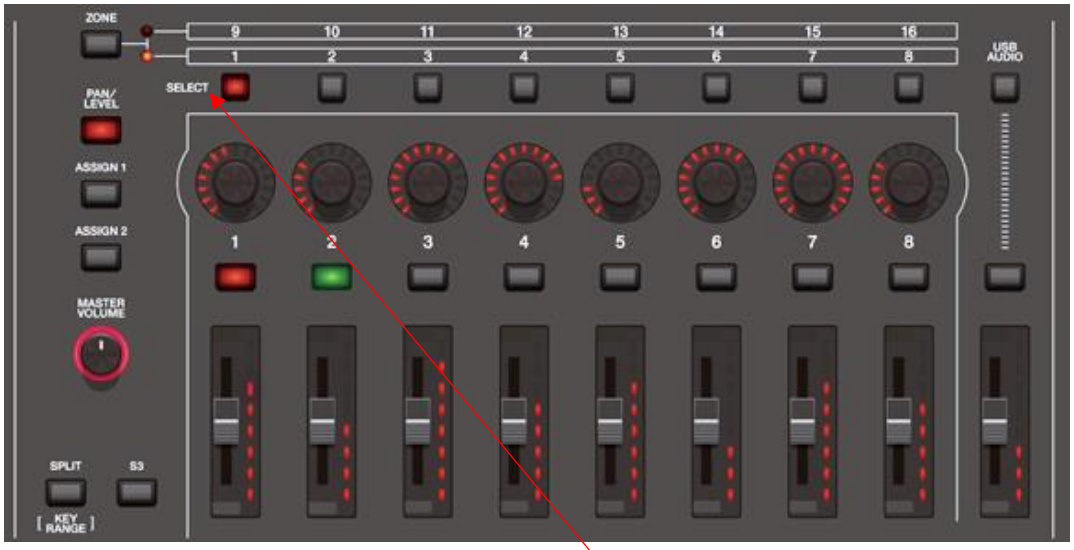
2.1.1 SECTION DES **CONTROLEURS** 74
2.1.2 SECTION DES « ZONES » 75
2.1.3 SECTION « COMMON » 77
2.1.4 SECTION « SCENE » 78
2.1.5 SECTION « OSC » 78
2.1.6 SECTION « FILTER » 79
2.1.7 SECTION « ENV/AMP » 79
2.1.8 SECTION « EFFECTS » 79
2.1.9 SECTION « SEQUENCER » 80
2.1.10 SECTION DES **PADS** 80

2.1.1 Section des ***contrôleurs***



- Utilisez une des molettes **WHEEL1** / **WHEEL2** pendant le jeu pour activer la fonction ou le paramètre qui lui est affecté.
  Avec **SHIFT** enfoncé ces **molettes** affichent leur écran de réglage.
- Activez le bouton **CHORD MEMORY** pour activer/désactiver la fonction « Chord Memory ».
- Pressez les boutons « OCTAVE » **DOWN** / **UP** pour transposer par incréments d'une octave.
  Avec le bouton **TRANSPOSE** enfoncé ces boutons transposent par incréments de demi-tons.
- Pressez le bouton **ARPEGGIO** pour activer/désactiver l'arpégiateur.
- Pressez le bouton **PORTAMENTO** pour activer/désactiver l'effet Portamento.
- Pressez un des boutons **S1** / **S2** pour activer le paramètre ou la fonction affecté à ce bouton
  Avec **SHIFT** enfoncé pour ces boutons permettent d'accéder à l'écran d'affectation d'un Paramètres ou d'une fonction à ces commandes.
- Utilisez le levier **Pitch Bend/Modulation** pour faire varier la hauteur de note (Pitch) ou appliquer un effet de vibrato.

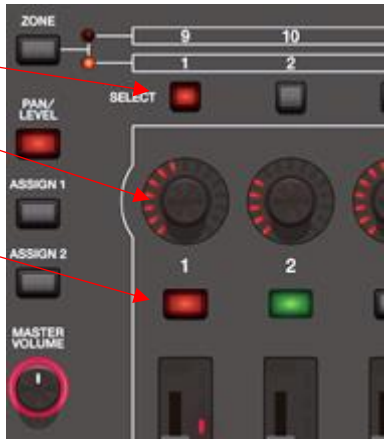
2.1.2 Section des « Zones »





- Utilisez les boutons (ZONE) « SELECT » **1-8** pour activer/désactiver les différentes « zones ».
- Activez le bouton **PAN/LEVEL** pour utiliser les **encodeurs 1–8** et les **curseurs 1–8** pour régler le panoramique et Volume de chaque « zone ».
- Activez un des boutons **ASSIGN1** / **ASSIGN2** pour affecter d'autres fonctions aux **curseurs 1–8** et aux **encodeurs 1–8**.
  - ASSIGN1 affecte les paramètres personnalisées pour une « Scène »
  - ASSIGN2 affecte les paramètres personnalisés dans les réglages « système »

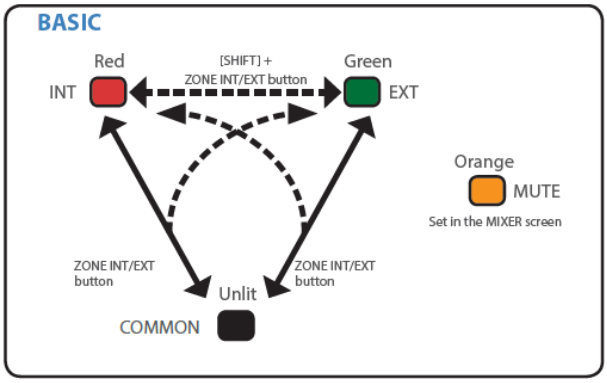
  Utilisez ces boutons avec **SHIFT** enfoncé pour accéder à l'écran d'affectation d'une fonction.
- Tournez l'encodeur **MASTER VOLUME** pour de régler le volume de sortie des prises **MAIN OUT** et de la prise **PHONES**.
- Bouton **SPLIT [KEY RANGE]** pour activer/désactiver la fonction de partage du clavier (Split).
  (« Zone 1 » en partie haute et « Zone 4 » en en dessous du Do médian)
  Avec **SHIFT** enfoncé ce bouton affiche l'écran de définition de la plage de notes
- Pressez le bouton **S3** pour appliquer le Paramètres ou fonction qui lui est affecté
  Avec **SHIFT** enfoncé ce bouton affiche son écran d'affectation de Paramètre/Fonction.

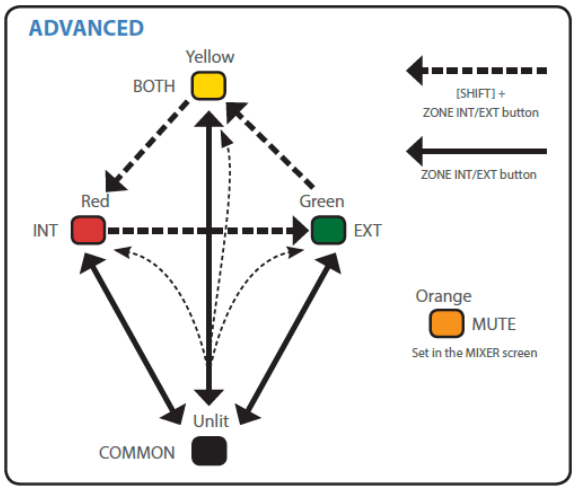


- Bouton (ZONE) « SELECT » **1–8** pour sélectionnez la « zone courante » à contrôler
- Utilisez les **encodeurs** (CONTROL) **1–8** pour utiliser le Paramètre/Fonction affecté à ces commandes (selon le bouton de sélection activé à gauche : **PAN/LEVEL**, **ASSIGN 1**, **ASSIGN 2**).
- Pressez un bouton « ZONE » (INT/EXT) **1-8** pour spécifiez si la « zone » en question doit ou non émettre un son lorsque vous jouez au clavier.
  En conjonction avec la « zone» actuelle, cela détermine la manière dont le moteur interne ou externe produit le son

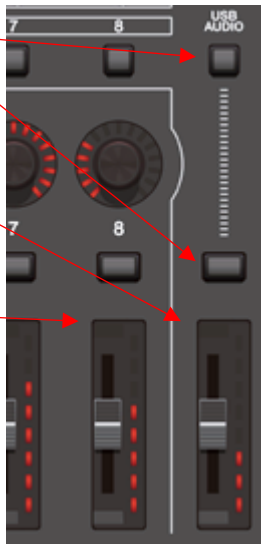
NB : les paramètres Advanced et la couleur jaune (ajoutés par le firmware 2.0), sont accessibles en réglant sur « Advanced » le paramètre Système « Zone In / Ext Control »

État du bouton	Lorsque la zone applicable est la zone actuelle	Lorsque la zone applicable est pas la zone actuelle
Non éclairé (COMMON)	BASIC Le moteur de son interne et le module de son externe produisent tous deux du so lorsque vous jouez au clavier.	Ni le moteur de son interne ni le module de son externe ne produisent de son lorsque vous jouez au clavier. Vous pouvez utiliser le séquenceur interne ou les données MIDI d'un appareil externe pour lire le moteur sonore interne.
	ADVANCED Le moteur de son interne et le module de son externe ne fonctionnent que lorsque les boutons ZONE INT / EXT de toutes les zones sont désactivés (éteints) et que vous jouez sur le clavier.	
Rouge allumé (INT)	BASIC Le moteur sonore interne produit du son lorsque vous jouez au clavier.	Si le bouton « ZONE INT / EXT » du son d'une autre zone courante est allumée (en rouge ou vert), le moteur sonore interne produit du son lorsque vous jouez au clavier
	ADVANCED Le moteur sonore interne produit du son lorsque vous jouez au clavier.	
Vert allumé (EXT)	BASIC Le module de son externe produit du son lorsque vous jouez au clavier	Si le bouton « ZONE INT / EXT » du son d'une autre zone courante est allumée (en rouge ou vert), le module externe produit du son lorsque vous jouez au clavier
	ADVANCED Le module de son externe produit du son lorsque vous jouez au clavier	
Jaune allumé (In + Ext)	ADVANCED only Le moteur de son interne et le module de son externe produisent tous deux du son lorsque vous jouez au clavier.	
Orange allumé (MUTE)	Le moteur sonore est coupé. Le moteur sonore interne ne produit pas de son.	





NB : Avec le réglage « ADVANCED », la destination de sortie du séquenceur interne suit les réglages « ZONE INT / EXT », même lorsque la touche « ZONE INT / EXT » est éteinte.



- Pressez le bouton « SELECT » **USB AUDIO** (haut) pour afficher l'écran de réglage « USB AUDIO ».
- Pressez le bouton « ZONE » (INT/EXT) **USB AUDIO** (bas) pour basculer la fonction du curseur **USB AUDIO** entre IN et OUT, ou désactiver la fonction « USB AUDIO ».
- Utilisez le curseur **USB AUDIO** pour régler le niveau d'entrée et le niveau de sortie de la fonction « USB AUDIO ».

- Utilisez les **curseurs 1–8** pour régler le Paramètre/Fonction actuellement affecté à ces **curseurs** (selon le bouton de sélection activé à gauche : **PAN/LEVEL**, **ASSIGN 1**, **ASSIGN 2**).

2.1.3 Section « Common »



- Bouton **WRITE** pour afficher l'écran « WRITE » d'enregistrement de « Scène » ou de son.
- Bouton **MASTER FX** pour afficher l'écran « TFX ZOOM EDIT » (firmware2.0) (Et non plus l'écran de routage « MASTER FX » comme avant le firmware 2.0)
- Avec **SHIFT** enfoncé ce bouton affiche l'écran de routage « MASTER FX » (Et non plus « MASTER EQ » comme avant le firmware 2.0)
- Bouton **ANALOG FILTER** pour ouvrir l'écran de modification du filtre analogique.
- Bouton **MOTIONAL PAD** pour ouvrir l'écran « MOTIONAL PAD »
- Bouton **DAW CTRL** pour utiliser le FANTOM comme contrôleur DAW.
- Bouton **MENU** pour ouvrir l'écran « MENU » correspondant à l'opération en cours.

- Utilisez les encodeurs **E1–E6** sous l'écran  pour modifier la valeur de la fonction ou du paramètre affiché au dessus (en tournant) ou valider une opération (en poussant).



- Bouton **TEMPO** pour ouvrir l'écran « TEMPO »
  En pressant **TEMPO** en rythme (TAP TEMPO) le tempo peut être réglé intuitivement
- Bouton **SHIFT** pour accéder à l'écran d'édition du bouton pressé en même temps
- Molette **VALUE** pour modifier une valeur.
  Avec **SHIFT** enfoncé la molette permet de faire varier plus rapidement la valeur
- Boutons **DEC** / **INC** pour modifier une valeur
  En maintenant l'autre enfoncé, le bouton change la valeur plus rapidement.
  En maintenant **SHIFT** enfoncé, la valeur change par incrément supérieur à 1
- Boutons curseurs ▲/▼/◀ /► pour déplacer le curseur vers le haut/ bas/gauche/droite ou passer d'un écran à l'autre.
- Bouton **EXIT** pour revenir à l'écran précédent ou fermer la fenêtre ouverte.
- Bouton **ENTER** pour confirmer une valeur, d'exécuter une opération ou d'afficher les listes ou autres éléments.

2.1.4 Section « SCENE »



- Bouton « SCENE » **SELECT** pour ouvrir l'écran « SCENE SELECT » de sélection de « Scène »
- Bouton « SCENE » **CHAIN** pour ouvrir l'écran « SCENE CHAIN » permettant de rappeler des « Scènes » dans un ordre spécifié.
- Bouton « SCENE » **ZONE VIEW** pour ouvrir l'écran « ZONE VIEW » affichant l'état de chaque « zone ».
- Bouton **SINGLE TONE** pour rappeler un son de piano sur toutes les « zone » et activer uniquement la « zone 1 » pour faire son choix de son
  NB: Lorsque vous appuyez sur ce bouton, les réglages de « Scène » non enregistrés sont perdus car c'est la « scène » courante qui est instantanément modifiée
  NB: Une nouvelle pression sur **SINGLE TONE** sert alors à sauvegarder le choix

2.1.5 Section « OSC »

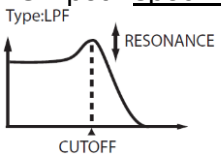


- Encodeur **TYPE** pour spécifier le type OSC
- Encodeur **VALUE** pour effectuer les réglages liés à OSC
- Bouton **PARAM** pour accéder à l'écran de réglage OSC de l'écran « TONE EDIT ZOOM »

2.1.6 Section « FILTER »



- Bouton **FILTER TYPE** pour spécifier le type de filtre
- Encodeur **CUTOFF** pour spécifier la fréquence de coupure de filtre
- Encodeur **RESONANCE** pour spécifier la résonance du filtre

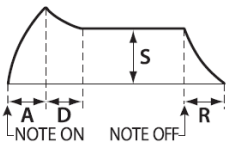


- Bouton **PARAM** pour accéder à l'écran de réglage de filtre « TONE EDIT ZOOM »

2.1.7 Section « ENV/AMP »



- Bouton **PITCH ENV** pour passer en mode enveloppe de note (changement de note variable dans le temps)
- Bouton **FILTER ENV** pour passer en mode enveloppe de filtre (changement de fréquence de coupure variable dans le temps)
- Bouton **AMP ENV** pour passer en mode enveloppe de l'amplificateur (changement de volume variable dans le temps)



- Encodeur **A** pour régler la durée d'attaque
- Encodeur **D** pour régler la durée d'affaiblissement
- Encodeur **S** pour régler le niveau de maintien
- Encodeur **R** pour régler la durée de relâchement
- Encodeur **AMP LEVEL** pour réglez le volume
- Bouton **PARAM** pour ouvrir l'écran « TONE EDIT » qui dépend des paramètres « PITCH », « FILTER » ou « AMP » sélectionnés.

2.1.8 Section « EFFECTS » (de Zone)

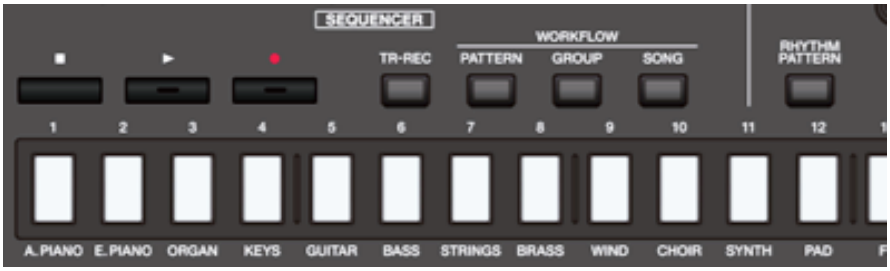


- Encodeur **TYPE** pour spécifier le paramètre « MFX TYPE » de la « zone » sélectionnée
- Encodeur **DEPTH** pour spécifier le paramètre « MFX DEPTH » de la « zone » sélectionnée.
- Bouton **PARAM** pour accéder à l'écran « MFX » du paramètre « EFFECTS EDIT »
- Pressez **SHIFT** + « EFFECTS » **PARAM** pour afficher l'écran « ZONE OUT ASSIGN » permettant d'assigner les sorties MAIN, I(nsert)FX1/2, SUB1/2 et A(nalog)FX à chacune des zones (Firmware 2.0)



- Touchez l'écran pour changer les sorties
- Appuyez sur les destinations de sortie sur le côté gauche de l'écran pour changer les paramètres de toutes les zones à la fois. Ceci est utile lorsque vous souhaitez appliquer l'IFX ou l'AFX à toutes les zones

2.1.9 Section « SEQUENCER »



- Boutons (TONE CATEGORY) **1–16** pour choisir la catégorie de sons à sélectionner
  NB : Selon la situation, ces boutons sont également utilisés pour d'autres fonctions telles que l'entrée « TR-REC » ou la sélection de la fonction « SCENE CHAIN ».
- Bouton ■ (STOP) pour arrêter la lecture ou l'enregistrement de « motifs », ou arrêter la lecture du « groupe » ou du « morceau ».
- Bouton ► (PLAY) pour lancer la lecture du « motif », du « groupe » ou du « morceau »
- Bouton ● (REC) pour passer en mode d'attente d'enregistrement
- Bouton **TR-REC** pour activer « TR-REC » (Cf. 1.8.4.4 ci-dessus)
- Bouton **PATTERN** pour ouvrir l'écran « PATTERN »
- Bouton **GROUP** pour ouvrir l'écran GROUP »
- Bouton **SONG** pour ouvrir l'écran « SONG »
- Bouton **RHYTHM PATTERN** pour ouvrir l'écran « RHYTHM PATTERN »

2.1.10 Section des ***pads***



- Bouton **HOLD** pour activer/désactiver le maintien (permet au son de continuer même après que vous avez relâché le **pad**)
- Bouton **BANK** pour changer la banque de **pad**
- Bouton **CLIP BOARD** pour déplacer ou de copier un échantillon entres 2 **pads**
- Bouton **PAD MODE** pour spécifier les fonctions affectées aux **pads**
  Avec **SHIFT** enfoncé ce bouton donne accès à l'écran de modification pour le mode de **pad** en cours, ainsi qu'aux écrans connexes
- Bouton **SAMPLING** pour effectuer des opérations d'échantillonnage
- Pads **1–16** pour lancer la lecture des échantillons affectés à chaque **pad**

NB : Les réglages du « mode de pad » permettent d'affecter diverses fonctions aux **pads**.

2.2 Jouer

2.2.1 SELECTION D'UN SON : « SCENE » OU « TONE » (CF. § 1.5.1 CI-DESSUS) 81
2.2.2 COMBINAISONS DE « ZONES » EN « LAYERS » ET/OU « SPLIT » 81
2.2.3 TRANSPOSTION PAR DEMI-TON OU PAR OCTAVE (CF. § 1.5.4 CI-DESSUS) 85
2.2.4 FONCTION « PANIC » (FIRMWARE 1.60) 85

2.2.1 Sélection d'un son : « Scène » ou « Tone » (Cf. § 1.5.1 ci-dessus)

Cf. paragraphe 1.5.1 ci-dessus

2.2.2 Combinaisons de « Zones » en « Layers » et/ou « Split »

2.2.2.1 Jouer avec une seule « zone » : « Single Tone » 81
2.2.2.2 Superposition de « Zones » : « Layers » 82
2.2.2.3 Division du clavier en 2 régions : « Split » 82
2.2.2.4 Combiner des zones de « Split » et de « Layer » 84

2.2.2.1 Jouer avec une seule « zone » : « Single Tone »

La plupart des « scènes » fournies par les réglages d'usine produisent un son une combinaison de plusieurs « zones » (en « Layers » ou en « Split »).
Cependant on peut se contenter d'un seul « Tone » et donc d'une seule « Zone » en utilisant le bouton **SINGLE TONE**.



- 1. Appuyez sur le bouton « SCENE » **SELECT** pour ouvrir l'écran « SCENE SELECT »
- 2. Sélectionnez la « scène » dont vous souhaitez modifier les paramètres.
- 3. Appuyez sur le bouton **SINGLE TONE** pour activer le mode « Single Tone »
  - ✓ L'écran « 1 ZONE VIEW » apparaît
  - ✓ Seul le son de la « ZONE 1 » est entendu en jouant au clavier
  - ✓ Les 16 « zones » de la « scène courante » sont remplacées par le même « tone » de piano acoustique !
- 4. Sélectionnez un « Tone » pour pouvoir le jouer
- 5. Si vous souhaitez sauvegarder dans une « scène » les réglages modifiés, appuyez à nouveau sur la touche **SINGLE TONE** pour ouvrir l'écran « CONFIRM »
  NB: Cet écran est déroutant car presser à nouveau le bouton **SINGLE TONE** sert à sauvegarder.
  Pour quitter l'écran « SINGLE TONE » sans sauvegarder pressez simplement **SELECT**
- 6. Sélectionnez **(E4)** « YES » pour ouvrir l'écran « SCENE WRITE »
  Si vous décidez d'annuler, choisissez **(E6)** « CANCEL ».
  NB : Sélectionnez si besoin **(E5)** « NO » pour revenir à l'état de l'étape 3.
- 7. Sauvegardez la « scène » comme décrit dans « Sauvegarde d'une scène » (§ 2.4.1.6 ci-dessous)

- En alternative, pour passer en mode « Single Tone » vous pouvez sélectionner à l'écran la « scène » « A: 016 "Single Tone Play" ».
  Cette méthode évite de partir d'une « scène » existante et de l'écraser par mégarde en réagissant mal à l'écran « CONFIRM » qui s'affiche en pressant **SINGLE TONE** (Cf. ci-dessus)



2.2.2.2 Superposition de « Zones » : « Layers »

Vous pouvez superposer plusieurs « tones » pour qu'ils soient entendus simultanément en jouant au clavier. Ce type de configuration s'appelle un « Layer ». Pour cela on superposera les « zones » souhaitées afin de les jouer en tant que « Layers ».

- 1. Utilisez les boutons « ZONE » (INT / EXT) **1-8** / **9-16** pour activer les « zones » à superposer (c'est-à-dire les éclairer en rouge)
- le bouton **ZONE** 1-8 / 9-16 permet de si besoin basculer entre les 2 plages de « zones »
- 2. Activez le bouton (ZONE) « SELECT » **1-8** d'une « zone » parmi les « zones » allumées en rouge pour la choisir comme « zone courante ».

Remarque sur les « zones » INT & EXT (moteur Interne/Externe)

Les « zones » dont le bouton « ZONE » (INT / EXT) **1-8** est allumé en vert contrôlent un module de sons MIDI externe.

- Pour si besoin basculer une « Zone » de vert à rouge (c'est-à-dire la jouer avec le moteur sonore interne), maintenez à nouveau le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur le bouton « ZONE » (INT / EXT) **1-8** correspondant pour le basculer en rouge (réglage INT).

Sélection d'un son : « Layer »

- 1. Appuyez sur le bouton **ZONE VIEW** autant de fois que nécessaire pour afficher autant de zones que nécessaires (4, 8 ou 16)
- 2. Sélectionnez un « tone » pour chaque « zone » en changeant successivement de « zone courante »



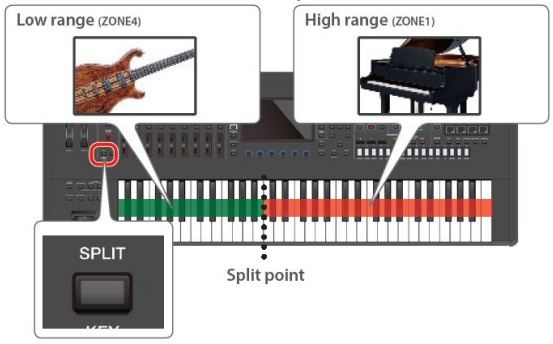
- 3. Enregistrez la « scène » comme décrit dans « Sauvegarder une scène » (§ 2.4.1.6 ci-dessous).

2.2.2.3 Division du clavier en 2 régions : « Split »

Le clavier peut être divisé en 2 régions pour jouer un « tone » différent à gauche et à droite. Ce type de configuration s'appelle un « Split » et le point de division du clavier est appelé le « point de partage ou de Split ».

- 1. Sélectionnez une « scène » pour jouer en « Single Tone »
- 2. Appuyez sur le bouton **SPLIT** pour l'allumer et ainsi activer le « Split »

(« Zone 1 » en partie haute et « Zone 4 » en partie basse en dessous du Do médian du clavier)



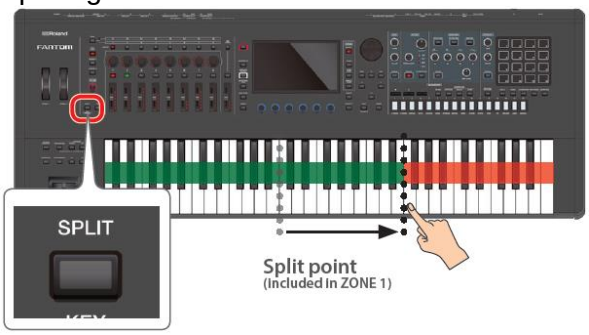
➢ 3. Pour annuler le « Split », appuyez sur la touche **SPLIT** de façon à l'éteindre, pour réinitialiser les réglages des plages haute et basse (KEY RANGE) et superposer les « zones 1 et 4 »

REMARQUE
Sur le FANTOM, le bouton **SPLIT** est allumé lorsque les réglages des plages haute et basse (KEY RANGE) d'une « zone » sont différents des valeurs par défaut (low C-: high G9), et cela même si les « zones » sont superposées

- Désactivez le bouton **SPLIT**, pour réinitialiser les valeurs par défaut des paramètres « KEY RANGE » de toutes les « zones ».

Modification du point de partage du clavier

➢ 1. Tout en tenant le bouton **SPLIT** enfoncé, appuyez sur la touche qui deviendra le nouveau point de partage.



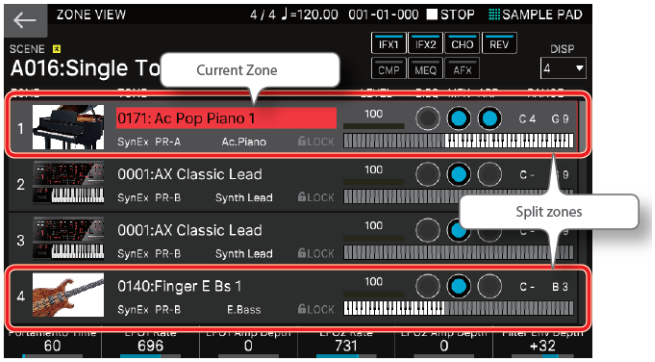
- Lorsque vous appuyez sur une touche, le point de partage est affiché.
- Lorsque vous relâchez le bouton **SPLIT**, l'affichage précédent réapparaît.

Le point de partage est inclus dans la section « ZONE 1 ».

Sélection d'un son (Split)

➢ 1. Appuyez sur le bouton **ZONE VIEW** autant de fois que nécessaire pour afficher le nombre voulu de « zones »

➢ 2. Sélectionnez un « tone » pour chaque « zone » en changeant successivement de « zone courante »



- Maintenez (ZONE) « SELECT » **1** enfoncé pour modifier la note haute de la plage ou appuyez sur (ZONE) « SELECT » **4** pour modifier la note basse de la plage, puis sélectionnez-en une.

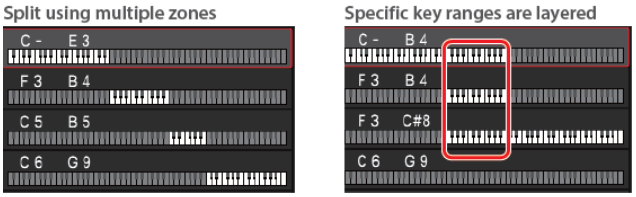
➢ 3. Enregistrez la « scène » comme décrit dans « Sauvegarde d'une scène » (§ 2.4.1.6 ci-dessous).

2.2.2.4 Combiner des zones de « Split » et de « Layer »

Il est possible de combiner des zones de « Layer » et de « Split ».

- La fonction « KEY RANGE » permet de spécifier librement la plage de notes pour chaque « zone ».

En pratique, un chacun des 2 « Splits » peut être composé de plusieurs « Layers » dont les plages de touches se superposent ou pas.



- 1. Pressez **ZONE VIEW** pour afficher l'écran « ZONE VIEW »
- 2. Superposez les zones que vous comme voulu (Cf. § 1.5.2 ci-dessus).
- 3. Dans l'écran « ZONE VIEW » déplacez le curseur sur « KEY RANGE » et définissez la plage de touches LOWER et UPPER de chaque zone (cf. copie d'écran ci-dessous)
  Le bouton **SPLIT** s'allume automatiquement

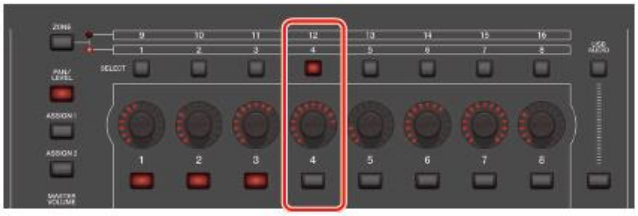


Réglage de « KEY RANGE » dans l'écran « KEY RANGE » de « ZONE EDIT »

- Maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé tout en appuyant sur le bouton **SPLIT**, pour ouvrir l'écran « KEY RANGE » de « ZONE EDIT ».
  Les paramètres « KEY RANGE » sont décrits dans le PDF « Guide des paramètres ».

A propos des « zones » éteintes

Si vous jouez au clavier alors que le bouton « ZONE » (INT / EXT) **1-8** de la « zone » en cours est éteint, seule la « zone » en cours est entendue, quel que soit l'état de l'éclairage des autres « zones ».



Dans cet exemple, seule la « ZONE 4 » (la « zone courante ») est entendue en jouant au clavier.

En effet, en principe les « zones » dont le bouton « ZONE » (INT / EXT) **1-8** est éteint ne répondent pas à votre jeu et sont principalement utilisées pour lire des messages MIDI à partir d'un séquenceur.

- Cependant on peut aussi jouer au clavier ces « zones » éteintes, en basculant sur l'une d'elles la « zone courante » au moyen des boutons (ZONE) « SELECT » **1-8**.

NB : Dans ce cas, prenez soin de rétablir les paramètres d'origine de la « zone » actuelle avant de sauvegarder la « scène » car la « zone courante » y est mémorisée.

2.2.3 Transposition par demi-ton ou par octave (Cf. § 1.5.5 ci-dessus)

Cf. paragraphe 1.5.5 ci-dessus

2.2.4 Fonction « PANIC » (Firmware 1.60)

Cette fonction permet de forcer l'interruption du son qui ne s'arrêterait pas en transmettant un message MIDI « All Note Off » à toutes les zones. Elle arrête également tous les échantillons lus par les pads d'échantillonnage.

- Maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur le bouton **EXIT** pour exécuter la fonction « PANIC ».

2.3 Fonctions de jeu en détail

2.3.1 « ARPEGGIOS » 86
2.3.2 ACCORDS : « CHORD MEMORY » 89
2.3.3 « MOTIFS RYTHMIQUES : « RHYTHM PATTERNS » 90
2.3.4 UTILISATION DES **CONTROLEURS** A USAGE GENERAL 93
2.3.5 **CONTROLEURS** D'EDITION EN TEMPS REEL 96
2.3.6 MODIFICATION DU VOLUME DE PLUSIEURS « ZONES » SIMULTANEMENT : « MOTIONAL PAD » (CF. § 1.5.11 CI-DESSUS) 106

2.3.1 « Arpeggios »

2.3.1.1 Utilisation de l'arpégiateur 86
2.3.1.2 Réglage du tempo d'arpégiateur 87
2.3.1.3 Tenir l'arpège : « Hold » 87
2.3.1.4 Paramètres d'arpégiateur 88

2.3.1.1 Utilisation de l'arpégiateur

Les paramètres d'arpèges sont enregistrés dans la « scène ».

- 1. Appuyez sur le bouton **ZONE VIEW** pour ouvrir l'écran « VIEW ZONE ». Choisissez d'afficher 4, 8 ou 16 « zones » par page.
- 2. Dans l'écran « ZONE VIEW », réglez « ARP » sur « On » pour activer l'arpège sur les « zones » voulues
  Avec le bouton **ARPEGGIO** allumé les arpèges sont joués dans les « zones » pour lesquelles « ARP » est « On ».

1 ZONE VIEW



4 ZONE VIEW

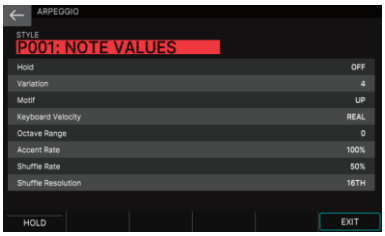


- 3. Pressez le bouton **ARPEGGIO** pour l'allumer et afficher l'écran « ARPEGGIO »

Bouton [E1] HOLD	Pour maintenir l'arpège après le relâchement du clavier
Bouton [E6] EXIT	Retournez à l'écran précédent



=>



- Réglez si besoin le paramètre Système « Arpeggio Switch Mode » (§ 2.9.3.3.2 ci-dessous), pour activer l'arpégiateur sans accéder à l'écran arpège
- 4. Jouez un accord sur le clavier pour entendre un arpège pour chaque « zone » activée
- 5. Déplacez le curseur sur « STYLE » et changer le style pour changer d'arpège
- 6. Pour arrêter l'arpégiateur, appuyez sur la touche **ARPEGGIO** une nouvelle fois

En utilisant la fonction « ARPEGGIO » avec la fonction « CHORD MEMORY », vous pouvez facilement jouer avec un seul doigt une variété d'arpèges (§ 2.3.2 ci-dessous).

2.3.1.2 Réglage du tempo d'arpégiateur

- ✓ Le tempo spécifié ici est utilisé en commun avec le « motif rythmique » (§ 2.3.3.4 ci-dessous) et le séquenceur (§ 2.7.2.1.3 ci-dessous).
- ✓ La valeur de tempo est enregistrée dans la « scène ».

➢ 1. Appuyez sur le bouton **TEMPO** pour afficher l'écran « TEMPO »



Bouton [E5] CLICK	Pour entendre un clic au tempo spécifié
Bouton [E6] CLOSE	Ferme l'écran

➢ 1. Utilisez la molette **VALUE** ou les boutons pour régler le tempo **INC** / **DEC**.

- En maintenant la touche **SHIFT** pendant que vous effectuez cette opération, vous pouvez ajuster la valeur des deux chiffres après la virgule
- On peut aussi régler le tempo en appuyant sur la touche **TEMPO** au moins 3 fois à l'intervalle désiré (« tap tempo »)

➢ 2. Réglez « ARP » sur « On » pour plusieurs « zones » pour faire jouer simultanément leurs arpèges

➢ 3. Appuyez sur le bouton **ARPEGGIO** pour l'allumer

2.3.1.3 Tenir l'arpège : « Hold »

Voici comment faire l'arpège continue de retentir même après que vous relâchez le clavier.

➢ 1. Appuyez sur le bouton **ARPEGGIO** pour afficher l'écran « ARPEGGIO »

- En maintenant la touche **SHIFT** et en appuyant sur la touche **ARPEGGIO**, vous pouvez accéder à l'écran « ARPEGGIO » sans affecter l'état « Arpège » On/Off

➢ 2. Pressez le bouton contextuel **[E1]** pour activer la fonction de « Hold »

➢ 3. Jouez un accord sur le clavier pour entendre un arpège pour chaque « zone » activée

Si vous jouez un autre accord ou touche alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change aussi.

➢ 4. Pressez **[E1]** « HOLD » une nouvelle fois pour désactiver la fonction de maintien.

Utilisation d'une pédale Commutateur

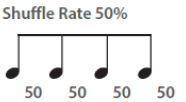
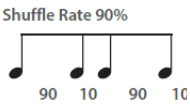
- L'arpège peut être maintenu en maintenant un interrupteur à pédale (§ 1.2 ci-dessus) tout en jouant un accord



2.3.1.4 Paramètres d'arpégiateur

On peut définir les paramètres détaillés pour le style, le timing et l'accent de l'arpège.

- 1. Appuyez sur le bouton **ARPEGGIO** pour ouvrir l'écran « ARPEGGIO ».
- En maintenant la touche **SHIFT** et en appuyant sur le bouton **ARPEGGIO**, vous pouvez accéder à l'écran « ARPEGGIO » sans affecter l'état « Arpège » On/Off
- 2. Sélectionnez le paramètre souhaité et modifier sa valeur.

Motif	Définit l'ordre dans lequel les notes de l'arpège.	
	UP	De bas en haut
	DOWN	De haut en bas
	UP & DOWN	De bas en haut, puis de haut en bas, mais en fait commence par le haut ! (Le moyen de commencer par le bas reste à trouver…)
	RANDOM	Ordre aléatoire.
	NOTE ORDER	Ordre dans lequel les notes sont déclenchées, ce qui permet de produire des lignes mélodiques. Jusqu'à 128 notes sont mémorisées
	GLISSANDO	Tous les pas chromatiques retentissent entre les 2 notes enfoncées extrêmes, vers le haut et vers le bas. Appuyez uniquement sur la note la plus basse et la plus élevée
	CHORD	Toutes les notes enfoncées retentissent simultanément
	AUTO1	Le moment auquel les notes retentissent est automatiquement attribué, en donnant la priorité à la note pressée la plus basse
	AUTO2	Le moment auquel les notes retentissent est automatiquement attribué, en donnant la priorité à la note pressée la plus élevée
	PHRASE	Si une seule touche est enfoncée la phrase est basée sur la hauteur de cette note. Si plusieurs touches sont enfoncées, c'est la dernière touche pressée qui détermine la hauteur de la phrase
Keyboard Velocity	REAL, 1-127	Indique le volume des notes enfoncées ○ REAL : la valeur de vélocité de chaque note dépendra de la force exercée sur le clavier ○ 1-127 : vélocité fixe pour chaque note
Octave Range	-3- + 3	Définit la plage en octave sur laquelle l'arpège aura lieu ○ 0 : l'arpège utilise uniquement les notes que vous jouez, ○ +1 : notes jouées + notes 1 octave plus haut ○ -1 : notes jouées + notes 1 octave plus bas
Accent Rate	0-100%	Modifie la force des accents et la longueur des notes pour ajuster la sensation « groove » de l'arpège. Un réglage de « 100% » produira la sensation Groove la plus prononcée.
Shuffle Rate	0-100%	Réglage de l'espacement temporel des notes pour créer des rythmes de lecture aléatoire. ○ 50% : les notes seront régulièrement espacées ○ Plus la valeur est élevée et plus l'espacement de notes donnera une sensation aléatoire  
Shuffle Resolution	16^{th}, 8^{th}	Espacement temporel des notes (double croche ou une croche)
[E6] EXIT		Pour revenir à l'écran précédent.

2.3.2 Accords : « Chord Memory »

2.3.2.1 Jouer avec la fonction « Chord Memory » 89
2.3.2.2 Paramètres « Chord Memory » 90

2.3.2.1 Jouer avec la fonction « Chord Memory »

La fonction « Chord Memory » permet d'enregistrer les formes d'accords et produire des accords de cette forme simplement en jouant une seule touche.

Les paramètres « Chord Memory » sont enregistrés dans la « scène ».

- 1. Appuyez sur le bouton **ZONE VIEW** pour ouvrir l'écran « ZONE VIEW ».
  Choisissez d'afficher 4, 8 ou 16 « zones » par page.
- 2. Dans l'écran « ZONE VIEW », réglez « ARP » sur « On » pour les « zones » que vous souhaitez utiliser
  Lorsque le bouton **CHORD MEMORY** est allumé, vous pouvez jouer des arpèges dans les « zones » pour lesquelles « ARP » est « On ».

1 ZONE VIEW



4 ZONE VIEW



NB : On peut également activer « ARP » pour plusieurs « zones » et jouer tous leurs accords en même temps.

- 3. Pressez le bouton **CHORD MEMORY** pour l'allumer et ouvrir l'écran « CHORD MEMORY »





- En réglant le paramètre système « Chord Switch Mode memory » (§ 2.9.3.3.2 ci-dessous), vous pouvez activer « Chord Memory » sans accéder à l'écran de la « Chord Memory ».
- 4. Jouez sur le clavier pour faire retentir un accord
- 5. Déplacez le curseur sur « CHORD FORM » pour choisir la forme d'accord.
  Pour plus sur les formes d'accords, reportez-vous à « Chord Memory List » (§ 2.13.1 ci-dessous)
- 6. Pressez le bouton **CHORD MEMORY** à nouveau pour désactiver la fonction

2.3.2.2 Paramètres « Chord Memory »

➢ 1. Appuyez sur le bouton **CHORD MEMORY** pour ouvrir l'écran « Chord Memory »

- En maintenant la touche **SHIFT** enfoncée et en appuyant sur le bouton **CHORD MEMORY**, vous pouvez accéder à l'écran « CHORD MEMORY » sans affecter le statut « Chord Memory » On / Off

➢ 2. Sélectionnez le paramètre souhaité et modifier sa valeur.

➢ 3. Appuyez sur le bouton **CHORD MEMORY** pour l'allumer et éditer les réglages

CHORD FORM	01–17	Sélectionne le type de d'accords qui est attribué à l'aide des touches C-B. Pour plus sur les formes d'accords, reportez-vous à « Liste de Chord memory » (§ 2.13.1 ci-dessous).
Chord Memory Key	G–F#	Modifie la note de l'accord.
Rolled Chord Sw	ON	Les notes de l'accord sonnent de manière séquentielle plutôt que simultanément. La vitesse des changements de performance variable en fonction de la vélocité du jeu au clavier, permet de produire une simulation réaliste d'un jeu de guitare.
	OFF	Les notes sonnent comme un accord.
Rolled Chord Type	UP	Notes successives de bas en haut.
	DOWN	Notes successives de haut en bas
	ALTERNATE	L'ordre change alternativement à chaque pression sur le clavier

2.3.3 « Motifs rythmiques : « RHYTHM PATTERNS »

Le Fantom peut jouer automatiquement des « motifs rythmiques » pour accompagner le jeu au clavier.

Qu'est-ce qu'un groupe rythmique ?

Un « Groupe rythmique » contient un 6 « motifs rythmiques » composé au choix d'une Intro, de variations A-D, d'ornements et d'une fin.

Intro	« Motif » de début de morceau
Verse1, 2	Motifs principaux de la performance. « 1 » est le "motif" de base, et « 2 » est une variante de celui-ci
Fill-in 1, 2	"Motifs" d'ornement insérés entre les phrases. Choisissez « 1 » ou « 2 » selon le "motif" qui doit suivre
Ending	"Motif" de fin de morceau

Les paramètres de « motifs rythmiques » sont enregistrés dans la « scène ».

Il existe deux « Banques » de « Groupes rythmiques » :

PRST (PRESET)	Groupes de « motifs rythmiques » ne pouvant pas être modifiés/écrasés. Mais une éventuelle modification peut être enregistrée en tant que "groupe USER"
USER	Groupes de « motifs rythmiques » pouvant être enregistrés dans le Fantom

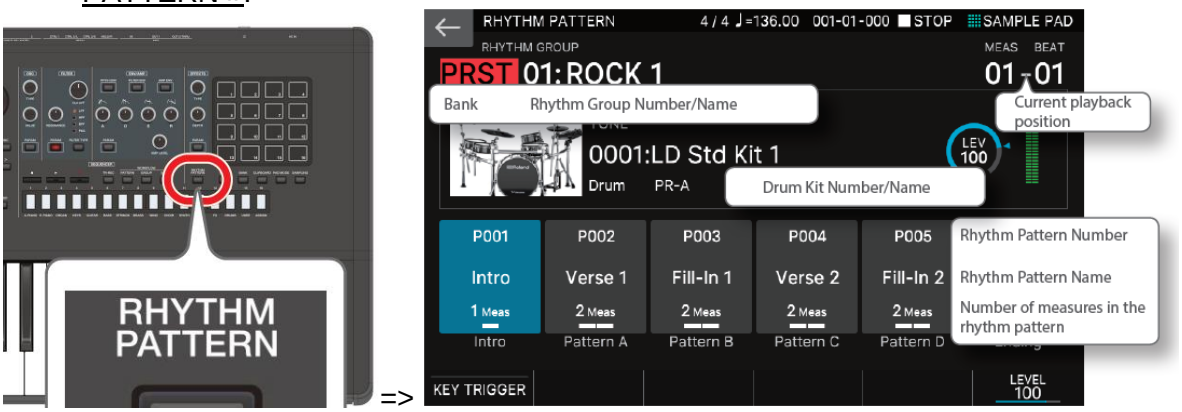
Qu'est-ce qu'un kit de batterie ?

Les sons de batterie joués par les « motifs rythmiques » sont appelés un « Drum kits ».
Le tone de « ZONE 10 » (Drum Kit Tone) de la « scène courante » est utilisé comme « kit de batterie ».

2.3.3.1 Sélection / Lecture de « motifs rythmiques » 91
2.3.3.2 Edition d'un « Groupe de motifs rythmiques » 92
2.3.3.3 Sauvegarde d'un « Groupe de motifs rythmiques » 92
2.3.3.4 Modification du tempo du « motif rythmique » 92
2.3.3.5 Enregistrement des paramètres de « motif rythmique » 93

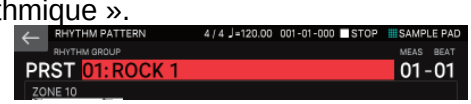
2.3.3.1 Sélection / Lecture de « motifs rythmiques »

➢ 1. Appuyez sur le bouton **RHYTHM PATTERN** pour ouvrir l'écran « RHYTHM PATTERN ».



Bouton [E1] (KEY TRIGGER)	le « motif rythmique » commence le moment que vous jouez sur le clavier
Encodeur [E6] (LEVEL)	Règle le volume du “kit de batterie”

➢ 2. Déplacez le curseur sur le « numéro de groupe rythmique, » et sélectionnez un « groupe de motif rythmique ».



➢ 3. Déplacez le curseur sur le numéro de kit de batterie et sélectionnez un kit de batterie.



➢ 4. Toucher <Intro> - <Ending> et sélectionnez le « motif rythmique » qui sera joué pour chacun.



Le bouton **RHYTHM PATTERN** est allumé, et le « motif rythmique » touché retentit.

➢ 5. Pour arrêter, touchez l'icône du « motif rythmique » qui joue, ou appuyez sur la touche ■ (STOP).

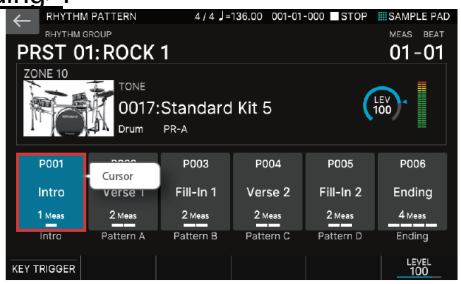
Remarques :

- ✓ La longueur du « motif » est représentée en-dessous de chaque nom de « motif » de rythme. Si vous sélectionnez un « motif rythmique » différent alors qu'un « motif » est en cours de lecture, le « motif » ne change qu'au début de la mesure.
- ✓ Si vous jouez un « motif rythmique » affecté comme « Intro », la lecture passe automatiquement au « Motif A » quand l'introduction est terminée.
- ✓ Si vous jouez un « motif rythmique » affecté comme « Ending », le « motif rythmique » s'arrête automatiquement lorsque « Ending » se termine.

2.3.3.2 Edition d'un « Groupe de motifs rythmiques »

On peut modifier un « groupe de motif rythmique » en lui assignant librement des « motifs rythmiques ».

- 1. Appuyez sur le bouton **RHYTHM PATTERN** pour ouvrir l'écran « RHYTHM PATTERN ».
- 2. Utilisez les boutons de curseur ▲/▼/◄/► pour déplacer le curseur sur l'un des champs <Intro<-<Ending>.



- 3. Utilisez les boutons cadran **VALUE** ou **INC** / **DEC** pour sélectionner le « motif rythmique » que vous souhaitez affecter.
- 4. Répétez les étapes 2-3 pour spécifier d'autres « motifs rythmiques ».

2.3.3.3 Sauvegarde d'un « Groupe de motifs rythmiques »

Le « groupe rythmique » édité est temporaire car il sera perdu en mettant l'appareil hors tension ou en sélectionnant un autre « groupe rythmique ».
Si vous voulez garder le « groupe de rythme » édité, sauvegardez un « groupe » utilisateur dans le Fantom.

NB : Lorsque vous exécutez l'opération d'écriture, les données existantes dans la destination sont remplacées.

- 1. Appuyez sur le bouton **WRITE** pour ouvrir l'écran « MENU WRITE »
- 2. Touchez <RHYTHM GROUP MOTIF> pour ouvrir l''écran « RHYTHM PATTERN GROUP »



- 3. Si vous souhaitez modifier le nom, sélectionnez **[E1]** « RENAME »
  Après avoir modifié le nom (cf. § 1.4.2.8.5 ci-dessus), sélectionnez « OK » **[E6]** pour fermer la fenêtre
- 4. Utilisez le cadran **VALUE** ou les boutons **DEC** / **INC** pour sélectionner la destination
- 5. Sélectionnez OK **[E6]** pour afficher un message de confirmation
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E5]** « CANCEL »
- 6. Sélectionnez « OK » **[E5]** pour effectuer la sauvegarde

2.3.3.4 Modification du tempo du « motif rythmique »

NOTE

- ✓ Le tempo que vous spécifiez ici est commun avec l'arpège (§ 2.3.1.2 ci-dessus) et le séquenceur (§ 2.7.2.1.3 ci-dessous)
- ✓ La valeur de tempo est stockée dans la « scène »

➢ 1. Appuyez sur le bouton **TEMPO** pour ouvrir l'écran « TEMPO ».

Bouton [E5] « CLICK »	un déclic se fait entendre au tempo spécifié
Bouton [E6] « EXIT »	Ferme l'écran.

2. Utilisez la molette **VALUE** ou **INC** / **DEC** pour modifier le tempo.

- En maintenant la touche **SHIFT** pendant que vous effectuez cette opération, vous pouvez modifier les deux chiffres après la virgule.

- On peut aussi régler le tempo en appuyant au moins 3 fois sur la touche **TEMPO** à l'intervalle désiré (« tap tempo »)

2.3.3.5 Enregistrement des paramètres de « motif rythmique »

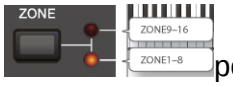
Les paramètres liés au « motif rythmique », comme le « groupe » sélectionné, les paramètres du kit de batterie, les réglages « KEY TRIGGER », et le tempo etc. sont stockés ensemble dans la « scène » courante. Si vous souhaitez conserver ces paramètres, enregistrez la « scène » (§ 2.4.1.6 ci-dessous).

*2.3.4 Utilisation des **contrôleurs** à usage général*

2.3.4.1 **Curseurs** et **Encodeurs** 93
2.3.4.2 Autres **contrôleurs** à usage général 94

*2.3.4.1 **Curseurs** et **Encodeurs***

Les **curseurs** et **encodeurs** permettent de commander le panoramique et le volume de chaque « zone », ou de leur affecter différentes fonctions et paramètres en tant que contrôleurs d'usage général.

➢ 1. Utilisez le bouton **ZONE** 1-8 / 9-16 

pour basculer entre les « zones » 1-8 et 9-16 pour leur contrôle par les séries de 8 **contrôleurs** (boutons (ZONE) « SELECT » **1-8**, **encodeurs** 1-8 et **curseurs** 1-8)



➢ 2. Pressez le bouton **PAN/LEVEL** pour sélectionner le paramètre à contrôler.

bouton **PAN / LEVEL**	Lorsque ce bouton est allumé, les **encodeurs** règlent le panoramique de chaque “zone”, et les **curseurs** règlent le volume de chaque “zone”.
bouton **ASSIGN1** (Scène)	Lorsque l'un de ces boutons est allumé, les **encodeurs** et les **curseurs** ajustent les paramètres qui leur sont attribués par la “scène” ou le “système”.
bouton **ASSIGN2** (Système)	

NB : Les affectations de fonction de **ASSIGN 1** sont individuelles pour chaque « scène »
Les affectations de fonction de **ASSIGN 2** sont communes à l'ensemble du « système ».

Régler PAN / LEVEL

➢ 3. Appuyez sur le bouton **PAN / LEVEL** pour l’allumer.
➢ 4. Déplacer un des **encodeurs** ou **curseurs** pour régler le panoramique ou le volume de la « zone » correspondante
Le paramètre et sa valeur s’affiche à l’écran dans une fenêtre pop-up (La fenêtre se refermera automatiquement). Certains paramètres n’ouvrent pas de fenêtre pop-up

NB : Lors du réglage **PAN / LEVEL**, les numéros d'**encodeurs** et de **curseurs** correspondent aux numéros de « zone ».

Régler ASSIGN 1 ou 2 ASSIGN 2

- 5. Appuyez sur le bouton **ASSIGN 1** ou **ASSIGN 2** pour l'allumer
- 6. Sélectionnez la « zone courante » et si nécessaire, préciser le « Layer »
- 7. Déplacer un **Encodeur** ou un **curseur** pour modifier le son selon la fonction assignée

Lorsque vous utilisez **ASSIGN 1 ASSIGN 2** utilisation d'un bouton de commande ou d'un curseur affecte la zone (s) qui sont émis lorsque vous jouez sur le clavier.

- ✓ Si vous utilisez les paramètres en couches, plusieurs « zones » sont touchées.
- ✓ Si vous n'êtes pas en utilisant les paramètres en couches, la « zone courante » est affectée.

- En maintenant la touche **SHIFT** et en appuyant sur la touche **ASSIGN 1** ou **ASSIGN 2**, vous pouvez accéder à un écran de réglage pour l'attribution des paramètres ou fonctions.
  Pour plus de détails, reportez-vous au « Guide des paramètres » (PDF) ou « Paramètres système » (§ 2.9.4.1 ci-dessous).

*2.3.4.2 Autres **contrôleurs** à usage général*



En plus des **curseurs** et **encodeurs**, les autres contrôleurs d'usage général suivants peuvent se voir affecter différentes fonctions ou paramètres :

- ✓ **Levier pitch bend / modulation**,
- ✓ **Pédales interrupteurs** et **d'expression** raccordées aux prises de pédale
- ✓ **Molettes 1-2**
- ✓ Boutons **S1** - **S3**

* Les fonctions gérées par le **levier Pitch Bend/Modulation** et la prise **HOLD / R** sont fixes.

- 1. Utilisez le bouton **ZONE** 1-8 / 9-16 pour sélectionner les « zones » à travailler (ZONE 1- 8 ou ZONE 9-16).
- 2. Sélectionnez la « zone courante »
  Si nécessaire, définir les paramètres de « Layer »
- 3. Manipuler un **contrôleur** à usage général pour modifier le son selon la fonction assignée

Levier Pitch Bend	Règle le "Pitch". Aucune autre fonction ne peut être affectée
Levier Modulation	Transmet un message "Control Change" CC # 01 pour appliquer un vibrato. Aucune autre fonction ne peut être affectée
Prise de pédale (**CTRL 1**, **CTRL 2 / L**, **CTRL 3 / C**)	Connectez des pédales interrupteurs à ou d'expression à ces prises. Diverses fonctions peuvent leur être affectées
Prise de pédale (**HOLD / R**)	Connectez un commutateur à pédale à cette prise pour l'utiliser comme fonction "Damper". Aucune autre fonction ne peut être affectée
Wheel1 Wheel2	Divers paramètres et fonctions peuvent être affectés
boutons S1 - S3	Divers paramètres et fonctions peuvent être affectés

NOTE

- ✓ L'exploitation de ces **contrôleurs** à usage général affecte la/les « zone(s) » qui sont émises en jouant sur le clavier (Si vous utilisez les paramètres en « Layers », plusieurs « zones » sont touchées. Sinon c'est la « zone courante » qui est affectée.)
- ✓ Les fonctions attribuées à ces **contrôleurs** d'usage général peuvent être spécifiés pour l'ensemble du « système », ou individuellement pour chaque « scène ».
  Un réglage « système » permet de choisir entre les paramètres « système » ou les réglages de « scène » individuels.

Pedal Assign Source	Indique si les fonctions commandées par une **pédale** reliée aux prises **CTRL 1, 2/L**, et **3/C** sont spécifiées par les paramètres "système" (SYS) ou de "scène" (SCENE).
Wheel Assign Source	Indique si les fonctions commandées par les **molettes** (WHEEL) sont spécifiées par les paramètres "système" (SYS) ou de "scène" (SCENE).
S1-S3 Assign Source	Indique si les fonctions commandées par les boutons **S1**, **S2** et **S3** sont spécifiées par les paramètres du système (SYS) ou par les paramètres de la "scène" (SCENE).

* Etant donné que les fonctions du **levier pitch bend / modulation** et la prise **PEDAL HOLD / R** sont fixes, il n'y a pas d'écran de réglage pour leurs affectations.

Pour plus de détails sur les écrans de réglage et leur fonctionnement, voir « Paramètres système » (§ 2.9.4.1 ci-dessous).

- En maintenant le bouton **SHIFT** et la manipulation des **molettes 1-2**, les boutons **S1 - S3** ou une **pédale** reliée à la prise **CTRL 1**, **2/L**, **3/C** permet accéder à l'écran de réglage pour l'affectation d'un paramètre ou une fonction
  Pour plus de détails, reportez-vous au « Guide des paramètres » (PDF) ou « Paramètres système » (§ 2.9.4.1 ci-dessous).

2.3.5 ***Contrôleurs*** *d'édition en temps réel*



Les **boutons** et **encodeurs** d'édition des sections « OSC », « FILTER », « ENV / AMP », et « EFFECT » permettent de modifier le son en temps réel. Sinon pour l'édition avancée des Tones, voir le paragraphe § 2.4.2 ci-dessous.

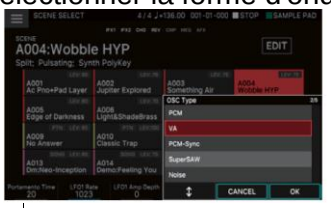
NB : Les **contrôleurs** d'édition activés sont allumés en bleu.

- 1. Sélectionnez la « scène » à jouer
- 2. Manipuler l es **boutons** et **encodeurs** d'édition pour modifier le son
  Le paramètre édité et sa valeur apparaissent dans une fenêtre pop-up

2.3.5.1	Section oscillateur : « OSC »	96
2.3.5.2	Section « FILTER »	96
2.3.5.3	Section « ENV / AMP »	97
2.3.5.4	Section « EFFECTS »	97
2.3.5.5	Contrôleurs contextuels [E1]-[E6] (Cf. § 1.5.1.1 ci-dessus)	98
2.3.5.6	Contrôler en temps réels les tones « SN-A »	98
2.3.5.7	Contrôler en temps réels les tones « V-Piano »	99
2.3.5.8	Contrôler en temps réel les Tones « MODEL »	99
2.3.5.9	Contrôler en temps réels les tones « VTW » (Onglet « VTW »)	102

2.3.5.1 *Section oscillateur : « OSC »*

Ceci permet de sélectionner la forme d'onde qui détermine le caractère du son.





Encodeur **TYPE**	Type OSC (dépendant du type de "tone")
Encodeur **VALUE**	Editions d'un paramètre correspondant au type OSC Exemple: OSC TYPE = PCM ➔ "Wave No."
Bouton **PARAM**	Accès à l'écran de réglage "OSC" des écrans « EDIT TONE ZOOM »

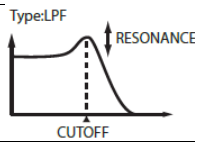
2.3.5.2 *Section « FILTER »*

Ceci permet d'ajuster la brillance et de l'épaisseur du son.





Encodeur **CUTOFF**	Fréquence de coupure du filtre

Encodeur **RESONANCE**	Résonance du filtre qui ajoute un caractère distinctif au son 
Bouton **FILTER TYPE**	Type de filtre La réponse du filter change en fonction du type sélectionné
Bouton **PARAM**	Ouvre l'écran de réglage du filtre de l'écran “EDIT TONE ZOOM”

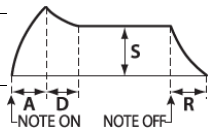
2.3.5.3 Section « ENV / AMP »

Ceci indique des changements variant dans le temps de hauteur, timbre et volume.



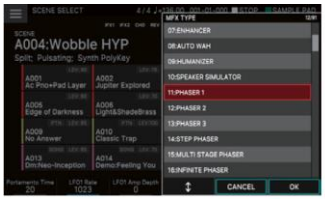


Bouton **PITCH ENV**	Utilisez les boutons ◄/►/▲/▼ pour modifier l'enveloppe de hauteur (changement de hauteur de note au cours du temps)
Bouton **FILTER ENV**	Utilisez les boutons ◄/►/▲/▼ pour modifier l'enveloppe de filtre (Evolution de la fréquence de coupure au cours du temps)
Touche **AMP ENV**	Utilisez les boutons ◄/►/▲/▼ pour modifier l'enveloppe de l'amplificateur (Evolution de volume au cours du temps)
Encodeur A	Durée d'attaque de l'enveloppe (entre l’appui sur la touche et le niveau maximum)
Encodeur D	Durée de décroissance de l'enveloppe (entre le niveau maximum et le niveau de Sustain)
Encodeur S	Niveau de Sustain (niveau maintenu tant que la touche est enfoncée)
Encodeur R	Durée de Release de l'enveloppe (entre l’instant où la touche est relâchée et où le niveau atteint zéro)
Bouton **AMP LEVEL**	Volume
bouton **PARAM**	Ouvre l'écran « EDIT TONE ». L'écran qui apparaît dépend des paramètres PITCH, FILTER, ou AMP qui est sélectionné



2.3.5.4 Section « EFFECTS »

Cela applique divers effets au son.





Bouton **TYPE**	Indique le type MFX de la “zone” sélectionnée
Bouton **DEPTH**	Spécifie la profondeur MFX de la “zone” sélectionnée
Bouton **PARAM**	Ouvre l'écran MFX des effets EDIT

REMARQUE

- ✓ Contrairement aux **contrôleurs** à usage général, les modifications apportées à l'aide des **contrôleurs** d'édition s’appliquent toujours au « tone » de la « zone courante ». Par conséquent en jouant avec plusieurs « Tones » en « Layers », sélectionnez la « zone » à modifier comme « zone courante » avant d'utiliser les **contrôleurs**.
- ✓ Certains types de « tone » comportent plusieurs « partiels », mais les modifications apportées à l'aide des **contrôleurs** s’appliquent au « partiel » sélectionnée.

Pour plus de détails sur la façon de sélectionner un « partiel » et utiliser les différents écrans « EDIT TONE », reportez-vous à « Edition d'un Tone » (§ 2.4.2 ci-dessous).

- Enregistrez le « tone » édité pour conserver ses modifications (§ 2.4.2.2 ci-dessous).

Pour plus de détails sur chaque paramètre, reportez-vous au PDF « Parameter Guide ».

*2.3.5.5 Contrôleurs contextuels **[E1]-[E6]** (Cf. § 1.5.1.1 ci-dessus)*

Voir le paragraphe 1.5.1.1 ci-dessus.

2.3.5.6 Contrôler en temps réels les tones « SN-A »

Dans la liste des tones SN-A (§ 3.1.2.4 ci-dessous) on trouvera pour chaque « tone » les paramètres SuperNatural réglables en temps réel par les 6 contrôleurs contextuels **[E1]-[E6]**.

NB : Ces paramètres SN-A (au nombre de 6 au maximum, donc tous contrôlables par [E1]-[E6]) sont spécifique à l'« INSTRUMENT » sur lequel chaque tone SN-A est basé (objet « INSTR » spécifique aux tones SN-A). Les autres paramètres existants pour les tones SN-A (éditables dans le menu « TONE EDIT ») ne sont pas réglables en temps réel (Cf. § 2.4.2.5 ci-dessous)

De plus on indique ici comment contrôler les réglages « Variation », la « Dynamic » et les conditions dans lesquelles l'effet « Legato » est disponible.

- 1. Utiliser l'encodeur **[E1]** « VARIATION » (ou les boutons **S1/S2** comme expliqué ci-dessous) pour changer de « Variation ».
- 2. Utilisez les 5 autres contrôleurs **[E2]-[E6]** pour contrôler de 1 à 5 autres paramètres d'« INSTRUMENT » selon le « tone » : Noise Level, Growl Sens, Mode Switch, Drone Level, Drone Pitch, Play Scale, Scale Key, Glide (Cf. tableau § 3.1.2.4 ci-dessous)
- Utiliser si besoin la **Velocité**, la **molette de modulation** et le **contrôleur Expression** pour modifier la « Dynamic » comme expliqué ci-dessous

Réglages « VARIATION » propres à chaque TYPE « INST » (encodeur [E1])
Tiré du PDF « FANTOM-6_7_8_v150_eng01_W »

Des « variations » de performances spécifiques à chaque instrument réel sont fournies pour chacun des 25 « INSTRUMENTs » sur lesquels sont basés tous les Tones SN-A (Cf. § 3.1.2.4 ci-dessous).

- Utiliser l'**encodeur [E1]** « VARIATIONS » ou des messages Control Change (CC80 – CC83) pour basculer entre ces « variations » pendant que vous jouez.

NB : L'attribution de messages CC80 – CC83 aux boutons **S1** / **S2** peut aussi faciliter le contrôle des « Variations ». On choisira par exemple les 2 premiers messages suivants qui concernent le plus grand nombre d'« INSTRUMENTS », comme montré sur le tableau § 3.1.2.4 ci-dessous du chapitre « Liste des sons ».

- S1: CC # 80
- S2: CC # 81

Réglages « INST » SN-A « Dynamic » (Velocity, Molette Modulation, contrôleur Expression)
Tiré du PDF « FANTOM-6_7_8_v150_eng01_W.pdf »
Cet extrait est tiré du début du paragraphe « SuperNATURAL Inst Parameter ». Voir le document original pour la suite du paragraphe qui correspond au volumineux « Parameter Guide » qui n'est pas reproduit dans le présent document.

Vous pouvez produire des changements de dynamique spécifiques à chaque instrument réel, passant facilement de sons subtils à des sons puissants d'une manière naturelle qui va au-delà d'un simple changement de volume.

- La « dynamique » peut être contrôlée par « Note-on **Velocity**, la **molette de modulation** (Contrôle Change CC01) ou un **contrôleur d'Expression** (Contrôle Change CC11).
- Après avoir joué une touche, vous pouvez utiliser la **molette de modulation** (CC01) pour contrôler en continu la « dynamique » (à l'exclusion des instruments de percussion, de cordes frappées et de cordes pincées).

Effet legato

Tiré du PDF « Version 1.50 Supplementary Manual » (FANTOM-6_7_8_v150_eng01_W.pdf)
À l'exception de certains sons, le jeu legato est possible (c'est-à-dire presser la touche suivante avant de relâcher la touche précédente).
Un effet legato est appliqué quand les réglages suivants sont appliqués :

- Paramètre de tone « Mono / Poly » sur « MONO » et paramètre de zone « Mono / Poly » sur « TONE »
- Paramètre de zone « Mono / Poly » sur « MONO »

2.3.5.7 Contrôler en temps réels les tones « V-Piano »

Tiré du PDF « FANTOM_ParameterGuide_eng01_W.pdf »

- Utilisez les encodeurs **[E1]-[E6]** pour régler en temps réel 6 des 24 paramètres de tones « V-Piano » (Cf. § 3.1.2.3 ci-dessous).

NB : Les paramètres restants (ceux non affectés aux contrôleurs **[E1]-[E6]**) sont éditables uniquement dans le menu « TONE EDIT », répartis dans 7 groupes (Cf. § 2.4.2.4 ci-dessous).

2.3.5.8 Contrôler en temps réel les Tones « MODEL »

Contrairement au tones de TYPE « SN-A » les presets de type « MODEL » (Moteur de modélisation supplémentaires), ne sont pas intégrés au firmware et possèdent chacun un écran d'édition particulier. Ils sont installables à volonté via les Expansions, gratuites « EXM001 » à « EXM004 » ou payantes « EXM007 », téléchargées via le logiciel gratuit « Roland CloudManager » (Cf. § 2.11.2 ci-dessous).

EXM001	Jupiter-8 (JP8)
EXM002	Juno-106 (NU106)
EXM003	JX-8P (SX8P)
EXM004	SH-101 (SH101)
EXM007	n/zyme

Avec les tones de modèle, les paramètres éditables sont propres à leur banque de modèle respective.

2.3.5.8.1 Modèles de synthétiseurs vintages Roland 100
2.3.5.8.2 Modèle « n/zyme » 100

2.3.5.8.1 Modèles de synthétiseurs vintages Roland (gratuits)

Jupiter-8



Juno-106



JX8P



SH-101



	Jupiter-8	Juno-106	JX8P	SH-101
Bouton[E1]	KEY MODE	LFO RATE	LFO WAVEFORM	LFO WAVEFORM
Bouton[E2]	CROSS MOD	PWM	DCO1 TUNE	PULSE LEVEL
Bouton [E3]	FOLTER SLOPE	SAW	CROSS MOD	SAW LEVEL
Bouton [E4]	LFO WAVEFORM	SUB OSC LEVEL	FILTER LFO MOD	SUB OSC LEVEL
Bonton [E5]	LFO RATE	NOISE LEVEL	FILTER ENV MOD	NOISE LEVEL
Bonton [E6]	VCO1 LFO MOD	AMP ENV MODE	AMP ENV MODE	AMP ENV MODE

Pour l'édition poussée, voir le paragraphe 2.4.2.7 ci-dessous qui reproduit les informations du « Supplementary manual » téléchargeable (FANTOM-6_7_8_v2.1_eng01_W.pdf).

2.3.5.8.2 Modèle payant « n/zyme » (payant 163 € TTC)

Inspiré du PDF « Supplementary Manual » (FANTOM-6_7_8_v300_eng01_W.pdf)

Ecran

- Pressez le bouton SINGLE ZONE pour afficher l'écran « SINGLE ZONE PLAY »



Bouton [E1]	LFO Waveform
Bouton [E2]	LFO Rate
Bouton [E3]	LFO Pitch Depth
Bouton [E4]	P-MOD LFO Depth
Bonton [E5]	Mod Destination
Bonton [E6]	Spread Switch

Pour l'édition avancée, voir le paragraphe 2.4.2.7 ci-dessous qui reproduit les informations du « Supplementary manual » téléchargeable (FANTOM-6_7_8_v3.0_eng01_W.pdf).

Contrôleurs physiques

Utilisez les boutons et encodeurs des sections « OSC », « FILTER », « ENV/AMP », « EFFECT » et « Zones » pour modifier le son en temps réel.

NB : Pressez sur un bouton pour basculer entre allumé et clignotant.

	Contrôleur	Wavetable	Wave Drawing
OSC	**Bouton [TYPE]**	Commutateur Wavetable/Wave Drawing	
	Encodeur [VALUE] (si allumé)	Layer Mix	Morph rought
	Encodeur [VALUE] (si clignotant)	Mix Curve	—
	Bouton [CUTOFF]	Cutoff Frequency	
	Encodeur [RESONANCE]	Résonance	
	Encodeur [FILTER TYPE]	Type de filtre	
PITCH ENV	**Bouton [A] (PITCH ENV)**	CTRL Env Attaque	
	Encodeur [B] "	CTRL Décroissance de l'environnement	
	Encodeur [S] "	—	—
	Encodeur [R] "	—	—
ENV FILTER	**Encodeur [A] (ENV FILTER)**	Attaque d'enveloppe de filtre	
	Encodeur [B] "	Decay d'enveloppe de Filtre	
	Encodeur [S] "	Sustain d'enveloppe de filtre	
	Encodeur [R] "	Release d'enveloppe de filtre	
AMP ENV	**Encodeur [A] (AMP ENV)**	Attack d'enveloppe d'ampli	
	Encodeur [D] "	Decay d'enveloppe d'ampli	
	Encodeur [S] "	Sustain de l'enveloppe d'ampli	
	Encodeur [R] "	Release d'enveloppe d'ampli	
	Encodeur [AMP LEVEL]	Niveau d'ampli	
FX	**Encodeur [EFFET TYPE] (si allumé)**	Type MFX	
	Encodeur [EFFECT TYPE] (si éteint)	MFX désactivé	
	Encodeur [EFFECT DEPTH]	Change en fonction du TYPE de MFX sélectionné	
« Zones »	**Slider [USB AUDIO]**	Position * Cette opération ne fonctionne que lors de l'affichage de l'écran « TONE EDIT » n/zyme	—

2.3.5.9 Contrôler en temps réels les tones « VTW » (Onglet « VTW »)

Inspiré du PDF « Version 2.50 Supplementary Manual » (FANTOM-6_7_8_v250_eng01_W.pdf)

NB :
- ✓ Les tones « VTW » sont sélectionnables uniquement pour la « zone 2 » !!!
- ✓ La fonction « Tone Remain » est désactivée

L'édition des paramètres VTW (Virtual Tone Wheel) peut se faire de 2 manières :
- ✓ En temps réel pendant le jeu pour certains paramètres :
  - Par défaut avec les **encodeurs contextuels** sous l'écran, et avec certains **contrôleurs** des panneaux de gauche et de droite (cf. ci-après)
  - En option par l'« Assignation de paramètres VTW aux **bouton S1-3** et **pedal 1-3** » (cf. 2.4.2.8.6 ci-dessous)
- ✓ Par une édition complète de paramètres supplémentaires (Onglets « OVERDRIVE », « ROTARY », « MFX ») voir le paragraphe § 2.4.2.8 ci-dessous

Les réglages suivants sont par défaut accessibles en temps réel par certains contrôleurs physiques :
- 9 Curseurs et écran+encodeurs [**E1**]-[**E6**]
  - 9 **Curseurs** : 9 Tirettes harmoniques (Draw bars)
  - Ecran + encodeurs [**E1**]-[**E6**] : « MFX », « ROTARY », « BRAKE », « OVERDRIVE », « VIB/CHO », « PERCUSSION »
- contrôleurs suivants (en doublon de l'onglet « VTW » de l'écran)
  - **Molettes** du panneau de gauche : « SPIN » (pitch), « ROTARY » (Slow/Fast) et Rotary « BRAKE »
  - **Contrôleurs** du panneau de droite :Tone Wheel « TYPE », Rotary « BRAKE » et « LEAKAGE » et « MFX »

2.3.5.9.1 Curseurs et écran+encodeurs [**E1**]-[**E6**] 102
2.3.5.9.2 Contrôleurs des panneaux de gauche et de droite 104

*2.3.5.9.1 Curseurs et écran+encodeurs [**E1**]-[**E6**]*

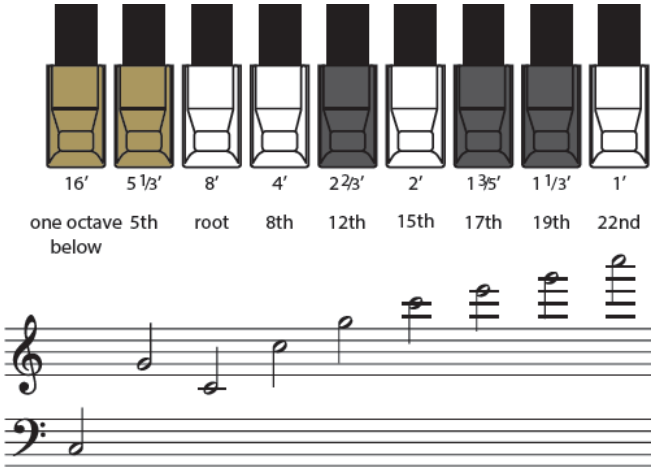
Pour activer la fonction « Harmonic bar » des **curseurs physiques**, il faut au choix :
- ✓ Afficher l'écran « TO EDIT VTW » comme indiqué ci-après (comportement par défaut).
- ✓ ou en option utiliser l'un des 3 contrôleurs **S1**, **S2** ou **S3**, à condition d'y assigner préalablement l'option « VTW HARMONIC BAR » (voir § 2.4.2.8.5 ci-dessous « Assigner des contrôleurs aux paramètres VTW »)

➢ 1. Utilisez le menu « MENU > TONE EDIT » ou un des 3 boutons **PARAM** (« OSC », « FILTER » ou « ENV/AMP ») pour afficher l'écran « Tone Edit VTW » et l'onglet « VTW »

9 Curseurs (Tirettes harmoniques)

NB : En option, pour activer la fonction « Draw bar » des **curseurs** sans afficher l'écran « TONE EDIT VTW » (comportement par défaut), on peut utiliser l'un des boutons **S1**-**S3** assigné préalablement à l'option « VTW HARMONIC BAR » ; cf. § 2.4.2.8.6 ci-dessous)
- Utilisez indifféremment les 9 **curseurs physiques** ou les tirettes à l'écran pour faire les réglages « Harmonic Bar »

Lorsque la note du milieu C (C4) est enfoncée, chaque tirette correspond aux notes suivantes :



A l'écran, les tirettes harmoniques sont distinguées par leur couleur :

- Blanc : Tirettes d'octave, à partir et au-dessus de la tirette 8'.
- Noir : Tirettes « non octave »
- Marron : Tirettes de basse

Onglet « VTW »



Onglet d'écran « VTW » **+ encodeurs [E1]-[E6]**

MFX, ROTARY, BRAKE, OVERDRIVE, VIB/CHO, PERCUSSION

- Utilisez indifféremment les tirettes à l'écran ou les 9 **curseurs physiques** pour faire les réglages « Harmonic Bar »
- Touchez l'écran pour les 2 réglages ci-dessous

« MFX »	On/Off	Réglage On/Off des effets MFX
« Level »	0-127	Niveau de la « zone 2 »

- Utilisez les encodeurs [**E1**]-[**E6**] pour faire les réglages ci-après disponibles sur l'onglet « VTW » de l'écran

Paramètre	Réglage	Explication
ROTARY	Slow/Fast	Réglage Slow/Fast de rotation de Rotary (*identique à « ENV/AMP »* ***PITCH ENV & AMP ENV)***
BRAKE	On/Off	Désactivation/Réactivation de rotation de Rotary (*identique à « ENV/AMP »* ***FILTER ENV*****)**
OVERDRIVE	On/Off	Activation/Désactivation de l'Overdrive
	Value	Réglage de la valeur d'Overdrive (*identique à « ENV/AMP »* ***AMP LEVEL)***
VIB & CHO	On/Off	Activation/Désactivation de Vibrato ou Chorus
	C1-C3/V1-V3	Sélection du type de Vibrato ou Chorus
PERCUSSION	On/ Off	Activation/Désactivation de la Percussion
	Slow/Fast	Réglage Slow/Fast de la Percussion
	Norm/Soft	Réglage Normal/Soft de la Percussion
	$2^{nd}/3^{rd}$	Réglage $2^{nd}/3^{rd}$ de la Percussion

2.3.5.9.2 Contrôleurs des panneaux de gauche et de droite

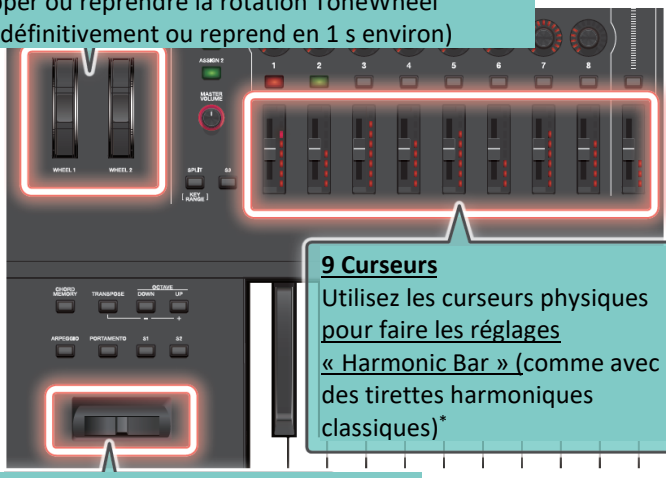
Tous les réglages de l'onglet « VTW » (via [**E1**]-[**E6**]) sont par défaut affectés en doublon à des **contrôleurs** des panneaux de gauche et de droite. Cela permet d'avoir accès à ces contrôles en temps réel en évitant d'afficher l'écran « TONE EDIT VTW ».

2.3.5.9.2.1 Contrôleurs du panneau de gauche (9 curseurs et 3 molettes) 104
2.3.5.9.2.2 Contrôleurs du panneau de droite (Sections « OSC », « ENV/AMP » et « EFFECTS ») 105

2.3.5.9.2.1 Contrôleurs du panneau de gauche (9 curseurs et 3 molettes)

- Utilisez les 3 **Molettes** du panneau de gauche pour les réglages « SPIN » (pitch), « ROTARY » (Slow/Fast) et Rotary « BRAKE » (voir § 2.3.5.9.2.1 ci-dessus)

- Utilisez **WHEEL 1** pour faire varier la rotation (SPIN) de Tone Wheel (le pitch monte puis descend de façon transitoire pdt 1 seconde environ)
- Utilisez **WHEEL 2** pour stopper ou reprendre la rotation ToneWheel STOP/SPIN (le son s'arrête définitivement ou reprend en 1 s environ)



9 Curseurs
Utilisez les curseurs physiques pour faire les réglages « Harmonic Bar » (comme avec des tirettes harmoniques classiques)*

Contrôleurs du panneau de gauche
- « Harmonic Bar »
- Tone Wheel « SPIN » (pitch)
- « ROTARY » Slow/Fast
- « BRAKE » Rotary Off/On

Molette Pitch/Modulation
- Actionner à gauche/droite indifféremment pour régler « Rotary » SLOW/FAST alternativement
- Actionner de haut en bas pour activer/désactiver le BRAKE c'est-à-dire désactiver/réactiver le ROTARY

* : Les curseurs physiques se comportent comme des tirettes harmoniques (Draw Bar) uniquement si l'écran « TONE EDIT VTW » est affiché (où à défaut en pressant l'un des boutons **S1**-**S3** préalablement affecté à l'option « VTW HARMONIC BAR »).

Contrôleur	Paramètre	Position	Explication
9 curseurs	Harmonic Bars*	Haut/Bas	Réglage du niveau de chaque roue harmonique de 0 à max
WHEEL 1	Wheel rotation	Haut	ON : Variation transitoire de rotation de Roue phonique dès que la molette est poussée (le pitch monte puis descend en 1 seconde environ)
		Bas par défaut	OFF : La molette revient automatiquement à sa position de repos
WHEEL 2	Wheel Rotation STOP/SPIN	Haut	Wheel rotation STOP (le son s'arrête définitivement en 1 seconde environ par descente du pitch)
		Bas	Wheel rotation SPIN (le son reprend définitivement en 1 seconde environ par montée du pitch)
Molette Pitch	ROTARY Slow/Fast	Gauche ou droit indifféremment	Rotary SLOW/FAST alternativement
Molette Modulation	Rotary BRAKE	Haut	Rotary Off tant que la molette est en poussée (maintenue en haut)
		Bas par défaut	Rotary On dès que la molette est relâchée (position au repos)

2.3.5.9.2.2 Contrôleurs du panneau de droite (Sections « OSC », « ENV/AMP » et « EFFECTS »)

- Utilisez les **contrôleurs** du panneau de droite (sections « OSC », « ENV/AMP » et « EFFECTS ») pour faire les réglages Tone Wheel « TYPE », Rotary « BRAKE » et « LEAKAGE » et « MFX »

Section « OSC »
- Tournez **TYPE** pour régler ToneWheel TYPE
- Pressez **TYPE** pour régler rotation roue STOP/SPIN
- Tournez **VALUE** pour régler le niveau LEAKAGE
- Pressez **VALUE** pour faire varie la rotation de roue

Section « ENV/AMP »
Enfonçez l'un des boutons **PITCH ENV**, **FILTER ENV** ou **AMP ENV** pour régler « ROTARY » SPEED
SLOW **STOP** **FAST**

Section « EFFECTS »
- Tournez **TYPE** pour choisir le type de MFX
- Tournez **DEPTH** pour régler la profondeur de MFX



Contrôleurs du panneau de droite
- Tone Wheel « TYPE »
- Rotation de roue phonique
- Rotary « BRAKE »
- « LEAKAGE »
- « OVERDRIVE »
- « MFX » Multi Effets

Section « ENV/AMP »
Le rythme d'illumination des encodeurs **A, D, S** ou **R** indique la vitesse de ROTARY Slow/Fast

Section « ENV/AMP »
Tourner l'encodeur **AMP LEVEL** pour régler OVERDRIVE LEVEL (si l'overdrive est activé)

Contrôleur de droite		Paramètre	Action	Explication
« OSC »	**TYPE**	Tone Wheel TYPE	Tourner	Types d'orgue Tonewheel « 1. VINTAGE-1 » : type utilisé dans les années 1970 « 2. VINTAGE -2 »: type utilisé dans les années 1960 « 3. SOLID »: ajoute des harmoniques au grave du VINTAGE-1 pour accentuer le grave « 4. CLEAN »: pas de bruit de « Leakage » (voir explications plus bas)
		Rotation Roue SPIN/STOP	Pousser	*Indentique à pression de « OSC » **TYPE*** « SPIN »: La roue phonique tourne « STOP »: La roue phonique s'arrête de tourner et **ne fait aucun son. Basculez entre STOP et SPIN pour créer des changements caractéristiques de sonorité**
	VALUE	LEAKAGE Level	Tourner	« 0–63 » Niveau de « LEAKAGE » (bruit parasite de l'électronique des orgues vintages) (voir explications plus bas)
		Rotation Roue Speed Up/Down	Pousser	*Comparable à molette **WHEEL 1** mais ne revient pas à OFF automatiquement* Bascule ON/OFF de variation transitoire de la vitesse de roue phonique « ON » variation transitoire de pitch montant puis descendant « OFF » variation transitoire de pitch descendant puis montant
« ENV/ AMP »	**PITCH ENV**	ROTARY SPEED	Pousser	Réglage de ROTARY SPEED sur SLOW
	FILTER ENV		Pousser	Réglage de ROTARY SPEED sur STOP
	AMP ENV		Pousser	Réglage de ROTARY SPEED sur FAST
	AMP LEVEL	OVERDRIVE LEVEL	Tourner	Réglage de l'OVERDRIVE LEVEL
« EFFECTS »	**TYPE**	MFX TYPE	Tourner	Sélection de type de MFX
	DEPTH	MFX DEPTH	Tourner	Réglage de profondeur du MFX choisi

Bruit de « Leakage »

Les roues phoniques traditionnelle émettent un léger bruit aigu dû à l'influence des circuits électriques environnants lors de l'enfoncement des touches.
Ce bruit, qui est à l'origine un défaut, est maintenant considéré comme faisant partie de la «

saveur » caractéristique du son d'orgue à roues phoniques.
Le moteur VTW du FANTOM recrée un certain nombre de types de roues phoniques différents, chacun avec un bruit de Leakage qui lui est propre.

2.3.6 Modification du volume de plusieurs « zones » simultanément : « Motional Pad » (Cf. § 1.5.12 ci-dessus)

Voir § 1.5.12 ci-dessus

2.4 Edition de « Scène », « Tone », « Effet », « Mix » et « Scene Chain »

2.4.1 EDITION D'UNE « SCENE » : « ZONES » ET « KBD SW GROUP » 106
2.4.2 EDITION D'UN « TONE » 111
2.4.3 EDITION DES EFFETS 140
2.4.4 UTILISATION DE L'ECRAN « MIXER » 157
2.4.5 ENCHAINER DES « SCENES » DANS UN ORDRE PERSONNALISE : « SCENE CHAIN » 161

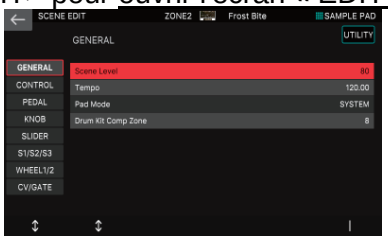
2.4.1 Edition d'une « Scène » : « Zones » et « Kbd Sw Group »

2.4.1.1 Edition de l'ensemble de la « scène » 106
2.4.1.2 Editer une « Zone » de la « Scène » 107
2.4.1.3 Vérification de destination de sortie pour toutes les zones : « ZONE OUT ASSIGN » 109
2.4.1.4 Modification d'apparence d'une « scène » 109
2.4.1.5 Combinaisons des 16 « Zones » : « Keyboard Switch Groups » 110
2.4.1.6 Sauvegarder une « scène » 110

2.4.1.1 Edition de l'ensemble de la « scène »

Les paramètres de « scène » sont communs à toutes les « zones », et s'appliquent à la « scène » dans son ensemble.

- 1. Sélectionnez une « scène ».
- 2. Appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir l'écran de menu.
- 3. Toucher <SCENE EDIT> pour ouvrir l'écran « EDIT SCENE ».



Encodeur [E1]	Défiler vers le haut / bas à travers les onglets
Encodeur [E2]	Fait défiler le curseur vers le haut / bas
Encodeur [E6]	Modifie la valeur du paramètre sélectionné par le curseur
<UTILITY>	Accède la fenêtre “UTILITY”

- 4. Sélectionnez le paramètre souhaité et modifier sa valeur.

Onglet	Explication
GENERAL	Réglages du volume de la « scène » et du tempo
CONTROL	Indique les messages MIDI qui contrôlent les paramètres en utilisant les contrôleurs de tone **1-4**
PEDAL	Réglages des messages MIDI qui contrôlent les paramètres lorsque en utilisant les **pédales** reliées aux prises **PEDAL**

KNOB	Réglages des messages MIDI qui contrôlent les paramètres en utilisant les **encodeurs** avec ASSIGN 1
SLIDER	Réglages des messages MIDI qui contrôlent les paramètres lorsque en utilisant les **curseurs** avec ASSIGN 1
S1 / S2 / S3	Réglages des messages MIDI qui contrôlent les paramètres lorsque en utilisant les **S1-S3**
Wheel 1 / 2	Réglages des messages MIDI qui contrôlent les paramètres lorsque en utilisant les **molettes 1 et 2**
CV / GATE	Réglages des messages MIDI qui contrôlent les périphériques externes lors de l'utilisation des prises **CV OUT 1/2** et GATE **OUT 1/2**

Les modifications de la « scène » éditée sont temporaires (tant que l'instrument est sous tension). Si vous souhaitez conserver les paramètres, enregistrez la « scène » (Cf. § 2.4.1.6 ci-dessous).

Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous au « Guide des paramètres » (PDF).

Initialiser une « Scène » (Utility)

- 1. Dans l'écran « EDIT SCENE », touchez <UTILITY> pour ouvrir la fenêtre « UTILITY ».

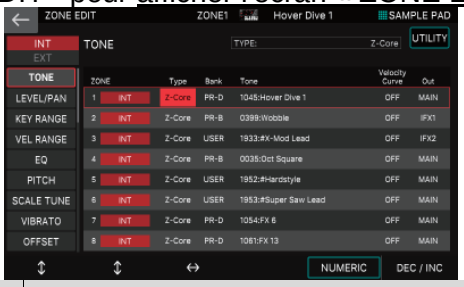
Menu	Explication
SCENE INITIALIZE	Initialise tous les réglages de la « scène courante »
SOUND CONTROL INITIALIZE	Initialise seulement les paramètres liés au contrôle de la « scène courante »

- 2. Sélectionnez la fonction que vous souhaitez exécuter, puis sélectionnez **[E6]** « SELECT » pour afficher un message de confirmation
  Vous pouvez également toucher directement un élément de menu.
- 3. Sélectionnez « OK » **[E5]** pour exécuter l'initialisation, et revenir à l'écran « EDIT SCENE ».
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL ».

2.4.1.2 Editer une « Zone » de la « Scène »

Les paramètres de « zone » sont réglés individuellement pour chaque « zone ». Il y a 16 « zones » et chaque « zone » a ses propres paramètres de volume (niveau), égaliseur (EQ) et Key Range (KBD) etc.

- 1. Sélectionnez une « scène ».
- 2. Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher l'écran de menu.
- 3. Toucher <ZONE EDIT> pour afficher l'écran « ZONE EDIT ».



Menu	Explication
Encodeur [E1]	Défiler vers le haut / bas à travers les onglets
Encodeur [E2]	Fait défiler le curseur vers le haut / bas
Encodeur [E3]	Fait défiler vers la gauche /droite à travers les paramètres
Bouton[E5] <NUMERIC>	Accède la fenêtre « NUMERIC »
Encodeur [E6]	Modifie la valeur du paramètre sélectionné par le curseur
<UTILITY>	Accède la fenêtre « UTILITY »

- 4. Sélectionnez le paramètre souhaité et modifiez sa valeur.

Onglet	Explication
Paramètres INT (pour contrôler le moteur de son interne)	
TONE	Réglages du “tone” affecté et la destination de sortie de chaque “zone”
LEVEL / PAN	Réglages du niveau de chaque “zone”, le panoramique, le niveau d'envoi et de réception MIDI paramètres
KEY RANGE	Réglages des paramètres “Key Range” de chaque “zone”
VEL RANGE	Réglages des réglages de la plage de vélocité de chaque “zone”
EQ	Réglages d'égalisation de chaque “zone” paramètres (ZONE EQ)
Pitch	Réglages d'espacement de chaque “zone” et les paramètres Portamento
SCALE TUNE	Réglages des paramètres de “Scale Tune” chaque “zone”
VIBRATE	Réglages des paramètres de “vibrato” de chaque “zone”
OFFSET	Réglages des valeurs d’Offset pour des paramètres tels que le “Cutoff” et “resonance”
MONO/ POLY	Réglages de mono / POLY et des paramètres de “Pitch Bend” de chaque “zone”
PEDAL CTRL	Réglages de la connexion de chaque “zone” avec les **pédales**
BEND CTRL	Réglages de la connexion de chaque “zone” avec le **levier de pitch bend**
s1s2s3 CTRL	Réglages de la connexion de chaque “zone” avec les boutons **S1- S3**
ASSIGN KNOB	Réglages de la connexion de chaque “zone” avec les **encodeurs**
ASSIGN SLIDER	Réglages de la connexion de chaque “zone” avec les **curseurs**
VOICE RESERVE	Réglages du nombre de voix réservées pour chaque “zone”
MIDI Rx FILTER	Réglages des types de messages MIDI reçus par chaque “zone”
Paramètres EXT (pour contrôler un module de son externe)	
NAME	Réglages du nom du module externe étant commandé
OUT / PC	Réglages du canal et du port pour les messages MIDI envoyés par chaque “zone”
LEVEL/ PAN	Réglages des paramètres du niveau, le panoramique et le niveau d'envoi envoyé par chaque “zone”
KEY RANGE	Réglages des paramètres de “Key Range” envoyée par chaque “zone”
VEL RANGE	Réglages des paramètres de “Velocity Range” envoyée par chaque “zone”
Pitch	Réglages des paramètres liés à la hauteur envoyés par chaque “zone”
OFFSET	Réglages des valeurs de décalage pour des paramètres tels que “Cutoff” et “resonance” envoyé par chaque “zone”
MONO/ POLY	Réglages des paramètres “mono / poly” et “Bend”
PEDAL CTRL	Choix de la “Zone” affectée à chaque **pédale**
BEND CTRL	Choix de la “Zone” affectée au **levier Picth bend**
s1s2s3 CTRL	Choix de la “Zone” affectée à chaque bouton **S1-S3**
ASSIGN KNOB	Choix des messages d’**encodeur** envoyés par chaque “zone”
ASSIGN SLIDER	Choix des messages de **curseur** envoyés par chaque “zone”

Les modifications de la « scène » sont temporaires (tant que l’instrument est sous tension). Si vous souhaitez conserver les paramètres, enregistrez la « scène » (Cf. § 2.4.1.6 ci-dessous).

Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous à « Guide des paramètres » (PDF).

Selon les « tones » certains paramètres pourraient ne pas avoir d'effet.

Initialiser une « Zone » (UTILITY)

- 1. Dans l'écran « EDIT ZONE », touchez <UTILITY> pour afficher l’écran « Utility ».

Menu	Explication
ZONE INITIALIZE	Initialise les paramètres de “zone courante”

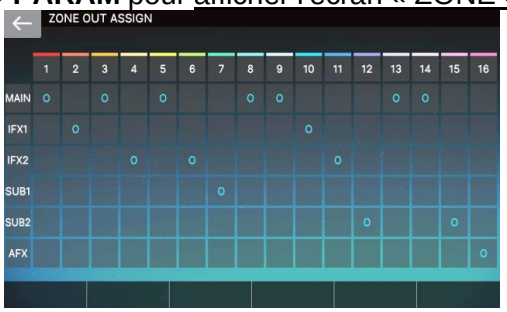
- 2. Sélectionnez **[E6]** « SELECT » pour afficher un message de confirmation
  Vous pouvez également toucher directement l'élément de menu.

➢ 3. Sélectionnez « OK » **[E5]** pour exécuter l'initialisation, et revenir à l'écran « EDIT ZONE ».
Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL ».

2.4.1.3 Vérification de la destination de sortie pour toutes les zones à la fois : « ZONE OUT ASSIGN »

➢ Pressez **SHIFT** + « EFFECTS » **PARAM** pour afficher l'écran « ZONE OUT ASSIGN »

SHIFT + 

=> 

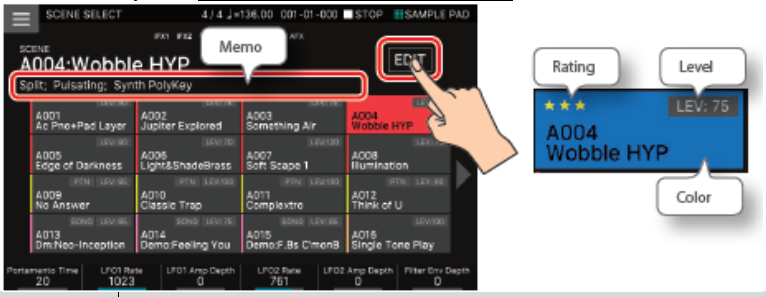
➢ Touchez l'écran pour assigner les sorties MAIN, I(nsert)FX1/2, SUB1/2 et A(nalog)FX à chacune des zones (Firmware 2.0)

- Appuyez sur les destinations de sortie sur le côté gauche de l'écran pour changer les paramètres de toutes les zones à la fois.
Ceci est utile lorsque vous souhaitez appliquer l'IFX ou l'AFX à toutes les zones

2.4.1.4 Modification d'apparence d'une « scène »

Cet écran permet divers réglages pour chaque « scène » tels que l'apparence et un mémo.

➢ 1. Sélectionnez une « scène ».
➢ 2. Toucher <EDIT> pour afficher l'écran « EDIT ».



Menu	Explication
Bouton [E3] MEMO	Entrez un mémo qui apparaîtra sous le nom de « scène » (64 caractères)
Encodeur Scene Rating [E4]	Vous pouvez notez vos « scènes » préférées par 3 étoiles (Plage: 0-3)
Encodeur Scene Colour [E5]	Modifie la couleur de l'icône de la « scène » (plage: 1-16)
Encodeur Scène Level	Règle le volume de la « scène ». Ceci est le même que le « niveau de la scène » dans l'onglet Général des paramètres de la « scène ». (Plage: 0-127) La valeur de niveau « scène » est affichée sur l'icône de la « scène »
Bouton <WRITE>	Ecrase les paramètres de la « scène courante"

➢ 3. Sélectionnez le paramètre souhaité et modifiez sa valeur.
Pour saisir un mémo sélectionnez **[E3]** « MEMO » et l'écran « RENAME » apparaît (voir la procédure dans « écran "RENAME" » (cf. § 1.4.2.8.5 ci-dessus).
➢ 4. Lorsque vous avez terminé l'édition, touchez <WRITE> à l'écran.
Les paramètres s'enregistrent sur la « scène » actuelle, et vous revenez à l'écran « SCENE ».

2.4.1.5 Combinaisons des 16 « Zones » : « Keyboard Switch Groups »

Chacun des 16 « Kbd Sw Group » d'une « Scène » mémorise une combinaison différente des 16 « zones ». Ainsi, sans changer de « Scène » on peut changer instantanément de combinaisons de « Zones » (en « Layers » et/ou en « Splits »). Les 16 « Kbd Sw Groups » sont enregistrés dans la « scène » (§ 2.4.1.6 ci-dessous).

On accède à la configuration et à l'utilisation des « Kbd Sw Groups » par le bouton **PAD MODE** C'est pourquoi cette fonctionnalité utile (mais au nom obscur), est décrite au paragraphe « Pad Mode > Sélectionner un "Kb Sw Group" » et non au paragraphe « Scène » du manuel de Roland.

Voir le paragraphe 2.6.8 ci-dessous pour la description détaillée.

Tutoriel Roland (en anglais): https://www.youtube.com/watch?v=Cp1FuZhTeQs

2.4.1.6 Sauvegarder une « scène »

Les réglages de « zone » et de « Tone », ainsi que les données enregistrées, sont temporaires, car ils seront perdus en coupant l'alimentation ou en sélectionnant une autre « scène » ou « tone ». Si vous souhaitez conserver vos paramètres modifiés ou les données, enregistrez-les comme suit.

NB : Lorsque vous enregistrez, les données présentes dans la destination de sauvegarde sont écrasées.

- 1. Appuyez sur le bouton **WRITE** 

pour afficher l'écran « MENU WRITE ».
- 2. Toucher <SCENE> pour afficher l'écran « SCENE WRITE ».



- 3. Sélectionnez **[E1]** « Rename » Si vous souhaitez modifier le nom.
  Entrez un nom comme décrit dans les directives pour l'écran « RENAME » (cf. § 1.4.2.8.5 ci-dessus)
  Sélectionnez « OK » **[E6]** pour valider et fermer la fenêtre « RENAME »
- 4. Utilisez le cadran **VALUE** ou les boutons **DEC** / **INC** pour sélectionner la destination de sauvegarde.
- 5. Sélectionnez « OK **» [E6]** pour afficher un message de confirmation.
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E5]** « CANCEL ».
- 6. Sélectionnez « OK » **[E5]** pour sauvegarder la « scène ».

Eléments enregistrés en tant que données de « scène »

- ✓ Paramètres généraux pour toute la « scène » (paramètres de « scène »)
- ✓ Paramètres pour chaque « zone » (paramètres de « zone »)
- ✓ Paramètres liés à l'apparence d'une « scène », comme mémo et notation perso
- ✓ Paramètres d' « arpèges »
- ✓ Paramètres de « Chord Memory »
- ✓ Paramètres de « motifs rythmiques »
- ✓ Réglages de **pads**
- ✓ Effets communs à toutes les « zones » : IFX1, IFX2, reverb, chorus, Filtre analogique
- ✓ Données de « motif » du Sequenceur
- ✓ Données de « groupe » du Séquenceur
- ✓ Données de « morceau » du Séquenceur
- ✓ Réglages « Keyboard Switch Group »

2.4.2 Edition avancée d'un « Tone »

Ce paragraphe décrit l'édition avancée des « Tones » en passant par le menu « TONE EDIT », tandis que l'édition en temps réel depuis l'écran est décrite au paragraphe 2.3.5 ci-dessus.

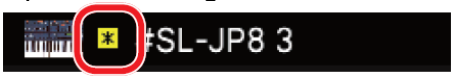
2.4.2.1 Principes de l'édition avancée communs à tous les types de « Tones » 111
2.4.2.2 Tones de TYPE « Z-Core » 111
2.4.2.3 Tones de TYPE « Drum » 114
2.4.2.4 Tones de TYPE « VPno » 116
2.4.2.5 Tones de TYPE « SN-A » (Firmware 1.50) 118
2.4.2.6 Tones de TYPES « SN-AP » & « SN-EP » (Firmware 1.60) 120
2.4.2.7 Tones de TYPE « MODEL » (Firmware 2.10) 121
2.4.2.8 Tones de TYPE « VTW » (Firmware 2.50) 135
2.4.2.1 Tones de TYPE « ACB » (Upgrade Fantom EX 1.00) A rédiger 137
2.4.2.2 Sauvegarder un « Tone » 138
2.4.2.3 Initialiser un « Tone » : « Initialize » 138
2.4.2.4 Initialiser un « partiel » : « Partial Initialize » 138
2.4.2.5 Copie d'un partiel : « Partial copy » 139
2.4.2.6 Utilisation des **contrôleurs** d'Edition 139

2.4.2.1 Principes de l'édition avancée communs à tous les types de « Tones »

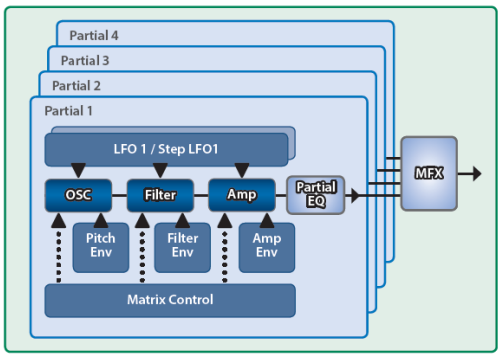
- 1. Sélectionnez la « zone courante »
- 2. Sélectionnez le « tone » à modifier comme décrit dans « Sélection d'un "Tone" » (Cf. § 1.5.1.3 ci-dessus)
- 3. Appuyez sur le bouton **MENU**.
- 4. Touchez « TONE EDIT » pour ouvrir l'écran « TONE EDIT » approprié au « type de tone » sélectionné pour la « zone ».

Les modifications du « tone » édité sont temporaires, tant qu'un autre « tone » n'est pas sélectionné et que l''alimentation n'est pas coupée. Si vous souhaitez conserver les paramètres de façon permanente, enregistrez le « tone » (CF. § 1.6.4 ci-dessus).

Un indicateur d'édition est indiqué en haut à gauche du nom de « tone ».



2.4.2.2 Tones de TYPE « Z-Core »



- 1. Sélectionnez un « tone » de type « Z-Core », puis appuyez sur la touche **MENU** et touchez « TONE EDIT » pour ouvrir l'écran « TONE EDIT ZOOM » (principaux paramètres).

- Si besoin touchez « To PRO » 

afin d'afficher l'écran « TONE EDIT PRO » (totalité des paramètres)

La description de la procédure d'édition est poursuivie plus bas après la copie d'écran.

2.4.2.2.1 Ecran « TONE EDIT ZOOM » 112
2.4.2.2.2 Ecran « TONE EDIT PRO » 113

2.4.2.2.1 Ecran « TONE EDIT ZOOM »

Le menu de gauche est détaillé dans le 1er tableau ci-dessous

Le contenu du panneau principal de droite est détaillé dans le 2ème tableau ci-dessous



Les onglets de paramètres à gauche détaillés plus loin permettent d'accéder à différents goupes de paramètres dont la description détaillée est fournie dans le document PDF « Parameter Guide » (non reproduit dans le présent document)

Le panneau principal détaillé est ci-dessous.

NB : A part les groupes concernant TOUS les « Partiels », le panneau contient des boutons virtuels pour activer/désactiver ON OFF chaque « partiel » et sélectionner/désélectionner Partial 1 Partial 2 les « partiels » à paramétrer (on peut sélectionner 1 unique « Partiel » pour l'éditer individuellement ou plusieurs avec **SHIFT** pour les éditer simultanément).

Panneau principal	Description
Encodeur [E1]	Naviguer vers le haut / bas dans le menu de gauche des groupes de paramètres
Encodeurs [E2] - [E6]	Modifier le paramètre sélectionné par le curseur
ON OFF	Activer/désactiver les « Partials » 1-4 à entendre/éteindre (Les « partiels » Off seront muets)
Partial 1 Partial 2 Selected Deselected	Sélectionne le partiel 1-4 pressé (pad [5]–[8] avec « PAD MODE » sur « Partial Sw/Sel »)
SHIFT + Partial 1 Partial 2 Selected Deselected	Sélectionne plusieurs « partiels » 1-4 en pressant plusieurs onglets successivement (Firmware 2.0) (SHIFT + pad [5]–[8] ou ensemble, avec «PAD MODE» sur « Partial Sw/Sel »)
« To PRO »	Basculer ver l'écran « TONE EDIT PRO »
« UTILITY »	Accéder la fenêtre « Utility »

NB : en orange, sélection des « partiels » avec « PAD MODE » sur « Partial Sw/Sel »

- 2. Pour les groupes de paramètres concernant tous les « partiels » passez à l'étape 3, sinon sélectionnez les « partiels » 1-4 à paramétrer avec Partial 1 Partial 2
  Sélectionnez un partiel unique pour l'éditer individuellement, et plusieurs pour les éditer simultanément (même si l'écran n'affiche que le contenu du « partiel » de plus petit numéro parmi ceux sélectionnés par les boutons virtuels « Partial1 », « Partial2 » etc… Partial 1 Partial 2)
- 3. Sélectionnez l'onglet de paramètre en le touchant ou en déplaçant le curseur

Onglet à gauche	Description Noir : commun / Bleu : écran PRO uniquement / Vert : écran Zoom uniquement
COMMON	Réglages pour la totalité du son.
STRUCTURE	Paramètres qui spécifient la manière dont les parties sont combinées.
KEYBOARD	Réglages de la gamme de touches et de la gamme de vélocité.
OSC TYPE	Change de type d'OSCillateur (Upgrade Fantom EX uniquement)
OSC	Réglages de la forme d'onde (OSC) qui constitue la base du son.
OSC PRM	Réglage de l'OSCillateur sélectionné (Upgrade Fantom EX uniquement)
PITCH	Réglages liés à la hauteur.

Onglet à gauche	Description Noir : commun / Bleu : écran PRO uniquement / Vert : écran Zoom uniquement
PITCH ENV	Réglages de l'enveloppe de hauteur.
FILTER	Paramètres liés au filtre.
FILTER ENV	Paramètres de l'enveloppe de filtre.
AMP	Paramètres liés au volume.
AMP ENV	Réglages de l'enveloppe de l'ampli.
LFO Dest	Réglages du LFO qui module le son.
LFO1-2	Réglages de la forme d'onde LFO et de la vitesse de modulation.
STEP LFO1-2	Réglages de modulation du son par pas de 1 à 16.
PARTIAL EQ	Réglages de l'égaliseur du partiel.
OUTPUT	Paramètres liés à la sortie.
CONTROL	Réglages des contrôleurs.
MATRIX CTRL1-4	Réglages pour le contrôle de matrice 1 à 4.
MFX	Paramètres liés aux effets multiples.
MFX CONTROL	Réglages pour contrôler le MFX via MIDI.

Pour plus de détails sur les paramètres de son, reportez-vous au « Guide des paramètres » (PDF).

- 4. Réglez le paramètre avec les boutons **DEC** / **INC** la molette **VALUE** ou les encodeurs contextuels **[E2] – [E6]**
- 5. Activez/désactivez les différents « Partiels » en touchant ON OFF

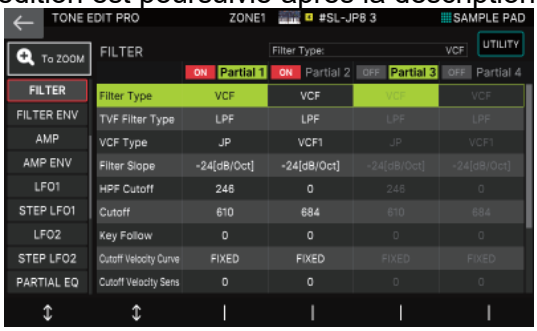
2.4.2.2.2 Ecran « TONE EDIT PRO »

- 1. Depuis l'écran « EDIT TONE ZOOM », touchez « To PRO » To PRO pour afficher l'écran « TONE EDIT PRO » afin d'afficher la totalité des paramètres pour une édition avancée.

La description de la procédure d'édition est poursuivie après la description de l'écran

Le contenu du panneau principal de droite est détaillé dans le 1er tableau ci-dessous

Le menu de gauche est identique à celui décrit plus haut pour l'écran « TONE EDIT ZOOM »



Le panneau principal détaillé est ci-dessous.

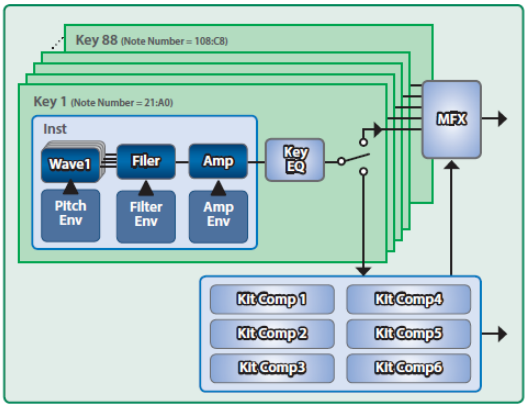
NB : A part les groupes concernant TOUS les « Partiels », le panneau contient des boutons virtuels pour activer/désactiver ON OFF chaque « partiel » et sélectionner/désélectionner Partial 1 Partial 2 les « partiels » à paramétrer (on peut sélectionner 1 unique « Partiel » pour l'éditer individuellement ou plusieurs pour les éditer simultanément)

Panneau principal	Description
Encodeur [E1]	Défiler vers le haut / bas à travers les onglets
Encodeur [E2]	Fait défiler le curseur vers le haut / bas pour sélectionner un paramètre
Encodeurs [E3] - [E6]	Modifier le paramètre sélectionné par le curseur pour chaque « partiel » 1-4 individuellement (respectivement par les **encodeurs** [E3] - [E6])
Partial Switch ON OFF	Idem écran « TONE EDIT ZOOM » décrit plus haut (pad [5]–[8] avec « PAD MODE » sur « Partial Sw/Sel »)
Partial Select Partial 1 Partial 2 Selected Deselected	Idem écran « TONE EDIT ZOOM » décrit plus haut (SHIFT + pad [5]–[8] ou ensemble, avec «PAD MODE» sur « Partial Sw/Sel »)
<To ZOOM>	Accède à l'écran « TONE EDIT ZOOM »
« UTILITY »	Accède la fenêtre « UTILITY »

NB : en orange, sélection des « partiels » avec « PAD MODE » sur « Partial Sw/Sel »

- 2. Pour les groupes de paramètres concernant tous les « partiels » passez à l'étape 3, sinon sélectionnez les « partiels » à paramétrer avec Partial 1 Partial 2
  Sélectionnez un partiel unique pour l'éditer individuellement, et plusieurs pour les éditer simultanément (même si l'écran n'affiche que le contenu du « partiel » de plus petit numéro parmi ceux sélectionnés par les boutons virtuels « Partial1 », « Partial2 » etc... Partial 1 Partial 2)
- 3. Sélectionnez les « partiels » à paramétrer avec Partial 1 Partial 2
  Sélectionnez un partiel unique pour l'éditer individuellement, et plusieurs pour les editer simultanément (même si l'écran n'affiche que le contenu du « partiel » de plus petit numéro parmi ceux sélectionnés par les boutons virtuels « Partial1 », « Partial2 » etc... Partial 1 Partial 2)
- 4. Sélectionnez le paramètre en le touchant ou en déplaçant le curseur
- 5. Déplacez le curseur sur le paramètre souhaité et utilisez **INC** / **DEC** et la molette **VALUE** pour modifier la valeur
  NB : Si plusieurs « partiels » sont sélectionnés la valeur en surbrillance du « partiel » affiché est modifiée tout en maintenant la différence de valeur avec les autres « partiels ».

2.4.2.3 Tones de TYPE « Drum »

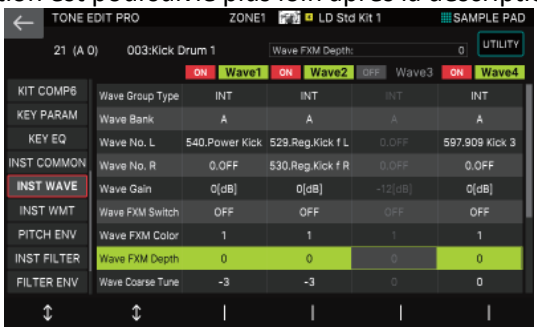


- 1. Sélectionnez un « tone » de type « Drum », puis appuyez sur la touche **MENU** et touchez <TONE EDIT> pour afficher l'écran « EDIT ZOOM » (principaux paramètres)
  Voir le paragraphe 2.4.2.2.1 ci-dessus pour l'utilisation qui est identique à celle de l'écran « Edit Zoom » des tones

- Si besoin touchez « To PRO » To PRO afin d'afficher l'écran « EDIT PRO » (totalité des paramètres)
  La description de la procédure d'édition est poursuivie plus loin après la description de l'écran

Les onglets de gauche sont détaillés dans le 1er ci-dessous

Le contenu du panneau principal de droite est détaillé dans le 2ème tableau ci-dessous



Le menu de gauche détaillé ci-dessous permet d'accéder à différents groupes de paramètres dont la longue description détaillée est fournie dans le document PDF « Parameter Guide » (non reproduit dans le présent document)

Onglet	Explication
KIT COMMON	Réglages pour le kit complet.
KIT MFX	Réglages pour le multi-effet appliqué sur le kit complet.
KIT MFX CTRL	Réglages pour le contrôle MFX via MIDI.

Onglet	Explication
KIT COMP1-6	Paramètres pour les compresseurs 1-6 appliqués au kit. * valables que lorsque vous utilisez un “tone” kit de batterie dans une “zone” qui est désigné comme un “Drum kit Comp Zone”
KEY PARAM	Réglages de base pour chaque note
KEY EQ	Paramètres de l'égaliseur pour chaque note
INST COMMUNE	Réglages de base pour chaque instrument
INST WAVE	Les paramètres de la forme d'onde sur laquelle l'instrument est basé
INST WMT	Réglages pour jouer un instrument différent en fonction de la vélocité
PITCH ENV	Réglages de l'enveloppe de hauteur
FILTRE INST	Les paramètres relatifs au filter
FILTRE ENV	Réglages de l'enveloppe du filter
INST AMP	Paramètres liés à AMP
AMP ENV	Réglages de l'enveloppe de l'amplificateur

Le panneau principal détaillé est ci-dessous.

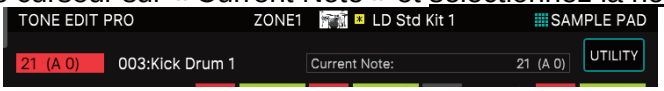
NB : A part les groupes concernant TOUS les « waves », le panneau contient des boutons virtuels pour activer/désactiver 

chaque « wave » et sélectionner/désélectionner 

les « waves » à paramétrer (on peut sélectionner 1 unique « wave » pour l’éditer individuellement ou plusieurs pour les éditer simultanément)

Menu	Description
Encodeur [E1]	Naviguer vers le haut / bas dans les groupes de paramètres du menu de gauche
Encodeur [E2]	Fait défiler le curseur vers le haut / bas pour sélectionner un paramètre
Encodeurs [E3] - [E6]	Modifier le paramètre sélectionné par le curseur Dans l'onglet « INST WAVE » et l'onglet « INST WMT », les **encodeurs** [E3] - [E6] correspondent respectivement au « wave » 1-4.
Wave Switch  	Activez/deésactivez le « wave » à entendre/éteindre Les “waves” qui sont Off ne produisent pas de son.
Wave Select  	Sélectionnez une « wave » à modifier. Si plusieurs « waves » sont sélectionnées, vous pouvez modifier simultanément leurs valeurs de paramètres NB : toutes les « waves »ne sont pas sélectionnables simultanément
« UTILITY »	Accède la fenêtre de « UTILITY »

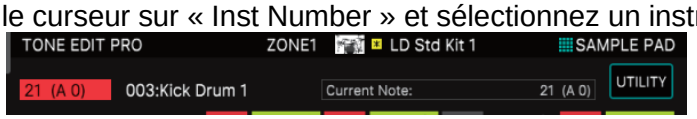
➢ 2. Déplacez le curseur sur « Current Note » et sélectionnez la note à modifier.



Les « Drum Kit tones » affectent un son (instrument de batterie) différent à chacune des 88 notes A0-C8. Vous pouvez sélectionner et modifier chaque note individuellement. La note sélectionnée est appelée la « Note courante ».

- On peut également sélectionner la « note courante » en appuyant sur une **touche du clavier**. Dans ce cas, il n'y a pas besoin de déplacer le curseur.

➢ 3. Déplacez le curseur sur « Inst Number » et sélectionnez un instrument.



Changer l'instrument si nécessaire.

Les instruments sont des sons de batterie prédéfinis, et un changement l'instrument affecte les paramètres sous l'onglet « INST COMMUN ». Il est utile de choisir un instrument qui est proche de ce que vous avez à l'esprit, puis modifier individuellement.

➢ 4. Déplacez le curseur sur le paramètre souhaité et réglez la valeur.

- Utilisez les boutons **INC DEC** ou la molette **VALUE** pour régler le paramètre

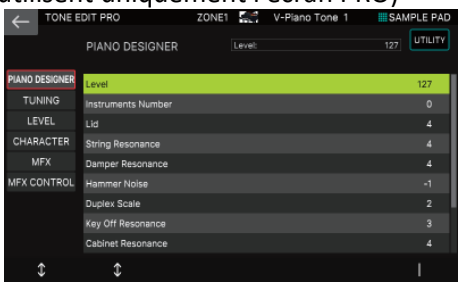
NB : si plusieurs « waves » sont sélectionnés, le réglage de la « wave » affichée affecte simultanément les autres « waves » tout en maintenant les différences de valeur initiales

2.4.2.4 Tones de TYPE « VPno »

NB : Les tones « V-Piano » sont sélectionnables uniquement pour la « zone 1 » !!!

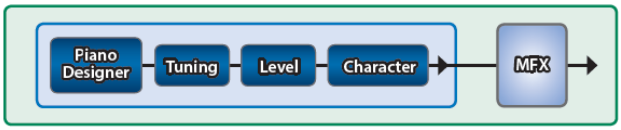
Enfin on rappelle que certains des paramètres sont également réglables en temps réel par les encodeurs contextuels **[E1]-[E6]** (Cf. édition en temps réel au § 2.3.5.7 ci-dessus).

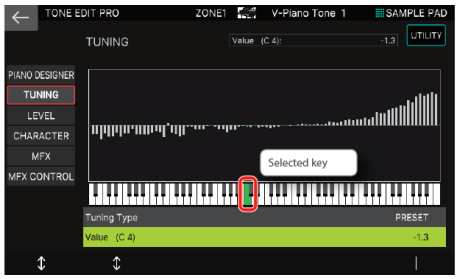
- 1. Sélectionnez un « tone » de type « VPno, » (« zone 1 » uniquement), pressez le bouton **MENU**, puis touchez « TONE EDIT » pour afficher l'écran « TONE EDIT PRO » (Les « Tones V-Piano » utilisent uniquement l'écran PRO)



Encodeur [E1]	Naviguer dans les groupes de paramètres du menu de gauche
Encodeur [E2]	Naviguer pour sélectionner un paramètre
Encodeur [E6]	Modifie le paramètre sélectionné par le curseur
UTILITY	Accède à la fenêtre « UTILITY »

- 2. Modifier les « TUNING », « LEVEL » et « CHARACTER » pour chaque note à l'aide des encodeurs **[E1]**, **[E2]** et **[E6]** décrits dans le tableau ci-dessus





Jouez sur le clavier pour sélectionner une note. La note actuellement sélectionnée est indiquée en vert. Les valeurs des paramètres pour chaque note sont représentées graphiquement.

Paramètres de tone V-Piano (Tableau tiré du document PDF « Parameter Guide »)

PIANO DESIGNER

Parameter	Value	Explanation
Level	0–127	Adjusts the overall volume of the tone
Lid	0–6	Reproduces the way the brightness of a grand piano's sound is affected by how much the piano's lid is opened. Higher settings open the lid more, producing a brighter sound.
String Resonance	0–10	When the keys are pressed on an acoustic piano, the strings for keys that are already pressed also vibrate sympathetically. The function used to reproduce is called "String Resonance". Increasing the value increases the amount of effect.
Damper Resonance	0–10	This adjusts the damper resonance of the acoustic piano sound (the sympathetic vibration produced in strings other than those actually played when you press the damper pedal). Higher settings will make the sympathetic vibration louder.
Hammer Noise	-2–+2	This adjusts the sound of the hammer striking the string of an acoustic piano. Higher values will increase the sound of the hammer striking the string.
Duplex Scale	0–10	Adjusts the sound of the sympathetically vibrating aliquot strings on an acoustic piano. Higher values increase the volume of the sympathetic vibration.
	What is Duplex Scale? "Duplex Scale" refers to a system that causes sympathetic vibrations in the sections of the string toward the front and toward the back. It can produce sound that is richer and brighter by adding the string's higher harmonics. Because no damper (sound-stopping mechanism) is applied to the front or back sections of the string, the resonating sounds linger even after the sound of the string stops when you release the played key	
Key Off Resonance	0–10	This adjusts resonances such as the key- off sound of an acoustic piano (subtle sounds that are heard when you release a key). Higher settings will make the sympathetic vibration louder
Cabinet Resonance	0–10	Adjusts the body resonance of the grand piano itself. Higher values will produce a larger body resonance
Sound Board Resonator	0–4	When you play a chord, this setting improves the clarity of the individual notes in the chord, creating a more beautiful resonance. Higher settings produce a clearer resonance.
Damper Noise	0–10	Adjusts the damper noise (the sound that occurs when the strings of an acoustic piano are released by pressing the damper pedal). Increasing this value increases the sound that is heard when the strings are released.
Key Off Noise	0–10	This adjusts resonances such as the key- off sound of an acoustic piano (subtle sounds that are heard when you release a key). Higher settings will make the sympathetic vibration louder.

TUNING

You can make fine adjustments to the tuning of each key.
Press the key that you want to adjust, and then edit the value.

Parameter	Value	Explanation
Type	OFF, PRESET, USER	Selects the type of tuning. PRESET is the tuning curve that's factory- OFF, PRESET, USER set for the FANTOM. If you choose USER, you'll be able to specify the tuning of each key.
Value	-50 .0 – +50 .0	Allows for fine adjustments to the tuning of each key in steps of 0 .1 cents, over a range of -50 .0 to +50 .0 cents.

MFX

Parameter	Value	Explanation
MFX Type	Selects the MFX type.	
MFX Sw	OFF, ON	Switches the MFX on/off.
MFX Chorus Send Level	0–127	Adjusts the amount of chorus. If you don't want to add the chorus effect, set it to 0
MFX Reverb Send Level	0–127	Adjusts the amount of reverb. If you don't want to add the reverb effect, set it to 0

LEVEL

This is a fine adjustment to the volume of each key. Press the key that you want to adjust, and then edit the value.

Parameter	Value	Explanation
Type	OFF, PRESET, USER	If you choose USER, you'll be able to edit the volume of each key.
Value	-50 - 0	Lower values cause the key to be softer than the other keys.

CHARACTER

This is a fine adjustment to the sound quality of each key. Press the key that you want to adjust, and then edit the value.

Parameter	Value	Explanation
Type	OFF, PRESET, USER	If you choose USER, you'll be able to edit the Character of each key.
Value	-5 - 0 - +5	Higher values produce a harder sound; lower values produce a more mellow sound.

MFX CTRL

Parameter	Value	Explanation
Control 1–4 Source		Specifies the MIDI message that will control the corresponding MFX CONTROL parameter
	OFF	MFX CONTROL will not be used
	CC01–31	Controller number 1–31
	CC33–95	Controller number 33–95
	BEND	Pitch bend
	AFT	Aftertouch
	SYS-CTRL1–4	Use the controller that is assigned by the System Control Source 1–4.
Control 1–4 Destination		Specifies the multi-effect parameters that are controlled by MFX Control. The multi- effects parameters available for control will depend on the multi-effects type.
Control 1–4 Sens	-63–+63	Specifies the depth of MFX CONTROL. Specify a positive (+) value if you want to change the value of the assigned destination in a positive direction (larger, toward the right, faster, etc), or specify a negative (-) value if you want to change the value in a negative direction (smaller, toward the left, slower, etc .) . Larger values will allow a greater amount of control.

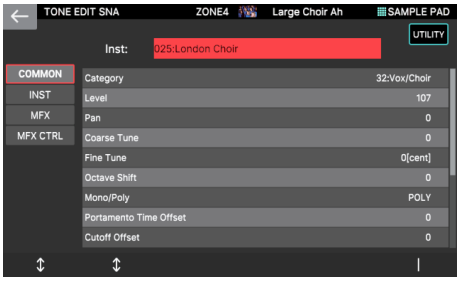
2.4.2.5 Tones de TYPE « SN-A » (Firmware 1.50)

Les paramètres des « tones » de TYPE « SN-A » sont spécifiques à l' « INST » sur lequel chaque « tone » est basé (Cf. la liste des 25 INST au § 3.1.2.4 ci-dessous).
De plus, rappelons que les paramètres du groupe « INST » sont également réglables en temps réel par les encodeurs contextuels **[E1]-[E6]** (Cf. édition en temps réel au § 2.3.5.6 ci-dessus).

- 1. Dans l'écran « TONE LIST » sélectionnez un groupe et un onglet de la catégorie voulue (Ensemble String, Vox/Choir, Plucked/Stroke, E.Bass, Solo Strings, Solo Brass, Sax, Flute, Wind)
- 2. Sélectionnez le tone voulu de TYPE « SN-A » puis pressez **MENU** → « TONE EDIT » pour afficher l'écran « TONE EDIT »
  La description de la procédure d'édition est poursuivie plus loin après la description de l'écran

Le menu de gauche est détaillé dans le 1er tableau ci-dessous

Le contenu du panneau principal de droite est détaillé dans le 2ème tableau ci-dessous



Le menu de gauche détaillé ci-dessous permet d'accéder à différents groupes de paramètres dont chacun est décrit dans le tableau plus bas

COMMON	Réglages pour le “tone” entier
INST	Réglage des paramètres d’ ”INSTRUMENT” SN-A qui sont également réglables en temps réel par les **encodeurs contextuels** [E1]-[E6] (Cf. 2.3.5.6 ci-dessus)
MFX	Réglage des Paramètres liés aux multi-effets.
MFX CONTROL	Réglages pour contrôler l’effet MFX via MIDI.

- 3. Déplacez le curseur d’écran sur le paramètre souhaité et modifiez sa valeur.
  Voir le tableau plus bas pour les paramètres

Bouton [E1]	Fait défiler les onglets vers le haut ou vers le bas
Bouton [E2]	Fait défiler la sélection vers le haut / bas pour sélectionner un paramètre
Bouton [E6]	Modifie le paramètre sélectionné par le curseur
« UTILITY »	Accède à la fenêtre « UTILITY »

Paramètres de tone SN-A (Tableau tiré du document PDF « FANTOM-6_7_8_v150_eng01_W »)
Voir le paragraphe 2.3.5.6 ci-dessus pour les autres paramètres SN-A d’ « INSTRUMENT »

COMMON

Parameter	Value	Explanation
Inst	001–025	Instrument assigned to the tone.
Category	0–49	Category of the tone.
Level	0–127	Volume of the tone.
Pan	L64–0–63R	Pan of the tone. “L64” is far left, “0” is center, and “63R” is far right.
Coarse Tune	-48–+48 [semitone]	Pitch of the patch’s sound up or down in semitone steps (+/-4 octaves).
Fine Tune	-50–+50 [cent]	Adjusts the tone of the patch’s sound up or down in 1-cent steps (+/-50 cents).
Octave Shift	-3– +3	Pitch of the tone’s sound up or down in units of an octave (+/-3 octaves)
Mono/Poly	Specifies whether the patch will play polyphonically (POLY) or monophonically (MONO).	
	MONO	Only the last-played note will sound.
	POLY	2 or more notes simultaneously.
Portamento Time Offset	-64 – +63	When portamento is used, this specifies the time over which the pitch will change. Higher settings will cause the pitch change to the next note to take more time.
Cutoff Offset	-64 – +63	Cutoff frequency Offset for the “instrument” assigned to a tone.
Resonance Offset	-64 – +63	Resonance Offset for the “instrument” assigned to a tone.
Attack Time Offset	-64 – +63	Amp Envelope Attack Time Offset for the instrument assigned to a tone.
Decay Time Offset	-64 – +63	Amp Envelope Decay Time Offset for the instrument assigned to a tone.
Release Time Offset	-64 – +63	Amp Envelope Release Time Offset for the instrument assigned to a tone.
Vib Rate Offset	-64 – +63	Vibrato Rate Offset for the instrument assigned to a tone.
Vib Depth Offset	-64 – +63	Vibrato Depth Offset for the instrument assigned to a tone.
Vib Delay Time Offset	-64 – +63	Vibrato Delay Time Offset for the instrument assigned to a tone.

INST

Parameter	Value	Explanation
Inst	001–025	Selects the instrument assigned to the tone.
Parameters for each instrument	Specifies the parameters of the selected “instrument”. Refer to “SuperNATURAL Inst Parameters” § 2.3.5.6 ci-dessus	

MFX

Parameter	Value	Explanation
MFX Type	Selects the MFX type.	
MFX Switch	OFF, ON	Switches the MFX on/off.
MFX Chorus Send Level	0–127	Amount of chorus. 0: If you don’t want to add the reverb effect
MFX Reverb Send Level	0–127	Amount of reverb. 0: If you don’t want to add the reverb effect
MFX Parameters	Edit the parameters for the selected MFX. The available parameters differ depending on the type of the effects you selected in MFX Type.	

MFX CTRL

Parameter	Value	Explanation
Control 1–4 Source	Specifies the MIDI message that will control the corresponding MFX CONTROL parameter.	
	OFF	MFX CONTROL will not be used.
	CC01–31	Controller number 1–31
	CC33–95	Controller number 33–95
	BEND	Pitch bend
	AFT	Aftertouch
	SYS-CTRL 1–4	Use the controller that is assigned by the System Control Source 1–4.
Control 1–4 Destination		Specifies the multi-effect parameters that are controlled by MFX CONTROL. The multi-effects parameters available for control will depend on the multi- effects type.
Control 1–4 Sens	-63 – +63	Specifies the depth of MFX CONTROL. Specify a positive (+) value if you want to change the value of the assigned destination in a positive direction (larger, toward the right, faster, etc.), or specify a negative (-) value if you want to change the value in a negative direction (smaller, toward the left, slower, etc.). Larger values will allow a greater amount of control.

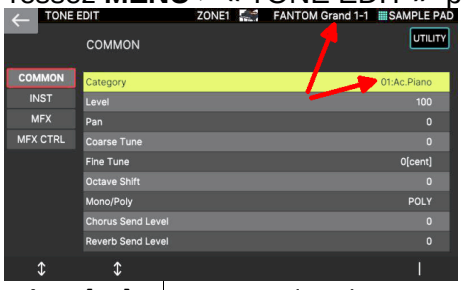
2.4.2.6 Tones de TYPES « SN-AP » & « SN-EP » (Firmware 1.60)

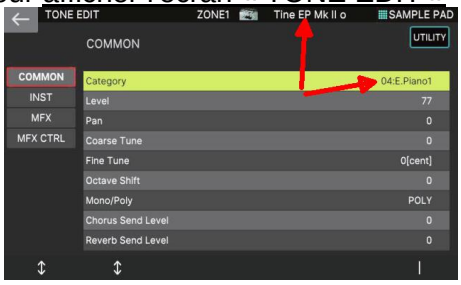
NB : Contrairement au tones de TYPE « SN-A » les tones « SN-AP » & « SN-EP » de piano SuperNatural acoustique et électrique ne sont pas des tones PRESET intégrés au firmware. Ils peuvent être ajoutés en installant les Expansions gratuites « EXSN01 », « EXSN02 » et « EXSN03 » téléchargées via le logiciel gratuit « Roland CloudManager » (Cf. § 2.11.2 ci-dessous).

EXSN01	SuperNATURAL Acoustic Piano 1 (SN-AP1)
EXSN02	Electric Piano1 (SN-EP1)
EXSN03	SuperNATURAL Acoustic Piano 2 (SN-AP2)
EXSN04	SuperNATURAL Acoustic Piano 3 (SN-AP3)

Les paramètres des « tones » de TYPE « SN-AP » et « SN-EP » sont spécifiques à chacun de ces 2 TYPES.
De plus, rappelons que les paramètres du groupe « INST » sont également réglables en temps réel par les **encodeurs contextuels** (Cf. édition en temps réel au § 2.3.5.6 ci-dessus).

- 1. Dans l'écran « TONE LIST », sélectionnez un groupe et un onglet de catégorie « A-Piano » ou « E.Piano »
- 2. Sélectionnez le tone voulu de TYPE « SN-AP » ou « SN-EP ».
- 3. Pressez **MENU** > « TONE EDIT » pour afficher l'écran « TONE EDIT »





Encodeur [E1]	Naviguer dans les groupes de paramètres du menu de gauche
Encodeur [E2]	Naviguer pour sélectionner un paramètre
Encodeur [E6]	Modifie le paramètre sélectionné par le curseur
UTILITY	Accède à la fenêtre « UTILITY »

Le menu de gauche détaillé ci-dessous permet d'accéder à différents goupes de paramètres

COMMON	Paramètres pour le tone entier
INST	Réglages de l'instrument et ses paramètres correspondants
MFX	Paramètres liés aux multi-effets
MFX CONTROL	Paramètres de contrôle du MFX via MIDI

- 4. Déplacez le curseur sur le paramètre souhaité et modifiez la valeur.

La description des paramètres détaillée est fournie dans le document PDF « Parameter Guide »

Paramètres de tone SN-AP & SN-EP

(Tableau tiré du document PDF « FANTOM-6_7_8_v160_eng01_W »)

COMMON

Parameter	Value	Explanation
Category	0–49	Category of the tone.
Level	0–127	Volume of the tone.
Pan	L64–0–63R	Pan of the tone. "L64" is far left, "0" is center, and "63R" is far right.
Coarse Tune	-48–+48 [semitone]	Pitch of the patch's sound up or down in semitone steps (+/-4 octaves).
Fine Tune	-50–+50 [cent]	Adjusts the tone of the patch's sound up or down in 1-cent steps (+/-50 cents).
Octave Shift	-3– +3	Pitch of the tone's sound up or down in units of an octave (+/-3 octaves).
Mono/Poly	Specifies whether the patch will play polyphonically (POLY) or monophonically (MONO).	
	MONO	Only the last-played note will sound.
	POLY	2 or more notes simultaneously.
Chorus Send Level	0–127	Depth of chorus that does not pass through MFX (0: no Chorus effect)
Reverb Send Level	0–127	Depth of reverb that does not pass through MFX (0: no reverb effect)

INST paramètre unique et différent pour AP&EP

Parameter	Value	Explanation
Stereo Width	0–100	Spread of the sound (SN-AP uniquement)
Noise Level	0–127	Amount of Noise (SN-EP uniquement)

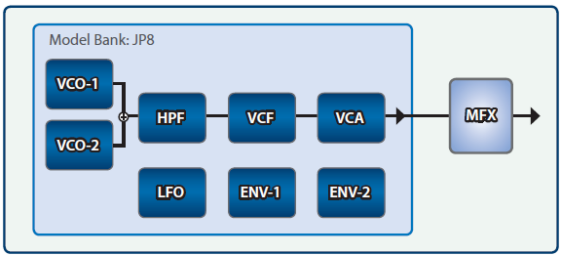
MFX

Idem tones SN-A

MFX CTRL

Idem tones SN-A

2.4.2.7 Tones de TYPE « MODEL » (Firmware 2.10)



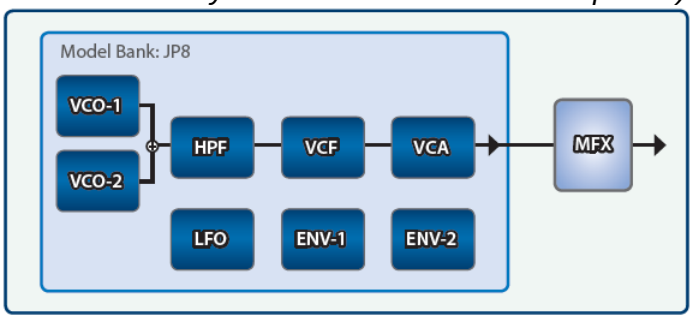
2.4.2.7.1 Synthétiseur vintages Jupiter-8, Juno-106, JPX-8, SH-101 (gratuit avec le firmware 2.1) 121
2.4.2.7.2 Moteur d'Expansion « n/zyme » (à partir du firmware 3.0, payant) 122

2.4.2.7.1 Synthétiseur vintages Jupiter-8, Juno-106, JPX-8, SH-101, JD-800

Tiré du « Supplementary Manual » téléchargeable (FANTOM-6_7_8_v2.1_eng01_W.pdf).

NB : voir le paragraphe pour la procédure d'installation des Expansions téléchargeables à l'aide du logiciel gratuit « Roland Cloud Manager ».

Schéma de la synthèse de son du modèle Jupiter-8)



➢ 1. Sélectionnez un Tone de type « MODEL » et pressez **MENU** > « TONE EDIT » pour accéder à l'écran « TONE EDIT ».



Bouton [E1]	Fait défiler l'onglet vers le haut / bas.
Boutons [E2] - [E6]	Modifie les paramètres correspondants. (Le paramètre correspondant change en fonction de la position du curseur)
<To PRO>	Affiche l'écran « TONE EDIT PRO »
<UTILITY>	Affiche la fenêtre « UTILITY »

➢ 2. Déplacez le curseur sur le paramètre souhaité et modifiez la valeur.
Les onglets et les paramètres diffèrent selon la banque de modèles choisi.
Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous au mode d'emploi de chaque expansion.

Utilisation des boutons d'édition

Utilisez les boutons et boutons des sections OSC, FILTER, ENV / AMP et EFFECT pour apporter des modifications au son en temps réel.
Les paramètres correspondants changent en fonction de la banque de modèles.

	Contrôleur	JP8	JUNO106	JX8P	SH101
OSC	**[TYPE] knob (lit)**	VCO-1 WAVEFORM	DCO RANGE	DCO-1 WAVEFORM	VCO RANGE
	[TYPE] knob (blinking)	VCO-2 WAVEFORM	DCO WM	DCO-2 WAVEFORM	VCO PWM MODE
	[VALUE] knob (lit)	VCO-1 RANGE	DCO PULSE WIDTH	DCO-1 RANGE	VCO MOD
	[VALUE] knob (blinking)	VCO-2 RANGE/ LOW FREQ (*1)	DCO PWM MODE	DCO-2 RANGE	VCO PULSE WIDTH
FILTER	**[CUTOFF] knob**	VCF FREQ	VCF FREQ	VCF CUTOFF FREQ	VCF CUTOFF
	[RESONANCE] knob	VCF RES	VCF RES	VCF RES	VCF RESO
	[FILTER TYPE] button	FILTER TYPE	HPF TYPE	HPF TYPE	FILTER TYPE
PITCH ENV	**[A] knob (PITCH ENV)**	-	-	-	-
	[D] knob "	-	-	-	-
	[S] knob "	-	-	-	-
	[R] knob "	-	-	-	-
FILTER ENV	**[A] knob (FILTER ENV)**	ENV-1 ATTACK	-	ENV-1 ATTACK	-
	[D] knob "	ENV-1 DECAY	-	ENV-1 DECAY	-
	[S] knob "	ENV-1 SUSTAIN	-	ENV-1 SUSTAIN	-
	[R] knob "	ENV-1 RELEASE	-	ENV-1 RELEASE	-
AMP ENV	**[A] knob (AMP ENV)**	ENV-2 ATTACK	ENV ATTACK	ENV-2 ATTACK	ENV ATTACK
	[D] knob "	ENV-2 DECAY	ENV DECAY	ENV-2 DECAY	ENV DECAY
	[S] knob "	ENV-2 SUSTAIN	ENV SUSTAIN	ENV-2 SUSTAIN	ENV SUSTAIN
	[R] knob "	ENV-2 RELEASE	ENV RELEASE	ENV-2 RELEASE	ENV RELEASE
	[AMP LEVEL] knob	VCA LEVEL	VCA LEVEL	VCA LEVEL	VCA LEVEL
FX	**[EFFECT TYPE] knob**	MFX TYPE			
	[EFFECT DEPTH] knob	Changes according to the selected MFX TYPE			

*1: When the LOW FREQ switch is ON

2.4.2.7.2 Moteur d'Expansion « n/zyme » (à partir du firmware 3.0, payant)

Tiré du « Supplementary Manual » téléchargeable (FANTOM-6_7_8_v300_eng01_W.pdf).

NB : voir le paragraphe 2.11.2 ci-dessous pour la procédure d'installation des Expansions téléchargeables à l'aide du logiciel gratuit « Roland Cloud Manager ».

L'Expansion payante « n/zyme » (163 € TCC) a été introduite par le firmware 3.0. Elle offre les avantages suivants, permettant de créer de tones qui diffèrent des banques de modèles précédentes.

- ✓ La section « OSC » comprend 2 types d'ondes, « Wavetable OSC » & « Drawing OSC »
- ✓ Une section « Shape » a été ajoutée, pour permettre de modifier dynamiquement la forme d'onde. Ainsi, on peut peut contrôler 2 types de modulation (Phase et Shaping) en même temps. De plus, utilisez le « Motion Control » pour créer des changements complexes de sons en fonction du temps
- ✓ La section « Step Modulator » comporte 2 modulateurs de pas qui permettent d'effectuer des changements de son cycliques au rythme du tempo.
- ✓ La section « Effects » dispose désormais d'une fonction « Spread » indépendante qui ajoute de l'ampleur et de la profondeur au son, en plus de l'égaliseur et du MFX existants.

Qu'est-ce que Wavetable OSC ?

L'OSC Wavetable propose une collection de formes d'onde variées à cycle unique appelée « table d'ondes ». Ces différentes formes d'onde à l'intérieur, sont sélectionnables par leur position dans la table, et on peut choisir celle à partir de laquelle commencer la lecture qui se poursuit en changeant de forme d'onde de différentes manières en fonction du temps.

Qu'est-ce que Drawing OSC ?

Il s'agit d'un oscillateur permettant de déterminer soi-même une forme d'onde à cycle unique, en la dessinant à la main à l'écran. La forme d'onde est divisée en 32 plages maximum et vous pouvez spécifier la valeur de chaque plage. Lorsque la forme d'onde est lue, toutes les plages sont connectées ensemble afin de jouer librement la forme d'onde.

Qu'est-ce que la Phase Modulation ?

La modulation de phase est utilisée pour modifier la forme d'onde de sortie en modulant la phase de la forme d'onde d'entrée. En augmentant la phase d'une forme d'onde même simple, vous pouvez lui apporter des changements spectaculaires ayant un effet sur le son.

Qu'est-ce que la Shaping Modulation ?

Avec la Shaping Modulation, vous pouvez moduler le signal de forme d'onde d'entrée à l'aide d'une table d'onde appelée « shaper ». Plus le shaper est complexe, plus le changement apporté est important, même sur de simples formes d'onde. Cela vous permet de créer des sons riches en hautes fréquences.

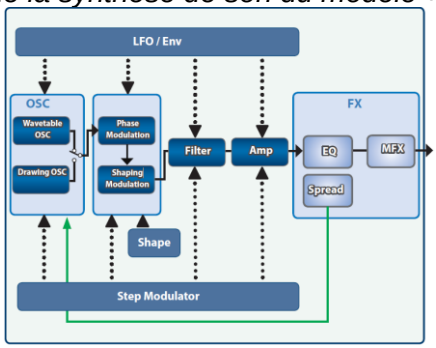
- 1. Sélectionnez un Tone de type « MODEL » et pressez **MENU** > « TONE EDIT » pour accèder à l'écran « TONE EDIT ».



<To PRO>	Affiche l'écran « TONE EDIT PRO »
<UTILITY>	Affiche la fenêtre « UTILITY »
Bouton [E1]	Sélectionne un des onglets « WAVE TYPE », « SHAPE », « STEP/LFO/MOD », « FLT/ENV », AMP/ENV », FX/MFX » 
Boutons [E2] - [E6]	Modifie les paramètres correspondants (Les paramètres changent en fonction de l'onglet choisi)

- 2. Déplacez le curseur à l'aide du bouton contextuel **[E1]** du doigt sur l'écran pour éditer la valeur du paramètre correspondant

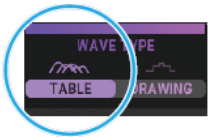
Schéma de la synthèse de son du modèle « n/zyme »



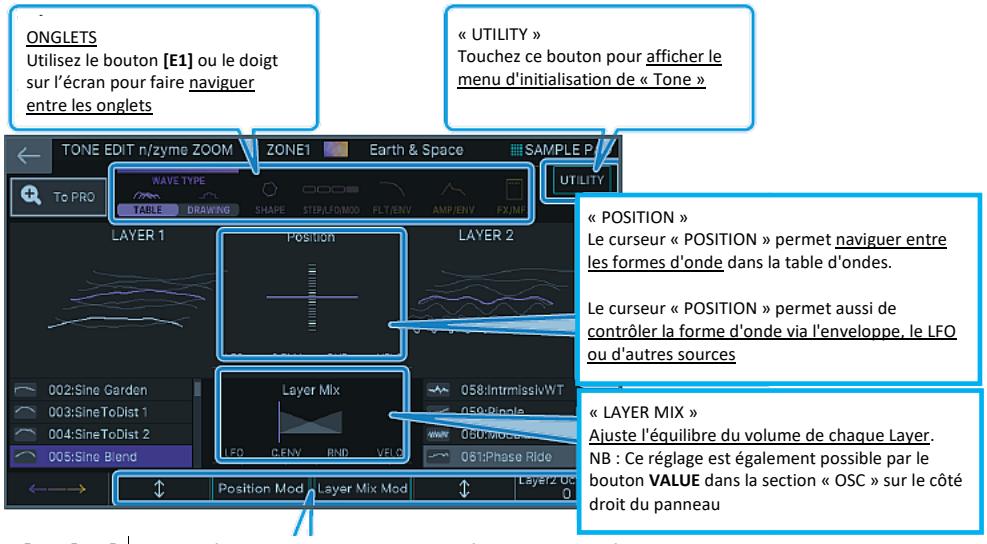
2.4.2.7.2.1 Ecran ZOOM EDIT « Wavetable » 124
2.4.2.7.2.2 Ecran ZOOM EDIT « Drawing » 126
2.4.2.7.2.3 Ecran ZOOM EDIT « SHAPE » 127
2.4.2.7.2.4 Ecran ZOOM EDIT « Step Modulator » 129
2.4.2.7.2.5 Ecran ZOOM EDIT « LFO » 130
2.4.2.7.2.6 Ecran ZOOM EDIT « MOD » 131
2.4.2.7.2.7 Ecran ZOOM EDIT « Filter » 131
2.4.2.7.2.8 Ecran ZOOM EDIT « Amp » 132
2.4.2.7.2.9 Ecran ZOOM EDIT « FX: SPREAD/EQ » 133
2.4.2.7.2.10 Ecran ZOOM EDIT « FX: MFX » 134

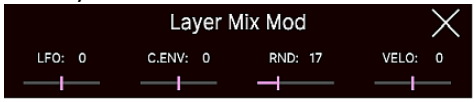
2.4.2.7.2.1 Ecran ZOOM EDIT « Wavetable »

Lorsque « WAVE TYPE » est réglé sur « Wavetable », vous pouvez utiliser deux « Layers » empilés pour jouer plusieurs sons de table d'ondes.



- Touchez l'icône « WAVE TYPE » pour basculer entre « Wavetable » et « Drawing »
  NB : Le bouton **[E1]** ne permet pas de régler « WAVE TYPE »

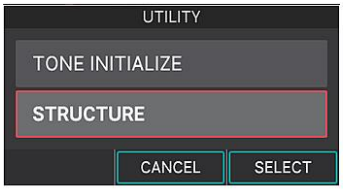


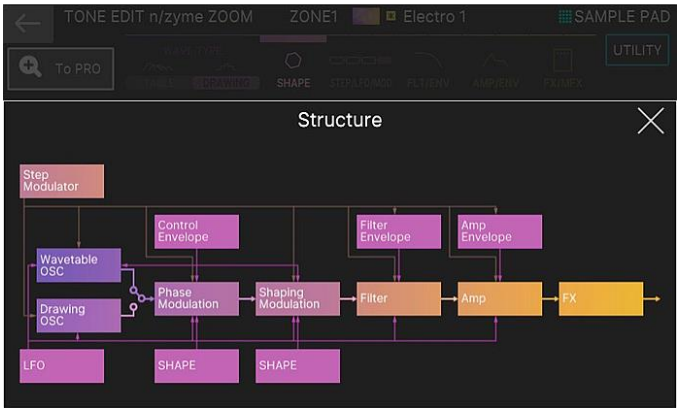
Boutons [E2] & [E5]	Pour sélectionner les tables d'ondes utilisées par les Layers respectifs
Bouton [E3] **« Position Mod »**	Ouvrir la fenêtre « Position Mod »  • Utilisez **[E3]–[E6]** pour éditer les paramètres
Bouton [E4] **« Layer Mix Mod »**	Ouvrir la fenêtre « Layer Mix Mod »  • Utilisez **[E3]–[E6]** pour éditer les paramètres

- Appuyez ou tournez les boutons pour éditer un paramètre.

NOTE :
Lorsque vous désactivez le Layer 1 (en sélectionnant la table d'ondes « 000:OFF »), le Layer 2 se désactive en même temps car le Layer 2 ne peut pas être utilisé seul.

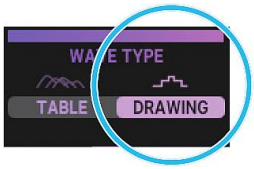
- Sélectionnez « STRUCTURE » dans le menu de la fenêtre « UTILITY » pour afficher sous forme graphique les connexions actuelles pour chaque section
- On peut fermer des fenêtres superposées, comme « Structure » et différentes fenêtres « Mod », en tapant à l'extérieur de la zone de la fenêtre.



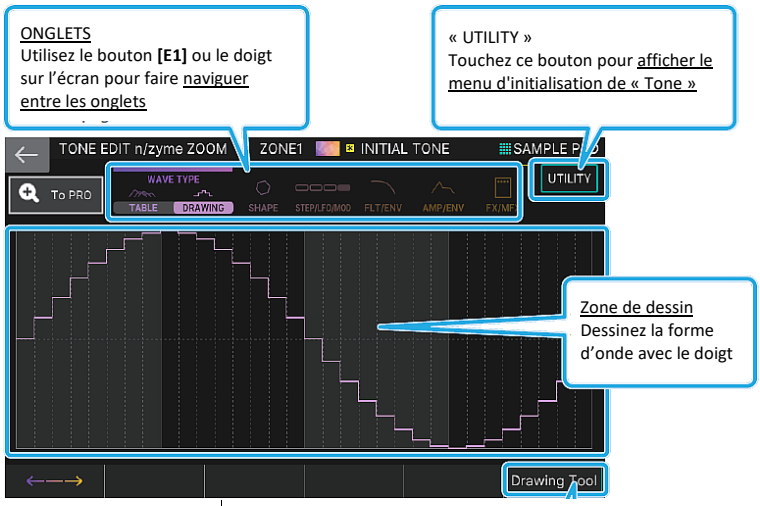


2.4.2.7.2.2 Ecran ZOOM EDIT « Drawing »

- Lorsque « WAVE TYPE » est réglé sur « Drawing », la forme d'onde pour l'oscillateur peut être dessinée librement avec le doigt.
  La forme d'onde ainsi dessinée sera jouée comme un cycle unique.



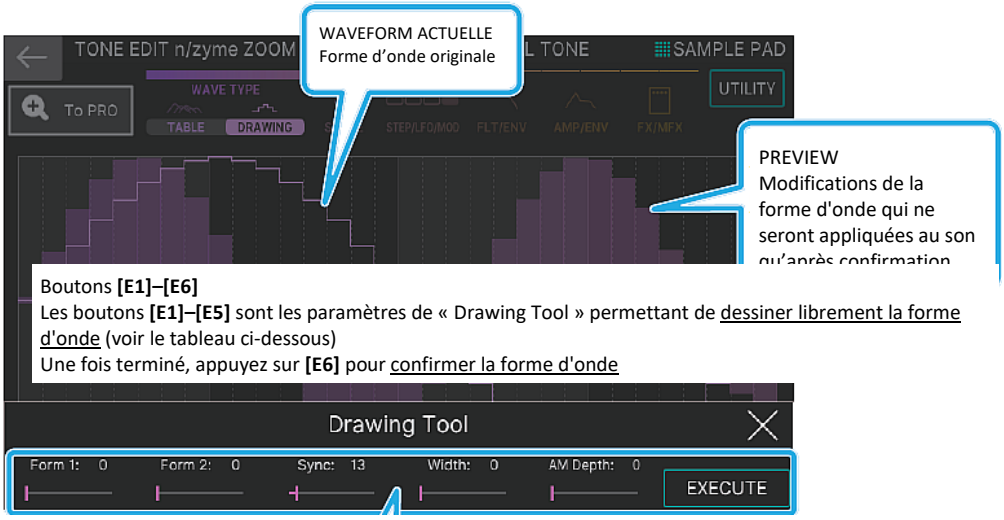
- Touchez l'icône « WAVE TYPE » pour basculer entre « Wavetable » et « Drawing »
  NB : Le bouton **[E1]** ne permet pas de régler « WAVE TYPE »



Boutons [E6]	Ouvrir la fenêtre « Drawing Tool »

« Drawing Tool »

Cet outil permet de définir une forme d'onde par le ré » ses valeurs numériques.



- Les boutons **[E1]–[E5]** sont les paramètres de « Drawing Tool » permettant de dessiner librement la forme d'onde (voir le tableau ci-dessous)
- Une fois terminé, appuyez sur **[E6]** pour confirmer la forme d'onde

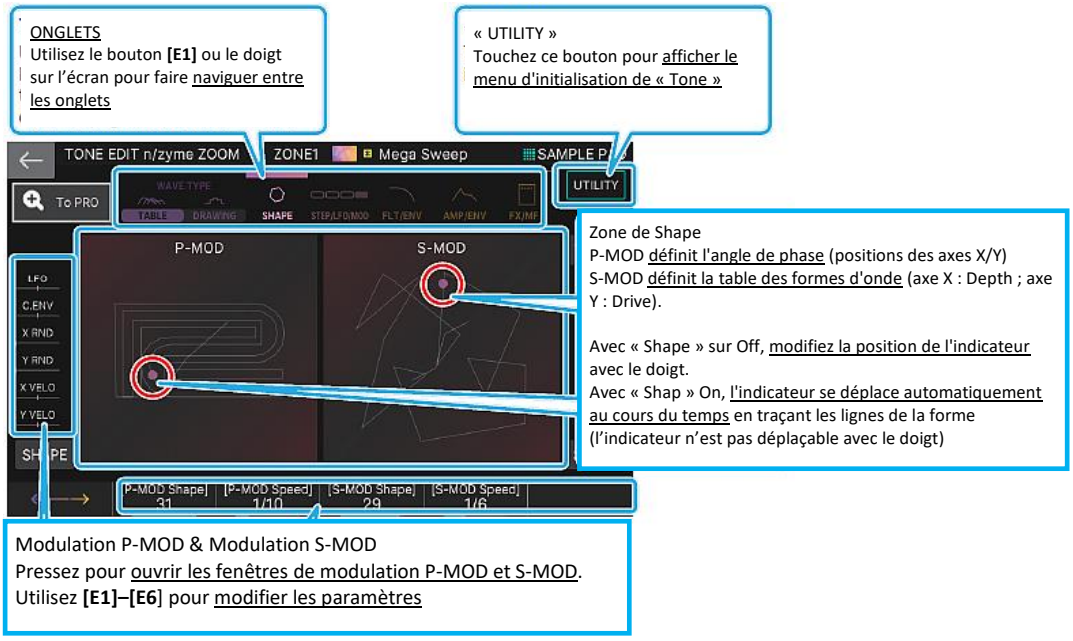
[E1] Form (Forme d'onde 1)	Morphing entre les formes d'onde ci-après : Sinus (0)–Triangle (42)–Saw (84)–Square (127)
[E2] Mod (Forme d'onde 2)	Morphing entre une onde sinusoïdale (0) et un son métallique (127)
[E3] Sync	Réduit la largeur de la forme d'onde actuellement définie et la répète
[E4] Width	Réduit la largeur de la forme d'onde actuellement définie

[E5] AM Depth	Déforme la forme d'onde actuellement définie en appliquant un filtre en peigne (Comb Filter) pour affiner les données
[E6] EXECUTE	Applique les modifications apportées à la forme d'onde à l'aide de l'outil de dessin
Bouton OSC [Value] Morph Rough	Définit le niveau de qualité du son. Lorsque vous modifiez ce paramètre, les résultats sont immédiatement appliqués à la forme d'onde.

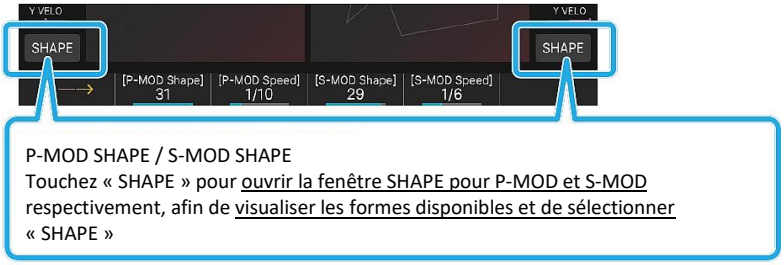
2.4.2.7.2.3 Ecran ZOOM EDIT « SHAPE »

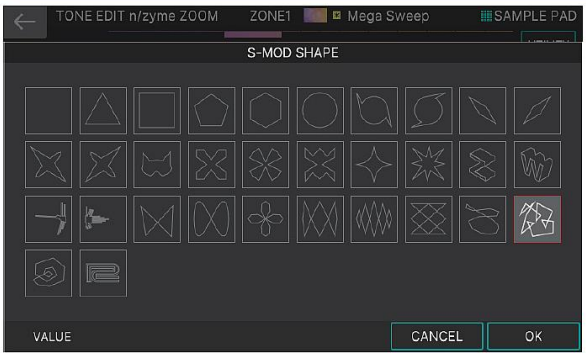
Deux réglages sont disponibles sur l'écran « Shape »,

- P-MOD : Phase Modulation
- S-MOD : Modulation Shaping



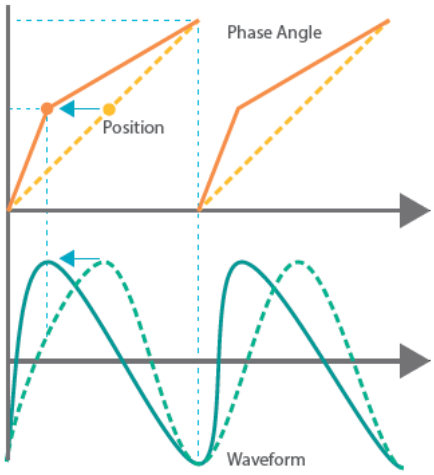
Boutons [E2]–[E5]	Modifier les paramètres Shape Appuyez sur un bouton pour passer au réglage d'un autre paramètre.
Boutons [E6]	Confirmer la forme d'onde



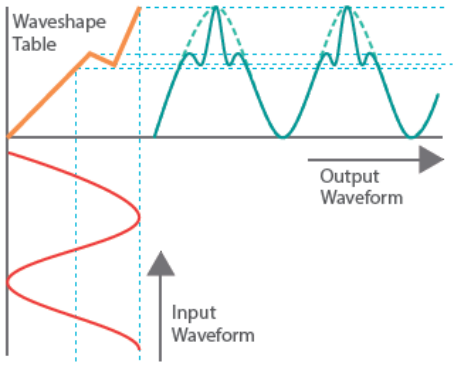




Relation entre Angle de Phase & Waveforms



Relation entre Table de Waveform & Waveforms

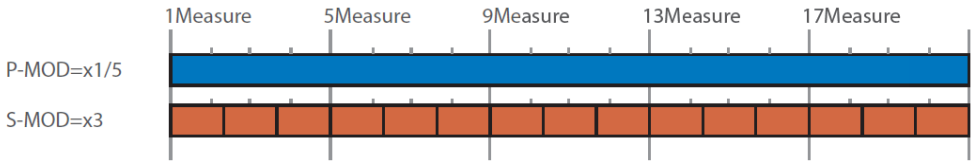


Motion Control

Vous pouvez contrôler les paramètres des axes X/Y via le Motion Control en en utilisant les formes que vous avez sélectionnées dans « P-MOD SHAPE » et « S-MOD SHAPE ».

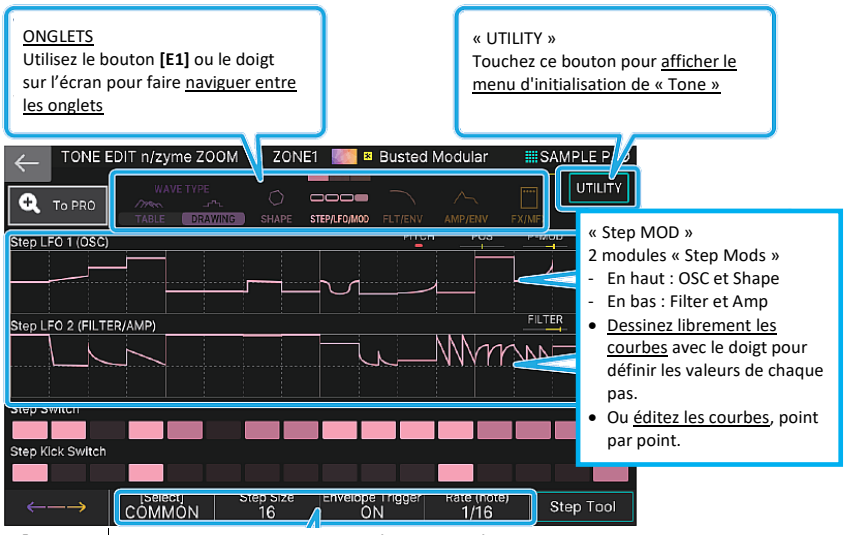
En réglant les commutateurs « P-MOD Tempo Sync » et « S-MOD Tempo Sync » sur « On », vous pouvez synchroniser le mouvement avec le Tempo du séquenceur.

Lorsque la vitesse P-MOD ou S-MOD est réglée sur « x1 », l'indicateurs correspondant trace un cycle complet sur environ 4 mesures de temps.

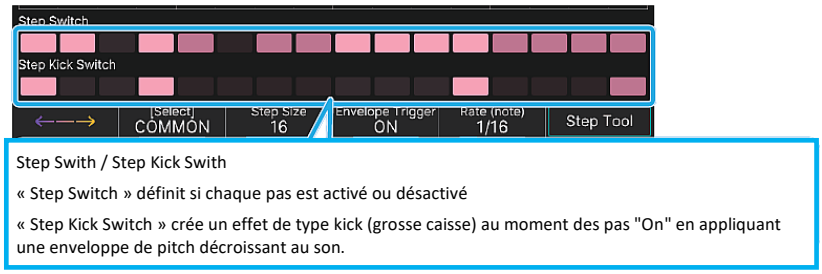


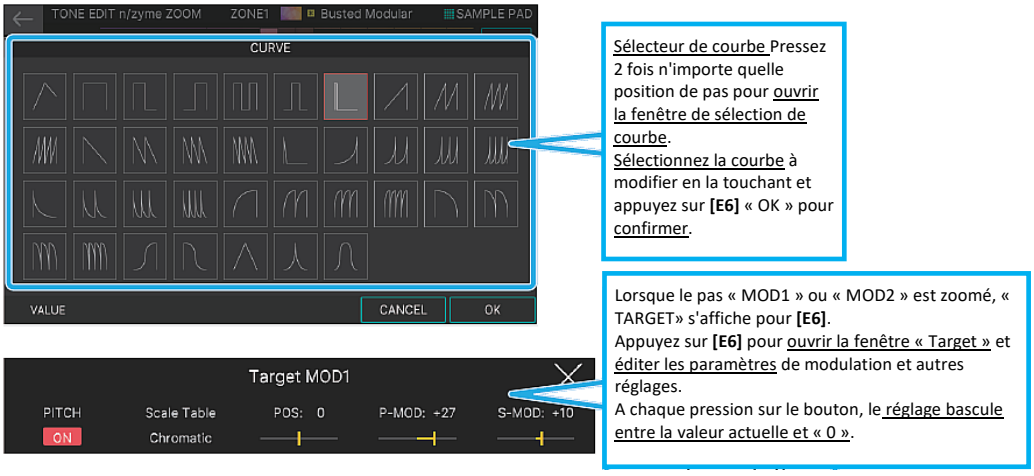
2.4.2.7.2.4 Ecran ZOOM EDIT « Step Modulator »

L'écran « Step Modulator » dispose de 2 « Step MODs » et réglages pour le « Step Kick Switch ».



Boutons [E2]	Zoomer sur les parties sélectionnées dans les zones respectives de Step MOD1, Step MOD2, Step Switch et Step Kick Switch
Boutons [E3]	Régler la taille des pas à boucler
Boutons [E4]	Activer/désactiver le déclenchement de l'enveloppe
Boutons [E5]	Régler la longueur de pas en tant que longueur de note

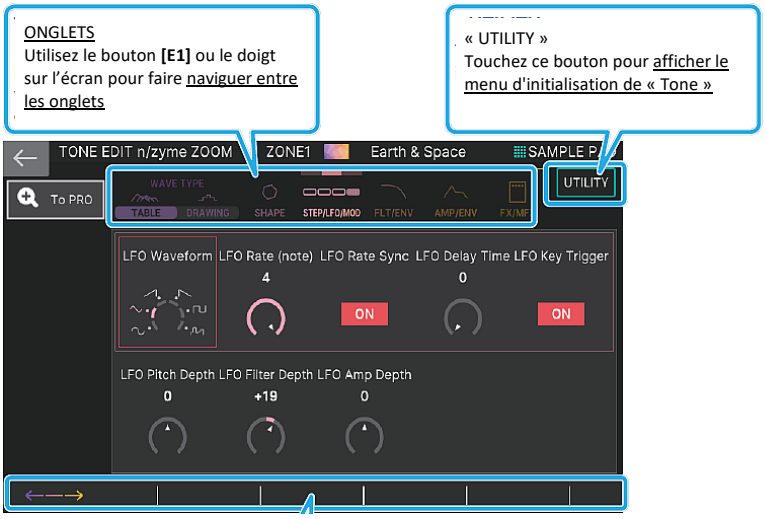






2.4.2.7.2.5 Ecran ZOOM EDIT « LFO »

Utilisez l'écran « LFO » pour configurer les paramètres liés au LFO.

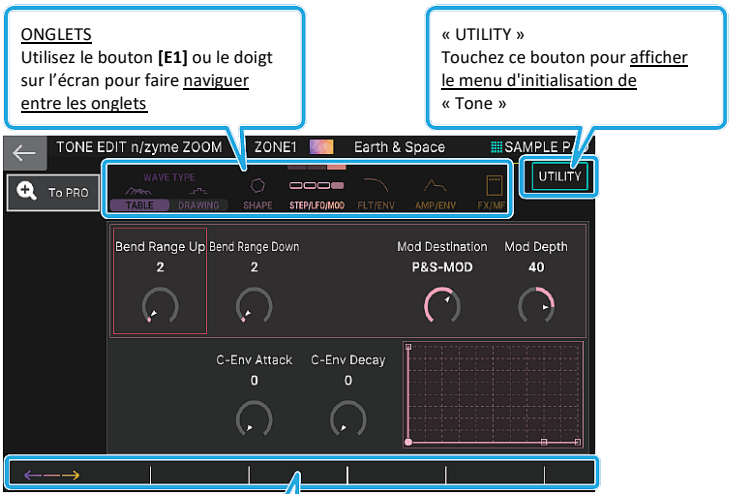


Les boutons **[E2]–[E6]** correspondent à chaque paramètre d'une même série.

Boutons [E1]	Changer de série de paramètres
Boutons [E2]- [E6]	Editer les paramètres d'une série

2.4.2.7.2.6 Ecran ZOOM EDIT « MOD »

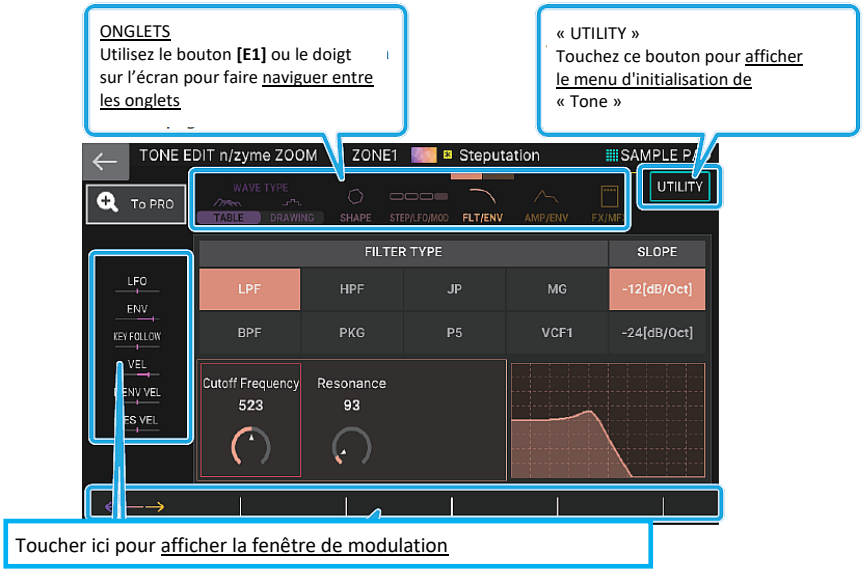
Utilisez l'écran « MOD » pour configurer le Control Env. (l'OSC et les enveloppes de forme) et la plage de courbure.



Les boutons **[E2]–[E6]** correspondent à chaque paramètre d'une même série.

Boutons [E1]	Changer de série de paramètres
Boutons [E2]- [E6]	Editer les paramètres d'une série

2.4.2.7.2.7 Ecran ZOOM EDIT « Filter »



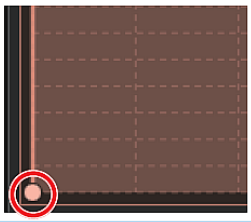
Les boutons **[E2]–[E6]** correspondent à chaque paramètre d'une même série.

Boutons [E1]	Changer de série de paramètres
Boutons [E2]- [E6]	Editer les paramètres d'une série

Ecran « FILTER ENVELOPE »



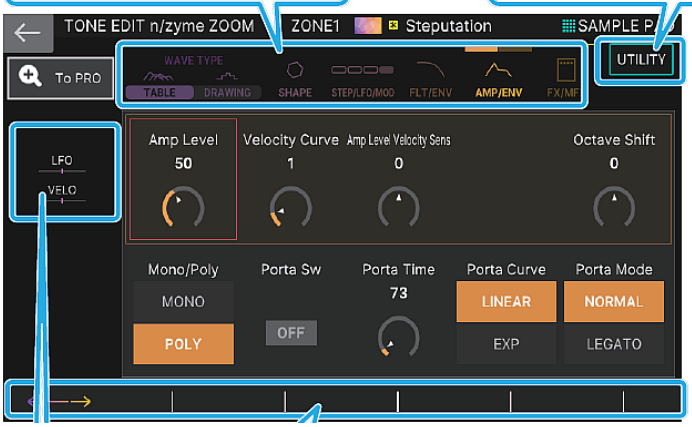
Cet écran affiche la position actuelle de l'enveloppe en temps réel lors du jeu d'une note. Pour un accord, la position actuelle de l'enveloppe concerne la dernière note jouée.



2.4.2.7.2.8 Ecran ZOOM EDIT « Amp »

ONGLETS
Utilisez le bouton **[E1]** ou le doigt sur l'écran pour faire naviguer entre les onglets

« UTILITY »
Touchez ce bouton pour afficher le menu d'initialisation de « Tone »

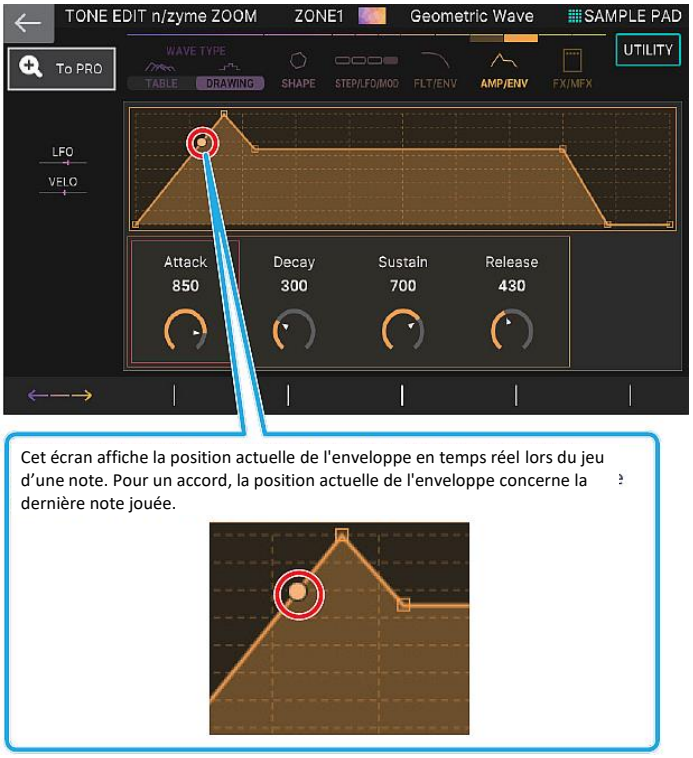


Toucher ici pour afficher la fenêtre de modulation

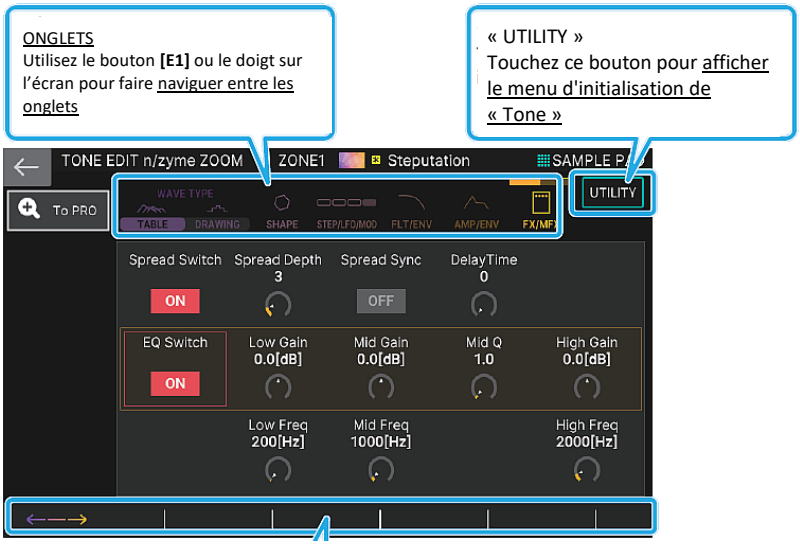
Les boutons **[E2]–[E6]** correspondent à chaque paramètre d'une même série.

Boutons [E1]	Changer de série de paramètres
Boutons [E2]- [E6]	Editer les paramètres d'une série

Ecran « Amp ENVELOPE »



2.4.2.7.2.9 Ecran ZOOM EDIT « FX: SPREAD/EQ »

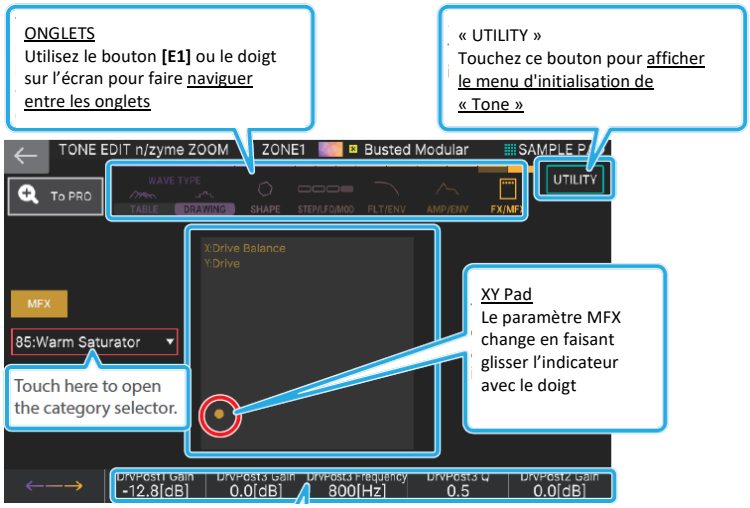


Les boutons **[E2]–[E6]** correspondent à chaque paramètre d'une même série.

Boutons [E1]	Changer de série de paramètres
Boutons [E2]- [E6]	Editer les paramètres d'une série

NB : Pour l'égaliseur, les valeurs définies sont appliquées lorsqu'une note retentit.

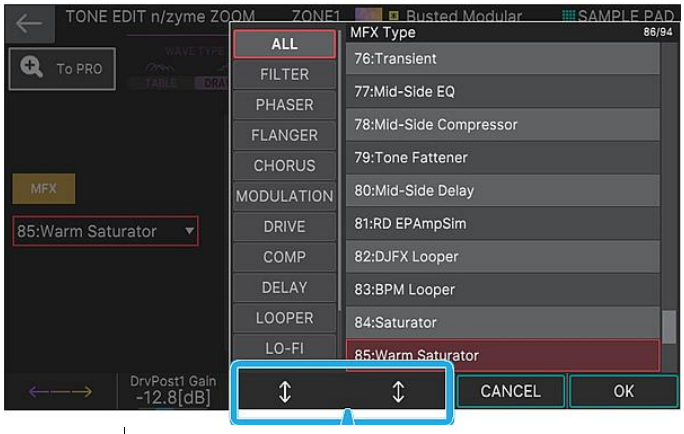
2.4.2.7.2.10 Ecran ZOOM EDIT « FX: MFX »



Les boutons **[E2]–[E6]** correspondent à chaque paramètre d'une même série.

Boutons [E1]	Changer de série de paramètres
Boutons [E2]- [E6]	Editer les paramètres d'une série

Sélecteur de catégorie



Boutons [E3]	Sélectionner la catégorie
Boutons [E4]	Sélectionner le type dans la catégorie

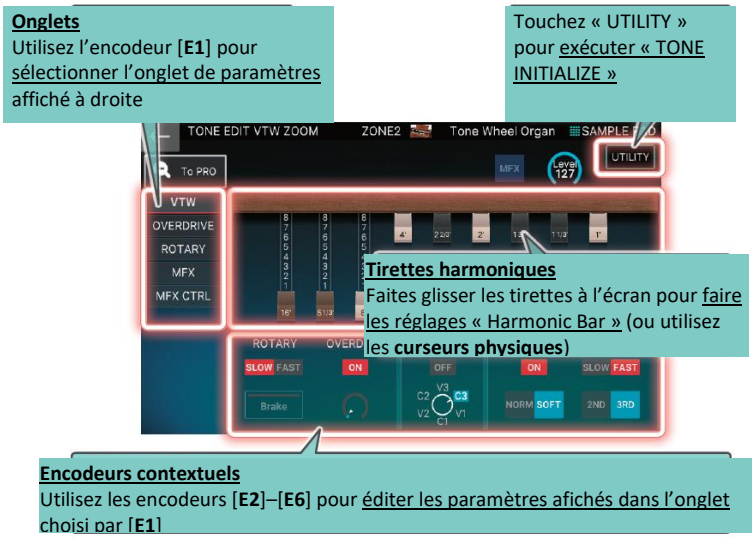
2.4.2.8 Tones de TYPE « VTW » (Firmware 2.50)

Inspiré du PDF « Version 2.50 Supplementary Manual » (FANTOM-6_7_8_v250_eng01_W.pdf)
NB : Les tones « VTW » peuvent être sélectionnés uniquement pour la « zone 2 » !!!
La fonction « Tone Remain » est désactivée

L'édition des paramètres VTW (Virtual Tone Wheel) peut se faire de 2 manières :

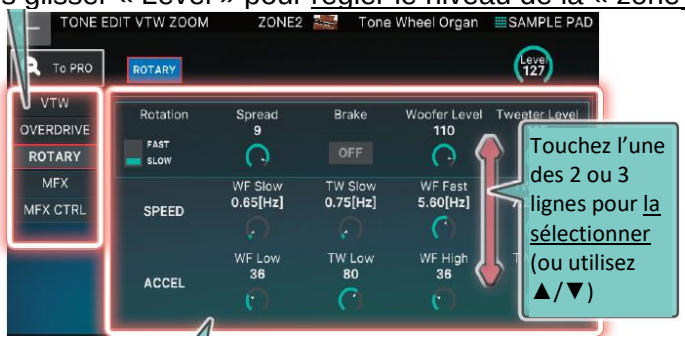
- ✓ En temps réel pendant le jeu pour CERTAINS paramètres (voir § 2.3.5.9 ci-dessus)
- ✓ Via les onglets d'écran comme expliqué ci-après pour accéder à d'AUTRES réglages

➢ 1. Utilisez le menu « MENU > TONE EDIT » ou un des 3 boutons **PARAM** (« OSC », « FILTER » ou « ENV/AMP ») pour afficher l'écran « TONE EDIT »



➢ 2. Utilisez l'encodeur [**E1**] pour sélectionner un des 5 onglets sur la gauche
➢ 3. Utilisez les encodeurs [**E2**]–[**E6**] pour éditer les paramètres affichés dans l'onglet

- Si besoin, touchez « UTILITY » pour exécuter « TONE INITIALIZE »
- Si besoin faites glisser « Level » pour régler le niveau de la « zone 2 »



2.4.2.8.1 Onglet « VTW » (Cf. 2.3.5.9.1 ci-dessus) 135
2.4.2.8.2 Onglet « OVERDRIVE » 136
2.4.2.8.3 Onglet « ROTARY » 136
2.4.2.8.4 Onglet « MFX » (Multi Effets) 136
2.4.2.8.5 Onglet « MFX CTRL » (Assignation de MFX à des Contrôleurs) 137
2.4.2.8.6 Assignation de paramètres « VTW » aux contrôleurs 137

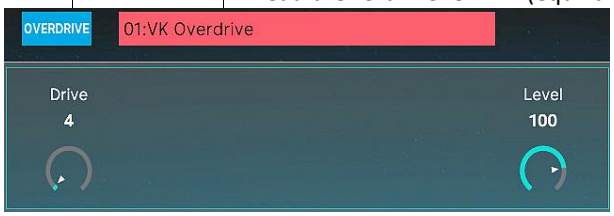
2.4.2.8.1 Onglet « VTW » (Cf. 2.3.5.9.1 ci-dessus)

Cet onglet est dédié aux réglages en temps réel pendant le jeu.
Voir le paragraphe 2.3.5.9.1 ci-dessus « Contrôle des paramètres VTW en temps réel ».

2.4.2.8.2 Onglet « OVERDRIVE »

« OVERDRIVE »	Overdrive On/Off
Champ rouge	Choix entre 3 types d'Overdrive : VK, Tube distortion, Guitar Amp Simulator

Contôleur	Paramètre	Explication
E2	« Drive »	Valeur d'Overdrive 0-127
E6	« Level »	Niveau d'Overdrive 0-127 (équivalent à « ENV/AMP » **AMP LEVEL**)

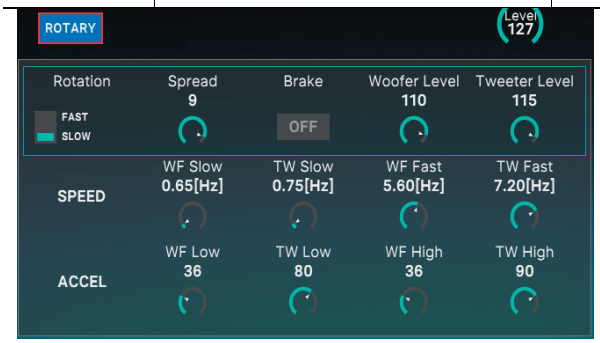


Onglet « OVERDRIVE »

2.4.2.8.3 Onglet « ROTARY »

« ROTARY »	Rotary On/Off
« Level »	Niveau de la « zone 2 » 0-127

Contôleur	Paramètre ligne 1	Paramètre ligne 2	Paramètre ligne 3
E2	« Rotation » Fast/Slow	VITESSE	ACCELERATION
E3	« Spread » 0-10	« WF Slow » 0-10 Hz	« WF Low 36 » 0-127
E4	« Brake » off (SPIN) / On (Stop)	« TW Slow » 0-10 Hz	« TW Low 80 » 0-127
E5	« Woofer Level » 0-127	« WF Fast » 0-10 Hz	« WF High 36 » 0-127
E6	« Tweeter Level » 0-127	« TW Fast » 0-10 Hz	« TW High 90 » 0-127



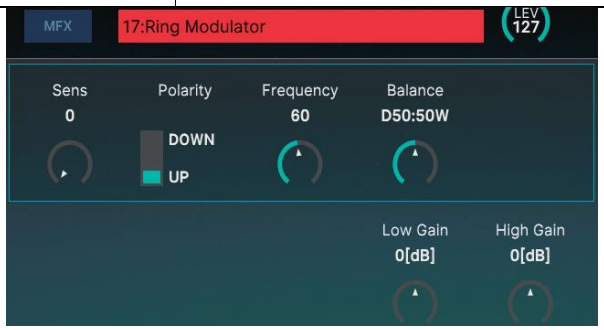
Onglet « ROTARY »

- Si besoin, touchez l'une des 3 lignes de paramètres pour sélectionner celle qui sera réglable par les encodeurs [**E2**]–[**E6**] (ou utilisez ▲/▼)

2.4.2.8.4 Onglet « MFX » (Multi Effets)

Champ rouge	Choix de l'effet (Ring Modulator, Tremolo etc…)
« Level »	Niveau d'effet MFX (0-127)

Contrôleur	Paramètre ligne 1	Paramètre ligne 2
E2	« Sens » -63 à +63	-
E3	« Polarity » Down/Up	-
E4	« Frequency » 0-127	-
E5	« Balance » 100-0 à 0-100	« Low Gain » 0-15 dB
E6	-	« High Gain » 0-15 dB



Onglet « MFX »

- Si besoin, touchez l'une des lignes de paramètres pour sélectionner celle qui sera réglable par les encodeurs [**E2**]–[**E6**] (ou utilisez ▲/▼)

2.4.2.8.5 Onglet « MFX CTRL » (Assignation de MFX à des Contrôleurs)

Cet onglet propose l'assignation de 4 Multi-Effets MFX à des contrôleurs (Effet Ligne 1-4), en définissant pour chacun la Source, la Destination et la Sensibilité.

Champ rouge	Choix de l'effet MFX (Ring Modulator, Tremolo etc…)			
Encodeur contextuel	**Effet ligne 1**	**Effet ligne 2**	**Effet ligne 3**	**Effet ligne 4**
-	**Contrôleur 1**	**Contrôleur 2**	**Contrôleur 3**	**Contrôleur 4**
E3	« Source »	« Source »	« Source »	« Source »
E4	« Dest »	« Dest »	« Dest »	« Dest »
E5	« Sens »	« Sens »	« Sens »	« Sens »

2.4.2.8.6 Assignation de paramètres « VTW » aux contrôleurs

Comme pour tous les types de Tones, l'utilisateur peut assigner les paramètres d'orgue virtuel VTW à des **bouton S1-S3** et à des **pédales 1-3**, dans le but de faciliter leur réglage en temps réel (par défaut seuls certains paramètres sont affectés d'origine à des contrôleurs du panneau Cf. § 2.3.5.9 ci-dessus).

- Pressez **SHIFT + un des contrôleurs** pour afficher l'écran d'affectation de fonction.
  Voir la liste des paramètres VTW assignables dans le fichier PDF « Supplementary Manual » de la version 2.50 (FANTOM-6_7_8_v250_eng01_W.pdf).

2.4.2.1 Tones de TYPE « ACB » (Upgrade Fantom EX 1.00) A rédiger

Démo vidéo de Gattobus : https://www.youtube.com/watch?v=skScfjxUeRs

Jupiter-8



SH-101



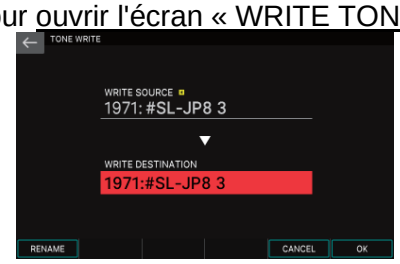
2.4.2.2 Sauvegarder un « Tone »

Un « Tone » édité est temporaire. Il est perdu si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre « tone ». Si vous voulez garder le ton édité, enregistrez le « tone ».

Lorsque vous enregistrez, les données qui avaient été dans la destination de sauvegarde sont écrasées.

- 1. Appuyez sur le bouton **WRITE** 

pour ouvrir l'écran « MENU WRITE ».
- 2. Toucher <TONE> pour ouvrir l'écran « WRITE TONE ».

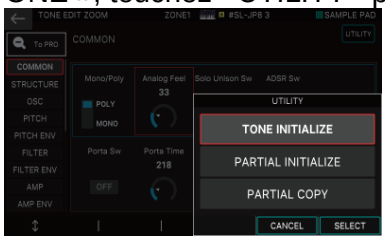


- 3. Sélectionnez **[E1]** « RENAME » pour si besoin modifier le nom.
  Entrez un nom comme décrit dans l'explication de l'écran « RENAME » (cf. § 1.4.2.8.5 ci-dessus)
  Lorsque vous avez fini de modifier le nom, sélectionnez « OK » **[E6]** pour fermer la fenêtre.
- 4. Utilisez la molette **VALUE** ou les boutons **DEC** / **INC** pour sélectionner la destination de sauvegarde.
- 5. Sélectionnez « OK » **[E6]** pour afficher un message de confirmation.
- Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E5]** « CANCEL ».
- 6. Sélectionnez « OK » **[E5]** pour exécuter la sauvegarde du « Tone ».
  NB : Ne mettez jamais hors tension pendant que l'initialisation est en cours.

2.4.2.3 Initialiser un « Tone » : « Initialize »

Voici comment initialiser les paramètres du « tone » actuel.

- 1. Dans l'écran « EDIT TONE », touchez <UTILITY> pour afficher l'écran « UTILITY »

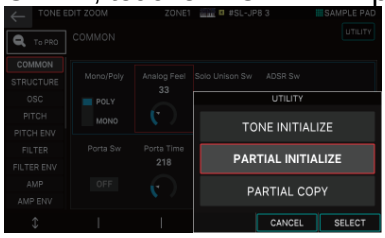


- 2. Toucher <TONE INITIALIZE> pour afficher un message de confirmation.
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E5]** « CANCEL ».
- 3. Sélectionnez « OK » **[E5]** pour exécuter l'intialisation du « Tone »
  NB : Ne mettez jamais hors tension pendant que l'initialisation est en cours.

2.4.2.4 Initialiser un « partiel » : « Partial Initialize »

Voici comment initialiser une partie/note d'un tone « ZEN-Core » / « Drum Kit ».

- 1. Dans l'écran « EDIT TONE », touchez <UTILITY> pour afficher l'écran « UTILITY »



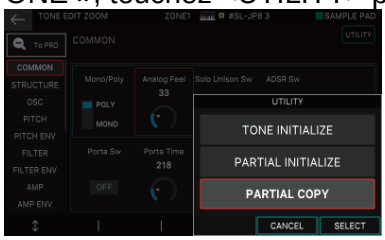
- 2. Toucher <PARTIAL INITIALIZE> pour afficher la fenêtre « PARTIAL INIT ».

- 3. Sélectionnez la partie que vous voulez initialiser.
  Dans le cas d'un ton « kit de batterie », sélectionnez la « note ».
- 4. Sélectionnez « OK » **[E6]** pour afficher un message de confirmation.
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E5]** « CANCEL ».
- 5. Sélectionnez « OK » **[E5]** pour initialiser le partiel
  NB : Ne mettez jamais hors tension pendant que l'initialisation est en cours.

2.4.2.5 Copie d'un partiel : « Partial copy »

Voici comment copier les paramètres d'une partie/note d'un tone « ZEN-Core » / « kit de batterie ».

- 1. Dans l'écran « EDIT TONE », touchez <UTILITY> pour afficher l'écran « UTILITY »



- 2. Sélectionnez « PARTIAL COPY » pour ouvrir l'écran « PARTIAL COPY »
- 3. Sélectionnez le « partiel » source (SOURCE) et la destination de la copie (DEST)
  Dans le cas d'un ton kit de batterie, sélectionnez la note.
- 4. Sélectionnez « OK » **[E6]** pour afficher un message de confirmation.
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez [E5] « CANCEL ».
- 5. Sélectionnez « OK » **[E5]** pour copier le partiel

*2.4.2.6 Utilisation des **contrôleurs** d'Edition*

En plus de l'édition dans l'écran « EDIT TONE ZOOM », vous pouvez modifier un « tone » en actionnant directement les **encodeurs** et **boutons** des sections « OSC, » « FILTER », et « ENV / AMP » sur le côté droit du panneau (§ 2.1 ci-dessus).



NB : Les boutons actifs pour l'édition sont allumées bleu.

2.4.3 Edition des effets

2.4.3.1 Fonctionnement de base pour l'édition d'effet 140
2.4.3.2 Modification des effets de chaque « zone » (« Tone »)..... 141
2.4.3.3 Edition des effets de toutes les « zones » (« Scène »)..... 143
2.4.3.4 Edition du filtre analogique..... 144
2.4.3.5 Edition des effets communs à tous le système : « MASTER FX »..... 147
2.4.3.6 Ajouter un multi effet à tout le son : « TFX » = Total FX (Firmware 2.0) 148
2.4.3.7 Editer les effets d'entrée d'échantillonnage Audio in..... 148
2.4.3.8 Appliquer des effets à l'échantillonnage Audio In 149
2.4.3.9 Définition de la destination de sortie du pad..... 150
2.4.3.10 Spécifier la destination de sortie pour USB Input 150
2.4.3.11 Spécifier la destination de sortie du « Click Tone » 150
2.4.3.12 Définition des destinations de sortie OUTPUT ROUTING (Upgrade Fantom EX)..... 151
2.4.3.13 Cas particulier de l'effet VOCODER (Firmware 1.5) 151

2.4.3.1 Fonctionnement de base pour l'édition d'effet

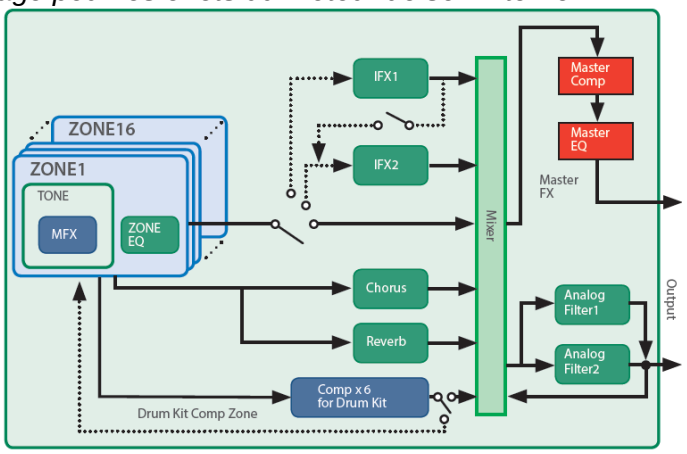
Le Fantom est équipé de différents processeurs d'effets pour le moteur interne :

- ✓ Effets pour chaque « tone » : M(ulti)FX incluant le Vocodeur, EQ partielle, Kit Comp,
- ✓ Effets définis pour chaque « scène » : I(nsert)FX1 / 2, Chorus, Reverb, FX analogique,
- ✓ Effets pour l'ensemble du système : Master FX, effet de l'entrée d'échantillonnage.

Exemple de routage pour les effets du moteur de son interne

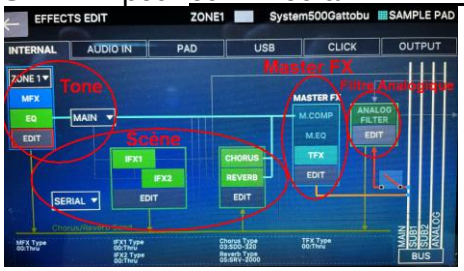
Ce schéma ne mentionne par le TFX (Total FX) ajouté au MFX par le firmware 2.0

Voir plus bas



En plus de ces effets pour le moteur interne (INTERNAL), le menu « EFFECTS EDIT » permet d'éditer les paramètres globaux pour les effets et le routage, notamment l'entrée d'échantillonnage (AUDIO IN), l'état On/Off des effets lorsque les **Pads** sont exploités pour les échantillons (PAD), et les destinations de sortie de chaque « section », comme l'USB et le click de métronome (CLICK).

- ➢ 1. Appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir l'écran de menu.
- ➢ 2. Toucher <EFFECTS EDIT> pour ouvrir l'écran « EFFECTS EDIT »



- ➢ 3. Toucher l'onglet souhaité pour choisir la source audio des effets à éditer

Onglet du haut	Description
INTERNAL	Réglages pour les effets et le routage du moteur de son interne
AUDIO IN	Réglages pour l'effet d'entrée d'échantillonnage (incluant le Vocodeur)
PAD	Réglages pour le routage des pad
USB	Paramètres pour l'acheminement de l'entrée de l'USB.
CLICK	Réglages pour acheminer la sortie audio de clic de métronome
OUTPUT	Réglages pour le routage de sortie.

Ecran « Edit Zoom » Firmware 2.0 & 3.0

Les écrans d'édition de « MFX », « AUDIO IN MFX1 / 2 », « IFX1 / 2 », « TFX » , « Reverb » et « Chorus » comporte un écran « Edit Zoom » (édition des paramètres principaux) en plus de l'écran « Edit PRO » (édition de la totalité des paramètres).

Utilisez cet écran « Edit Zoom » de la même manière que « Edit Zoom » pour les tones (cf. § 2.4.2.2.1 ci-dessus).

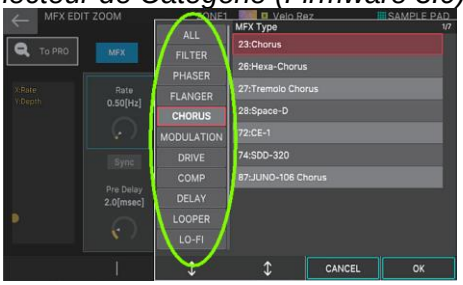
Dans cet écran, divers effets comme « MFX EDIT » disposent des fonctionnalités suivantes

- Utilisez le PadXY sur la gauche pour modifier ensemble les 2 paramètres indiqués
- Utilisez les potards virtuels à droite pour modifier chaque paramètre indépendamment

Pad XY



Sélecteur de Catégorie (Firmware 3.0)



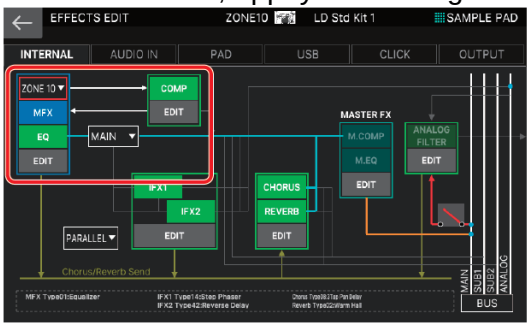
Bouton [E3] Sélectionne la catégorie d'effet.
Bouton [E4] Sélectionne le type dans la catégorie.
[E5] Cancel Annule une opération.
[E6] OK Confirme le type d'effet.
« ALL » permet de sélection tous les types pour la catégorie

- Pour repasser à l'écran « Pro Edit » appuyez sur l'icône « To PRO » en haut à gauche

2.4.3.2 Modification des effets de chaque « zone » (« Tone »)

Voici comment modifier les effets qui peuvent être spécifiés pour chaque « zone », comme le MFX ou « ZONE EQ » individuel d'un « tone ».

➢ 1. Dans l'écran « EFFECTS EDIT », appuyez sur l'onglet « INTERNAL ».



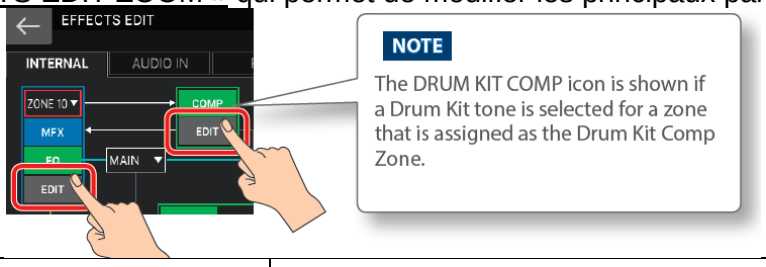


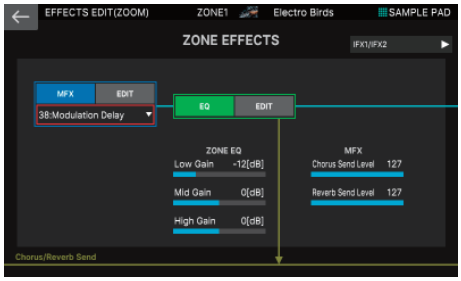
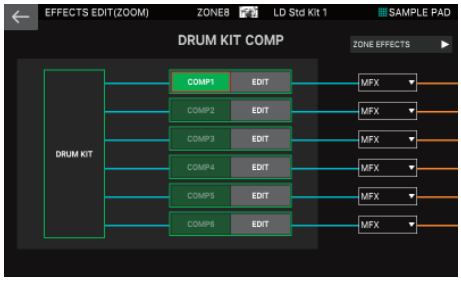
- 2. Sélectionnez la « zone » à modifier.
- 3. Touchez <MFX>, <EQ>, ou <COMP> pour activer/désactiver l'effet correspondant

- Si besoin pressez « To ZOOM Edit pour passer à l'écran « Zoom Edit » simplifié (cf. § 2.4.3.1 ci-dessus) et inversement sur « To PRO » pour repasser à l'écran « Pro Edit »

Edition des paramètres

- 1. Toucher <EDIT> de la section que vous souhaitez modifier pour ouvrir l'écran « EFFECTS EDIT ZOOM » qui permet de modifier les principaux paramètres

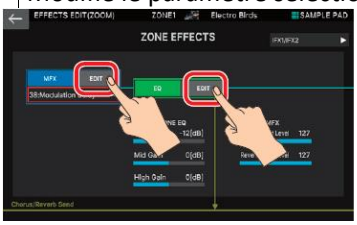


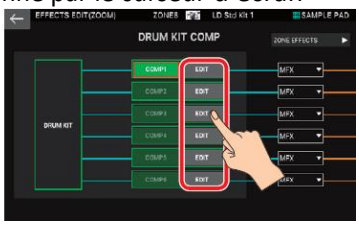
ZONE EFFECTS	DRUM KIT COMP
	
Ecran pour éditer les principaux paramètres tels que activer/désactiver « MFX », changer le type d'effet, régler le gain « ZONE EQ » et régler le niveau d'envoi de MFX	Ecran pour modifier les paramètres principaux pour les 6 compresseurs du kit de batterie, en les activant individuellement et en spécifiant sa destination de sortie. NB : Ceci est valable uniquement pour une « zone » spécifiée (la « zone » spécifiée comme « Drum Kit Comp Zone »).

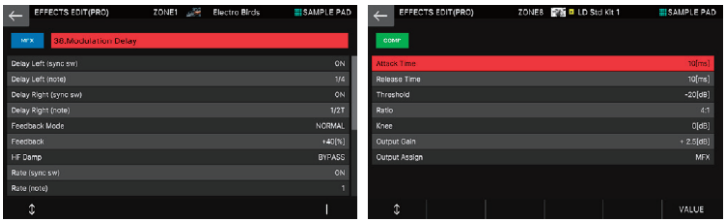
- 2. Déplacez le curseur sur le paramètre souhaité et modifiez la valeur.
- 3. Si besoin touchez <EDIT> dans la section à modifier, pour ouvrir l'écran « EFFECT PRO EDIT » qui permet d'accéder à la totalité des paramètres

NB : Ces paramètres peuvent également être modifiés dans l'écran « TONE EDIT PRO », l'onglet « MFX / KIT MFX / KIT COMP » ou l'onglet « EQ ZONE EDIT ».

Menu	Description
Bouton [E1]	Fait défiler le curseur d'écran vers le haut / bas
Bouton [E6]	Modifie le paramètre sélectionné par le curseur d'écran







- 4. Déplacez le curseur sur le paramètre souhaité et modifiez la valeur
  NB : Les éditions des réglages d'effets sont temporaires. Elles seront perdues si vous mettez hors tension ou si vous sélectionnez une autre « scène » ou « tone ». Si vous souhaitez conserver les réglages, enregistrez respectivement la « scène » (ZONE EQ) ou le « tone » (MFX / KIT MFX / KIT COMP).

- On peut aussi éditer les effets MFX de Tone en pressant « EFFECTS » **PARAM** puis en choisissant et en réglant un effet avec les encodeurs **TYPE** et **DEPTH**

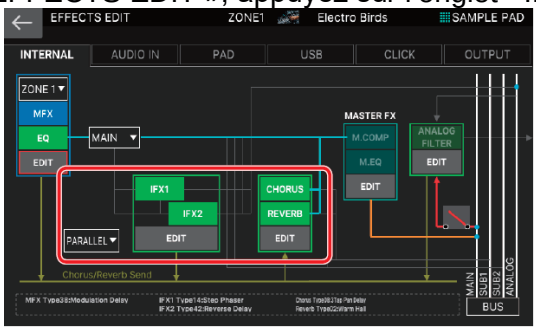
Pour plus de détails sur chaque paramètre, reportez-vous au « Guide des paramètres » (PDF).

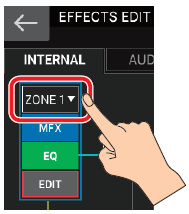
2.4.3.3 Edition des effets de toutes les « zones » (« Scène »)

Voici comment modifier les unités d'effets qui sont partagées par toutes les « zones », telles que IFX 1-2, CHORUS et REVERB.

Activer/Désactiver chaque Effet

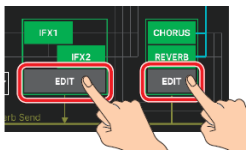
- 1. Dans l'écran « EFFECTS EDIT », appuyez sur l'onglet <INTERNAL>.





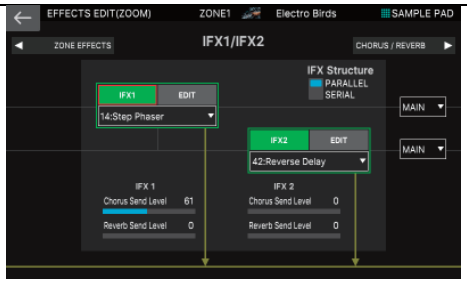
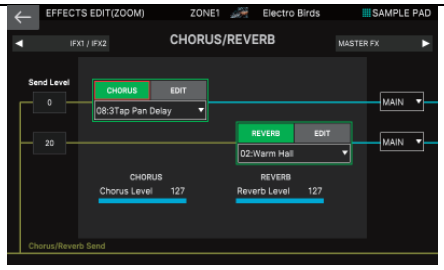
- 2. Sélectionnez une « zone ».
- 3. Dans l'écran, touchez <IFX1>, <IFX2>, <CHORUS> ou <REVERB> pour activer/désactiver chaque effet

Editer les paramètres



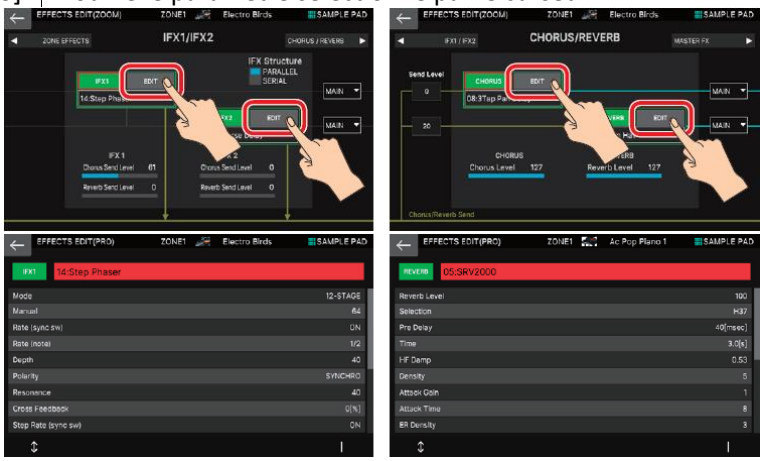
- 1. Dans la section que vous souhaitez modifier, touchez <EDIT> pour ouvrir l'écran « EFFECTS EDIT ZOOM »

IFX1/IFX2	CHORUS / REVERB

 Dans cet écran, vous pouvez modifier les paramètres majeurs tels que le IFX On/Off, l'ordre de connexion IFX, le type d'effet, et le niveau d'envoi et de destination de sortie de l'IFX.	 Dans cet écran, vous pouvez modifier les paramètres majeurs tels que CHORUS / REVERB On/Off, les niveaux d'envoi de la « zone », le type d'effet, le niveau d'effet, et la destination de sortie.

- 2. Déplacez le curseur sur le paramètre souhaité et modifiez la valeur.
- 3. Si vous souhaitez effectuer des modifications détaillées, touchez <EDIT> dans la section à modifier pour afficher l'écran « EFFET PRO EDIT ».

Menu	Description
Bouton [E1]	Fait défiler le curseur vers le haut / bas
Bouton [E6]	Modifie le paramètre sélectionné par le curseur



- 4. Déplacez le curseur sur le paramètre souhaité et modifiez la valeur.

NB : Les éditions des réglages d'effets sont temporaires. Elles seront perdues si vous mettez hors tension ou si vous sélectionnez une autre « scène ». Si vous souhaitez conserver les paramètres, enregistrer la « scène ».

2.4.3.4 Edition du filtre analogique

Le FANTOM est équipé d'un filtre analogique qui fournit une large gamme de possibilités de mise en forme sonore. Le filtre analogique est stéréo et en changeant le routage vous pouvez facilement connecter diverses sorties au filtre analogique.

NOTE

- ✓ Les réglages de filtre analogiques sont enregistrés dans la « scène ».
- ✓ En interne, le filtre analogique est constitué de sections « OVERDRIVE » et « FILTER »

Section	Description
OVERDRIVE	Permet de régler la profondeur de la distorsion.
FILTER	Filtre analogique avec 5 types

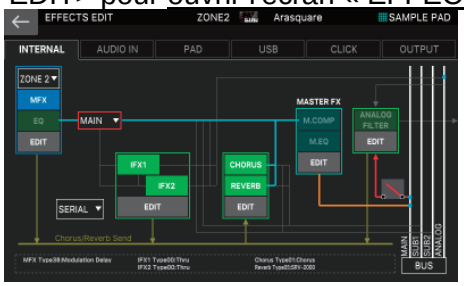
Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous au « Guide des paramètres » (PDF).

2.4.3.4.1 Editer les réglages du filtre analogique 145
2.4.3.4.2 Utilisation du filtre l'analogique 146

2.4.3.4.1 Editer les réglages du filtre analogique

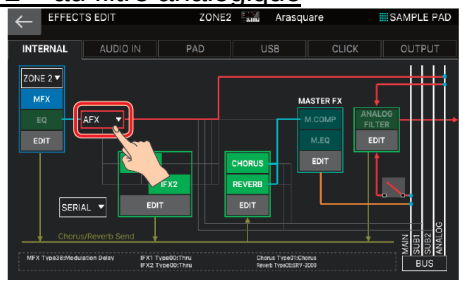
Dans cet exemple, la sortie du « tone » d'une « zone » est générée par le filtre analogique, et la sortie en même temps que le bruit des autres « zones » des prises **MAIN OUT**.

- 1. Sélectionnez un « tone » pour la « zone courante »
  Afin de rendre l'effet plus facile à entendre, seule la « zone courante » est entendue (sans utiliser de « Layer ») pendant le réglage
  Sélectionnons un son de synthé Lead comme « tone »
- 2. Appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir l'écran de menu
- 3. Toucher <EFFETS EDIT> pour ouvrir l'écran « EFFECTS EDIT »



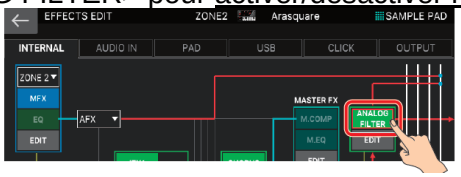
Dans le routing courant, la sortie de la « zone 2 » (zone courante) est connectée à MASTER FX, puis sort directement depuis les prises **MAIN OUT**.

- 4. Définissez la « zone » de sortie Assign de la « zone 2 » à « AFX » pour connecter la sortie de la « zone 2 » au filtre analogique



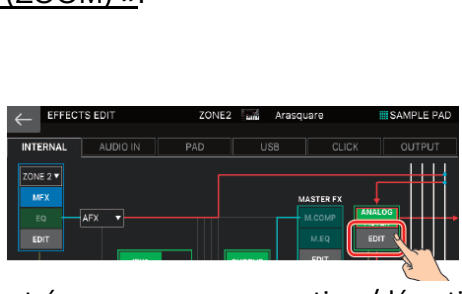
Activer/Désactiver le filtre analogique

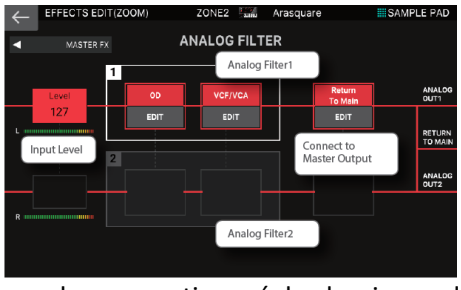
- 5. Touchez <ANALOG FILTER> pour activer/désactiver l'effet



L'overdrive et le filtre à l'intérieur du filtre analogique s'activent / désactivent simultanément

- 6. Dans la section ANALOG FILTER, touchez <EDIT> pour afficher l'écran « EFFECTS EDIT (ZOOM) ».





Dans cet écran, vous pouvez activer/désactiver chaque section, régler le niveau d'entrée et spécifier la sortie aux prises **MAIN OUT**.

➢ 7. Déplacez le curseur sur le paramètre souhaité et modifiez la valeur.

Les paramètres du filtre analogique 2 ne peuvent pas être modifiés. Ils reflètent toujours les mêmes valeurs que le filtre analogique 1.

La sortie du filtre analogique 1 est toujours sur la sortie **ANALOG FILGER OUT 1**. De même, la sortie du filtre analogique 2 est toujours sur la sortie **ANALOG FILGER OUT 2**.

- En plus de cela, vous pouvez utiliser le commutateur <Return to Main> pour spécifier si la sortie est renvoyée au MASTER OUT.

➢ 8. Si vous souhaitez effectuer des éditions détaillées, touchez <EDIT> dans la section à modifier pour afficher l'écran « EDIT ZOOM »



Menu	Description
Encodeur [E1]	Fait défiler le curseur vers le haut / bas
Encodeur [E6]	Règle le paramètre correspondant selon la position du curseur

Les opérations avec les **encodeurs [E1] [E6]** ne sont pas disponibles dans « ANALOG FILTER RETURN TO MAIN ».

➢ 9. Déplacez le **curseur** sur le paramètre souhaité et modifiez la valeur.

Les modifications des réglages d'effets sont temporaires. Elles seront perdues si vous mettez hors tension ou si vous sélectionnez une autre « scène ». Si vous souhaitez conserver les paramètres, enregistrer la « scène ».

2.4.3.4.2 Utilisation du filtre l'analogique

Les réglages de filtre analogique sont modifiables pendant le jeu au clavier.

➢ 1. Pendant le jeu appuyez sur la touche **ANALOG FILTER** 

pour ouvrir l'écran « EFFET PRO EDIT » du FILTRE ANALOGIQUE.



➢ 2. Modifier les paramètres souhaités.

- Ou bien, depuis l'écran « ANALOG FILTER », utiliser certains **contrôleurs** du panneau droit (cf. illustrations ci-dessous) pour éditer DIRECTEMENT certains des paramètres du filtre analogique

Les contrôleurs disponibles sont allumés en rouge (ils perdent alors leur fonction normale)

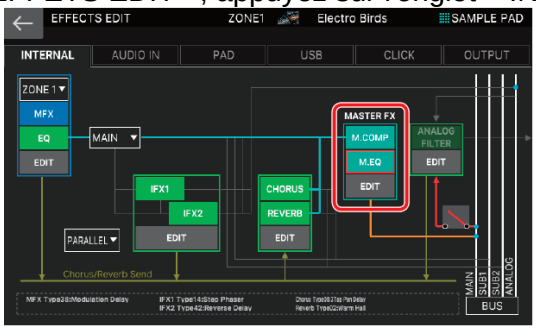


➢ 3. Appuyez sur le bouton **ANALOG FILTER** pour revenir à l'écran précédent.

2.4.3.5 Edition des effets communs à tous le système : « MASTER FX »

Voici comment modifier les effets MASTER FX (M.COMP, M.EQ, T.FX) qui sont communs à l'ensemble du système.

➢ 1. Dans l'écran « EFFETS EDIT », appuyez sur l'onglet « INTERNAL ».



➢ 2. Sélectionnez une « zone ».



Activer/Désactiver chaque effet

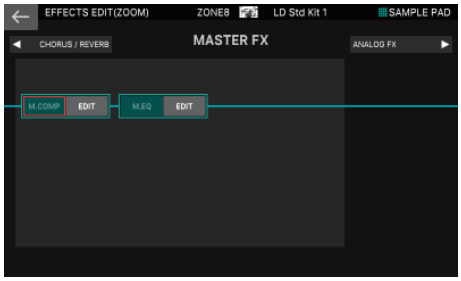
➢ 3. Dans l'écran, touchez <M.COMP> ou <M.EQ> pour activer/désactiver l'effet

Editer les paramètres

➢ 1. Dans la section à modifier, touchez <EDIT>



pour ouvrir l'écran « EFFECTS EDIT ZOOM »



Dans cet écran, vous pouvez modifier les principaux paramètres tels que la M.COM / M .EQ On/Off, la connexion avec ANALOG FILTER, et la destination de sortie pour la sortie Master.

- On peut également accéder à cet écran « EFFECTS EDIT ZOOM » en appuyant sur le bouton « MASTER FX ».

➢ 2. Déplacez le curseur sur le paramètre souhaité et modifiez la valeur.
➢ 3. Si vous souhaitez effectuer des modifications détaillées, touchez <EDIT> dans la section à modifier.



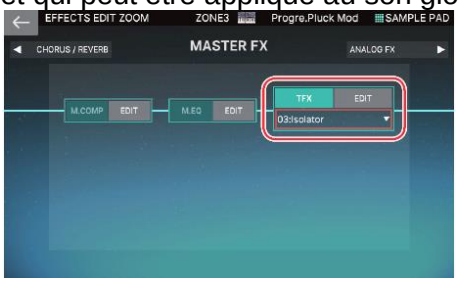
Menu	Description
Encodeur [E1]	Fait défiler le curseur vers le haut ou vers le bas.
Encodeur [E6] (M.COMP)	Modifie le paramètre sélectionné par le curseur.
Encodeur [E2] - [E6] (M.EQ)	Modifie le paramètre correspondant à la position du curseur).

➢ 4. Déplacez le curseur sur le paramètre souhaité et <u>modifiez la valeur</u>.

Les modifications des réglages d'effets sont temporaires. Elles seront perdues si vous mettez hors tension ou si vous sélectionnez une autre « scène ». Si vous souhaitez conserver les paramètres, enregistrer les paramètres système.

2.4.3.6 Ajouter un multi effet à tout le son : « TFX » = Total FX (Firmware 2.0)

Un « TFX » (effet total) a été ajouté aux effets système (MASTER FX).
Le TFX est situé après le compresseur de mastering et l'égaliseur de mastering dans la chaîne d'effets. Il s'agit d'un multi-effet qui peut être appliqué au son global de cet appareil.

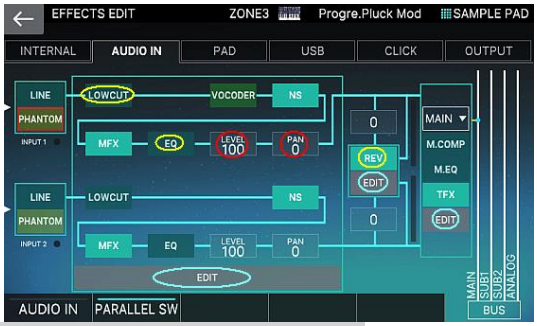


✓ Les types d'effets que vous pouvez sélectionner sur le TFX sont les mêmes que sur le MFX habituel (Multi FX), et vous pouvez appliquer des effets comme avec le MFX.
✓ Le TFX est un effet système. Pour enregistrer les paramètres, vous devez enregistrer les paramètres système.

2.4.3.7 Editer les effets d'entrée d'échantillonnage Audio in

L'onglet « AUDIO IN » permet de modifier les effets qui sont appliqués à Audio Input lorsque vous échantillonnez : activer/désactiver les effets, modifier le niveau, le panoramique et les paramètres de destination de sortie, ainsi qu'effectuer divers réglages liés à l'échantillonnage.

➢ 1. Dans l'écran « EFFETS EDIT », sélectionnez l'onglet « AUDIO IN » pour <u>afficher les réglages</u>
Pour plus de détails sur les paramètres non liés aux effets, voir « échantillonnage » (§ 2.5 ci-dessous).



➢ 2. Touchez « LOWCUT », « EQ », ou « REV » pour <u>activer/désactiver chaque effet</u>
➢ 3. Touchez « LEVEL » ou « PAN » pour <u>régler ces paramètres</u> à l'aide de **DEC** / **INC**

- Touchez « EDIT » 

pour afficher si besoin l'écran « EDIT ZOOM » de réglage des « effets ci-dessus

Bouton [E1]	Fait défiler le curseur vers le haut / bas.
Bouton [E6]	Modifier le paramètre sélectionné par le curseur

Pour plus de détails, reportez-vous au « Guide des paramètres » (PDF).

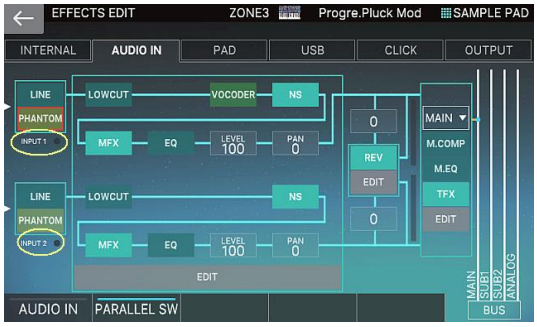
➢ 4. Touchez « EDIT » 

pour afficher si besoin l'écran « EDIT PRO » de réglage de « REV », MAIN », « M.COMP » ou TFX »

« INPUT 1 / 2 » Ajoutés par le Firmware 2.0

« INPUT 1 / 2 » de MFX permettent au choix …

- ✓ d'échantillonner les sons reçus via la prise **AUDIO INPUT** avec le MFX appliqué,
- ✓ ou appliquer le MFX aux sons d'instruments que vous jouez et qui n'utilisent pas d'effets.

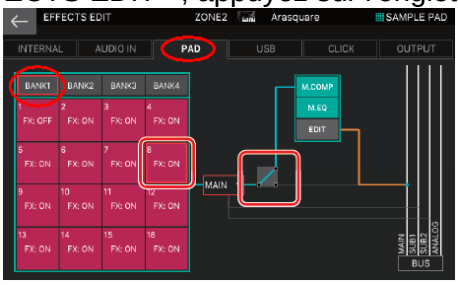


NB : Vous pouvez utiliser « INPUT 2 » lorsque « PARALLEL SW » est activé.

2.4.3.8 Appliquer des effets à l'échantillonnage Audio In

Les sons échantillonnés sont affectés à des pads **1 - 16**, et pour chaque **pad**, vous pouvez spécifier s'il est connecté à MASTER FX (M.COMP, M .EQ).

➢ 1. Dans l'écran « EFFECTS EDIT », appuyez sur l'onglet « PAD ».



Dans cet exemple, BANK 1 Pad 8 est connectée à MASTER FX.

Dans cet écran, vous pouvez également spécifier la destination de sortie de l'échantillonnage et effectuer des réglages pour M et M .comp .EQ.

Pour plus de détails, reportez-vous à « Modification des effets MASTER FX commun à tout le système » (§ 2.4.3.5 ci-dessus).

➢ 2. Toucher l'une des <BANK1> - <BANK4> pour sélectionner une banque.

➢ 3. Toucher la case du **pad** auquel vous souhaitez appliquer des effets.
Le curseur se déplace.

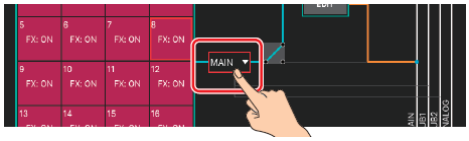
➢ 4. Utilisez la molette **VALUE** ou **DEC** / **INC** pour spécifier « FX:. ON »

➢ 5. Répéter les étapes 2 à 4 pour connecter les **pads** voulus à MASTER FX.

Spécifier la destination de sortie de l'échantillonnage

Voici comment spécifier la destination de sortie pour l'échantillonneur dans son ensemble.

- 1. Dans l'écran « EFFECTS EDIT », appuyez sur l'onglet « PAD ».
- 2. Sélectionnez la destination de sortie pour l'ensemble de l'échantillonneur (Sample Output Assign).



NB : Destination « INPUT1 / 2 » (Firmware 2.0)
Utilisez cette destination pour appliquer l'effet d'entrée à la sortie d'un pad ou comme signal porteur pour le vocodeur.

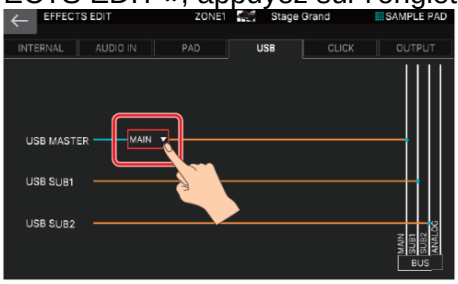
2.4.3.9 Définition de la destination de sortie du pad

Vous pouvez sélectionner INPUT1/2 comme destination de sortie du pad (Sample Output Assign).
Vous pouvez l'utiliser pour appliquer l'Input FX à la sortie d'un pad ou comme signal porteur pour le vocodeur.

2.4.3.10 Spécifier la destination de sortie pour USB Input

Le FANTOM peut entrer trois paires stéréo de signaux audio par l'intermédiaire de son port USB de l'ordinateur. Parmi ceux-ci, la destination de sortie SUB USB 1 est fixé comme les prises SUB OUT 1, et la sortie destination de SUB2 USB est fixée comme SUB OUT 2, mais vous pouvez choisir les prises de destination de sortie auquel USB MASTER est routé.

- 1. Dans l'écran « EFFECTS EDIT », appuyez sur l'onglet <USB>.

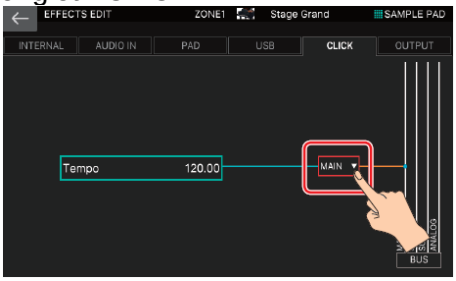


- 2. Sélectionnez la destination de sortie USB MASTER (entrée audio USB de destination 1).
  Les changements de destination de sortie en fonction de ce paramètre.

2.4.3.11 Spécifier la destination de sortie du « Click Tone »

Voici comment spécifier la destination de sortie pour le clic qui est utilisé lors de l'enregistrement dans le séquenceur ou lors de l'échantillonnage.

- 1. Dans l'écran « EFFECTS EDIT », appuyez sur l'onglet <CLICK>.



Le Tempo est également réglable dans cet écran

- 2. Sélectionnez la destination de sortie du « Click Tone » (Cliquez sur Output Assign).
  Les changements de destination de sortie en fonction de ce paramètre.

2.4.3.12 Définition des destinations de sortie OUTPUT ROUTING (Upgrade Fantom EX)

Utilisez ces paramètres pour définir les destinations de sortie pour « Master Output Assign », « SUB1 Output Assign » et « SUB2 Output Assign » qui sont configurées dans l'onglet « OUTPUT » de « EFFECTS EDIT ».

Paramètre	Valeur	Explication
Master Output Assign	MAIN, SUB1, SUB2, MAIN+SUB1, MAIN+SUB2, SUB1+SUB2, ALL	Détermine la destination de sortie des signaux du bus MAIN
SUB1 Output Assign		Détermine la destination de sortie des signaux du bus SUB1.
SUB2 Output Assign		Détermine la destination de sortie des signaux du bus SUB2

2.4.3.13 Cas particulier de l'effet VOCODER (Firmware 1.5)

Le « Vocoder » s'édite dans l'onglet « AUDIO IN » des effets MFX (effets individuels de « tone »).

Un « vocodeur » est un effet qui applique le caractère et les mots d'une voix humaine à un son de synthé, produisant ainsi des sons qui donnent l'impression qu'une personne chante (le pitch est produit par le jeu au clavier).
Par rapport aux vocodeurs précédents, ce vocodeur dispose des fonctions suivantes plus avancés :

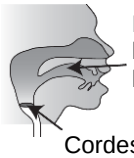
- ✓ « Voice Character Control » : Les réglages des filtres passe-bande (32 bandes maximum) qui composent le vocodeur peuvent être contrôlés à partir de l'écran, pour ajuster facilement le son.
- ✓ Choix de « Carrier Input » : Vous pouvez sélectionner librement plusieurs « zones » comme l'entrée de porteuse.
  Cela permet d'appliquer le vocodeur à des sons épais composés de plusieurs « zones » en « Layers » (à tout ou partie des « Layers »).
  Le son d'un synthétiseur externe (ou autre) connecté aux 2 prises Jack **INPUT** peuvent également être inclus dans le signal porteur.
- ✓ « Stereo Switch » : Les sons de vocodeur peuvent être produits en stéréo en activant le « Stereo Switch » du tone porteur.

Qu'est-ce qu'un Vocoder ?

Le « vocodeur » est issu de la technologie de compression de signal vocal inventée par le physicien H. Dudley en 1939. Par la suite, les instruments de musique basés sur cette technologie ont été développés, pour jouer des mélodies et des harmonies associées à une voix humaine.

Les sons prononcés ou chantés sont « portés » par des formes d'onde (Waveforms) produites par les cordes vocales, avec des variations de volume, de hauteur et des différences entre individus. Quant aux mots, ils sont générés par des variations de résonances (formants) créées par l'appareil vocal (forme de gorge/larynx et mouvement de la bouche ajoutant des sons appelés « Fricatives », « occlusives » et « sifflantes »). La « waveform » créée par les cordes vocales n'est finalement que la « porteuse » des « formants », et n'est pas déterminante pour la compréhension des mots.

Un vocodeur analyse donc les « formants » produits par la forme gorge/larynx et par les mouvements de la bouche, puis génère des « formants » similaires de synthèse, et les utilise pour moduler un signal musical « porteur » (Carrier), à la place de la « waveform » produite d'habitude par les cordes vocales.



Résonances (formants) produites par l'appareil vocal (forme de la gorge et du larynx) et les mouvements de la bouche

Cordes vocales (Waveform porteuse)

Conseils de performance

Le Vocodeur synthétise des « formants » reproduisant ceux de la voix au microphone, tandis que la variation de pitch (hauteur) est produite par le jeu au clavier.
Le Vocodeur ne produira pas de son avec seulement le son du microphone ou celui du jeu au clavier. Par conséquent la synchronisation des sons du microphone et du jeu au clavier est extrêmement importante.

2.4.3.10.1 Utilisation du Vocoder 152
2.4.3.10.2 Empêcher la rétroaction acoustique (Acoustic Feedback) 154
2.4.3.10.3 Edition du Vocoder 154
2.4.3.10.4 Utilisation du signal INPUT 2 comme porteur 156

2.4.3.13.1 Utilisation du Vocoder

Ce paragraphe explique comment utiliser le micro audio pour produire des sons de vocodeur pendant que vous jouez sur le clavier.

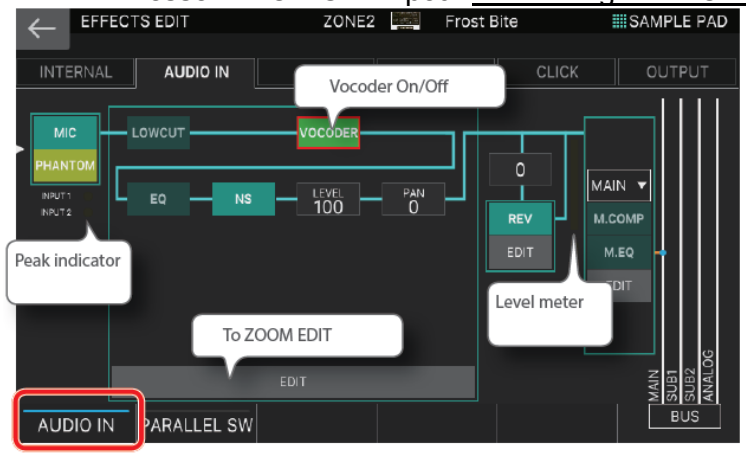


Connecter un micro

- 1. Connectez votre micro à la prise **MIC / LINE INPUT 1**.
  NB : le routage du vocodeur est toujours INPUT 1 de FX INPUT,
- 2. Réglez le bouton **LEVEL 1** du panneau arrière sur une position centrale
  Vous retoucherez ce réglage après avoir sélectionné le son.

Régler le vocodeur

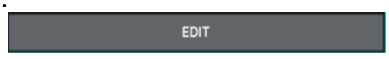
- 1. Sélectionnez une « scène ».
- 2. Appuyez sur la touche **MENU** pour afficher l'écran de « MENU »
- 3. Touchez <EFFECTS EDIT> pour afficher l'écran « EFFECTS EDIT »
- 4. Pressez <AUDIO IN> pour ouvrir l'onglet « AUDIO IN »



Changements apportés par le Firmware 1.5

- ✓ Ajout de « VOCODER » et « NS » (Noise Suppressor) à « INPUT FX ».
- ✓ L'indicateur de niveau d'entrée est maintenant un « Peak Indicator »
- ✓ Ajout d'un indicateur de niveau afin de vérifier le niveau du signal qui mixe la sortie de la sortie INPUT REV avec la sortie INPUT FX.

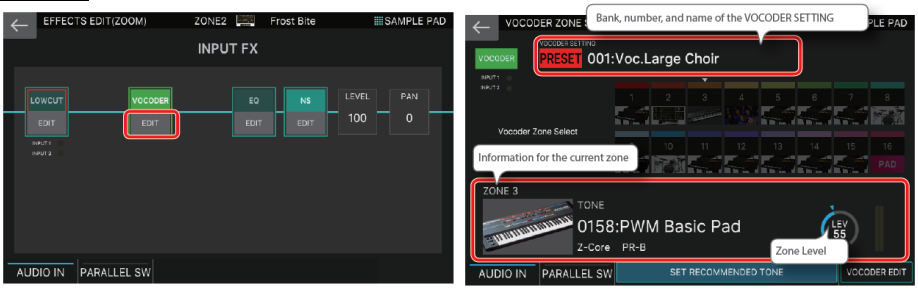
- 5. Pressez l'icône <VOCODER> pour activer/désactiver le vocodeur.
- Activez si besoin le potard **[E1]** « AUDIO IN » pour que le signal audio du micro entre (Par défaut à chaque mise sous tension « AUDIO IN » est « off »)
- Activez « MIC(/LINE) » et éventuellement « PHANTOM » selon le type de micro connecté.
  Pour plus de détails, reportez-vous à « Réglage du volume d'entrée » § 1.7.4 ci-dessus
- Appliquez si besoin « LOW CUT », « EQ » et/ou « NS » de la même manière que lors d'un échantillonnage.

- 6. Pressez <EDIT> 

pour afficher l'écran « EFFECTS EDIT (zoom) » de chaque effet

- Pressez si besoin l'icône de chaque effet pour activer/Désactiver l'effet correspondant.

➢ 7. Dans « VOCODER » pressez <EDIT> pour afficher l'écran « VOCODER ZONE SELECT »



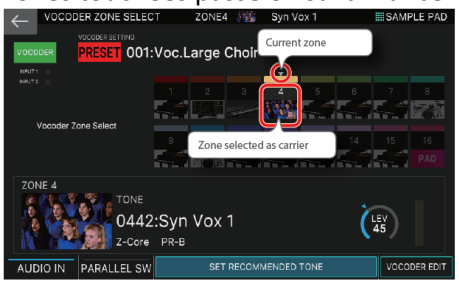
- On peut passer directement à cet écran depuis l'écran « ZONE VIEW » en pressant <VOC> en haut à droite de l'écran tout en maintenant le bouton **SHIFT**

SHIFT +



➢ 8. Pressez l'icône d'un ou plusieurs « zones » choisies comme porteuse (Carrier) du vocodeur

L'icône de chacune des zones touchées passe en surbrillance



NB

- ✓ La ou les « zones » sélectionnées comme porteuses seront jouées au clavier mais ne produiront pas le son brut (uniquement le son du Vocodeur)
- ✓ Lorsque vous activez l'icône d'une « zone », elle devient la « zone courante ».

➢ 9. Activez l'option « SET RECOMMENDED TONE » 

(boutons **[E3-E5]**) pour assigner automatiquement à la « zone courante » un « tone » adapté aux réglages VOCODER SETTING

Le vocodeur ne fonctionne pas en choisissant comme porteuse (Carrier) « EXT ZONE » ou la zone sélectionnée pour « PAD ZONE SELECT ».

➢ 10. Positionnez le curseur d'écran sur le champ « VOCODER SETTING » (numéro & nom) et utilisez la **molette VALUE** ou **INC/DEC** pour sélectionner un VOCODER SETTING

Le VOCODER SETTING est un modèle de réglage des paramètres de vocodeur

Vos paramètres personnalisés de vocodeur peuvent être enregistrés dans la banque USER (Cf. § 2.4.3.13.3 ci-dessous).

Les templates VOCODER SETTING suivants sont fournis sous forme de presets.

PRESET	Nom	Explication
001	Voc.Large Choir	Son riche de type choeur avec effet spatial stéréo
002	Voc.Future Lead	Son nettement distinctif avec une évolution agressive Sync. tone
003	Voc.Ensamble	Son d'ensemble vocal
004	Voc.Robot	Son évoquant une voix de robot.
005	Voc.5th Stack	Un son inclaunt une harmonie de cinquième.
006	Voc.VP-330	Son distinctif du VP-330
007	Voc.Saw	Son très clair issu une onde en dents de scie
008	Voc.Noise	Son vocal à caractère explosif
009	Voc.Sub Choir 1	Permet d'ajouter de l'harmonie avec la **molette de modulation**

PRESET	Nom	Explication
010	Voc.Sub Choir 2	Permet d'ajouter une harmonie plus légère avec la **molette modulation**

➢ 11. Si nécessaire, déplacez le curseur d'écran sur champ de « tone » (numéro) et utilisez la **molette VALUE** ou les boutons **INC** / **DEC** pour sélectionner le « tone » porteur qui devient le « tone » de la « zone courante »

Le « tone » ainsi sélectionné comme porteur affecte le caractère du vocodeur. Ceci achève les préparatifs de la performance de vocodeur.

SET RECOMMANDED TONE

Le « tone » servant de porteuse peut être choisi librement, mais l'option « SET RECOMMANDED TONE » permet d'attribuer automatiquement à la « zone courante » un « tone » adapté au VOCODER SETTING actuel (un « tone » adapté est affecté à chaque VOCODER SETTING).

- Chaque pression sur **[E3-E5]** active/désactive « SET RECOMMANDED TONE ».
  - Activé : un changement de VOCODER SETTING change aussi le « tone ».
  - Désactivé : un changement de VOCODER SETTING ne change pas le « tone ».

Lorsque vous enregistrez le VOCODER SETTING (Cf. § 2.4.3.13.3 ci-dessous), le « tone » de la « zone courante » est sauvegardé comme RECOMANDED TONE.

➢ 12. Tout en jouant sur le clavier, vocaliser dans le micro pour jouer avec le vocodeur.

➢ 13. Utiliser le bouton **LEVEL 1** du panneau arrière pour ajuster finement le volume d'entrée du microphone.

Si l'indicateur de pic atteint le rouge, c'est que le volume d'entrée est trop fort. Réglez le volume d'entrée de sorte que l'indicateur de pic reste dans la plage de vert-jaune.

NB : Enregistrez si besoin la « scène, » afin de pouvoir utiliser ultérieurement le vocodeur avec les mêmes paramètres (il suffira de rappeler la « scène » enregistrée pour utiliser immédiatement le vocodeur).
Les paramètres « SCENE EDIT » de l'onglet « VOCODER » (SW, Vocoder Setting Bank / Num, Vocoder Select Zone, etc.) sont enregistrés dans la « scène » (Le réglage « AUDIO IN » est toujours « Off » lorsque vous mettez l'appareil sous tension, mettez le sur « On » manuellement après la mise sous tension.)

2.4.3.13.2 Empêcher la rétroaction acoustique (Acoustic Feedback)

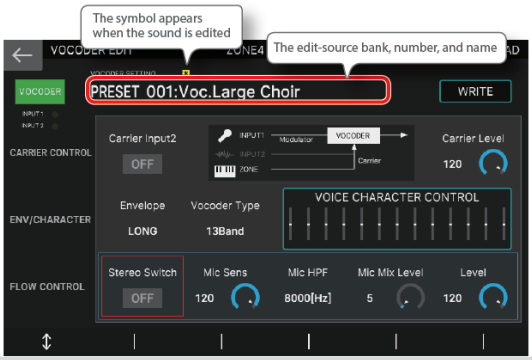
En fonction des conditions sonore de la performance, le bruit de l'environnement capté par le micro peut provoquer un fonctionnement inadéquat du vocodeur.
Dans ce cas, pour réduire le bruit capté ajustez la sensibilité du micro ou le suppresseur de bruit « INPUT FX » (NS).
De plus, selon les positions relatives du micro et du haut-parleur externe, un retour acoustique peut se produire (sifflement ou crissement). Dans ce cas, prendre les mesures suivantes.

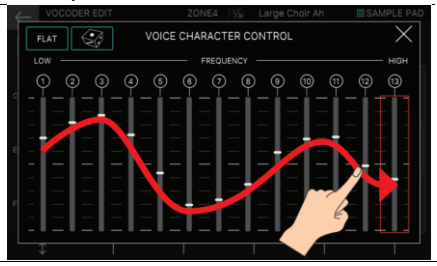
- Modifiez de l'orientation du microphone.
- Déplacez le micro à une plus grande distance des haut-parleurs.
- Abaissez les niveaux de volume.

2.4.3.13.3 Edition du Vocoder

Vous pouvez facilement essayer différents réglages en sélectionnant simplement un paramètre de vocodeur, mais vous pouvez également effectuer des réglages fins en modifiant les paramètres individuels.

➢ 1. Dans l'écran « VOCODER ZONE SELECT », sélectionnez **[E6]** « VOCODER EDIT » pour afficher l'écran « VOCODER EDIT »



Menu	Explication
Bouton [E1]	Défiler vers le haut ou vers le bas à travers les onglets.
Bouton [E2] [E6]	Modifier les paramètres correspondants. (Les paramètres correspondants changent en fonction de l'emplacement du curseur).
<VOICE CHARACTER CONTROL>	Accès à l'écran d'édition de contrôle de caractère de voix. Vous pouvez modifier la valeur des bandes en glissant le doigt sur l'écran.  FLAT Etablit uniformément les valeurs de chaque bande Fixe aléatoirement les valeurs de chaque bande
<WRITE>	Enregistre le VOCODER SETTING actuel dans la banque USER

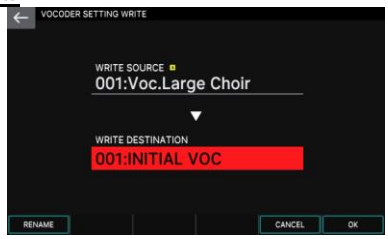
- 2. Déplacez le curseur d'écran sur le paramètre souhaité et modifiez la valeur.

NB : Les paramètres ayant un bouton ou un potard virtuel comme icône peuvent également être modifiés en touchant directement l'icône.

Sauvegarder le VOCODER SETTING

Après avoir modifié les paramètres de vocodeur, on peut les enregistrer dans la banque utilisateur VOCODER SETTING.

- 1. Dans l'écran « VOCODER EDIT », pressez <Write> pour afficher l'écran « VOCODER SETTING »



- 2. Si vous souhaitez modifier le nom, pressez **[E1]** « RENAME » (cf. § 1.4.2.8.5 ci-dessus)
  Après avoir modifié le nom, sélectionnez **[E6]** « OK » pour fermer la fenêtre.
- 3. Utilisez la **molette VALUE** ou les boutons **DEC** / **INC** pour sélectionner la destination de sauvegarde
- 4. Pressez **[E6]** « OK » pour afficher un message de confirmation
  Ou Si vous décidez d'annuler, pressez **[E6]** « CANCEL ».
- 5. Sélectionnez **[E5]** « OK » pour effectuer l'enregistrement des paramètres dans la banque utilisateur.

NB : pour rappeler le VOCODER SETTING mémorisé en même temps que la « Scène », enregistrez la « scène » après avoir enregistré le VOCODER SETTING en banque USER.

2.4.3.13.4 Utilisation du signal INPUT 2 comme porteur

Au lieu d'utiliser un « tone » interne du Fantom comme porteuse, vous pouvez utiliser un signal audio externe (mono) comme celui d'un autre synthétiseur.

Raccorder l'appareil externe

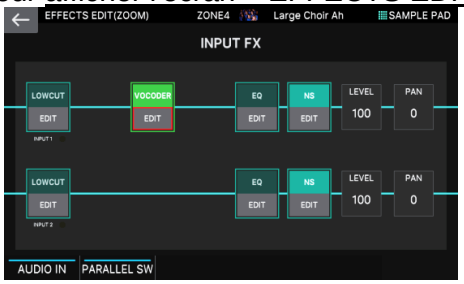
- 1. Connecter la sortie (mono) de l'appareil externe à la prise **MIC / LINE INPUT 2**.



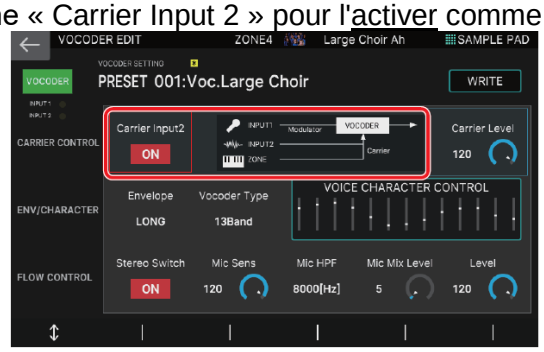
- 2. Utiliser le panneau arrière bouton **LEVEL 2** pour régler le volume d'entrée de l'appareil externe.
  Si l'indicateur de pic atteint le rouge, c'est que le volume d'entrée est trop fort. Réglez le volume d'entrée de sorte que l'indicateur de pic reste dans la plage de vert-jaune.

Faire les réglages

- 1. Appuyez sur le bouton MENU pour afficher l'écran « MENU ».
- 2. Toucher <EFFETS EDIT> pour afficher l'écran « EFFETS EDIT »
- 3. Pressez <AUDIO IN>
- 4. Sélectionnez **[E1]** « AUDIO IN » et réglez le sur « On ».
  (Par défaut à la mise sous tension « AUDIO IN » est « off » et le signal du micro n'entre pas)
- 5. Pressez « PARALLEL SW » **[E2]**
  NB : Si vous voulez mémoriser le paramètre « PARALLEL SW » **[E2],** enregistrez les paramètres du système.
- 6. Activez « MIC (/LINE) » (réglage « PHANTOM » inutile)
  NB : Pour plus de détails, reportez-vous à « Réglage du volume d'entrée » § 1.7.4 ci-dessus
- 7. Pressez <EDIT> pour afficher l'écran « EFFECTS EDIT (zoom) »



- 8. Dans « VOCODER », appuyez sur <EDIT> pour afficher l'écran « ZONE VOCODER SELECT »
- 9. Sélectionnez **[E6]** « VOCODER EDIT » pour afficher l'écran « VOCODER EDIT »
- 10. Touchez l'icône « Carrier Input 2 » pour l'activer comme le montre l'illustration.



Dans cet état, vous pouvez vocaliser dans le micro tout en jouant sur le clavier pour produire les sons du vocodeur en utilisant le signal externe comme porteur.

2.4.4 Utilisation de l'écran « MIXER »

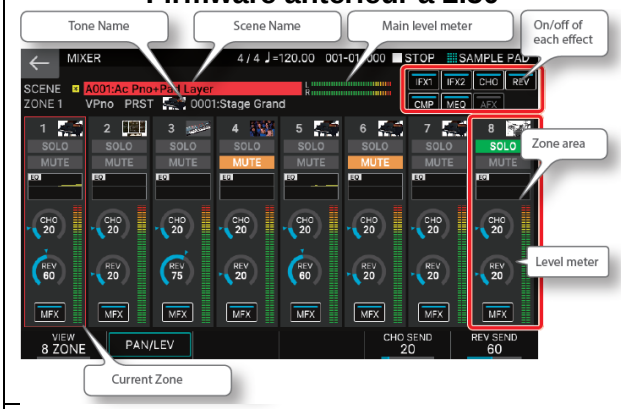
2.4.4.1 Réglage du panoramique et du volume dans l'écran « MIXER » 157
2.4.4.2 Effectuer les réglages « ZONE EQ » dans l'écran « MIXER » 160

2.4.4.1 Réglage du panoramique et du volume dans l'écran « MIXER »

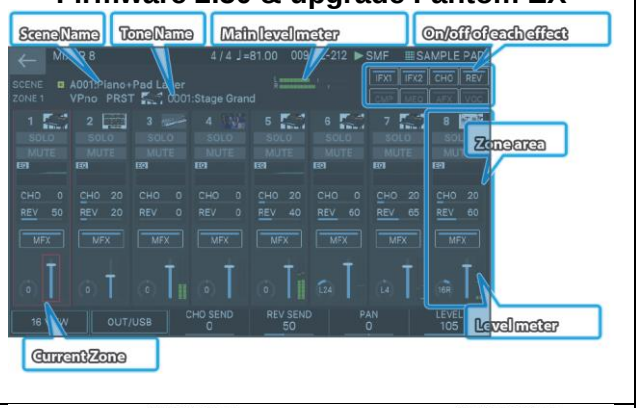
L'écran MIXER offre un accès unifié aux paramètres fréquemment modifiés tels que « Pan », niveau de chaque « zone », et « effets ». Cet écran est adapté au réglage des principaux paramètres tout en maintenant l'équilibre entre les « zones ».

- 1. Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher l'écran de menu.
- 2. Toucher <MIXER> pour afficher l'écran « MIXER ».
- 3. Modifiez les paramètres comme voulus

Firmware antérieur à 2.50



Firmware 2.50 & upgrade Fantom EX



Firmwares antérieurs à 2.50

ATTENTION : Le tableau ci-après est tiré de « Manuel de Référence » initial et n'est plus valable depuis la version 2.5 du Firmware (voir plus bas).

Bouton PAGE [E1]	Bascule entre les "zones" qui apparaissent (VUE).	
	8 ZONES	Montre 8 "zones".
	16 ZONES	Montre 16 "zones".
	OUT	Afficher le volume de MAIN, SUB et sortie analogique
Bouton [E2]	PAN / LEV, CHO / REV	Alterne l'indication dans le champ de "zone"
-		
-		
Encodeur CHO SEND [E5]* 1	0-127	Règle la quantité chorus d'envoi de la "zone courante"
Encodeur REV SEND [E6]* 1	0-127	Règle la quantité d'envoi de réverbération de la "zone courante"
Encodeur PAN [E5] * 2	L64-R63	Règle le panoramique (position stéréo) de la "zone courante"
Encodeur LEVEL [E6]* 2	0-127	Règle le niveau (volume) de la "zone courante"
Encodeur LEVEL [E6]* 3	0-127	Règle le niveau de MAIN, SUB et ANALOG sortie.
<MFX>	On/Off	Active/Désactive MFX pour chaque "zone".
<IFX1>, <IFX2>, <CHO>, <REV>, <CMP>, <MEQ>, <AFX>	On/Off	Active/Désacive chaque effet
<SOLO>	On/Off	Réglage Solo pour chaque "zone".

* 1 Lorsque l'indication [E2] est PAN / LEV
* 2 Lorsque l'indication [E2] est CHO / REV
* 3 Lorsque l'indication [E1] est vue OUT

Firmware 2.50 et plus

Le tableau ci-dessous est en principe valable à partir de la version 2.5 du Firmware. Cependant le document pdf « Supplementary Manuel » signale au paragraphe « Other Changes » que des modifications ont été apportées à l'écran « MIXER », cela sans fournir le nouveau tableau. On dispose seulement de la photo d'écran.



- ✓ *USB IN and USB OUT parameters have been added to MIXER.*
- ✓ *On the MIXER screen, you can now switch between three screens by pressing the buttons: "16 VIEW," "8 VIEW" and "OUT/USB."*

Par ailleurs, le tableau ci-dessous est reproduit du Reference Manuel de l'upgrade Fantom EX.

Tableau tiré du Reference Manuel de l'upgrade Fantom EX

Paramètre	Valeur	Explication
Bouton VIEW [E1]	8 VIEW 16 VIEW	Montre 8/16 "zones".
Bouton OUT / USB [E2]	OUT / USB 16 VIEW	Afficher le volume de MAIN OUT, SUB OUT et USB IN/OUT
Encodeur CHO SEND [E3]	0-127	Règle la quantité chorus d'envoi de la "zone courante"
Encodeur REB SEND [E4]	0-127	Règle la quantité d'envoi de réverbération de la « zone courante »
Encodeur PAN [E5]	L64-R63	Règle le panoramique (position stéréo) de la "zone courante"
Encodeur LEVEL [E6]	0-127	Règle le niveau (volume) de MAIN, SUB output
<MFX>	OFF, ON	Active/désactive MFX pour chaque zone
<IFX1>, <IFX2>, <CHO>, <REV>, <CMP>, <MEQ>	OFF, ON	Active/désactive chaque effet
<SOLO>	OFF, ON	Réglage Solo pour chaque zone
<MUTE>	OFF, ON	Réglage Mute pour chaque zone
Tone name	-	Sélectionne le Tone pour chaque zone

* 1 : pour l'affichage 8 ou 16 VIEW
* 2 : pour l'écran OUT/USB

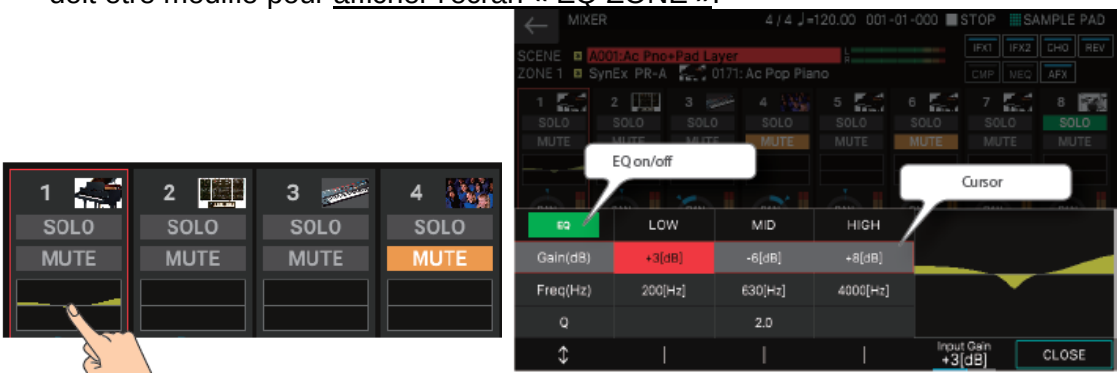
REMARQUE
Les réglages « solo » et « mute » modifiable dans l'écran « MIXER » font référence à « soloing and muting zone ». Notez que ces fonctions sont indépendantes des réglages de même nom accessibles dans l'écran « PATTERN ». C'est-à-dire que les « zones » mises en sourdine dans l'écran « MIXER » ne sonnent pas en jouant au clavier, mais une mise en sourdine de « zone » dans l'écran « PATTERN » n'affecte pas leur statut quand elles sont jouées par le clavier.

Avec les fonctions « PAD MODE Zone Solo » et « Zone Mute », les réglages « solo » et « mute » de l'écran « MIXER » peuvent également être actionnés en appuyant sur les **pads** (§ 2.6.6 ci-dessous).

2.4.4.2 Effectuer les réglages « ZONE EQ » dans l'écran « MIXER »

La courbe EQ simplifiée affichée dans une aire « EQ ZONE » permet d'accéder à un écran d'édition et de modifier les paramètres « EQ ZONE ».

- 1. Dans l'écran « MIXER », appuyez sur le champ « EQ zone » de la zone dont EQ doit être modifié pour afficher l'écran « EQ ZONE ».



- 2. Modifiez les paramètres comme voulus

<EQ>	On/Off	Active/désactive l'EQ ZONE
Bouton [E1]	-	Déplace le curseur vers le haut / bas.
Boutons [E2] - [E4]	-	Modifier les paramètres correspondants en fonction de la position du curseur. Pour l'exemple indiqué dans l'illustration ci-dessus, [E2] correspond à gain faible, [E3] MID Gain, et [E4] pour HIGH Gain respectivement.
Bouton [E5] Input Gain	-24- +24dB	Indique le gain d'entrée.
[E6] CLOSE	-	Ferme l'écran.

Pour plus de détails sur les paramètres « EQ ZONE », reportez-vous à « Guide des paramètres » (PDF).

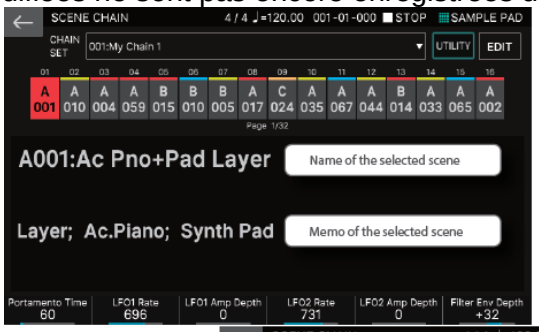
2.4.5 Enchainer des « scènes » dans un ordre personnalisé : « Scene Chain »

2.4.5.1 Utiliser « Scene Chain » 161
2.4.5.2 Créer un « Chain Scene » 163
2.4.5.3 Edition de « Scene Chain » 164

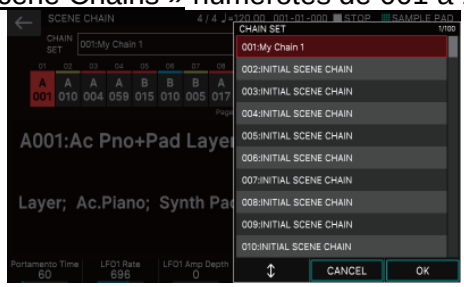
2.4.5.1 Utiliser « Scene Chain »

Utilisez la fonction « SCENE CHAIN » lorsque vous voulez rappeler des « scènes » dans l'ordre des « morceaux » que vous allez jouer en live.
Une « chaine de scènes » permet de spécifier l'ordre souhaité des « scènes », sans changer le nombre des « scènes » elles-mêmes. L'ordre des « scènes » peut être enregistré comme un « Chain Set », et en changeant la « chaîne » vous pouvez changer l'ordre des « scènes ».

- 1. Appuyez sur le bouton **SCENE CHAIN** pour afficher l'écran « SCENE CHAIN »
  Si les données modifiées ne sont pas encore enregistrées une confirmation apparaît



- 2. Toucher le nom de « Chain Set »  pour afficher la liste des « Scene Chains » numérotés de 001 à 100

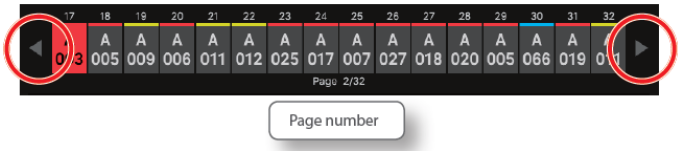


- 3. Sélectionnez un « Chain Set » avec le doigt ou les encodeurs contextuels **[E4]** & **[E6]**

Encodeur [E4]	Défiler vers le haut / bas pour sélectionner un « Chain Set »
Bouton [E5] « CANCEL »	Annuler
Bouton [E6] « OK »	Sélectionne un « Chain Set »

- 4. Appuyez sur un bouton de « catégorie de tone » **1 - 16** pour sélectionner une « scène » du « Chain Set »
  Les 16 « scènes » à l'écran correspondent aux boutons de catégorie **1 -16**.

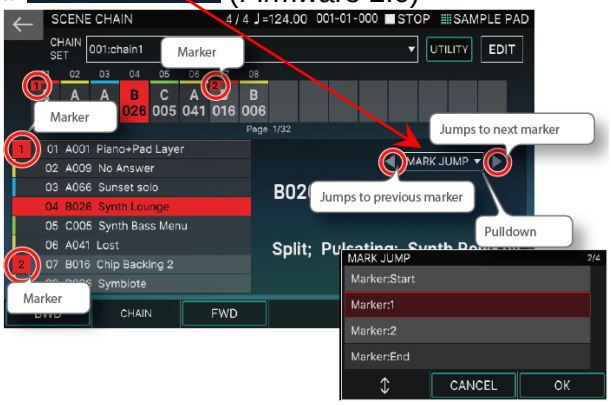




Jusqu'à 512 « scènes » (16 x 32 pages) peuvent être enregistrées dans un « Chain Set ». Si plus de 16 « scènes » sont enregistrées, les symboles ◄► à chaque extrémité de l'écran permettent de passer aux « scènes » suivantes/précédentes.

- Vous pouvez également sélectionner une « scène » en touchant directement une icône de « scène » à l'écran.
- Vous pouvez également parcourir les « scènes » à l'aide des boutons **INC** / **DEC**, ◀/▶, de la molette **VALUE**, ou d'un **footswitch** (1.2 ci-dessus)
- Vous pouvez également parcourir les « MARKERS » à l'aide du menu déroulant « MARK JUMP » 

(Firmware 2.0)



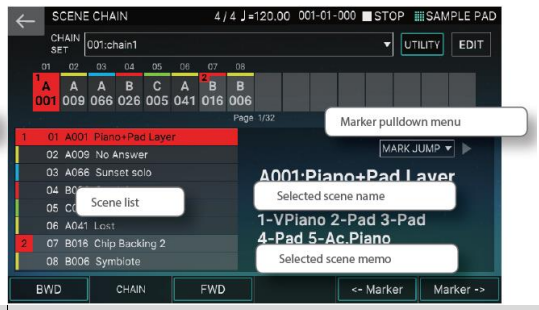
2.4.5.1.1 Basculer entre les 2 écrans « SCENE CHAIN » (Firmware 2.0) 162
2.4.5.1.2 Utilitaires de « Chain Sets » : « UTILITY » (Firmware 2.0) 162

2.4.5.1.1 Basculer entre les 2 écrans « SCENE CHAIN » (Firmware 2.0)

Le 2ème écran « SCENE CHAIN » présente d'autres informations et facilite la navigation grâce aux fonctions contextuelles des encodeurs **[E1]** à **[E6]**.

- Chaque nouvelle pression sur le bouton **SCENE CHAIN** bascule alternativement entre les 2 écrans

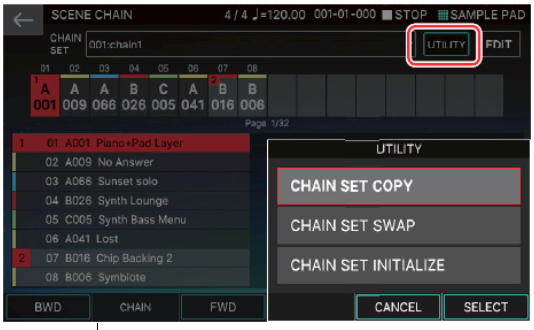




Ecrans 1 et 2	Ecran 2 seulement	
Boutons ◀ ou **DEC**	**[E1]** « BWD »	Revient à la chaîne précédente
Boutons ▶ ou **INC**	**[E3]** « FWD »	Passe à la chaîne suivante
Bouton ▲	**[E5]** « <-MARKER »	Saute au « Marker » précédent
Bouton ▼	**[E6]** « MARKER-> »	Passe au « Marker » suivant
Boutons **SHIFT** + ▲		Sélectionne le « Chain Set » précédent.
Boutons **SHIFT** + ▼		Sélectionne le « Chain Set » suivant.

2.4.5.1.2 Utilitaires de « Chain Sets » : « UTILITY » (Firmware 2.0)

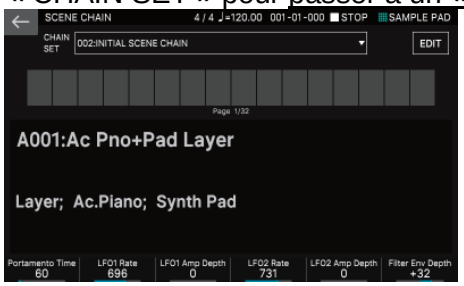
Une fonction « UTILITY » a été ajoutée pour les « Chain Sets ».



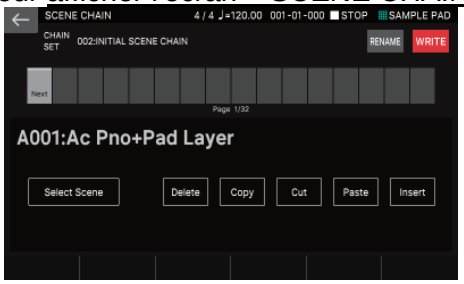
CHAIN SET COPY	Copie le « Chain Set »
CHAIN SET SWAP	Échange les « Chain Sets »
CHAIN SET INITIALIZE	Initialise le « Chain Set »

2.4.5.2 Créer un « Chain Scene »

- 1. Appuyez sur le bouton **SCENE CHAIN** pour afficher l'écran « SCENE CHAIN »
- 2. Toucher le nom de « CHAIN SET » pour passer à un « Chain Scene » vide.

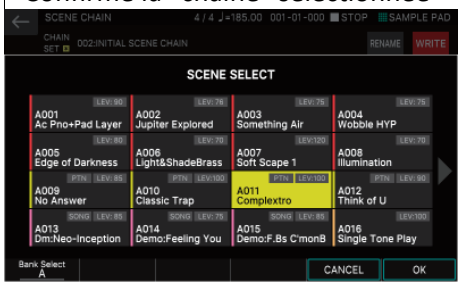


- 3. Toucher <EDIT> pour afficher l'écran « SCENE CHAIN EDIT »

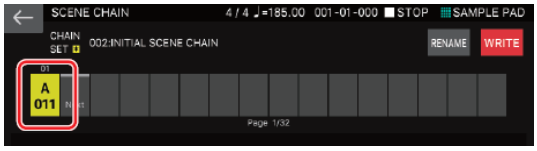


- 4. Toucher <Select Scene> pour afficher l'écran « SCENE SELECT ».

Menu	Explication
Encodeur [E1]	Sélection de la banque
Bouton [E5] "CANCEL"	Annuler
Bouton [E6] "OK"	Confirme la "chaine" sélectionnée

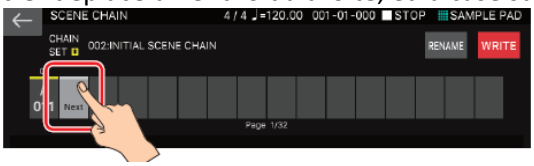


- 5. Mettez en surbrillance la « scène » que vous souhaitez enregistrer.
- 6. Sélectionnez « OK » **[E6]** pour confirmer la « scène » sélectionnée et revenir à l'écran « SCENE CHAIN EDIT ».
  Notez que la « scène » sélectionnée est enregistrée comme la première « scène ».

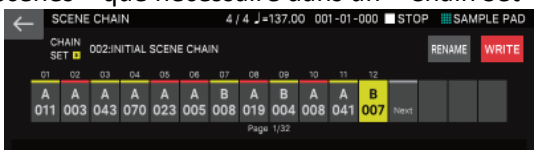


- Si vous souhaitez resélectionnez une autre « scène » pour la position enregistrée, vous pouvez toucher <Sélectionnez Scène> de cet état, et sélectionnez à la « scène ».

➢ 7. Pour enregistrer la deuxième « scène », appuyez sur la case qui contient le mot <Next>.
La position à enregistrer déplace un endroit à droite, et la case suivante est mise en évidence.

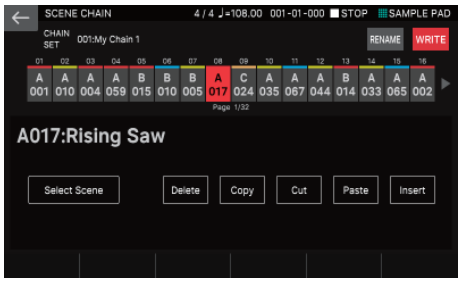


➢ 8. Répétez les étapes 4-6 pour enregistrer les « scènes » suivantes
Les « scènes » sont enregistrées consécutivement à partir du bord gauche vers la droite. Incluez autant de « scènes » que nécessaire dans un « Chain Set » (Jusqu'à 512).



➢ 9. Si vous souhaitez modifier le nom du « chain Set », touchez <RENAME> et modifier le nom.
- Lorsque vous avez modifié le nom, sélectionnez « OK » [E6] pour fermer la fenêtre.

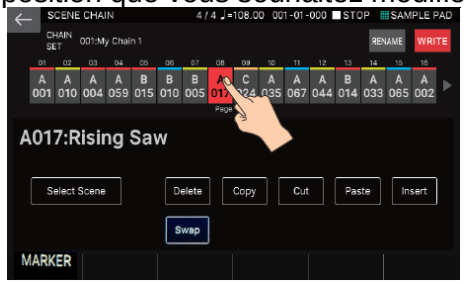
➢ 10. Pour enregistrer la « scène », touchez <Write>
Vous revenez à l'écran « SCENE CHAIN ».



NB : Lorsque vous enregistrez, les données précédemment situées dans la destination de sauvegarde sont remplacées

2.4.5.3 Edition de « Scene Chain »

➢ 1. Appuyez sur le bouton **SCENE CHAIN** pour ouvrir l'écran « SCENE CHAIN »
➢ 2. Sélectionnez le « Scene Chain » à modifier.
➢ 3. Toucher <EDIT> pour afficher l'écran d'édition de « SCENE »
Toucher la boîte à la position que vous souhaitez modifier, mettant en surbrillance.



- Vous pouvez utiliser les boutons ◄/► pour déplacer la région en surbrillance.

➢ 4. Toucher les icônes de menu dans l'écran pour modifier le « Scene Chain ».

Menu	Explication	
[E1] MAKER	Définit un marqueur sur la scène en surbrillance (Firmware 2.0) Vous pouvez utiliser 62 marqueurs de 0 à 9, de A à Z et de a à z Voir plus bas	
<Select Scene>	Resélectionne la « scène » en surbrillance, le remplacer par une « scène » différente	
<Delete>	Supprime la « scène » en surbrillance	
<Copy>	Copie la « scène » en surbrillance	
<Cut>	Coupe la « scène » en surbrillance	
<Paste>	Colle la « scène » copiée ou coupée sur la position en surbrillance	
<Insert>	Insère la « scène » copiée ou coupée à la position en surbrillance	
<Swap>	Échange les positions de deux scènes.	
	INDIVISUAL	Sélectionne et échange les deux scènes.
	MARKER SELECTION	Sélectionne un marqueur donné et toutes les scènes menant au marqueur suivant, et les échange

- Vous pouvez utiliser les boutons ou **VALUE INC** / **DEC** molette pour changer directement le numéro de la « scène » mise en surbrillance.
- Vous pouvez sélectionner plusieurs cases en maintenant la touche **SHIFT** et à l'aide des boutons ◄/► ou en touchant une case.
- Vous pouvez sauter au « Scene Chain » précédent / suivant en maintenant la touche **SHIFT** et à l'aide des boutons ▲/ ▼ (Firmware 2.0)
- Vous pouvez sauter au « Marker » précédent / suivant en maintenant la touche **SHIFT** et à l'aide des boutons ◄▲ / ►▼ (Firmware 2.0)
- Lorsque vous avez terminé l'édition, touchez « WRITE » pour enregistrer le « Chain Set ».

NB : Lorsque vous enregistrez, les données précédemment situées dans la destination de sauvegarde sont remplacées

2.5 Echantillonnage : SAMPLER – Poursuivre adaptation pour upgrade EX

Firmware 2.0 : En supplément de la fonction « Pad Sample » permettant d'enregistrer des sons à lancer par les Pads, on peut grâce à la version 2.0 du Firmware, créer des tones utilisateurs à partir d'échantillons créés sur le Fantom ou importés afin de les jouer au clavier. Le nouveau tone peut être composé d'un échantillon unique ou de plusieurs échantillons (fonction « multisample »).

Définitions

Les échantillons utilisateurs sont des fichiers audios destinés à l'un des deux usages « Pad Sample » ou « Kbd Sample ».

- ✓ Pad Sample : Adapté à la lecture de longues phrases audio, d'effets sonores, etc…
- ✓ Kbd Sample : Adapté au jeu au clavier d'un même son sur toute la gamme de hauteurs de note. Les échantillons sont traités comme des oscillateurs de tone.
- ✓ Multisample : Combinaison de plusieurs ondes à traiter comme un seul son.

2.5.1 LIRE LES ECHANTILLONS DES PADS (CF. § 1.7.1 CI-DESSUS) 166
2.5.2 MENU « SAMPLING MENU » 166
2.5.3 REGLE DE NOMMAGE AUTOMATIQUE DES ECHANTILLONS AUDIO (FIRMWARE 2.1) 193
2.5.4 UTILITY > « IMPORT SAMPLE (.SVZ) » (IMPORTER DES ECHANTILLONS AU FORMAT « .SVZ ») 194

2.5.1 Lire les échantillons des Pads (Cf. § 1.7.1 ci-dessus)

La lecture des échantillons affectés aux Pads est la fonction la plus simple du Sampler du Fantom dont c'était le seul usage avant la version 2.0 du Firmware.

Voir le paragraphe § 1.7.1 ci-dessus

2.5.2 Préparer l'échantillonnage

2.5.3 Menu « SAMPLING MENU » (Firmware 2.0)

L'écran « SAMPLING MENU » introduit par le Firmware 2.0 donne accès à des fonctionnalités étendues de SAMPLING ou IMPORT à destination des PADS, du KEYBOARD ou de la mémoire interne STORAGE, ainsi que des fonctions d'EDITion des échantillons. Chaque note peut être composée d'un seul échantillon ou d'échantillons multiples (multi samples). L'écran « SAMPLING MENU » comporte les éléments suivants :

- ✓ La ligne « SAMPLING To … » permet l'échantillonnage sur le Fantom lui-même de sons internes ou externes
- ✓ La ligne « IMPORT To… » permet d'importer des Samples/Multisamples à partir de fichiers audio mp3, wav, aif
- ✓ Le menu « EDIT … » permet l'édition note par note des Samples/Multisamples en mémoire Storage, mais aussi la création d'un Multisample à partir de plusieurs Samples

NB : Le menu de ce paragraphe 2.5.3 donne accès à toutes les fonctions de ce chapitre 2.5, à part celles du premier paragraphe (2.5.1 ci-dessus) et du dernier (2.5.5 ci-dessous).

- ➢ 1. Appuyez sur le bouton « SAMPLING » pour afficher l'écran « SAMPLING MENU »
  Les icônes d'écran et les potards FUNCTION donnent accès aux tâches ci-dessous.



Fonction		Usage / Situation
SAMPLING …	**<To Pad>**	Echantillonner un son avec le Fantom pour le lire à l'aide des PADS (son provenant du Fantom ou d'appareils externes)
	<To Keyboard>	Echantillonner un son avec le Fantom pour le lire à l'aide du CLAVIER (son provenant du Fantom ou d'appareils externes)
	<To Storage>	Echantillonner un son avec le Fantom pour le stocker dans la mémoire interne, sans l'affecter aux PADS ou au CLAVIER (son provenant du Fantom ou d'appareils externes)
IMPORT…	**<To Pad>**	Importer un FICHIER audio à lire par déclenchement par les PADS
	<To Keyboard>	Importer un FICHIER audio à jouer sur le CLAVIER en tant que tone
	<To Multisample>	Créer un multi-échantillon à l'aide de plusieurs fichiers audio.
EDIT…	**[E1]** WAVE/EXP MEMORY INFO	Permet de vérifier l'état des données utilisées par les « Kbd Samples » ou les Extensions (comme la série EXZ). Vous pouvez également l'utiliser pour optimiser les exemples de données Kbd qui doivent être consolidés.
	[E4] PAD SAMPLE	Editer les « Pad Samples »
	[E5] KBD SAMPLE	Editer les « Kbd Samples »
	[E6] MULTISAMPLE	Editer un Tone Multisample existant ou Créer un Tone Multisample à partir d'un multisample importé précédemment en mémoire Storage par « IMPORT To Multisample ».

2.5.2.1 « SAMPLING To Pad » : Echantillonner un son à affecter aux Pads 167
2.5.2.2 « SAMPLING To Keyboard » 171
2.5.2.3 « SAMPLING To Storage » 173
2.5.2.4 « IMPORT (audio file) To Pad » 174
2.5.2.5 « IMPORT (audio file) To Keyboard » (création d'un User Tone) 177
2.5.2.6 « IMPORT (Audio Files) To Multisample » (Création d'un User Tone Multisample) 178
2.5.2.7 « WAVE/EXP MEMORY INFO » 183
2.5.2.8 EDIT « PAD SAMPLE » (Editer / Gérer les échantillons) 183
2.5.2.9 EDIT « KBD SAMPLE » (Editer / Gérer les échantillons) 188
2.5.2.10 EDIT « MULTISAMPLE » (Editer / Créer un Tone Multisample) 190
2.5.2.11 Menus déroulant des différents écrans de « SAMPLING MENU » 192

2.5.3.1 « SAMPLING To Pad » : Echantillonner un son à affecter aux Pads

On peut échantillonner les sons suivants :

- ✓ Jeu au clavier
- ✓ Entrée depuis les prises **MIC/LINE INPUT 1, 2** (appareil audio, microphone)
- ✓ Entrée audio depuis le port **USB COMPUTER**

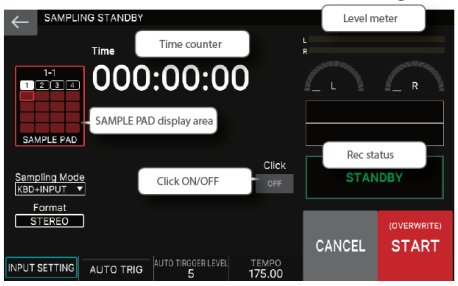
Par ailleurs, on rappelle qu'outre l'échantillonnage par le Fantom lui-même, on peut affecter aux Pads des fichiers audio de votre ordinateur par la fonction « Import To Pad » du paragraphe § 2.5.3.4 ci-dessous.

2.5.2.1.1 Préparer l'échantillonnage 168
2.5.2.1.2 Echantillonner 170

2.5.3.1.1 Préparer l'échantillonnage

- 1. Connectez l'appareil (appareil audio ou microphone) à échantillonner aux prises **MIC/LINE INPUT 1 / 2**, en mono ou stéréo
  Pour un appareil audio en stéréo, connectez le canal gauche à la prise **MIC/LINE INPUT 1** et le canal droit à la prise **MIC/LINE INPUT 2**.
- 2. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** jusqu'à ce qu'il clignote pour afficher l'écran « SAMPLING STANDBY »
  Si le message « Sample already exist. Overwrite? » apparaît appuyez sur **[E5]** « OK » pour remplacer, ou sur **[E6]** « Cancel » pour annuler.

Menu	Explication
[E1] INPUT SETTING	Réglage des paramètres liés à l'entrée dans l'écran "EDIT EFFECTS"
[E2] AUTO TRIG	Active/Désactive AUTO TRIGGER
[E3] AUTO TRIGGER LEVEL	Indique le niveau AUTO TRIGGER
[E4] TEMPO	Réglage du tempo du métronome
[E5] CANCEL	Annule l'état de veille d'échantillonnage.
[E6] START	Commence l'échantillonnage.
<Click>	Active/désactive le clic de métronome
< Sampling Mode >	Sélectionner le mode d'échantillonnage (source d'entrée).
<Format>	Sélectionne le format d'échantillonnage



- 3. Notez que le bouton <SAMPLE PAD> indique la banque et le numéro du **pad** de l'échantillon sur lequel le son sera échantillonné.
- 4. Pour modifier la banque et le numéro du **pad** de l'échantillon, touchez le bouton virtuel <SAMPLE PAD>.
  Dans l'écran « SAMPLING DESTINATION (PAD) », spécifiez la banque et le numéro de l'échantillon à modifier.



- Si le **pad** que vous échantillonnez contient déjà un échantillon, le message « Overwrite OK? » apparaît.
  Pour écraser, appuyez sur la touche **ENTER**. Pour annuler, appuyez sur le bouton **EXIT**.

- 5. Touchez <Sampling Mode> pour sélectionner le mode d'échantillonnage.

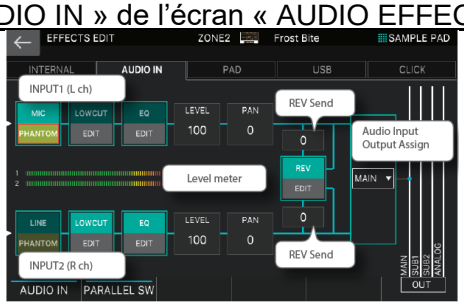
KBD+INPUT	Echantillonnage de la performance au clavier et des entrées audios des prises **MIC/LINE INPUT 1 et 2** et du port **USB COMPUTER**
KBD	Echantillonnage du jeu au clavier

INPUT	Echantillonnage des entrées des prises **MIC/LINE INPUT 1 et 2** et du port **USB COMPUTER**

Réglage du volume d'entrée « Input Setting »

Le dispositif audio ou micro est connecté aux prises d'entrée **MIC / LINE 1, 2**.

- 1. Dans l'écran « Sampling Standby », sélectionnez **[E1]** « INPUT SETTING » pour afficher l'onglet « AUDIO IN » de l'écran « AUDIO EFFECTS »



[E1] AUDIO IN	Active / désactive l'entrée des prises INPUT MIC / LINE 1, 2. Si cette option est désactivée, le signal est entré.	
[E2] PARALLÈLE SW	○ Activé : vous pouvez régler les paramètres d'entrée individuellement pour INPUT 1 (L ch) et 2 (R ch). ○ Désactivé : seule l'entrée 1 côté (L ch) est affiché, et les mêmes paramètres sont appliqués à la fois INPUT 1 et INPUT 2. Désactivez cette option si vous connectez un périphérique stéréo.	
<LINE> / <MIC>	Indique le gain d'entrée. L'indication alterne entre « LINE » et « MIC » en la touchant. Sélectionnez « LINE » si un dispositif audio de niveau ligne est connecté, ou sélectionnez « MIC » si un micro est connecté. Cela peut être réglé individuellement pour INPUT 1 et INPUT 2.	
<PHANTOM>	Pour activer / désactiver l'alimentation fantôme (DC 48 V, 10 mA max). Activez l'alimentation fantôme si vous connectez un micro à condensateur.	
<LOWCUT> (INPUT 1/2 indépendant)	Applique un coupe-bas à l'entrée audio (Réduction de la région de basse fréquence indésirable)	Indique le statut ON/OFF de l'effet et montre l'écran d'édition. Pour plus de détails, reportez-vous à « Editing the sampling Input Effect" (§ 2.4.3.7 ci-dessus) et le PDF "Parameter Guide"
<EQ> (INPUT 1/2 indépendant)	Applique l'égaliseur à l'entrée AUDIO	
<REV>	Applique la réverbération à l'audio Ce paramètre est commun à et INPUT 1 et INPUT 2	
<LEVEL> (INPUT 1/2 independent)	R2glage du niveau de volume après le passage du son via Low Cut et EQ (Plage: 0–127)	
<PAN> (INPUT 1/2 independent)	Réglage du panoramique après que le passage du son par Low Cut et égaliseur. (Gamme: 63R - L64)	
<REV Send> (INPUT 1/2 independent)	Réglage du montant envoyée à la réverbération. (Plage: 0–127)	
<Audio Input Output Assign>	Choix de la prise à partir de laquelle l'entrée audio de INPUT 1 et INPUT 2 est sortie.	

- 2. Selon le périphérique connecté réglez les paramètres « AUDIO IN », « PARALLEL SW », « LINE » / « MIC » et « PHANTOM »
- 3. Réglez le volume d'échantillonnage
  Réglez le volume aussi haut que possible sans que la mesure de niveau atteigne toutefois le maximum de l'indicateur de niveau.

Source à échantillonner	Explication
Périphérique AUDIO	Réglez les encodeurs **LEVEL 1 et 2** du panneau arrière, ainsi que l'appareil audio
Microphone	Réglez les encodeurs **LEVEL 1 et 2** du panneau arrière
Ordinateur relié en USB	Réglez le niveau dans l'ordinateur et l'USB Audio Input (Cf. § 1.9.1.3 ci-dessus)
Performance au clavier	Utilisez les paramètres de « scène » et de « Zone » pour régler le volume



➢ 4. Si nécessaire, définir les paramètres pour les effets tels que « Low Cut » et « EQ ».
NB : Ces effets d'entrée ne sont pas applicables à l'entrée audio à partir d'un ordinateur ou d'une performance au clavier

➢ 5. Toucher <LEVEL> et régler le volume du son après son passage à travers « Low Cut » et « EQ » (pour Périphérique AUDO ou Microphone uniquement).
Certains réglages EQ peuvent augmenter le niveau d'entrée audio. Si besoin, réglez à nouveau le volume à l'aide de l'indicateur de niveau de l'écran « Sampling Standby »

➢ 6. Appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à l'écran « Sampling Standby »

2.5.3.1.2 Echantillonner

➢ 1. Effectuez les réglages d'échantillonnage.
Touchez un paramètre à l'écran pour l'activer/désactiver, ou sélectionnez un paramètre et utilisez la molette **VALUE** pour modifier sa valeur

Paramètre	Valeur	Explication
Format	MONO	Echantillonnage du son comme une forme d'onde unique. Sélectionnez cette option si vous utilisez un microphone et effectuez un échantillon mono. Si le son entre en stéréo, il est mixé et en mono
	STEREO	Echantillonnage du son L et R constitué de deux formes d'onde. Sélectionnez cette option si vous souhaitez échantillonner en stéréo à partir d'une source telle qu'un périphérique audio
AUTO TRIGGER LEVEL	0-15	Si la fonction « Auto Trig » est réglée sur « ON », l'échantillonnage démarre lorsqu'un signal excédant ce réglage est entré
AUTO TRIGGER	OFF, ON	Si cette fonction est réglée sur sur « ON », l'échantillonnage démarre lorsqu'un signal excédant le réglage « AUTO TRIGGER LEVEL » est entré Si la fonction est réglée sur « OFF », l'échantillonnage démarre immédiatement lorsque vous touchez le bouton <START>

- Pour entendre un clic de métronome pendant échantillonnage, touchez <Click>
- Pour changer le tempo du clic, utilisez le bouton [E4].

➢ 2. Produisez le son sur le dispositif connecté à l'appareil, et touchez <START> lorsque vous souhaitez démarrer l'échantillonnage.
Pendant l'échantillonnage, l'écran indique « NOW SAMPLING! » (Échantillonnage en cours).

✓ Si « AUTO TRIGGER » est réglé sur « OFF » à l'étape 7 : L'échantillonnage démarre lorsque vous touchez <START>.
Produisez le son sur le dispositif connecté à cet appareil.

✓ Si « AUTO TRIGGER » est réglé sur « ON » à l'étape 7 : Produisez le son sur le dispositif connecté à cet appareil. L'échantillonnage démarre lorsqu'un signal d'entrée excède le réglage spécifié par « AUTO TRIGGER LEVEL ».

- 3. Pressez « STOP » pour arrêter l'échantillonnage et l'échantillon est enregistré sur le **pad** cible.

NB :

- ✓ Les données échantillonnées sont enregistrées dans la mémoire des échantillons de l'appareil. L'enregistrement est automatique, sans besoin d'une opération manuelle.
- ✓ Vous pouvez télécharger des données audios depuis votre ordinateur en tant qu'échantillons. Pour plus d'informations, reportez-vous au paragraphe **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**.

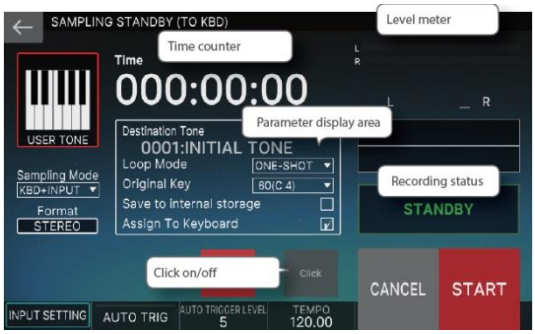
2.5.3.2 « SAMPLING To Keyboard » : Echantillonner pour le jeu au clavier

Reportez-vous au paragraphe « Sampling to Pad » § 2.5.3.1 ci-dessus pour plus de détails sur les paramètres des explications qui suivent.

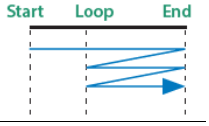
Par ailleurs, on rappelle qu'outre l'échantillonnage par le Fantom lui-même, on peut affecter au clavier des fichiers audio de votre ordinateur par la fonction « Import To Keyboard » du paragraphe § 2.5.3.5 ci-dessous.

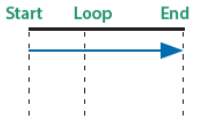
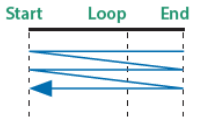
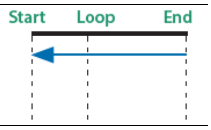
NB : Avant l'échantillonnage, assurez-vous qu'il reste suffisamment de mémoire. En effet, faute de place un nouvel peut être enregistré sans pouvoir être sauvegardé.

- 1. Connectez l'appareil (appareil audio ou micro) à échantillonner aux prises **MIC / LINE INPUT 1** / **2**.
  Pour échantillonner en stéréo, connectez le canal gauche à la prise **MIC / LINE INPUT 1** et le canal droit à la prise **MIC / LINE INPUT 2**
- 2. Appuyez sur le bouton « SAMPLING » pour afficher l'écran « SAMPLING MENU »
- 3. Toucher « SAMPLING <To Keyboard> » pour afficher l'écran « SAMPLING STANDBY (TO KBD) »

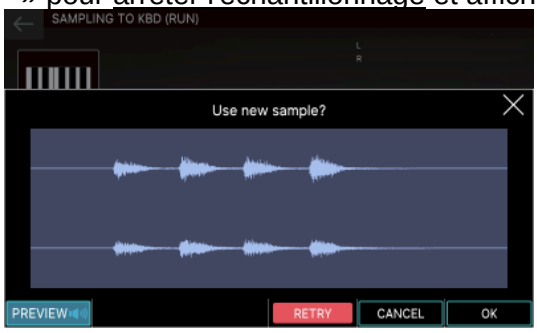


- 4. Toucher « Sampling Mode » pour sélectionner le mode d'échantillonnage
- 5. Réglez le volume d'entrée si nécessaire
- 6. Configurez les paramètres d'échantillonnage.
  Les paramètres indiqués ci-dessous ont été ajoutés à l'écran « SAMPLING STANDBY (TO KBD) ».

Destination Tone	0001–	Pour sélectionner le numéro de Tone utilisateur de destination de l'onde échantillonnée
Loop Mode	FWD	Pour rejouer l'échantillon en boucle à partir du point en cours, dès que la lecture aura atteint la fin 

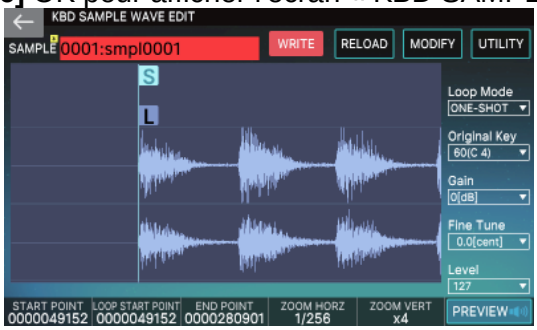
	ONE-SHOT	Pour jouer l'échantillon une seule fois du début à la fin 
	REV	Pour jouer l'échantillon est lu à plusieurs reprises depuis sa fin à point de départ (en sens inverse). Le point de boucle est désactivé dans ce cas même si vous l'avez réglé 
	REV-ONE	Pour jouer l'échantillon une seule fois en sens inverse depuis la fin jusqu'au départ 
Original Key	0 (C -1) - 127 (G 9)	Pour définir le numéro de touche qui reproduira l'échantillon à la hauteur de note du son enregistré
Save To Internal Storage	OFF, ON	Pour enregistrer l'onde échantillonnée au format WAV dans la mémoire interne (dans le dossier INT: KBD_SMPL)
Assign To Keyboard	OFF, ON	Avec ce paramètre sur «OFF», le son est importé en tant que Kbd Sample, mais n'est pas affecté au tone de la zone actuelle
Emphasis	OFF, ON	Avec ce paramètre sur «ON», la préaccentuation (accentuation de la partie haute de l'échantillon) est appliquée au son importé

- 7. Lancez la lecture de la source audio connectée et touchez « START » pour commencer l'échantillonnage
  « NOW SAMPLING » s'affiche pendant l'échantillonnage et le compteur de temps avance
- 8. Toucher « STOP » pour arrêter l'échantillonnage et afficher une boîte de dialogue



[E1] PREVIEW	Pour écouter l'onde échantillonnée afin de s'assurer du résultat
[E1] RETRY	Pour refaire l'échantillonnage
[E5] CANCEL	Pour Interrompre l'échantillonnage et revenir à l'écran précédent
[E6] OK	Pour valider l'échantillonnage et passe à l'écran suivant

- 9. Sélectionnez **[E6]** OK pour afficher l'écran « KBD SAMPLE WAVE EDIT »



SAMPLE	Sélectionne un autre échantillon
Encodeur [E1]	Modifie le point de départ.

START POINT	
Encodeur [E2] START LOOP	Modifie le point de départ de la boucle.
Encodeur [E3] END POINT	Modifie le point de fin
Encodeur [E4] ZOOM HORZ	Modifie le facteur de zoom de l'axe horizontal (temps de la forme d'onde) (1 / 65536-1 / 1)
Encodeur [E5] ZOOM VERT	Modifie le facteur de zoom de l'axe vertical (amplitude de la forme d'onde). (x1 – x128)
[E6] PREVIEW	pré-écouter l'échantillon tout en appuyant sur ce bouton.
<WRITE>	Enregistre les paramètres de l'échantillon.
<RELOAD>	Recharge les paramètres de l'échantillon.
<MODIFY>	Ajoute divers effets à l'échantillon.
<UTILITY>	Affiche «Kbd Sample Utility» cf. § 2.5.3.11.1 ci-dessous

- 10. Modifiez les paramètres souhaités.

START POINT	000000000–	Position de début de lecture. Utilisez ce paramètre pour ignorer les parties inutiles au début de la forme d'onde lors de la lecture
LOOP START POINT	000000000–	Position où l'échantillon recommence pendant la lecture répétée
END POINT	000000010–	Position de fin de lecture. Utilisez ce paramètre pour ignorer les parties inutiles du à la fin de la forme d'onde lors de la lecture.
Gain	0, +6, +12 [dB]	Gain de l'échantillon. Utilisez cette option pour augmenter le volume si le niveau de l'échantillon enregistré semble trop bas.
Fine Tune	-50,0 à + 50,0 [cent]	Règle la hauteur du son échantillonné par incréments d'un centième (± 50 centièmes).
Level	0 à 127	Règle le volume de l'échantillon.

- 11. Une fois les réglages terminés, sélectionnez le bouton **EXIT** pour créer le Tone utilisateur à partir du son échantillonné et afficher l'écran « ZONE VIEW1 » avec la zone actuelle sélectionnée.
- 12. Jouez le son échantillonné, au clavier dans la zone actuelle, avec les hauteurs correspondant aux notes que vous jouez.

2.5.3.3 « SAMPLING To Storage » : Echantillonner pour un IMPORT ultérieur

Le son échantillonné par cette fonction « SAMPLING To Storage » est enregistré dans la mémoire interne sans les affecter aux pads ou au clavier. Ces échantillons pourront ensuite être affectés aux Pads ou au clavier par les fonctions « IMPORT To Pads/Keyboard/Multisample ».

NB : Avant l'échantillonnage, assurez-vous qu'il reste suffisamment de mémoire. En effet, faute de place un nouvel peut être enregistré sans pouvoir être sauvegardé.

- 1. Connectez l'appareil (appareil audio ou micro) à échantillonner aux prises **MIC / LINE INPUT 1 et 2**.
  Pour échantillonner en stéréo, connectez le canal gauche à la prise **MIC / LINE INPUT 1** et le canal droit à la prise **MIC / LINE INPUT 2**

- 2. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour afficher l'écran « SAMPLING MENU »
- 3. Toucher « SAMPLING <To Storage> pour afficher l'écran « SAMPLING STANDBY (TO STORAGE) »



- Appuyez sur « INT STORAGE » pour modifier l'emplacement d'enregistrement de l'échantillon.

- 4. Toucher « Sampling Mode » pour sélectionner le mode d'échantillonnage
- 5. Réglez le volume d'entrée si nécessaire
- 6. Configurez les paramètres d'échantillonnage.
  Les paramètres ci-dessous ont été ajoutés à l'écran « SAMPLING STANDBY (TO STORAGE) »

Destination	C'est le nom de fichier utilisé pour sauvegarder l'onde après l'échantillonnage. • Appuyez sur <RENAME> pour changer le nom du fichier Vous pouvez modifier les 12 premiers caractères du nom de fichier. Un nombre à quatre chiffres (commençant par «0001») est ajouté au nom à 12 caractères une fois que vous l'avez modifié

- 7. Lisez l'appareil que vous avez connecté à cet appareil et touchez « START » pour commencer l'échantillonnage
  « NOW SAMPLING » s'affiche pendant l'échantillonnage et le compteur de temps avance
- 8. Toucher « STOP » pour arrêter l'échantillonnage et afficher une boîte de dialogue



- 9. Sélectionnez **[E6]** « OK »
  Si la case **[E1]** « CONTINUE » est cochée, l'appareil revient à l'écran « SAMPLING STANDBY » et vous pouvez continuer l'échantillonnage. Si la case n'est pas cochée, l'appareil revient à l'écran « SAMPLING MENU ».

2.5.3.4 « IMPORT (audio file) To Pad »

« IMPORT To Pad » permet d'affecter aux pads des fichiers audio importés soit à partir d'une clé USB, soit à partir de la mémoire interne suite à un échantillonnage par « Sampling To Storage ».

Un aperçu « Preview » a été ajouté à l'écran de sélection de fichiers dans la version 2.00.

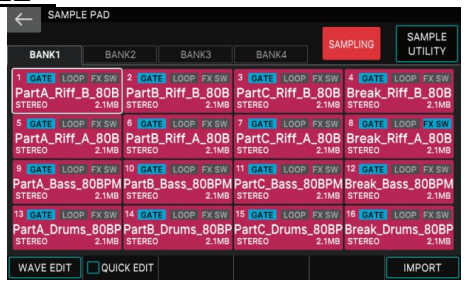
2.5.2.4.1 Types de fichier importables 175
2.5.2.4.2 Utilisation de « AUTO IMPORT » 176

2.5.2.4.3 Utilisation de « IMPORT » 176

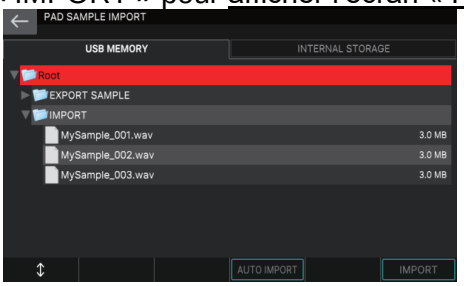
2.5.3.4.1 Types de fichier importables

WAV / AIFF	Fréquence d'échantillonnage	44 0,1 / 48/96 kHz
	Débit binaire	8/16/24 bits
MP3	Format	couche audio 3 MPEG-1
	Fréquence d'échantillonnage	44 0,1 / 48 kHz
	Débit binaire	64/80/96/112/128/160/192/22 4/256/320 kbps, VBR (Variable Bit Rate)

- 1. À l'avance, mettre les fichiers audios à importer dans le dossier de votre choix sur votre lecteur flash USB.
  NB : Utilisez un lecteur flash USB qui a été formatée par le Fantom lui-même.
- 2. Maintenez la touche **SHIFT** et appuyez sur la touche **SAMPLING** pour afficher l'écran « PAD SAMPLE »



- 3. Sélectionnez **[E6]** « IMPORT » pour afficher l'écran « PAD SAMPLE IMPORT »



- 4. Sélectionnez le fichier ou le dossier à importer en le mettant en surbrillance
  Vous pouvez utiliser les contrôleurs suivants pour sélectionner le fichier ou le dossier.

Toucher un nom de fichier, nom du dossier ou onglet dans l'écran	Change d'onglet en sélectionnant directement le fichier ou le dossier touché
Encodeur [E1] **Boutons ▲▼**	Sélectionne un fichier ou un dossier par défilement haut / bas
bouton ENTRER	Développe le contenu d'un dossier. Appuyez de nouveau pour réduire le contenu élargi.
Bouton ▶	Développe le contenu d'un dossier pour être visible.
Bouton ◀	Replie le contenu élargi
Bouton EXIT	Retourne à l'écran précédent.

- 5. Sélectionnez une des 2 méthodes d'importation détaillées plus bas

[E4] "AUTO IMPORT"	Les échantillons sont automatiquement importés consécutivement à des places sans échantillons
[E3] "IMPORT"	Les échantillons sont importés dans le pad spécifié en écrasant sont contenu éventuel

2.5.3.4.2 Utilisation de « AUTO IMPORT »

« AUTO IMPORT » permet de sélectionnez plusieurs fichiers à importer automatiquement dans les **Pads** vides dans l'ordre de classement alphabétique des noms de fichier (ce qui permet de réimporter sur les mêmes pads des échantillons exportés auparavant à l'aide de la fonction « ALL EXPORT (Wave) » (Cf. § 2.5.3.8.3.6 ci-dessous).

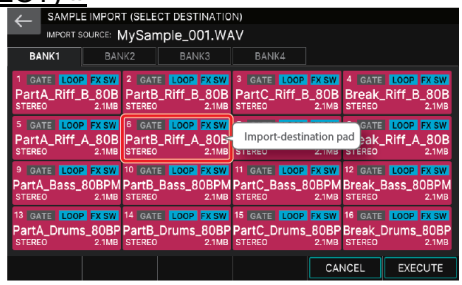
- 1. Pour sélectionnez le fichier(s) à importer, appuyez sur le nom du fichier.
  Vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers simultanément en pressant **SHIFT**
- 2. Sélectionnez **[E4]** « AUTO IMPORT ».
  Un message de confirmation apparaît.
- 3. Sélectionnez « OK » **[E5]** pour exécuter « AUTO IMPORT »
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL ».
  S'il n'y a pas assez **Pads** vides, un message indique « Note Found ! Empty PAD was not found »

- Utilisez si besoin la fonction « DELETE » pour préparer un nombre suffisant de **Pads** vides avant d'exécuter l'opération d'importation.

2.5.3.4.3 Utilisation de « IMPORT »

« IMPORT » ne permet de sélectionner qu'un seul fichier contrairement à « AUTO IMPORT ».

- 1. Toucher un nom de fichier pour sélectionner le fichier à importer.
- 2. Sélectionnez **[E6]** « IMPORT » pour afficher l'écran « IMPORT SAMPLE (DESTINATION SELECT) »



- 3. Toucher une icône à l'écran pour sélectionner la banque de destination d'importation et un pad.
  L'icône du pad sélectionné est encadré en rouge. Dans cet exemple, « BANK 1-6 » est sélectionné.
- 4. Sélectionnez **[E6]** « Execute ».
  Un message de confirmation apparaît.
- 5. Sélectionnez **[E5]** « OK » pour exécuter « IMPORT »
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL ».

- S'il y a un échantillon dans le pad de destination d'importation, un message indique « A Sample Already Exists. Overwrite? ». Si vous souhaitez remplacer, sélectionnez **[E5]** « OK ».

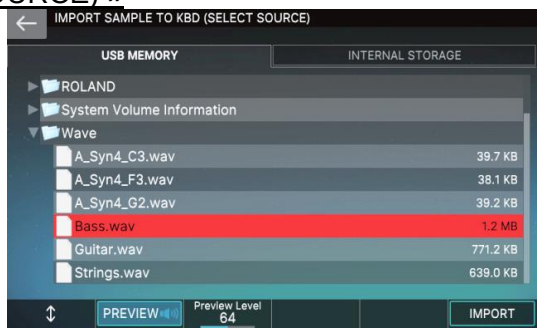
NB :

- ✓ Ne mettez jamais hors tension pendant l'importation est en cours.
- ✓ En plus d'importer des fichiers audios issu d'un ordinateur, vous pouvez réimporter des fichiers audio exportés auparavant dans le dossier « EXPORT SAMPLE » de la clé USB et importer des fichiers audio interne depuis l'onglet « INTERNAL LIBRARY ».

2.5.3.5 « IMPORT (audio file) To Keyboard » (création d'un User Tone)

« IMPORT To Keyboard » permet d'affecter au clavier des échantillons d'un son unique importés soit à partir d'une clé USB, soit à partir de la mémoire interne suite à un échantillonnage par « Sampling To Storage ». Ce processus créé pour cela un Tone utilisateur.

- 1. Placez les fichiers audios à importer dans le dossier de votre choix sur une clé USB.
  NB : 5 Utilisez une clé USB que vous avez déjà formatée sur le FANTOM
  Cette opération peut prendre un certain temps, selon la taille du fichier à importer.
- 2. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour afficher l'écran « SAMPLING MENU »
- 3. Toucher « IMPORT <To Keyboard> » pour afficher l'écran « IMPORT SAMPLE TO KBD (SELECT SOURCE) »



[E2] PREVIEW	Pour lire le fichier audio
[E3] Preview Level	Définit le volume utilisé pour la prévisualisation NB : paramètre système dans « MENU > SYSTEM > SOUND »
[E6] IMPORT	Passe à l'opération suivante.

- 4. Sélectionnez le fichier à utiliser.
- Vous pouvez sélectionner l'onglet « INT STORAGE » et importer les fichiers audios depuis le dossier « LIBRARY ».
  NB : Si un nom de fichier contient les caractères suivants, ce fichier ne peut pas être importé dans le FANTOM. « ***, / : ; < > ? \ ~** »
  De plus, les fichiers contenant des caractères codés sur deux octets et d'autres caractères spéciaux ne peuvent pas être importés.
- 5. Sélectionnez **[E6]** IMPORT » pour afficher l'écran « IMPORT SAMPLE TO KBD (SETTING) »



- 6. Modifiez les paramètres souhaités.

Tone Destination	Sélectionnez le numéro de tone utilisateur qui utilise le fichier audio vous importé
Emphasis	Avec ce paramètre sur «ON», la préaccentuation (qui accentue le haut de de l'échantillon) est appliquée au son importé
[E1] PREVIEW	Pour prévisualiser le fichier audio tout en appuyant sur ce bouton
[E2] Loop Mode	Pour sélectionner la manière dont l'échantillon est lu (§ 2.5.3.2 ci-dessus)

[E3] Original Key	Définit le numéro de note qui reproduit l'échantillon à la même hauteur que celle à laquelle il a été enregistré
[E4] APPLY EMPHASIS	Lorsqu'il est sur «ON», le haut de gamme du son de l'échantillon importé est accentué
[E5] SAVE TO STORAGE	L'onde échantillonnée est enregistrée au format WAV sur la mémoire interne (dans le dossier INT: KBD_SMPL)
[E6] EXECUTE	Exécute l'opération

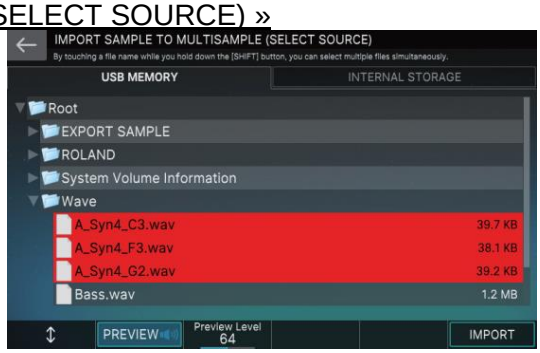
- 7. Lorsque vous avez terminé les réglages, sélectionnez **[E6]** « EXECUTE » pour afficher un message de confirmation
  Si vous décidez d'annuler, choisissez **[E6]** « CANCEL ».
- 8. Sélectionnez **[E5]** « OK » pour exécuter l'opération « IMPORT »
  Cela crée un tone utilisateur utilisant la forme d'onde importée. Le tone utilisateur ainsi créé est sélectionnée dans la zone actuelle et affichée à l'écran (affichage « ZONE VIEW1 »)
- 9. Jouez au clavier.
  Vous pouvez jouer le son importé dans la zone actuelle, avec les hauteurs de note correspondant aux différentes touches.

2.5.3.6 « IMPORT (Audio Files) To Multisample » (Création d'un User Tone Multisample)

Tout comme « IMPORT To Keyboard », « IMPORT To Multisample » permet d'importer des échantillons à affecter au clavier en créant un « User Tone ». Cependant dans ce cas chaque note combine de 1 à 4 échantillons de la même note réparties dans 4 partiels affectés à différentes plages de vélocité qui déterminent quel échantillon est entendu. Ces 4 échantillons peuvent être ceux du même son joué avec des vélocités douces à fortes, ou ceux de sons différents.

Le processus comprend toutes les étapes nécessaires incluant l'importation simultanée de plusieurs fichiers audio, l'attribution des fichiers audio aux notes du clavier avec des plages de vélocité.

- 1. Placez les fichiers audios à importer dans le dossier de votre choix sur une clé USB (préalablement formatée sur le Fantom de préférence)
  Cette opération peut prendre un certain temps, selon la taille du fichier à importer.
  NB : Il est utile de connaître d'abord la hauteur de note de l'échantillon que vous importez.
- 2. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour afficher l'écran « SAMPLING MENU »
- 3. Toucher « IMPORT To Multisample » pour afficher l'écran « IMPORT SAMPLE TO MULTISAMPLE (SELECT SOURCE) »



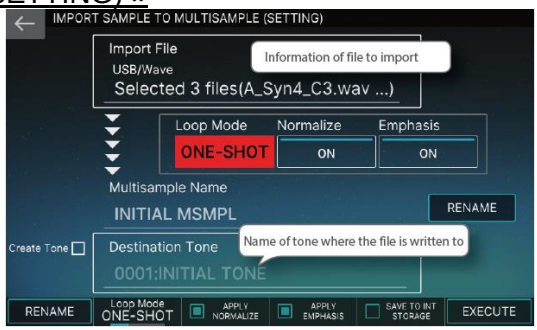
[E2] PREVIEW	Permet d'écouter le fichier audio pour s'assurer qu'il sonne comme voulu
[E3] Audio File Preview Level	Réglage du volume de l'aperçu

[E6] IMPORT	Passe à l'opération suivante

➢ 4. Toucher le nom du fichier à importer pour le sélectionner

- Vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers à la fois en touchant les noms de fichiers tout en maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé, ou en tournant la molette **VALUE** tout en maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé.
  Si plusieurs fichiers sont sélectionnés, seul le premier est lu lors du lancement de l'aperçu.
- Vous pouvez sélectionner l'onglet « IN STORAGE » et importer les fichiers audios depuis le dossier « LIBRARY ».

➢ 5. Sélectionnez **[E6]** « IMPORT » pour afficher l'écran « IMPORT SAMPLE TO MULTISAMPLE (SETTING) »



➢ 6. Modifiez les paramètres souhaités.

Destination Tone	Si «Create Tone» est activé, sélectionne le numéro de tone utilisateur pour le fichier audio importé.
Create Tone	Lorsque cette option est activée, un tone utilisateur est créé avec le multi-échantillon généré défini comme partiel 1.
[E1] RENAME	Utilisez cette option pour attribuer un nom au multi-échantillon créé par l'importation. Lorsque «Create tone » est activé, cela s'applique également au tone utilisateur qui est générée en même temps.
[E2] Loop Mode	Sélectionne la manière dont l'échantillon est lu (§ 2.5.3.2 ci-dessus).
[E3] APLY NORMALIZE	Si activé, le son de l'échantillon importé est normalisé.
[E4] APPLY EMPHASIS	Si activé, la gamme haute du son de l'échantillon importé est accentué.
[E5] SAVE TO STORAGE	Pour enregistrer l'onde échantillonnée au format WAV dans la mémoire interne (dans le dossier INT: KBD_SMPL).
[E6] EXECUTE	Exécute l'opération

➢ 7. Sélectionnez **[E6]** « EXECUTE » pour afficher un message de confirmation
Si vous décidez d'annuler, choisissez [E6] CANCEL.

➢ 8. Sélectionnez **[E5]** « OK » pour exécuter l'opération « IMPORT » et afficher l'écran « IMPORTED SAMPLE LIST » une fois l'importation terminée

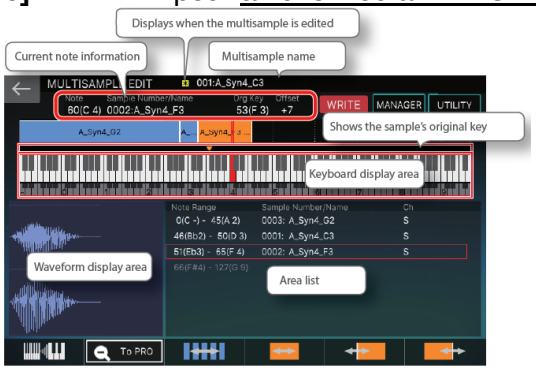


➢ 9. Modifiez les paramètres selon vos besoins.
NB : Si vous réglez ici « Original Key » pour chaque échantillon, les échantillons sont automatiquement affectés aux touches du clavier que vous avez définies dans l'écran

« MULTISAMPLE EDIT ». Pour cette raison, nous vous recommandons de définir approximativement « Original Key » ici sur cet écran.

- Jouez une touche du clavier tout en appuyant sur **SHIFT** pour définir la note d'origine. Vous entendrez le tone actuellement sélectionné lorsque vous jouerez au clavier. Ceci est utile pour vérifier la note d'origine, ainsi que la fonction de prévisualisation.

➢ 10.Sélectionnez **[E6]** « NEXT » pour afficher l'écran « MULTISAMPLE EDIT »



Area bar	Affiche des informations sur l'échantillon / la zone actuellement assignée au multi-échantillon. • Touchez la zone pour en faire la zone courante. La couleur passe à l'orange. Vous pouvez sélectionner plusieurs touches en même temps.	
Keyboard display area	Clavier du haut	Montre la partie du clavier sur laquelle vous avez zoomé en tournant le bouton **[E1]**. • Faites glisser l'écran avec votre doigt pour sélectionner une plage de touches.
	Clavier du bas	Afiche toujour un clavier de 128 notes La zone plus claire se transforme en barre de défilement lorsque le clavier est agrandi.
	Touches rouges: note actuelle Touches vertes: plage de notes multiples sélectionnée. Ceci représente la zone utilisée pour «Assign» ou «No Assign» (§ 2.5.3.6.2 ci-dessous).	
Waveform display area	Affiche l'échantillon de forme d'onde affecté à la zone sélectionnée.	
Area List	Affiche des informations sur les échantillons / zones actuellement affectés au multi-échantillon.	
Bouton [E1]	Touchez ceci pour afficher la zone où se trouvent les échantillons affectés dans la zone d'affichage du clavier. Modifie l'échelle du clavier à l'écran. • Appuyez sur ce bouton tout en le tournant pour faire défiler la zone d'affichage du clavier lors d'un zoom avant	
[E2 To Pro / To Zoom	Bascule entre les écrans « Pro Edit » et « Zoom Edit »	
Bouton [E3]	Décale tous les échantillons affectés au clavier vers la gauche ou vers la droite	
Bouton [E4]	Décale l'échantillon de la zone actuelle vers la gauche ou la droite	
Bouton [E5]	Décale uniquement la note inférieure de l'échantillon de la zone actuelle	

➢ 11. Modifiez les paramètres selon vos besoins.

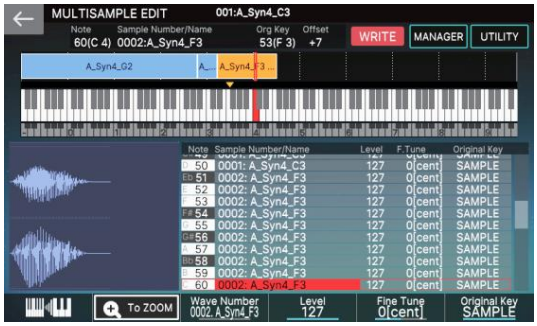
➢ 12. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à l'écran « VUE MULTISAMPLE »

NB : Tout multi-échantillon que vous n'avez pas enregistré est effacé lors de la mise hors tension. Utilisez l'opération WRITE pour enregistrer vos multi-échantillons.

2.5.2.6.1 Edition des paramètres pour des notes individuelles : « MULTISAMPLE EDIT PRO » 181
2.5.2.6.2 Gestion des échantillons pour Key Areas : « MULTISAMPLE MANAGER » 182
2.5.2.6.3 Utilisation des fonctions « UTILITY » 182

2.5.3.6.1 Edition des paramètres pour des notes individuelles : « MULTISAMPLE EDIT PRO »

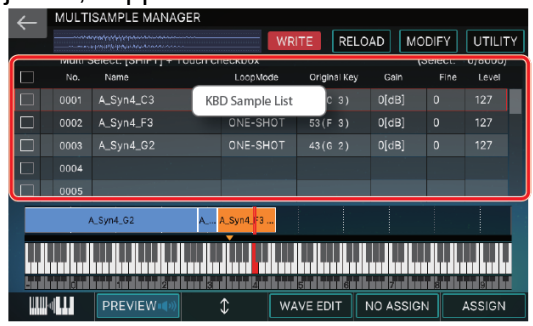
Vous pouvez modifier en détail les paramètres de chaque note à partir de l'écran « MULTISAMPLE PRO EDIT ».



Bouton [E1]	Modifie l'échelle du clavier à l'écran. Appuyez sur ce bouton tout en le tournant pour faire défiler la zone d'affichage du clavier lors d'un zoom avant.
[E2] To Pro / To Zoom	Bascule entre les écrans « Pro Edit » et « Zoom Edit ».
Bouton [E3]	• Modifie tous les numéros d'échantillons dans la zone sélectionnée. Tournez le bouton tout en le poussant vers le bas pour ne changer que le numéro de l'échantillon pour la touche indiquée par le curseur
Bouton [E4]	Modifie le niveau de tous les échantillons de la zone sélectionnée. • Tournez le bouton tout en le poussant vers le bas pour modifier uniquement le niveau d'échantillonnage de la touche indiquée par le curseur
Bouton [E5]	Modifie le réglage fin de tous les échantillons de la zone sélectionnée. • Tournez le bouton tout en le poussant vers le bas pour changer uniquement le «Fine Tune» de l'échantillon appartenant à la note affichée au point du curseur
Bouton [E6]	Modifie la note d'origine de tous les échantillons de la zone sélectionnée. • Tournez le bouton tout en le poussant vers le bas pour changer uniquement la note d'origine de la touche indiquée au point du curseur. Si vous appuyez sur ce bouton pendant que vous jouez au clavier, la note d'origine de tous les échantillons de la zone sélectionnée est remplacée par le numéro de note que vous jouez sur le clavier.
<WRITE>	Enregistre le multi-échantillon.
<MANAGER>	Accède à l'écran MULTISAMPLE MANAGER.
<UTILITY>	Menu « UTILITY » pour les multi-échantillons (cf. § 2.5.3.11.1 ci-dessous)

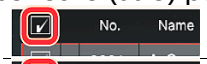
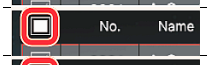
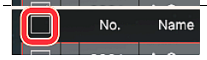
2.5.3.6.2 Gestion des échantillons pour Key Areas : « MULTISAMPLE MANAGER »

Vous pouvez appeler cet écran à partir des écrans « MULTISAMPLE EDIT / PRO EDIT ». Ici, vous pouvez définir les paramètres individuels de chaque échantillon qui a été attribué lors de la création du multi-échantillon.
Vous pouvez également ajouter, supprimer ou modifier des échantillons affectés au clavier.



Bouton [E1]	Modifie l'échelle du clavier à l'écran. Appuyez sur ce bouton tout en le tournant pour faire défiler la zone d'affichage du clavier lors d'un zoom avant
[E2] PREVIEW	Prévisualise les échantillons sélectionnés dans la liste de SAMPLE KBD
Bouton [E3]	Fait défiler la liste vers le haut / bas
[E4] WAVE EDIT	Accède à l'écran « WAVE EDIT »
[E5] NO ASSIGN	Annule l'affectation de l'échantillon sélectionné au clavier
[E6] ASSIGN	Assigne l'échantillon sélectionné au clavier
<WRITE>	Enregistre les paramètres d'échantillon
<RELOAD>	Recharge les paramètres d'échantillon
<MODIFY>	Ajoute divers effets à l'échantillon
<UTILITY>	Affiche «Kbd Sample Utility» (cf. § 2.5.3.11.1 ci-dessous)

On peut sélectionner plus d'un échantillon dans la liste d'échantillons (qui se trouve dans des écrans tels que « MULTISAMPLE MANAGER » et « KBD SAMPLE ») en tapant sur les cases à cocher à l'extrême gauche de chaque ligne d'échantillons. Cochez la case dans la rangée supérieure (titre) pour sélectionner/désélectionner tous les échantillons en même temps.

	Case à cocher sélectionnée pour tous les échantillons
	Case à cocher sélectionnée pour des échantillons spécifiques
	Case à cocher désactivée pour tous les échantillons

2.5.3.6.3 Utilisation des fonctions « UTILITY »

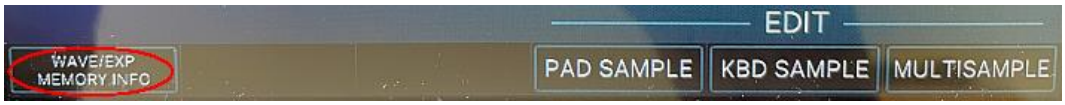
Le bouton « UTILITY » présent dans les écrans « MULTISAMPLE EDIT / PRO EDIT » affiche un menu « UTILITY » dans lequel vous pouvez gérer des multi-échantillons.



<RELOAD>	Restaure le multi-échantillon en cours d'édition dans l'état où il était lors de son dernier enregistrement.
<INITIALIZE>	Initialise les paramètres actuels du multi-échantillon. Cela supprime les affectations de tous les échantillons.

<SORT>	Tous les échantillons affectés au multi-échantillon sont réaffectés en fonction des paramètres de la note d'origine (les résultats étant identiques à « Créer un multi-échantillon »).

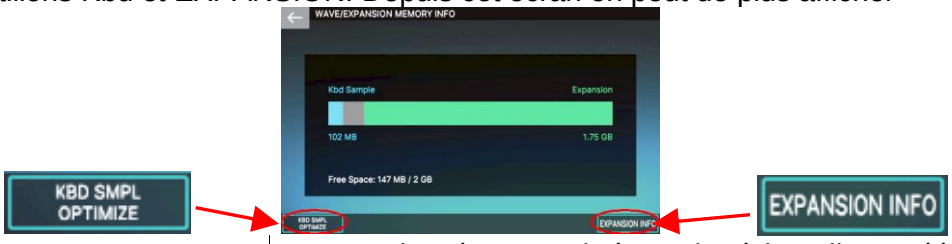
2.5.3.7 « WAVE/EXP MEMORY INFO »



Cet écran est accessible non seulement depuis le menu principal « SAMPLING » mais également depuis les écrans « UTILITY » et « SAMPLING », et il permet d'afficher les informations liées à la mémoire.

Écran « INFO WAVE / EXPANSION MEMORY »

Le premier écran affichage sous forme graphique la quantité de mémoire interne utilisée par les échantillons Kbd et EXPANSION. Depuis cet écran on peut de plus afficher



[E1] KBD SMPL OPTIMIZE	Optimise la mémoire utilisée par les échantillons créés à l'aide de « Sampling To Keyboard».
[E6] EXPANSION INFO	Accède à l'écran « INFO EXPANSION »

Liste de Expansions : « EXPANSION INFO »

Ce 2ème écran affiche la liste des EXPANSION installées.
NB : Il se peut que vous ne puissiez pas installer certains contenus, même si de la mémoire libre est disponible.

Optimisation du stockage des échantillons : « KBD SMPL OPTIMIZE »

Cet utilitaire permet d'améliorer l'état de la zone de stockage des échantillons, afin de rétablir son usage normal. En effet, il peut arriver que l'ajout de nouveaux échantillons Kbd soit rendu impossible par la fragmentation de la mémoire libre suite à l'ajout et suppression successifs de nombreux échantillons Kbd.

- 1. Sélectionnez **[E1]** « KBD SMPL OPTIMIZE » sur l'écran « WAVE / EXPANSION MEMORY INFO » pour afficher un message de confirmation
  Si vous décidez d'annuler, choisissez **[E6]** « CANCEL »
- 2. Sélectionnez **[E5]** « OK » pour optimiser la zone de stockage des échantillons Kbd

Ne mettez jamais l'appareil hors tension tant que le message « working ..» s'affiche à l'écran.

2.5.3.8 EDIT « PAD SAMPLE » (Editer / Gérer les échantillons)



Cette fonctionnalité du menu « SAMPLING MENU » correspond à celle accessible par la pression de **SHIFT** + **SAMPLING** avant la version 2.0 du Firmware (ce qui reste d'ailleurs possible).

Cette fonctionnalité permet d'éditer un échantillon enregistré créé à l'aide de « SAMPLING To Pad » ou « IMPORT To Pad », au choix par les 2 méthodes « Quick Edit » et « Wave Edit. ». De plus, un sous menu « Sample Utility » permettent diverses choses telles que renommer un échantillon ou l'exporter sous forme de fichier WAV.

2.5.2.8.1 Option « Quick Edit » 184
2.5.2.8.2 Bouton contextuel « Wave Edit » 185
2.5.2.8.3 Fonctions « Sample Utility » 186

2.5.3.8.1 Option « Quick Edit »

La case à cocher « Quick Edit » 

permet de se limiter à des réglages de base pour chaque échantillon.

- 1. Afficher l'écran « PAD SAMPLE » par l'une des 2 méthodes indiquées au début



- 2. Sélectionnez **[E2]** « QUICK EDIT » pour afficher l'écran « PAD SAMPLE » (QUICK EDIT)



- 3. Toucher une <BANK> pour sélectionner une banque.
- 4. Toucher les paramètres de chaque **pad** pour modifier leurs valeurs.

Paramètre	Value	Explication
GATE	Off-On	Indique si l'échantillon arrête de jouer lorsque vous relâchez le **pad** (ON) ou continue à jouer même après que vous relâchez le **pad** (OFF) • Avec « Gate » sur On, vous pouvez utiliser le bouton **HOLD** pour quand même maintenir le son.
LOOP	Off-On	Indique si l'échantillon joue en boucle (ON) ou ne joue pas en boucle (OFF)
FX SW	Off-On	Indique si les effets sont appliqués à l'échantillon (ON) ou non (OFF) NB : MASTER FX peut être appliquée à l'échantillon

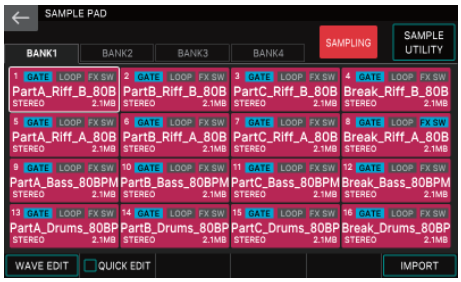
- 5. Lorsque vous avez terminé l'édition, sélectionnez **[E2]** « EDIT » une fois de plus rapide pour revenir à l'écran « PAD SAMPLE ».

2.5.3.8.2 Bouton contextuel « Wave Edit »

Le bouton contextuel « Wave Edit » 

permet d'effectuer des réglages plus détaillés que « Quick Edit » pour chaque échantillon.

- 1. Maintenez la touche **SHIFT** et appuyez sur la touche **SAMPLING** pour ouvrir l'écran « PAD SAMPLE ».

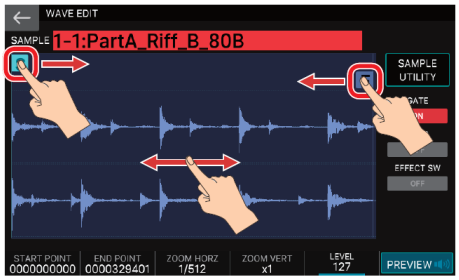


- 2. Toucher une <BANK> pour sélectionner une banque.
- 3. Toucher le **Pad** désiré pour sélectionner l'échantillon.
- 4. Sélectionnez « WAVE » **[E1]** « EDIT » pour afficher l'écran « WAVE EDIT ».



Menu	Explication
Bouton “SAMPLE”	Sélectionne un autre échantillon
Encodeur [E1] “START POINT”	Modifie le point de départ
Encodeur [E2] “END POINT”	Modifie le point final
SHIFT + **Encodeur** [E2] “END POINT” (firmware 1.1)	Affiche un aperçu (Preview) de la région de forme d'onde à proximité du point final. Si la boucle est activée, cela permet de vérifier que la boucle se connecte harmonieusement entre le point de départ et le point final
Encodeur “ZOOM HORZ” [E3]	Modifie l'agrandissement d'affichage de l'axe horizontal (temps) (1 / 65.536 à 1/1)
Encodeur “ZOOM VERT” [E4]	Change le grossissement de l'affichage de l'axe vertical (amplitude de la forme d'onde) (X1-x128)
Encodeurs “LEVEL” [E5]	Règle le niveau
Encodeurs “PREVIEW” [E6]	Auditionne l’échantillon (en maintenant le bouton enfoncé)
<SAMPLE UTILITY>	Accède à la fenêtre “SAMPLE UTILITY” (cf. § 2.5.3.11.1 ci-dessous)

- Comme alternative à l'utilisation des **Encodeurs [E1] [E2]**, vous pouvez également modifier le point de départ et le point final en faisant glisser directement les icônes « START POINT » et « END POINT » à gauche ou à droite à l'écran.
  Vous pouvez également faire défiler l'affichage de forme d'onde en faisant glisser à gauche ou à droite sur un endroit autre qu'une icône.



➢ 5. Modifier le paramètre souhaité.

Paramètre	Value	Explication
START POINT	000000000-	Ceci est le point de départ de la lecture. Réglez ce paramètre pour sauter une partie non désirée de la forme d'onde au début de l'échantillon, de sorte que le son désiré joue immédiatement
END POINT	000001000-	Ceci est le point final de la lecture. Réglez ce paramètre pour ne pas jouer toute partie indésirable de la forme d'onde à la fin de l'échantillon * La distance entre le point de départ et le point final ne peut pas être 999 ou moins
LEVEL	0-127	Réglage du volume de l'échantillon
GATE	Off-On	Indique si l'échantillon arrête la lecture lorsque vous relâchez le **pad** (ON) ou continuer à jouer même après que vous relâchez le **pad** (OFF) • Si cette option est activée, vous pouvez utiliser le bouton **HOLD** pour maintenir la lecture.
LOOP	Off-On	Indique si l'échantillon (ON) ou non (OFF) jouer en boucle
FX SW	Off-On	Indique si l'effet (ON) ou non (OFF) est appliqué à l'échantillon NB: Vous pouvez appliquer maître FX à l'échantillon

➢ 6. Lorsque vous avez terminé l'édition, appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à l'écran « PAD SAMPLE ».

NB : L'échantillon est automatiquement enregistré.

2.5.3.8.3 Fonctions « Sample Utility »

En plus de « Quick Edit » et « Wave Edit », la case 

« Sample Utility » donne accès à des fonctions comme le renommage ou l'EXPORT d'un échantillon sous forme de fichier WAV. Le menu de fonction est différent selon l'écran depuis lequel il est lancé (« Pad Sample » ou « Edit Wave »).

NB : L'échantillon est enregistré automatiquement après chaque fonction est exécutée.

Depuis l'écran « PAD SAMPLE »
L'opération applique à l'échantillon qui est sélectionné par les **Pads**.
Les opérations « DELETE » et « EXPORT ALL (WAV) » s'appliquent à tous les échantillons.

Depuis l'écran « EDIT WAVE »
L'opération s'applique à l'échantillon sélectionné dans l'écran « EDIT WAVE ».

2.5.2.8.3.1 Renommer l'échantillon : « RENAME » 187
2.5.2.8.3.2 Couper les régions non désirées de l'échantillon : « TRUNCATE » 187
2.5.2.8.3.3 Suppression d'un échantillon : « DELETE » 187
2.5.2.8.3.4 Suppression de tous les échantillons : « DELETE ALL » 187

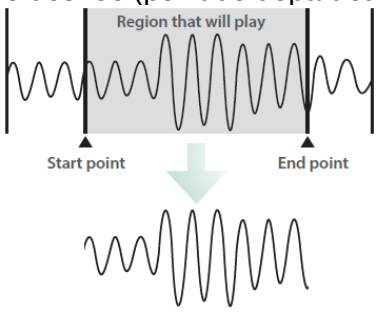
2.5.2.8.3.5 Exportation de l'échantillon au format WAV : « EXPORT WAV » 188
2.5.2.8.3.6 Exporter tous les échantillons au format WAV : « ALL EXPORT (WAV) » 188

2.5.3.8.3.1 Renommer l'échantillon : « RENAME »

- 1. Dans l'écran « PAD SAMPLE », touchez < SAMPLE UTILITY > pour afficher la fenêtre « Sample Utility ».
  Sinon, dans l'écran EDIT WAVE, touchez < SAMPLE UTILITY >.
- 2. Toucher <RENAME> pour afficher l'écran « RENAME ».
- 3. Modifier le nom de l'échantillon comme décrit dans l'explication de l'écran « RENAME » (Cf. § 1.4.2.8.5 ci-dessus).
- 4. Sélectionnez « OK » **[E6]** pour exécuter le renommage
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E5]** CANCEL ».

2.5.3.8.3.2 Couper les régions non désirées de l'échantillon : « TRUNCATE »

Voici comment vous pouvez couper les régions non désirées depuis le début et à la fin de l'échantillon en spécifiant la partie désirée (point de départ et point final).



- 1. Dans l'écran « EDIT WAVE », spécifiez le point de départ et point final.



- 2. Toucher < SAMPLE UTILITY > pour afficher la fenêtre « Sample Utility ».
- 3. Sélectionnez <TRUNCATE> pour afficher un message de confirmation.
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL ».
- 4. Sélectionnez « OK » **[E5]** pour exécuter l'opération de troncature.

2.5.3.8.3.3 Suppression d'un échantillon : « DELETE »

- 1. Dans l'écran « PAD SAMPLE », touchez < SAMPLE UTILITY > pour afficher l'écran « Sample Utility ».
  Ou encore dans l'écran « EDIT WAVE », touchez < SAMPLE UTILITY >
- 2. Toucher <DELETE> pour afficher un message de confirmation.
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL ».
- 3. Sélectionnez « OK » **[E5]** pour supprimer l''échantillon.

2.5.3.8.3.4 Suppression de tous les échantillons : « DELETE ALL »

- 1. Dans l'écran « PAD SAMPLE », touchez < SAMPLE UTILITY > pour afficher l'écran « Sample Utility ».
- 2. Toucher <DELETE ALL> pour afficher un message de confirmation.
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL ».

➢ 3. Sélectionnez « OK » **[E5]** pour exécuter la suppression de tous les échantillons.

2.5.3.8.3.5 Exportation de l'échantillon au format WAV : « EXPORT WAV »

➢ 1. Dans l'écran « PAD SAMPLE », touchez < SAMPLE UTILITY >. Sinon, dans l'écran « EDIT WAVE », touchez <UTILITY SAMPLE> pour afficher l'écran « Sample Utility ».
➢ 2. Sélectionnez <EXPORT (WAV)> pour afficher un message de confirmation.
Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL ».
➢ 3. Sélectionnez « OK » **[E5]** pour exécuter l'exportation de l'échantillon.
➢ 4. Sélectionnez **[E6]** « CLOSE » pour fermer l'écran.
Le fichier WAV exporté est enregistré dans le dossier « SAMPLE EXPORT » du lecteur flash USB.

- Si la destination d'exportation contient un fichier du même nom, le message « Nom du fichier en double! Ecraser ? » apparaît.
Sélectionnez **[E5]** « OK » pour écraser, ou sélectionnez **[E6]** « CANCEL » pour annuler.

✓ Ne mettez jamais hors tension lorsque les données sont exportées.
✓ En exportant après l'exécution de troncature dans l'écran « EDIT WAVE », vous pouvez exporter la partie de la forme d'onde qui se situe entre le point de départ et le point final.
✓ Le fichier WAV exporté est au format 48 kHz 16 bits.

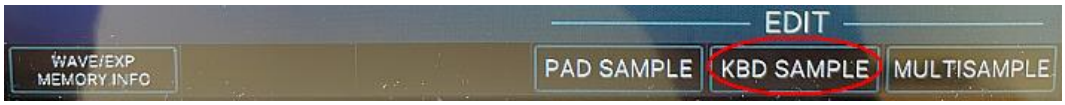
2.5.3.8.3.6 Exporter tous les échantillons au format WAV : « ALL EXPORT (WAV) »

➢ 1. Dans l'écran « PAD SAMPLE », touchez < SAMPLE UTILITY > pour afficher l'écran « Sample Utility ».
➢ 2. Sélectionnez <ALL EXPORT (WAV)> pour afficher un message de confirmation.
Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL ».
➢ 3. Sélectionnez « OK » **[E5]** pour exécuter l'exportation de tous les échantillons.
Ne mettez jamais hors tension lorsque les données sont exportées.
➢ 4. Sélectionnez **[E6]** « CLOSE » pour fermer l'écran.
Les fichiers WAV exportés sont enregistrés dans le dossier « SAMPLE EXPORT » du lecteur flash USB avec des noms de fichier comportant les numéros de Pads et de Banques (ce qui permet de les réimporter automatiquement dans les mêmes **pads** par la fonction « AUTO IMPORT » cf. § **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)

- Si le message « Nom du fichier en double! Overwrite ? » apparaît, sélectionnez **[E5]** « OK » pour écraser, ou sélectionnez **[E6]** « CANCEL » pour annuler.

NB : Les fichiers WAV exportés sont au format 48 kHz 16 bits.

2.5.3.9 EDIT « KBD SAMPLE » (Editer / Gérer les échantillons)



Cet écran accessible depuis le menu principal « SAMPLING MENU », permet d'éditer les échantillons créés à l'aide de « SAMPLING To Keyboard » ou « IMPORT To Keyboard ». Cette édition concerne les paramètres ainsi que la forme d'onde, et cela note par note (la fonction « TONE EDIT » ne permet pas cela et concerne un Tone et non un Sample).

La gestion des échantillons est de plus possible, pour renommer, déplacer et copier les échantillons via le menu déroulant « UTILITY ».



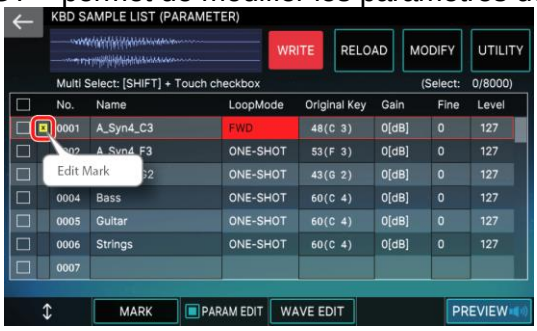
- 1. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour afficher l'écran « SAMPLING MENU »
- 2. Sélectionnez **[E5]** « KBD SAMPLE » pour afficher l'écran « KBD SAMPLE LIST »

Bouton [E1]	Fait défiler la liste vers le haut / bas
[E2] MARK	Coche la case de l'échantillon indiqué par le curseur et déplace le curseur sur l'échantillon suivant. Si la case est déjà cochée, elle est désactivée et le curseur avance d'un élément
	Si vous appuyez sur le bouton tout en maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé, les cases à cocher des échantillons marquées pour l'édition sont sélectionnées également
[E3] PARAM EDIT	Passe à l'écran « SAMPLE PARAMETER » (voir plus bas)
[E4] WAVE EDIT	Passe à l'écran « KBD SAMPLE WAVE EDIT » (voir plus bas)
[E6] PREVIEW	Aperçu de l'échantillon sélectionné par le curseur
<WRITE>	Enregistre les paramètres de l'échantillon
<RELOAD>	Recharge les paramètres de l'échantillon
<MODIFY>	Ajoute divers effets à l'échantillon
<UTILITY>	Affiche «Kbd Sample Utility» § 2.5.3.11.1 ci-dessous

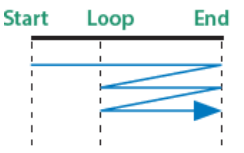
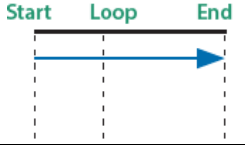
- 3. Exécutez l'opération souhaitée.

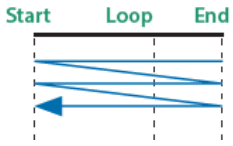
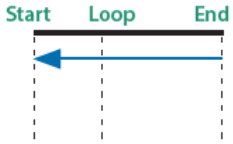
Edition des paramètres : « PARAM EDIT »

Cet écran « SAMPLE PARAMETER » affiché par la case « PARAM EDIT » de l'écran « KBD SAMPLE LIST » permet de modifier les paramètres des échantillons de la liste.



NB : Voir l'écran « KBD SAMPLE LIST » pour la description des boutons qui sont identiques

Loop Mode	FWD	Une fois que l'échantillon est lu de son point de départ à son point de fin, il est lu à plusieurs reprises de son point de départ de boucle à son point de fin.	
	ONE SHOT	L'échantillon est lu une seule fois de son point de départ à son point de fin.	

	REV	L'échantillon est lu de manière répétée de sa fin au point de départ (en sens inverse). Le point de boucle est désactivé dans ce cas même si vous l'avez défini. 
	REV-ONE	L'échantillon est lu une seule fois de sa fin au point de départ (en sens inverse). 
Original Key	0 (C -1) - 127 (G 9)	Définit le numéro de note qui reproduit l'échantillon à la même hauteur que celle à laquelle il a été enregistré.
Gain	0, +6, +12 [dB]	Règle le gain de l'échantillon. Utilisez cette option pour augmenter le volume si le niveau de l'échantillon enregistré semble trop bas.
Fine Tune	-50,0 à + 50,0 [cent]	Règle la hauteur du son échantillonné par incréments d'un cent (± 50 centièmes).
Level	0 à 127	Règle le volume de l'échantillon.

NB : Les paramètres qui ont été modifiés sont marqués d'une marque d'édition.

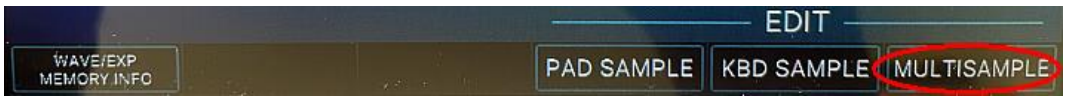
Edition des formes d'onde : « WAV »

Cet écran « SAMPLE WAVE EDIT » affiché par l'option « WAVE EDIT » de l'écran « KBD SAMPLE LIST » permet d'éditer la forme d'onde

Bizarrement ni l'écran ni le le processus n'est décrit dans le manuel du Firmware 2.0.



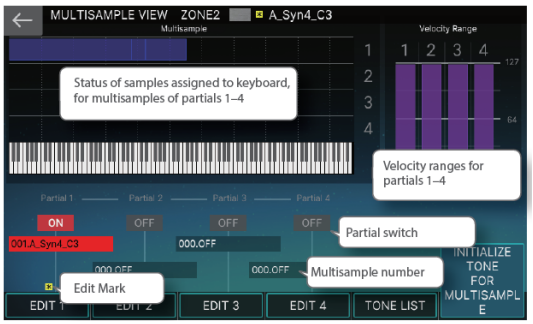
2.5.3.10 EDIT « MULTISAMPLE » (Editer / Créer un Tone Multisample)



Cette fonction du menu « SAMPLING MENU » permet d'éditer un Tone Multisample existant ou de créer un Tone Multisample à partir de samples importés précédemment en mémoire Storage par « IMPORT To Multisample ».

NB : Contrairement à EDIT « KBD SAMPLE » qui édite un « Sample », EDIT « MULTISAMPLE » permet l'édition/création d'un « Tone » Multisample.

- 1. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour afficher l'écran « SAMPLING MENU »
- 2. Toucher **[E6]** « MULTI SAMPLE. » pour afficher l'écran « MULTISAMPLE VIEW » qui permet de visualiser un tone multisample
  On peut également accéder à cet écran à partir par **MENU** > « Tone Edit > UTILITY > MULTISAMPLE EDIT » pour un tone Z-Core.



[E1] EDIT1	Passe à l'écran « MULTISAMPLE EDIT » pour l'échantillon sélectionné dans le partiel correspondant
[E2] EDIT2	
[E3] EDIT3	
[E4] EDIT4	
[E5] TONE LIST	Ouvre la liste des « Tones » disponible en mémoire (interne et User)
[E6] TONE INITIALIZE FOR MULTISAMPLE	Initialise les paramètres optimaux pour créer un tone avec un multi-échantillons

La suite du processus reste à confirmer et préciser car il n'est pas décrit dans le manuel :

- 3. Initialiser le nouveau Tone avec **[E6]** « TONE INITIALIZE FOR MULTISAMPLE »
  Le partiel 1 est alors rempli avec un tone par défaut (sinon tous les partiels sont vides)
- En alternative on peut charger un User Tone multisample existant pour l'éditer, à l'aide du bouton **[E5]** « TONE LIST » qui affiche la liste de tous les Tones
  Attention : cette option ne peut charger qu'un Tone Multisample (le choix d'un Tone simple ne charge rien)
- 4. Touchez 2 fois chacun des 4 noms de Sample pour sélectionner chaque Sample dans la liste des User Sample (on peut également tourner les encodeurs **[E1-E4]** pour sélectionner le User Sample précédent/suivant dans la liste)
- 6. Touchez chaque bouton ON/OFF pour activer/désactiver chaque partiel
- 7. Régler la plage de vélocité de chacun des partiels à l'aide des barres verticales ?
  BUG ? : Les barre verticales ne sont pas réglages à ce jour dans la version 2.5
- 8. Pressez les boutons contextuels **[E1-E4]** pour éditer la forme d'onde de chaque partiel
  Basculer si besoin entre les 2 écrans « ZOOM » & « PRO »

Edit « Zoom »



Edit « Pro »



2.5.3.11 Menus déroulant des différents écrans de « SAMPLING MENU »

Ces menus déroulants sont disponibles depuis fonctions du menu principal « SAMPLING MENU ».

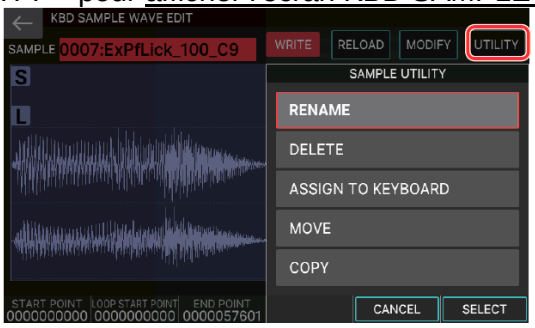
2.5.2.11.1 Menu déroulant « UTILITY » 192
2.5.2.11.2 Menu déroulant « MODIFY » 193

2.5.3.11.1 Menu déroulant « UTILITY »

Sur certains écrans tels que « KBD SAMPLE WAVE EDIT », « KBD SAMPLE LIST » et « SAMPLE PARAMETER », le menu déroulant « SAMPLE UTILITY » permet de gérer les échantillons par renommage, déplacement, copie et assignation à un Tone.

NB : Le menu déroulant est différent pour chaque écran.

- 1. Dans un écran où apparait un bouton « UTILITY » ou « SAMPLE UTILITY », sélectionnez un ou plusieurs échantillons
  Vous pouvez cocher les cases des échantillons pour plusieurs sélections.
- 2. Touchez « UTILITY » pour afficher l'écran KBD SAMPLE « UTILITY »



- 3. Sélectionnez et exécutez la fonction souhaitée.

CREATE MULTISAMPLE	Crée un multi-échantillon à l'aide d'échantillons dont les cases sont cochées. Passe à l'écran « CREATE MULTISAMPLE »
ASSIGN TO KEYBOARD	Permet d'assigner l'échantillon à un Tone de destination pour le jouer sur le clavier
DELETE	Supprime l'échantillon sélectionné par le curseur. Tous les échantillons dont les cases à cocher sont cochées sont supprimés en même temps
MOVE	Déplace l'échantillon sélectionné par le curseur. Spécifiez la destination dans la boîte de dialogue affichée
COPY	Copie l'échantillon sélectionné par le curseur. Spécifiez la destination de la copie dans la boîte de dialogue affichée
IMPORT	Importe un fichier audio dans la « KBD SAMPLE LIST »
RENAME	Renomme l'échantillon.

* Les éléments de menu qui peuvent être sélectionnés sont différents pour chaque écran. En outre, les éléments de menu changent en fonction du nombre d'échantillons sélectionnés.

2.5.3.11.2 Menu déroulant « MODIFY »

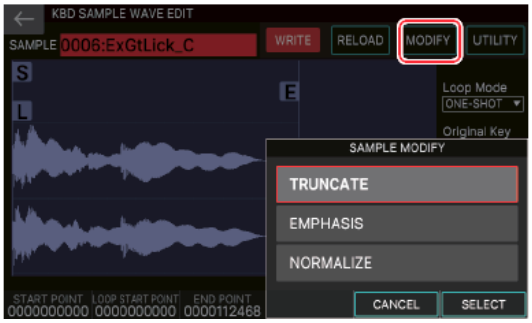
Sur certains écrans tels que « KBD SAMPLE WAVE EDIT », « KBD SAMPLE LIST » et « SAMPLE PARAMETER », la fonction « SAMPLE MODIFY » permet de modifier la forme d'onde par « TRUNCATE », « EMPHASIS » et « NORMALIZE ».

NB :

- ✓ Les paramètres de l'échantillon sont automatiquement enregistrés après l'exécution de chaque fonction.
- ✓ Vous ne pouvez pas annuler cette opération. Si vous travaillez sur un échantillon important, copiez-le dans un autre numéro d'échantillon avant d'exécuter la fonction.

➢ 1. Sélectionnez l'échantillon en question sur chaque écran.
NB : Aucune des fonctions « SAMPLE MODIFY » ne fonctionne lorsque vous avez sélectionné plusieurs échantillons (leurs icônes seront grisées).
Lorsque vous utilisez « SAMPLE MODIFY », décochez toutes les cases d'échantillon et assurez-vous que le curseur se trouve sur l'échantillon en question.

➢ 2. Toucher « SAMPLE MODIFY » ou « MODIFY » pour afficher l'écran « SAMPLE MODIFY »



➢ 3. Sélectionnez et exécutez la fonction souhaitée.

TRUNCATE	Définit la plage jouée de l'échantillon (en utilisant les points de début et de fin) et efface les parties inutiles. Définissez au préalable les points de début et de fin.
EMPHASIS	Met l'accent sur la plage de fréquences hautes de l'échantillon. Cela ne peut être fait qu'à partir de l'écran «Kbd Sample Wave Edit».
NORMALIZE	Augmente le niveau de l'ensemble de l'échantillon sans dépasser le niveau maximum.

2.5.4 Règle de nommage automatique des échantillons audio (Firmware 2.1)

Lors de l'importation de fichiers d'échantillon dans « Kbd Sample List » à l'aide des fonctions « Import to Multisample », « Import to Sample List » ou « Import to Kbd », la note d'origine est attribuée automatiquement selon le nom du fichier, d'après les règles suivantes :

- Si un nom de note est trouvé dans le nom de fichier (à l'exclusion de l'extension), la note d'origine est définie sur cette note.
  Exemple: noms de fichiers contenant « C4 »
  - C4_XXXX.wav : Le nom de fichier commence par « C4_ »
  - XXXX_C4_XXX.wav : Le nom de fichier comprend «_C4_», la recherche commençant à partir de la fin
  - XXXX_C4.wav : Le nom de fichier se termine par «_C4 »
- Les noms racine sont traités comme suit.
  «C», «D», «E», «F», «G», «A», «B» (lettres majuscules à un octet uniquement)

- Les altérations sont traitées comme suit.
  - Dièse : «#» (single-byte), «s» (single-byte lowercase)
  - Bémol : «b» (single-byte lowercase)
- Les notes altérées non existantes sont converties comme suit :
  Cb → B, B# → C, E# → F, Fb → E
- Les numéros d'octave peuvent utiliser le tiret «-» et les nombres 0–9 (C4 est la note numéro 60)
- S'il existe plusieurs caractères correspondant à la même note dans le nom de fichier, l'instance la plus proche de la fin du nom de fichier est utilisée.
  Exemple : nom de fichier qui comprend
  «F#4» et «C4» : «_C4» est utilisé.
- Si aucun caractère correspondant n'existe, la note d'origine est définie sur C4

2.5.5 *UTILITY > « IMPORT SAMPLE (.svz) » (Importer des échantillons au format « .svz »)*

Cette fonctionnalité concernant les Sample est la seule qui ne soit pas accessible dans le menu « SAMPLING MENU », et qui utilise des fichiers audios qui ne soient pas « .wav » ou « .mp3 ».

Voir le paragraphe « UTILITY » au § 2.9.1 ci-dessous

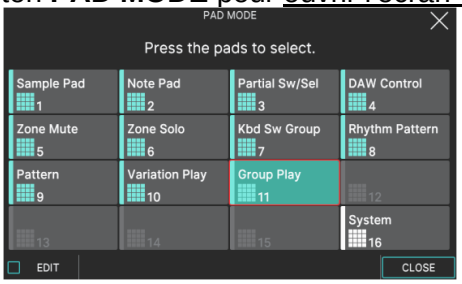
2.6 Fonctions multiples des Pads : « PAD MODE »

2.6.1 FONCTIONNEMENT DE BASE DE « PAD MODE » 195
2.6.2 JOUER DES ECHANTILLONS : « SAMPLE PAD » 196
2.6.3 JOUER DES NOTES : « NOTE PAD » 196
2.6.4 SELECTIONNER LES « PARTIELS » ET LES ACTIVER / DESACTIVER : « PARTIAL SW / SEL » 197
2.6.5 CONTROLER UN LOGICIEL DAW (DAW CONTROL) 197
2.6.6 ZONE MUTE « ON/OFF » 198
2.6.7 METTRE UNE « ZONE » EN « SOLO » : « ZONE SOLO » 198
2.6.8 SELECTION DE « KEYBOARD SWITCH GROUP » 199
2.6.9 REPRODUCTION DE « MOTIFS RYTHMIQUES » : « RHYTHM PATTERN » 200
2.6.10 UTILISATION DU PARAMETRE «PAD MODE » DU SYSTEME : « SYSTEM » 200
2.6.11 SELECTION ET REPRODUCTION D'UN MOTIF : « PATTERN PLAY » (FIRMWARE 1.50) 200
2.6.12 LECTURE DE VARIATIONS D'UN MOTIF : « VARIATION PLAY » (FIRMWARE 1.50) 201
2.6.13 LECTURE DE GROUPE DE MOTIFS DU SEQUENCER : « GROUP PLAY » 201

2.6.1 Fonctionnement de base de « Pad Mode »

Les 16 **pads**, qui jouent par défaut des échantillons audio, peuvent se voir affecter d'autres fonctions comme la sélection de « scènes », la lecture de phrases du Séquenceur et la mise en Mute ou Solo des « zones ». L'allumage des LEDs de Pads indique le « Pad Mode » sélectionné. Le réglage « Pad Mode » est enregistré dans la « scène ».

➢ 1. Appuyez sur le bouton **PAD MODE** pour ouvrir l'écran « PAD MODE »



- Côcher si besoin la case « EDIT » **[E1]** pour ouvrir l'écran d'édition à la place du « PAD MODE » dans l'étape suivante (Firmware 1.5)

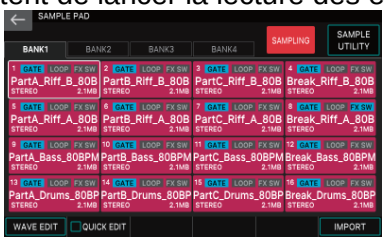
➢ 2. Appuyez sur un pad **1 - 16** (ou une case à l'écran) pour sélectionner une des fonctions « Pad Mode »

Pad	Mode	Explication
[1]	Sample Pad	Lancement des échantillons
[2]	Note Pad	Lecture des « tones »
[3]	Partial Sw / Sel	Activation/désactivation des « partiels »
[4]	DAW Control	Contrôle de logiciel DAW (Logic, Mainstage ou Ableton Live seulement)
[5]	Zone Mute	Activation/désactivation de « zone Mute »
[6]	Zone Solo	Activation/désactivation de « Zone Solo »
[7]	Kbd Sw Group	Activation/désactivation des « Keyboard Switch Groups »
[8]	Rhythm Pattern	Lancement des « motifs rythmiques »
[9]	Pattern Play	Lancement des « motifs » du séquenceur
[10]	Variation Play	Changement de « variation » du motif
[11]	Group Play	Lecture d'un « Groupe » du séquenceur.
[16]	System	Rappel du « Pad mode » des réglages « Système »

- Après avoir sélectionné un mode **pad**, vous pouvez maintenir la touche **SHIFT** et appuyez sur le bouton pour accéder à l'écran d'édition de la fonction sélectionnée

2.6.2 Jouer des échantillons : « Sample Pad »

Dans ce mode les **pads** permettent de lancer la lecture des échantillons.



Pour plus de détails reportez-vous à « Lancer des échantillons avec les Pads » (§ 1.7.1.1 ci-dessus).

2.6.3 Jouer des notes : « Note Pad »

Dans ce mode les **pads** permettent de jouer les notes d'un « tone » de la même manière qu'au clavier, et on peut spécifier pour chaque **pad** la « zone », la vélocité ainsi que le numéro de note.
C'est pourquoi on peut par exemple utiliser les **pads** pour le « tone » de « kit de batterie » de la « zone 10 », tout en jouant au clavier le « tone » de la « zone 1 ».

Les réglages pour chaque **pad** sont enregistrés en tant que paramètres « système » (impossible d'effectuer des réglages de **pad** indépendamment pour chaque « scène »).

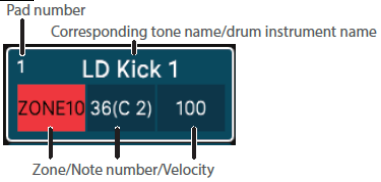
- Pressez un **pad** pour émettre un « tone » selon les paramètres du **pad**.

Menu	Explication
Encodeur [E1]	Sélectionne un **pad**
Bouton [E3] SYSTEM WRITE	Enregistre les paramètres "système"
Encodeur [E4]	Sélectionne la "zone" jouée par le **pad** sélectionné
Encodeur [E5]	Sélectionne le numéro de note jouée par le **pad** sélectionné La note sélectionnée est indiquée par un 7 au-dessus du clavier dans l'écran
Encodeur [E6]	Règle la vélocité du **pad** sélectionné



Choisir le son joué par chaque pad

- 1. Dans l'écran « NOTE PAD », appuyez sur un **pad** pour sélectionner le **pad** à modifier.
  Vous pouvez également sélectionner un **pad** en utilisant le bouton contextuel **[E1]** ou en touchant directement une « icône » sur l'écran.
- 2. Déplacez le curseur sur le paramètre que vous à modifier, et modifier la valeur.
  On peut également utiliser les **boutons contextuels [E4]** - **[E6]** pour modifier directement les paramètres.



- 3. Répétez les étapes 1-2 pour effectuer des réglages pour les autres **pads** si nécessaire.
- 4. Pour enregistrer les paramètres, sélectionnez « SYSTEM WRITE » **[E3]**.

NB : Les paramètres que vous modifiez ici sont les mêmes que les paramètres du système « Pad 1-16 Zone », « Pad 1-16 numéro de note » et « Pad 1-16 Velocity » modifiables dans « SYSTEM / NOTE PADS ». Le résultat est le même en les modifiant dans « NOTE PAD » et dans l'écran « SYSTEM ».

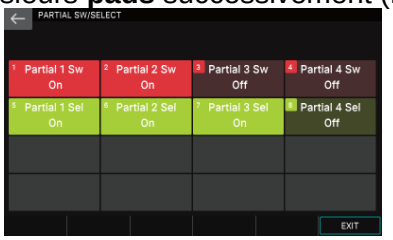
2.6.4 Sélectionner les « partiels » et les activer / désactiver : « Partial Sw / Sel »

Dans ce mode les **pads** permettent de sélectionner ou activer / désactiver les « partiels » à éditer.

Pad	Explication
[1]	Sélectionner "partiel" 1
[2]	Sélectionner "partiel" 2
[3]	Sélectionner "partiel" 3
[4]	Sélectionner "partiel" 4

Pad	Explication
[5]	Active/désactive "partiel" 1
[6]	Active/désactive "partiel" 2
[7]	Active/désactive "partiel" 3
[8]	Active/désactive "partiel" 4

- Pour sélectionner plusieurs partiels pressez plusieurs **pads** simultanément
  Ou pressez **SHIFT** + plusieurs **pads** successivement (firmware 2.0)



NOTE

- ✓ Pour un « Drum tone » vous pouvez sélectionner et activer / désactiver le « partiel » du **pad** sélectionné.
- ✓ Pour un ton « V-Piano », cette fonction n'a pas d'effet.

2.6.5 Contrôler un logiciel DAW (DAW Control)

Dans ce mode les **pads** permettent de contrôler un des logiciels DAW pris en charge par le FANTOM (Logic Pro X / MainStage ou Ableton Live).

REMARQUE

- ✓ Utilisez cette fonction lorsque vous souhaitez utiliser la fonction « DAW CTRL » pour contrôler l'ordinateur connecté via USB : Logic Pro X / MainStage sur Mac seulement ou Ableton Live sur PC et Mac.
- ✓ Pour connecter le Fantom avec un Mac, vous aurez besoin d'installer un pilote USB. Pour plus de détails sur l'installation du pilote USB, reportez-vous à la section « Connexion à votre ordinateur » (§ 1.9.1.1 ci-dessus).
- ✓ Pour utiliser la fonction « CTRL DAW », vous devez installer le « plug-in Logic / MainStage » dédié, en plus du pilote USB.
  Pour plus de détails sur l'utilisation de la fonction « CTRL DAW » et comment installer le module externe, reportez-vous à « Plug-In Usage Guide » (PDF).



Contrôler « Logic Pro X »

Pad	Fonction	Explication
[1] - [4]	Recall Screen Set 1-4	Rappel de Screen Sets 1-4
[5]	ZOOM Horizontal IN	Zoomer horizontalement
[6]	ZOOM horizontal OUT	Dézoomer horizontalement
[7]	ZOOM vertical IN	Zoomer verticalement
[8]	ZOOM vertical OUT	Dézoomer verticalement
[9]	Open/Close “Marker List” window	Ouvre / ferme la liste des marqueurs
[13]	Go to Next Marker	Passe au marqueur suivant
[14]	Go to Previous Marker	Aller au marqueur précédent
[15]	Song Position by measure	Avance la position LOCATE d’une mesure
[16]	Play or Stop	Tout en jouant, fonctionne comme le bouton d'arrêt. A l'arrêt, fonctionne comme le bouton de lecture

Contrôler « MainStage »

Pad	Fonction	Explication
[1]	Next Set	Rappelle le Set suivant
[2]	Previous Set	Rappelle le Set précédent
[3]	Next Patch	Rappelle le prochain patch
[4]	Previous Patch	Rappelle le patch précédent
[13]	MIDI PC INC	Envoie un message de changement de programme. La valeur envoyée est incrémentée d'une unité à chaque pression sur le **pad**
[14]	MICI PC DEC	Envoie un message de changement de programme. La valeur envoyée est décrémentée d'une unité à chaque pression sur le **pad**

2.6.6 Zone Mute « On/Off »

Dans ce mode les **pads** permettent de couper le son (Mute) des zones (1-16). Le **pad** est mis en sourdine dans l'état « On ».



- Appuyez un **pad** pour réactiver une zone (Mute Off).

NB :

- ✓ Vous pouvez désactiver plusieurs « zones » simultanément.
- ✓ Le numéro de **pad** correspond au numéro de « zone ».
- ✓ Ceci est la même fonction que « mute » dans l'écran « MIXER ».

2.6.7 Mettre une « zone » en « Solo » : « Zone Solo »

Dans ce mode les **pads** permettent de piloter l’état « Solo » d’une « zone » (de sorte que seule la « zone » sélectionnée soit entendu) peut être piloté par les **pads**.



- L'état « Solo » change alternativement entre « On » et « Off » à chaque pression.

NB :

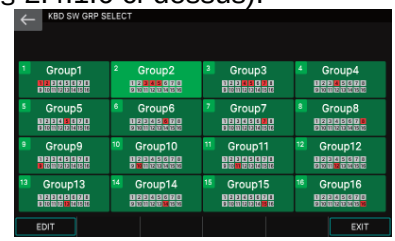
- ✓ Vous ne pouvez pas mettre plusieurs « zones » en solo
- ✓ Le numéro de **pad** correspondant au numéro de « zone ».
- ✓ Ceci est la même fonction que « solo » dans l'écran « MIXER ».

2.6.8 Sélection de « Keyboard Switch Group »

Tutoriel Roland (en anglais): https://www.youtube.com/watch?v=Cp1FuZhTeQs

Dans ce mode, les **pads** permettent de basculer entre les 16 « Keyboard Switch Groups » potentiellement assignés à une « scène ». Ainsi, sans changer de « Scène » on peut basculer instantanément entre différentes combinaisons de « Zones » de la « Scène » (en « Layers » et/ou en « Splits »).

Chacun des 16 « Kbd Sw Group » mémorise une combinaison différente de l'état On/Off des boutons « ZONE » (INT/EXT) **1-8 / 9-16** d'une « scène ». Les 16 « Kbd Sw Group » sont enregistrés dans la « scène » (§ 2.4.1.6 ci-dessus).



- Appuyez sur un **pad** pour sélectionner un « Kbd Sw Group ».
  A l'écran, l'icône de chaque « Kb Sw Group » affiche l'état de On/Off de chaque « zone ».

Configurer les 16 « Kbd Sw Groups »

- ➢ 1. Dans l'écran « KBD SW GRP SELECT », sélectionnez le « groupe » à modifier.
- ➢ 2. Sélectionnez « EDIT » **[E1]** pour allumer **BANK**, et ouvrir l'écran « KBD SW GRP EDIT ».



Dans cet exemple, nous éditons l'état de chaque « zone » pour le « Kbd Sw Group 2 ».

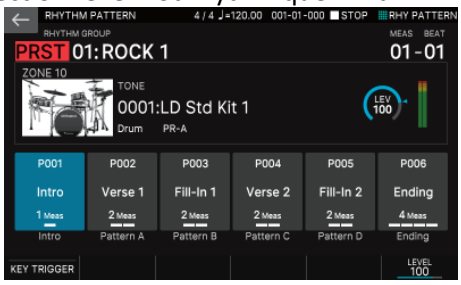
- ➢ 3. Pour activer/désactiver chaque bouton « ZONE » INT/EXT **1-8 / 9-16**, touchez une icône sur l'écran ou appuyez sur un **pad**.
- ➢ 4. Lorsque vous avez fini les réglages, sélectionnez **[E6]** « EXIT » pour revenir à l'écran « KBD SW GRP SELECT ».
- ➢ 5. Si vous souhaitez effectuer des réglages pour un autre « groupe », répétez les étapes 1-4

- Depuis n'importe quel écran (et pas seulement « KBD SW GRP EDIT » ou « KBD SW GRP SELECT »), activez le bouton **BANK** pour que les **pads** indiquent par leur état allumé/éteint le réglage de chaque « zone » du clavier selon le « Kbd Sw Group » sélectionné.
  Vous pouvez appuyer sur les **pads** pour changer leur état.
  Les numéros de **Pad** correspondent aux numéros de « zone ».

2.6.9 Reproduction de « Motifs rythmiques » : « Rhythm Pattern »

Dans ce mode les **pads** permettent de jouer des « motifs rythmiques ». L'opération est la même que lorsque vous appuyez sur les icônes <Intro> - <Ending> dans l'écran « RHYTHM PATTERN ».

Pad	Explication
[1]	Sélectionne le motif rythmique "Intro"
[2]	Sélectionne le motif rythmique "Pattern A"
[3]	Sélectionne le motif rythmique "Pattern B"
[4]	Sélectionne le motif rythmique "Pattern C"
[5]	Sélectionne le motif rythmique "Pattern D"
[6]	Sélectionne le motif rythmique "End"



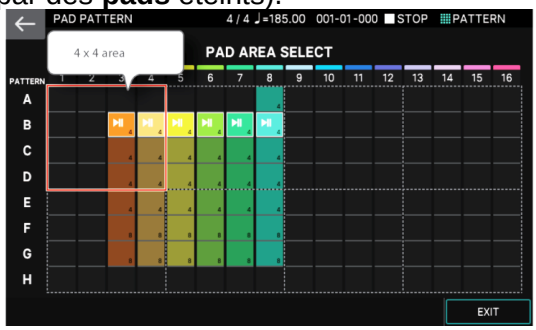
2.6.10 Utilisation du paramètre «Pad Mode » du système : « System »

Avec ce mode le réglage « Pad Mode » défini dans les paramètres « System » est activé pour toutes les « scènes » (cf. § 2.9.3.3.1 ci-dessous) (Le « Pad Mode » de chaque « scène » est alors ignoré).

2.6.11 Sélection et reproduction d'un motif : « PATTERN PLAY » (Firmware 1.50)

Les « Pad Modes » PATTERN PLAY & VARIATION PLAY permettent de déclencher les motifs de séquence avec les **pads** (plus pratique qu'avec l'écran en live).

Chaque colonne de **Pads** s'allume dans la couleur des motifs correspondant à l'écran (et les motifs vides sont reflétés par des **pads** éteints).



- Vous pouvez utiliser les **pads** pour déclencher les motifs correspondant à la zone 4x4 entourée par le cadre rouge.
  Les pads correspondant à la zone de motif enregistré sont allumés

- Vous pouvez maintenir la touche **SHIFT** et presser **PAD MODE** pour accéder à l'écran « ZONE PAD SELECT », qui permet de déplacer la zone 4x4 au moyen des boutons ▼▲◀▶

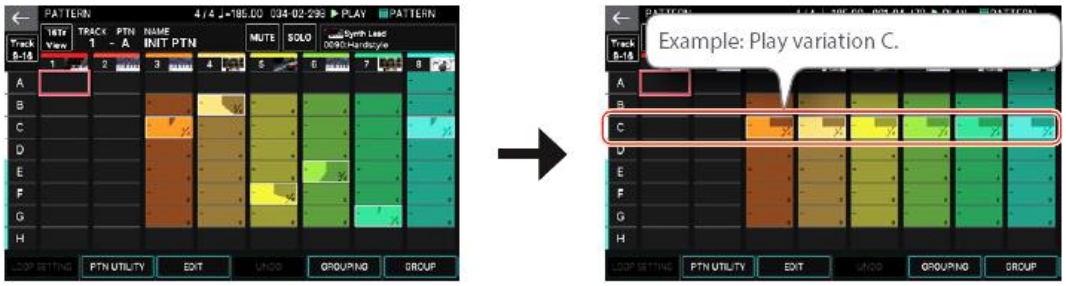
Voir le tutoriel vidéo : Exploring OS 1.50 New Pad Modes

2.6.12 Lecture de variations d'un motif : « VARIATION PLAY » (Firmware 1.50)

Les « Pad Modes » PATTERN PLAY & VARIATION PLAY permettent de déclencher les motifs de séquence avec les **pads** (plus pratique qu'avec l'écran en live).
La 1ère colonne de **Pads** s'allume en bleu pâle et la 4ème colonne en bleu foncé

- Pressez les **pads** de la 1ère et de la 4ème colonne pour déclencher la variation suivante de la mesure (8 variations par motif).

Pad	Explication	Pad	Explication
[1]	Lecture de variation A	**[4]**	Lecture de variation E
[5]	Lecture de variation B	**[8]**	Lecture de variation F
[9]	Lecture de variation C	**[12]**	Lecture de variation G
[13]	Lecture de variation D	**[16]**	Lecture de variation H



Voir le tutoriel vidéo : Exploring OS 1.50 New Pad Modes

2.6.13 Lecture de groupe de motifs du séquencer : « Group Play »

Ce mode de pads permet de lancer la lecture d'un groupe de motifs à l'aide des pads.

- ✓ Le groupe est lu en utilisant le cycle « Group Length » du groupe.
- ✓ Les couleurs affichées à gauche des noms dans la liste des groupes correspondent aux couleurs utilisées sur les pads.
- ✓ Vous ne pouvez pas utiliser la lecture de groupe pendant la lecture normale d'un motif. Arrêtez d'abord le motif, puis appuyez sur le pad.

2.7 Séquenceur : SEQUENCER

2.7.1 STRUCTURE DU SEQUENCEUR (CF. § 1.8.1 CI-DESSUS) 202
2.7.2 LECTURE 202
2.7.3 FLUX DE PRODUCTION DE « MORCEAU » 206
2.7.4 CREATION D'UN « MOTIF » 207
2.7.5 CREATION D'UN « GROUPE » 221
2.7.6 CREATION D'UN « MORCEAU » 224

2.7.1 Structure du séquenceur (Cf. § 1.8.1 ci-dessus)

Cf. § 1.8.1 ci-dessus

2.7.2 Lecture

2.7.2.1 Lecture d'un « Motif » 202
2.7.2.2 Lecture d'un « Groupe » (Cf. § 1.8.2.2 ci-dessus) 205
2.7.2.1 Lecture d'un « Morceau » (Cf. § 1.8.2.3 ci-dessus) 205

2.7.2.1 Lecture d'un « Motif »

2.7.2.1.1 Opérations de base (Cf. § 1.8.2.1 ci-dessus) 202
2.7.2.1.2 Définition des paramètres de boucle : « LOOP » 202
2.7.2.1.3 Réglage du tempo 203
2.7.2.1.4 Couper une piste : « MUTE » 204
2.7.2.1.5 Mettre une piste en « Solo » : « SOLO » 205

2.7.2.1.1 Opérations de base (Cf. § 1.8.2.1 ci-dessus)

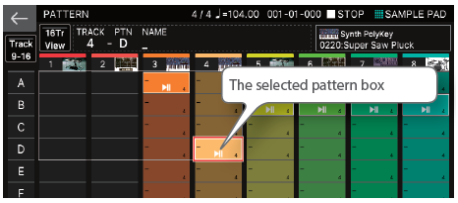
Cf. paragraphe 1.8.2.1 ci-dessus

2.7.2.1.2 Définition des paramètres de boucle : « LOOP »

Pour chaque « motif », vous pouvez définir des paramètres détaillés pour spécifier si et comment il doit être mis en boucle.

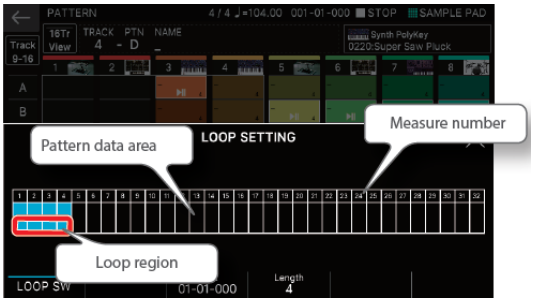
NB : Les réglages de paramètres de boucle de chaque « motif » sont enregistrés dans la « scène ».

- 1. Dans l'écran « PATTERN », sélectionnez la « case de motif » dont les réglages son à modifier avec les boutons de curseur ◄/►/▼/▲



La boîte de « motif » sélectionnée a une bordure rouge.

- Pour sélectionner un « motif », vous pouvez aussi toucher longuement la boite de « motif » pour mettre en mode d'attente de lecture le « motif » sélectionné
- 2. Sélectionnez **(E1)** « LOOP SETTING » pour ouvrir l'écran « LOOP SETTING »



Dans la zone de données du « motif », la région bleue correspond à la région de la boucle. Dans la « zone de données de « motif » », la présence ou l'absence de données de note est indiquée par un simple affichage Piano-roll.

➢ 3. Modifiez les paramètres de la boucle.

Paramètre	Value	Explication
LOOP SW [E1]	Off-On	Active / désactive la mise en boucle. Un « motif » pour lequel “OFF” est sélectionné ne sera joué qu'une fois pendant la lecture, puis s'arrêtera automatiquement (lecture en une fois)
START [E3]	01-01-000–64-01-000	Spécifie le point de départ de la lecture. Vous pouvez définir cette valeur en unités de temps. La région de la boucle commence au point spécifié par Démarrer et s'étend pour la longueur spécifiée par Longueur
LENGTH [E4]	1–64	Spécifie la longueur de la boucle. Vous pouvez spécifier une valeur plus longue que la longueur du « motif » d'origine. La partie ajoutée sera vierge
Timing Change [E6]	SYSTEM	Le réglage système de synchronisation de changement de “motif” est utilisé Cf § 2.9.3.3.17 ci-dessous
	MEASURE	Le “motif” change au début de la mesure suivante.
	PTN END	Le “motif” change à la fin de motif (la dernière mesure de la configuration comprenant la région de boucle).

➢ 4. Une fois les modifications terminées, appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à la page « PATTERN ».

2.7.2.1.3 Réglage du tempo

NOTE

✓ Le tempo que vous spécifiez ici est similaire au tempo de l'arpège (§ 2.3.1.2 ci-dessus) et au tempo du « motif rythmique » (§ 2.3.3.4 ci-dessus).
✓ Le tempo modifié s'applique également à la lecture du « groupe » et du « morceau ».
✓ Le réglage du tempo est enregistré dans la « scène ».

➢ 1. Appuyez sur le bouton **TEMPO** pour afficher l'écran « TEMPO »

Menu	Explication
(E5) « CLICK »	Si cette fonction est activée, un clic est émis au tempo
(E6) « CLOSE »	Ferme l'écran



➢ 2. Utilisez la molette **VALUE** ou les touches **INC** / **DEC** pour régler le tempo

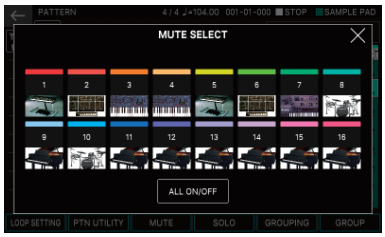
- En maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé, vous pouvez éditez les deux chiffres après le point décimal.
- Vous pouvez régler le tempo en appuyant sur la touche **TEMPO** au moins 3 fois à l'intervalle souhaité («tap tempo»). (Intervalles du quart du tempo souhaité).

2.7.2.1.4 Couper une piste : « MUTE »

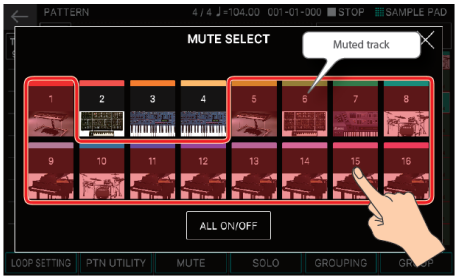
Pour chaque piste, vous pouvez mettre en sourdine la reproduction du « motif ». Vous pouvez également couper le son pendant la lecture.

Le statut « mute » de chaque piste est enregistré dans la « scène ».

➢ 1. Dans l'écran « PATTERN », sélectionnez (**E3** « MUTE » pour ouvrir l'écran « MUTE SELECT »



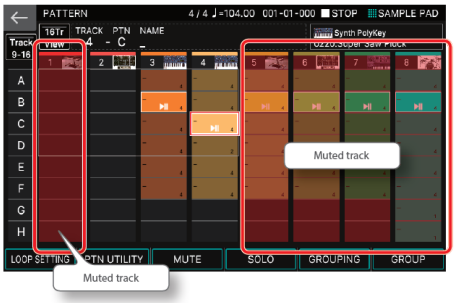
➢ 2. Touchez la piste à couper.
L'icône de la piste que vous touchez change de couleur et la lecture de la piste est mise en sourdine.



- En touchant « ALL ON / OFF » à l'écran, vous pouvez activer / désactiver le son de toutes les pistes en une seule opération.

➢ 3. Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à la page PATTERN.

Même dans l'écran « PATTERN », les pistes en sourdine peuvent être clairement distinguées à cause de leur couleur changée. Même si vous basculez une piste muette entre les variations A à H, l'état muet de la piste est conservé.

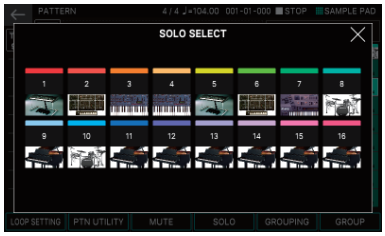


2.7.2.1.5 Mettre une piste en « Solo » : « SOLO »

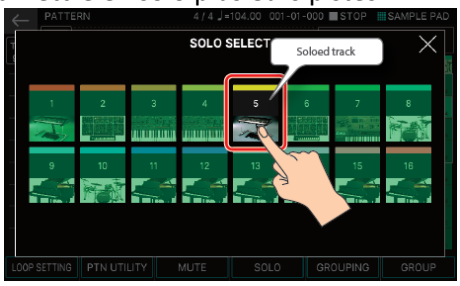
Vous pouvez mettre en solo la lecture de la piste sélectionnée. Vous pouvez également jouer en solo pendant la lecture. Une seule piste peut être mise en Solo à la fois (par définition).

Le statut solo de chaque piste est enregistré dans la « scène ».

- 1. Dans l'écran « PATTERN », sélectionnez **(E4)** « SOLO » pour ouvrir l'écran « SOLO SELECT ».

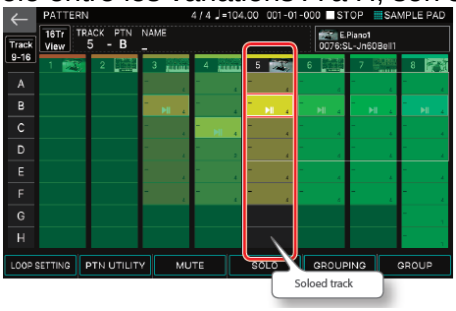


- 2. Touchez la piste que vous souhaitez mettre en solo.
  Les icônes de toutes les pistes autres que celle touchée changent de couleur et la piste est lue en solo.
  Vous pouvez également mettre en solo plusieurs pistes.



- Si vous touchez à nouveau l'icône d'une piste mise en solo, le mode solo est désactivé.
- 3. Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à la page « PATTERN ».

Même dans l'écran « Pattern », les pistes qui ne sont pas lues peuvent être clairement distinguées grâce à leur changement de couleur, comme quand elles sont coupées. Même si vous basculez une piste en solo entre les variations A à H, son statut Solo est conservé.



REMARQUE
Les états "solo" et "mute" qui peuvent être spécifiées dans l'écran « PATTERN » se réfèrent à "Soloing or Muting a track". Sachez que ce sont des fonctions indépendantes de celles du même nom dans l'écran « MIXER ». Les « zones » désactivées dans l'écran « MIXER » ne sonnent pas, même si vous jouez au clavier, mais la mise en sourdine d'une « zone » dans l'écran « PATTERN » n'affecte pas la façon dont elle peut être jouée par le clavier.

2.7.2.2 Lecture d'un « Groupe » (Cf. § 1.8.2.2 ci-dessus)

Cf. § 1.8.2.2 ci-dessus

2.7.2.1 Lecture d'un « Morceau » (Cf. § 1.8.2.3 ci-dessus)

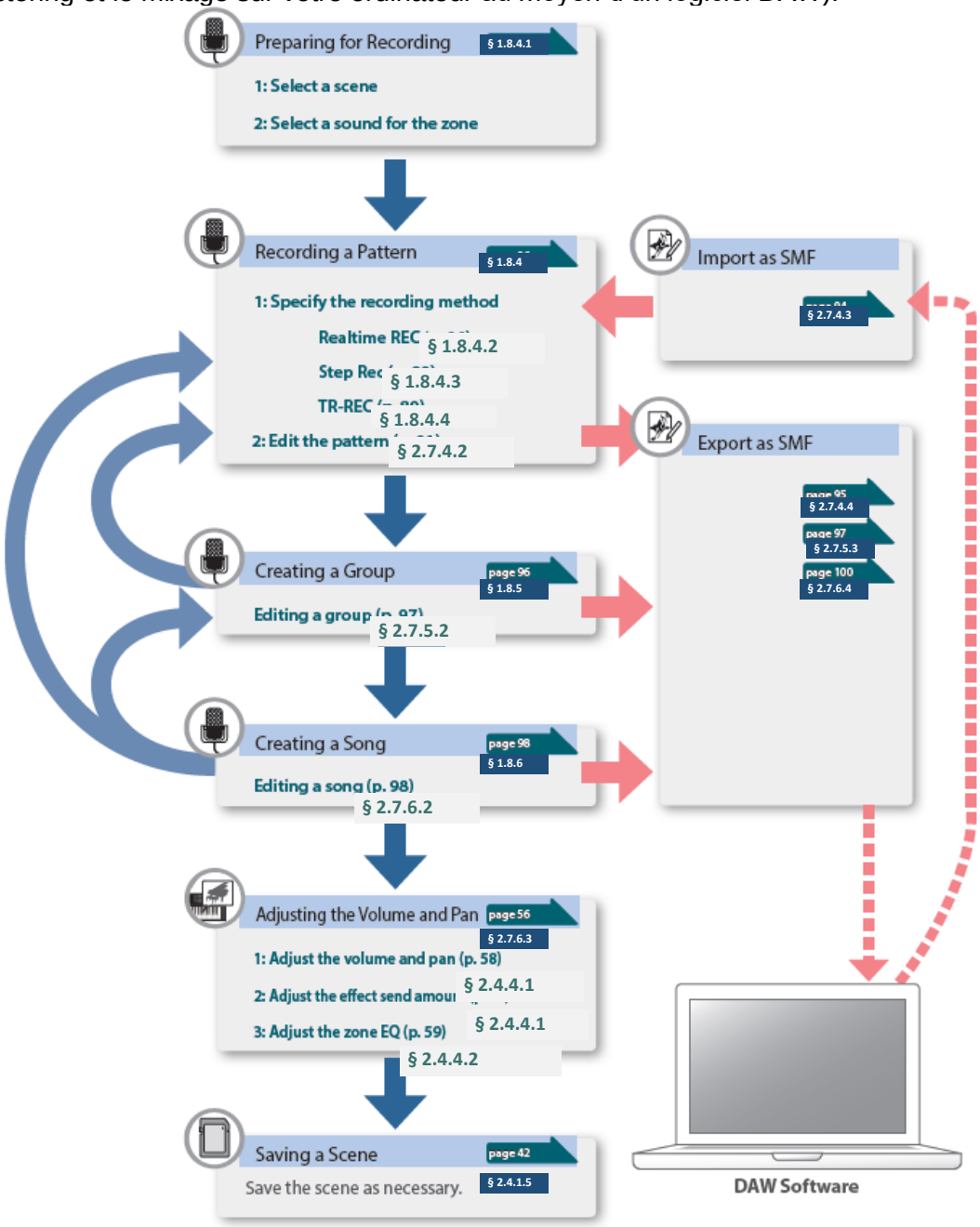
Cf. § 1.8.2.3 ci-dessus

2.7.3 Flux de production de « morceau »

Pour créer un « morceau », commencez par créer des « motifs » qui sont la plus petite unité structurelle du « morceau », puis combinez plusieurs « motifs » pour créer des « groupes », puis placez plusieurs « groupes » dans l'ordre souhaité pour terminer un « morceau ».

- ✓ Ce flux permet d'atteindre simplement un résultat complexe.
- ✓ Etant donné que vous pouvez facilement passer d'une étape à l'autre, cette méthode flexible s'adapte aux idées créatives sans nécessiter d'opérations complexes.

Vous pouvez enregistrer et accumuler autant de « motifs » que vous le souhaitez, comme si vous étiez en train de noter sur un bloc-notes, c'est donc un moyen facile de donner forme à vos idées.
Comme vous pouvez exporter votre travail sous forme de données SMF à partir de n'importe quelle étape de ce processus, il est facile de basculer d'un environnement de production à un autre (Par exemple, en créant la base de votre « morceau » sur le FANTOM, puis en effectuant le mastering et le mixage sur votre ordinateur au moyen d'un logiciel DAW).



2.7.4 Création d'un « Motif »

2.7.4.1 Enregistrer un « motif » (Cf. § 1.8.4 ci-dessus) 207
2.7.4.2 Editer un « motif » 207
2.7.4.3 Importer un fichier SMF en tant que « motif » : « IMPORT » 219
2.7.4.4 Exporter un « motif » au format SMF : « EXPORT » 220
2.7.4.5 Sauvegarder un « motif » 221

2.7.4.1 Enregistrer un « motif » (Cf. § 1.8.4 ci-dessus)

Voir paragraphe 1.8.4 ci-dessus

2.7.4.2 Editer un « motif »

2.7.4.2.1 Fonctions utilitaires : « Pattern Utility » 207
2.7.4.2.2 Application de diverses modifications : « MODIFY » 209
2.7.4.2.3 Editer le « motif » dans le « Piano Roll » (firmware 1.1) 213
2.7.4.2.4 Editer le « Motif » dans le Microscope (Firmware 2.0 218

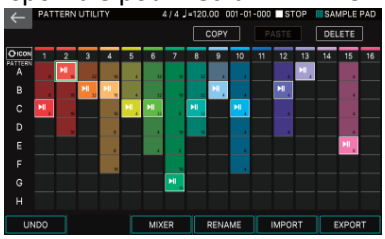
2.7.4.2.1 Fonctions utilitaires : « Pattern Utility »

En utilisant les fonctions « Pattern Utility », vous pouvez copier et coller un « motif » sélectionné pour modifier la structure globale ou supprimer des « motifs » inutiles. D'autres fonctions utiles sont également fournies, telles que l'attribution d'un nom à chaque « motif » afin qu'il puisse être facilement distingué.

2.7.4.2.1.1 Opération « Pattern Utility » de base 207
2.7.4.2.1.2 Copier un « motif » : « COPY » 208
2.7.4.2.1.3 Coller le « motif » copié : « PASTE » 208
2.7.4.2.1.4 Supprimer un « motif » : « DELETE » 208
2.7.4.2.1.5 Annuler une opération d'édition : « UNDO » 209
2.7.4.2.1.6 Nommer un « motif » : « RENAME » 209

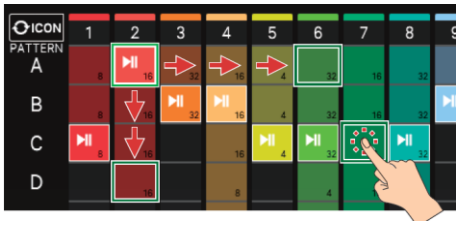
2.7.4.2.1.1 Opération « Pattern Utility » de base

➢ 1. Dans l'écran PATTERN, sélectionnez **[E2]** « PTN UTILITY » pour afficher l'écran « PTN UTILITY ».
Seule la vue 16 pistes est disponible pour l'écran « PTN UTILITY ».



➢ 2. Sélectionnez les « motifs » pour lesquels vous voulez exécuter une fonction.

- La zone de « motif » sélectionnée est entourée d'une bordure verte. Vous pouvez sélectionner un « motif » en utilisant les boutons de curseur ◄/►/▼/▲ ou en touchant directement une zone de « motif ».



- 3. A l'aide de l'icône en haut à droite de l'écran ou des boutons contextuels **[E1]-[E6]**, sélectionnez l'opération à exécuter.
- 4. Modifiez les paramètres de l'élément de menu que vous avez sélectionné.

Menu	Explication
<COPY>	Copie un « motif »
<PASTE>	Colle un « motif » copié à un emplacement différent
<DELETE>	Supprime un « motif »
<MODIFY>	Applique diverses modifications à un « motif »
[E1] « UNDO / REDO »	Annule une opération d'édition
[E3] « MIXER »	Permet d'accéder à l'écran de mixage
[E4] « RENAME »	Modifie le nom de chaque « motif »
[E5] « IMPORT »	Convertit un fichier SMF à partir d'un lecteur flash USB et [E6] « EXPORT » Convertit un « motif » en fichier SMF et l'écrit sur un lecteur flash USB
[E6] « EXPORT »	Convertit un fichier SMF à partir d'un lecteur flash USB et convertit un « motif » en fichier SMF et l'écrit sur un lecteur flash USB

- 5. Appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à la page « PATTERN ».

NB : Le contenu que vous modifiez à l'aide des fonctions « Pattern Utility » est enregistré dans la « scène ».

2.7.4.2.1.2 Copier un « motif » : « COPY »

- 1. Dans l'écran « PTN UTILITY », sélectionnez le « motif » à copier, puis touchez <COPY> dans le coin supérieur droit de l'écran pour copier le contenu du « motif »

2.7.4.2.1.3 Coller le « motif » copié : « PASTE »

- 1. Dans l'écran « PTN UTILITY », sélectionnez la zone de « motif » dans laquelle vous souhaitez copier, puis touchez <PASTE> dans le coin supérieur droit de l'écran pour coller le contenu du « motif » copié.
  Vous pouvez coller dans une piste différente de celle de la piste d'origine ou dans un emplacement contenant déjà un « motif ». Si l'emplacement contient déjà un « motif », le « motif » d'origine est écrasé.

NB : Vous ne pouvez pas exécuter ceci si l'icône <PASTE> est grisée.

2.7.4.2.1.4 Supprimer un « motif » : « DELETE »

Voici comment supprimer le « motif » sélectionné.

- 1. Dans l'écran « PTN UTILITY », sélectionnez le « motif » que vous souhaitez supprimer, puis touchez <DELETE> en haut à droite de l'écran pour afficher le menu « DELETE ».

Menu	Explication
DELETE	Supprime uniquement le « motif » actuellement sélectionné
DELETE ALL	Supprime les « motifs » de toutes les pistes de la "scène" (non annulable)

- 2. Touchez la fonction que vous souhaitez exécuter pour afficher un message de confirmation
- 3. Sélectionnez **[E5]** « OK » pour exécuter la suppression

Si vous décidez d'annuler, choisissez **[E6]** « CANCEL ».

2.7.4.2.1.5 Annuler une opération d'édition : « UNDO »

- 1. Dans l'écran « PTN UTILITY », sélectionnez **[E1]** « UNDO » pour annuler la dernière édition
- 2. Si vous souhaitez annuler l'opération d'annulation et revenir à l'état d'origine, appuyez à nouveau sur **[E1]** « REDO ».
  NB : Cela ne peut pas être exécuté si le texte **[E1]** « UNDO » est grisé.

Undo n'est pas disponible pour l'opération « DELETE ALL ».

2.7.4.2.1.6 Nommer un « motif » : « RENAME »

- 1. Dans l'écran « PTN UTILITY », sélectionnez le « motif » que vous souhaitez renommer, puis sélectionnez **[E4]** « RENAME » pour afficher l'écran « RENAME »
- 2. Modifiez le nom du « motif » comme décrit dans l'explication de l'écran « RENAME » (Cf. § 1.4.2.8.5 ci-dessus).
- 3. Sélectionnez **[E6]** « OK » pour exécuter le nommage
  Si vous décidez d'annuler, choisissez **[E5]** « CANCEL ».

2.7.4.2.2 Application de diverses modifications : « MODIFY »

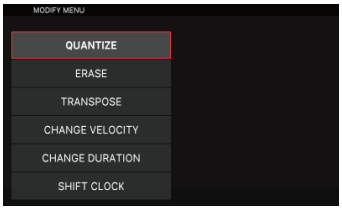
La commande « MODIFY » de « PATTERN UTILITY » vous permet de spécifier des paramètres pour diverses opérations. Vous pouvez l'utiliser pour appliquer diverses modifications, telles que l'application de la quantification à un « motif » précédemment enregistré ou la suppression de types de données spécifiques.

2.7.4.2.2.1 Opération de base pour « MODIFY » 209
2.7.4.2.2.2 Corriger le timing d'un « motif » : « QUANTIZE » 210
2.7.4.2.2.3 Effacer les données de performance indésirables : « ERASE » 211
2.7.4.2.2.4 Transposition : « TRANSPOSE » 212
2.7.4.2.2.5 Changer la vélocité : « CHANGE VELOCITY » 212
2.7.4.2.2.6 Changer la durée des notes : « CHANGE DURATION » 212
2.7.4.2.2.7 Avancer ou reculer les données de performance : « SHOCK CLOCK » 213

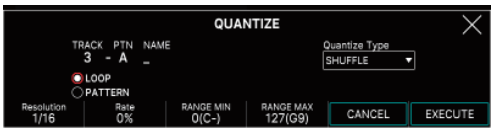
2.7.4.2.2.1 Opération de base pour « MODIFY »

- 1. Dans l'écran « PTN UTILITY », sélectionnez le « motif » à modifier, puis touchez <MODIFY> dans le coin supérieur droit de l'écran pour afficher le « MENU EDIT »

Menu	Explication
QUANTIZE	quantifie un « motif » déjà enregistré
ERASE	quantifie un « motif » déjà enregistré
TRANSPOSE	transpose les notes dans une plage de ± 24 demi-tons
CHANGE VELOCITY	modifie la dynamique du clavier (vélocité) dans la région spécifiée
CHANGE DURATION	modifie la durée de note pour produire au choix un Stacato, ou un Tenuto
SHIFT CLOCK	déplace la synchronisation des données de performance en avant/arrière



- 2. Touchez la fonction que vous souhaitez exécuter pour ouvrir un écran de réglage pour cette fonction.



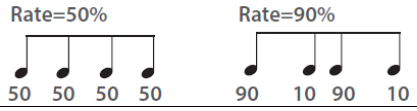
- 3. Sélectionnez les paramètres nécessaires et modifiez leurs valeurs.
- 4. Sélectionnez **[E6]** « EXECUTE » pour ouvrir un message de confirmation.
  Si vous décidez d'annuler, choisissez **[E5]** « CANCEL ».
- 5. Sélectionnez **[E5]** « OK » pour exécuter l'opération choisie
  Si vous décidez d'annuler, choisissez **[E6]** « CANCEL ».

2.7.4.2.2.2 Corriger le timing d'un « motif » : « QUANTIZE »

Cette fonction quantifie un « motif » déjà enregistré.

NB : La quantification corrige uniquement le moment auquel vous appuyez sur une touche (note) et le moment auquel vous relâchez une touche (note); cela ne corrige pas la synchronisation d'autres données de performance. Cela signifie que vous risquez d'obtenir des résultats inattendus si des données de performances telles que « Pitch Bend » ou « modulation » sont décalées des notes auxquelles elles étaient initialement appliquées.

Paramètre	Value	Explication
TARGET	LOOP	Les modifications s'appliquent à la région spécifiée dans « LOOP SETTING » (§ 2.7.2.1.2 ci-dessus)
	PATTERN	Les modifications s'appliquent au « motif » sélectionné
<Quantifier Type>	Spécifie comment la quantification se produira	
	GRID	La quantification de la grille est appliquée lors de l'édition. Utilisez-le lorsque vous voulez un timing précis, comme pour la batterie ou la basse 
	SHUFFLE	La quantification aléatoire est appliquée lors de l'édition. Utilisez-le lorsque vous souhaitez donner au rythme une impression de Shuffle ou de swing
Encodeur Resolution [E1]	Spécifie le temps de quantification en tant que valeur de note. ○ GRID: 1/32 (𝅘𝅥𝅯) –1/4 (𝅘𝅥) ○ SHUFFLE: 1/16 (𝅘𝅥𝅯) –1/8 (𝅘𝅥𝅮) Si vous utilisez la quantification de la grille, choisissez la valeur de note la plus courte qui se produit dans la région à quantifier. ** Si vous appliquez une quantification aléatoire aux données de performance présentant des écarts de synchronisation significatifs, vous risquez de ne pas obtenir le résultat escompté. Dans ce cas, appliquez d'abord la quantification de grille aux données de performance d'origine afin qu'elle soit alignée sur la partition, puis appliquez la quantification aléatoire pour obtenir l'effet souhaité	

Encodeur Strength [E2]	0–100%	Utilisez ce paramètre lorsque vous appliquez la quantification de grille. Il spécifie dans quelle mesure les notes seront déplacées vers les intervalles de la valeur de note spécifiée par “Grid Resolution” ○ 100%: les notes seront déplacées jusqu’à des intervalles précis du timing de la résolution de la grille. ○ En diminuant la valeur, moins de correction de synchronisation est appliquée aux notes. ○ 0%: aucune correction de synchronisation n'est appliquée
Encodeur Rate [E2]	0–100%	Utilisez ce paramètre lorsque vous appliquez une quantification aléatoire : ○ 50%: les notes sonneront à espacement égal ○ en augmentant, vous obtenez un effet de “rebond” comme avec notes en pointillés 
Encodeur RANGE MIN [E3]	0 (C-1) –127 (G9)	Spécifie la limite inférieure de la plage de notes quantifiée
Encodeur RANGE MAX [E4]		Spécifie la limite supérieure de la plage de notes qui est quantifiée

2.7.4.2.2.3 Effacer les données de performance indésirables : « ERASE »

Toutes les données de performance du type spécifié sont effacées. Puisque les données de performance effacées sont remplacées par des silences, la longueur du « motif » ne change pas.

Paramètre	Value	Explication
TARGET	LOOP	Les modifications s'appliquent à la région spécifiée dans « LOOP SETTINGS » (§ 2.7.2.1.2 ci-dessus).
	PATTERN	Les modifications s'appliquent au « motif » sélectionné
<Event>	Sélectionne les données de performance qui sont effacées	
	All	Toutes les données de performance
	Note	Messages de note
	Control Change	Messages de Control change
	Pitch Bend	Messages de Pitch Bend
	Poly Aftertouch	Messages d'aftertouch polyphonique
	Channel Aftertouch	Messages Aftertouch de canal
Encodeur RANGE MIN [E3]	0 (C-1) –127 (G9)	Spécifie la limite inférieure de la région qui est effacée
Encodeur RANGE MAX [E4]		Spécifie la limite supérieure de la région qui est efface

Si “EVENT” est réglé sur «Note», «Poly Aftertouch» ou «Control Change», vous pouvez spécifier la plage de valeurs. « Range Min » spécifie la valeur minimale de la plage et « Range Max » spécifie la valeur maximale de la plage.

NOTE

- ✓ Si vous souhaitez effacer toutes les notes ou toutes les données d'aftertouch polyphoniques, réglez Range Min sur «C1» et Range Max sur «G9». Si vous souhaitez effacer «C4», réglez les valeurs « Range Min » et « Range Max » sur «C4». Si vous souhaitez effacer de «C3» à «C4», réglez Range Min sur «C3» et Range Max sur «C4».
- ✓ Si vous souhaitez effacer tous les numéros de contrôleur, réglez « Range Min » sur “0” et « Range Max » sur “127.”

2.7.4.2.2.4 Transposition : « TRANSPOSE »

Cette fonction transpose les notes de la région spécifiée dans une plage de ± 24 demi-tons.

Paramètre	Value	Explication
TARGET	LOOP	Les modifications s'appliquent à la région spécifiée dans « LOOP SETTINGS » (§ 2.7.2.1.2 ci-dessus).
	PATTERN	Les modifications s'appliquent au « motif » sélectionné
Encodeur “BIAS” [E1]	-127–127	Spécifie la quantité de transposition en demi-tons
Encodeur RANGE MIN [E3]	0 (C-1) –127 (G9)	Spécifie la limite inférieure de la région de notes transposée
Encodeur RANGE MAX [E4]		Spécifie la limite supérieure de la région de notes transposée

2.7.4.2.2.5 Changer la vélocité : « CHANGE VELOCITY »

Cette fonction modifie la dynamique du clavier (vélocité) dans la région spécifiée.

Paramètre	Value	Explication
TARGET	LOOP	Les modifications s'appliquent à la région spécifiée dans « LOOP SETTINGS » (§ 2.7.2.1.2 ci-dessus).
	PATTERN	Les modifications s'appliquent au « motif » sélectionné
Encodeur “BIAS” [E1]	-127–127	Spécifie le montant de vélocité
Encodeur RANGE MIN [E3]	0 (C-1) –127 (G9)	Spécifie la limite inférieure de la région de notes modifiée
Encodeur RANGE MAX [E4]		Spécifie la limite supérieure de la région de notes modifiée

2.7.4.2.2.6 Changer la durée des notes : « CHANGE DURATION »

Cette fonction modifie la durée (le délai entre note à note) des notes dans la région spécifiée. Vous pouvez utiliser cette conversion pour donner à la performance une sensation plus staccato ou tenuto.

Paramètre	Value	Explication
TARGET	LOOP	Les modifications s'appliquent à la région spécifiée dans « LOOP SETTINGS » (§ 2.7.2.1.2 ci-dessus).
	PATTERN	Les modifications s'appliquent au « motif » sélectionné

Encodeur “BIAS” [E1]	-127–127	Spécifie le montant de durée
Encodeur RANGE MIN [E3]	0 (C-1) –127 (G9)	Spécifie la limite inférieure de la plage de notes modifiée
Encodeur RANGE MAX [E4]		Spécifie la limite supérieure de la plage de notes modifiée

2.7.4.2.2.7 Avancer ou reculer les données de performance : « SHOCK CLOCK »

Cette fonction déplace la synchronisation des données de performance dans la région spécifiée en avant ou en arrière par unités de ticks. En déplaçant légèrement les données de performance, vous pouvez donner à la performance une sensation de « Rushing » ou de « Dragging ».
Si la fonction « Shift Clock » entraîne le déplacement des données au-delà du début du « morceau », ces données sont déplacées vers le début de « morceau ».

Paramètre	Value	Explication
TARGET	LOOP	Les modifications s'appliquent à la région spécifiée dans « LOOP SETTINGS » (§ 2.7.2.1.2 ci-dessus).
	PATTERN	Les modifications s'appliquent au « motif » sélectionné
<Event>	Sélectionne les données de performance qui sont déplacées	
	All	Toutes les données de performance
	Note	Messages de note
	Control Change	messages de Control change
	Pitch Bend	Messages de « Pitch Bend »
	Poly Aftertouch	Messages d'aftertouch polyphonique
	Channel Aftertouch	Messages Aftertouch du canal
[E1] BIAS	-127–127	Spécifie le nombre de ticks pour lesquels les données sont Déplacés

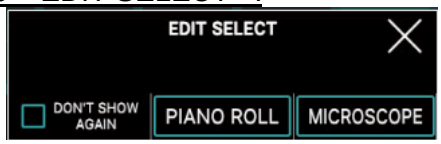
2.7.4.2.3 Editer le « motif » dans le « Piano Roll » (firmware 1.1)

Le « Piano Roll » constitue l’un des 2 environnements pour modifier des éléments individuels de données enregistrées dans un « motif » (voir également l’environnement « Microscope » au paragraphe § 2.7.4.2.4 ci-dessous).

2.7.4.2.3.1 Procécédure générale 214
2.7.4.2.3.2 Déplacement de la zone d’affichage 215
2.7.4.2.3.3 Sélection de plusieurs notes (Firmware 1.50) 215
2.7.4.2.3.4 Copie de note par Drag and Drop (Firmware 1.50) 216
2.7.4.2.3.5 Automatisation (Firmware 2.0) 216

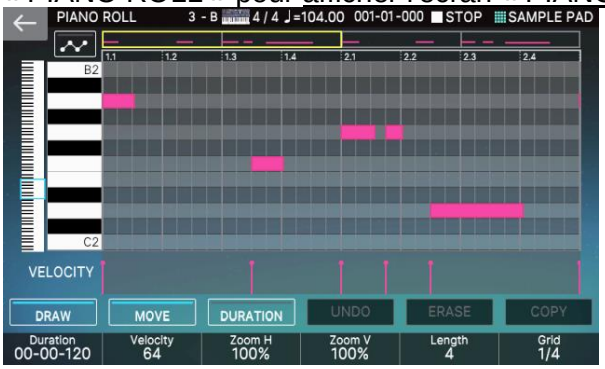
2.7.4.2.3.1 Procécédure générale

- 1. Sélectionnez le motif à modifier sur l'écran « PTN UTILITY » et appuyez sur **EDIT** pour afficher la fenêtre « EDIT SELECT ».



Si vous cochez la case « DON'T SHOW AGAIN », puis sélectionnez la méthode d'édition, cela se reflète comme un réglage de « Sequencer Edit Mode » (cf. paramètres supplémentaire ajoutés par le firmware 2.0 reproduit au paragraphe § 2.9.4.1 ci-dessous).
« Sequencer Edit Mode » est un paramètre système. Pour enregistrer les paramètres, vous devez enregistrer les paramètres système.

- 2. Sélectionnez « PIANO ROLL » pour afficher l'écran « PIANO ROLL »



- 2. Editez le « motif » par les différents moyens ci-dessous.

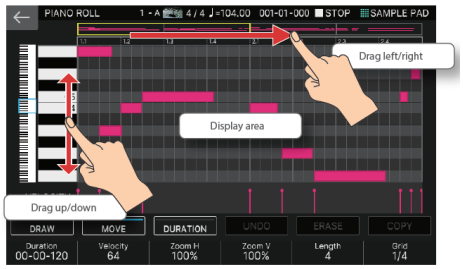
Nom	Fonctions d'écran + de bouton contextuel par pression (Firmware 1.50)
Sélection d'une note	Touchez à l'écran une des notes entrées (la note devient rouge)
<VELOCITY>	Touchez pour régler la vélocité représentée à l'écran par des barres verticales en ouvrant une fenêtre pop-up "VELOCITY" permettant d'ajuster la hauteur des barres avec le doigt 
<DRAW> ou [E1]	Touchez ou pressez pour entrer une note. En haut de l'écran, touchez l'emplacement où entrer une note.
<MOVE> ou [E2]	Touchez ou pressez pour déplacer la note sélectionnée avec les boutons ▲▼◄► Sinon, vous pouvez toucher une note à l'écran et faire simplement glisser
<DURATION> ou [E3]	Touchez ou pressez pour régler la durée (longueur) de la note sélectionnée avec les boutons ◄►. Sinon, vous pouvez toucher une note à l'écran et faire simplement glisser
<UNDO> / <REDO> ou [E4]	Touchez ou pressez pour annuler l'opération précédente.
<ERASE> ou [E5]	Touchez ou pressez pour effacer la note actuellement sélectionnée.
<COPY> ou [E6]	Touchez ou pressez pour copier les paramètres (durée et vélocité) de la note sélectionnée. Les prochaines notes sont entrées avec les paramètres ainsi copiés.
Encodeur contextuel	**Fonction par rotation d'encodeur contextuel**

Nom	Fonctions d'écran + de bouton contextuel par pression (Firmware 1.50)
Encodeur [E1] Duration	Tournez pour régler la durée des notes entrées Même si vous spécifiez la durée, l'opération <COPY> écrase le réglage de durée copié
Encodeur [E2] Velocity	Tournez pour régler la vélocité des notes qui sont entrées. Même si vous spécifiez la vélocité, l'opération <COPY> écrase le réglage de vélocité copié.
Encodeur [E3] Zoom H	Tournez pour modifier le zoom d'affichage dans le sens horizontal. NB: selon les paramètres de grille, l'élargissement du zoom peut se trouver limité par la place pour afficher les informations
Encodeur [E4] Zoom V	Tournez pour modifier le zoom d'affichage dans la direction verticale.
Encodeur [E5] Length	Tournez pour augmenter le nombre de mesures du motif. • Maintenir la touche **SHIFT** en tournant l'encodeur <LENGTH> [E6], pour augmenter la longueur lors de la copie de la dernière mesure Ceci est pratique lorsque (par exemple) vous souhaitez créer une mesure d'un motif batterie, puis étendre cette même mesure à 4 mesures. * Copie de "motif" est valide uniquement lors de l'augmentation de longueur.
Encodeur [E6] Grid	Tournez pour régler la granularité de chaque temps (beat) dans la zone d'affichage. Exemple: équivalent de "16th note": 1/4

➢ 3. Enregistrez le « motif » pour conserver les modifications
Voir le paragraphe 2.7.4.5 ci-dessous.

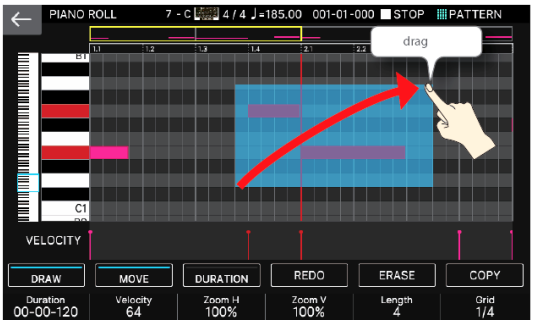
2.7.4.2.3.2 Déplacement de la zone d'affichage

- Vous pouvez déplacer la zone d'affichage en appuyant sur une touche du clavier.
- Vous pouvez déplacer la zone d'affichage en haut/bas en faisant défiler la zone du clavier (instrument) sur le côté gauche de l'écran.
- Vous pouvez déplacer la zone d'affichage dans le sens des mesures en utilisant la barre de défilement en haut de l'écran.



2.7.4.2.3.3 Sélection de plusieurs notes (Firmware 1.50)

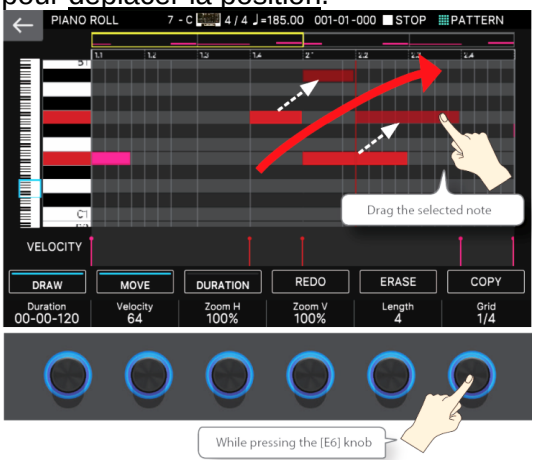
➢ 1. Toucher une note pour la sélectionner
➢ 2. Maintenez le bouton **SHIFT** et pressez une nouvelle note pour sélectionner une note supplémentaire
➢ 3. Maintenez le bouton **SHIFT** et faites glisser la grille pour sélectionner plusieurs notes dans cette zone en une seule opération.



- Maintenez le bouton **SHIFT** et touchez une note sélectionnée, pour l'effacer.

2.7.4.2.3.4 Copie de note par Drag and Drop (Firmware 1.50)

- 1. Toucher la note à copier, sélectionner. On peut également sélectionner plusieurs notes comme décrit dans « Sélection de plusieurs notes. »
- 2. Tout en appuyant sur le bouton **[E6]**, faites glisser la note sélectionnée à un autre endroit pour sélectionner la destination de copie
  La note glissée est présentée à titre semi-transparent
- Au lieu de glisser la note, vous pouvez aussi maintenir le bouton **[E6]** et utiliser les boutons ▲▼◄► pour déplacer la position.



- 3. Relâchez le doigt pour exécuter la copie sur la destination atteinte

2.7.4.2.3.5 Automatisation (Firmware 2.0)

On peut entrer des données de performance telles que des changements de contrôle ou des pitch bends.

- 1. Toucher  (Automation) pour afficher la vue d'automatisation



Curseur	Tap	Pour saisir un point unique de données de performance. Permet d'appuyez sur le point de données de performance pour afficher sa position et valeur

	Drag	Faites glisser un point vers le haut/bas pour modifier sa valeur des données de performance. Faites glisser un point vers la gauche/droite pour déplacer la donnée de performance
 Pencil	Tap	Utilisez ceci pour saisir un point unique de données de performance
	Drag	Cela vous permet de saisir des données de performances en effectuant un suivi avec votre doigt. Le traçage sur une zone qui contient déjà des données de performances écrase ces données de performances.
 Ruler	Tap	Pour saisir un point unique de donnée de performance
	Drag	Tracez avec votre doigt pour saisir le début (point de départ) et la fin (point final) de données de performance. NB : un déplacement sur une zone qui contient déjà des données de performance efface les données de performance entre les points de départ et d'arrivée.

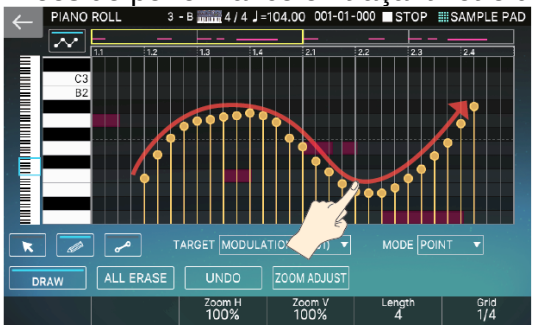
<TARGET>	Sélectionne les données de performance à saisir.	
	MODULATION (CC01)	Modulation
	VOLUME (CC07)	Volume
	PAN (CC10)	Pan
	Expression (CC11)	General 1–4
	GENERAL-1 (CC16)	
	GENERAL-2 (CC17)	
	GENERAL-3 (CC18)	
	GENERAL-4 (CC19)	
	HOLD (CC64)	Hold
	RESONANCE (CC71)	Resonance
	CUTOFF (CC74)	Cutoff
	CHANNEL AFTERTOUCH	Channel aftertouch
	PITCH BEND	Pitch bend

<MODE>	Sélectionne le mode de la fonction d'automatisation.	
	POINT	Les données de performance que vous saisissez ne changent pas lors de la lecture du motif.
	LINE	Les données de performance que vous saisissez changent légèrement lors de la lecture du motif.

<DRAW>	Active / désactive la saisie des données de performance
<ERASE>	Efface les données de performance. Lorsque le bouton **SHIFT** est enfoncé, « ERASE » passe à « ALL ERASE », ce qui efface tous les événements.
<UNDO>/ <REDO>	Annule la modification que vous venez d'effectuer et revient à l'état précédent (UNDO). Ceci est également utilisé pour refaire une opération d'annulation (REDO).
<ZOOM ADJUST>	Ajuste l'affichage du motif en l'étirant sur l'écran. * Le motif entier peut ne pas s'adapter en fonction des paramètres de longueur et de grille.
Boutons **[INC] [DEC] [UP] [DOWN]** Molette **[VALUE]**	Modifie la valeur de l'événement que vous avez sélectionné.
Boutons ◀ ▶	Modifie la position de l'événement que vous avez sélectionné.

- En maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé pendant que vous modifiez la position de l'événement, l'événement peut être déplacé vers une position en dehors de la grille

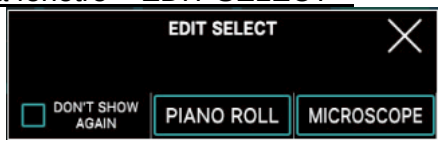
➢ 2. Utilisez TARGET pour sélectionner les données de performance à saisir
➢ 3. Toucher « DRAW » pour l'activer
➢ 4. Toucher  (Crayon)
➢ 5. Saisissez les données de performance en traçant votre doigt sur la grille.



2.7.4.2.4 Editer le « Motif » dans le Microscope *(Firmware 2.0)*

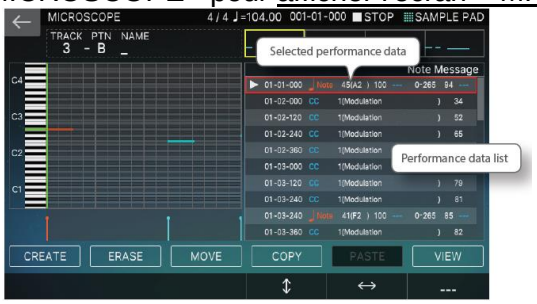
Le « Microscope » constitue l'un des 2 environnements pour modifier des éléments individuels de données enregistrées dans un « motif » (voir également l'environnement « Piano Roll » au paragraphe § 2.7.4.2.3 ci-dessus).

➢ 1. Sélectionnez le motif à modifier sur l'écran « PTN UTILITY » et appuyez sur « EDIT » pour afficher la fenêtre « EDIT SELECT »



Si vous cochez la case « DON'T SHOW AGAIN », puis sélectionnez la méthode d'édition, cela se reflète comme un réglage de « Sequencer Edit Mode » (Paramètres ajoutés par le firmware 2.0. Voir le § 2.9.4.1 ci-dessous reproduisant le PDF « FANTOM-6_7_8_v200_eng01_W »).
« Sequencer Edit Mode » est un paramètre système. Pour enregistrer les paramètres, vous devez enregistrer les paramètres système.

➢ 2. Sélectionnez <MICROSCOPE> pour afficher l'écran « MICROSCOPE »



➢ 3. Sélectionnez et exécutez la fonction souhaitée.

<CREATE>	Permet la saisie des données de performance. Sélectionnez les données de performance à saisir dans la boîte de dialogue qui s'affiche 
<ERASE>	Efface les données de performance

<MOVE>	Déplace les données de performance sélectionnées par le curseur. Spécifiez la destination dans la boîte de dialogue qui s'affiche.
<COPY>	Copie les données de performance sélectionnées par le curseur.
<PASTE>	Spécifiez la destination de la copie dans la boîte de dialogue qui s'affiche
<VIEW>	Permet de sélectionner les données de performance à afficher
Boutons **[E4], ▲▼**	Sélectionne les données de performance
Boutons **[E5], ◄►**	Sélectionne le paramètre de données de performance
Boutons **[E6], [INC] [DEC]** Molette **[VALUE]**	Règle la valeur du paramètre sélectionné
Bouton **[ENTER]**	Transmet les données de performance sélectionnées. Si cela inclut un message de note, vous entendrez le son correspondant

2.7.4.3 Importer un fichier SMF en tant que « motif » : « IMPORT »

Voici comment importer des données SMF en tant que « motif ». Les données SMF importées peuvent être traitées comme un « motif » dans l'écran « PATTERN ».

NB : Au préalable, copiez un fichier SMF de votre ordinateur dans le dossier souhaité du lecteur flash USB.

- 1. Dans l'écran « PTN UTILITY », sélectionnez **[E5]** « IMPORT » pour afficher l'écran « SMF IMPORT ».
  La destination d'importation peut être un emplacement contenant déjà un « motif ». Dans ce cas, le « motif » d'origine est écrasé.



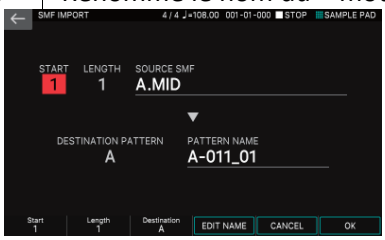
- 2. Sélectionnez le fichier SMF à importer.
  Le fichier sélectionné est en surbrillance. Vous pouvez utiliser les opérations suivantes pour sélectionner le fichier.

Opération	Explication
Toucher un nom de fichier à l'écran	Sélectionne directement le fichier que vous avez touché
Encodeur [E1] Boutons ▲/▼	Faites défiler vers le haut / bas pour sélectionner un fichier
Bouton **ENTER**	Développe le contenu d'un dossier. Appuyez à nouveau pour masquer le contenu développé
Bouton ►	Développe le contenu d'un dossier
Bouton ◄	Masque le contenu développé
Bouton **EXIT**	Retourne à l'écran précédent

- 3. Sélectionnez [E6] « IMPORT » pour afficher l'écran « SMF IMPORT ».

Menu	Explication
Encodeur START [E1]	Spécifie la mesure initiale du fichier SMF à importer
Encodeur LENGTH [E2]	Spécifie le nombre de mesures du fichier SMF à importer

Encodeur DESTINATION [E3]	Spécifie la piste de destination de l'importation
Encodeur [E4] EDIT NAME	Renomme le nom du « motif » après l'importation

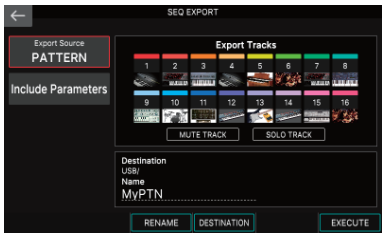


- 4. Sélectionnez **[E6]** « OK ».
  Le fichier sélectionné est en surbrillance. Vous pouvez utiliser ce qui suit opérations pour sélectionner le fichier.
  Si vous décidez d'annuler, choisissez **[E5]** « CANCEL »

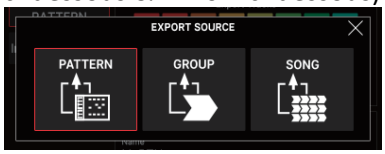
2.7.4.4 Exporter un « motif » au format SMF : « EXPORT »

Voici comment un « motif » de la scène actuellement sélectionnée peut être converti en données SMF et exporté vers un lecteur flash USB.

- 1. Dans l'écran « PTN UTILITY », sélectionnez **[E6]** « EXPORT » pour afficher l'écran « SEQ EXPORT »

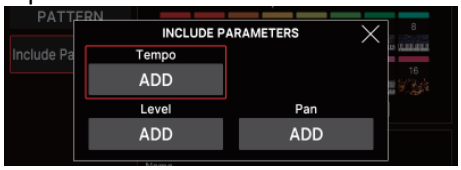


- 2. En haut à gauche de l'écran, touchez <EXPORT SOURCE> et sélectionnez « PATTERN » comme source.
  En plus d'exporter un « motif » individuel, vous pouvez également exporter par « groupe » ou par « morceau » (§ 2.7.5.3 ci-dessous & 2.7.6.4 ci-dessous).



- 3. Dans le coin supérieur gauche de l'écran, touchez <INCLUDE PARAMETER> et sélectionnez les paramètres à inclure dans les données exportées.

Menu	Explication
Tempo	Inclut les données de tempo du « motif » dans l'exportation
LEVEL	Inclut les données de niveau du « motif » dans l'exportation
Pan	Inclut les données de panoramique (position stéréo) du « motif » dans l'exportation



- 4. Après avoir sélectionné les éléments nécessaires dans « INCLUDE PARAMETER », appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à l'écran « SEQ EXPORT »
- 5. Dans le champ Exporter les pistes, sélectionnez les pistes à exporter.
  Touchez <MUTE TRACK> ou <SOLO TRACK> pour ouvrir l'écran « MUTE SELECT » ou « SOLO SELECT »

- 6. Sélectionnez les pistes de la même manière que « Couper le son d'une piste » (§ 2.7.2.1.4 ci-dessus) ou « Mettre en solo une piste » (§ 2.7.2.1.5 ci-dessus).
  Les « motifs » des pistes qui ne sont pas coupés (ou mis en solo) sont exportés. S'il existe plusieurs variantes dans la piste applicable, toutes les variantes sont exportées.
- 7. Sélectionnez les pistes nécessaires et appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à l'écran « SEQ EXPORT ».
- 8. Sélectionnez **[E3]** « RENAME » pour ouvrir l'écran « RENAME ».
- 9. Entrez un nom de fichier comme décrit dans la procédure de l'écran « RENAME » (Cf. § 1.4.2.8.5 ci-dessus).
  Lorsque vous exécutez « EXPORT », des fichiers SMF numérotés consécutivement sont créés en commençant par le nom de fichier que vous avez entré.
  Exemple: Si vous attribuez « MyPTN » comme nom de fichier, les fichiers SMF portant les noms suivants sont créés.
  MyPTN_01-A.MID SMF de la piste 1, motif A
  MyPTN_01-B.MID SMF de la piste 1, motif B
  MyPTN_02-A.MID SMF de la piste 2, motif A
  ** Si vous continuez sans attribuer de nom, le numéro de la scène est automatiquement utilisé comme nom de fichier.
- 10. Vous revenez à l'écran « SEQ EXPORT ».
- 11. L'écran « EXPORT DESTINATION » apparaît.
- 12 Le dossier sélectionné est en surbrillance. Vous pouvez utiliser ce qui suit opérations pour sélectionner le dossier.

Opération	Explication
Toucher un nom de fichier à l'écran	Sélectionne directement le dossier que vous avez touché
Encodeur [E1] Boutons ▲/▼	Faites défiler vers le haut / bas pour sélectionner un dossier
Bouton **ENTER**	Développe le contenu d'un dossier. Appuyez à nouveau pour masquer le contenu développé
Bouton ▶	Développe le contenu d'un dossier
Bouton ◀	Masque le contenu développé
Bouton **EXIT**	Retourne à l'écran précédent

- 13. Vous revenez à l'écran « SEQ EXPORT ».
- 14. Tout d'abord, un dossier du même nom que le nom de fichier que vous avez entré est créé dans le dossier spécifié par « EXPORT DESTINATION », puis un dossier nommé en fonction de la source d'exportation (« PTN », « GRP », « SNG ») est créé à l'intérieur du premier dossier, puis les fichiers SMF sont créés dans le dossier suivant.
  ** Si la destination d'exportation contient déjà des fichiers du même nom, un écran de confirmation vous demande si vous souhaitez les écraser.
- 15. Appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à l'écran « PTN UTILITY »

2.7.4.5 Sauvegarder un « motif »

Les données de « motif » crées sont enregistrées avec la « Scène courante ». Si vous souhaitez conserver un « motif » que vous créez, enregistrez le dans une « scène » (§ 2.4.1.6 ci-dessus).

2.7.5 Création d'un « Groupe »

2.7.5.1 Créer un « groupe » (Cf. § 1.8.5 ci-dessus) 222
2.7.5.2 Editer un « Groupe » 222

2.7.5.3 Exporter un « Groupe » en tant que SMF : « EXPORT » 223
2.7.5.4 Sauvegarder un « Groupe » 223

2.7.5.1 Créer un « groupe » (Cf. § 1.8.5 ci-dessus)

Cf. § 1.8.5 ci-dessus

2.7.5.2 Editer un « Groupe »

Après la création d'un « groupe », vous pouvez modifier la structure du « groupe » dans l'écran « GROUP ».

2.7.5.2.1 Opération de base dans l'écran « GROUP » 222
2.7.5.2.2 Régler les paramètres de boucle : « LENGTH » 222
2.7.5.2.3 Nommer un groupe: « RENAME » 223
2.7.5.2.4 Initialiser un « groupe » : « INITIALIZE » 223

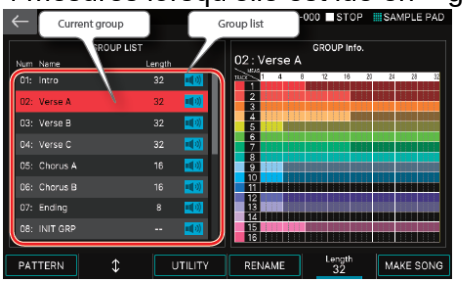
2.7.5.2.1 Opération de base dans l'écran « GROUP »

- 1. Appuyez sur le bouton **GROUP** pour ouvrir l'écran « GROUPE ».
- 2. Sélectionnez une fonction et modifiez les paramètres.

Menu	Explication
Encodeur [E1] “PATTERN”	Permet d'accéder à l'écran « PATTERN »
Bouton [E2]	Déplace le curseur dans la liste des “groupes”
Encodeur [E3] “UTILITY”	Permet d'accéder à l'écran « GROUP UTILITY »
Encodeur [E4] “RENAME”	Renomme le “groupe”
Encodeur [E5] “LENGTH”	Modifie les paramètres de boucle pour le “groupe”
Encodeur [E6] “MAKE SONG”	Permet d'accéder à l'écran “MAKE SONG”

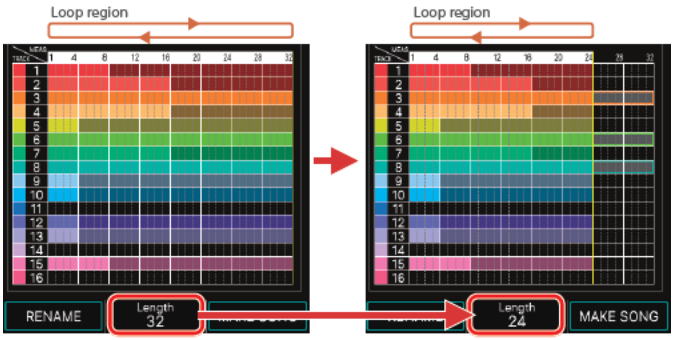
2.7.5.2.2 Régler les paramètres de boucle : « LENGTH »

La longueur de boucle de chaque « groupe » (longueur) peut être spécifiée séparément des paramètres de boucle spécifiés pour un « motif ». Par exemple, la lecture peut être bouclée en unités de 8 mesures dans l’écran « PATTERN », mais vous pouvez le diviser par deux pour la faire boucler par unités de 4 mesures lorsqu’elle est lue en « groupe ».



Le côté droit de l'écran s'appelle la zone « GROUP Info ». Cette zone indique la présence ou l'absence de données pour chaque piste du « groupe courant » et la longueur du « motif courant » pour chaque piste.

- 1. Utilisez le bouton **[E5]** « LENGTH » pour définir le paramètre « Length ». et ainsi changer la durée de la lecture du « groupe »
  La longueur est également indiquée dans les informations sur le « groupe ». La zone en dehors de la région spécifiée par « Length » est grisée et n'est pas lue.

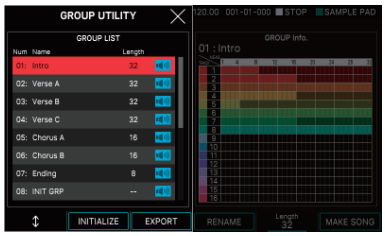


2.7.5.2.3 Nommer un « groupe »: « RENAME »

- 1. Sur l'écran « GROUP », sélectionnez le « groupe » à renommer, puis sélectionnez **[E4]** « RENAME » pour ouvrir l'écran « RENAME ».
- 2. Modifiez le nom du « groupe » comme décrit dans l'explication de l'écran « RENAME » (Cf. § 1.4.2.8.5 ci-dessus).
- 3. Sélectionnez **[E6]** « OK » pour exécuter le nommage
  Si vous décidez d'annuler, choisissez **[E5]** « CANCEL ».

2.7.5.2.4 Initialiser un « groupe » : « INITIALIZE »

- 1. Sur l'écran « GROUP », sélectionnez **[E3]** « UTILITY » pour ouvrir l'écran « GROUP UTILITY »



- 2. Utilisez le bouton **[E1]** pour sélectionner le « groupe » que vous souhaitez initialiser.
- 3. Sélectionnez **[E2]** « INITIALIZE » pour effectuer l'initialisation
- 4. Appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à l'écran « GROUP »

2.7.5.3 Exporter un « Groupe » en tant que SMF : « EXPORT »

Voici comment les « motifs » d'un « groupe » dans le « groupe » sélectionné la « scène » peut être convertie en données SMF et exportée au format USB sur un lecteur Flash.

- 1. Dans l'écran « GROUP UTILITY », sélectionnez **[E3]** « EXPORT » pour ouvrir l'écran « SEQ EXPORT ».
- 2. Définissez les paramètres dans l'écran « SEQ EXPORT » comme décrit aux étapes 2 à 14 de « Exportation d'un motif au format SMF (EXPORT) » (§ 2.7.4.4 ci-dessus). Dans ce cas, sélectionnez « GROUP » comme source.
- 3. Appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à l'écran « GROUP UTILITY ».

2.7.5.4 Sauvegarder un « Groupe »

Les données des « groupes » que vous créez sont enregistrées dans leur ensemble dans la « scène courante », ce qui permet de conserver les « groupes » que vous avez créés (§ 2.4.1.6 ci-dessus).

2.7.6 Création d'un « Morceau »

2.7.6.1 Enregistrer un « morceau » (Cf. § 1.8.6 ci-dessus) 224
2.7.6.2 Editer un « Morceau » 224
2.7.6.3 Ajuster le panoramique et la balance du volume 228
2.7.6.4 Exporter un « Morceau » en tant que SMF : « EXPORT » 228
2.7.6.5 Sauvegarder un « Morceau » 228

2.7.6.1 Enregistrer un « morceau » (Cf. § 1.8.4 ci-dessus)

Voir le paragraphe « Enregistrer un Motif » § 1.8.4 ci-dessus.

2.7.6.2 Editer un « Morceau »

Même après avoir créé un « morceau », vous pouvez éditer sa structure dans l'écran « SONG ».

2.7.6.2.1 Opérations de base dans l'écran « SONG » 224
2.7.6.2.2 Ignorer un « groupe » spécifique : « SKIP » 224
2.7.6.2.1 Editer la structure du morceau : « SONG EDIT » 225

2.7.6.2.1 Opérations de base dans l'écran « SONG »

- 1. Appuyez sur le bouton **SONG** pour ouvrir l'écran « SONG ».
- 2. Sélectionnez une fonction et modifiez les paramètres.

Menu	Explication
Encodeur [E1] "MAKE SONG"	Permet d'accéder à l'écran « MAKE SONG »
Encodeur [E2] "EDIT"	Permet d'accéder à l'écran « SONG EDIT »
Encodeur [E3] "DELETE"	Supprime un « groupe »
Bouton [E4] "SKIP"	Spécifie si un « groupe » spécifique est ignoré lors de la lecture du « morceau »
Encodeur [E5] "MEAS"	Affiche la chronologie en termes de mesures
Encodeur [E6] "EXPORT"	Permet d'accéder à l'écran « SEQ EXPORT »

2.7.6.2.2 Ignorer un « groupe » spécifique : « SKIP »

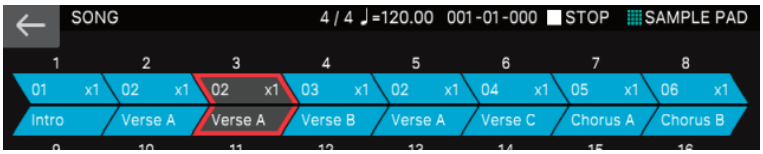
Dans l'écran « SONG », les « groupes » disposés à l'écran sont lus de manière consécutive, mais vous pouvez faire en sorte d'ignorer un « groupe » spécifique. C'est également possible en cours de lecture du « morceau », ce qui représente un moyen de faire évoluer en live la structure du « morceau ».

- 1. Appuyez sur le bouton **SONG** pour ouvrir l'écran « SONG ».
- 2. Sélectionnez **[E4]** « SKIP »
  Le « groupe » contenant des données à sauter s'affiche dans un cadre rouge.



- 3. Utilisez les boutons de curseur ◄/►/▼/▲ pour déplacer le cadre rouge sur le « groupe » à sauter.
  Vous ne pouvez pas déplacer le cadre dans une zone qui ne contient pas de données.

➢ 4. Appuyez sur le bouton **ENTER**.
La zone de « groupe » sélectionnée par le cadre rouge est grisée. La zone de « groupe » grisée est ignorée lors de la lecture du « morceau ».



➢ 5. Pour effacer la fonction « Skip », placez-vous dans le cadre rouge et appuyez à nouveau sur le bouton **ENTER**.
- Vous pouvez également toucher directement un « groupe » à l'écran pour le griser.

➢ 6. Pour revenir à l'état normal, répétez les étapes 2 à 4.

NB : Le réglage « SKIP » est enregistré dans la « scène ».

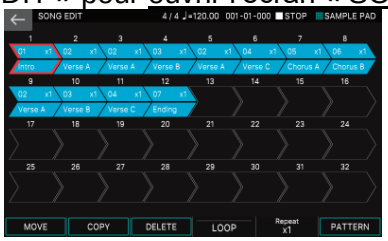
2.7.6.2.1 Editer la structure du morceau : « SONG EDIT »

Vous pouvez utiliser les fonctions d'édition de « morceau » pour changer la structure d'un « morceau » existant en copiant, déplaçant ou supprimant des « groupes » sélectionnés. Vous pouvez également utiliser diverses autres fonctions utiles, telles que la définition des paramètres de lecture en boucle pour des « groupes » spécifiques ou pour le « morceau » entier.

2.7.6.2.1.1 Opération de base d'édition de « morceau » 225
2.7.6.2.1.2 Déplacer un groupe : « MOVE » 226
2.7.6.2.1.3 Copier un « groupe » : « COPY » 226
2.7.6.2.1.4 Suppression d'un « groupe » : « DELETE » 227
2.7.6.2.1.5 Faire des réglages de boucle pour tout le « morceau » : « LOOP » 227
2.7.6.2.1.6 Faire des réglages de boucle pour un « groupe » individuel : « REPEAT » 227

2.7.6.2.1.1 Opération de base d'édition de « morceau »

➢ 1. Appuyez sur le bouton **SONG** pour ouvrir l'écran « SONG ».
➢ 2. Sélectionnez **[E2]** « EDIT » pour ouvrir l'écran « SONG EDIT ».



➢ 3. Sélectionnez le « motif » auquel vous souhaitez appliquer une opération.
La zone de « groupe » sélectionnée est entourée d'un cadre rouge.
Vous pouvez sélectionner un « groupe » en utilisant les boutons de curseur ◄/►/▼/▲ ou en touchant directement le « groupe ».
➢ 4. Utilisez les **boutons contextuels [E1] - [E6]** pour sélectionner l'opération à exécuter
➢ 5. Modifiez les paramètres de l'élément de menu que vous avez sélectionné.

Menu	Explication
Encodeur [E1] "MOVE"	Déplace un « groupe »
Encodeur [E2] "COPY"	Copie un « groupe » et le colle à un autre emplacement
Encodeur [E3] "DELETE"	Supprime un « groupe »
Encodeur [E4] "LOOP"	Définit les paramètres de lecture en boucle pour l'intégralité du « morceau »

Menu	Explication
Encodeur [E5] “Repeat”	Définit les réglages de lecture en boucle pour un « groupe » individuel
[E6] “PATTERN”	Permet d'accéder à l'écran « PATTERN »

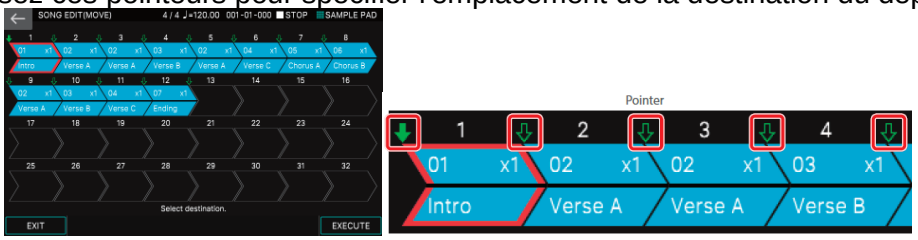
➢ 6. Appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à la page « SONG ».

Les modifications que vous apportez dans l’édition de « morceau » sont enregistrées dans la « scène ».

2.7.6.2.1.2 Déplacer un « groupe » : « MOVE »

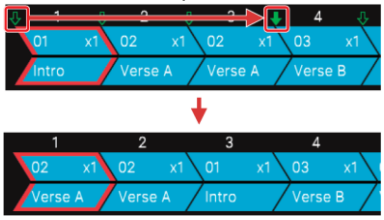
➢ 1. Dans l'écran « SONG EDIT », sélectionnez le « groupe » source, puis sélectionnez **[E1]** « MOVE » pour ouvrir l’écran « SONG EDIT (MOVE) ».
Un pointeur vert apparaît au-dessus de l'icône de chaque « groupe ».

- Utilisez ces pointeurs pour spécifier l'emplacement de la destination du déplacement.



➢ 2. Touchez le pointeur qui correspond à la destination souhaitée.
Le pointeur change d’apparence pour indiquer que la destination a été spécifiée.

Par exemple, si vous souhaitez que le groupe «Intro» situé à la première position se déplace entre les 3ème et 4ème positions, spécifiez le pointeur comme indiqué ci-contre.



➢ 3. Sélectionnez **[E6]** « EXECUTE » pour déplacer le « groupe » sélectionné et revenir à l’écran « SONG EDIT ».
Si vous décidez d'annuler, choisissez **[E1]** « EXIT ».

2.7.6.2.1.3 Copier un « groupe » : « COPY »

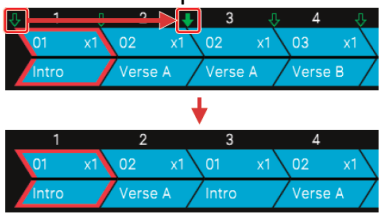
Voici comment copier le « groupe » sélectionné et l’insérer à un autre endroit. Le « groupe » source de la copie reste à son emplacement d'origine.

➢ 1. Dans l'écran « SONG EDIT », sélectionnez le « groupe » source, puis sélectionnez **[E2]** « COPY » pour ouvrir l’écran « SONG EDIT (COPY) »
Un pointeur vert apparaît au-dessus de l'icône de chaque « zone de groupe ».

- Utilisez ces pointeurs pour spécifier l'emplacement de destination de la copie.

➢ 2. Appuyez sur le pointeur correspondant à l'emplacement de destination de la copie souhaité.
Le pointeur change d’apparence pour indiquer que la destination a été spécifiée.

Par exemple, si vous souhaitez que le groupe “Intro” situé en 1ère position soit inséré entre les 2ème et 3ème positions, spécifiez le pointeur comme indiqué ci-contre



➢ 3. Sélectionnez **[E6]** « EXECUTE » pour copier le « groupe » sélectionné et revenir à l'écran « SONG EDIT ».
Si vous décidez d'annuler, choisissez **[E1]** « EXIT ».

2.7.6.2.1.4 Suppression d'un « groupe » : « DELETE »

➢ 1. Dans l'écran « SONG EDIT », sélectionnez le « groupe » à supprimer, puis sélectionnez **[E3]** « DELETE » pour supprimer le « groupe » sélectionné.

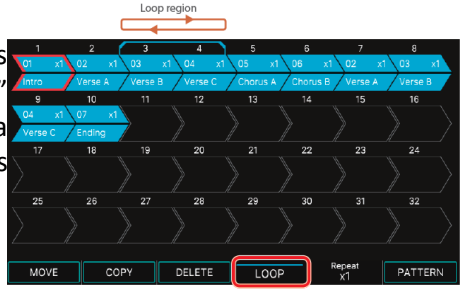
2.7.6.2.1.5 Faire des réglages de boucle pour tout le « morceau » : « LOOP »

Voici comment spécifier une région de boucle pour le « morceau » entier. Lorsque la lecture du « morceau » entre dans la région de la boucle, la région spécifiée continue de jouer en boucle tant que la boucle est activée (ou jusqu'à ce que vous arrêtiez le « morceau »).
Vous pouvez librement modifier la région de la boucle ou activer / désactiver la boucle pendant la lecture du « morceau ».

➢ 1. Dans l'écran « SONG EDIT », sélectionnez le « groupe » source, puis sélectionnez **[E4]** « LOOP » pour ouvrir l'écran « SONG EDIT (LOOP) ».
➢ 2. Définissez les paramètres nécessaires.

Menu	Valeur	Explication
Encodeur [E1] "EXIT"	-	Permet d'accéder à l'écran « SONG EDIT »
Encodeur "START" [E3]	1–32	Spécifie le « groupe » qui sera le début de la région de la boucle
Encodeur "END" [E4]	1–32	Spécifie le « groupe » qui constituera la fin de la région de la boucle
Encodeur [E6] "LOOP SW"	OFF, ON	Active / désactive la lecture en boucle

Par exemple, avec les paramètres indiqués dans l'illustration ci-contre, les groupes "Intro" à "Verse A" sont lus, puis la lecture entre dans la région de la boucle et continue la lecture en boucle sur les groupes "Verse B" à "Verse C" tant que la boucle est active.



2.7.6.2.1.6 Faire des réglages de boucle pour un « groupe » individuel : « REPEAT »

Indépendamment des paramètres de boucle pour le « morceau » entier, vous pouvez définir des paramètres individuels de « groupe » pour le nombre de répétitions (Repeat) pendant la lecture du « morceau ».

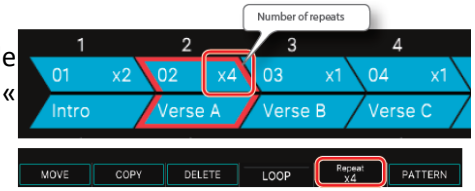
Par exemple, dans un « morceau » qui a l'ordre de lecture « A→B→C→D », vous pouvez laisser la structure du « morceau » inchangée tout en ne jouant que 2 fois le 3ème groupe "C", de sorte que la reproduction se déroule comme suit : A→B→C→C→D.

Les réglages de répétition pour des « groupes » individuels peuvent être librement modifiés pendant la lecture du « morceau ».

➢ 1. Dans l'écran « SONG EDIT » sélectionnez le « groupe » à régler
➢ 2. Tournez l'encodeur **[E5]** pour spécifier le nombre de répétitions.

Menu	Valeur	Explication
Encodeur [E5] Repeat	x1 – x32	Spécifie le nombre de répétitions

Le nombre de répétitions spécifié est indiqué dans le coin supérieur droit de chaque icône de zone de « groupe ».



NB : Les réglages de boucle pour la totalité du « morceau » peuvent être utilisés avec les réglages de boucle pour des « groupes » individuels.

2.7.6.3 Ajuster le panoramique et la balance du volume

Lorsque vous avez fini de créer vos « motifs » et votre « morceau », ajustez la balance et le panoramique si nécessaire.

NB : Ces réglages peuvent être effectués de manière plus pratique dans l'écran « MIXER », où vous pouvez régler la balance entre les « zones » tout en modifiant les principaux paramètres (§ 2.4.4.1 ci-dessus).

2.7.6.4 Exporter un « Morceau » en tant que SMF : « EXPORT »

Voici comment les « motifs » du « morceau » de la « scène » actuellement sélectionnée peuvent être convertis au format SMF et exportés vers un lecteur flash USB.

- 1. Dans l'écran « SONG », sélectionnez **[E6]** « EXPORT » pour ouvrir l'écran « SEQ EXPORT ».
- 2. Procéder aux opérations dans l'écran « SEQ EXPORT », comme décrit aux étapes 2 à 14 de « Exportation de "motif" au format SMF (EXPORT)» (§ 2.7.4.4 ci-dessus). Dans ce cas, sélectionnez « SONG » comme source.
- 3. Appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à l'écran « SONG ».

2.7.6.5 Sauvegarder un « Morceau »

Les données de « morceau » que vous créez sont enregistrées dans la « scène courante ». Si vous voulez conserver le « morceau » que vous créez, sauvegardez la « scène » (§ 2.4.1.6 ci-dessus).

2.8 Contrôle externe par USB, MIDI ou CV/GATE OUT (Cf. § 1.9 ci-dessus)

- ✓ USB : plug-in logiciel
- ✓ MIDI : module externe
- ✓ CV/GATE OUT : synthétiseur analogique

Cf. paragraphe 1.9 ci-dessus.

2.9 Réglages

2.9.1 FONCTIONS « UTILITY » 229
2.9.2 FONCTIONS « FILE UTILITY » 237
2.9.3 REGLAGES « SYSTEME » (POUR L'ENSEMBLE DU FANTOM) 240
2.9.4 PARAMETRES AJOUTES PAR LE FIRMWARE 2.0 (A DEPLACER AU BON ENDROIT ET METTRE EN FORME) 251
2.9.5 CHANGEMENTS DES REGLAGES DE PARAMETRES APPORTES PAR LE FIRMWARE 2.0 (A DEPLACER AU BON ENDROIT ET METTRE EN FORME) 252
2.9.6 CHANGEMENTS DES CATEGORIES OU SONT AFFICHEES LES REGLAGES APPORTES PAR LE FIRMWARE 2.0 (A DEPLACER AU BON ENDROIT ET METTRE EN FORME) 252
2.9.7 DESTINATIONS SUPPLEMENTAIRES POUR « MASTER OUTPUT » APPORTES PAR LE FIRMWARE 2.0 (A DEPLACER AU BON ENDROIT ET METTRE EN FORME) 252

2.9.1 Fonctions « UTILITY »

- 1. Appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir l'écran « MENU »
- 2. Toucher <UTILITY> pour ouvrir l'écran « UTILITY ».



- 3. Sur l'écran, touchez l'élément de menu souhaité.
- 4. Modifiez les paramètres comme indiqué dans les paragraphes ci-après

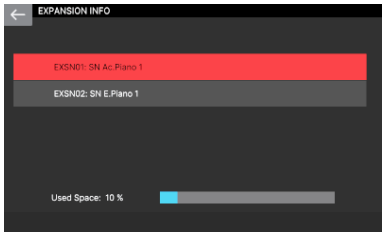
Menu	Explication
EXPANSION INFO	Affiche la liste des Expansions « EXZ » et « EXSN » actuellement installées, y compris le nom de la banque en clair, et pas seulement son numéro (Firmware 1.10)
IMPORT	Importation depuis clé USB : ○ de Tone/Drum « SVZ » ou « SDZ » par « IMPORT TONE » ou « IMPORT DRUM » (Firmware 1.50) ou « IMPORT SAMPLE » (Firmware 2.1) ○ de « Scènes » sauvegardées dans un fichier « FANTOM.SVD » par « IMPORT SCENE » (Firmware 1.60)
EXPORT	Exportation sur clé USB : ○ de Tone/Drum dans un fichier « SVZ » (Firmware 1.50) (pas d'export posible au format SDZ réservé à Roland) ○ de « Scènes » dans un fichier « FANTOM.SVD » (Firmware 1.60)
BACKUP	Sauvegarde les données utilisateur et les données du système sur une clé flash USB.
RESTORE	Restaure dans le Fantom les données sauvegardées.
USB MEMORY FORMAT	Initialise un lecteur flash USB.
FACTORY RESET	Restaure les réglages d'usine
INTERNAL STORAGE INITIALIZE	Restaure la mémoire de stockage interne à l'état d'usine
USB MEMORY UNMOUNT	Déconnecte la clé USB (port USB MEMORY)

WALLPAPER	Réglages de luminosité et couleur du fond d'écran (firmware 2.)

2.9.1.1 Afficher la liste des Expansions installées : « EXPANSION INFO » (Firmware 1.10) 230
2.9.1.2 Importer des « Tones/Drum Kits » (SVZ ou SDZ), « Scènes » (SVD) ou « Sample » (SVZ) : « IMPORT TONES / SCENES / SAMPLE » (Firmwares 1.50, 1.60, 2.1) 230
2.9.1.3 Exporter des « Tones/Drum Kits » ZenCore (SVZ) ou des Scènes (SVD) : « EXPORT TONES / SCENES » (Firmwares 1.50 & 1.60) 232
2.9.1.4 Sauvegarde des données de l'utilisateur sur une clé USB : « BACKUP » 233
2.9.1.5 Restauration des données de sauvegarde : « RESTORE » 234
2.9.1.6 Formatage d'une clé USB : « USB MEMORY FORMAT » 235
2.9.1.7 Restauration des réglages d'usine : « FACTORY RESET » 235
2.9.1.8 Réinitialisation d'usine du stockage interne : « INTERNAL STORAGE INITIALIZE » 236
2.9.1.9 Retrait en sécurité d'un lecteur flash USB: « USB MEMORY UNMOUNT » (Firmware 1.50) 236
2.9.1.10 Luminosité et couleur du fond d'écran : « WALLPAPER » (Firmware 2.0) 237

2.9.1.1 Afficher la liste des Expansions installées : « EXPANSION INFO » (Firmware 1.10)

Affiche la liste des Expansions actuellement installées (EXZ et EXSN), y compris le nom de la banque en clair (et pas seulement son numéro), ainsi que le pourcentage de la mémoire totale utilisé par toutes les Expansions.



2.9.1.2 Importer des « Tones/Drum Kits » (SVZ ou SDZ), « Scènes » (SVD) ou « Sample » (SVZ) : « IMPORT TONES / SCENES / SAMPLE » (Firmwares 1.50, 1.60, 2.1)

Voir le paragraphe 2.11 ci-dessous pour des précisions :

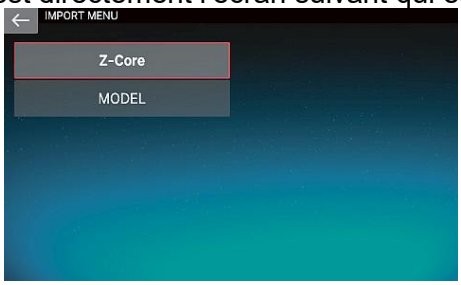
- ✓ sur les Sound Packs de Tones/Drums « SVZ » (User) ou « SDZ » (Roland payant),
- ✓ sur les « Scènes » (User) sauvegardées dans un fichier « FANTOM.SVD »
- ✓ sur les fichiers « SVZ » SAMPLE générés par le logiciel « SVZ Sample Converter)

  ATTENTION : Un fichier « SVZ » SAMPLE ne se distingue apparemment pas de n'importe quel fichier « SVZ », et pourtant il ne contient que des SAMPLES (et non des Tones ou des Scène). Cependant l'utilisateur qui l'a créé au moyen du logiciel « SVZ Sample Converter » à partir de la conversion de fichier SoundFont2 (SF2) doit se souvenir que ce fichier de données Audio s'importe par **MENU** > « UTILITY > IMPORT » et non par **SAMPLING** > « IMPORT To… » comme tous autres aux fichiers audio « .wav » ou « .mp3 ».

La procédure ci-après consiste à sélectionner un fichier sur la clef USB, puis à choisir tout ou partie des « Tones », « Drum » ou « Scènes » qu'il contient, et enfin à les charger dans les emplacements USER de son choix (vides ou déjà occupés).

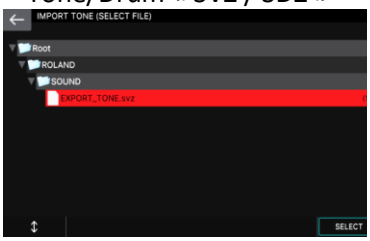
- ➢ 1. Placez les fichiers à importer dans le dossier par défaut ou de son choix :
  - ✓ Par défaut « ROLAND\SOUND » pour un fichier « SVZ » ou « SDZ »
  - ✓ Par défaut « ROLAND\SOUND\EXPORT_SCENE » pour un fichier « SVD »
- ➢ 2. Connectez la clé USB sur le port **USB MEMORY**

- 3. Pressez le bouton **MENU** > « UTILITY > IMPORT » pour afficher la page de choix de type de données
- 4. Choisissez « IMPORT TONE » / « IMPORT DRUM » (fichier SVZ ou SDZ), « IMPORT SCENE » (fichier « SVD ») ou « IMPORT SAMPLE » pour afficher l'écran suivant
- 4bis. Dans le cas de « IMPORT TONE » l'écran affiche un choix entre « Z-Core » et « MODEL », sinon c'est directement l'écran suivant qui est affiché

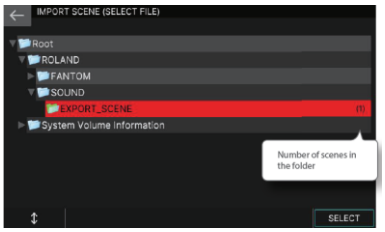


La page « SELECT FILE » qui s'affiche est appropriée au type de fichier voulu, c'est-à-dire que seuls ceux-ci s'affichent.

Tone/Drum « SVZ / SDZ »



Scènes « FANTOM.SVD »

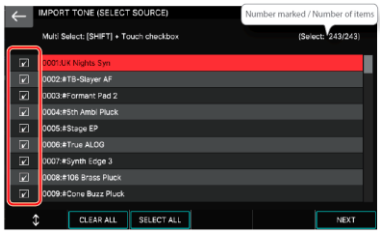


Sample « .SVZ »

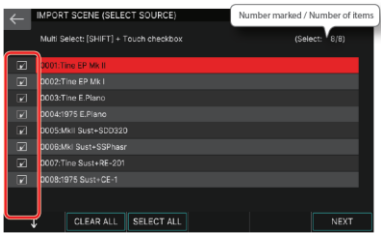


- 5. Naviguer dans l'arborescence de la clef USB et dans la liste des fichiers pour sélectionner le fichier à importer
- 6. Pressez le bouton **[E6]** « SELECT » pour ouvrir la page « SELECT SOURCE »

Tone ou Drum « SVZ / SDZ »



Scene « SVD »



Sample « .SVZ »



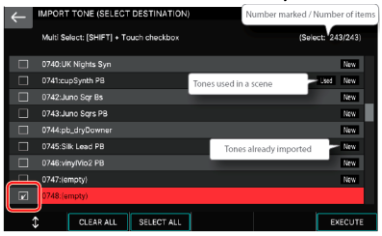
Menu	Explication
[E1]	Scrolls the cursor up or down.
[E2] CLEAR ALL	Clears all check marks.
[E3] SELECT ALL	Adds a check mark to all scenes.
[E6] NEXT	Proceeds to the next step.
Toucher une case à cocher tout en maintenant le bouton **SHIFT**	Sélectionne les cases à cocher pour plusieurs échantillons à la fois, de l'échantillon à la position du curseur à l'échantillon que vous touchez tout en maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé

- 7. Si besoin, cochez/décochez les cases pour sélectionner les éléments à importer
Sinon, passez directement à l'étape suivante, car par défaut tous les éléments sont déjà sélectionnés
On peut également utiliser les boutons **[E2]** « CLEAR ALL » / **[E3]** « SELECT ALL »

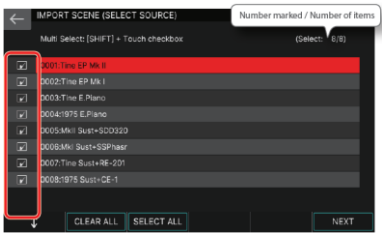
- Pressez **SHIFT** + une case à cocher pour pour ajouter plusieurs éléments en une seule action, depuis l'emplacement du curseur jusqu'à celui touché en maintenant **SHIFT**.

➢ 8. Pressez le bouton **[E6]** « NEXT » pour ouvrir la page « SELECT DESTINATION »

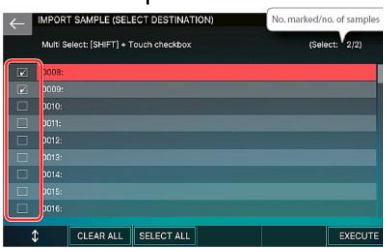
Tone ou Drum kit« SVZ / SDZ »



Scene « SVD »



Sample« .SVZ »



➢ 9. Si besoin, cochez/décochez les cases pour modifier les numéros d'emplacement de destination USER

Par défaut des emplacements vides sont automatiquement sélectionnés en nombre suffisant. Sinon vous pouvez modifier la destination mais le contenu éventuel des emplacements choisi sera écrasé.

* Vous ne pouvez pas cocher la case s'il y a déjà un échantillon à cette destination d'importation.

- On peut également utiliser les boutons **[E2]** « CLEAR ALL » / **[E3]** « SELECT ALL »

➢ 10. Pressez le bouton **[E6]** « EXECUTE » pour afficher le message de confirmation

➢ 10. Pressez le bouton **[E5]** « OK » pour lancer l'importation ou **[E6]** « CANCEL » pour annuler

2.9.1.3 Exporter des « Tones / DrumKits » ZenCore (SVZ PRESET), des Scènes (SVD) ou des Samples (SVZ SAMPLE): « EXPORT TONES » / « EXPORT SCENES » (Firmwares 1.50 & 1.60) « EXPORT SAMPLE » (Firmware 2.1)

La procédure ci-après consiste à exporter dans un fichier un ou plusieurs USER « Tones / DrumKits », « Samples » ou « Scènes », vers une clé USB. Selon l'élément à exporter, le fichier est de type « .SVZ » (Tone, DrumKit ou Sample) ou « .SVD » (Scène).

Remarques sur les différents Exports SVZ

Les différents Export SVZ comportent des subtilités qu'il est important de comprendre, car rien ne distingue extérieurement les 2 types de fichier SVZ générés :

✓ L'export SVZ simple concerne des Tones/DrumKits Zencore exportés sous forme de « preset » avec ou sans un éventuel User Samples utilisé, et sont destinés à des machines compatibles ZenCore (tels que le Jupiter-Xm).
L'Export SVZ concerne uniquement les Tones ZenCore et MODEL, à l'exclusion des Tones V-Piano et SuperNATURAL

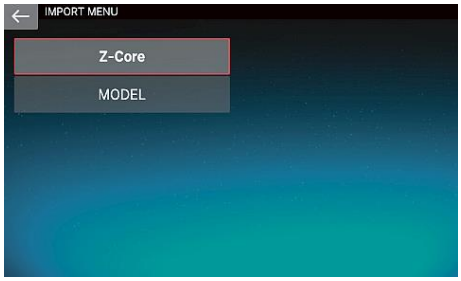
✓ L'export SVZ SAMPLE concerne les User Sample en mémoire Internal Storage (et non les Tones utilisant ces User Samples).
NB : Il est par ailleurs possible de générer un fichier SVZ SAMPLE à partir de fichiers de sons externes au format SF2, à l'aide du logiciel Roland « SVZ SampleConverter »

➢ 1. Insérer la clé USB dans le port **USB MEMORY**

➢ 2. Pressez le bouton **MENU** pour afficher l'écran « MENU »

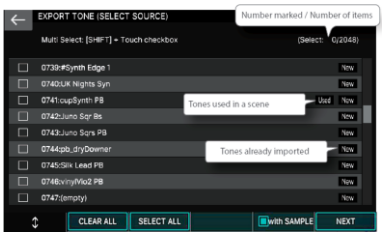
➢ 3. Sélectionnez « UTILITY > EXPORT > EXPORT TONE / DRUM / SCENE ou SAMPLE » (selon les données voulues) pour afficher l'écran suivant

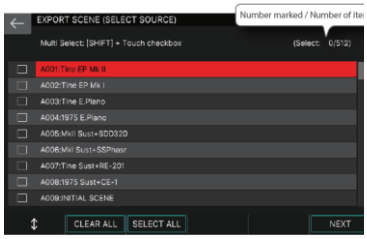
➢ 3bis. Dans le cas de « EXPORT TONE / DRUM » l'écran suivant s'affiche pour choisir entre « Z-Core » et « MODEL »

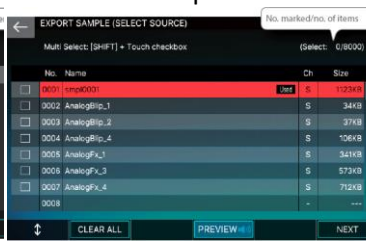


La page « SELECT SOURCE » appropriée au type de fichier voulu s'affiche

« Tones » ou « Drum kits » « Scènes » « Sample »

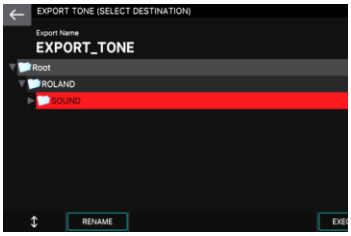


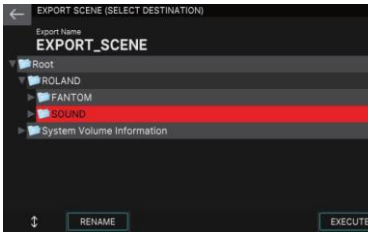




- 4. Si besoin, cochez/décochez les cases pour sélectionner les éléments à importer
  Sinon, passez directement à l'étape suivante, car par défaut tous les éléments sont déjà sélectionnés
- Pour l'export de Tone ou DrumKit on peut éventuellement utiliser l'option **[E5]** « with SAMPLE » afin de joindre le User Sample du Tone (ou Multisample)
- Pressez **SHIFT** + une case à cocher pour pour ajouter plusieurs éléments en une seule action, depuis l'emplacement du curseur jusqu'à celui touché en maintenant **SHIFT**.
- 5. Sélectionnez **[E6]** « NEXT » pour afficher l'écran « SELECT DESTINATION »

Tone ou DrumKit SVZ Scene SVD Sample SVZ







- 6. Utilisez le bouton **[E1]** pour changer si besoin le dossier par défaut destination
- 7. Si vous souhaitez modifier le nom par défaut, sélectionnez **[E2]** « RENAME » pour entrer un nom comme décrit dans la description de l'écran « RENAME » (Cf. § Cf. § 1.4.2.8.5 ci-dessus) puis Sélectionnez **[E6]** « OK »
- 8. Sélectionnez **[E6]** « Execute » puis **[E5]** « OK » pour exécuter l'exportation, et revenir au menu d'exportation ou **[E6]** « CANCEL » pour annuler
  Les données exportées sont enregistrées dans l'emplacement spécifié dans un fichier « .SVZ » ou « .SVD » selon le type de données exportées.

2.9.1.4 Sauvegarde des données de l'utilisateur sur une clé USB : « BACKUP »

Le « Backup » peut être total (dossier) ou « Scénes » uniquement (fichier « SVG »).

Dans le cas d'un « Backup » complet, les paramètres suivants sont sauvegardés :

- ✓ Paramètres de la mémoire de l'utilisateur (par exemple, des « scènes », des « tones » de l'utilisateur, les « groupes de rythme » utilisateur)
- ✓ Réglages système

Voir les intérêts et inconvénients au paragraphe 2.11 ci-dessous.

Le Backup crée un dossier d'après le nom choisi (dans Roland/Fantom/Backup) contenant le fichier « FANTOM.SVG » et divers sous dossiers pour contenir d'éventuels « Rhythm Patterns », « Séquences », « Tones Ratings » etc…. Si vous utilisez le nom d'un Backup existant sur le lecteur flash USB, les données seront écrasées.

- 1. Dans l'écran « UTILITY », touchez « BACKUP » pour ouvrir l'écran « BACKUP ».



➢ 2. Côches si besoin les différentes cases
- **[E2]** « INCLUDE PAD SAMPLE » pour inclure dans la sauvegarde les échantillons affectés aux pads
- **[E3]** « INCLUDE KBD SAMPLE » pour sauvegarder tous les échantillons affectés au clavier.

➢ 3. Si vous souhaitez renommer le dossier qui contiendra la sauvegarde, sélectionnez **[E1]** « RENAME » pour attribuer un nom (Cf. § 1.4.2.8.5 ci-dessus).
Par défaut, le nom du dossier est « MyBackup »
- Lorsque vous avez modifié le nom, sélectionnez « OK » **[E6]** pour fermer la fenêtre.

➢ 4. Sélectionnez « OK » **[E6]** pour afficher un message de confirmation
Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL ».

➢ 5. À exécuter, sélectionnez **[E5]** « OK ».
Ne mettez jamais hors tension ni ne retirez le lecteur flash USB lorsque l'écran indique « Working »

➢ 6. Sélectionnez **[E6]** « CLOSE » pour revenir à l'écran « SELECT SCENE ».

2.9.1.5 Restauration des données de sauvegarde : « RESTORE »

Lorsque vous exécutez l'opération de restauration, tous les paramètres utilisateurs sont supprimés. Si vous souhaitez les conserver, sauvegardez-les dans un autre fichier « Backup ». Voir les possibilités et limites au paragraphe 2.11 ci-dessous.

➢ 1. Dans l'écran « UTILITY », touchez <RESTORE> pour ouvrir l'écran « RESTORE ».



➢ 2. Touchez le Backup à restaurer
  - Dossier portant le nom du Backup et contenant a minima le fichier « FANTOM.SVD ».

➢ 3. Côchez si besoin les différentes cases
- **[E2]** « APPLY PAD SAMPLE » pour également restaurer les échantillons qui sont affectés aux pads
- **[E3]** « APPLY KBD SAMPLE » pour restaurer tous les échantillons affectés au clavier à leur état par défaut.

➢ 4. Sélectionnez **[E6]** « RESTORE » pour afficher un message de confirmation
  - Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL ».

NB : Si la case à cocher « Appliquer PAD SAMPLE » est sélectionné, une estimation du temps nécessaire est affichée à l'écran de confirmation. Ce temps est approximatif et il varie en fonction du lecteur

- 5. Pour exécuter, sélectionnez **[E5]** « OK ».
  NB : Ne mettez jamais hors tension ou retirer les lecteurs flash USB lorsque l'écran indique « working »
- 6. Lorsque le message « `Complete. Plese Turn Off !` » apparaît, mettez l'appareil hors tension, puis sous tension à nouveau (§ 1.4.1 ci-dessus).

2.9.1.6 Formatage d'une clé USB : « USB MEMORY FORMAT »

Avant d'utiliser un lecteur flash USB avec le Fantom, vous devez utiliser cette fonction pour formater (Roland ne garantit pas que tous les lecteurs flash USB disponibles dans le commerce fonctionneront).

- 1. Dans l'écran « UTILITY », touchez < FORMAT USB MEMORY> pour ouvrir l'écran « USB MEMORY FORMAT ».
- 2. Sélectionnez « OK » **[E6]** pour afficher un message de confirmation.
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL ».
- 3. Pour exécuter, sélectionnez **[E5]** « OK ».
  NB : Ne mettez jamais hors tension ou retirer les lecteurs flash USB lorsque l'écran indique « Working ».

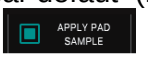
2.9.1.7 Restauration des réglages d'usine : « FACTORY RESET »

Cette opération réinitialise les réglages d'usine, ainsi qu'en option les échantillons (SAMPLE) et le « contenu de stockage interne » (INTERNAL STORAGE), c'est-à-dire le rétablissement des « Scènes » d'usine et la suppression des « tones/scènes » utilisateurs. En cas de données à conserver, sauvegardez-les sur un lecteur flash USB.
NB : Les EXPANSIONS et les SCENES ne sont pas effacées !

- 1. Dans l'écran « UTILITY », touchez <FACTORY> pour ouvrir l'écran « FACTORY RESET ».



- 2. Côchez si besoin les différentes cases
  - **[E1]** « APPLY KBD SAMPLE » 

pour restaurer tous les échantillons de données affectés au clavier à leur état par défaut (Firmware 2.0)
  - **[E2]** « APPLY FACTORY SAMPLE» 

pour également réinitialiser les données d'échantillons affectés aux **pads**,.
  - **[E3]** « APPLY INT STORAGE » 

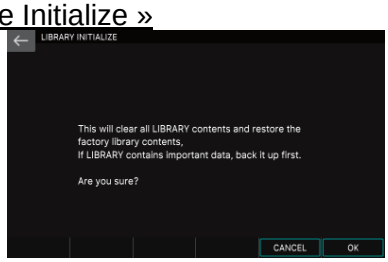
pour également réinitialiser le contenu de stockage interne,
  - **[E3]** « APPLY INT STORAGE » 

pour également réinitialiser le contenu de stockage interne,
- 3. Sélectionnez « OK » **[E6]** pour afficher un message de confirmation.
- 4. Pour exécuter, sélectionnez « OK » **[E5].**
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL ».
  Ne mettez jamais hors tension pendant l'initialisation.

2.9.1.8 Réinitialisation d'usine du stockage interne : « INTERNAL STORAGE INITIALIZE »

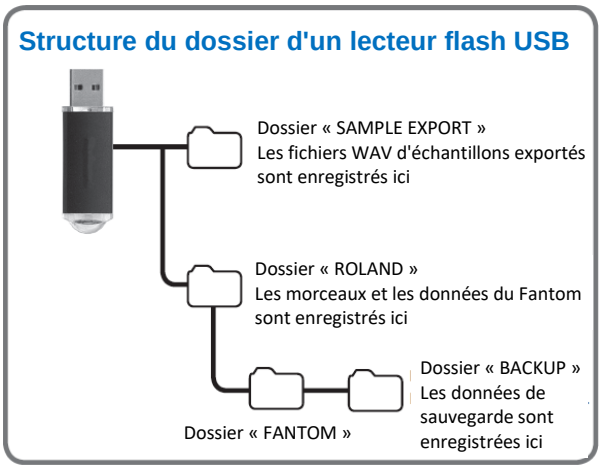
Cette opération réinitialise les données de la « mémoire de stockage », c'est-à-dire rétablit les « Scènes » d'usine et la supprime les « tones/scènes » utilisateurs.
NB : ni les SCENES ni les EXPANSIONS ne sont effacées !!

- 1. Dans l'écran « UTILITY », touchez < INTERNAL STORAGE INITIALIZE> pour ouvrir l'écran « Internal Storage Initialize »



- 2. Sélectionnez « OK » **[E6]** pour afficher un message de confirmation.
- 3. Pour exécuter, sélectionnez **[E5]** « OK ».
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL3.
  Ne mettez jamais hors tension pendant l'initialisation.

AVERTISSEMENT : Si la mémoire interne contient des données d'échantillonnage (SAMPLE), toutes ces données seront effacées par cette commande. Si vous souhaitez conserver ces données, utilisez la fonction « FILE UTILITY » pour sauvegarder manuellement ces données sur un lecteur flash USB.



2.9.1.9 Retrait en sécurité d'un lecteur flash USB: « USB MEMORY UNMOUNT » (Firmware 1.50)

Avant de déconnecter un lecteur flash USB, utiliser « UNMOUNT USB MEMORY » pour éviter toute perte de données sur la clé.

- 1. Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher l'écran de menu
- 2. Toucher <UTILITY> pour afficher l'écran « UTILITY ».
- 3. Toucher <USB MEMORY UNMOUNT> pour afficher un message de confirmation
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** ANNULER.
- 4. Sélectionnez **[E5]** OK pour exécuter « USB MEMORY UNMOUNT », et vous revenir à l'écran MENU UTILITY.
- 5. Débranchez le lecteur flash USB de Fantom et le connecter à votre ordinateur.

2.9.1.10 Luminosité et couleur du fond d'écran : « WALLPAPER » (Firmware 2.0)

Une fonction de fond d'écran a été ajoutée. Vous pouvez changer l'image d'arrière-plan de tous les écrans.

- 1. Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher l'écran « MENU »
- 2. Toucher « UTILITY »
- 3. Appuyez sur « WALLPAPER » pour afficher l'écran des paramètres



[E2] Alpha	Règle la luminosité du papier peint.
[E3] R	Ajuste les teintes rouges du papier peint.
[E4] G	Ajuste les teintes vertes du papier peint.
[E5] B	Ajuste les teintes bleues du papier peint.

- 4. Sélectionnez un fond d'écran.
- 5. Appuyez sur le bouton **EXIT** pour quitter l'écran et enregistrer les paramètres du fond d'écran

2.9.2 Fonctions « FILE UTILITY »

2.9.2.1 Structure des dossiers 237
2.9.2.2 Procédure de base de « FILE UTILITY » 238
2.9.2.3 Renommer un fichier / dossier : « RENAME » 238
2.9.2.4 Supprimer un fichier / dossier : « DELETE » 239
2.9.2.5 Copier d'un fichier / dossier : « COPY » 239
2.9.2.6 Déplacement d'un fichier / dossier : « MOVE » 239
2.9.2.7 Création d'un nouveau dossier : « CREATE FOLDER » 239

2.9.2.1 Structure des dossiers

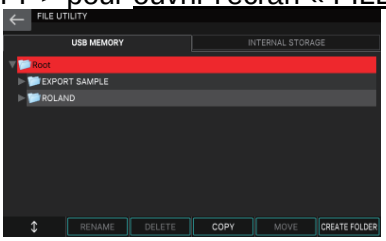
Ces fonctions permettent de copier, supprimer ou déplacer des fichiers situés en mémoire interne ou sur un lecteur flash USB.
Pour plus de détails sur la structure du dossier d'un lecteur flash USB et les données qui sont enregistrées dans les différents dossiers, reportez-vous à « Structure du dossier d'un lecteur flash USB » (§ 2.9.1.8 ci-dessus).

NB :

- ✓ Les utilitaires de fichiers ne peuvent pas gérer des fichiers ou des dossiers qui contiennent les caractères suivants. " * , / : ; < > ? \ | ~
  Les caractères à double octet ne sont pas acceptés non plus.
- ✓ Veillez à ne pas supprimer par inadvertance des données importantes.
- ✓ Ne modifiez pas les noms de dossiers répertoriés dans « Structure du dossier d'un lecteur flash USB. »
- ✓ Notez que si vous modifiez l'extension d'un nom de fichier (la partie telle que .wav), des fonctions telles que l'importation ne reconnaîtront plus les fichiers.

2.9.2.2 Procédure de base de « FILE UTILITY »

- 1. Appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir l'écran de menu.
- 2. Toucher < FILE UTILITY > pour ouvrir l'écran « FILE UTILITY »



- 3. Toucher un onglet dans la partie supérieure de l'écran pour sélectionner un lecteur flash USB ou stockage interne.
- 4. Sélectionnez le fichier ou le dossier pour lequel vous souhaitez exécuter une opération.
  Le fichier ou le dossier sélectionné est mis en surbrillance.
  Vous pouvez utiliser les opérations suivantes lors de la sélection d'un fichier ou d'un dossier.

Opération	Explication
Toucher un nom de fichier ou un dossier dans l'écran	Sélectionne directement le fichier ou le dossier que vous touchez. En maintenant la touche **SHIFT** pendant cette opération, vous pouvez sélectionner plusieurs des fichiers ou des dossiers
Encodeur [E1] Bouton ▲▼	Faites défiler vers le haut / bas pour sélectionner un fichier / dossier En maintenant la touche **SHIFT** pendant cette opération, vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers ou dossiers
bouton **ENTRER**	Développe le contenu d'un dossier. Appuyez une fois de nouveau pour replier le contenu
Bouton ▶	Développe le contenu d'un dossier pour le rendre visible
Bouton ◀	Replie le contenu
Bouton **EXIT**	Retourne à l'écran précédent

- 5. Utilisez les **encodeurs [E2]** - **[E6]** pour sélectionner l'opération à exécuter.
- 6. Modifiez les paramètres en fonction d'élément de menu sélectionné.

Menu	Explication
Encodeur [E2] "RENAME"	Renomme un fichier ou un dossier
Encodeur [E3] "DELETE"	Supprime un fichier ou un dossier
Encodeur [E4] "COPY"	Copie un fichier ou un dossier
Encodeur [E5] "move"	Déplace un fichier ou un dossier
Encodeur [E6] "CREATE FOLDER"	Crée un nouveau dossier

AVERTISSEMENT : Ne mettez jamais hors tension ni ne retirez le lecteur flash USB lorsque l'écran indique « Working »

2.9.2.3 Renommer un fichier / dossier : « RENAME »

- 1. Dans l'écran « FILE UTILITY », sélectionnez le fichier / dossier à renommer, puis exécutez **[E2]** « RENAME » pour ouvrir l'écran « RENAME ».
- 2. Comme décrit dans l'explication de l'écran « RENAME », renommer le fichier ou le dossier (Cf. § 1.4.2.8.5 ci-dessus).
- 3. Sélectionnez « OK » **[E6]**.
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E5]** « CANCEL ».

2.9.2.4 Supprimer un fichier / dossier : « DELETE »

- 1. Dans l'écran « FILE UTILITY », sélectionnez le fichier / dossier à supprimer, puis exécutez **[E3]** « DELETE » pour afficher un message de confirmation
- 2. Sélectionnez « OK » **[E5].**
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E6]** « CANCEL ».

2.9.2.5 Copier d'un fichier / dossier : « COPY »

- 1. Dans l'écran « FILE UTILITY », sélectionnez le fichier source ou un dossier puis exécutez **[E4]** « COPY » pour ouvrir l'écran « FILE UTILITY » (DESTINATION COPY)
- 2. Toucher le dossier de destination de la copie pour le sélectionner.
  Le dossier sélectionné est mis en surbrillance.
- 3. Sélectionnez **[E6]** « SELECT » pour exécuter la copie

2.9.2.6 Déplacement d'un fichier / dossier : « MOVE »

- 1. Dans l'écran « FILE UTILITY », sélectionnez le fichier source ou dossier, puis exécutez « MOVE » **[E5]** pour ouvrir l'écran « FILE UTILITY » (MOVE DESTINATION)
- 2. Toucher le dossier de destination pour le sélectionner.
  Le dossier sélectionné est mis en surbrillance.
- 3. Sélectionnez **[E6]** « SELECT » pour exécuter le déplacement

2.9.2.7 Création d'un nouveau dossier : « CREATE FOLDER »

- 1. Dans l'écran « FILE UTILITY », sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez créer le nouveau dossier et exécuter **[E6]** « CREATE FOLDER » pour afficher l'écran « RENAME »
  Vous pouvez également créer des dossiers supplémentaires dans un dossier.
- 2. Comme décrit dans l'explication de l'écran « RENAME », renommer le dossier (Cf. § 1.4.2.8.5 ci-dessus).
- 3. Sélectionnez « OK » **[E6].**
  Si vous décidez d'annuler, sélectionnez **[E5]** « CANCEL ».

NB : Ne mettez jamais hors tension ou retirer les lecteurs flash USB lorsque l'écran indique « Working ».

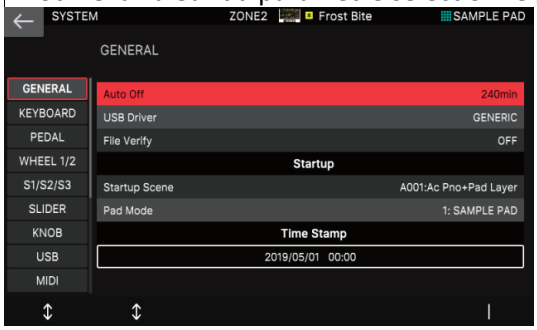
2.9.3 Réglages « Système » (pour l'ensemble du FANTOM)

2.9.3.1 Procédure de base pour les réglages « Système » 240
2.9.3.2 Sauvegarder les paramètres « système » 240
2.9.3.3 Paramètres « système » 241

2.9.3.1 Procédure de base pour les réglages « Système »

- 1. Appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir l'écran de menu
- 2. Touchez <SYSTEM> pour ouvrir l'écran « SYSTEM »

MENU	Explication
Encodeur [E1]	Défilement vers le haut ou vers le bas à travers les onglets
Encodeur [E2]	Fait défiler le curseur vers le haut ou vers le bas
Encodeur [E6]	Modifie la valeur du paramètre sélectionné par le curseur



- 3. Basculez entre les onglets sur le côté gauche de l'écran pour sélectionner l'écran désiré.
- 4. Sélectionnez le paramètre souhaité et modifiez sa valeur

Onglet	Explication
GLOBAL	Paramètres globaux
KEYBOARD	Paramètres du clavier
PeDAL	Réglages de **pédale**
WHEEL 1/2	Réglages de **molettes** (Wheel)
S1 / S2 / S3	Réglages de bouton **S1**, **S2** et **S3**
SLIDER	Réglages de **curseur**
KNOB	Réglages d'**encodeur**
USB	Réglages USB.
MIDI	Réglages MIDI
CV / GATE	Réglages CV / GATE
DU SON	Réglages liés au son
SYNC / TEMPO	Réglages de synchronisation et le tempo
CLIQUEZ SUR	Réglages de "tone"
NOTES PAD	Réglages de **pad**
CONTROL	Réglages liés aux fonctions de contrôle
INFO	Affiche des informations sur cet appareil
SEQUENCER	Réglages du Séquenceur

2.9.3.2 Sauvegarder les paramètres « système »

- 1. Dans l'écran du système, appuyez sur la touche **WRITE**.
  Une fois l'enregistrement terminé l'indication « Completed » apparaît.

2.9.3.3 Paramètres « système »

2.9.3.3.1 Paramètres généraux : « GLOBAL » 241
2.9.3.3.2 Paramètres du clavier : « KEYBOARD » 242
2.9.3.3.3 Paramètres de pédale : « PEDAL » 242
2.9.3.3.4 Paramètres Wheel : « WHEEL 1/2 » 244
2.9.3.3.5 Paramètres des boutons S1 / S2 / S3 : « S1 / S2 / S3 » 244
2.9.3.3.6 Paramètres de **curseur : «** SLIDER » 245
2.9.3.3.7 Paramètres d'**encodeur :** « KNOB » 245
2.9.3.3.8 Paramètres audio USB : « USB AUDIO » 245
2.9.3.3.9 Paramètres MIDI : « MIDI » 246
2.9.3.3.10 Paramètres CV / GATE : « CV / GATE » 247
2.9.3.3.11 Paramètres du son : « SOUND » 248
2.9.3.3.12 Paramètres de synchronisation : « SYNC / TEMPO » 249
2.9.3.3.13 Paramètres du Clic de métronome : « CLICK » 249
2.9.3.3.14 Paramètres « NOTE PAD » 249
2.9.3.3.15 Paramètres Control Function: « CONTROL » 250
2.9.3.3.16 Information à propos du FANTOM : « INFO » 250
2.9.3.3.17 Paramètres du séquencer: « SEQUENCER » 250

2.9.3.3.1 Paramètres généraux : « GENERAL »

Paramètre	Valeur	Explication
AUTO OFF	OFF, 30, 240	30-240 : Réglage du délai pour l'extinction automatiquement Off : Si vous ne voulez pas que l'appareil s'éteigne automatiquement
USB Driver	VENDOR	pilote USB dédié
	GENERIC	pilote générique fourni par le système d'exploitation
FILE Verify	Off-On	Vérifie l'exactitude du fichier lors de la copie ou le Back-up. Cela permet une plus grande fiabilité, mais nécessite plus de temps à exécuter
Zone In / Ext Control	BASIC	Les états suivants sont disponibles pour chaque bouton « ZONE » **INT/EXT** lorsque vous appuyez eux : éteint, rouge (INT), vert (EXT), orange (MUTE) Voir § 2.1.2 pour la description complète
	ADVANCED	Un état supplémentaire jaune (INT+EXT), permet de faire jouer les deux moteurs de son interne et externe Voir § 2.1.2 pour la description complète
Startup		
Startup Scene	A001-D128	Choix de la scène chargée à la mise sous tension
Pad Mode	§ 2.6	Choix du « Pad mode » à la mise sous tension
Time Stamp		
Yea/Month/Day/ Hour/Minute	-	La date et l'heure specifiées ici sont utilisées pour l'horodatage des fichiers créés par le Fantom.

Réglage de la date et de l'heure

- 1. Déplacez le curseur sur les champs de date et d'heure en bas de l'écran.
- 2. Appuyez sur la touche **ENTER** pour afficher l'écran date et heure
- 3. Utilisez les encodeurs **[E1**] - **[E5]** pour spécifier la date et l'heure.
- 4. Sélectionnez « CLOSE » **[E6].**
- 5. Après avoir changé la date et l'heure, enregistrez les paramètres du système, puis éteignez et rallumer le FANTOM.

2.9.3.3.2 Paramètres du clavier : « KEYBOARD »

Paramètre	Valeur	Explication
Keyboard Velocity	Vélocité transmisse par le clavier	
	REAL	La valeur de vélocité transmise correspond à la force avec laquelle vous frappez les touches
	1-127	La valeur de vélocité transmise sera fixe, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches
Keyboard Velocity Curve	LIGHT	Simulation de “toucher léger”. Le fortissimo (ff) est atteignable sans avoir à jouer aussi fort qu’avec le réglage « MEDIUM ».
	MEDIUM	Réglage standard de toucher
	HARD	Simulation de “toucher lourd”. Il est nécessaire de presser plus fortement qu'avec le réglage « moyen » pour atteindre le fortissimo (ff). Ce réglage permet d’ajouter plus d'expression aux performances
Keyboard Velocity Curve Offset	-10- + 9	Permet de régler la courbe de vélocité du clavier (à volume de note constant, la vélocité à appliquer sera plus ou moins importante)
High-Res Velocity Out	Off-On	Indique si les données de vélocité à haute résolution sont transmises
Aftertouch Sens	0-100	Indique la sensibilité aftertouch. Des valeurs plus élevées rendent l’aftertouch plus facile à appliquer. Normalement, laissez-le à 100.
Arpeggio		
Arpeggio Trigger Quantize	Indique comment arpèges seront déclenchées.	
	OFF	L'arpège commence dès que vous jouez sur le clavier.
	BEAT	Si vous jouez sur le clavier tandis que le séquenceur ou un motif rythmique joue, l'arpège démarre automatiquement au début du temps.
	MEAS	Si vous jouez sur le clavier tandis que le séquenceur ou un motif rythmique joue, l'arpège démarre automatiquement au début de la mesure.
Arpeggio Switch Mode	Off-On	L'écran ARPEGGIO ne semble pas lorsque vous utilisez le bouton **ARPEGGIO** pour basculer de OFF à ON.
	OFF/ON & ARP SCREEN	L'écran “ARPEGGIO” apparaît lorsque ÉCRAN vous utilisez le bouton **ARPEGGIO** pour basculer de OFF à ON.
Memory Chord Switch Mode	Off-On	L'écran “CHORD MEMORY” n’apparait pas lorsque vous utilisez le bouton **CHORD MEMORY** pour basculer de OFF à ON.
	OFF/ON & CHD SCREEN	L'écran “CHORD MEMORY” apparait lorsque vous utilisez le bouton **CHORD MEMORY** pour basculer de OFF à ON.

2.9.3.3.3 Paramètres de pédale : « PEDAL »

Paramètre	Valeur	Explication
Pedal Assign Source	SYS, SCENE	Indique si les fonctions commandées par des pédales relié à la prise pédale **CTRL 1, 2** / **L, 3 / C** sont déterminés par les paramètres du système (SYS) ou par les paramètres de la scène (SCENE).
Control Pedal		

Paramètre	Valeur	Explication
Pedal1-3 Polarity	STANDARD, REVERSE	Sélectionne la polarité de la pédale reliée à la prise pédale **CTRL 1**, **CTRL 2 / L**, et **CTRL 3 / C**. Si la pédale utilisée fonctionne à l'enver, choisissez le réglage « REVERSE ». AVec une pédale Roland (qui n'a pas de commutateur de polarité), choisissez le réglage « STANDARD ».
Pedal1-3 Assign	Fonctions contrôlées par des pédales reliées aux prises **CTRL 1**, **2 / L**, **3 / C**.	
	OFF	Aucune fonction assignée.
	CC01-31, 33-95	numéro de contrôleur 1-31, 33-95
	BEND DOWN	Même effet que le déplacement du **levier de pitch bend** vers la gauche.
	BEND UP	Même effet que le déplacement du **levier de pitch bend** vers la droite.
	AFT	aftertouch
	START/ STOP	Démarrer / arrêter le séquenceur.
	TAP TEMPO	Même effet que d'appuyer sur le bouton **TAP**.
	SCENE DOWN	Numéro de scène suivant. Numéro suivant dans le "Set Chain" quand un "Scene Chain" est utilisé
	SCENE UP	Numéro de scène précédent. Numéro précédent dans le "Set Chain" quand un "Scene Chain" est utilize
	OCT DOWN	Même effet que d'appuyer sur le bouton panneau "OCTAVE" **DOWN**.
	OCT UP	Même effet que d'appuyer sur le bouton panneau "OCTAVE" **UP**.
	ARPEGGIO SW	Même effet que d'appuyer sur le bouton **ARPEGGIO**
	CHORD MEM SW	Même effet que d'appuyer sur le panneau bouton **CHORD MEMORY**
	DEC	Même effet que d'appuyer sur le bouton du panneau **DEC**.
	INC	Même effet que d'appuyer sur le panneau bouton **INC**.
Pedal1-3 Range Min	0-127	Spécifie la valeur limite inférieure pour la plage de la fonction assignée.
Pedal1-3 Range Max	0-127	Spécifie la valeur limite supérieure de la plage de la fonction assignée.
Pédale Hold		
Hold Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	Sélectionne la polarité de la pédale reliée à la prise **PEDAL HOLD / R**. Si l Si la pédale utiliséee fonctionne à l'envers, choisissez le réglage « REVERSE ». Avec une pédale Roland (qui n'a pas d'interrupteur de polarité), choisissez l'option « STANDARD ».
Continuous Hold Pedal	Off-On	Si cette option est activée, la prise **PEDAL HOLD / R** supportera le Half-pedaling. Si "Halp Pedaling" est activé, vous pouvez connecter une pédale Damper (tel que DP-10 disponible en option) et l'utiliser pour contrôler les nuances subtiles du piano

2.9.3.3.4 Paramètres Wheel : « WHEEL 1/2 »

Paramètre	Valeur	Explication
Wheel Assign Source	SYS, SCENE	Indique si les fonctions commandées par les **molettes** sont déterminées par les paramètres “système” (SYS) ou par les paramètres de “scène” (SCENE).
Assignable		
Wheel1-2 Assign	Fonctions commandées par les **molettes**.	
	OFF	Aucune fonction n’est assignée.
	CC01-31, 33-95	numéro de contrôleur 1-31, 33-95
	BEND	même effet que le déplacement du **levier Pitch Bend**
	AFT	Aftertouch
Wheel1-2 Range Min	0-127	Spécifie la valeur limite inférieure pour la plage de la fonction assignée.
Wheel1-2 Range Max	0-127	Spécifie la valeur limite supérieure de la plage de la fonction assignée.

2.9.3.3.5 Paramètres des boutons S1 / S2 / S3 : « S1 / S2 / S3 »

Paramètre	Valeur	Explication
S1-S3 Assign Source	SYS, SCENE	Indique si les fonctions commandées par les boutons **S1**, **S2** et **S3** sont déterminés par les paramètres du système (SYS) ou par les paramètres de la scène (SCENE).
Assignable		
S1-3 Switch Assign	Fonctions commandées par les boutons **S1**, **S2** et **S3**.	
	DE	Aucune fonction n’est assignée.
	CC01-31, 33-95	numéro de contrôleur 1-31, 33-95
	SE BAISSER	Même effet que le déplacement du **levier de pitch bend** vers la gauche
	Dépliez	Même effet que le déplacement du **levier de pitch bend** vers la droite
	AFT	Aftertouch
	MONO/POLY	Le commutateur mono / poly est assigné
	MFX SW	MFX on / off est assigné
	EQ SW	EQ on / off est assigné
	IFX1 SW	IFX1 on / off est assigné
	IFX2 SW	IFX2 on / off est assigné
	CHORUS SW	CHORUS on / off est assigné
	REVERB SW	REVERB on / off est assigné
	MASTER COMP SW	MASTER COMP marche / arrêt est a assigné
	MASTER SW EQ	MASTER EQ on / off est assigné
S1-3 Switch Mode	Comportement des boutons	
	MOMENTARY	L'effet assigné est appliqué uniquement lorsque vous maintenez le bouton enfoncé
	LATCH	L'effet change à chaque fois que vous appuyez sur la touche

2.9.3.3.6 Paramètres de ***curseur :*** « SLIDER »

Paramètre	Valeur	Explication
Slider Mode	DIRECT, CATCH	Indique si les données de contrôle de la position correspondante est toujours sortie lorsque vous déplacez un curseur (DIRECT), ou si les données de commande sont délivrées seulement après que la position du curseur dépasse par la valeur actuelle du paramètre (CAPTURE)
Assignable		
Slider1-8 Assign	Affecte la fonction commandée par les **curseurs**.	
	DE	Aucune fonction est assignée.
	CC01-31, 33-95	numéro de contrôleur 1-31, 33-95
	BEND	Même effet que le déplacement du levier **Pitch bend**
	AFT	Aftertouch
Slider1-8 Range Min	0-127	Spécifie la valeur limite inférieure pour la plage de la fonction assignée.
Slider1-8 Range Max	0-127	Spécifie la valeur limite supérieure de la plage de la fonction assignée.

2.9.3.3.7 Paramètres d'***encodeur :*** « KNOB »

Paramètre	Valeur	Explication
assignable		
Knob1-8 Assign	Fonction commandée par les encodeurs	
	DE	Aucune fonction n'est assignée.
	CC01-31, 33-95	numéro de contrôleur 1-31, 33-95
	BEND	Même effet que le déplacement du levier **Pitch Bend**
	AFT	Aftertouch
Knob1-8 Range Min	0-127	Spécifie la valeur limite inférieure pour la plage de la fonction assignée.
Knob1-8 Range Max	0-127	Spécifie la valeur limite supérieure de la plage de la fonction assignée.

2.9.3.3.8 Paramètres audio USB : « USB AUDIO »

Paramètre	Valeur	Explication
USB Audio Mix / Parallel	MIX	Tous les signaux de sortie audio du Fantom sont mélangés dans les canaux 1-2. Ceci est pratique pour les enregistrements stéréo. Les autres canaux sont émis en fonction de leur réglages respectifs
	PARALEL	Les signaux audios émis par le Fantom sont sortis individuellement pour tous les canaux. Ceci est pratique pour l'enregistrement simultané sur plusieurs canaux
USB Audio In / Out Select	IN, OUT	Indique si le curseur **USB AUDIO** permet de régler le niveau d'entrée audio USB (IN) ou le niveau de sortie (OUT)
USB Audio Input Switch	Off-On	Indique si l'audio de l'ordinateur (ou autre appareil connecté au port **USB** de l'ordinateur) est entré dans le FANTOM (ON) ou non (OFF)
Input		

Niveau d'entrée audio USB	0-127	Permet de régler le niveau d'entrée audio USB
Output Level		
USB Audio Output Switch	Off-On	Indique si les titres de l'FANTOM est délivré à un ordinateur ou un autre appareil connecté au port USB de l'ordinateur (ON) ou non sortie (OFF)
Output Source		
USB Audio Output Level	0-127	Régle le niveau de sortie audio USB

2.9.3.3.9 Paramètres MIDI : « MIDI »

Paramètre	Valeur	Explication
Device ID	17-32	Lors de la transmission et de réception des messages exclusifs, les numéros ID Device des deux appareils doivent être identiques
Scene Control Channel	1-16, OFF	Indique le canal MIDI pour contrôler la “scène”
USB-MIDI Thru	Off-On	Indique si les messages MIDI reçus via les ports **USB COMPUTER** / **MIDI IN** sera re-transmis à partir des ports **USB MIDI OUT 2** / **USB COMPUTER** (ON) ou non (OFF)
MIDI OUT2 Port Mode	Fonction du connecteur **MIDI THRU / OUT 2** du Fantom	
	OUT	Fonctionne comme un connecteur MIDI OUT, la transmission des messages du clavier et de commande à un dispositif MIDI externe
	THRU	Fonctionne comme un connecteur MIDI THRU, à partir duquel les messages MIDI reçus au niveau du connecteur MIDI IN sont retransmis sans changement vers un dispositif externe. Les données de performance de Fantom ne seront plus transmises par ce connecteur
Transmit		
Transmit Active Sensing	Off-On	Indique si les messages “Active Sensging” seront transmis (ON) ou non (OFF)
Transmit Edit Data	Off-On	Indique si les changements de paramètres de “scène” sont transmis sous forme de messages système exclusif (ON) ou non (OFF)
Receive		
Receve Programme Change	Off-On	Indique si les messages de changement de programme seront reçus (ON) ou non (OFF)
Receve Bank Select	Off-On	Indique si les messages de sélection de banque sont reçus (ON) ou non (OFF)
Receve Exclusive	Off-On	Indique si les message système exclusif seront reçus (ON) ou non (OFF)

Qu'est-ce que le MIDI?

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) est une spécification standard qui permet de transférer les données musicales entre instruments de musique électroniques et ordinateurs. Si un câble MIDI est connecté entre les appareils équipés de connecteurs MIDI, vous serez en mesure de :

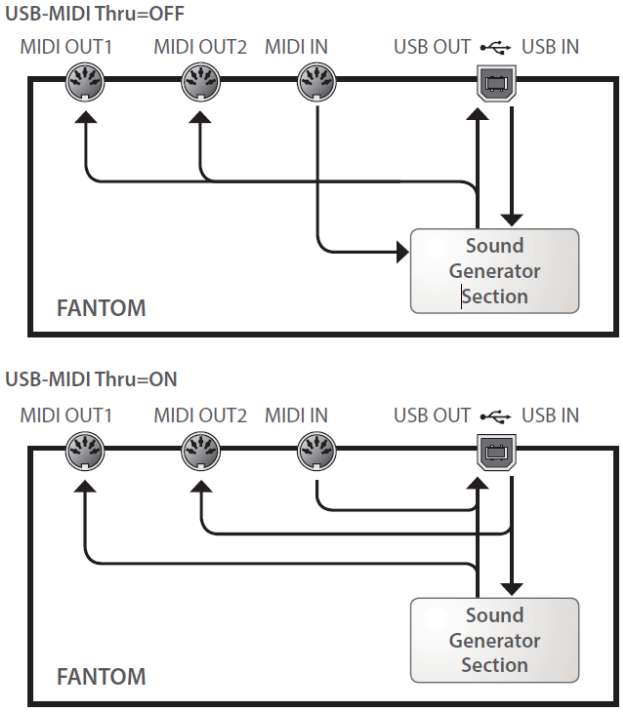
- ✓ jouer plusieurs appareils à partir d'un seul clavier MIDI,
- ✓ utiliser plusieurs instruments MIDI,
- ✓ programmer les paramètres pour modifier automatiquement la progression du morceau,
- ✓ et plus encore.

A propos des connecteurs MIDI

Le Fantom est équipé avec les deux types de connecteurs MIDI, avec les rôles suivants.

Connecteur	Explication
MIDI IN	Ce connecteur reçoit des messages MIDI qui sont envoyés à partir d'un appareil MIDI externe Lorsque la FA reçoit des messages MIDI, il peut répondre en jouant des notes, des sons de commutation, etc.
MIDI OUT connecteur	Ce connecteur transmet les messages MIDI à un appareil MIDI externe. Utilisez-le lorsque vous souhaitez contrôler un appareil MIDI externe

Flux de signaux MIDI



2.9.3.3.10 Paramètres CV / GATE : « CV / GATE »

Paramètre	Valeur	Explication
CV / GATE 1, CV / GATE 2		
CV / Gate 1-2 Assign Source	SYS, SCENE	Indique si les paramètres CV / GATE sont déterminées par les paramètres du système (SYS) ou par les réglages de la scène (SCENE).
CV / Gate 1-2 Control Zone	1-16, OFF	Indique les zones dont les notes sont émises par les ports **CV OUT 1/2** et **GATE OUT ½**
CV 1-2 Assign	NOTE, CC01-31, 33-95, BEND, AFT, VELO	Indique les messages MIDI qui sont utilisés pour contrôler CV OUT.
CV 1-2 Reference Note	C0-C4	Indique le numéro de note pour laquelle CV OUT est à 0 V, en unités d'une octave
CV 1-2 Scale	+ 63 -63-	Permet de régler l'échelle de CV

Paramètre	Valeur	Explication
CV 1-2 Fine Tune for 0V	-50- + 50	Permet de régler le paramètre 0 V pour CV OUT * Si vous modifiez la valeur Scale, cette valeur change aussi légèrement
CV / GATE only		
Porte 2 Mode Port	Gate2	La prise **GATE OUT 2** est utilisé comme un Gate Jack, comme d'habitude
	CV3	Le **GATE OUT 2** prise est utilisée en tant que troisième OUT CV
CV 3 Assigner	NOTE, CC01-31, 33-95, BEND, AFT, VELO	Indique les messages MIDI utilisés pour contrôler CV OUT

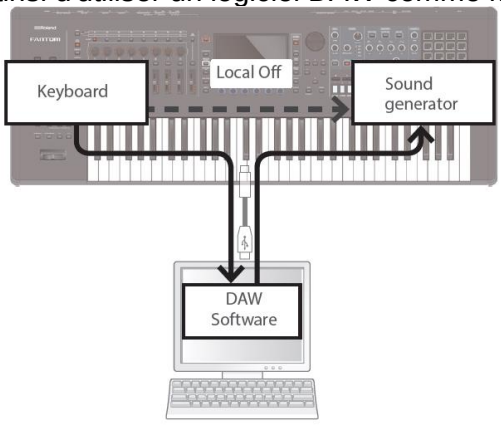
2.9.3.3.11 Paramètres du son : « SOUND »

Paramètre	Valeur	Explication
Local Switch	Off-On	Active ou désactive la connexion entre la section de commande (clavier, Ptich Bend / Modulation, boutons et encodeurs du panneau, pédales, etc.) et le générateur de son interne. Normalement sur « ON ». Si vous voulez que les opérations sur le Fantom contrôlent uniquement un module de son externe, réglez le sur « OFF »
Tone Remain Sw	Off-On	Indique si le son entendu est maintenu lorsque vous sélectionnez un autre son (ON) ou non (OFF) * Même sur « ON », le son n'est pas tenu dans certains cas
Master Tune	415 0,2 0,3 à 466 [Hz]	Définit le réglage d'accordage général du Fantom (fréquence de la note A4)
Master Key Shift	-24- + 24	Décale la tessiture globale du Fantom d'un demi-ton
Master Level	0-127	Définit le volume global du Fantom
Scale Tune Sw	Off-On	Commute Scale Tune on / off
Output Gain	-12 +12	Règle le gain de sortie générale

Utiliser le paramètre « Local Switch »

Si vous utilisez un logiciel DAW ainsi le clavier du Fantom et le générateur de sons, vous devez régler « Local Switch » sur « OFF ». Voici pourquoi.

L'ordre de connexion suivant est normalement impossible : clavier du Fantom > logiciel DAW > générateur de son du Fantom. En effet le clavier et le générateur de sons sont connectés en interne. Avec « Local Switch » réglé sur « OFF », le clavier et le générateur de sons seront indépendants, permettant ainsi d'utiliser un logiciel DAW comme montré ci-dessous.



2.9.3.3.12 Paramètres de synchronisation : « SYNC / TEMPO »

Paramètre	Valeur	Explication
Sync Mode	MASTER	Le FANTOM sera le maître de synchronisation. Choisissez ce réglage si vous utilisez le Fantom par lui-même sans synchronisation vers un autre appareil, ou si vous voulez que le tempo d'un appareil MIDI externe synchronise le Fantom.
	REMOTE	Le FANTOM obéira aux messages Start, Continue et Stop d'un autre appareil, mais le propre réglage de tempo du FANTOM est utilisé comme tempo de lecture
	SLAVE	Le FANTOM sera l'esclave de synchronisation. Choisissez ce paramètre si vous souhaitez que le FANTOM se synchronise avec les messages d'horloge MIDI reçus d'un appareil externe
Sync Output	OFF, ON	Spécifie si les messages d'horloge, Start, Continue et Stop sont transmis à un autre appareil (ON) ou non (OFF)
System Clock Source	MIDI, USB	Lorsque le mode de synchronisation est «SLAVE», ce paramètre spécifie si le FANTOM se synchronisera avec les messages de synchronisation à partir du connecteur MIDI IN ou du port USB

2.9.3.3.13 Paramètres du Clic de métronome : « CLICK »

Parameter	Value	Explanation
Click Mode	Spécifie comment le clic sera émis	
	OFF	Pas de clic
	PLAY-ONLY	Clic pendant la lecture d'un "morceau"
	REC-ONLY	Clic pendant l'enregistrement du séquenceur
	PLAY&REC	Clic pendant l'enregistrement et la lecture du séquenceur
	ALWAYS	Clic dans tous les cas
Click Level	0–10	Réglage du volume du clic
Click Sound	Son du Clic	
	TYPE1	Son de métronome conventionnel (le premier bib est une cloche)
	TYPE2	Son Click
	TYPE3	Son Beep
	TYPE4	Son de cloche
Click Accent Switch	OFF, ON	Ajoute un accent au son du clic
Click Output Assign	MAIN, SUB1, SUB2	Spécifie si le son du clic est émis par les prises **MAIN OUTPUT** (MAIN) ou par la prise **SUB OUT** (SUB1, SUB2)

2.9.3.3.14 Paramètres « NOTE PAD »

Parameter	Value	Explanation
Zone		
Pad1 Zone– Pad16 Zone	ZONE1–16	Spécifie la zone à laquelle les messages de note sont envoyés lorsque vous frappez les pads
Note Number		
Pad1 Note Number– Pad16 Note Number	0(C-)–127(G9)	Spécifie le numéro de note des messages de note qui sont envoyés lorsque vous frappez les pads
Velocity		
Pad1 Velocity– Pad16 Velocity	OFF, 1–127	Spécifie la vélocité des messages de note envoyés lorsque vous frappez les pads.

2.9.3.3.15 Paramètres Control Function: « CONTROL »

Parameter	Value	Explanation
Control Source Select	SYS	Utiliser System Control Source 1–4 pour le contrôle de tone
	SCENE	Utiliser les paramètres Tone Control Source 1–4 de la scène pour contrôler le tone
System Control Source1–4	OFF, CC01–31, 33–95, BEND, AFT	Spécifie les messages MIDI qui seront utilisés comme commandes système Les paramètres de contrôle du système vous permettent de spécifier des messages MIDI qui s'appliqueront en commun à l'ensemble du FANTOM et peuvent être utilisés pour contrôler le volume, le tone, etc. Vous pouvez affecter jusqu'à quatre messages MIDI à ce type de contrôle. Si vous souhaitez effectuer des affectations pour le contrôle en temps réel du son et des effets pour chaque son indépendamment, utilisez "Matrix CTRL" ou "MFX CTRL" Pour plus de détails, reportez-vous au "Parameter Guide" (PDF)

2.9.3.3.16 Information à propos du FANTOM : « INFO »

Display	Explanation
Version	Displays the FANTOM’s software version
Build	Displays the FANTOM’s software build

2.9.3.3.17 Paramètres du séquencer: « SEQUENCER »

Parameter	Value	Explanation
Pattern Change Timing	MEASURE	Le “motif” change au début de la mesure suivante.
	PATTERN END	Le “motif” change à la fin du “motif” (à la dernière mesure du “motif”, y compris la région de boucle)

NB : Pour les réglages de « Pattern Change Timing » propres à chaque « motif » voir le paragraphe 2.7.2.1.1 ci-dessus.

2.9.4 Paramètres Ajoutés par le Firmware 2.0 (à déplacer au bon endroit et mettre en forme)

2.9.1.1 Paramètre Système 251
2.9.1.2 Paramètre de scène 251
2.9.1.3 Paramètre de zone 251

2.9.4.1 Paramètre Système

Paramètres S1 / S2 / S3 (S1 / S2 / S3)

S1–3 SWITCH ASSING	START / STOP	Lit le séquenceur.
	GROUP PLAY DOWN	Sélectionne le groupe précédent dans la liste des groupes
	GROUP PLAY UP	Sélectionne le groupe suivant dans la liste des groupes
	SONG LOOP SW	Active / désactive la boucle de morceau
	TFX SW	Active / désactive TFX
	MASTER KEY DOWN	Règle la valeur Master Key Shift de -1
	MASTER KEY UP	Règle la valeur de décalage de la clé principale de +1
	SCALE TUNE SW	Active / désactive SCALE TUNE
	ANALOG DRV	Active / désactive le commutateur Drive du filtre analogique.

Paramètres de son (DU SON)

Audio file Preview Level	0 à 127	Réglage du volume de preview des fichiers audio

Paramètres du séquenceur (SEQUENCER)

		Explication
Sequencer Edit Mode	Définit ce qui se passe lors de l'édition avec le séquenceur.	
	SELECT	Une fenêtre apparaît et vous permet de sélectionner la vue piano roll ou microscope.
	PIANO ROLL	Accède à l'écran du piano roll.
	MICROSCOPE	Accède au microscope écran.

2.9.4.2 Paramètre de scène

Paramètres S1 / S2 / S3 (S1 / S2 / S3)

ParameterValueExplication

S1–3 Switch Assign		Identique aux paramètres système

2.9.4.3 Paramètre de zone

PITCH

Transposition de zone	-48– + 48	Décale les numéros de note transmis du clavier au moteur de son interne ou au périphérique externe.

2.9.5 Changements des réglages de paramètres apportés par le Firmware 2.0 (à déplacer au bon endroit et mettre en forme)

2.9.2.1 Paramètre Système 252
2.9.2.2 Paramètre de tone ZEN-Core 252
2.9.2.3 Paramètre de tone de kit de batterie 252

2.9.5.1 Paramètre Système

KEYBOARD

Aftertouch Sens	Avant le changement: 0–100 Après modification: 0–127	Règle la sensibilité de l'aftertouch. Plus la valeur est élevée, plus l'aftertouch est sensible. Cela devrait normalement être défini sur 100.

2.9.5.2 Paramètre de tone ZEN-Core

OSC

Wave Group	Définit le groupe d'ondes qui est lu lorsque le type OSC est «PCM».	
	INT	Utilise les ondes intégrées.
	EXP	Utilise les ondes d'expansion.
	SAMP	Utilise les échantillons comme des ondes.
	MSAMP	Utilise les multi-échantillons comme ondes.

2.9.5.3 Paramètre de tone de kit de batterie

INST COMMON

Wave Tempo Sync	ON OFF	Fait correspondre la lecture de l'onde au tempo. Cela ne fonctionne qu'avec les ondes pour lesquelles le BPM est indiqué. Lorsque cette fonction est activée, les paramètres liés à la hauteur et FXM sont désactivés.

2.9.6 Changements des catégories où sont affichées les réglages apportés par le Firmware 2.0 (à déplacer au bon endroit et mettre en forme)

Les paramètres suivants de l'écran « DRUM TONE EDIT » ont été déplacés de la catégorie « INST AMP » à la catégorie « INST WAVE ».

- ✓ Profondeur de panoramique aléatoire
- ✓ Profondeur de panoramique alternative

2.9.7 Destinations supplémentaires pour « Master Output » apportés par le Firmware 2.0 (à déplacer au bon endroit et mettre en forme)

Les destinations ci-après ont été ajoutée aux choix disponibles lors de la spécification des destinations de sortie de « Master Output Assign », « SUB1 Output Assign » et « SUB2 Output Assign » dans l'onglet « OUTPUT » de « EFFECTS EDIT ».

MAIN + SUB1, MAIN + SUB2, SUB1 + SUB2 et ALL

Master Output Assign	MAIN, SUB1, SUB2, MAIN + SUB1, MAIN + SUB2, SUB1 + SUB2, TOUS	Détermine la destination de sortie pour signaux du bus MAIN.
SUB1 Output Assign		Détermine la destination de sortie pour les signaux du bus SUB1.
SUB2 Output Assign		Détermine la destination de sortie des signaux du bus SUB2

2.10 Mise à jour du Firmware

Amélioration & traduction des instructions de la page Roland de téléchargement du firmware.

2.10.1 AFFICHER LA VERSION DU FIRMWARE INSTALLE 253
2.10.2 PROCEDURE DE MISE A JOUR 253
2.10.3 HISTORIQUES DES MISES A JOUR 256

2.10.1 Afficher la version du Firmware installé

Avant de procéder à une mise à jour, vérifiez la version de Firmware déjà installée.

- 1. Appuyez sur **MENU** pour appeler l'écran « MENU ».
- 2. Touchez <SYSTEM>.
- 3. Tournez l'encodeur de fonction [E1] pour sélectionner « INFO » pour afficher l'écran « INFO » qui comporte le numéro de version.

2.10.2 Procédure de mise à jour

La mise à jour nécessite une clé USB, que Roland recommande d'avoir formatée sur le FANTOM.

Téléchargez le fichier zip de mise à jour et décompressez-le sous forme d'un dossier.

Avertissements :

- ✓ Ne pas renommer les fichiers extraits.
- ✓ Ne mettez jamais le FANTOM hors tension pendant la mise à jour.
- ✓ L'opération, ridiculement alambiquée, se déroule en 2 temps en branchant successivement la clé USB sur les 2 ports **USB MEMORY** puis **EXT DEVICE**

2.10.2.1.1 Firmwares classiques (gratuits) 253
2.10.2.1.1 Upgrade Fantom EX (payant) 254

2.10.2.1.1 Firmwares classiques (gratuits)

Cette procédure est expliquée de façon très claire en anglais dans le tutoriel vidéo de Roland.

- 1. Copiez TOUS les fichiers du dossier « fantom678_sys_vxxx » dans le répertoire racine de la mémoire flash USB
- 2. Connectez la clé USB au port **USB MEMORY**.
- 3. Maintenez la touche **WRITE** enfoncée et allumez l'appareil.
  Ne relâchez pas le bouton **WRITE** avant l'apparition du message « `preparing for update...` »
- 4. Attendre (environ 2 minutes) l'affichage du message « `Update (board1) End...` » avant de retirer la mémoire flash USB, sans mettre l'appareil hors tension.
- 5. Connectez la mémoire flash USB à l'une des prises **EXT DEVICE** (1, 2 ou 3).
  La mise à jour reprend avec le message « Running Update ... » en bas de l'écran
- 6. Attendre (environ 5 minutes) l'affichage du message « Update (board2) End ... » avant de mettre l'appareil hors tension.
  Retirez alors la clé USB du FANTOM
  Le nouveau programme système s'exécutera au démarrage suivant.
- Vérifiez que la version a été mise à jour en suivant la procédure décrite plus haut.

2.10.2.1.1 Upgrade Fantom EX (payant)

La procédure, encore plus alambiquée que pour un firmware, est heureusement expliquée de façon très claire dans le tutoriel vidéo de Roland en anglais.

Sinon voici les instructions, en partie traduites du pdf livré avec l'upgrade.

Points de prudence concernant la mise à niveau

- ✓ Le processus de mise à niveau prend environ 20 minutes.
- ✓ Assurez-vous de ne pas éteindre le FANTOM pendant sa mise à niveau. Si l'alimentation est coupée pendant la mise à niveau, les programmes ou les données peuvent être corrompus et l'appareil peut cesser de fonctionner correctement.
- ✓ Après avoir effectué la mise à niveau, le contenu suivant sera transféré.
  - Données utilisateur
  - Fichiers audio importés/installés depuis Roland Cloud
- ✓ Après la mise à niveau vers FANTOM EX, vous ne pouvez pas revenir à un firmware FANTOM antérieur.
- ✓ Après la mise à niveau vers FANTOM EX, n'utilisez pas le Programme système FANTOM.(??? c'est-à-dire ????)
- ✓ N'utilisez pas ce programme de mise à niveau sur des produits autres que le FANTOM. Si vous le faites, cela pourrait endommager les données ou le système de ces autres appareils.

Vérifier la version

- ➢ 1. Appuyez sur **MENU** pour appeler l'écran « MENU ».
- ➢ 2. Touchez « SYSTEM » pour afficher l'écran correspondant.
- ➢ 3. Tournez le bouton FUNCTION **[E1]** pour sélectionner « INFO »

  L'affichage passe à l'écran INFO et les informations de version s'affichent.
  - ✓ FANTÔME : Version 3.02
  - ✓ FANTOM EX : Version EX 1.00

Mise à niveau vers le FANTOM EX

Ce dont vous avez besoin pour la mise à niveau

- ✓ FANTOM-6 / FANTOM-7 / FANTOM-8
- ✓ Mémoire USB (La mémoire USB doit être formatée sur un FANTOM-6 / FANTOM-7 / FANTOM-8.)

Création d'une mémoire USB pour la mise à niveau

- ➢ 0. Décompressez les 3 archives zip qui font partie des fichiers d'upgrade (Scènes n/zyme & Fantom EX + Wallpaper)
- ➢ 1. Copiez tous les dossiers et fichiers dans le dossier « FANTOM_EX_Upgrade » dans le répertoire racine de la clé USB.

  * Ne copiez pas le dossier « FANTOM_EX_Upgrade » lui-même.
- ➢ 2. Éjectez/retirez la clé USB en utilisant la méthode indiquée ci-dessous.

  Utilisateurs Windows

  Utilisez l'icône « Supprimer le matériel » affichée dans le coin inférieur droit de l'écran pour déconnecter (éjecter) la clé USB et la retirer depuis l'ordinateur.

  Utilisateurs Mac

  Faites glisser l'icône de la mémoire USB dans la corbeille pour déconnecter (éjecter) la mémoire USB et retirez-la de l'ordinateur.

Upgrade (La totalité du processus prend environ 16 minutes, redémarrage de 8 mn compris)

- ➢ 1. Connectez la clé USB au port **USB MEMORY**.
- ➢ 2. Maintenez le bouton **WRITE** enfoncé et allumez l'appareil en attendant que « preparing for update...» apparait sur l'écran, ce qui signale le démarrage de la mise à niveau initiale

  * L'opération de mise à niveau initiale prend environ 3 minutes.

- 3. Quand le message « Update (board1) End... » s'affiche, retirez la mémoire flash USB sans couper l'alimentation.
- 4. Connectez la mémoire flash USB à l'une des prises **EXT DEVICE** (1, 2 ou 3).
  Le message « Running Update... » apparaît en bas de l'écran et la mise à niveau recommence.
  * Cette phase nécessite environ 5 minutes.
- 5. Après avoir confirmé que le message « Update (board2) End... » s'affiche, coupez l'alimentation.
- 6. Détachez la mémoire USB du FANTOM
  Ceci termine l'opération de mise à niveau. Le nouveau programme système s'exécute au prochain démarrage.
- 7. Redémarrez le Fantom pour une finalisation de l'upgrade qui prend environ 10 minutes, avec l'affichage du message « AUTO UPDATE working…. » et d'une barre de progression.
- 8. Eteindre à nouveau le Fantom et rallumez le pour la première utilisation

Suivez la procédure de vérification de la version pour vérifier que la version a été mise à jour.

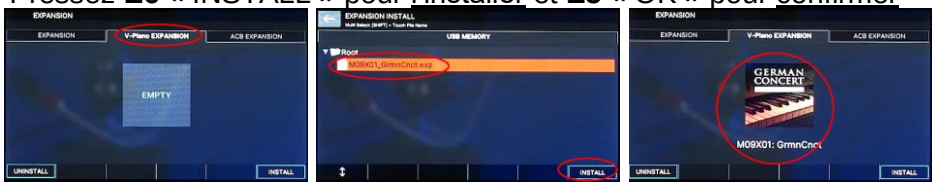
Installation des Scènes et des fonds d'écran

Installation des Expansion

- 1. Eteindre à nouveau le Fantom
- 2. Rebrancher la clef USB sur le port **MEMORY**
- 3. Pressez le bouton TEMPO et maintenez-le en allumant le Fantom pour afficher l'écran des extensions installées



- 4. Vérifiez les extensions déjà installées (par exemple il est inutile de le réinstaller n/zyme s'il est déjà installé suite à son achat avant l'upgrade)
- 5. Presser le potard **E6** « INSTALL »
- 6. Sélectionner 1 à 3 extensions de l'upgrade (n/zyme, JD-800 & V-Piano)
- 7. Pressez la potard **E6** « INSTALL » puis confirmez par **E5** « OK » pour lancer l'installation
- 8. Pressez sur l'onglet « V-Piano EXPANSION » pour le sélectionner
- 9. Pressez **E6** « INSTALL » pour afficher l'Expansion V-Piano German Concert disponibles sur la clef USB
- 10. Sélectionner l'expansion en la touchant à l'écran ou avec la molette pour la sélectionner
- 11. Pressez **E6** « INSTALL » pour l'installer et **E5** « OK » pour confirmer



- 12. Touchez l'onglet « ACB EXPANSION » pour le sélectionner
- 13. Pressez **E6** « INSTALL » pour afficher l'Expansion ACB Jupiter8 puis **E5** « OK » pour confirmer



- 14. Eteindre le Fantom et le rallumer (sans retirer la clef USB)

Installation des Scènes

- 15. Pressez **MENU** > « UTILITY » pour afficher l'écran « UTILITY MENU »
- 16. Pressez « IMPORT » > « IMPORT SCENE » pour afficher les scènes disponibles sur la clef USB
- 17. Sélectionner 1 à 2 packs de Scènes de l'upgrade (n/zyme et/ou Fantom_EX)
- 18. Pressez « SELECT » pour afficher les Scènes disponibles sur la clef USB et vérifiez leur nombre (par exemple 16)



- 19 Presser « NEXT » pour afficher les emplacements d'importation par défaut dans le Fantom (par défaut à partir du premier emplacement libre « INITIAL SCENE », qui comme ci-dessus n'est pas forcément suivi par d'autre emplacements libre)
- 20. Pressez **E2** « CLEAR ALL » pour effacer si besoin les emplacements par défaut
- 21. Trouver si besoin un 1er emplacement vide d'importation comme ci-dessus à droite pour que toutes les Scènes soient importées dans des emplacement contingus
- 22. Cochez les emplacements suivants autant de fois que nécessaire pour que la totalité du nombre de Scènes soient importées (en l'occurrence 16 pour les Scène Fantom_EX)
- 23. Pressez **E6** « EXECUTE » puis **E5** « OK » pour lancer l'importation

Installation des Fonds d'écran « WALL PAPER » (optionnel)

- 24. Depuis l'écran d'accueil presser MENU > « UTILITY » > « WALL PAPER » pour afficher l'écran « WALL PAPER »



- 25. Pressez « Select User File » pour afficher le contenu de la clef USB
- 26. Sélectionner le dossier « Wallpaper_Fantom_EX » pour pressez ► pour afficher les fichiers image qu'il contient
- 27. Choisir le fichier voulu et pressez **E6** « SELECT » pour l'importer

2.10.3 Historiques des mises à jour

2.10.3.1 Upgrade EX 1.00 Novembre 2023 (232€ TTC) 257
2.10.3.2 V.3.02 Octobre 2023 257
2.10.3.3 V.3.01 Mars 2022 258
2.10.3.4 V. 3.00 Janvier 2022 258
2.10.3.5 V.2.50 Juillet 2021 258
2.10.3.6 V.2.11 MAI 2021 259
2.10.3.7 V.2.10 FÉV 2021 259
2.10.3.8 V.2.01 NOV 2020 260
2.10.3.9 V 2.00 SEP 2020 260
2.10.3.10 V. 1.60 Mai 2020 260
2.10.3.11 V. 1.50 Février 2020 261
2.10.3.12 V.1.11 Déc. 2019 261
2.10.3.13 V.1.10 Oct. 2019 261

2.10.3.1 Upgrade Fantom EX 1.00 Novembre 2023 (226€ TTC)



[Offre logicielle de l'upgrade (Audiofanzine](#)
[Upgrade Fantom EX (Audiofanzine)](#)

[FANTOM EX Upgrade Sound Demos](#)

Cet « upgrade » n'est pas un firmware classique (update) puisqu'il est payant pour la première fois et que sa numérotation redémarre à 1.00. De plus, pour ceux qui ne passeront pas à cet upgrade payant, on ignore à ce jour si des firmwares précédents continueront pas à évoluer après la version 3.02 (je pronostique que non).
Cet upgrade comprend les nouveautés suivantes :

- **Certains écrans d'interface comportent des modifications, mineures ou radicales Dans le présent document, on tente de maintenir la description des écrans antérieurs à l'upgrade Fantom EX, en parallèle avec les écrans modifiés de l'upgrade.**
- Un nouveau moteur sonore ACB implantant cette technologie dans le Fantom (ce moteur ne sera a priori jamais disponible sans acheter l'upgrade Fantom EX)
- de nouveaux effets (Shimmer Reverb & Modulation Reverb)
- des profils de DAW Control pout Cubase et Studio One
- Nouveaux template de Mastering EQ & Mastering Comp, avec une nouvelle interface
- De plus l'upgrade inclut les nouveaux sons suivants, qui seront probablement tous disponibles seuls après la sortie de cet upgrade, mais à ce jour sans qu'on sache précisément ceux qui seront gratuits ou non

Nom d'« instrument »	Type de BANK	Remarque	Dispo seul ?
ACB « Jupiter-8 » & « SH-101 »	MODEL	2 premiers modèles ACB qui seront probablement suivis par d'autres, et a priori réservés aux acheteurs de l'upgrade EX	Non dispo seul
« n/zyme »	MODEL	Cadeau pour les acheteurs de l'upgrade, mais inutile pour ceux qui l'avait acheté avant	$150
« EXM005 - JD-800 »	LIBRARY	Emulation du synthé vintage de 1991 qui n'existait que pour l'application Zenology NB : émulation Zen-Core et non ACB	?
« SNA Piano 3 »	LIBRARY	Nouvelle librairie SuperNatural qui pourrait être gratuite comme les autres, mais au moment de la sortie de l'upgrade (nov 2023) non proposée en dehors	?
« V-Piano German Concert »	LIBRARY	V-Piano (virtuel c'est-à-dire modélisé) issu du hardware RD-2000 avec une nouvelle interface à l'écran	?

2.10.3.2 V.3.02 Octobre 2023

Améliorations des fonctionnalités

- ✓ Amélioration de la stabilité de la prononciation lors de la superposition de plusieurs tones.
- ✓ Ajout de paramètres de réglage liés à l'Aftertouch.
- ✓ Les réglages sont effectués dans [MENU] > <SYSTEM> > KEYBOARD -> Aftertouch Pressure Range.
- ✓ Plus la valeur de réglage est élevée, meilleur est le contrôle Aftertouch.

Corrections de bogues

- ✓ Correction de bogues mineurs.

2.10.3.3 V.3.01 Mars 2022

Corrections de bogues

Les bugs suivants ont été corrigés.

- ✓ Impossibilité de régler plusieurs partiels simultanément avec le bouton **CUTOFF**.
- ✓ Impossibilité de régler plusieurs partiels simultanément avec le bouton « AMP » **LEVEL**.
- ✓ Impossibilité de sélectionner numériquement les numéros 129 et ultérieurs dans BANK:USER de MODEL TONE.
- ✓ Du bruit est généré dans certaines conditions lors de l'utilisation de la tonalité VTW.

2.10.3.4 V. 3.00 Janvier 2022

Fonctions supplémentaires

- ✓ L'extension de modèle EXM007 n/zyme est désormais prise en charge.
- ✓ Trois types d'effets ont été ajoutés à MFX.

Améliorations des fonctionnalités

- ✓ Un motif peut maintenant contenir jusqu'à 64 mesures.
- ✓ Le rythme peut maintenant être réglé en combinaison.

Corrections de bogues

Les bugs suivants ont été corrigés.

- ✓ Clips inexistants apparaissant lors de l'intégration avec Ableton Live11.
- ✓ Certains fichiers WAV ne pouvaient pas être lus dans l'échantillonneur de pad.
- ✓ Avec l'extension de modèle SH-101, lorsque G-AMP est sélectionné pour AMP ENV SEL, le réglage ENV pour PW MODE n'avait aucun effet.
- ✓ Lorsque Tx Edit est réglé sur ON, certains paramètres Overdrive ou Rotary pour les tonalités VTW n'étaient pas émis via MIDI.
- ✓ Lors de l'utilisation de la combinaison de Structure et Partial Delay dans ZEN-CORE Tone, un gel du système pouvait se produire lorsque vous appuyez plusieurs fois sur la même touche.
- ✓ Le timing de la production sonore pour les tonalités SN-A était parfois irrégulier.
- ✓ Avec les tonalités SN-A, les tonalités de la catégorie E.BASS ne pouvaient pas être assourdies en douceur.
- ✓ Lorsque CC 68 (Legato Switch) était affecté à un bouton, il ne pouvait pas être désactivé en actionnant le bouton.
- ✓ L'affichage de l'indicateur de niveau pour MIXER échouait parfois à appliquer correctement les réglages.
- ✓ Le niveau par défaut de la sortie audio USB a été révisé.
- ✓ Le premier message MIDI envoyé après le démarrage ne parvenait parfois pas à être envoyé correctement via USB MIDI.
- ✓ Les caractéristiques Low Gain et High Gain affichées sur l'écran d'affichage EQ étaient incorrectes.
- ✓ L'assourdissement est appliqué lorsque le paramètre Type était modifié alors qu'un MFX ou un TFX est réglé sur OFF.

2.10.3.5 V.2.50 Juillet 2021

Fonctions supplémentaires

- ✓ Ajout d'un module de sons Virtual ToneWheel (ZONE 2 uniquement).
- ✓ Ajout d'une fonction d'intégration officielle avec Ableton Live.

Améliorations des fonctionnalités

- ✓ Vous pouvez maintenant sélectionner une ZONE à jouer en utilisant RHYTHM PATTERN.
- ✓ Les paramètres USB IN et USB OUT ont été ajoutés à MIXER.

- ✓ MIXER utilise maintenant la sélection par bouton pour basculer entre trois écrans : 16 VIEW, 8 VIEW et OUT/USB.

2.10.3.6 V.2.11 MAI 2021

Améliorations des fonctionnalités

- ✓ La stabilité opérationnelle lors de l'installation ou de la désinstallation d'une EXPANSION a été améliorée.
- ✓ La précision de détection des frappes a été améliorée.

2.10.3.7 V.2.10 FÉV 2021

Fonctions supplémentaires

- ✓ Un module de son « MODEL » a été ajouté.
- ✓ Quatre MODEL EXPANSION (EXM001 à EXM004) sont désormais pris en charge.
- ✓ Les opérations EXPORT SAMPLE (opérations EXPORT pour les données KEYBOARD SAMPLE) sont désormais prises en charge.

Améliorations des fonctionnalités

- ✓ La valeur de la note d'origine est désormais déduite du nom de fichier lors de l'importation d'un KEYBOARD SAMPLE par différentes fonctions « Import To …. »
- ✓ Il est maintenant possible d'importer et d'exporter des valeurs de Tone qui utilisent des données KEYBOARD SAMPLE ou MULTISAMPLE.
- ✓ Il est maintenant possible de sélectionner le MODEL de Tone lors de l'exécution d'une opération IMPORT ou EXPORT pour un TONE.
- ✓ Dans « TONE EDIT », la modification d'une valeur « Partial Pitch Coarse Tune » redéclenche désormais la production sonore.
- ✓ Des améliorations ont été apportées à la précision de la synchronisation d'horloge MIDI pour les effets lorsque le mode « Sync » est réglé sur SLAVE.

Correction de bug

- ✓ La modification du paramètre SCALE TONE désactive la SCENE même lorsqu'elle a été sauvegardée.
- ✓ La valeur PAD MODE affichée ne correspond parfois pas à l'état réel.
- ✓ Dans « Import to Pad », l'opération d'importation ne fonctionne pas correctement lorsqu'un dossier est sélectionné.
- ✓ Dans « Microscope », les événements d'automatisation ne fonctionnent pas correctement.
- ✓ Dans « Microscope », l'affichage ne peut pas être actualisé lorsqu'une note est collée.
- ✓ Dans « Microscope », la vue du curseur ne s'affiche pas correctement lorsque la valeur de durée d'une note est modifiée.
- ✓ Dans « Microscope », la vue complète en haut à droite de l'écran ne peut pas être actualisée lorsque la valeur Durée d'une note est modifiée.
- ✓ La fausse note s'affiche lors de l'accès au « microscope » alors qu'une valeur modifiée pour le démarrage en boucle est en vigueur.
- ✓ Pendant un REAL TME RECORDING, l'enregistrement pour la pédale HOLD ne s'affiche pas correctement.
- ✓ Pendant TONE EDIT, l'image ne change pas lorsque la catégorie de TONE est modifiée.
- ✓ Le bouton « To ZOOM » ne s'affiche pas correctement sur l'écran « EFFECT ».
- ✓ Toucher « To ZOOM » sur l'écran « EFFECT » produit une transition vers un écran non souhaité.
- ✓ Dans « Scene Chain », le nom de la scène et le mémo de scène pour une scène non sélectionnée sont affichés.
- ✓ Dans « Scene Chain Edit », les marqueurs peuvent être définis lorsque « Next » est sélectionné.

- ✓ Les voyants des boutons E1 à E6 sous l'écran « Master EQ » ne s'allument pas.

2.10.3.8 V.2.01 NOV 2020

Corrections de bogues

- ✓ Lorsqu'un SMF est importé dans PATTERN, certains messages MIDI ne sont pas lus correctement.
- ✓ Le verrouillage du système se produit parfois dans les performances lorsque le niveau est fréquemment modifié à l'aide du curseur pendant l'enregistrement en temps réel (Real Time REC).
- ✓ Lorsqu'aucun titre EXZ ou échantillon utilisateur n'a été utilisé dans le passé, l'importation d'un échantillon entraîne une erreur.
- ✓ Le paramètre « Partial Phrase Lock » n'est pas affiché.

2.10.3.9 V 2.00 SEP 2020

Fonctions supplémentaires

- ✓ Ajout des fonctions KEYBOARD SAMPLE / MULTISAMPLE
- ✓ Une fonction MICROSCOPE EDIT a été ajoutée au séquenceur.
- ✓ Une fonction AUTOMATION a été ajoutée à PIANO ROLL EDIT.
- ✓ Une fonction MARKER a été ajoutée à SCENE CHAIN.
- ✓ Une fonction SWAP a été ajoutée à SCENE CHAIN.
- ✓ TFX a été ajouté à MAIN BUS.
- ✓ L'entrée MFX a été ajoutée à AUDIO IN.
- ✓ Un écran ZONE OUT ASSIGN a été ajouté.
- ✓ Une fonction WALLPAPER a été ajoutée.

Améliorations des fonctionnalités

- ✓ Une fonction d'affichage de l'écran LIST a été ajoutée à SCENE CHAIN.
- ✓ Les fonctions COPY, SWAP et INT pour SET ont été ajoutées à SCENE CHAIN.
- ✓ ZOOM EDIT est désormais sélectionnable pour MFX, IFX et TFX.
- ✓ ZOOM EDIT est maintenant sélectionnable pour DRUM KIT EDIT.
- ✓ Cinq types de paramètres ASSIGN ont été ajoutés aux boutons S1 à S3.
- ✓ ADVANCED a été ajouté à ZONE INT / EXT CONTROL.
- ✓ Les paramètres de transposition pour chaque ZONE respective ont été ajoutés.
- ✓ KBD SAMPLE est désormais également sélectionnable dans les opérations FACTORY RESET, BACKUP et RESTORE.

Correction de bugs

Le bogue suivant a été corrigé.

- ✓ Dans SCENE CHAIN, les informations ne s'affichent pas correctement lorsqu'une SCENE est supprimée d'un SET.

2.10.3.10 V. 1.60 Mai 2020

Prise en charge du contenu audio distribué via « Roland Cloud »

- ✓ Prise en charge de l'installation de « Sound Pack » et « Wave Expansion » distribuée via « Roland Cloud »
  * « Sound Pack » et « Wave Expansion » sont des contenus sonores utilisables sur les produits équipés du système de synthèse « ZEN-Core ».

Fonctions supplémentaires

- ✓ Roland Cloud est désormais pris en charge.
- ✓ Ajout des fonctions ZEN-Core « SCENE IMPORT » et « SCENE EXPORT »
- ✓ Prise en charge des sons d'extension pour piano acoustique / piano électrique SuperNATURAL (EXSN01 et EXSN02)
- ✓ Ajout d'une fonction de luminosité LED

- ✓ Ajout d'une fonction d'indicateur de zone Sw

Améliorations fonctionnelles

- ✓ Ajout de « SCENE DOWN / UP » et « DEC / INC » aux fonctions attribuables aux boutons **S1**, **S2**, **S3**.
- ✓ Un paramètre « Wave Tempo Sync » a été ajouté aux « Tones ».
- ✓ Une fonction de vitesse d'encodeur a été ajoutée.
- ✓ La fonction « PANIC » a été améliorée. L'arrêt des échantillons est également effectué. Pour cela pressez les boutons **SHIFT** + **EXIT** ce qui transmet un message « All Note Off » à toutes les parties.

Correction de bugs

- ✓ Corruption de l'affichage dans la fenêtre « PAD MODE » lors de la recherche d'une SCÈNE
- ✓ Le son est susceptible de baisser pendant la lecture ARPEGGIO.

2.10.3.11 V. 1.50 Février 2020

Fonctions supplémentaires

- ✓ Ajout des fonctions « TONE IMPORT » et « TONE EXPORT » (Tones ZenCore)
- ✓ Nouvelle catégorie de Tones « SN-A » (SuperNATURAL Acoustic) avec 70 « Tones » Strings, Brass, Bass, Wind et Plucked/Stroke)
- ✓ Ajout d'un VOCODER dans « FX Input ».
- ✓ Ajout d'une fonction « TONE Raiting »
- ✓ Ajout d'une fonction de recherche par texte pour les « Tones » et une d'une fonction de recherche par « Rating ».
- ✓ Nouveau Mode Pad « Variation Play » et « Pattern Play » pour le déclenchement des motifs par les Pads
- ✓ Ajout d'une fonction « Remote Keyboard Switch »
- ✓ Ajout d'une fonction de réglage de la luminosité de l'écran LCD
- ✓ Ajout d'une fonction « Unmount » du périphérique de mémoire USB
- ✓ Ajout de la prise en charge de « AIRA LINK »

Améliorations fonctionnelles

- ✓ Dans « Piano Roll Edit », il est désormais possible de sélectionner, copier et d'éditer plusieurs événements de différentes manières.
- ✓ Dans le moteur audio V-Piano, supporte maintenant les fonctions « Coarse Tune », « Fine Tune » et « Octave Shift »

2.10.3.12 V.1.11 Déc. 2019

Fonctions supplémentaires

- ✓ L'installation/désinstallation par lots de plusieurs « tones » additionnels est désormais prise en charge.

Améliorations fonctionnelles

- ✓ L'écran « PATTERN » du séquenceur a été révisé.
- ✓ Les conditions de création de motif sur l'écran de l'écran Piano Roll ont été révisées.

Correction de bugs

- ✓ Sauvegarde de « Tone »
- ✓ Opérations « ZONE EQ » sur l'écran « MIXER »
- ✓ Lecture de l'échantillon de pad immédiatement après le démarrage
- ✓ Normalisation d'échantillons longs

2.10.3.13 V.1.10 Oct. 2019

Les informations détaillées sont dans les paragraphes concernés du présent aide-mémoire.

Fonctions supplémentaires

- ✓ Fonction d'ajout de « tones » complémentaires (EXPANSION)
- ✓ Fonction « PATTERN-EDITING » utilisant le « Piano Roll ».
- ✓ Fonction de recherche de « SCENE »
- ✓ Fonctions « ZONE assign » et « PLAYBACK level » pour les pads
- ✓ Fonction « NOISE SUPPRESSOR » ajoutée au filtre analogique.
- ✓ Fonction de réglage de la synchronisation du changement de « Motif »
- ✓ Fonction de copie pour TR-REC
- ✓ Fonction de « lecture / arrêt » pour les « TARGET PATTERNS »
- ✓ Fonction de normalisation pour l'édition d'échantillons
- ✓ Fonction de prévisualisation du point de fin pour l'édition de WAVE
- ✓ Les paramètres « ZEN-Core » et « System » ont été ajoutés.

Améliorations fonctionnelles

- ✓ Prise en charge d'une vitesse de résolution élevée pendant l'enregistrement d'un motif.
- ✓ Amélioration de l'affichage liste en touchant 2 fois un nom de « tone » ou un objet similaire
- ✓ Amélioration du fonctionnement des touches TONE CATEGORY depuis l'écran « SCENE SELECT »

Correction de bugs

- ✓ Utilisation des boutons TONE CATEGORY
- ✓ Fonctionnement des **encodeurs** quand « enable » de « Transmit Edit Data » est activé
- ✓ Problèmes lors de l'importation d'un fichier Standard MIDI
- ✓ Fonctionnement des opérations de **curseur**

2.11 Importation dans le Fantom des sons externes

Les « sons » à charger dans le Fantom peuvent se présenter sous formes de « tones » (EXZ, SVZ ou SDZ), de « Sample » SVZ ou de « Backup » SVD (complets ou de « Scènes »).

Etant donné la diversité de sources de sons externes et l'éparpillement dans la documentation des instructions pour les obtenir/générer et pour les importer, ce chapitre est un résumé synthétique personnel destiné à apporter une vision d'ensemble.

2.11.1 ORIGINE DES FICHIERS EXXX, SVZ, SDZ ET SVD 263
2.11.2 UTILISATION DES EXPANSIONS « EXZ », « EXSN » & « EXM » (EXTENSION « .EXZ ») 264
2.11.3 UTILISATION DES FICHIERS « SVD » (BACKUP COMPLET OU SCENES) 266
2.11.4 UTILISATION DES FICHIERS « SVZ » OU « SDZ » (FIRMWARES 1.5 & 1.6) 266

2.11.1 Origine des fichiers EXxx, SVZ, SDZ et SVD

Expansions de « Tones » (Presets + Waveforms) téléchargeables gratuitement et à ***installer par banque entière par redémarrage du Fantom***.

Chaque Expansion apparait comme une nouvelle Banque dans le Fantom (en plus des banques PRESET et USER), et les Tones sont automatiquement classés individuellement dans leur catégorie native.

- ✓ EXPANSION ZenCore « EXZ » : Cf. 5.1.1 ci-dessous
- ✓ EXPANSION SuperNatural « EXSN » : Cf. **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**. Depuis Firmware 1.6
- ✓ EXPANSION MODEL « EXM » : Cf. 5.1.3 ci-dessous. Depuis Firmware 2.1. Moteurs supplémentaires de son (synthés vintages Roland + n/zym)

Soundpacks de « Tones » / « DrumKits » (avec ou sans waveform) **ou « Sample »** ***à charger individuellement ou par lot par une des fonctions « IMPORT »***

- ✓ SOUND PACKS de Tones ZenCore « SVZ » : Les Packs de 1 ou plusieurs « Tones » / « DrumKits » peuvent être …
  - o générés par l'utilisateur par la fonction **MENU** > « UTILITY > EXPORT » avec ou sans waveform (§ 2.9.1.3 ci-dessus),
  - o ou fournies par Roland sans waveform (Cf. § 5.1.3 ci-dessous).

  L'importation se fait par **MENU** > « UTILITY > IMPORT » et chaque Tone est stocké dans la banque USER et classé individuellement et automatiquement dans sa catégorie native.
- ✓ SOUND PACKS ZenCore « SDZ » de Roland : Ces Packs ZenCore (équivalents payants des Packs SVZ) sont téléchargeables via le logiciel « RolandCloudManager » (Cf. § 5.1.8 ci-dessous). Ils ne contiennent aucune waveform, ce qui limite leur poids. L'importation se fait par **MENU** > « UTILITY > IMPORT » et chaque Tone est stocké dans la banque USER et classé individuellement et automatiquement dans sa catégorie native.

Samples

- ✓ Fichiers User « SVZ » SAMPLES : Les fichiers de Samples sont spécifiquement générés par l'utilisateur au moyen du logiciel Roland gratuit « SVZ SampleConverter », et sont importés par **SAMPLING** > « SAMPLING MENU > IMPORT » sous forme de Sample et non de Tone.
  Voir au paragraphe § 2.11.4.2 ci-dessous le tutoriel sur la création d'un « Tone » à partir d'un SVZ SAMPLE

Sauvegardes utilisateur

Données USER contenant au choix :

- ✓ soit un BACKUP complet (dossier avec un fichier SVD et des sous dossiers) sauvegardé/restauré par **MENU** > « UTILITY > BACKUP / RESTORE » (Tones,

Scènes, et réglages System, plus « Rhythm Pattern », « Scene Chain », « Séquences » et en option « Pad Samples »).
Avant le firmware 1.6, c'était le seul moyen d'échange de « Scènes » (incluant des « Songs » ou « Patterns » éventuels). Malheureusement avant le Firmware 1.6 cet intérêt se payait par l'écrasement de toutes les données utilisateurs existants lors de l'opération « RESTORE » cf. % 2.9.1.4 et 2.9.1.5 ci-dessus

- ✓ soit un simple fichier « SVD » (depuis le Firmware 1.6) contenant des « Scènes » sauvegardée/importée par **MENU** > « UTILITY > EXPORT/ IMPORT SCENE » (Cf. § 2.9.1.2 et 2.9.1.3 ci-dessus)

2.11.1 EXPANSIONS « EXZ », « EXSN » & « EXM » 264
2.11.2 SOUND PACKS ZEN-CORE « SVZ » & « SDZ » (FIRMWARES 1.5 & 1.6) 266
2.11.3 SAUVEGARDES SVD : BACKUP COMPLET OU SCENES 266

2.11.2 Utilisation des EXPANSIONS « EXZ », « EXSN » & « EXM » (Extension « .exz »)

On peut installer dans le FANTOM de nombreuses banques de 3 types différents, chaque Banque choisie devant être chargée en totalité à partir des fichiers suivants :

- ✓ **EXZxxx**.exz : Tones Z-Core (Voir liste au paragraphe 5.1.1 ci-dessous)
- ✓ **EXSNxx**.exz : Tones SuperNatural (Voir liste au paragraphe **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)
- ✓ **EXMxxx**.exz : Tones MODEL. Tones basés sur le moteur de synthés vintages Roland (Voir liste au paragraphe 5.1.3 ci-dessous)

Chaque expansion installée apparait comme une banque supplémentaire dans le Fantom et les Tones sont automatiquement classés dans leur catégorie native.

Les EXPANSIONs ne sont plus limitées à 16 emplacements (comme à l'origine dans le Firmware 1.5), mais par la mémoire du FANTOM (pour info les 15 premières Expansions EXZ occupent approximativement 70% de la mémoire, et en ajoutant les 2 premières Expansions EXSN la mémoire est occupée à 80%). Les 4 expansions MODELS sorties début 2021 peuvent également être ajoutées sans saturer la mémoire.

L'installation nécessite le redémarrage du Fantom en tenant le bouton **TEMPO** enfoncé, avec une clef USB connecté au port **USB MEMORY**.

Le fichier de la banque doit se trouver à la racine de la clé USB (avec l'éventuel fichier PNG contenant l'icône qui illustrera la banque à l'écran du FANTOM). De plus il est possible d'y placer plusieurs Banques en même temps (pour chargement simultané ou non), ce qui facilite les échanges de banque au cas où son contenu USER personnel ajouter au Expansion conduit à saturer la mémoire.

Les fichiers de banque ne contiennent pas le nom en clair des banques (uniquement le type et le numéro), cependant il n'est pas interdit de les renommer sur l'ordinateur (notamment les 15 banques EXZ qui sont identifiées par un simple numéro), afin de faciliter leur sélection à l'écran du Fantom (notamment en cas d'installation/désinstallation courante de nombreuses banques).

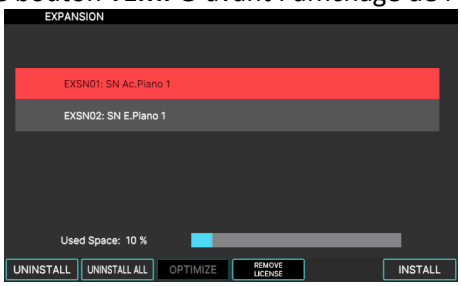
NB : N'éteignez pas l'appareil et ne retirez pas la clé USB tant que l'écran indique « Working ».

2.11.2.1 Installation ou gestion des Expansions 265
2.11.2.2 Particularité de l'Expansion MODEL « n/zyme » : Importation des Scènes 266
2.11.2.3 Retrouver les « Tones » des « EXPANSIONS » dans les menus 266

2.11.2.1 Installation ou gestion des Expansions

- 1. Copiez à la racine d'une clé USB les données téléchargées
- 2. Connectez votre clé USB au port **USB MEMORY**.
- 3. Tout en tenant le bouton **TEMPO** enfoncé, allumez l'appareil pour afficher l'écran « EXPANSION »

NB : On peut relâcher le bouton **TEMPO** avant l'affichage de l'écran « EXPANSION »



- 4. Selon l'opération voulue, poursuivez avec l'une des procédures ci-après :

[E1] « UNINSTALL »	➢ 4. utilisez les boutons ▼/▲ pour sélectionner l'« Expansion » à supprimer. ➢ 5. Sélectionnez [E1] « UNINSTALL » pour supprimer l'« Expansion » sélectionnée Un message de confirmation s'affiche ➢ 6. Sélectionnez [E5] « OK » pour lancer la suppression ou [E6] « CANCEL » pour annuler
[E2] « UNINSTALL ALL »	➢ 4. Sélectionnez [E2] « UNINSTALL ALL » pour supprimer toutes les « Expansions » Un message de confirmation s'affiche ➢ 5. Sélectionnez [E5] « OK » pour lancer la suppression ou [E6] « CANCEL » pour annuler
[E3] « OPTIMIZE »	L'optimisation de la mémoire de stockage des « tones » permet de palier à la diminution de l'espace libre qui peut résulter des ajouts et suppressions successives d'« Expansions » complémentaires. ➢ 4. sélectionnez [E3] « OPTIMIZE » pour afficher un message de confirmation. ➢ 5. Sélectionnez [E5] « OK » pour exécuter l'optimisation ou [E6] « CANCEL » pour annuler ➢ 6. Sélectionnez [E5] « OK » pour confirmer ou [E6] « CANCEL » pour annuler
[E4] « REMOVE LICENCE » (Firmware 1.6)	Lors de l'installation d'une Expansion issue du Roland Cloud, si le message « Incorrect License! Please Remove License » s'affiche, il est nécessaire de supprimer les informations de licence déjà installées, ce qui supprime également les Expansions elles-mêmes NB : Ne retirez pas la clé USB pendant l'opération !! ➢ 4. Sélectionnez [E4] « REMOVE LICENCE » pour supprimer les licences d'Expansions et les Expansion elles-mêmes Un message de confirmation s'affiche ➢ 5. Sélectionnez [E5] « OK » pour lancer la suppression ou [E6] « CANCEL » pour annuler
[E6] « INSTALL »	➢ 4. Utiliser cet **encodeur** ou les boutons ▲▼ pour sélectionner l'« Expansion » à ajouter Un message de confirmation s'affiche • Pour sélectionner plusieurs « Expansions » consécutives pressez **SHIFT** en même temps ➢ 5. Sélectionnez [E5] « OK » pour confirmer ou [E6] « CANCEL » pour annuler

2.11.2.2 Particularité de l'Expansion MODEL « n/zyme » (payante) : Importation des Scènes

Le téléchargement de l'expansion MODEL « n/zym » inclut une archive « SCENES.zip » en plus du fichier « .exz ».

Cette archive comprend un dossier « SCENE » dans lequel se trouve le fichier « .SVD » contenant les scènes, ainsi que le dossier « SEQ » contenant les séquences associées aux scènes « n/zyme ».

Si on veut bénéficier de ces scènes, en plus de l'installation de l'Expansion « n/zyme » il est donc indispensable d'importer ces scènes comme expliqué au paragraphe 2.9.1.2 ci-dessus.

2.11.2.3 Retrouver les « Tones » des « EXPANSIONS » dans les menus

Lors des opérations habituelles sur le Fantom, les éléments importés sont sélectionnables comme suit, selon qu'il s'agit de « tone », de « Tone Wave » (forme d'onde), de « Rhythm Instrument » ou de « Rhythm Waves »

EXP TONE

- Dans l'écran « TONE LIST », les « tones » ajoutés sont sélectionnables en fin de liste de la catégorie correspondante, et sont signalés par l'étiquette « EXZ *** »
- Dans les écrans « ZONE VIEW » les « tones » importés sont signalés par l'étiquette « EXZ *** »

EXP TONE WAVE

- 1. Dans l'écran « TONE EDIT », sélectionnez « OSC » et réglez « WAVE GROUP » sur « EXP ».
- 2. Sélectionnez « EXZ *** » comme « Wave No. L / R ».

EXP RHYTHM INST

- 1. Sélectionnez le type « Drum »
- 2. Sur l'écran « TONE EDIT », sélectionnez « KEY PARAM », puis sélectionnez « EXZ *** » comme « ID INST GRP ».
- 3. Sélectionnez un son de batterie (instrument).

EXP RYTHME WAVE

- 1. Sélectionnez une sonorité dont le type de son est « Drum ».
- 2. Sur l'écran « TONE EDIT », sélectionnez « INST WAVE » et réglez « WAVE GROUP » sur « EXP ».
- 3. Sélectionnez « EXZ ***» pour « Wave No. L / R ».

2.11.3 Utilisation des fichiers « SVD » (BACKUP complet ou SCENES)

Procédure de création des fichier SVD : Voir le paragraphe § 2.9.1.4 ci-dessus

- ✓ BACKUP complet: Il inclut tous les fichiers ci-après
  Fichier « FANTOM.SVD » + dossiers « RHY_PTN », « SCENE_CHAIN », « SEQ » et « TONE_RATING » et « PAD_SMPL »
- ✓ Sauvegarde de Scène : Fichier « FANTOM.SVD » seul

Sons SVD partagés par les utilisateurs : Voir § 5.1.9 ci-dessous

- ✓ Ces backup ou scènes sont le moyen pour les utilisateurs de partager leurs créations

2.11.4 Utilisation des Fichiers « SVZ » ou « SDZ » (firmwares 1.5 & 1.6)

2.11.4.1 Importation des fichiers 267
2.11.4.2 Tutoriel sur la création de « Tone » User à partir du fichier SVZ SAMPLE 268

2.11.4.1 Importation des fichiers

Que ce soit les fichiers « SVZ » (Cf. § 2.9.1.2 et 2.9.1.3 ci-dessus) ou « SDZ » (Cf. § 5.1.8 ci-dessous), leur Importation nécessite une clef USB connectée au port **USB MEMORY**, et s'effectue via des fonctions différentes selon la nature du fichier :

SOUND PACKS de Tones « SVZ » ou « SDZ » :
Une fois importés les Tones sont stockés dans la banque USER avec classement automatique dans leur catégorie native. Cependant, les Tones SDZ commerciaux de Roland ne sont pas facile à retrouver dans le cas où aucune liste n'est fournie (ce qui arrive pour certains packs). Les Tones étant insérés par défaut à partir du premier emplacement USER libre, ils peuvent donc être retrouvé à la toute fin de la liste (du moins tant qu'on n'a pas importé un autre pack !).

Les Packs de 1 ou plusieurs « Tones » / « DrumKits » sont importés par **MENU** > « UTILITY > IMPORT ».
Tutoriel https://youtu.be/24jERq1nJVY

Dans les 2 cas (SVZ ou SDZ) la procédure est la suivante :
https://www.roland.com/fr/support/knowledge_base/360043436631/

- Préparez une clé USB formatée avec FANTOM.
- Copiez le fichier que vous souhaitez importer (extension : .svz/sdz) sur votre clé USB.
- Insérez la clé USB dans le port **USB MEMORY** du FANTOM.
- Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher l'écran « MENU »
- Touchez « UTILITY » pour afficher l'écran « UTILITY »
- Touchez « IMPORT »
- Touchez « IMPORT TONE » pour afficher les dossiers et fichiers sur la clé USB
- Touchez le fichier SVZ à importer.
- Sélectionnez **E6** « SELECT » pour afficher l'écran « IMPORT A SAMPLE (SELECT A FILE) »
- Toucher la case à cocher à gauche d'un échantillon pour le sélectionner pour l'importation
- Sélectionnez **E6** « NEXT » pour afficher la liste d'échantillons dans le FANTOM sur l'écran « IMPORT A SAMPLE (SELECT THE DESTINATION) »
  Par défaut c'est un emplacement vide qui est sélectionner
- Pour si besoin modifier l'emplacement par défaut de destination d'importation, touchez la case à cocher à gauche d'un autre emplacement (qui sera écrasé s'il n'est pas vide)
- Sélectionnez **E6** « EXECUTE » pour afficher le message de confirmation
- Sélectionnez **E5** « OK » pour lancer l'importation
  L'écran « IMPORT MENU » s'affiche

- Si le message suivant s'affiche « Incorrect License! Please Remove License », utilisez la fonction « Remove Licence » pour supprimer les informations de licence précédemment installées du FANTOM.

Fichiers « SVZ SAMPLE » User :
Ces fichiers de Samples sont spécifiquement générés par l'utilisateur à partir d'un fichier SoundFont au moyen du logiciel Roland gratuit « SVZ SampleConverter » ; Ils contiennent des Samples mais aucun « Tone »
Ils sont importés par **MENU** > « UTILITY > IMPORT > IMPORT SAMPLE ».

2.11.4.2 Tutoriel de création de « User Tone » à partir de fichiers SVZ SAMPLE

Les fichiers de « SVZ » SAMPLE peuvent être générés par l'utilisateur à partir d'un fichier SoundFont sf2 et au moyen du logiciel Roland gratuit « SVZ SampleConverter » (cf. § 4.1.3 ci-dessous).

L'utilisation de « SVZ SampleConverter » est ultra simple, et on peut utiliser un fichier SoundFont existant. Par contre si on veut générer soi-même le fichier SoundFont par échantillonnage d'un instrument réel ou virtuel, c'est possible à l'aide du logiciel payant « SampleRobot », mais l'opération n'est pas triviale.

Ensuite le fichier SVZ Sample doit être importés dans le Fantom en choisissant la bonne fonction parmi les nombreuses fonctions d'importation. De plus on obtient de simples « Sample » et non un « Tone ». Autrement dit le fichier SVZ Sample ne contient pas de « Tone » mais uniquement des Samples à partir desquels l'utilisateur doit créer un Tone » par une opération avancée qui n'est pas spécifiquement décrite dans la documentation.

C'est pourquoi le tutoriel ci-après tente de résumer toute la procédure depuis l'échantillonnage d'un instrument virtuel (plugin) à l'aide du logiciel « SampleRobot », jusqu'à la création du « Tone » à l'aide des fonctions internes du Fantom.

2.11.4.2.1 Echantillonnage d'un instrument virtuel (plugin) à l'aide de « SampleRobot » payant (création fichier SoundFont2) 268
2.11.4.2.2 Conversion du fichier « SF2 » en « SVZ » SAMPLE 272
2.11.4.2.3 Importation du fichier SVZ SAMPLE dans le Fantom + Création d'un Tone 273
2.11.4.2.4 Aide mémoire de création sonore de « Tone » / « Scène » dans le Fantom 275

2.11.4.2.1 Echantillonnage d'un instrument virtuel (plugin) à l'aide de « SampleRobot » payant (création fichier SoundFont2)

Cette procédure s'inspire :

- ✓ du tutoriel vidéo en anglais « Quick Guide to sample VST instrument with SampleRobot 6.1 »
- ✓ du tutoriel de Moessieurs en français : Echantillionnage d'un plugin VST2
- ✓ du tutoriel vidéo en anglais de Jürgen Moßgraber: SampleRobot 6.0 Tutorial

La procédure ci-après concerne la version PRO de SampleRobot 6 qui coûte 249€ (les possesseurs du Yamaha Montage bénéficie d'un tarif crossgrade à 169€ grâce à leur licence gratuite de « SampleRobot Montage Edition »). La version PRO présente l'avantage de disposer d'un hôte de plugin VST2 intégré qui simplifie beaucoup la configuration en évitant la nécessité d'une carte son et d'un logiciel hôte externe (comme Cubase, Ableton Live ou autres). L'échantillonnage d'un plugin est également possible avec la version moins chère « SampleRobot Multi-X », mais on ne décrit pas ici les paramétrages nécessaires pour configurer les entrées/sorties MIDI et AUDIO entre « SampleRobot » et le logiciel hôte externe en passant par la carte son !

AVERTISSEMENT SUR LE COPYRIGHT DU SON
L'échantillonnage d'un preset d'usine d'instrument réel ou virtuel n'est légal que si vous possédez l'instrument ou la licence, ou si celle-ci est libre de droit, et sa diffusion est interdite même gratuitement. Par contre il est légal de diffuser l'échantillonnage d'un patch personnel comportant beaucoup de création sonore (comme un son de synthétiseur analogique créé à partir de zéro).

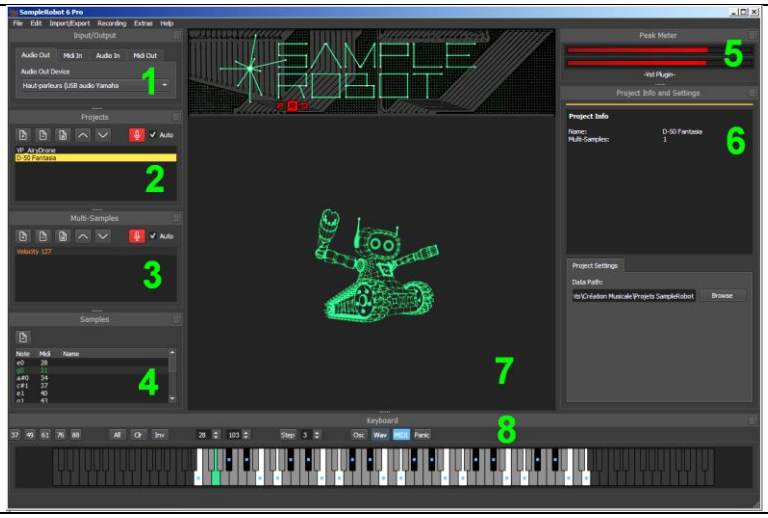
(1) Input / Output

(2) Projects

(3) Multi-Samples

(4) Sample

(8) Keyboard



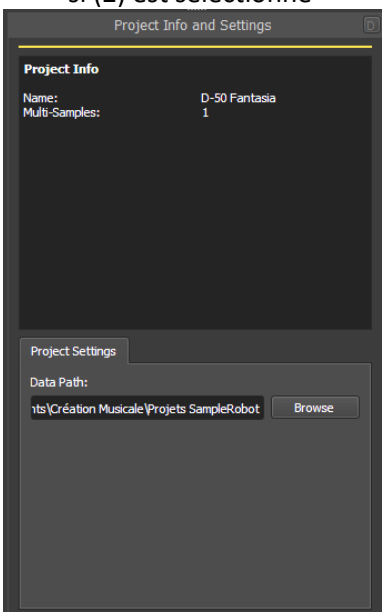
(5) Peak Meter

(6) Le nom et le contenu de ce panneau dépend de l'item sélectionné dans (2), (3) ou (4) (Voir plus bas)

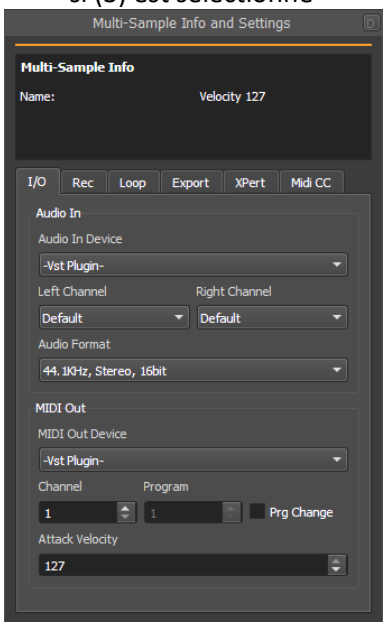
(8) Keyboard

Contenu du panneau (6) selon l'item sélectionné dan (2), (3) ou (4)

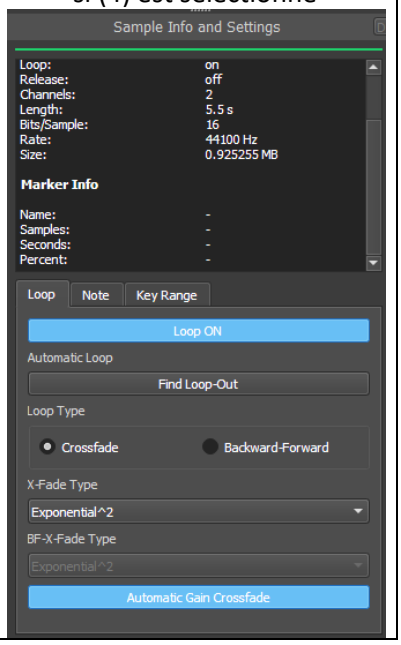
si (2) est sélectionné



si (3) est sélectionné



si (4) est sélectionné



- Lancez SampleRobot PRO
- Fermez la fenêtre « Project Wizard » qui s'ouvre automatiquement au démarrage
  Le tutoriel est plus simple en manuel car il y a beaucoup de réglages à laisser à la valeur par défaut

Input/Output (1)

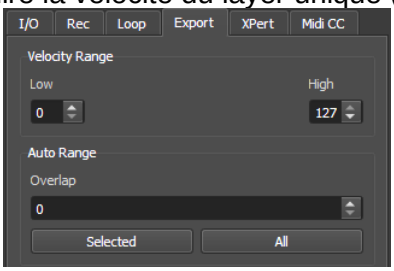
- Réglez « Audio Out Device » sur la carte son de sortie audio dans l'onglet « Audio Out » du panneau (1) « Input/Output » (pour entendre le plugin et l'échantillon final)
- Réglez « MIDI In Device » sur votre clavier MIDI dans l'onglet « MIDI In » de (1) (pour jouer le plugin avec un clavier physique)
- Réglez « AUDIO In Device » sur « Vst Plugin » dans l'onglet « AUDIO In » de (1) et sélectionner « Audio Format » sur « 44.1Hz, Stereo, 16 bits »
- Réglez « MIDI Out » sur « Vst Plugin » dans l'onglet « MIDI Out » de (1)

Project (2)

- Créez un nouveau projet dans le panneau (2) « Project » par  et en tapant son nom
- Sélectionnez le dossier d'échantillonnage dans champ « Data Path » du panneau (6) « Project and Settings »
  ATTENTION : les échantillons et le fichier projet doivent être dans le même dossier lors de l'ouverture ultérieure du projet.

Multi-Sample (2)

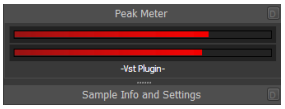
- Créez un layer de vélocité dans le panneau (3) « Multi-Sample » par  puis en tapant son nom (vous pouvez aussi sélectionner le nom par défaut « Velocity 127 »)
  On se contente ici du minimum de 1 layer à la vélocité maxi de 127, mais on peut faire un multisample à plusieurs vélocités pour un échantillonnage plus qualitatif
  (3 à 4 vélocités pour un piano électrique et plus pour un piano mais le Fantom supporte 4 maxi)
- Réglez « Attack Velocity » sur par exemple 127 (c'est-à-dire le max) dans l'onglet « I/O » du panneau (6) « Multi-Sample Info and Settings »
- Réglez « Note Length » « Lower » sur par exemple « 5 s » dans l'onglet « Rec » de (6). Ce réglage dépend du temps de stabilisation du son à échantillonner (3s pour un son de synthé basique, 5s pour Drums, 12s pour pads, 25s pour pianos). Ecoutez le son pour évaluer cette durée, mais en maintenant la note car la durée de Release doit être compté à part (voir ci-après)
- Laissez les autres réglages de l'onglet « Rec » inchangés, notamment « Release Length » à zéro (car le Fantom ne sait pas utiliser l'échantillon supplémentaire de Release, par contre il sait simuler le Release comme indiqué dans au paragraphe § 2.11.4.2.4 ci-dessous)
- Cochez la case « Automatic Loop » dans l'onglet « Loop » de (6) si c'est un son AVEC « Sustain »
  Décochez la cas « Automatic Loop » dans le cas contraire (piano par exemple)
- Pour le 1er ou unique layer de vélocité, les paramètres de l'onglet « Export » du panneau (6) sont réglés automatiquement sur les bonnes valeurs « Low » = 0 et « High » = 127 c'est-à-dire la vélocité du layer unique (cf. copie d'écran ci-dessous)



  Pour le 2ème layer de vélocité et les suivants (multisample), il faut les régler sur « Low » = vélocité du layer précédent + 1 et « High » = Vélocité du layer courant
  Par exemple 31 et 90 si le layer précédent est 30 et que la vélocité du layer courant est 90
- En cas de multiples layers de vélocité, recommencez en créant un nouveau layer

VST Host

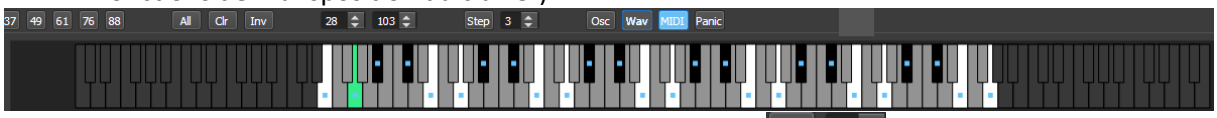
- Ouvrez la fenêtre de sélection l'hôte VST par le menu « Extra > VST Host »
  Sélectionnez le fichier DLL du plugin par « Browse »
  Charger le plugin par « Load » et ouvrez son interface par « Open Editor ».
  Le bouton « Open Editor (LARGE) » permet d'agrandir la fenêtre du plugin pour qu'elle contienne l'interface élargie du plugin (pour accéder à tous ses réglages). La fenêtre ne se redimensionne pas automatiquement, mais il suffit de la fermer une fois que l'interface est élargie, puis de la rouvrir avec le bouton « Open Editor (LARGE) ».
  Chargez un patch dans le plugin et écoutez le son à l'aide du clavier virtuel
  Réglez le niveau de sortie du plugin de telle sorte que le niveau du « Peak Meter » (5) ne sature pas.



NB : Prendre soin de ne laissez que les réglages voulus du plugin, en supprimant des effets indésirables qui pourront être ajoutés dans le Fantom (comme une Reverb), où des réglages inopportuns des contrôleurs propres à ce plugin

Keyboard (8)

- Sélectionner la longueur de clavier à échantillonner par 37 49 61 76 88 dans (8)
  C'est la longueur du clavier qui sera destiné à jouer l'échantillon final
  Redéfinissez si besoin les notes de début et fin à l'aide de 28 103 dans (8) pour étendre ou modifier la plage
  (Par exemple en cas de clavier de longueur non standard ou en prévision de l'utilisation des fonctions de Transposition du clavier)



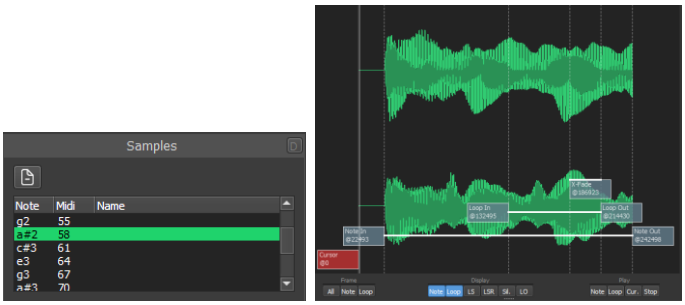
- Sélectionner le pas d'échantillonnage des notes par Step 3 dans (8) (nbre de ½ tons)
  6 est un minimum (1/2 octave), 1 un maximum et 3 un bon compromis qualité/poids
- Sélectionner la destination « MIDI » du clavier virtuel par Osc Wav MIDI Panic dans (8) afin de jouer le plugin et non le sample « Wav » ou l'oscillateur « Osc »
  A ce jour, la version 6.5.0.4 présente un léger bug qui empêche par intermittence le fonctionnement du clavier virtuel du plugin ainsi que du clavier physique (mais cela ne gêne pas le fonctionnement du clavier virtuel de SampleRobot).

Echantillonnage, Edition (optionnel) et Export au format SoundFont2

- Lancez l'échantillonnage de tous les layers de velocité par dans le panneau (1) « Project » (le même bouton dans le panneau (2) ne lance que le layer sélectionné)
- Si l'échantillon ne doit pas être bouclé (son SANS Sustain s'éteignant naturellement), sélectionnez n'importe quelle note dans le panneau (3) et sélectionnez « Loop OFF » dans l'onglet « Loop » de (6)
- Pour comparer l'échantillon avec le son original afin de contrôler la qualité du résultat, alternez entre « Wav » et « MIDI » par Osc Wav MIDI Panic tout en jouant une note.
  - Seule les notes échantillonnées marquées par un point sont jouables
  - Si « Wav » et « MIDI » sont activés tous les deux, seul MIDI est entendu (c'est-à-dire le plugin).
  Si un clavier physique est connecté, il peut déclencher la lecture de l'échantillon tandis que le clavier virtuel réglé sur « MIDI » déclenche le plugin, ce qui facilite la comparaison

Si le bouclage automatique ne donne pas satisfaction au cours de la comparaison ci-dessus, on peut le modifier manuellement pour chaque note de chaque layer de vélocité. Heureusement cela n'est nécessaire que pour certains types de son (son avec « Sustain », très changeant et dont seule la fin doit être bouclée). La manipulation est décrite ci-dessous.

- Sélectionner une note dans le panneau (4) « Samples » pour visualiser la forme d'onde de chaque note



- Editer si besoin les points fixés automatiquement par SampleRobot pour le bouclage (Loop in/out) et le Crossfade (x-Fade)

- Générez le fichier SoundFont par le menu « Import/Export > Export Selected Project as… » > sélectionnez le format « SoundFont2 (sf2) » et choisissez le dossier d'export
  NB : Comme il n'existe pas (encore) de format SVZ, c'est le logiciel « SVZ SampleConverter » qui permettra de convertir le format SF2 en SVZ

2.11.4.2.2 Conversion du fichier « SF2 » en « SVZ » SAMPLE

ATTENTION : Un fichier « SVZ » SAMPLE ne se distingue apparemment pas de n'importe quel fichier « SVZ », et pourtant il ne contient que des SAMPLES (et non des Tones ou des Scène). Cependant l'utilisateur qui l'a créé au moyen du logiciel « SVZ Sample Converter » à partir de la conversion de fichier SoundFont2 (SF2) doit se souvenir que ce fichier de données Audio s'importe par **MENU** > « UTILITY > IMPORT » et non par **SAMPLING** > « IMPORT To… » comme tous autres aux fichiers audio « .wav » ou « .mp3 ».

Renommage des échantillons internes du fichier SoundFont

Cette opération est optionnelle, mais elle permet de donner un nom identifiable aux échantillons contenus dans le fichier SoundFont, qui sont nommés anonymement par « SampleRobot ».

En effet, l'échantillonnage à l'aide de « SampleRobot » décrit dans le paragraphe précédent, produit un fichier SF2 dont chaque échantillon interne est nommé automatiquement de la même manière et sans possibilité de le changer. Autrement dit, une fois ce fichier converti en fichier SVZ et importé dans le Fantom, les échantillons des différentes notes resteront stockés en mémoire interne sous des noms identiques pour tous les fichiers SF2/SVZ importés. Cela ne gêne en rien l'utilisation des échantillons par le Fantom, mais par contre leur différenciation est impossible par l'utilisateur (mis à part par l'écoute à l'aide de la fonction « PREVIEW »).

Le renommage de chaque échantillon est possible moyennant l'utilisation de logiciels gratuits pour l'édition des SoundFont (par exemple « Viena » pour Windows ou « Polypone » pour Mac et Windows). Chaque échantillon doit être renommé un par un, en ne dépassant pas 20 caractères au total, en comptant les caractères qui ne doivent pas être modifiés pour garantir la reconnaissance des échantillons par le Fantom (ou par un player de SoundFont).

A ce jour « SampleRobot » nomme les différentes notes dans le fichier SF2 sous la forme suivante composé de 2 canaux R et L (15 caractères au maximum en comptant l'altération #):

S_000_070_a#3_L
S_000_070_a#3_R

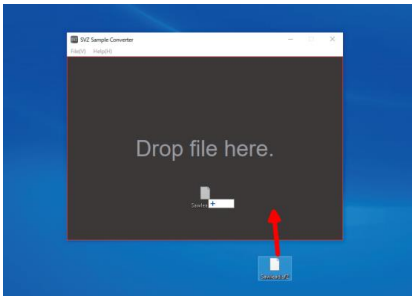
- S_000 : radical invariable, qui peut donc être remplacé par un nom reflétant celui de l'instrument échantillonné
- 070 : numérotation de la note (peut être pas indispensable mais au moins utile pour le tri des noms)
- a#3 : nom de note A CONSERVER
- _L : Canal gauche/droite A CONSERVER

Si on conserve le numéro de note (je n'ai pas essayé de faire autrement), ainsi que les caractères obligatoires signalés ci-dessus, cela laisse 10 caractères pour remplacer S_000 par un nom reflètant celui de l'instrument échantillonné.

Conversion du fichier SoundFont en fichier SVZ SAMPLE par « SVZ SampleConverter »

Le logiciel Roland « SVZ SampleConverter » est téléchargeable gratuitement. L'exécution du fichier d'installation « SVZ Sample Converter Installer.exe » (Windows) ou « SVZ Sample Converter.pkg » (Mac) nécessite de disposer des privilèges Administrateur.

La génération du fichier sur l'ordinateur ne demande aucun savoir-faire, car il suffit de glisser l'icône du fichier SoundFont dans la fenêtre de « SVZ SampleConverter » et de sélectionner le dossier de destination.



2.11.4.2.3 Importation du fichier SVZ SAMPLE dans le Fantom + Création d'un Tone

Importation du fichier SVZ SAMPLE sous forme de Sample dans la mémoire interne

Cette procédure s'inspire du tutoriel vidéo de Gattobus qui utilise un fichier SVZ Sample téléchargeables par un lien sur la page youtube.

- Brancher sur le port **USB MEMORY** du Fantom la clé USB comportant le fichier SVZ SAMPLE
- Lancer la fonction d'importation par **MENU** > « UTILITY > IMPORT > SAMPLE »
- Sélectionner votre fichier SVZ SAMPLE en parcourant si besoin l'arborescence de la clé, et pressez **[E6]** « NEXT »
- Assurez vous que tous les échantillons (toutes les notes) sont sélectionnés (cases côchées) et pressez **[E6]** « NEXT »



- Certains échantillons peuvent encore être déselectionnés à ce stade, mais contentez vous de presser **[E6]** « CONTINUE »
- Pressez **[E5]** « OK » en réponse à la question « Are you sure ? » pour lancer l'importation qui prend une minute environ et se termine par le message « Completed »

Création d'un Tone dans le Fantom à partir du Sample importé en mémoire

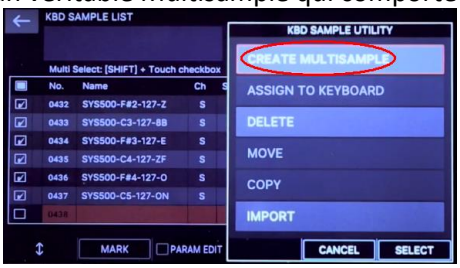
- Commencez par presser **SCENE** et sélectionnez une scène vide, puis affichez l'écran « Single Tone Play » en pressant le bouton **SINGLE TONE**

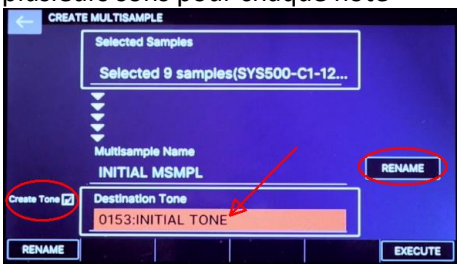
PRECAUTIONS UTILES pour éviter divers désagréments comme écraser par mégarde une scène occupée ou entendre le son échantilloné en superposition avec les « Tones » en Layer si on part d'une « Scène Multiplart »

- Pressez **SAMPLING** > « KBD SAMPLE » pour afficher l'écran « KBD SAMPLE LIST » qui montre la liste de tous les Samples USER dans la mémoire du Fantom

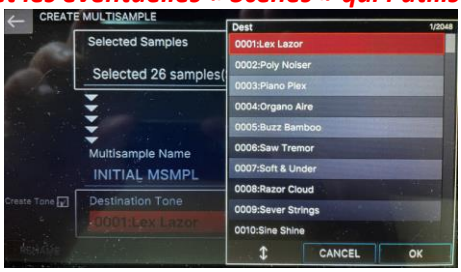


- Sélectionnez tous les Samples que vous venez d'importer (et uniquement ceux là en évitant d'autres User Samples éventuellement présents) à l'aide de **[E2]** « MARK »
  NB : vous pouvez écouter chaque note en pressant **[E6]** « PREVIEW »
- Pressez « UTILITY » en haut à droite de l'écran pour afficher un menu déroulant et sélectionnez l'item « CREATE MULTISAMPLE » puis pressez **[E6]** « OK » pour afficher l'écran « CREATE MULTISAMPLE »
  « CREATE MULTISAMPLE » est ambigu car il s'ait d'un Sample simple, moins complexe à créer qu'un véritable Multisample qui comporte plusieurs sons pour chaque note





- Côchez la case « Create Tone » à gauche
- Pressez « RENAME » à droite pour renommer le « Tone » final avec un nom explicite qui apparaitra dans la liste des « Tones » User, et terminez par **[E6]** « OK »
- Le nom de « Destination Tone » en bas doit être un emplacement vide comme « 0153:INITIAL TONE » dans la copie d'écran plus haut, sinon sélectionnez le nom de « Destination Tone » avec le doigt et pressez **ENTER** pour afficher la liste des « Tones » Use où sélectionner un emplacement vide et terminez par **[E6]** « OK »
  TRES IMPORTANT, car si c'est un « User Tone » non vide qui est sélectionné, il sera définitivement écrasé et les éventuelles « Scènes » qui l'utilisent seront muettes !!



- Terminez par **[E6]** « EXECUTE » et confirmez par **[E5]** « OK » pour lancer la création du « Tone » qui se termine par le message « Completed » puis l'affichage de l'écran « MULTISAMPLE EDIT »
  Le « Tone » peut déjà être joué sur le clavier pour vérifier l'opération



- Ajouter un Chorus Juno en pressant le bouton « EFFECTS » **PARAM** pour afficher l'écran de sélection et en pressant **ENTER** pour afficher la liste des effets où vous trouverer « JUNO CHORUS » à la fin. Sélectionnez-le et validez par **[E6]** « OK »
  Cet effet qui termine le tutoriel vidéo de Gattobus n'est pas à imiter pour tous les sons



- Vous pouvez en principe sortir de cet écran en pressant **EXIT**, car le nouveau « Tone » est déjà enregistré et vous pourrez le retrouver après extinction du Fantom sous la catégorie de « Tone User » et sous le nom que vous lui avez donné.
- Cependant pour le retrouver plus facilement, il est préférable d'enregistrer une « Scène » avec ce « Tone » en pressant **WRITE** > « SCENE » et en sélectionnant une scène vide comme destination.

AVERTISSEMENT sur l'effacement des Sample importés dans la mémoire interne
Une fois créé, les « User Tones » continuent à reposer entièrement sur les Samples importés par l'utilisateur qui doivent rester en mémoire pour que le Tone fonctionne.

Par conséquent, le Tone créé ne fonctionnera plus en cas d'effacement des Samples par le menu **SAMPLING** > « KBD SAMPLE > UTILITY > DELETE » (voir plus haut la copie d'écran).

Dans ce cas il ne resterea plus qu'à effacer un « Tone », mieux vaut passer par **MENU** > « TONE EDIT > UTILITY > TONE INITIALIZE »

2.11.4.2.4 Aide mémoire de création sonore de « Tone » / « Scène » dans le Fantom

Après toute création d'un « Tone » à partir d'un Sample, il reste à ajouter des effets éventuels, régler l'enveloppe ADSR notamment le « Relase » qui est brutal si le Release original n'a pas été échantionné (ce qui est le cas dans le tutoriel § 2.11.4.2.1 ci-dessus), et faire tous les réglages de « Tone » adaptés au son qui a été échantillonné. C'est une opération obligatoire mais qui diffère selon le type de son et le rendu souhaité par l'utilisateur.

Le tutoriel ci-dessous n'est pas d'un niveau avancé de création sonore. C'est un aide-mémoire personnel en tant que débutant en création sonore, sur des connaissances très rudimentaires.

En effet la création d'un « Tone » dans le Fantom à partir d'un Sample c'est du sound design, puisque l'échantillon n'inclut pas toutes les caractéristiques du son original, notamment la décroissance du son (Amplication Release) qui n'est pas échantillonné dans le tutoriel précédent (c'est possible à faire dans SampleRobot, mais le Fantom ne sait pas utiliser cet échantillon supplémentaire, par contre il est capable de simuler le Release).

- Sélectionnez si besoin le « Tone » System500 de Gattobus créé au paragraphe précédent (Par exemple en rappelant la « Scène » créé avec ce « Tone », si vous l'avez sauvegardée comme préconisé plus haut)
- Si besoin éditez l'enveloppe du son en pressant **MENU** > « EDIT TONE » pour ouvrir l'écran « TONE EDIT Z-CORE » d'édition des « Tones » et en sélectionnant l'onglet « AMP ENV ».
  Sélectionner le paramètre « T4/Release » et allonger la valeur de 150 à 590 par exemple, car le Release du Sample original est trop court à mon goût.



- Si besoin éditez la sensibilité d'aftertouch en sélectionnant l'onglet « AMP » (toujours dans l'écran « TONE EDIT Z-CORE » d'édition des « Tones » accessible par **MENU** > « EDIT TONE »)
  Modifiez le paramètre « Velocity Sensitivity » par défaut sur « +50 » (par exemple en le diminuant autant que souhaité, « 0 » étant une absence de sensibilité à l'aftertouch)
  NB : en diminuant la sensibilité, le niveau du son augmente par la même occasion
- Ajoutez si besoin un effet quelconque au Tone », à la « Scène » ou au Master FX
  - Master FX : pressez SHIFT + **MASTER FX** pour afficher l'écran « MASTER FX » qui donne accès à « M.COMP / M.EQ / T.FX EDIT »
    Ou presser **MASTER FX** pour accéder DIRECTEMENT à l'écran « TFX EDIT »
  - Ou Scène : pressez **SHIFT** + « IFX1 », « IFX2 », « CHO » ou « REV » pour afficher l'écran « EDIT » correspondant
  - Ou Tone : pressez le bouton **« EFFECTS » PARAM** puis choisir et régler un effet avec les encodeurs **TYPE** et **DEPTH**

  Puis pressez **ENTER** pour afficher la liste des effets. Sélectionnez l'effet voulu et validez par **[E6]** « OK »
  NB : L'ajout de l'effet « JUNO CHORUS » termine le tutoriel de Gattobus du paragraphe précédent



- L'activation/désactivation des effets de « Scène » REVERB et CHORUS pour toutes les zones est accessible depuis l'écran « ZONE VIEW » en pressant les icônes REV / CHO  /  en haut à droite de l'écran.
  De plus l'effet REVERB peut être activé/désactivé en pressant le bouton assignable **S3** qui est assigné par défaut à cela (pas de bouton assigné pour le CHORUS)

2.12 Guide d’utilisation des Plug-Ins

Reproduction/Traduction du PDF « Plug-In Usage Guide ».

DAW software	Required for installation	
Logic Pro X	Dedicated USB driver	Plug-In : Control Surface for Logic
MainStage		Profile for MainStage
Ableton Live		–

2.12.1 CONTROLER LOGIC/MAINSTAGE (USER GUIDE NON REPRODUIT ICI) 277
2.12.2 CONTROLER ABLETON LIVE 278

2.12.1 Contrôler Logic/MainStage (User guide non reproduit ici)

NB : Seule est reproduite à ce jour l’introduction du chapitre sur Logic/Mainstage.

2.12.1.1 Introduction

En utilisant le plug-in Logic/MainStage, vous pouvez contrôler Logic Pro X ou MainStage depuis le FANTOM.

Les principales opérations de Logic Pro X/MainStage peuvent être effectuées directement à partir du FANTOM., et vous pouvez utiliser de nombreux contrôleurs, notamment l'écran, les curseurs/boutons, les boutons et les pads du FANTOM.

Note :

Ce document explique les procédures pour les versions suivantes de Logic Pro X et MainStage.

Logic Pro X : 10.4.4

MainStage : 3.4.2

Les menus et autres aspects peuvent différer pour les autres versions.

Remarque concernant Mainstage:

Dans ce document, nous faisons référence au « plug-in Logic/MainStage », mais dans le cas de MainStage, cette fonctionnalité n'est en réalité fournie pas sous forme de plug-in mais par l'installation d'un profil dédié. Si vous utilisez MainStage, toute référence au « plug-in » dans ce document doit être lue comme « profil ».

2.12.2 Contrôler Ableton Live

Suivez ces étapes pour contrôler les principales fonctions d'Ableton Live depuis le FANTOM et pour accéder à de nombreux contrôleurs du FANTOM comme l'écran, les curseurs/boutons, les boutons, les pads, etc. (s'applique à la version 2.5 ou ultérieure).

2.12.2.1 Etapes préparatoires 278
2.12.2.2 Opérations sous Ableton Live 279

2.12.2.1 Etapes préparatoires

2.12.3.1.1 Préparer le Fantom 278
2.12.3.1.2 Installer le driver USB 278
2.12.3.1.3 Connections 278

2.12.2.1.1 Préparer le Fantom

Sélectionner le driver USB comme suit.

- 1. Appuyez sur le bouton **MENU**
- 2. Touchez « SYSTEM »
- 3. Touchez l'onglet « GENERAL »
- 4. Sélectionnez « USB Driver » et réglez-le sur « VENDOR ».
- 5. Appuyez sur le bouton **WRITE** pour enregistrer les paramètres système
- 6. Éteignez et rallumez le FANTOM.

2.12.2.1.2 Installer le driver USB

Pour les utilisateurs Windows

- 1. Connectez votre ordinateur au port USB du FANTOM via un câble USB pour lancer l'installation automatique du pilote

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

* Le pilote n'est pas installé si votre ordinateur n'est pas connecté à Internet.

Pour les utilisateurs Mac

- 1. Depuis la page d'assistance du produit, téléchargez le pilote FANTOM
  Pour obtenir le dernier pilote USB, accédez à l'URL suivante et téléchargez le pilote pour le modèle que vous utilisez https://www.roland.com/support/
- 2. Installez le pilote comme indiqué par la procédure indiquée sur la page de téléchargement.

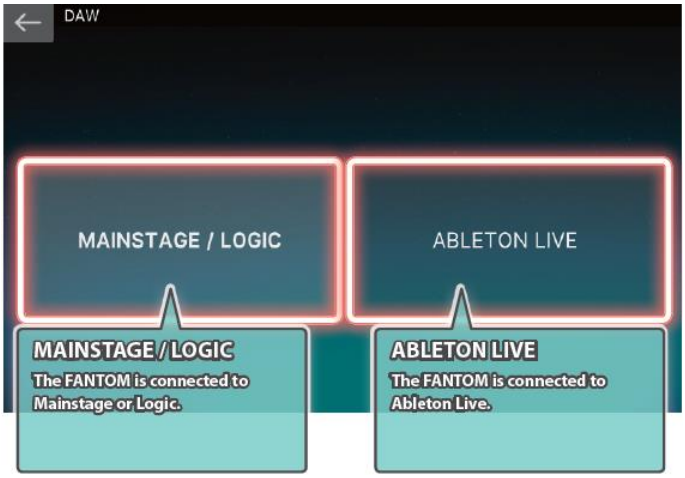
2.12.2.1.3 Connections

Configuration d'Ableton Live

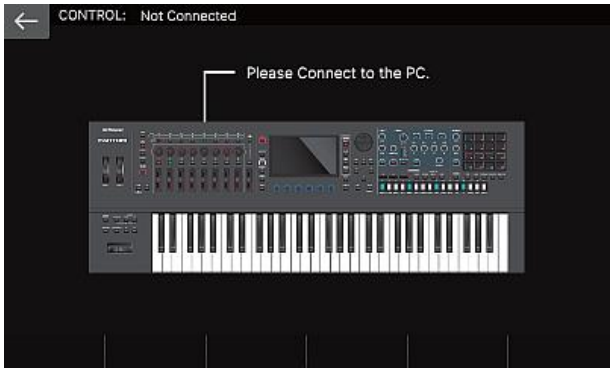
- 1. Démarrez Ableton Live.
- 2. Ouvrez « Préférences » et sélectionnez l'onglet « Link/MIDI ».
- 3. Dans la surface de contrôle, sélectionnez « FANTOM » et réglez INPUT/OUTPUT sur « FANTOM-6 7 8 DAW CTRL ».

Configuration du FANTOM

- 1. Appuyez sur le bouton **DAW CTRL** du FANTOM pour l'allumer et afficher l'écran « DAW » si la connexion réussie.
- 2. Sélectionnez le type « ABLETON LIVE » pour activer la fonction DAW CTRL.



- 3. Pour arrêter d'utiliser le contrôle DAW, appuyez sur le bouton **DAW CTRL** allumé pour désactiver la fonction DAW CTRL.
  Si la connexion n'est pas correcte, un écran comme celui s'affiche, et…
  - Vérifiez que le câble USB est correctement connecté.
  - Vérifiez si le pilote est correctement installé



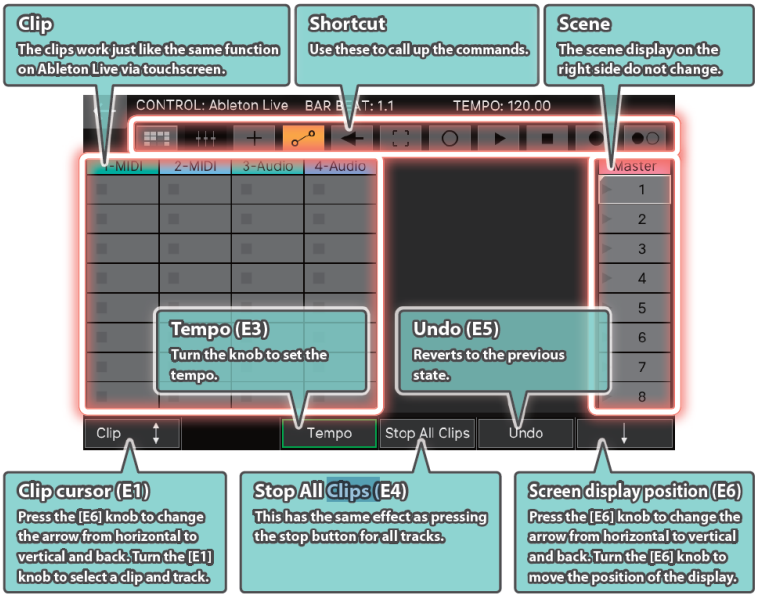
2.12.2.2 Opérations sous Ableton Live

Basculez entre les écrans « SESSION VIEW » et « MIXER VIEW ».

Le contrôle d'Ableton Live se fait avec les boutons **E1–E6**, ou en touchant ou faisant glisser les icônes et les curseurs sur l'écran.

2.12.2.2.1 Ecran « SESSION VIEW »..... 280
2.12.2.2.2 Ecran « MIXER VIEW »..... 281
2.12.2.2.3 Utilisation des potards et Sliders (ASSIGN1 + ASSIGN2) 282
2.12.2.2.4 PAD MODE « DAW CTRL » pour utiliser les Pads 282

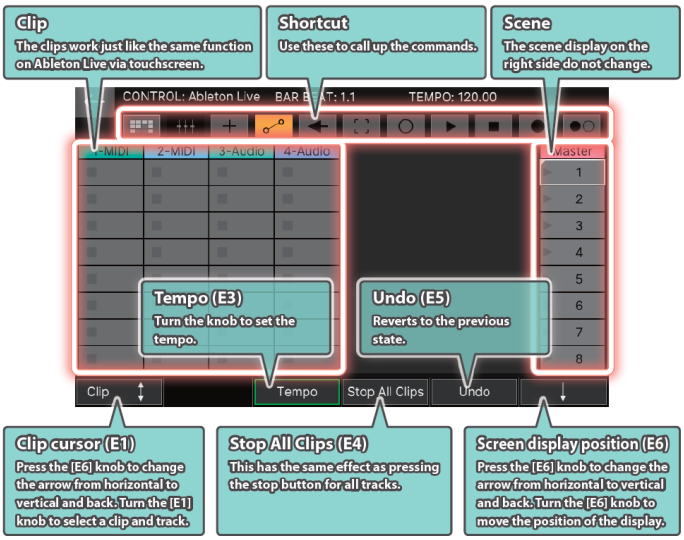
2.12.2.2.1 Ecran « SESSION VIEW »



Item	Explications
Raccourci	Utilisez-les pour appeler les commandes.
	 VUE SÉANCE Passe à la « SESSION VIEW »
	 VUE DU MÉLANGEUR Bascule vers « MIXER VIEW »
	 Overdub des arrangements MIDI Lorsque cette option est activée, les données MIDI nouvellement enregistrées sont mixées avec les clips MIDI de l'arrangement.
	 Bras d'automatisation Lorsque cette option est activée, toutes les modifications manuelles que vous apportez aux paramètres sont enregistrées dans les clips et l'arrangement de la session.
	 Réactiver l'automatisation Tous les paramètres d'automatisation désactivés pour le clip sont à nouveau activés.
	 Capturer du MIDI La phrase (notes MIDI) que vous venez de jouer est créée en tant que nouveau clip dans chaque piste MIDI écoutée.
	 Bouton d'enregistrement de session Démarre ou arrête l'enregistrement par superposition des clips pour les pistes pouvant être lues ou enregistrées.
	 Bouton jouer Reprend la lecture du clip.
	 Bouton d'arrêt La lecture du clip s'arrête lorsque la durée de lecture définie dans Follow Action Time est dépassée. Notez que ce paramètre est prioritaire sur le réglage Loop/Region de clip.
	 Bouton d'enregistrement de l'arrangement Commence l'enregistrement sur l'arrangement.
	 Métronome Active le métronome.
Scène	L'affichage de la scène sur le côté droit ne change pas.

Bouton		Explication
Bouton **[E1]**	Curseur de Clip	Tournez le bouton pour sélectionner le clip ou la piste. La direction du mouvement change à chaque fois que vous appuyez sur le bouton [**E6**] (vertical : clip ; horizontal : piste)
Bouton **[E3]**	Tempo	Tournez le bouton pour régler le tempo.
Bouton **[E4]**	Arrêter tous les clips	Cela a le même effet que d'appuyer sur le bouton d'arrêt pour toutes les pistes.
Bouton **[E5]**	Annuler	Revient à l'état précédent.
Bouton **[E6]**	Position d'affichage	Tournez le bouton pour déplacer la position d'affichage. La direction du mouvement change entre horizontale et verticale à chaque fois que vous appuyez sur le bouton.

2.12.2.2.2 Ecran « MIXER VIEW »



Item	Explication
Send	Deux boutons d'envoi sont affichés du haut pour la piste audio.
Shortcut	Utilisez-les pour appeler les commandes. Ø"Écran VUE SESSION »
Master	La piste master est toujours affichée sur le côté droit.
Track Activator	 Activez ceci pour entendre la piste.
Solo/Cue	 Lorsque le commutateur solo/cue de la piste principale du mixeur de session est réglé sur solo, toutes les autres pistes sont coupées et seule la piste en cours peut être entendue. Lorsque le commutateur solo/cue de la piste principale du mixeur de session est réglé sur cue, la piste actuelle est envoyée au canal spécifié par le sélecteur de sortie cue.
Arm Recording	 Vous pouvez enregistrer lorsque cette option est activée.

Bouton		Explication
Bouton **[E1]**	Track	Tournez le bouton pour sélectionner la piste.
Bouton **[E2]**	Cursor	Tournez les boutons pour déplacer le curseur dans la piste.
Bouton **[E3]**	Tempo	Tournez le bouton pour régler le tempo.
Bouton **[E5]**	Annuler	Revient à l'état précédent.
Bouton **[E6]**	Position d'affichage	Tournez le bouton pour déplacer la position d'affichage.

2.12.2.2.3 Utilisation des potards et Sliders (ASSIGN1 + ASSIGN2)

Vous pouvez utiliser un contrôleur DAW CTRL à l'écran pour ajuster encore plus de paramètres



2.12.2.2.4 PAD MODE « DAW CTRL » pour utiliser les Pads

Le rack de batterie peut être joué à l'aide de DAW CTRL en mode « PAD ».



2.13 Annexes

2.12.1 LISTE DES « CHORD MEMORY » 283
2.12.2 BLOCK DIAGRAM 285
2.12.3 DEPANNAGE 286
2.12.4 LISTE DES MESSAGES D'ERREUR 291
2.12.5 MIDI IMPLEMENTATION CHART 293
2.12.6 SPECIFICATIONS DETAILLEES 295

2.13.1 Liste des « Chord Memory »

01: Pop 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	Cadd9	C3, G3, D4, E4
C#	C#maj9	C#3, C4, D#4, F4
D	D-7	D3, F4, A3, C4
D#	D#maj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Cadd9 (on E)	E3, C4, D4, G4
F	Fmaj9	F2, A3, E4, G4
F#	Dadd9 (on F#)	F#2, A3, D4, E4
G	Cadd9 (on G)	G2, D4, E4, G4
G#	F-6 (on Ab)	G#2, C4, D4, F4
A	F (on A)	A2, A3, C4, F4
A#	G- (on Bb)	A#2, A#3, D4, G4
B	G (on B)	B2, B3, D4, G4

02: Pop 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	Cmaj9	C3, E3, B3, D4
C#	C#dim7	C#3, G3, A#3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#dim7	D#3, A3, C4, F#4
E	E-7	E3, B3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#-7 (b5)	F#3, A3, C4, E4
G	G7sus4 (9 13)	G2, A3, C4, F4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A-9	A2, B3, C4, G4
A#	C7(on Bb)	A#2, G3, C4, E4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

03: Jazz 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#7(#9)	D#3, G3, C#4, F#4
E	E#7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#7(#9)	F#3, A#3, E4, A4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A-7(11)	A2, G3, C4, D4
A#	Bb9	A#2, G#3, C4, D4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

04: Jazz 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#9	C#3, F3, B3, D#4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#9	D#3, G3, C#4, F4
E	E-9	E3, G3, D4, F#4
F	F-9	F2, G#3, D#4, G4
F#	F#-7(b5)	F#2, A3, C4, E4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

05: Jazz 3

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C7(9)	C3, A#3, D4, E4
C#	C#7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D7(9)	D3, F#3, C4, E4
D#	D#7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	E7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	F#dim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

06: Blues

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C	C3, E4, G4, C5
C#	C#dim7	C#3, E4, G4, A#4
D	D-	D3, D4, F4, A4
D#	D#dim7	D#3, F#4, A4, C5
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F	F3, F4, A4, C5
F#	F#-7(b5)	F#3, E4, A4, C5
G	G	G3, D4, G4, B4
G#	G#dim7	G#3, D4, F4, B4
A	A-	A2, E4, A4, C5
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

07: Trad Maj

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eb	D#3, D#4, G4, A#4
E	Edim7	E3, C#4, G4, A#4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, A#3, D4, G4
G#	Ab	G#2, C4, D#4, G#4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim7	B2, D4, F4, G#4

08: Trad Min 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eaug	D#3, D#4, G4, B4
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G	G2, B3, D4, G4
G#	Ab	G#2, G#4, D#4, C4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

09: Trad Min 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	Cmaj9	C3, E3, G3, B3, D4
C#	Dbmaj7	C#3, F3, G#3, C4, D#4
D	Dmaj9	D3, F#3, A3, C#4, E4
D#	Ebmaj9	D#3, G3, A#3, D4, F4
E	Emaj9	E3, G#3, B3, D#4, F#4
F	Fmaj9	F3, A3, C4, E4, G4
F#	Gbmaj9	F#3, A#3, C#4, F4, G#4
G	Gmaj9	G3, B3, D4, F#4, A4
G#	Abmaj9	G#3, C4, D#4, G4, A#4
A	Amaj9	A3, C#4, E4, G#4, B4
A#	Bbmaj9	A#3, D4, F4, A4, C5

10: Pop Min 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Dbmaj7	C#3, G#3, C4, F4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Edim7	E3, A#3, C#4, G4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G-7	G2, A#3, D4, F4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb7sus4(9 13)	A#2, G#3, C4, D#4

11: Pop Min 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Eb7(on Db)	C#3, A#3, D#4, G4
D	D-7(b5)	D3, G#3, C4, F4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Emaj7(9)	E3, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	C-7(on Bb)	A#2, C4, D#4, G4
B	C-maj7(B)	B2, D4, D#4, G4

12: Jazz Min 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	---	C4, G4
C#	---	C#4, G#4
D	---	D4, A4
D#	---	D#4, A#4
E	---	E4, B4
F	---	F4, C5
F#	---	F#4, C#5
G	---	G4, D5
G#	---	G#4, D#5
A	---	A4, E5
A#	---	A#4, F5
B	---	B4, F#5

13: Jazz Min 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-7(11)	C3, A#3, D#4, F4
C#	Db7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebaug maj7	D#3, B3, D4, G4
E	E7(9)	E2, G#3, D4, F#4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(#9)	G2, B3, F4, A#4
G#	Abmaj7(#11)	G#2, C4, D4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

14: Oct Stack

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	Major Scale	C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4
C#	Major Pentatonic Scale	C4, D4, E4, G4, A4
D	Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, A#4
D#	Harmonic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, B4
E	Melodic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, A4, B4
F	Whole Tone Scale	C4, D4, E4, F#4, G#4, A#4
F#	Blue note Scale	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
G	Japanese Minor	C4, C#4, F4, G4, A#4
G#	Ryukyu Scale	C4, E4, F4, G4, B4
A	Bari Scale	C4, C#4, D#4, G4, G#4
A#	Spanish Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4
B	Gypsy Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4

15: 4th Stack

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-7(9)	C3, D#3, A#3, D4
C#	Db7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D-7(9)	D3, F3, C4, E4
D#	Eb7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	Emaj7(9)	E2, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	Ab-6	G#2, B3, D#4, F4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

16: 5th Stack

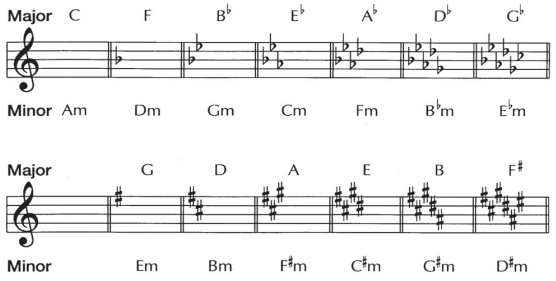
Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	---	C4, C5
C#	---	C#4, C#5
D	---	D4, D5
D#	---	D#4, D#5
E	---	E4, E5
F	---	F4, F5
F#	---	F#4, F#5
G	---	G4, G5
G#	---	G#4, G#5
A	---	A4, A5
A#	---	A#4, A#5
B	---	B4, B5

17: Scale Set

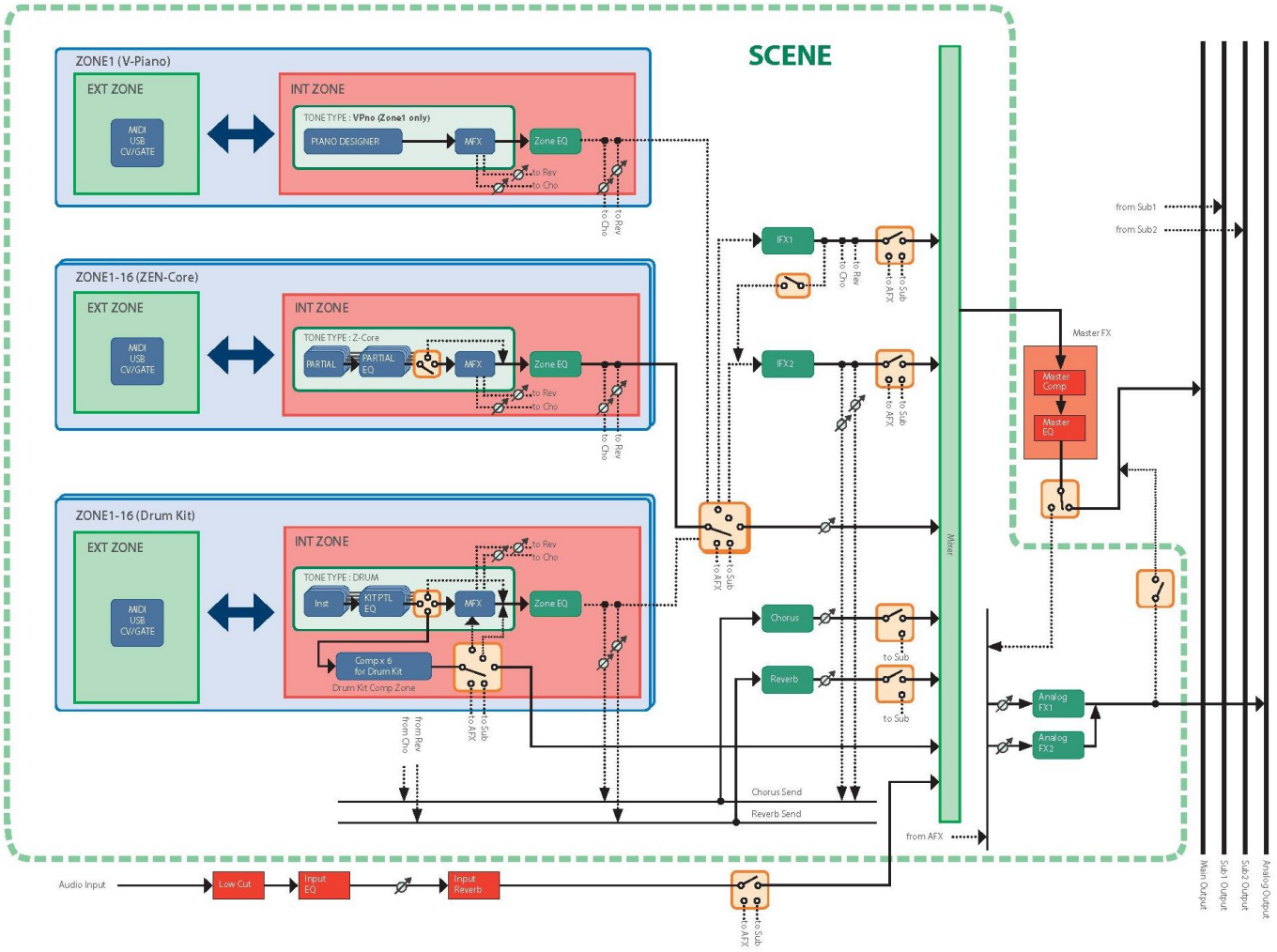
Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	---	C4, F4
C#	---	C#4, F#4
D	---	D4, G4
D#	---	D#4, G#4
E	---	E4, A4
F	---	F4, A#4
F#	---	F#4, B4
G	---	G4, C5
G#	---	G#4, C#5
A	---	A4, D5
A#	---	A#4, D#5
B	---	B4, E5

* To change the key of a chord set, change the value for “KEY” in the “CHORD MEMORY” screen.

The illustration below shows how to determine the key of the song from the key signature (the number of and symbols).



2.13.2 Block diagram



2.13.3 Dépannage

Problème	Éléments à vérifier	action	Page
Dans l'ensemble des problèmes			
L'appareil se met hors tension de façon inattendue	Vérifiez le réglage du système « Auto Off ».	Le Fantom sera automatiquement désactivé lorsqu'aucune opération n'a été effectuée pendant une certaine durée. (En réglages d'usine, l'alimention sera éteinte au bout de 4 heures.) Pour changer cel, réglez le paramètre système « Auto Off » sur « OFF ».	§ 1.4.1
Le Fantom ne s'allume pas	Est-ce que l'adaptateur secteur fourni et cordon d'alimentation correctement branché à une prise et Fantom?	Ne pas utiliser l'adaptateur secteur ou le cordon d'alimentation autre que les éléments fournis sous peine de dysfonctionnements.	§ 1.2
Problèmes avec le son			
Pas de son	Est-ce votre ampli, haut-parleurs, écouteurs, etc., Connectés correctement?	Branchez correctement votre ampli, haut-parleurs et écouteurs.	1.4.1
	L'ampli ou haut-parleur connecté est il sous tension?	Allumez la puissance de l'ampli ou haut-parleur connecté.	1.4.1
	le volume d'un appareil connecté a t-il été réduit?	Ajuster le volume de l'appareil raccordé.	-
	Le potard **MASTER VOLUME** a-t-il été réglé au niveau minimum?	Réglez le bouton **MASTER VOLUME**.	2.1.2
	Pouvez-vous brancher un casque et émettre un son?	Si vous entendez le son dans votre casque, il se peut qu'un câble de connexion soit rompu, ou que votre ampli ou un mélangeur aient mal fonctionné. Vérifiez vos câbles de connexion et de l'équipement une fois encore.	-
	Les paramètres de destination de sortie sont ils corrects?	Vérifier le réglage de la zone de sortie Assign. Pour plus de détails, reportez-vous au « Guide des paramètres » (PDF).	-
	Utilisez-vous un câble de connexion contenant une résistance?	Utilisez un câble de connexion qui ne contient pas de résistance.	-
	Si l'appui sur le clavier ne produit aucun son, le commutateur local pourrait il être éteint?	Réglez le commutateur local « ON ».	2.9.3.3.11
	Les partials du tone sont ils Off?	Mettez l'interrupteur partiel « ON ».	2.4.2.2.1
	le réglage du niveau est il trop faible?	Dans l'onglet « Sound » des paramètres système, vérifiez le **Master Volume**.	2.1.2
	Les réglages d'effet sont ils corrects?	Vérifiez le réglage On/Off d'effect. Vérifiez également les paramètres tels que le niveau d'effet.	p. 50
	le volume est il abaissé par une opération de pédale ou opération de curseur?	Augmenter le volume des zones qui ne produisent pas de son. Pressez les pédales, augmenter les curseurs, ou vérifier les paramètres des différents contrôleurs.	p. 36, p. 37
	Le volume est il abaissé par des messages MIDI (messages de volume et de messages d'expression) reçu d'un appareil MIDI externe?	Vérifiez les messages de volume ou des messages d'expression qui sont reçus à partir d'un appareil MIDI externe.	-
Aucun son d'une zone spécifique	Le volume de la zone est il baissé?	Ajustez le réglage de niveau pour augmenter le volume de la zone que vous n'entendez pas.	
	Les paramètres d'une zone spécifique sont ils en sourdine?	Désactivez le Mute	p. 58
	Les paramètres d'une zone spécifique sont ils en solo?	Désactivez le Solo.	
	Le commutateur est il réglé sur la zone EXT?	Définissez la zone « Sw INT » ou « COMMON ».	p. 8
	La Zone est elle réglée sur « Choisir une autre zone »?	Sélectionnez la zone que vous voulez jouer.	p. 24
Aucun son d'une plage spécifique de notes	une tessiture est elle réglée?	Si vous ne l'entendez pas son d'une plage spécifique de notes, vérifiez les paramètres de plage de notes.	p. 26
Le son est déformé	Un effet déformant le son est il appliqué'?	Si le son d'un tone spécifique ou d'une zone est déformée, baisser le volume de ce tone ou d'une zone.	p. 36
	le potard **MASTER VOLUME** est il réglé trop fort ?	Si le son global est déformé, baissez le bouton **MASTER VOLUME**.	p. 8
	le gain de sortie est il trop élevé?	Dans les paramètres du système sonore, vérifiez le réglage du gain de sortie.	p. 116
	le volume étant entrée du filtre analogique est-il excessif?	Dans la section de filtre analogique, réglez le niveau approprié.	p. 53
	un effet de système est il appliqué?	Dans certains cas, le son peut être déformé par les paramètres « M .comp » ou « M .EQ ». Vérifiez les paramètres « M .comp » et « M .EQ ».	p. 55
Le pitch est faux	Le réglage du Fantom est il incorrect?	Dans les paramètres du système sonore, vérifiez le réglage « Master Tune ».	p. 116
	le Pitch a il été modifié par une opération de pédale ou par un message de pitch bend reçu d'un appareil MIDI externe?	Vérifiez la pédale et le Pitch Bend.	p. 37

Problème	Éléments à vérifier	action	Page
	les paramètres « Coarse Tune », « Fine Tune » ou « Master Tune » ont ils être réglés?	Vérifiez les réglages « Coarse Tune », « Fine Tune » et « Master Tune ». Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous au « Guide des paramètres » (PDF).	-
Les notes sont interrompues	Le son est interrompu si la polyphonie maximale est dépassée.	Réduire le nombre de zones que vous utilisez. Augmenter le réglage de la voix pour les zones RESERVE où vous voulez éviter les notes abandonnées. Pour plus de détails, reportez-vous au « Guide des paramètres » (PDF).	-
Mes notes ne s'éteignent pas lorsque vous jouez au clavier	La polarité de la pédale de sustain est elle inversée?	Vérifiez le réglage du système de maintien Polarité pédale.	p. 113
Le son est entendu des deux côtés même quand le panoramique est réglé d'un seul côté	Des effets sont ils appliqués?	Les effets internes du FANTOM étant stéréo, l'application d'un effet d'insertion permet d'entendre le son de l'effet du côté opposé même si le son de la source est réglé complètement sur un côté.	
Les notes jouées dans un registre ÉLEVÉS sont bizarres	Lorsque vous jouez des notes aiguës sur le FANTOM, vous pouvez entendre des notes qui ne parviennent pas à sonner, dont la hauteur ne peut pas augmenter, ou un bruit qui varie en fonction de la note que vous jouez (un ronflement, un chant, des bruits, etc.).	Cela est généralement dû au fait que vous avez dépassé la note la plus haute que le FANTOM est capable de produire et que cela ne se produit pas avec les notes que vous utiliseriez normalement. Cela n'indique pas un dysfonctionnement	
Impossible de jouer arpèges	Le commutateur ARP de la zone est il « OFF »?	Réglez sur ON le commutateur ARP de la zone Même si le bouton **CHORD MEMORY** est activé, vous ne pouvez pas utiliser les performances de la mémoire d'accord à moins que le commutateur ARP de la zone ne soit sur «ON».	p. 30
Impossible de jouer en utilisant la fonction de mémoire d'accords	Le commutateur ARP de la zone est il être sur «OFF»?	Réglez sur ON le commutateur ARP de la zone Même si le bouton **CHORD MEMORY** est activé, vous ne pouvez pas utiliser les performances de la mémoire d'accord à moins que le commutateur ARP de la zone ne soit sur «ON».	p. 32
Le pitch ne monte parfois pas lors de la lecture legato	Lorsque le commutateur Legato est sur «ON» et que « Legato Retrigger » est sur «OFF» et que vous maintenez une note basse et jouez une note haute pour produire un effet legato, le tone peut s'arrêter à un certain point et ne pas monter aussi loin que vous le souhaitez. attendre parce que la limite supérieure des données d'onde a été dépassée. Si le Le « tone » utilise plusieurs ondes et chacune de ces ondes a une limite supérieure différente, le résultat peut ne plus sembler mono.	Si vous voulez faire de grands changements dans la hauteur, vous devez activer Legato Retrigger sur "ON". Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous à la section «Guide des paramètres» (PDF).	-
Lorsque vous appuyez sur un pad d'échantillon ou une note, le son reste « coincé »	Le bouton **HOLD** est il allumé?	Appuyez sur le nouveau sur la touche **HOLD** pour que le bouton s'éteigne	-
Le son ne s'arrête pas lorsque vous appuyez sur un pad d'échantillon.	Les exemples de paramètres « GATE SW » et « LOOP SW » les deux soient éteints?	Lorsque les paramètres d'échantillonnage « GATE SW » et « LOOP SW » sont tous les deux désactivés, la lecture est effectuée une seule fois, ce qui signifie qu'une fois que l'échantillon est déclenché par le pad, il continue à jouer jusqu'à la fin du signal. Pour cette raison, lors de la lecture d'un échantillon long, il peut sembler que le son ne puisse pas être arrêté. Dans de telles situations, appuyez rapidement 4 fois de suite sur le bouton **HOLD** pour arrêter tous les sons joués par les pads.	P. 64
Problèmes avec les effets			
Effet non appliqué	l'interrupteur d'effet est il désactivé?	Vérifiez le réglage de On/Off de chaque effet.	
	Vérifiez le niveau d'envoi à chaque effet.	L'effet ne sera pas obtenu si le niveau d'envoi à cet effet est défini sur 0. Même si les niveaux d'envoi à l'effet sont supérieurs à 0, l'effet ne sera pas appliqué si le niveau du multi-effet ou le niveau de réverbération est défini sur 0. Vérifiez chacun de ces paramètres.	p. 50

Problème	Éléments à vérifier	action	Page
Vous avez spécifié une valeur de temps de Delay (par exemple pour cause de retard multi-effet) en tant que valeur de note, mais il y a une limite au-delà duquel le délai ne changera pas	Vérifiez le réglage du temps de Delay	Étant donné que le temps de Delay a une limite supérieure, il peut atteindre cette limite en spécifiant le temps de retard en tant que valeur de note, puis en ralentissant le tempo. Le temps de retard maximum est la valeur la plus élevée pouvant être spécifiée numériquement (autrement dit, en termes de valeur de note). Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous à la section «Guide des paramètres» (PDF).	-
La modulation ou un autre contrôleur est toujours active	Vérifiez les paramètres de contrôle de la matrice.	Pour les sons Z-Core, vous pouvez utiliser le contrôle matriciel pour contrôler le son en temps réel. Le contrôle matriciel utilise des messages MIDI tels que les changements de contrôle MIDI entrants en tant que source pour modifier les paramètres d'un tone. En fonction de ces paramètres, le FANTOM peut répondre aux messages MIDI d'un appareil MIDI externe et se trouver dans un état inattendu. Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous à la section «Guide des paramètres» (PDF).	-
Problèmes avec le séquenceur			
Après l'enregistrement, il n'y a pas de son lors de la lecture du motif	Est-ce qu'une piste spécifique est mise en sourdine?	Désactivez le Mute	p. 83
	Une piste spécifique est elle mise en solo?	Désactivez le Solo.	p. 83
Le tempo est différent que lorsque le motif a été joué la fois précédente	Avez-vous sauvé la scène?	Lorsque vous modifiez le tempo pendant la lecture, le FANTOM n'enregistre pas ce tempo sauf si vous enregistrez la scène. Si vous souhaitez conserver le tempo modifié, sauvegardez la scène.	p. 44
Après avoir joué un morceau sur le séquenceur, il n'y a plus de son	Les données de morceau peuvent-elles contenir des données réglant le volume sur zéro?	Après avoir joué un morceau qui se termine par un fondu, le son risque de ne plus être entendu. Dans ce cas, il se peut qu'un message de volume ou un message d'expression ait abaissé le volume. Vérifiez chaque valeur et définissez-la correctement.	-
Les performances sont lentes, ou ont des interruptions	Le son sera interrompu si la polyphonie maximale est dépassée.	Essayez de réduire le nombre de notes jouées. Dans certains cas, des notes maintenues avec un long Release peuvent entraîner la poursuite du traitement, même si les notes ne sont plus réellement audibles. Dans ce cas, la polyphonie des données de performance diffère du nombre de notes que vous entendez.	-
	Existe-t-il un Aftertouch ou un autre changement de contrôle de cette ampleur au point où la performance de la chanson est lente?	Si les données ne sont plus nécessaires, supprimez-les.	p. 93
	Les données sont-elles concentrées au début des temps dans les données de séquence?	Essayez de répartir les données afin qu'elles ne se produisent pas au même moment. Il peut arriver de concentrer les données au premier temps du morceau si vous utilisez l'enregistrement pas à pas pour entrer les données du morceau ou si vous appliquez une quantification après une saisie en temps réel depuis le clavier. Cela provoque l'envoi d'une grande quantité de données au FANTOM en peu de temps, ce qui peut éventuellement retarder le traitement des notes.	p. 86
Problèmes avec économie			
Une scène sonne différemment que lorsque vous l'avez enregistré	Enregistrez les tones	Si vous modifiez les tones utilisés par la scène, ou si les tones temporaires de la scène ont été réécrites à partir d'un appareil MIDI externe, vous devez enregistrer ces tones aussi	P. 48
	Vérifiez les paramètres d'effet.	Il se peut que les paramètres d'effet principal (effet système) aient été modifiés.	P. 55
Les Arpèges et réglages de contrôleurs diffèrent entre des Studio Sets	Vérifiez les réglages de l'arpège et du contrôleur.	Les réglages de l'arpège et du contrôleur sont sauvegardés indépendamment pour chaque scène.	P. 31
Problèmes avec les périphériques MIDI externes			
Aucun son d'un appareil MIDI externe	Le canal de transmission MIDI de la zone est-il réglé sur EXT? Correspond-il au canal de réception MIDI de l'appareil connecté?	Faites correspondre le canal de transmission de la zone avec le canal de réception du périphérique connecté. Pour plus de détails, consultez le «Guide des paramètres» (PDF).	-
	La zone que vous voulez sortie MIDI est elle éteinte ou réglée sur EXIT	À moins que la zone actuelle soit éteinte, ou à moins que l'une des zones soit réglée sur EXT, le jeu sur le clavier ne transmettra pas de messages MIDI.	P. 8

Problème	Éléments à vérifier	action	Page
	La zone réglée sur EXT est elle affectée à la sortie MIDI?	À moins que la zone réglée sur EXT soit la zone actuelle, ou à moins que le clavier soit relié par l'intermédiaire d'une couche qui comprend une autre « zone courante », les messages MIDI ne sont pas transmis.	P. 8
Les messages exclusifs ne sont pas reçus	« Receive Exclusive » est il réglé sur « OFF »?	Réglgez « receive Exclusive » sur « ON ».	P. 115
	Le numéro d'identification de l'appareil de l'unité de transmission correspond-il au Dispositif Fantom numéro d'identification?	Définissez les numéros ID de l'appareil.	p. 115
Lorsque la plage de variation de tone est grande (48), le Pitch ne monte pas à sa pleine mesure lorsqu'un message de pitch bend MIDI est reçu	Bien que la plage de Bend d'un tone puisse être réglée dans une palge de 0-48, il y a des formes d'onde dont la hauteur ne peut pas monter dans toute la mesure du message de pitch bend, provoquant l'arrêt de la hausse à un certain point. Roland garantit que le Pitch augmente au moins à un réglage de la plage de pitch bend de 12, mais recommande d'être prudent en spécifiant une plage Bend supérieure à ce produit.	-	-
Problèmes avec l'échantillonnage			
Impossible d'échantillonner une forme d'onde stéréo	le format est il réglé sur « MONO »?	Réglez le format sur « STEREO. »	P. 66
Le son échantillonné contient trop de bruit ou de distorsion	Le niveau d'entrée est il approprié?	Si le niveau d'entrée est trop élevé, le son se déforme. Si le niveau d'entrée est trop faible, le bruit sera importun. Ajuster le niveau d'entrée à un réglage approprié.	p. 66
	Les réglages d'effets sont ils appropriés?	Certains types d'effets peuvent augmenter le niveau plus fort que l'échantillon d'origine, ou peuvent fausser intentionnellement le son. Certains effets peuvent également introduire un bruit. Désactivez temporairement les effets, et vérifier si l'échantillon lui-même contient bruit ou distorsion. Réglez ensuite les paramètres d'effet de façon appropriée.	
	Les multiples échantillons sont ils en cours de lecture en même temps?	Même si le niveau de chaque échantillon est approprié, jouersimultanément plusieurs échantillons peut entraîner un niveau global trop élevé, ce qui provoque une distorsion. Baisser le niveau de chaque échantillon de sorte que le son ne soit pas faussé.	p. 70
Problèmes avec un microphone ou un périphérique externe que vous enregistrez			
Le son de l'entrée externe n'est pas stéréo	La prise PHONE stéréo 1/4 ”portant le signal de chaîne stéréo est-elle connectée à la prise INPUT 1 ou 2?	Les prises **MIC / LINE INPUT 1** et **2** sont chacune des prises mono. Pour entrer en stéréo, connectez le canal L à la prise **MIC / LINE INPUT 1** et le canal R à la prise **MIC / LINE INPUT 2**.	P 10
Le son en entrée externe est absent ou trop faible **Le son du micro est absent ou trop faible**	Le volume d'entrée a-t-il été baissé? Le gain d'entrée (LINE / MIC) est il fixé de façon appropriée pour l'appareil qui est connecté?	<u>Pour un appareil audio externe (module externe, lecteur de musique, etc.)</u>: - Ajuster le volume de l'appareil connecté. Réglez le gain d'entrée « LINE. » - Ajuster le panneau arrière boutons **LEVEL 1 et 2**. <u>Pour un micro</u>: - Réglez le gain d'entrée sur « MIC ». - Ajustez les boutons **LEVEL 1 et 2** du panneau arrière - Si vous utilisez un micro à condensateur, allumez l'alimentation fantôme. - Si le volume n'est toujours pas plus fort, réglez le niveau d'entrée. <u>Pour les signaux audio à partir du port USB de l'ordinateur</u>: - Réglez le volume sur l'ordinateur. - Régler le niveau d'entrée audio USB.	p. 66
Le son du PC est absent ou trop faible	AUDIO est il désactivé?	Activez AUDIO IN.	p. 66
	Les câbles de connexion sont ils connectés correctement?	Vérifiez les connexions.	P. 10
	Un câble de connexion peut être cassé.	-	-
	Utilisez-vous un câble de connexion contenant une résistance?	Utilisez un câble de connexion qui ne contient pas de résistance	-
Problèmes avec un lecteur flash USB			
lecteur flash USB non reconnu	Vérifiez le format du lecteur flash USB.	Formater le lecteur flash USB sur le Fantom. p. 109	
	Un choc physique a-t-il été appliqué sur le lecteur flash USB?		

Problème	Éléments à vérifier	action	Page
Les données sur le lecteur flash USB ont été endommagées	L'alimentation a elle été coupée lorsque vous accédez au lecteur flash USB?		
	Pourriez-vous avoir formaté la carte sur un ordinateur ou un appareil photo numérique?		
Impossible de sauvegarder sur lecteur flash USB	Le lecteur flash USB est il protégé en écriture?	Désactiver la protection en écriture	-
	Y at-il suffisamment d'espace libre sur le lecteur flash USB?	Utilisez un lecteur flash USB qui possède un espace libre suffisant	-
	Vérifiez le format du lecteur flash USB. Le Fantom peut utiliser unFormater le lecteur flash USB sur le Fantom.Le lecteur flash USB est formaté en FAT32.	Vérifiez le format du lecteur flash USB. Le Fantom peut formater le lecteur flash USB (en FAT32).	p. 109
Problèmes avec connexion USB			
La FANTOM n'est pas détecté par l'ordinateur	Le port USB de l'ordinateur supporte-t-il la norme USB 2 .0 Hi-Speed?	Le port USB de l'ordinateur auquel est connecté le Fantom doit prendre en charge USB 2 .0 Hi-Speed.	

2.13.4 Liste des messages d'erreur

Message	Signification	action
USB Memory Not Ready!	Le lecteur flash USB n'est pas inséré ou est inséré de manière incomplète.	Mettez l'appareil hors tension, insérez correctement le lecteur flash USB, puis rallumez-le (p. 20).
	Le lecteur flash USB a été retiré après avoir sélectionné les données présentes sur le lecteur flash USB.	
	Le format de la clé USB n'est pas valide	Utilisez le FANTOM pour formater le lecteur flash USB (p. 109)
Storage Full!	Il n'y a pas assez de place dans la destination d'écriture	Supprimer les données inutiles.
Incorrect File!	Le format du fichier en cours d'importation est invalide ou non pris en charge	Utilisez un format de fichier pris en charge par FANTOM. Les fichiers audio (WAV / AIFF / MP3) sont pris en charge (p. 68).
Not Found! Empty PAD was not found.	Lors de l'importation automatique des échantillons, il n'y avait pas assez de pads vides pour les échantillons importés.	Utilisez la fonction « sample DELETE » (p. 72) pour préparer un nombre suffisant de pads vides, puis renouvelez l'opération.
Sample Too Long!	Le temps d'échantillonnage autorisé a été dépassé.	-
Sample Length Too Short!	L'échantillon est trop court et ne peut pas être édité correctement.	Si l'échantillon est extrêmement court, la modification risque de ne pas produire le résultat souhaité.
Storage Protected!	Le verrouillage du lecteur flash USB étant activé, il est impossible d'écrire ou de le supprimer.	Eteignez le téléphone, déconnectez le lecteur flash USB et désactivez le verrouillage
Storage Error!	Il y a un problème avec le stockage qui est la cible de l'opération.	Si le stockage cible est : ✓Clé USB: Utilisez FANTOM pour formater la clé USB (p. 109). ✓STOCKAGE INTERNE: Exécutez l'opération INITIALIZE INTERNAL STORAGE (p. 109). ✓Sample memory: Exécutez l'échantillonnage DELETE ALL (p. 72). Dans les autres cas, effectuez une réinitialisation des paramètres d'usine (p. 109). Si cela ne résout pas le problème, contactez votre revendeur ou le service clientèle.
Incorrect Path!	Lorsque vous utilisez « File Utility », le chemin de destination Copier / Déplacer n'est pas valide.	Un sous-dossier contenant la source de copie / déplacement ne peut pas être spécifié en tant que destination de copie / déplacement.
Invalid File/Folder Name!	Le nom du fichier ou du dossier contient des caractères qui ne peuvent pas être gérés par FANTOM.	FANTOM ne peut pas gérer les fichiers ou les dossiers dont le nom contient les caractères suivants. " * , / : ; < > ? \ | ~ Il ne peut pas non plus gérer de caractères spéciaux tels que des caractères codés sur deux octets. Ne pas utiliser ces caractères
Invalid Char!	Des caractères non autorisés sont inclus " * , / : ; < > ? \ | ~	Les caractères qui ne peuvent pas être gérés par FANTOM apparaissent dans le message d'erreur. Ne pas utiliser ces caractères
Pattern End!	Vous avez dépassé le nombre maximal de mesures pouvant être enregistrées en temps réel.	-
Sequencer Error!	Une erreur liée au séquenceur s'est produite.	Eteignez puis rallumez-le avant de continuer (p. 20).
Data Full!	Le nombre maximal de notes pouvant être stockées dans un motif ayant été dépassé, aucun autre enregistrement ou édition n'est possible.	Utilisez les commandes de modification Supprimer ou Effacer de Pattern Utility pour supprimer les données inutiles du motif que vous enregistrez ou modifiez (p. 91).
Pattern status is different!	Lors de l'enregistrement d'une couche composée de plusieurs « zones », la destination de l'enregistrement comprend plusieurs pistes de statut différent.	Si vous enregistrez des pistes en « Layers », assurez-vous que les réglages de boucle (longueur de la boucle, position de lecture, réglage LOOP SW) des motifs de ces pistes sont cohérents (p. 82).
Now Recording!	Comme le FANTOM enregistre, cette opération ne peut pas être exécutée	Arrêtez l'enregistrement avant d'exécuter l'opération
Now Playing!	Étant donné que FANTOM est en cours de lecture, cette opération ne peut pas être exécutée.	Arrêtez la lecture avant d'exécuter l'opération
Program Version Error!	Le fantôme ne peut pas démarrer. Le programme ne peut pas être chargé correctement. Sinon, le programme de mise à jour du système peut être incorrect.	En utilisant le bon programme, effectuez à nouveau la mise à jour. Si cela ne résout pas le problème, contactez votre revendeur ou le service clientèle.
MIDI Buffer Full!	Une quantité inhabituellement importante de données MIDI a été reçue et n'a pas pu être traitée.	Réduisez le nombre de messages MIDI transmis.

Message	Signification	action
MIDI Offline!	La connexion MIDI IN est rompue.	Vérifiez qu'il n'ya pas de problème de connexion du câble MIDI à l'entrée MIDI IN du FANTOM et que le câble MIDI n'a pas été déconnecté
Incorrect File!	Ce fichier ne peut pas être installé car il s'agit d'une EXPANSION pour un modèle différent. Le fichier audio que vous essayez d'installer est endommagé.	-
Incorrect License! Please Remove License	Un fichier son avec une licence utilisateur différente est déjà installé.	Utilisez la fonction « Remove Licence » pour supprimer la licence utilisateur présente dans le Fantom.
Wave Memory Full	La capacité de mémoire est insuffisante pour l'installation.	Désinstallez les extensions inutiles.
It has already been Installed	Cette EXPANSION est déjà installée.	-
Wave Memory is fragmented. To install, run Optimize first.	L'installation n'est pas possible car la zone libre de mémoire est fragmentée.	Exécutez la fonction « OPTIMIZE » pour optimiser la zone de stockage de « tones »
Multiple License!	Dans une situation où les licences ne sont pas installées, vous essayez de sélectionner et d'installer simultanément des EXPANSIONs ayant des licences utilisateur différentes	-
Wave Memory Consistency Error	Le fichier interne est endommagé.	Exécutez l'opération « UNINSTALL ALL »

* 1 La ligne inférieure de l'écran de message d'erreur indique le nobmre de « tones » manquants pour chaque type de « tone ».
Par exemple, « Z-Core: 10 » indique que 10 « tones » Z-Core font défaut, vous devez donc utiliser « Tone Initialize » pour allouer 10 « tones » Z-Core gratuites.

2.13.5 MIDI Implementation Chart

Sound generator section

Date : Sep. 1, 2019

Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	1–16	1–16	
Channel	Changed	1–16	1–16	
Mode	Default Message	Mode 3 Mono, Poly	Mode 3	*2
	Altered	**********	Mode 3, 4 (M=1)	
Note Number	: True Voice	0–127	0–127	
		**********	0–127	
Velocity	Note On Note Off	o o	o o	
After Touch	Key's Channel's	x o	o *1	
			o *1	
Pitch Bend		o	o *1	
Control Change	0, 32	o	o	Bank select
	1	o	o	Modulation
	2	o	o	Breath type
	4	o	o	Foot type
	5	o	o	Portamento time
	6, 38	o	o	Data entry
	7	o	o	Volume
	10	o	o	Panpot
	11	o	o	Expression
	16	o	o	General purpose controller 1
	17	o	o	General purpose controller 2
	18	o	o	General purpose controller 3
	19	o	o	General purpose controller 4
	64	o	o	Hold 1
	65	o	o	Portamento
	66	o	o	Sostenuto
	67	o	o	Soft
	68	o	o	Legato foot switch
	71	o	o	Resonance
	72	o	o	Release time
	73	o	o	Attack time
	74	o	o	Cutoff
	75	o	o	Decay time
	76	o	o	Vibrato rate
	77	o	o	Vibrato depth
	78	o	o	Vibrato delay
	80	o	o	General purpose controller 5
	81	o	o	General purpose controller 6
	82	o	o	General purpose controller 7
	83	o	o	General purpose controller 8
	84	o	o	Portamento control
	88	o *1	o	High resolution velocity prefix
	91	o	o (Reverb)	General purpose effect 1
	93	o	o (Chorus)	General purpose effect 3
	1–31, 33–95	o	–	General purpose controller
	96, 97	x	x	Increment, Decrement
	98, 99	x	x	NRPN LSB, MSB
	100, 101	o	o	RPN LSB, MSB
Program Change	: True Number	o *1	o *1	Program Number 1–128
		**********	0–127	
System Exclusive		o *3	o *1	
System Common	: Song Position	x x x	x x x	
	: Song Select			
	: Tune			
System Realtime	: Clock	x x	o x	
	: Commands			
Aux Messages	: All Sound Off	x	o o x	
	: Reset All Controllers	x	o (123–127)	
	: Local On/Off	x	o x	
	: All Notes Off	x		
	: Active Sensing	o *1		
		x		
Notes		*1O X is selectable.		*4 Received V-Piano tone only.
		*2 Recognized as M=1even if M≠ 1		
		*3 Transmitted only when " Transmitted Edit Data" is ON or RQ1is received.		

Mode 1: Omni On, Poly
Mode 2: Omni On, Mono
Mode 3: Omni Off, Poly
Mode 4: Omni Off, Mono
o: Yes
x: No

Sequencer section

Model FANTOM-6/7/8

Date : Sep. 1, 2019

Version : 1.00

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	All channel x	All channel 1–16	There is no specific basic channel
Default Mode Message Altered	x x **********	x x	
Note Number : True Voice	0–127 **********	0–127 0–127	
Velocity Note On Note Off	o o	o o	
After Key's Touch Channel's	o o	o o *1 *1	
Pitch Bend	o	o *1	
Control Change 0–119	o	o *1	
Program Change : True Number	o **********	x **********	
System Exclusive	x	x	
System : Song Position Common : Song Select : Tune	x x x	x x x	
System : Clock Realtime : Commands	o *1 o *1	o o *1 *1	
: All Sound Off Aux : Reset All Controllers : Local Controll On/Off Messages : All Notes Off : Omni Mode Off : Omni Mode On : Mono Mode On : Poly Mode On : Active Sensing : System Reset	o o x x o o o o x x	o *1 *2 o *1 x x *3 o *1 *2 o *1 *2 o *1 *2 o *1 *2 x x	
Notes	*1O X is selectable *2 First, a a note-off message is recorded for each note that is currently on; then this message itself is recorded *3 The All Notes Off message itself is not recorded; a note-off message is recorded for each note that is currently on		

Mode 1: Omni On, Poly
Mode 2: Omni On, Mono
Mode 3: Omni Off, Poly
Mode 4: Omni Off, Mono
o: Yes
x: No

2.13.6 Spécifications détaillées

	FANTOM-6	FANTOM-7	Fantom-8
Clavier	61 touches clavier semi-lesté et aftertouch	76 touches clavier semi-lesté et aftertouch	88 touches PHA-50 bois et le plastique structure hybride et la modification ultérieure du canal
Générateur de son	ZEN-Core Technologie V-Piano		
les pièces	16 zones (interne + externe)		
scènes	128 x 4 Scènes Bank		
Tones	Plus de 3500 Tones Plus de 90 kits de batterie		
Effets	Multi-effets: 16 systèmes, 90 types Partie EQ: 16 systèmes Drum Part COMP: 6 systèmes Insertion Effet: 2 système, 90 Type Chorus: 8 types Reverb: 6 types Master Compressor Master EQ Entrée micro réverbération: 6 types		
Filtre analogique	STÉRÉO Type: LPF1 / LPF2 / LPF3 / HPF / FPB / Bypass Drive Amp		
Séquenceur	Pistes MIDI: 16 (interne / externe) Groupe: 16 Motif: 8 (par chaque piste) Longueur du motif: 32 Measures Méthode d'enregistrement: enregistrement en temps réel, enregistrement pas à pas, TR-REC		
Sampler	PAD Sampler Format: 16 bits linéaire, 44 0,1 / 48 kHz, WAV / import AIFF supporté Polyphonie maximum: 8 Nombre d'échantillons: 16 Pads x 4 banques		
Autres	Rhythm Pattern arpège Chord Memory		
Contrôleurs	Pitch Bend / Modulation Lever, 2 x Commutateur assignable (S1 / S2), 8 x bouton de commande 8 x curseur, curseur audio USB, 2 x Wheel, 6 x Bouton Fonction, 11 x Bouton d'édition du son, 4 x 4 Pad		
Affichage	Type de graphique, 7" , VGA large (800 x 480 points), LCD rétro-éclairé (couleur / écran tactile)		
Connecteurs	Prise casque: Stéréo ¼" type téléphone MAIN OUT (L / MONO, R) (1/4" type téléphone) MAIN OUT (L, R) (type XLR) Prises SUB OUT1 (L, R) (1/4" type téléphone) Prises SUB OUT2 (L, R) (1/4" type téléphone) SORTIE ANALOGIQUE Jacks (1,2) (1/4" type de téléphone) Mic / ligne de prises d'entrée (1,2): (1/4" type de téléphone / type XLR)		2 x CV OUT, OUT 2x GATE Prise Jacks de pédale (HOLD, CTRL1, CTRL2, CTRL3) connecteurs MIDI (IN, OUT1, OUT2 /THRU) Port USB MEMORY Port USB COMPUTER (AUDIO / MIDI) 3 x Port External Device
Mémoire externe	Clé USB (vendu séparément)		
Alimentation	AC 117-240V 50 / 60Hz		
Current Draw	50W		
Dimensions	1084 (W) x 403 (D) x 106 (H) mm 42-11 / 16 (W) x 15-7 / 8 (D) x 4-3 / 16 pouces (H)	1296 (W) x 403 (D) x 106 (H) mm 51-1 / 16 (W) x 15-7 / 8 (D) x 4-3 / 16 pouces (H)	1432 (W) x 439 (D) x 153 (H) mm 56-7 / 16 (W) x 17-5 / 16 (D) x 6-1 / 16 pouces (H)
Poids	15 .3 kg 33 lbs 12 oz	17 0,7 kg 39 lbs 1 oz	27 0,7 kg 61 lbs 2 oz
Accessoires	Le manuel du propriétaire Cordon d'alimentation		
Options	Support de clavier: KS-10Z, KS-12	Support de clavier: KS-10Z, KS-12	Support de clavier: KS-G8B, KS-10Z, KS-12
	Pédale Switch: série DP, Expression RPU-3 pédale: EV-5 lecteur flash USB (* 1) * 1 Utilisez un lecteur flash USB disponible dans le commerce. Cependant, nous ne pouvons pas garantir que tous les lecteurs flash USB disponibles dans le commerce fonctionnent.		

3 Liste des sons

Ce paragraphe ne reproduit qu'une partie des tableaux du PDF de 67 pages « Sound List ».
https://www.roland.com/fr/products/fantom_series/specs/
De plus on a ajouté la liste des « tones » et « scènes » des EXPANSIONS de sons SuperNatural de piano acoustique et électrique (SN-AP et SN-EP) qui ne sont pas intégrés au firmware contrairement aux sons Acoustiques SuperNatural (SN-A).

3.1.1 SCENES D'USINE 297
3.1.2 PRESETS D'USINE DE « TONE » 302
3.1.3 PRESETS D'« INSTRUMENTS » SN-A ET DE DRUM KITS 308
3.1.4 PRESETS D'« INSTRUMENTS » DRUM (VOIR PDF « SOUND LIST ») 308
3.1.5 PRESETS D'USINE PR-A DRUM KIT KEY ASSIGN (VOIR PDF « SOUND LIST ») 308
3.1.6 PRESETS D'USINE CMN DRUM KIT KEY ASSIGN (VOIR PDF « SOUND LIST ») 308
3.1.7 WAVEFORMS (VOIR PDF « SOUND LIST ») 308
3.1.8 LISTE DES « TONES » ET « SCENES » DE L'EXPANSION « EXSN01_SN_AP1 » 309
3.1.9 LISTE DES « TONES » ET « SCENES » DE L'EXPANSION « EXSN02_SN_EP1 » 310
3.1.10 LISTE DES « TONES » ET « SCENES » DE L'EXPANSION « EXSN03_SN_AP2 » 312
3.1.11 LISTE DES « TONES » ET « SCENES » DE L'EXPANSION « EXSN04_SN_AP3 » A FAIRE 313
3.1.12 LISTE DES « TONES » DE L'EXPANSION « EXM001_JP8 » 314
3.1.13 LISTE DES « TONES » DE L'EXPANSION « EXM002_JUNO106 » 315
3.1.14 LISTE DES « TONES » DE L'EXPANSION « EXM003_JX8P » 316
3.1.15 LISTE DES « TONES » DE L'EXPANSION « EXM004_SH101 » 317
3.1.16 LISTE DES « TONES » DE L'EXPANSION « EXM005_JD-800 » A FAIRE 318
3.1.17 LISTE DES « TONES » ET « SCENES » DE L'EXPANSION « EXM007_N_ZYME » 319
3.1.18 LISTE DES « TONES » ET « SCENES » DE L'EXPANSION V-PIANO 01 « M09X01 : GERMAN CONCERT PIANO » A FAIRE 321
3.1.19 LISTE DES « TONES » ET « SCENES » DE L'EXPANSION « ACB001 : JUPITER-8 » A FAIRE 305
3.1.20 LISTE DES « TONES » ET « SCENES » DE L'EXPANSION « ACB00 ? :SH-101 » A FAIRE 306

3.1.1 Scènes d'usine

3.1.1.1 Banque d'usine A 297
3.1.1.2 Banque d'usine B 299
3.1.1.3 Banque d'usine C 301
3.1.1.4 Banque d'usine D 301

3.1.1.1 Banque d'usine A

No.	Tone Name	MSB	LSB	PC	Memo
A001	Piano+Pad Layer	85	0	1	1-VPiano 2-Pad 3-Pad 4-Pad 5-Ac.Piano
A002	Jupiter Explored	85	0	2	Synth PolyKey
A003	Something Air	85	0	3	Synth Pad
A004	Wobble HYP	85	0	4	Split; Pulsating; Synth PolyKey
A005	A Dark Edge	85	0	5	Synth PolyKey
A006	Light&ShadeBrass	85	0	6	Synth Brass
A007	Soft Scape 1	85	0	7	Synth Pad
A008	Illumination	85	0	8	Synth PolyKey
A009	No Answer	85	0	9	Pulsating
A010	Classic Trap	85	0	10	Synth Lead
A011	Complextro	85	0	11	Synth Lead
A012	Think of U	85	0	12	Celesta
A013	Dm:Neo-Inception	85	0	13	Demo Song (c) 2019 Roland Corporation
A014	Demo:Feeling You	85	0	14	Demo Song (c) 2019 Roland Corporation
A015	Demo:F.Bs C'monB	85	0	15	Demo Song (c) 2019 Roland Corporation
A016	Single Tone Play	85	0	16	
A017	Rising Saw	85	0	17	Synth Pad
A018	Glacial Period	85	0	18	Synth Pad
A019	Fade Into You	85	0	19	Synth Pad
A020	Soft Scape 2	85	0	20	Synth Pad
A021	Shimmering in 86	85	0	21	Synth Pad
A022	In The Mist	85	0	22	Synth Pad
A023	Mist of Rune	85	0	23	Synth Pad
A024	Architecture	85	0	24	Synth Pad
A025	Ambient 02	85	0	25	Synth Pad
A026	Apocalypse How?	85	0	26	Synth Pad
A027	Borealis	85	0	27	Layer; Synth Pad; Pulsating
A028	Ember Glance	85	0	28	Layer; Synth Pad; Pulsating
A029	Fanfare	85	0	29	Layer; Synth Pad; Pulsating
A030	Everest	85	0	30	Layer; Synth Pad; Pulsating
A031	Ephemera	85	0	31	Layer; Synth Pad; Pulsating
A032	Ambient 07	85	0	32	Layer; Synth Pad; Pulsating
A033	Shea	85	0	33	E.Piano
A034	Nice Nice	85	0	34	E.Piano
A035	Pickin' Up	85	0	35	E.Piano
A036	C'mon Baby	85	0	36	Synth Lead
A037	Don't Go	85	0	37	Synth Lead
A038	Our Mind	85	0	38	Synth Lead
A039	In the Sky	85	0	39	Synth Lead
A040	Livin'	85	0	40	Synth Pad
A041	Lost	85	0	41	Synth PolyKey
A042	Heaven	85	0	42	Synth Lead
A043	All In	85	0	43	Layer; Synth PolyKey; Synth Pad
A044	Searching	85	0	44	E.Organ
A045	Yaya	85	0	45	Synth Lead
A046	Learn	85	0	46	Harpsichord
A047	Flex	85	0	47	Ac.Piano
A048	Balearic	85	0	48	Synth Pad
A049	Lake Tahoe	85	0	49	Layer; Synth Pad; Pulsating
A050	Metropolis	85	0	50	Split; Pulsating; Synth Pad
A051	SynthPhonic#01	85	0	51	Split; Pulsating; Synth Pad
A052	Ambient 04	85	0	52	Split; Pulsating; Synth Pad
~~A053~~	Holding Samples	85	0	53	Split; Pulsating; Synth Pad
A054	Infinite Hold	85	0	54	Split; Synth Pad; Synth PolyKey
A055	Prophet of Boom	85	0	55	Split; Beat&Groove; Synth Pad
A056	Grv Split / Pd	85	0	56	Split; Beat&Groove; Synth Pad
A057	Film Score	85	0	57	Orchestral
A058	Str / Hrn / Ww	85	0	58	Orchestral
A059	Chamber Baroque	85	0	59	Orchestral
A060	Breath of Wood	85	0	60	Orchestral
A061	Japan Tradition	85	0	61	Orchestral
A062	Chamber 4Strings	85	0	62	Ensemble Strings
A063	Plasma S-Choir	85	0	63	Choir
A064	Sunrise Horns	85	0	64	Ensemble Brass
A065	Dark Mode	85	0	65	Synth Pad
A066	Sunset solo	85	0	66	Synth Lead
A067	Static	85	0	67	Synth PolyKey
~~A068~~	Cat Dance	85	0	68	Synth PolyKey
~~A069~~	No Tomorrow	85	0	69	Synth Lead
~~A070~~	Romantic 80s	85	0	70	Synth Lead
~~A071~~	80s Synth Pop	85	0	71	Synth Lead
~~A072~~	New Wave	85	0	72	Synth PolyKey
~~A073~~	Strange Pop	85	0	73	Synth Lead
~~A074~~	Piece of Peace	85	0	74	Synth PolyKey
~~A075~~	Spring Train	85	0	75	Synth PolyKey
~~A076~~	90s ElePop	85	0	76	Synth PolyKey
~~A077~~	90s EleHouse	85	0	77	Synth PolyKey
~~A078~~	South Wind	85	0	78	Solo Brass
~~A079~~	Progre House	85	0	79	Synth PolyKey

No.	Tone Name	MSB	LSB	PC	Memo	No.	Tone Name	MSB	LSB	PC	Memo
A080	Progre Trance	85	0	80	Synth PolyKey	**A105**	Chiptune Disco	85	0	105	Synth Lead
A081	Wave Weaver	85	0	81	Synth Brass	**A106**	Electronic Space	85	0	106	Synth Lead
A082	Synth Velo Brass	85	0	82	Synth Brass	**A107**	Puzzlement	85	0	107	Synth Lead
A083	Edge of Darkness	85	0	83	Synth PolyKey	**A108**	Drum Step	85	0	108	Synth Lead
A084	Poly Scape 1	85	0	84	Synth PolyKey	**A109**	Trance Transfer	85	0	109	Synth Lead
A085	Dreaming	85	0	85	Synth PolyKey	**A110**	Reshape	85	0	110	Split; Synth PolyKey; Synth Lead
A086	Bottom of Earth	85	0	86	Synth PolyKey	**A111**	Fantom Overture	85	0	111	Synth PolyKey
A087	Future Ensemble	85	0	87	Synth PolyKey	**A112**	Transmission	85	0	112	Synth PolyKey
A088	Tone of Jupiter	85	0	88	Synth PolyKey	**A113**	Poly Scape 2	85	0	113	Synth PolyKey
A089	Big Ensemble	85	0	89	Synth PolyKey	**A114**	Chill Syn 02	85	0	114	Synth PolyKey
A090	Big Room Synth	85	0	90	Synth PolyKey	**A115**	Pulse Relay	85	0	115	Layer; Synth PolyKey; Pulsating
A091	Sixth of Jupiter	85	0	91	Synth PolyKey	**A116**	Underglimmering	85	0	116	Layer; Synth PolyKey; Pulsating
A092	Queen of Pagoda	85	0	92	Synth PolyKey	**A117**	Refracting Delay	85	0	117	Layer; Synth PolyKey; Pulsating
A093	Emotional Drone	85	0	93	Synth PolyKey	**A118**	Rainy Drone	85	0	118	Layer; Synth PolyKey; Pulsating
A094	World Of JUNO	85	0	94	Synth PolyKey	**A119**	Chill Syn 06	85	0	119	Split; Organ; Synth PolyKey
A095	Faced Transonic	85	0	95	Synth PolyKey	**A120**	Chill Syn 04	85	0	120	Split; Synth Pad; Synth PolyKey
A096	Washed	85	0	96	Synth PolyKey	**A121**	Chill Syn 03	85	0	121	Split; Synth Pad; Synth PolyKey
A097	Tech House	85	0	97	Pulsating	**A122**	Dreaming Alice	85	0	122	Split; Ac.Bass; Synth PolyKey
A098	Pulsar Drift	85	0	98	Synth Pad	**A123**	Chill Syn 01	85	0	123	Split; Synth PolyKey; Pulsating
A099	Chill Wave	85	0	99	Synth Lead	**A124**	PWM Pad & Lead	85	0	124	Split; Synth PolyKey; Synth Lead
A100	Future Bass 02	85	0	100	Synth Lead	**A125**	Chill Syn 05	85	0	125	Split; Synth Pad; Synth PolyKey
A101	Future Bass 01	85	0	101	Synth Lead	**A126**	8bit Family	85	0	126	Split; Synth Bass; Synth PolyKey
A102	Together On	85	0	102	Synth PolyKey	**A127**	FM GAME	85	0	127	Split; Synth Bass; Synth PolyKey
A103	Electro Disco	85	0	103	Synth Lead	**A128**	You Need Funky	85	0	128	Split; Synth Bass; Synth PolyKey
A104	Space Disco	85	0	104	Synth Lead						

3.1.1.2 Banque d'usine B

No.	Tone Name	MSB	LSB	PC	Memo
B001	Intention	85	1	1	Synth Brass
B002	Floating	85	1	2	Synth PolyKey
B003	Farewell Detroit	85	1	3	Pulsating
B004	Snowflakes	85	1	4	Synth Lead
B005	Dubtek One	85	1	5	Layer; Synth PolyKey; Synth Pad
B006	Symbiote	85	1	6	Pulsating
B007	Emeritus	85	1	7	Pulsating
B008	Hello Berlin	85	1	8	Pulsating
B009	Oriented Music	85	1	9	Pulsating
B010	Synth Edge	85	1	10	Synth PolyKey
B011	Innovation	85	1	11	E.Piano
B012	Drizzling Night	85	1	12	Synth Lead
B013	Feeling of Jazz	85	1	13	Sax
B014	SH101 vs JUNO106	85	1	14	Split; Synth Bass; Synth PolyKey
B015	Chip Backing 1	85	1	15	Split; Synth Bass; Synth PolyKey
B016	Chip Backing 2	85	1	16	Split; Pulsating; Synth PolyKey
B017	Future Pluck	85	1	17	Synth PolyKey
B018	Saw Wave Piano	85	1	18	Synth PolyKey
B019	Velocity Mallets	85	1	19	Synth PolyKey
B020	Ethnic Toy	85	1	20	Synth PolyKey
B021	808 Sweet Snow	85	1	21	Synth PolyKey
B022	Fantasy D-50+	85	1	22	Synth PolyKey
B023	Experimental 02	85	1	23	Split; Pulsating; Synth PolyKey
B024	Ethnic Minimal 1	85	1	24	Split; Pulsating; Synth PolyKey
B025	Pluck&PianoW	85	1	25	Split; Pulsating; Synth PolyKey
B026	Synth Lounge	85	1	26	Split; Pulsating; Synth PolyKey
B027	Deep V-Grand	85	1	27	1-VPiano 2-Pad 3-Pluck 4-FX Pad
B028	Stage V-Grand	85	1	28	1-VPiano 2-EP 3-Syn Brass 4-Syn Str
B029	Eastcoast V	85	1	29	1-VPiano 2-Pad 3-Pad 4-Pad
B030	Concerto V	85	1	30	1-VPiano 2-Syn Str 3-Vox Pad 4-Bell Pad
B031	Symphony V	85	1	31	1-VPiano 2-Marc Str 3-Arco Str 4-Timp
B032	Ac Pno+Bs Split	85	1	32	Split; E.Bass; Ac.Piano
B033	E.Bass & 90s PF	85	1	33	Split; E.Bass; Pop Piano
B034	Ac Pno+EP Layer	85	1	34	Layer; Ac.Piano; E.Piano
B035	Ac Pno+Str Layer	85	1	35	Layer; Ac.Piano; Ensemble Strings
B036	Ac Pno+Brs Layer	85	1	36	Layer; Ac.Piano; Ensemble Brass
B037	When Poets Dream	85	1	37	Layer; Ac.Piano; Synth Pad
B038	Desired Piano	85	1	38	Layer; Ac.Piano; Synth Pad
B039	Ambient 08	85	1	39	Layer; Ac.Piano; Synth Pad
B040	Ambient 09	85	1	40	Layer; Ac.Piano; Synth Pad
B041	Insomnia Night	85	1	41	Layer; Ac.Piano; Synth Pad
B042	Ambient 01	85	1	42	Split; Pulsating; Ac.Piano
B043	EP+Bs Split	85	1	43	Split; E.Bass; E.Piano
B044	EP+Pop Hns Split	85	1	44	Split; E.Piano; Ensemble Brass
B045	EP+Ld Split	85	1	45	Split; E.Piano; Synth Lead
B046	EP+Syn Brs Layer	85	1	46	Layer; E.Piano; Synth Brass
B047	EP Comb 1	85	1	47	Layer; E.Piano; Synth Pad
B048	EP+Pad Layer	85	1	48	Layer; E.Piano; Synth Pad
B049	EP Comb 2	85	1	49	Layer; E.Piano; Synth Pad
B050	Crystallization	85	1	50	E.Piano
B051	FM EP X	85	1	51	E.Piano
B052	Organ+Bs Split	85	1	52	E.Organ
B053	Dream Organ	85	1	53	Layer; E.Organ; Synth PolyKey
B054	Emitting Organ	85	1	54	Layer; E.Organ; Synth PolyKey
B055	E.Gt vs JUNO	85	1	55	Layer; E.Guitar; Synth PolyKey
B056	LOUD Dist E.G	85	1	56	Dist.Guitar
B057	Bass & Poly 1	85	1	57	Split; Synth Bass; Synth PolyKey
B058	Bass & Poly 2	85	1	58	Split; Synth Bass; Synth PolyKey
B059	Bass & Poly 3	85	1	59	Split; Synth Bass; Synth PolyKey
B060	Bass & Poly 4	85	1	60	Split; Synth Bass; Synth PolyKey
B061	Bass & Poly 5	85	1	61	Split; Synth Bass; Synth PolyKey
B062	BassLead / EpBrs	85	1	62	Split; Synth Bass; Synth PolyKey
B063	Solid Bass&2Lead	85	1	63	Split; Synth Bass; Synth PolyKey
B064	Bs Lwr / Ld Upr	85	1	64	Split; Synth Bass; Synth PolyKey
B065	Bit Crusher J	85	1	65	Synth Lead
B066	Upper&LowerLeads	85	1	66	Synth Lead
B067	Lead to Lead	85	1	67	Synth Lead
B068	Buzz Ensemble	85	1	68	Split; Synth PolyKey; Synth Lead
B069	Progressive Neon	85	1	69	Split; E.Organ; Synth Lead
B070	Kick+Bass / Plk	85	1	70	Split; Synth Bass; Synth Lead
B071	808 HiP Conga	85	1	71	Split; Synth Bass; Synth Lead
B072	Vox & Sine Lead	85	1	72	Split; Choir; Synth Lead

No.	Tone Name	MSB	LSB	PC	Memo
B073	Synth Wave 02	85	1	73	Split; Pulsating; Synth Lead
B074	FutureB /Arp&Ld	85	1	74	Split; Pulsating; Synth Lead
B075	Drone /FX 1	85	1	75	Synth FX
B076	Drone /FX 2	85	1	76	Synth FX
B077	FX Scape 1	85	1	77	Synth FX
B078	FX Scape 2	85	1	78	Synth FX
B079	Cassiopea	85	1	79	Synth FX
B080	Paranormalism	85	1	80	Synth FX
B081	Ambient 05	85	1	81	Synth FX
B082	Neue Musik	85	1	82	Synth FX
B083	Fun Kung Fu	85	1	83	Synth FX
B084	Above & Below	85	1	84	Split; Beat&Groove; Synth Pad
B085	You Need A Beat	85	1	85	Split; Beat&Groove; Synth PolyKey
B086	Electro House 1	85	1	86	Split; Beat&Groove; Synth PolyKey
B087	Electro House 3	85	1	87	Split; Beat&Groove; Synth PolyKey
B088	90s Synth Pop	85	1	88	Split; Beat&Groove; Synth PolyKey
B089	ElePop /Arp	85	1	89	Split; Beat&Groove; Synth PolyKey
B090	Run Highway	85	1	90	Split; Beat&Groove; Synth PolyKey
B091	Reggae Dub	85	1	91	Split; Beat&Groove; Synth PolyKey; Percussion
B092	Electronic Onion	85	1	92	Split; Beat&Groove; E.Organ
B093	IKASU!!!! BEAT	85	1	93	Split; Beat&Groove; Pulsating
B094	Minimal 01	85	1	94	Split; Beat&Groove; Pulsating
B095	Minimal 02	85	1	95	Split; Beat&Groove; Pulsating
B096	Minimal 03	85	1	96	Split; Beat&Groove; Pulsating
B097	Visitor JUNO	85	1	97	Split; Beat&Groove; Pulsating
B098	Progressive.H	85	1	98	Split; Beat&Groove; Pulsating
B099	Synth Pop	85	1	99	Split; Beat&Groove; Synth Lead
B100	Dance Play Kit	85	1	100	Split; Beat&Groove; Synth Lead
B101	Grv Split / Ld	85	1	101	Split; Beat&Groove; Synth Lead
B102	Robo has Gone	85	1	102	Split; Beat&Groove; Synth Lead
B103	Electro House 2	85	1	103	Split; Beat&Groove; Synth Lead; Percussion
B104	808 Split Comb	85	1	104	Split; Percussion; Pulsating; Synth PolyKey
B105	909 Split Comb	85	1	105	Split; Percussion; Pulsating; Synth PolyKey
B106	Synth Wave 04	85	1	106	Split; Pulsating; Synth Pad
B107	MinimalAmb /Arp	85	1	107	Split; Pulsating; Synth Pad
B108	Synth Wave 03	85	1	108	Split; Pulsating; Synth PolyKey
B109	Ethnic Minimal 2	85	1	109	Split; Pulsating; Synth PolyKey
B110	Synth Wave 01	85	1	110	Split; Pulsating; Synth Lead
B111	Experimental 03	85	1	111	Split; Pulsating; Synth Lead
B112	Modular Split	85	1	112	Split; Pulsating; Pulsating
B113	Ambient 03	85	1	113	Layer; Pulsating; Synth Pad
B114	Tangerine	85	1	114	Layer; Pulsating; Synth Pad
B115	Which TB?	85	1	115	Pulsating
B116	Experimental 01	85	1	116	Pulsating
B117	Arp / Dly 1	85	1	117	Pulsating
B118	Arp / Dly 2	85	1	118	Split; Pulsating; Synth Seq
B119	Arp / Dly 4	85	1	119	Split; Pulsating; Synth Pad
B120	Arp / Dly 8	85	1	120	Split; Pulsating; Synth Pad
B121	Arp7th & DubDly	85	1	121	Split; Pulsating; Synth PolyKey
B122	Arp / Dly 5	85	1	122	Split; Pulsating; Synth PolyKey
B123	Arp / Dly 7	85	1	123	Split; Pulsating; Synth PolyKey
B124	Arp / Dly 9	85	1	124	Split; Pulsating; Synth PolyKey

3.1.1.3 Banque d'usine C

No.	Tone Name	MSB	LSB	PC	Memo
C001	Piano Menu	85	2	1	Various piano sounds Zones 1-8
C002	Keyboard Menu	85	2	2	Various eps Zones 1-4 / clavs Zones 5-6 / organs Zones 7-8
C003	Pad Menu	85	2	3	Various pad sounds Zones 1-8
C004	Poly Key Menu	85	2	4	Various polyphonic synth sounds Zones 1-8
C005	Synth Bass Menu	85	2	5	Various synth bass sounds Zones 1-8
C006	Hard Lead Menu	85	2	6	Various aggressive lead sounds Zones 1-8
C007	Soft Lead Menu	85	2	7	Various soft lead sounds Zones 1-8
C008	Pluck Menu	85	2	8	Various short sounds Zones 1-8
C009	Synth Brass Menu	85	2	9	Various synth brass sounds Zones 1-8
C010	Strings Menu	85	2	10	Various ac strings Zones 1-4 / synth strings Zones 5-8
C011	Bell Menu	85	2	11	Various bell sounds Zones 1-8
C012	FX Menu	85	2	12	Various sound effects Zones 1-8
C013	E.Drum Kit Menu	85	2	13	Various Roland drum machines Zones 1-8
C014	Ac.Drum Kit Menu	85	2	14	Various acoustic drum kits Zones 1-8
C015	Pulsating Menu	85	2	15	Various pulsating sounds Zones 1-8
C016	Groove Menu	85	2	16	Various rhythmic sounds Zones 1-8
C017	INITIAL SCENE	85	2	17	
⋮	⋮	⋮	⋮		
C128	INITIAL SCENE	85	2	128	

3.1.1.4 Banque d'usine D

No.	Tone Name	MSB	LSB	PC	Memo
D001	INITIAL SCENE	85	3	1	
⋮	⋮	⋮	⋮		
D128	INITIAL SCENE	85	3	128	

3.1.2 Presets d'usine de « tone »

3.1.2.1 Tones Zen-Core (voir pdf « Sound List ») 302
3.1.2.2 Tones Drum Kit (voir pdf « Sound List ») 302
3.1.2.3 Tones V-Piano 302
3.1.2.4 Tones SuperNaturalAcoustic SN-A 303
3.1.2.5 Tones VTW (Virtual Tone Wheel) A ajouter 304
3.1.2.6 Liste des « Tones » de l'expansion « ACB001 : Jupiter-8 (inclus dans l'upgrade payant Fantom EX uniquement) 305
3.1.2.7 Liste des « Tones » de l'expansion « ACB00 ? :SH-101 » (inclus dans l'upgrade payant Fantom EX uniquement) A faire 306

3.1.2.1 Tones Zen-Core (voir pdf « Sound List »)

3.1.2.2 Tones Drum Kit (voir pdf « Sound List »)

3.1.2.3 Tones V-Piano

Bank	No.	Tone Name	MSB	LSB	PC	Category
PRST	0001	Stage Grand	90	64	1	1:Ac.Piano
PRST	0002	Deep Concert	90	64	2	1:Ac.Piano
PRST	0003	Eastcoast Studio	90	64	3	1:Ac.Piano
PRST	0004	Contemp Concerto	90	64	4	1:Ac.Piano
PRST	0005	Symphony Hall	90	64	5	1:Ac.Piano
PRST	0006	Bold Beauty	90	64	6	1:Ac.Piano
PRST	0007	Aco Grand1	90	64	7	1:Ac.Piano
PRST	0008	Aco Grand2	90	64	8	1:Ac.Piano
PRST	0009	Aco Grand3	90	64	9	1:Ac.Piano
PRST	0010	Aco Grand4	90	64	10	1:Ac.Piano
PRST	0011	Aco Grand5	90	64	11	1:Ac.Piano
PRST	0012	Aco Grand6	90	64	12	1:Ac.Piano
PRST	0013	Aco Grand7	90	64	13	1:Ac.Piano
PRST	0014	Aco Grand8	90	64	14	1:Ac.Piano
PRST	0015	Aco Grand9	90	64	15	1:Ac.Piano
PRST	0016	Aco Grand10	90	64	16	1:Ac.Piano
PRST	0017	at Stage	90	64	17	1:Ac.Piano

3.1.2.4 Tones SuperNaturalAcoustic SN-A

Remarque : Ce tableau précise pour chaque « tone » les paramètres SuperNatural réglages par les 6 contrôleurs contextuels **[E1]-[E6]**.

- Le contrôleur [E1] contrôle toujours la « Variation ».
- Les 5 autres contrôleurs **[E2]-[E6]** se répartissent entre 1 et 5 des paramètres suivants, selon le « tone » : Noise Level, Growl Sens, Mode Switch, Drone Level, Drone Pitch, Play Scale, Scale Key, Glide

Les **colonnes en bleu** concernent les paramètres réglables par les encodeurs **[E1]-[E6]**.

Bank	No.	Tone Name	MSB	LSB	PC	Category	Noise Level (CC#16)	Growl Sens (CC#18)	Mode Switch (CC#19)	Drone Level	Drone Pitch	Play Scale	Scale Key	Glide *2	Variation *1
PRST	0001	Strings Sect 1	89	65	1	24:Ensemble Strings									
PRST	0002	Strings Sect 2	89	65	2	24:Ensemble Strings									
PRST	0003	5th Down Str	89	65	3	24:Ensemble Strings									
PRST	0004	Slow Strings	89	65	4	24:Ensemble Strings									
PRST	0005	Tape Strings	89	65	5	24:Ensemble Strings									
PRST	0006	Marcato Str	89	65	6	24:Ensemble Strings									
PRST	0007	Marcato Warm Str	89	65	7	24:Ensemble Strings									
PRST	0008	Strings Stacc	89	65	8	24:Ensemble Strings									
PRST	0009	Strings Pizz	89	65	9	24:Ensemble Strings									
PRST	0010	Strings Trem	89	65	10	24:Ensemble Strings			o Hold Legato Mode *6						1:Staccato 2:Pizzicato 3:Tremolo
PRST	0011	Large Choir Ah	89	65	11	32:Vox/Choir									
PRST	0012	Large Choir Oo	89	65	12	32:Vox/Choir									
PRST	0013	Choir Pad	89	65	13	32:Vox/Choir			o Hold Legato Mode *6						1:Voice Woo
PRST	0014	Harp	89	65	14	22:Plucked/Stroke									
PRST	0015	HarpGliss Dim	89	65	15	22:Plucked/Stroke									
PRST	0016	HarpGliss C Mixo	89	65	16	22:Plucked/Stroke									
PRST	0017	HarpGliss C HMin	89	65	17	22:Plucked/Stroke									
PRST	0018	HarpGliss C Dori	89	65	18	22:Plucked/Stroke									
PRST	0019	Harp Nail	89	65	19	22:Plucked/Stroke		Mute *5	o Glissando Mode *4			o	o		1: Nail
PRST	0020	Fing Bass 1	89	65	20	20:E.Bass									
PRST	0021	Fing Bass 2	89	65	21	20:E.Bass									
PRST	0022	Comp Fing Bs	89	65	22	20:E.Bass									
PRST	0023	Phaser Fing Bs 1	89	65	23	20:E.Bass									
PRST	0024	Phaser Fing Bs 2	89	65	24	20:E.Bass									
PRST	0025	Slap Bass	89	65	25	20:E.Bass									
PRST	0026	Fretless Bs 1	89	65	26	20:E.Bass									
PRST	0027	Fretless Bs 2	89	65	27	20:E.Bass									
PRST	0028	Comp Fretless Bs	89	65	28	20:E.Bass									
PRST	0029	Mr.Fretless	89	65	29	20:E.Bass	o								1:Slap 2:Harmonics
PRST	0030	Violin 1	89	65	30	23:Solo Strings									
PRST	0031	Violin 2	89	65	31	23:Solo Strings									
PRST	0032	Violin 1 Stacc	89	65	32	23:Solo Strings									
PRST	0033	Violin 1 Pizz	89	65	33	23:Solo Strings									
PRST	0034	Violin 2 Pizz	89	65	34	23:Solo Strings									
PRST	0035	Viola	89	65	35	23:Solo Strings									
PRST	0036	Viola Pizz	89	65	36	23:Solo Strings									
PRST	0037	Cello 1	89	65	37	23:Solo Strings									
PRST	0038	Cello 2	89	65	38	23:Solo Strings									
PRST	0039	Cello 1 Stacc	89	65	39	23:Solo Strings									
PRST	0040	Cello 1 Pizz	89	65	40	23:Solo Strings									
PRST	0041	Cello 2 Pizz	89	65	41	23:Solo Strings									
PRST	0042	Contrabass	89	65	42	23:Solo Strings									
PRST	0043	Contrabass Pizz	89	65	43	23:Solo Strings	o								1:Staccato 2:Pizzicato 3:Tremolo
PRST	0044	Erhu	89	65	44	23:Solo Strings									

Bank	No.	Tone Name	MSB	LSB	PC	Category	Noise Level (CC#16)	Growl Sens (CC#18)	Mode Switch (CC#19)	Drone Level	Drone Pitch	Play Scale	Scale Key	Glide *2	Variation *1
PRST	0045	Air From China	89	65	45	23:Solo Strings	o								1:Staccato 2:Ornament
PRST	0046	Trumpet	89	65	46	26:Solo Brass	o	o							1:Staccato 2:Fall
PRST	0047	Light Tp	89	65	47	26:Solo Brass									
PRST	0048	Mellow Tp	89	65	48	26:Solo Brass									
PRST	0049	Mute Trumpet 1	89	65	49	26:Solo Brass	o	o							1:Staccato 2:Fall
PRST	0050	Bold Mute Tp	89	65	50	26:Solo Brass									
PRST	0051	Mute Trumpet 2	89	65	51	26:Solo Brass									
PRST	0052	Wah Trumpet	89	65	52	26:Solo Brass	o	o							1:Staccato 2:Fall
PRST	0053	Trombone	89	65	53	26:Solo Brass	o	o							
PRST	0054	Breathy Tb	89	65	54	26:Solo Brass									
PRST	0055	Tb Staccato	89	65	55	26:Solo Brass									
PRST	0056	Alto Sax	89	65	56	30:Sax	o	o				o *3	o *3	o	1:Staccato 2:Fall 3:Subtone
PRST	0057	A.Sax Soft	89	65	57	30:Sax									
PRST	0058	Tenor Sax	89	65	58	30:Sax	o	o				o *3	o *3	o	
PRST	0059	T.Sax Soft	89	65	59	30:Sax									
PRST	0060	T.Sax Growl	89	65	60	30:Sax									
PRST	0061	Baritone Sax	89	65	61	30:Sax	o	o				o *3	o *3	o	
PRST	0062	B.Sax Soft	89	65	62	30:Sax									
PRST	0063	Piccolo Fl	89	65	63	29:Flute	o	o				o *3	o *3	o	1:Staccato
PRST	0064	Pan Flute	89	65	64	29:Flute	o	o							1:Staccato 2:Flutter
PRST	0065	Oboe 1	89	65	65	28:Wind	o	o				o *3	o *3	o	1:Staccato
PRST	0066	Oboe 2	89	65	66	28:Wind									
PRST	0067	Clarinet 1	89	65	67	28:Wind	o	o				o *3	o *3	o	
PRST	0068	Clarinet 2	89	65	68	28:Wind									
PRST	0069	Uilleann Pipes	89	65	69	28:Wind				o *7	o *7				1:Drone 2:Ornament
PRST	0070	Bag Pipes	89	65	70	28:Wind				o *7	o *7				

*1 If the Variation is specified for Tone Common, CC#80–83 have no effect.
*2 When Portamento Switch is "ON," this selects whether the pitch change is smooth (PORTA) or step-wise (GLISS)
*3 This is valid if the Tone Common parameter Glide is set to "GLISS."
*4 If this is ON, you can glissando across the keyboard to obtain the effect of sweeping across the strings of a harp
*5 This will not function as Growl Sens, but CC#18=0 will be "Mute Off" and CC#18=127 will be "Mute On." Mute simulates the playing technique of using your hand to stop the vibration of the string.
*6 If Hold Legato Mode is "ON," the note being held is silenced at the moment that you press the key.
*7 The Drone note is played by CC#80.

3.1.2.5 Tones VTW (Virtual Tone Wheel) A ajouter

Liste non fournie par Roland à ce jour (février 2021)

3.1.2.6 Liste des « Tones » de l'expansion « ACB001 : Jupiter-8 (inclus dans l'upgrade payant Fantom EX uniquement)

Cette expansion est à ce jour (novembre 2023) uniquement disponible dans l'upgrade payante « Fantom EX ».



Tone Number	Tone Name	MSB	LSB	PC
1	Soft & Subtle	107	64	1
2	Straight Poke	107	64	2
3	Reso Polloy	107	64	3
4	City Scape	107	64	4
5	Echo Gems	107	64	5
6	Gasser	107	64	6
7	Round Boy	107	64	7
8	India Pulse	107	64	8
9	Klang Swallow	107	64	9
10	Bump Sub	107	64	10
11	Wet Reso	107	64	11
12	Wide P	107	64	12
13	Stutter Mod	107	64	13
14	Pulse Phase	107	64	14
15	Disto Sing	107	64	15
16	Trust Me	107	64	16
17	Summer Brass	107	64	17
18	Brass Panner	107	64	18
19	Brass Baby	107	64	19
20	eJungle Brass	107	64	20
21	1981 NEG Pluck	107	64	21
22	1981 Cars Sync	107	64	22
23	1981 Hammer Lead	107	64	23
24	1981 Clav	107	64	24
25	1981 Echo Piano	107	64	25
26	1981 Honky Tonk	107	64	26
27	1981 Xylo	107	64	27
28	1981 Harp	107	64	28
29	1981 Lo Strings	107	64	29
30	1981 Hi Strings	107	64	30
31	1981 Mellow Str	107	64	31
32	1981 Lo Brass	107	64	32
33	1981 Hi Brass	107	64	33
34	1981 S/H Brass	107	64	34
35	1981 Pipe Organ	107	64	35
36	1981 Drawbar Org	107	64	36
37	1981 Solo Voice	107	64	37
38	1981 Choir Voice	107	64	38
39	1981 Fat Fifth	107	64	39
40	1981 Fuzzy Fifth	107	64	40
41	1981 Hard Blip	107	64	41
42	1981 Flute	107	64	42
43	1981 Whistle	107	64	43
44	1981 Chime	107	64	44

3.1.2.7 Liste des « Tones » de l'expansion « ACB00 ? :SH-101 » (inclus dans l'upgrade payant Fantom EX uniquement) A faire

Cette expansion est à ce jour (novembre 2023) uniquement disponible dans l'upgrade payante « Fantom EX ». A ce jour, reste à paraitre en décembre 2023



3.1.3 Presets d'« INSTRUMENTS » SN-A et de Drum Kits

NB : ces presets sont intégrés au firmware (inutile d'installer une EXPansion).

De 1 à 3 **paramètres « Variation »** sont réglables par les encodeurs **[E1]-[E6]**.

NUM	NAME	Variation1 (CC#80 = 127)	Variation2 (CC#81 = 127)	Variation3 (CC#82 = 127)
001	Fingered Bass	Slap	Harmonics	-
002	Fretless Bass	Staccato	Harmonics	-
003	Harp	Nail	-	-
004	Violin 1	Staccato	Pizzicato	Tremolo
005	Violin 2	Staccato	Pizzicato	Tremolo
006	Viola	Staccato	Pizzicato	Tremolo
007	Cello 1	Staccato	Pizzicato	Tremolo
008	Cello 2	Staccato	Pizzicato	Tremolo
009	Contrabass	Staccato	Pizzicato	Tremolo
010	Erhu	Staccato	Ornament	-
011	Strings	Staccato	Pizzicato	Tremolo
012	Marcato Strings	Staccato	Pizzicato	Tremolo
013	Trumpet	Staccato	Fall	-
014	Mute Trumpet	Staccato	Fall	-
015	Trombone	Staccato	Fall	-
016	Oboe	Staccato	-	-
017	Clarinet	Staccato	-	-
018	Uilleann Pipes	Drone	Ornament	-
019	Bag Pipes	Drone	Ornament	-
020	Piccolo	Staccato	-	-
021	Pan Flute	Staccato	Flutter	-
022	Alto Sax	Staccato	Fall	Subtone
023	Tenor Sax	Staccato	Fall	Subtone
024	Baritone Sax	Staccato	Fall	Subtone
025	London Choir	Voice Woo	-	-

* If each control change is transmitted with a value of "0," the variation is "OFF."

3.1.4 Presets d'« INSTRUMENTS » Drum (voir pdf « Sound List »)

https://www.roland.com/fr/products/fantom_series/specs/

3.1.5 Presets d'usine PR-A Drum Kit Key Assign (voir pdf « Sound List »)

https://www.roland.com/fr/products/fantom_series/specs/

3.1.6 Presets d'usine CMN Drum Kit Key Assign (voir pdf « Sound List »)

https://www.roland.com/fr/products/fantom_series/specs/

3.1.7 Waveforms (voir pdf « Sound List »)

https://www.roland.com/fr/products/fantom_series/specs/

Banque	Nbre Waveforms	Contenu /origine (par comparaison personnelle des listes)
A	963	**PCM Instrumentaux, Vocaux & Drum** (Ac. & Synth)
B	257	**PCMs** incluant certains des 450 **PCMs SuperNatural** du Roland FA
C	620	**PCMs instrumentaux** dont certains PCMs des banques **INT-A** & **SuperNatural** du Roland FA
D	268	**PCMs SFX & Drums** incluant certains des 790 PCMs de la bank **INT-B** du Roland FA
Total	*2 108*	*Etonamment le nbre total de PCMs est inférieur à celui du FA (2 323)*

3.1.8 Liste des « Tones » et « Scènes » de l'expansion « EXSN01_SN_AP1 »

NB : ces presets ne sont pas intégrés au firmware, mais uniquement disponibles via une EXPansion gratuite sortie en 2020.



Tones

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Concert Jazz	Ac.Piano	105	64	1
2	Recording Grand	Ac.Piano	105	64	2
3	Concert Grand	Ac.Piano	105	64	3
4	Bright Concert	Ac.Piano	105	64	4
5	Mellow Concert	Ac.Piano	105	64	5
6	Concert Grand 2	Ac.Piano	105	64	6
7	Bright Concert 2	Ac.Piano	105	64	7
8	Mellow Concert 2	Ac.Piano	105	64	8
9	Clear Grand	Ac.Piano	105	64	9
10	Mono Grand	Ac.Piano	105	64	10

Scènes

No.	Tone Name	Memo
1	Jazz Concert	Ac.Piano
2	Recording Grand	Ac.Piano
3	Concert Grand	Ac.Piano
4	Warm Concert	Ac.Piano
5	Studio Sparkle	Layer; Ac.Piano; Synth PolyKey
6	Padawareness	Layer; Ac.Piano; Ensemble Brass
7	Piano Fanfare	Layer; Ac.Piano; Ensemble Brass
8	Echoes of Utopia	Layer; Ac.Piano; Celesta
9	Pno Chorale+Bell	Layer; Ac.Piano; Choir; Bell
10	Close to Rome	Layer; Ac.Piano; Ensamble Strings; Pulsating
11	NaturalMass	Layer; Ac.Piano; Synth Pad
12	Filtered Friend	Layer; Ac.Piano; Ac.Piano
13	Purified Pair	Layer; Ac.Piano; E.Organ
14	Delayed Gravity	Layer; Ac.Piano; Synth Pad
15	Unusual Duo	Layer; Ac.Piano; Ac.Bass
16	Piano Padder Spl	Split; Ac.Piano; Synth Pad

3.1.9 Liste des « Tones » et « Scènes » de l'expansion « EXSN02_SN_EP1 »

NB : ces presets ne sont pas intégrés au firmware, mais uniquement disponibles via une EXPansion gratuite sortie en 2020.



Tones

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Tine Mk II Trem	E.Piano1	105	65	1
2	Tine Mk I Trem 1	E.Piano1	105	65	2
3	Tine EP Trem	E.Piano1	105	65	3
4	1975 EP Trem 1	E.Piano1	105	65	4
5	1975 EP Amp OD 1	E.Piano1	105	65	5
6	Mk II Chorus	E.Piano1	105	65	6
7	1975 Chorus	E.Piano1	105	65	7
8	Mk II Phaser	E.Piano1	105	65	8
9	1975 Phaser	E.Piano1	105	65	9
10	Mk I Touch Wah	E.Piano1	105	65	10
11	TineEP Tape Echo	E.Piano1	105	65	11
12	1975 Tape Echo	E.Piano1	105	65	12
13	Mk I Mod Delay	E.Piano1	105	65	13
14	Mk II Comp	E.Piano1	105	65	14
15	1975 Comp	E.Piano1	105	65	15
16	1975 RingMod	E.Piano1	105	65	16
17	Tine Mk I Trem 2	E.Piano1	105	65	17
18	Tine MkI TrmOff	E.Piano1	105	65	18
19	1975 EP Trem 2	E.Piano1	105	65	19
20	Tine EP Mk II RD	E.Piano1	105	65	20
21	Tine EP Mk I RD	E.Piano1	105	65	21
22	Tine E.Piano RD	E.Piano1	105	65	22
23	1975 E.Piano RD	E.Piano1	105	65	23
24	1975 EP Amp OD 2	E.Piano1	105	65	24
25	75 TremoloEP RD	E.Piano1	105	65	25
26	75 Mellow EP RD	E.Piano1	105	65	26
27	Chorus TineEP RD	E.Piano1	105	65	27
28	75 Chorus EP RD	E.Piano1	105	65	28
29	75 Phased EP RD	E.Piano1	105	65	29
30	Phaser TineEP RD	E.Piano1	105	65	30
31	75 SweetEcho RD	E.Piano1	105	65	31
32	75 ModDelayEP RD	E.Piano1	105	65	32
33	75 ModDelay EP	E.Piano1	105	65	33
34	75 Driven EP RD	E.Piano1	105	65	34
35	Mk I Keyoff RD	E.Piano1	105	65	35
36	1975 Keyoff RD	E.Piano1	105	65	36

Scènes

No.	Tone Name	Memo
1	Tine EP Mk II	E.Piano
2	Tine EP Mk I	E.Piano
3	Tine E.Piano	E.Piano
4	1975 E.Piano	E.Piano
5	Off the Spectrum	E.Piano
6	Vienna Guru	E.Piano

No.	Tone Name	Memo
7	In a Dark Room	E.Piano
8	MkII Sust+SDD320	E.Piano
9	Vulcan Road	E.Piano
10	MkI Sust+CE-1	E.Piano
11	75 Sust+TapeEcho	E.Piano
12	Tine Euphoria	Layer; E.Piano; Celesta
13	Murmerized	Layer; E.Piano; Pulsating; E.Piano
14	EP Flickers	Layer; E.Piano; Synth PolyKey
15	EP Soft Brs/Hits	Split; E.Piano; Synth Brass; Synth PolyKey; E.Piano
16	1975/FR PBs Spl	Split; E.Piano; E.Piano
17	EP/Organ Bass	Split; E.Piano; E.Organ
18	MkI Sust+SSPhasr	E.Piano
19	Tribal Tines	Layer; E.Piano; Plucked; Vox
20	Tine MkI TremOff	E.Piano

3.1.10 Liste des « Tones » et « Scènes » de l'expansion « EXSN03_SN_AP2 »

NB : ces presets ne sont pas intégrés au firmware, mais uniquement disponibles via une EXPansion gratuite sortie en février 2022.



Tones

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Classic Piano	Ac.Piano	105	66	1
2	Classic Light	Ac.Piano	105	66	2
3	Classic Heavy	Ac.Piano	105	66	3
4	Classic Warm 1	Ac.Piano	105	66	4
5	Classic Warm 2	Ac.Piano	105	66	5
6	Classic Warm 3	Ac.Piano	105	66	6
7	Clsc Brilliant 1	Ac.Piano	105	66	7
8	Clsc Brilliant 2	Ac.Piano	105	66	8
9	Clsc Brilliant 3	Ac.Piano	105	66	9
10	Smooth Classic	Ac.Piano	105	66	10
11	Winter Warm	Ac.Piano	105	66	11
12	Oslo's Finest	Ac.Piano	105	66	12
13	Homegrown	Ac.Piano	105	66	13
14	Nordic Breeze	Ac.Piano	105	66	14
15	Mazurka 1849	Ac.Piano	105	66	15
16	Wondermaze	Ac.Piano	105	66	16
17	Stargaze	Ac.Piano	105	66	17
18	Rev Expression	Ac.Piano	105	66	18
19	Chorus Baroness	Ac.Piano	105	66	19
20	Piano Concrete	Ac.Piano	105	66	20

Scènes

No.	Scene Name	Memo	
1	Homecoming	Layer; Ac.Piano;	Synth Pad
2	Concrete Dream	Layer; Ac.Piano;	Synth Pad
3	Sweet Swell	Layer; Ac.Piano;	Strings Section
4	Classic Minimal	Layer; Ac.Piano;	Synth Pad
5	Heaven Express	Layer; Ac.Piano;	Synth Pad; Synth Brass
6	Reverse Glory	Layer; Ac.Piano;	Synth Pad
7	Fantasy Hallway	Layer; Ac.Piano;	Synth Pad
8	Wonder Choir	Layer; Ac.Piano;	Choir
9	Ice Machine	Layer; Ac.Piano;	Synth PolyKey
10	Parallel Peaks	Layer; Ac.Piano;	Synth PolyKey; Flute
11	Sustained Haze	Layer; Ac.Piano;	Synth Pad
12	TMT the Giant	Layer; Ac.Piano;	Synth Pad
13	Time Traveller	Layer; Ac.Piano;	Synth Pad; Synth Brass
14	Eastern Solice	Layer; Ac.Piano;	Synth Pad; Synth PolyKey
15	Night Chaser	Layer; Ac.Piano;	Synth Pad
16	ClassicPianoMenu	Ac.Piano	

3.1.11 Liste des « Tones » et « Scènes » de l'expansion « EXSN04_SN_AP3 » A faire



3.1.12 Liste des « Tones » de l'expansion « EXM001_JP8 »

NB : ces presets ne sont pas intégrés au firmware, mais uniquement disponibles via une EXPansion gratuite depuis sa sortie en février 2021.

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Berlin Night	Synth Pad/Str	97	64	1
2	Dirty Little Pad	Synth Pad/Str	97	64	2
3	Metro Flute	Synth Pad/Str	97	64	3
4	Pluck Swell	Synth Pad/Str	97	64	4
5	Sweeping Pulse	Synth Pad/Str	97	64	5
6	Sweep JP	Synth Pad/Str	97	64	6
7	Sunbeams	Synth Pad/Str	97	64	7
8	Reso Drone	Synth Pad/Str	97	64	8
9	Reso Pad	Synth Pad/Str	97	64	9
10	Uni-Sync	Synth Pad/Str	97	64	10
11	Flange Pad /Mod	Synth Pad/Str	97	64	11
12	Fat 5 Fever	Synth Pad/Str	97	64	12
13	Thrift Store	Synth Pad/Str	97	64	13
14	Delicate Bells	Synth Bellpad	97	64	14
15	Bright Pad 1	Synth Pad/Str	97	64	15
16	Bright Pad 2	Synth Pad/Str	97	64	16
17	Bright Strings	Synth Pad/Str	97	64	17
18	Strings JP	Synth Pad/Str	97	64	18
19	Oct Pad	Synth Pad/Str	97	64	19
20	Retro Flute	Synth Pad/Str	97	64	20
21	Sqr Soft Pad	Synth Pad/Str	97	64	21
22	EPistle	Synth Pad/Str	97	64	22
23	Soft Saw Pad	Synth Pad/Str	97	64	23
24	PWM Stac Pad	Synth Pad/Str	97	64	24
25	ModLoop EP!	Synth Pad/Str	97	64	25
26	Soft Pad JP	Synth Pad/Str	97	64	26
27	Big Bite Pluck	Synth PolyKey	97	64	27
28	Fairy Tales	Synth PolyKey	97	64	28
29	Silk Stabber	Synth PolyKey	97	64	29
30	Soft Pluck	Synth PolyKey	97	64	30
31	Memories	Pulsating	97	64	31
32	Havana Pad	Pulsating	97	64	32
33	MW Studr	Pulsating	97	64	33
34	Zip Lock Pluck	Pulsating	97	64	34
35	Duster Pad	Pulsating	97	64	35
36	Sanctuary Pad	Pulsating	97	64	36
37	Slice Pad	Pulsating	97	64	37
38	Sqr Stac Pad	Pulsating	97	64	38
39	Wah Pad	Pulsating	97	64	39
40	Synth Brass JP	Synth Brass	97	64	40
41	PWM Env Brass	Synth Brass	97	64	41
42	Future Brass	Synth Brass	97	64	42
43	Detuned Lead	Synth Lead	97	64	43
44	SBF Saw Lead	Synth Lead	97	64	44
45	Sync or Swim	Synth Lead	97	64	45
46	Sync Lead JP	Synth Lead	97	64	46
47	4th Stac Lead	Synth Lead	97	64	47
48	5th Dist Lead	Synth Lead	97	64	48
49	Solid Lead Lower	Synth Lead	97	64	49
50	Solid Lead Upper	Synth Lead	97	64	50
51	TB Squared	Synth Lead	97	64	51
52	Saw Lead	Synth Lead	97	64	52
53	European Lead	Synth Lead	97	64	53

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
54	Sqr Bend Lead	Synth Lead	97	64	54
55	Sine Pump Up	Synth Lead	97	64	55
56	Reso Choke Bass	Synth Bass	97	64	56
57	Polarity Bass	Synth Bass	97	64	57
58	Jumpah	Synth Bass	97	64	58
59	Tri Bass	Synth Bass	97	64	59
60	Gut Punch Bass	Synth Bass	97	64	60
61	Pulse Basser	Synth Bass	97	64	61
62	Bass Juice	Synth Bass	97	64	62
63	Basser PW	Synth Bass	97	64	63
64	8-Easy	Synth Bass	97	64	64
65	Burned Bass	Synth Bass	97	64	65
66	Tight Bass	Synth Bass	97	64	66
67	Saw Unison Bass	Synth Bass	97	64	67
68	Sqr Unison Bass	Synth Bass	97	64	68
69	Tri Looper	Synth Seq/Pop	97	64	69
70	Sqr Seq Tone	Synth Seq/Pop	97	64	70
71	XMod Spike	Synth FX	97	64	71
72	Low Freq Tone	Synth FX	97	64	72
73	NEG SYNC	Synth Pad/Str	97	64	73
74	NEG PLUCK	Synth Pad/Str	97	64	74
75	SYNC SWEEP	Synth Pad/Str	97	64	75
76	CARS SYNC	Synth Pad/Str	97	64	76
77	SYNC LEAD	Synth Lead	97	64	77
78	HONKY TONK	Synth PolyKey	97	64	78
79	HARP	Synth PolyKey	97	64	79
80	LO STRINGS	Synth Pad/Str	97	64	80
81	MID STRINGS	Synth Pad/Str	97	64	81
82	HI STRINGS	Synth Pad/Str	97	64	82
83	MELLOW STRINGS	Synth Pad/Str	97	64	83
84	LO BRASS	Synth Brass	97	64	84
85	HI BRASS	Synth Brass	97	64	85
86	S&H BRASS	Synth Brass	97	64	86
87	SYNTH BRASS	Synth Brass	97	64	87
88	BELL ORGAN	Synth PolyKey	97	64	88
89	COMBO ORGAN	Synth PolyKey	97	64	89
90	PIPE ORGAN	Synth PolyKey	97	64	90
91	ELECTRIC ORGAN	Synth PolyKey	97	64	91
92	SOLO VOICE	Synth Lead	97	64	92
93	CHOIR VOICES	Synth Pad/Str	97	64	93
94	CHIME	Synth Bellpad	97	64	94
95	SOLAR WINDS	Synth FX	97	64	95
96	FUZZY FIFTHS	Synth Lead	97	64	96
97	DOWN FOURTH	Synth Lead	97	64	97
98	MELLOW BLIP	Synth Pad/Str	97	64	98
99	HARD BLIP	Synth Pad/Str	97	64	99
100	CLARINET	Synth Lead	97	64	100
101	FLUTE	Synth Lead	97	64	101
102	VIOLIN	Synth Pad/Str	97	64	102
103	CELLO	Synth Pad/Str	97	64	103
104	HARMONICA	Synth Lead	97	64	104
105	INIT TONE	No Assign	97	64	105



3.1.13 Liste des « Tones » de l'expansion « EXM002_JUNO106 »

NB : ces presets ne sont pas intégrés au firmware, mais uniquement disponibles via une EXPansion qui était gratuite à sa sortie en février 2021.

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Heater Pad	Synth Pad/Str	97	66	1
2	CE-Drone	Synth Pad/Str	97	66	2
3	Saw Strings	Synth Pad/Str	97	66	3
4	PMW Crawler	Synth Pad/Str	97	66	4
5	Soft Pad	Synth Pad/Str	97	66	5
6	Tsukamu /Mod	Synth Pad/Str	97	66	6
7	Bright Pad	Synth Pad/Str	97	66	7
8	Hi Strings	Synth Pad/Str	97	66	8
9	Glorious Pad	Synth Pad/Str	97	66	9
10	Reso Swallow	Synth Pad/Str	97	66	10
11	Face Lift	Synth Pad/Str	97	66	11
12	Juno Sweeper	Synth Pad/Str	97	66	12
13	Reso Sweep	Synth Pad/Str	97	66	13
14	Sweep ReleasePd1	Synth Pad/Str	97	66	14
15	Feels Pad	Synth Pad/Str	97	66	15
16	Kolibri	Synth Pad/Str	97	66	16
17	Somber Pulse Pad	Synth Pad/Str	97	66	17
18	Mr PWM	Synth Pad/Str	97	66	18
19	Sfz Swell	Synth Pad/Str	97	66	19
20	Seary Pad	Synth Pad/Str	97	66	20
21	Sweep ReleasePd2	Synth Pad/Str	97	66	21
22	Gate Plucker	Synth Pad/Str	97	66	22
23	PWM Soft Pad	Synth Pad/Str	97	66	23
24	Ambient Pad	Synth Pad/Str	97	66	24
25	Noise Pad	Synth Pad/Str	97	66	25
26	m0t0n0v0	Synth Bellpad	97	66	26
27	LFO Pad	Synth Pad/Str	97	66	27
28	Enchanted	Synth PolyKey	97	66	28
29	Oboete iru?	Synth PolyKey	97	66	29
30	Uganda Poly	Synth PolyKey	97	66	30
31	Ring Shorty	Synth PolyKey	97	66	31
32	Hard Pluck	Synth PolyKey	97	66	32
33	Bright Pluck	Synth PolyKey	97	66	33
34	Delay Pluck	Synth PolyKey	97	66	34
35	X-Gamer	Pulsating	97	66	35
36	Garage Sale	Pulsating	97	66	36
37	Wah LFO Pad	Pulsating	97	66	37
38	TheUnexplored EP	Pulsating	97	66	38
39	Refuge Pad	Pulsating	97	66	39
40	Bright Brass	Synth Brass	97	66	40
41	Reso Soft Brass	Synth Brass	97	66	41
42	JUNO Lead 1	Synth Lead	97	66	42
43	JUNO Lead 2	Synth Lead	97	66	43
44	Sacred Lead	Synth Lead	97	66	44
45	Mr Sudz Lead	Synth Lead	97	66	45
46	Sir Wah	Synth Lead	97	66	46
47	Retroist Lead	Synth Lead	97	66	47
48	Noise Lead	Synth Lead	97	66	48
49	Big Boy Bass	Synth Bass	97	66	49
50	Crensaw Ld/Bs	Synth Bass	97	66	50
51	Revisit Bass	Synth Bass	97	66	51
52	Dizzy Bass	Synth Bass	97	66	52
53	Shaker Bass	Synth Bass	97	66	53
54	Bug Juice Bass	Synth Bass	97	66	54
55	Disto Click Bass	Synth Bass	97	66	55
56	Halo Rez Bass	Synth Bass	97	66	56
57	Bass Y'all	Synth Bass	97	66	57
58	Soft Subber	Synth Bass	97	66	58
59	Saw Fatty	Synth Bass	97	66	59
60	Low Boost Bass	Synth Bass	97	66	60
61	PWM+SubOSC Bass	Synth Bass	97	66	61
62	SubOSC Bass	Synth Bass	97	66	62
63	Ring My Wheel Bs	Synth Bass	97	66	63
64	Treat Bass	Synth Bass	97	66	64
65	Iron-8 Bass	Synth Bass	97	66	65
66	Seq Bass	Synth Bass	97	66	66
67	Sub Reso Bass	Synth Bass	97	66	67
68	Reso Seq Bs	Synth Bass	97	66	68
69	Fast Mod Pluck	Synth Seq/Pop	97	66	69
70	Soft Pluck	Synth Seq/Pop	97	66	70
71	Saw Seq	Synth Seq/Pop	97	66	71
72	Sqr Seq	Synth Seq/Pop	97	66	72
73	Big Wave	Synth FX	97	66	73
74	Console 80 FX	Synth FX	97	66	74
75	Synth Drum	Synth FX	97	66	75
76	BRASS	Synth Brass	97	66	76
77	MOVING STRINGS	Synth Pad/Str	97	66	77
78	BRASS & STRINGS	Synth Pad/Str	97	66	78
79	CHOIR	Synth Pad/Str	97	66	79
80	PIANO I	Synth PolyKey	97	66	80
81	ORGAN II	Synth PolyKey	97	66	81
82	CELESTE	Synth PolyKey	97	66	82
83	ELECT. PIANO II	Synth PolyKey	97	66	83
84	STEEL DRUMS	Synth PolyKey	97	66	84
85	XYLOPHONE	Synth PolyKey	97	66	85
86	BRASS III	Synth Brass	97	66	86
87	STRINGS III	Synth Pad/Str	97	66	87
88	DARK PLUCK	Synth PolyKey	97	66	88
89	FUNKY I	Synth PolyKey	97	66	89
90	SYNTH BASS I	Synth Bass	97	66	90
91	LEAD I	Synth Lead	97	66	91
92	LEAD II	Synth Lead	97	66	92
93	FUNKY II	Synth PolyKey	97	66	93
94	SYNTH BASS II	Synth Bass	97	66	94
95	FUNKY III	Synth PolyKey	97	66	95
96	THUD WAH	Synth Pad/Str	97	66	96
97	GOING UP	Synth FX	97	66	97
98	SNARE DRUM	Synth FX	97	66	98
99	TOM TOMS	Synth FX	97	66	99
100	TIMPANI	Synth FX	97	66	100
101	SYNTH PAD	Synth Pad/Str	97	66	101
102	SWEEP I	Synth Pad/Str	97	66	102
103	PLUCK SWEEP	Synth Pad/Str	97	66	103
104	REPEATER	Synth PolyKey	97	66	104
105	DARK SYNTH PIANO	Synth PolyKey	97	66	105
106	WAH RELEASE	Synth PolyKey	97	66	106
107	RESONANCE FUNK	Synth FX	97	66	107
108	INIT TONE	No Assign	97	66	108

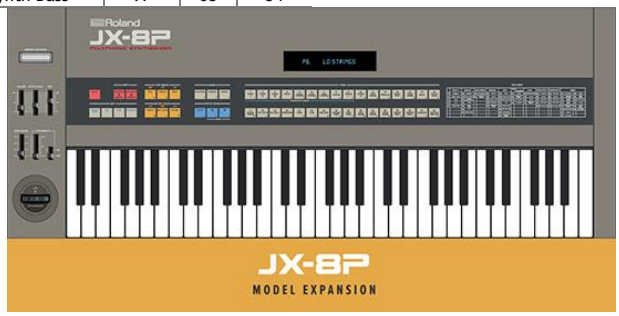


3.1.14 Liste des « Tones » de l'expansion « EXM003_JX8P »

NB : ces presets ne sont pas intégrés au firmware, mais uniquement disponibles via une EXPansion qui était gratuite à sa sortie en février 2021.

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Mass-5	Synth Pad/Str	97	68	1
2	Square Dimes	Synth Pad/Str	97	68	2
3	SaiYuSenJiKou	Synth Pad/Str	97	68	3
4	5th Synth 1	Synth Pad/Str	97	68	4
5	Scorched Pad	Synth Pad/Str	97	68	5
6	Dynamic Lush Pad	Synth Pad/Str	97	68	6
7	Slow Atk Strings	Synth Pad/Str	97	68	7
8	Hollow Daddy	Synth Pad/Str	97	68	8
9	Hinode	Synth Pad/Str	97	68	9
10	Bowed Synth	Synth Pad/Str	97	68	10
11	Choir Pad	Synth Pad/Str	97	68	11
12	Ancient One	Synth Pad/Str	97	68	12
13	Soft Pad 1	Synth Pad/Str	97	68	13
14	Poly JX	Synth Pad/Str	97	68	14
15	Clavcid!	Synth Pad/Str	97	68	15
16	Res-Plasto	Synth Pad/Str	97	68	16
17	Dyna Reso	Synth Pad/Str	97	68	17
18	Descender Pad	Synth Pad/Str	97	68	18
19	5th Synth 2	Synth Pad/Str	97	68	19
20	Reso Sweep 1	Synth Pad/Str	97	68	20
21	Reso Sweep 2	Synth Pad/Str	97	68	21
22	Reso Sweep 3	Synth Pad/Str	97	68	22
23	Severed Strings	Synth Pad/Str	97	68	23
24	Gross dude...	Synth Pad/Str	97	68	24
25	Mirror Pluck	Synth Pad/Str	97	68	25
26	Soft Pad 2	Synth Pad/Str	97	68	26
27	Porto Strings	Synth Pad/Str	97	68	27
28	Dulci-Synth	Synth Pad/Str	97	68	28
29	Bend Pad	Synth Pad/Str	97	68	29
30	Bell Chorus	Synth Bellpad	97	68	30
31	Two Chimes	Synth Bellpad	97	68	31
32	Bright Keys	Synth PolyKey	97	68	32
33	Syniano EP	Synth PolyKey	97	68	33
34	Quiver	Pulsating	97	68	34
35	BC Pluck	Pulsating	97	68	35
36	Tremolo Synth	Pulsating	97	68	36
37	Rnd Filter Synth	Pulsating	97	68	37
38	JX Poly Brass	Synth Brass	97	68	38
39	JX Powerbrass	Synth Brass	97	68	39
40	Polyheimer	Synth Brass	97	68	40
41	Bend Brass	Synth Brass	97	68	41
42	Velo Brass	Synth Brass	97	68	42
43	Velo Brassman	Synth Brass	97	68	43
44	Classic Poly JX	Synth Brass	97	68	44
45	Horn Pad	Synth Brass	97	68	45
46	Amazement Ld	Synth Lead	97	68	46
47	Square Bottom	Synth Lead	97	68	47
48	Miss Maiden Lead	Synth Lead	97	68	48
49	Sqr Lead	Synth Lead	97	68	49
50	Mod Bot	Synth Lead	97	68	50
51	X-Mod Lead	Synth Lead	97	68	51
52	8bit Lead	Synth Lead	97	68	52
53	Low Blow	Synth Bass	97	68	53
54	Bit Basher	Synth Bass	97	68	54

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
55	Delay Bass	Synth Bass	97	68	55
56	5th Stac Bass	Synth Bass	97	68	56
57	Dark Chorus Bass	Synth Bass	97	68	57
58	Velo Reso Bass	Synth Bass	97	68	58
59	Velo Filter Bass	Synth Bass	97	68	59
60	DoubleFilter Bs	Synth Bass	97	68	60
61	Sqr Pluck 1	Synth Seq/Pop	97	68	61
62	Sqr Pluck 2	Synth Seq/Pop	97	68	62
63	Velo Pluck	Synth Seq/Pop	97	68	63
64	Toy Darts	Synth Seq/Pop	97	68	64
65	Puny Pluck	Synth Seq/Pop	97	68	65
66	Fat Fifth 2	Synth Seq/Pop	97	68	66
67	Vel Seq Tone	Synth Seq/Pop	97	68	67
68	XMod Compu	Synth FX	97	68	68
69	Tech Chord	Synth FX	97	68	69
70	Synth Tom	Synth FX	97	68	70
71	Telephone	Synth FX	97	68	71
72	Noise Sweep	Synth FX	97	68	72
73	C5 FX Sweep	Synth FX	97	68	73
74	PIANO 1	Synth PolyKey	97	68	74
75	PIANO 2	Synth PolyKey	97	68	75
76	PIANO 3	Synth PolyKey	97	68	76
77	LOW STRINGS	Synth Pad/Str	97	68	77
78	VOICES	Synth Pad/Str	97	68	78
79	ORGAN I	Synth PolyKey	97	68	79
80	ORGAN II	Synth PolyKey	97	68	80
81	SYNTH BASS	Synth Bass	97	68	81
82	SOUNDTRACK	Synth Pad/Str	97	68	82
83	FAT FIFTH	Synth Pad/Str	97	68	83
84	T O M S	Synth FX	97	68	84
85	CLAV	Synth PolyKey	97	68	85
86	SQUARELEAD	Synth Lead	97	68	86
87	POLY BRASS	Synth Brass	97	68	87
88	SOFT BRASS	Synth Brass	97	68	88
89	STAB BRASS	Synth Brass	97	68	89
90	AGOGO BELL	Synth FX	97	68	90
91	PIANO 4	Synth PolyKey	97	68	91
92	PIANO 5	Synth PolyKey	97	68	92
93	STRINGBRASS	Synth Brass	97	68	93
94	STRINGS 1	Synth Pad/Str	97	68	94
95	STRINGS 2	Synth Pad/Str	97	68	95
96	CHOIR	Synth Pad/Str	97	68	96
97	MAY.S WIND	Synth Pad/Str	97	68	97
98	MARIMBA	Synth Seq/Pop	97	68	98
99	HARPSICH	Synth PolyKey	97	68	99
100	XMAS BEL	Synth Bellpad	97	68	100
101	VIBES	Synth Bellpad	97	68	101
102	UPRITEBASS	Synth Bass	97	68	102
103	LOG DRUM	Synth Seq/Pop	97	68	103
104	MALLET	Synth Seq/Pop	97	68	104
105	POLY SYNTH	Synth Pad/Str	97	68	105
106	INIT TONE	No Assign	97	68	106



3.1.15 Liste des « Tones » de l'expansion « EXM004_SH101 »

NB : ces presets ne sont pas intégrés au firmware, mais uniquement disponibles via une EXPansion qui était gratuite à sa sortie en février 2021.

No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC	No.	Tone Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Gimme Lead	Synth Lead	97	70	1	50	Reso Seq Bs	Synth Bass	97	70	50
2	Long Note	Synth Lead	97	70	2	51	Flanger Seq Bs	Synth Bass	97	70	51
3	Mod Shatter	Synth Lead	97	70	3	52	Phaser Seq Bs	Synth Bass	97	70	52
4	Saw Boz	Synth Lead	97	70	4	53	Heady Flange	Synth Seq/Pop	97	70	53
5	Fireflies	Synth Lead	97	70	5	54	Tape 101	Synth Seq/Pop	97	70	54
6	T-Holiday	Synth Lead	97	70	6	55	Moon Worm	Pulsating	97	70	55
7	Lazor Boy	Synth Lead	97	70	7	56	Disto Shorty	Synth Seq/Pop	97	70	56
8	Throttle Lust	Synth Lead	97	70	8	57	True Pluck	Synth Seq/Pop	97	70	57
9	Lizard King	Synth Lead	97	70	9	58	Sqr Seq SH	Synth Seq/Pop	97	70	58
10	Blisters	Synth Lead	97	70	10	59	Reso Sqr Seq	Synth Seq/Pop	97	70	59
11	Pulse Leader	Synth Lead	97	70	11	60	PWM Pluck	Synth Seq/Pop	97	70	60
12	Solo Sweet	Synth Lead	97	70	12	61	3Tap Dly Seq	Synth Seq/Pop	97	70	61
13	Porta Saw Lead	Synth Lead	97	70	13	62	MultiTap Dly Seq	Synth Seq/Pop	97	70	62
14	PW+SubOSC Ld	Synth Lead	97	70	14	63	Reso Bell	Synth Seq/Pop	97	70	63
15	Porta Sqr Lead	Synth Lead	97	70	15	64	This Old Game	Synth Pad/Str	97	70	64
16	Sqr Atk Lead	Synth Lead	97	70	16	65	Main Pull SH	Synth Pad/Str	97	70	65
17	Calc Lead	Synth Lead	97	70	17						
18	PWM LFO Lead	Synth Lead	97	70	18	66	Poly 101 1	Synth Pad/Str	97	70	66
19	PWM Env Lead 1	Synth Lead	97	70	19	67	Shuno Pad	Synth Pad/Str	97	70	67
20	PWM Env Lead 2	Synth Lead	97	70	20	68	Poly-101 2	Synth Pad/Str	97	70	68
21	Reso PW+Saw Ld	Synth Lead	97	70	21	69	Sharimba	Synth Pad/Str	97	70	69
22	Chiptune Lead	Synth Lead	97	70	22	70	Porto Bells	Synth PolyKey	97	70	70
23	Saw Flutter Ld	Synth Lead	97	70	23	71	Echo Pluck	Synth PolyKey	97	70	71
24	Bit Crusher Lead	Synth Lead	97	70	24	72	Shorty /Mod	Synth PolyKey	97	70	72
25	Oct Bass	Synth Bass	97	70	25	73	Suggestive...	Synth PolyKey	97	70	73
26	Le Bass	Synth Bass	97	70	26	74	Star Message	Pulsating	97	70	74
27	Cone Pleaser	Synth Bass	97	70	27	75	rAnDOm Pads	Pulsating	97	70	75
28	THAbass	Synth Bass	97	70	28	76	Side Repeater	Pulsating	97	70	76
29	Reester Bass	Synth Bass	97	70	29	77	LFO 1/4 Trancer	Pulsating	97	70	77
30	PWM PortaDrone	Synth Bass	97	70	30	78	Afterthought	Pulsating	97	70	78
31	Shlob Bass	Synth Bass	97	70	31	79	Retro Cycle	Pulsating	97	70	79
32	Choice Bass	Synth Bass	97	70	32	80	Pulse Pad	Pulsating	97	70	80
33	Shorty Enhancer	Synth Bass	97	70	33	81	Buzz Shorty	Pulsating	97	70	81
34	Filter Env Bs 1	Synth Bass	97	70	34	82	R2 Wheel	Synth FX	97	70	82
35	PW+Saw Bass	Synth Bass	97	70	35	83	SelfOSC Kick 1	Synth FX	97	70	83
36	Slow FltEnv Bass	Synth Bass	97	70	36	84	SelfOSC Kick 2	Synth FX	97	70	84
37	Noise Bass	Synth Bass	97	70	37	85	SelfOSC DistKick	Synth FX	97	70	85
38	Reso Bass	Synth Bass	97	70	38	86	SelfOSC Zap	Synth FX	97	70	86
39	Long Reso Bass	Synth Bass	97	70	39	87	SelfOSC Perc	Synth FX	97	70	87
40	Reso Sqr+Saw Bs	Synth Bass	97	70	40	88	SelfOSC LFO Perc	Synth FX	97	70	88
41	Organ Bass	Synth Bass	97	70	41	89	SelfOSC Sweep	Synth FX	97	70	89
42	Filter Env Bs 2	Synth Bass	97	70	42	90	SelfOSC Tone	Synth FX	97	70	90
43	Dark Bass	Synth Bass	97	70	43	91	SelfOSC Rnd FX	Synth FX	97	70	91
44	SubOSC Soft Bass	Synth Bass	97	70	44	92	Noise Hit 1	Synth FX	97	70	92
45	Delta Bass	Synth Bass	97	70	45	93	Noise Hit 2	Synth FX	97	70	93
46	Punisher	Synth Bass	97	70	46	94	Noise Percussion	Synth FX	97	70	94
47	Ye Olde 101	Synth Bass	97	70	47	95	Sonar Noise	Synth FX	97	70	95
48	Porta Bass	Synth Bass	97	70	48	96	PhaserNoise /Mod	Synth FX	97	70	96
49	Seq Bass	Synth Bass	97	70	49	97	INIT TONE	No Assign	97	70	97



3.1.16 Liste des « Tones » de l'expansion « EXM005_JD-800 » A faire

Cette expansion est à ce jour (novembre 2023) uniquement disponible dans l'upgrade payante « Fantom EX ».



3.1.17 Liste des « Tones » et « Scènes » de l'expansion « EXM007_n_zyme »

Inclus dans l'upgrade payante Fantom EX ou payant pour les firmwares antérieurs

Tones

No.	Name	Category	MSB	LSB	PC
1	Geometric Wave	Pulsating	97	79	1
2	Wave StepModular	Pulsating	97	79	2
3	Electro Waltz	Pulsating	97	79	3
4	Earth & Space	Synth Pad/Str	97	79	4
5	Chip Stutter	Phrase	97	79	5
6	Electro 1	Phrase	97	79	6
7	Dyow	Synth Bass	97	79	7
8	Square Folder	Synth Bass	97	79	8
9	Mega Sweep	Synth Lead	97	79	9
10	Draw Sync Sweep	Synth Lead	97	79	10
11	Phaser Pad	Synth Pad/Str	97	79	11
12	Waveswarm	Synth Pad/Str	97	79	12
13	Panning Pad	Synth PolyKey	97	79	13
14	Santa Monica	Synth PolyKey	97	79	14
15	Prismatic Piano	E.Piano2	97	79	15
16	Shorty Key	Pulsating	97	79	16
17	Tender Twitch	Pulsating	97	79	17
18	Future PulseTone	Pulsating	97	79	18
19	Cinematic 1	Pulsating	97	79	19
20	Cinematic 2	Pulsating	97	79	20
21	Cinematic 3	Pulsating	97	79	21
22	Drawing Pad	Pulsating	97	79	22
23	Multi Voxylor	Pulsating	97	79	23
24	Pulsar Keys	Pulsating	97	79	24
25	Wavemarillion MW	Pulsating	97	79	25
26	StepMod Dance MW	Pulsating	97	79	26
27	Geometric Wave 2	Pulsating	97	79	27
28	Draw Step Seq Pd	Pulsating	97	79	28
29	Chop Bots	Pulsating	97	79	29
30	Flange Step Pad	Pulsating	97	79	30
31	Steputation	Pulsating	97	79	31
32	Ambi Step	Pulsating	97	79	32
33	Storm Pad	Pulsating	97	79	33
34	Runner	Pulsating	97	79	34
35	DrawPulsating Pd	Pulsating	97	79	35
36	Sine Mine	Pulsating	97	79	36
37	Tri Pulse Pad	Pulsating	97	79	37
38	Quiver Pad	Pulsating	97	79	38
39	FM Dist Pad	Pulsating	97	79	39
40	Stun Dance	Pulsating	97	79	40
41	Romance	Pulsating	97	79	41
42	A.Guitar Cutting	Pulsating	97	79	42
43	Mantra	Phrase	97	79	43
44	Electro 2	Phrase	97	79	44
45	Electro 3	Phrase	97	79	45
46	Ninth Street	Phrase	97	79	46
47	Draw Bell Seq	Phrase	97	79	47
48	Gen X Bells	Phrase	97	79	48
49	Busted Modular	Phrase	97	79	49
50	Warrior	Phrase	97	79	50
51	Off Road	Synth Bass	97	79	51
52	Intruder	Synth Bass	97	79	52
53	Velo Rez	Synth Bass	97	79	53
54	Hawk-i	Synth Bass	97	79	54
55	Dist LFO Bass	Synth Bass	97	79	55
56	Morse Code	Synth Bass	97	79	56
57	WT Wobble	Synth Bass	97	79	57
58	Delta Bass	Synth Bass	97	79	58
59	EffEmm Bass	Synth Bass	97	79	59
60	Blue Bass	Synth Bass	97	79	60
61	WT Sweep Lead	Synth Lead	97	79	61
62	Sync Lead	Synth Lead	97	79	62
63	Mod To Feedback	Synth Lead	97	79	63
64	Last Satellite	Synth Lead	97	79	64
65	Interrupt Lead	Synth Lead	97	79	65
66	Dark Anthem	Synth Lead	97	79	66
67	Wailing WaveLead	Synth Lead	97	79	67
68	FBK Osc Lead	Synth Lead	97	79	68
69	Comb Sine Lead	Synth Lead	97	79	69
70	Wave Particles	Synth Pad/Str	97	79	70
71	Garden of Waves	Synth Pad/Str	97	79	71
72	Blockbuster	Synth Pad/Str	97	79	72
73	AEIOU Pad	Synth Pad/Str	97	79	73
74	Draw Saw Pad	Synth Pad/Str	97	79	74
75	Zenu Pad	Synth Pad/Str	97	79	75
76	Time Travel	Synth Pad/Str	97	79	76
77	EffEmm Worlds	Synth Pad/Str	97	79	77
78	Scan Pad	Synth Pad/Str	97	79	78
79	Draw Sweep Pad	Synth Pad/Str	97	79	79
80	IYBITWC	Synth Pad/Str	97	79	80
81	Warm Wow	Synth Pad/Str	97	79	81
82	Thoughtful	Synth Pad/Str	97	79	82
83	Hubble	Synth Pad/Str	97	79	83
84	Floating WT	Synth PolyKey	97	79	84
85	Velo Purl	Synth PolyKey	97	79	85
86	Vapour Pluck	Synth PolyKey	97	79	86
87	Bright Future	Synth PolyKey	97	79	87
88	Bounce Key	Synth PolyKey	97	79	88
89	Morning Organ	Synth PolyKey	97	79	89
90	Kioku	Synth PolyKey	97	79	90
91	Waterwhirl	Synth PolyKey	97	79	91
92	HPF Shooter	Synth PolyKey	97	79	92
93	Noise Chimes	Synth PolyKey	97	79	93
94	Synth Guitar	Synth PolyKey	97	79	94
95	Guitar Bell	Synth PolyKey	97	79	95
96	Diganna	Synth PolyKey	97	79	96
97	Dimensions	Synth Bellpad	97	79	97
98	Air Blow	Synth Bellpad	97	79	98
99	Sine Garden	Synth Bellpad	97	79	99
100	Dream Bell	Synth Bellpad	97	79	100
101	Pop Bell Keys	Synth Bellpad	97	79	101
102	Bell Pluck Pad	Synth Bellpad	97	79	102
103	FM Bells	Synth Bellpad	97	79	103
104	Draw Bell Pad	Synth Bellpad	97	79	104
105	Glassy Keys	Synth Bellpad	97	79	105
106	Hiyoyah	Vox/Choir	97	79	106
107	Vocal Shift	Vox/Choir	97	79	107
108	Aye Aye	Vox/Choir	97	79	108
109	Chatter Bots	Synth Seq/Pop	97	79	109
110	Mullet Mallet	Synth Seq/Pop	97	79	110
111	Sparkle Synth	Synth Seq/Pop	97	79	111
112	Engines On	Synth FX	97	79	112
113	Sine Sweep Up	Synth FX	97	79	113
114	INIT TONE	No Assign	97	79	114



Scènes

No.	Name
1	Sine Mine Pad
2	Bustered Modular
3	Hesitation
4	Choir Future
5	Universal Voices
6	Passpoly
7	Nineth Street
8	Assumption
9	Punch Punk Bass
10	Epic Romance Bs
11	Robber's Lead
12	Wait Up Lead
13	Earth Pad
14	Pad & Bell
15	Padded Pleasures
16	Desert Aire
17	Cinematic 1
18	Cinematic 2
19	Electro Cinema 1
20	Electro Cinema 2

3.1.18 Liste des « Tones » et « Scènes » de l'expansion V-Piano 01 « M09X01 : German Concert Piano » A faire

Cette expansion est à ce jour (novembre 2023) uniquement disponible dans l'upgrade payante « Fantom EX ».



3.1.19 Liste des « Tones » de pack Roland SDZ

Il n'est pas prévu de reproduire la liste pour de nombreux packs !

3.1.19.1 Pop Legends (SDZ106)



Cette liste non fournie par Roland a été établie par lecture de l'écran du Fantom. Par ailleurs les noms de morceau et d'interprète ont été recherchés par mémoire auditive et en s'aidant de l'évocation donnée par le nom du Tone.
Les noms de synthé original possible sous fournis sans aucune garantie (n'héisitez pas à donner votre avis et vos sources).

Bring classic colors to your productions and performances with Pop Legends—a timeless selection of sounds inspired by synth-driven pop hits from the 1980s.

N°	Nom Tone	Nom morceau inspirateur	Interprète	Synthé original possible (non garanti)
1	The Final Countdown	The Final Countdown	Europe	Yamaha DX7
2	I'll be gone	?		
3	Talking away	?		
4	Maniacal	She's a maniac	Sembello/Flashdance	Yamaha DX7, Roland Jupiter-8
5	Sweet Thing	Sweet Dreams	Eurythmics	Oberheim OB-X, Sequential Circuits Prophet-5
6	Continent	Africa	Toto	DX7 ou Yamaha CS-80
7	Everybody Rules	Everybody Rules The World	Tears For Fears	Roland Juno-60
8	Don't Want Me	Don't You Want Me	The Human League	Roland Juno-60, Roland SH-101
9	West End Bass	West End Girls	Pet Shop Boys	Roland Juno-60, Emulator II
10	West End Strings	West End Girls	Pet Shop Boys	Roland Juno-60, Emulator II
11	Wings Pad	Broken Wings	Mr. Mister	DX7
12	Wings Bass	Broken Wings	Mr. Mister	DX7
13	Wings Bell	Broken Wings	Mr. Mister	DX7
14	Go Crazy Organ	Broken Wings	Mr. Mister	DX7
15	Please Stay	?		
16	Move Out	Situation	Yazoo	Yamaha CS-80
17	Head Over Piano	Head Over Heels	Tears For Fears	Roland Juno-60, Sequential Circuits Prophet-5
18	Part Ways Lead	Separate Ways	Journey	Yamaha DX7, Roland Jupiter-8
19	Car Lead	Cars	Gary Numan	Minimoog, Polymoog
20	Car Bs/Gtr	Cars	Gary Numan	Minimoog, Polymoog
21	Drive Brass	Drive	The Cars	Oberheim OB-X, Fairlight CMI
22	Drive Bell	Drive	The Cars	Oberheim OB-X, Fairlight CMI

23	Drive Vox	Drive	The Cars	Oberheim OB-X, Fairlight CMI
24	Killer Brass	?		
25	Thrill Bs	Thriller	Michael Jackson	ARP Quadra, Minimoog, Prophet-5
26	Without a Face	Eyes Without a Face	Billy Idol	DX7 ou ARP 2600, Jupiter-8
27	Can't Get Enought	Just Can't Get Enought	Depeche Mode	Korg Kawai, Moog Source
28	Die in Arms	I Just Died In Your Arms	Cutting Crew	Yamaha DX7, Roland Jupiter-8
29	Never Gone Give	Never Gonna Give You Up	Rick Astley	Yamaha DX7
30	Can't Figth Feel	Can't Fight This Feeling	REO Speedwagon	Yamaha DX7, Roland Jupiter-8
31	Dire Pipes	?		
32	Guitano	?		

4 Logiciels

4.1 LOGICIELS SUR ORDINATEURS 323
4.2 APPLICATIONS SUR TABLETTES 329

4.1 Logiciels sur ordinateurs

4.1.1 « ROLANDCLOUDMANAGER » : ACCES AUX SONS SUR LE CLOUD ROLAN 323
4.1.2 « ZENOLOGY » PLUGIN POUR SEQUENCER LOGICIEL 323
4.1.3 « SVZ SAMPLE CONVERTER » : CONVERSION AU FORMAT SVZ DE FICHIERS SOUND FONTS SF2 324
4.1.4 EDITEUR ZENCORE BY BENIS.IT / BENEDETTO SCHIAVONE (TRAVAIL EN COURS) 325

4.1.1 « RolandCloudManager » : Accès aux sons sur le Cloud Roland

Ce logiciel diffusé en même temps que le firmware 1.6 permet de télécharger des sons pour tous les instruments Roland basés sur le moteur sonore ZenCore (Fantom, Jupiter X / Xm, RD88).

Le caractère complexe de l'offre commerciale Roland Cloud nécessite quelques explications :

Sans abonnement payant (en créant seulement son profil gratuit)

- ✓ ce logiciel permet de télécharger les EXPANSIONs gratuites de sons qui ne sont pas intégrées au Firmware (Cf. § 5.1 ci-dessous), et qui sont disponibles ou non par ailleurs sur le site AXIAL de Roland.
- ✓ Par ailleurs, il est nécessaire de passer par ce logiciel pour acquérir une licence « lifetime » qui permet de devenir propriétaire à vie des extensions payantes (moteur pour hardware, patches, plugins), comme n'importe quel produit commercial.

Avec un abonnement payant (en choisissant une formule PRO ou Premium après la création de son profil gratuit)

L'abonnement payant, au mois ou à l'année, permet d'accéder à tous les plugins RolandCloud (formule Premum) ou seulement à une partie (formule PRO). Par ailleurs cet abonnement offre un avantage qui n'est pas mentionné (sous réserve que la politique Roland ne change pas). En effet, chaque année l'abonnement donne droit à l'acquisition gratuite par l'utilisateur d'un plugin de son choix.

AVERTISSEMENT & CONSEIL : L'acquisition des EXPANSIONS payantes pour les hardwares (Fantom, Jupiter-x, Juno-x etc…) est rattachée au profil créé à l'aide d'une adresse email qui s'avère NON MODIFIABLE par l'utilisateur. De plus, Roland précise que la licence N'EST PAS TRANSFÉRABLE. C'est pourquoi, par précaution afin d'anticiper la revente éventuelle d'une machine pour laquelle on aurait acheté une EXPANSION, on peut envisager de créer un compte utilisateur DÉDIÉE AU ROLAND CLOUD sous une adresse email « anonyme » (chez un fournisseur gratuit comme gmail ou hotmail). Ainsi en cas de revente du hardware, l'adresse email pourra être cédée sans inconvénient pour permettre au nouveau propriétaire de télécharger l'expansion afin de la réinstaller après un éventuel Reset du hardware.

4.1.2 « Zenology » Plugin pour séquencer logiciel

Ce Plugin pour logiciel DAW diffusé en même temps que le firmware 1.6 permet d'utiliser les sons ZenCore pour faire de la musique sur ordinateur (MAO). Cette possibilité suppose cependant de souscrire une des formules d'abonnement « Roland Cloud » donnant accès aux packs ZenCore pour ordinateur (et selon l'abonnement, également d'autres plugins non ZenCore déjà existants sur le Cloud Roland, et émulant des synthétiseurs Vintages Roland).

Fin 2020, Roland a proposé une licence perpétuelle gratuite à tous les acheteurs passés et présents du FANTOM (pendant une période limitée). La totalité des sound packs SVZ dans leur version Zenology est également incluse dans cette offre.

En février 2021, à l'occasion de la sortie du firmware 2.1, les nouvelles expansions MODEL pour les FANTOM (basées sur le nouveau moteur de modélisation de 4 synthé vintages Roland), ont également leurs équivalents pour ZENOLOGY, et sont accessibles gratuitement aux acheteurs passés et présent du FANTOM (pendant la période limitée de l'offre de gratuité à vie, qui a débuté fin 2020)

4.1.3 « SVZ Sample Converter » : Conversion au format SVZ de fichiers Sound Fonts sf2

Ce logiciel gratuit, diffusé à la suite du firmware 2.0, permet de convertir en fichiers « SVZ » SAMPLE des fichiers d'échantillons au format SoundFont (sf2).

ATTENTION : Un fichier « SVZ » SAMPLE ne se distingue apparemment pas de n'importe quel fichier « SVZ », et pourtant il ne contient que des SAMPLES (et non des Tones ou des Scène). Cependant l'utilisateur qui l'a créé au moyen du logiciel « SVZ Sample Converter » à partir de la conversion de fichier SoundFont2 (SF2) doit se souvenir que ce fichier de données Audio s'importe par **MENU** > « UTILITY > IMPORT » et non par **SAMPLING** > « IMPORT To… » comme tous autres aux fichiers audio « .wav » ou « .mp3 ».

Les explications qui suivent sont basées sur la version Windows du logiciel, mais la version Macintosh fonctionne de la même manière.

4.1.3.1 Caractéristiques des fichiers SoundFont et SVZ convertis 324
4.1.3.2 Génération du fichier SVZ par « SVZ SampleConverter » 325

4.1.3.1 Caractéristiques des fichiers SoundFont et SVZ convertis

Fichiers SoundFont pouvant être convertis

Les fichiers SoundFont doivent présenter les caractéristiques suivantes pour pouvoir être convertis par « SVZ Sample Converter » :

- ✓ Extension: .sf2
- ✓ Débit binaire : 16 bits / 24 bits
- ✓ Fréquence d'échantillonnage : 32 kHz à 96 kHz

Contenu et usage du fichier SVZ converti

- ✓ Le fichier SVZ contiendra uniquement les échantillons du fichier SoundFont, à l'exclusion des éventuels patches
- ✓ Les échantillons dont les fréquences d'échantillonnage ne sont pas conformes aux normes ne sont pas convertis.
- ✓ En cas d'échantillons stéréos, selon leur état ils peuvent ne pas être aptes à créer une paire stéréo. Au lieu de cela, ils sont émis sous forme de 2 échantillons mono des canaux gauche et droit.
- ✓ Selon les données SoundFont d'origine, les paramètres peuvent ne pas être convertis comme voulu.
- ✓ Les Samples du fichier SVZ sont destinés à être importés dans le Fantom par la fonction **MENU** > « UTILITY > IMPORT > SAMPLE » en tant que « Sample » et non en tant que « Tone ». Autrement dit, « SVZ SampleConverter » ne fait qu'une partie du travail…
  Pour des explications sur la procédure de création d'un « Tone » à partir des Samples issus du fichier SVZ, voir ….

- Tutoriel vidéo de Gattobus : Multi-sample SVZ Converter TUTORIAL
- Tutoriel personnel du paragraphe § 2.11.4 ci-dessus

Droit de propriété intellectuelle

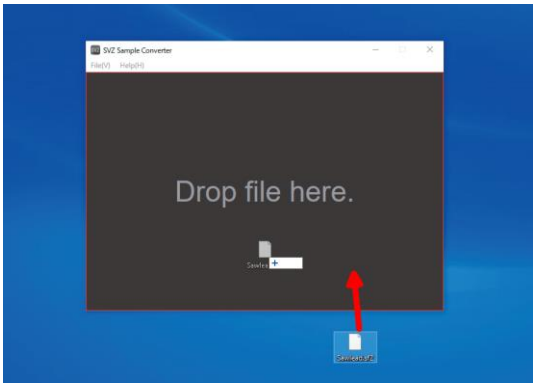
N'utilisez pas ce produit à des fins qui pourraient enfreindre un droit d'auteur détenu par un tiers.

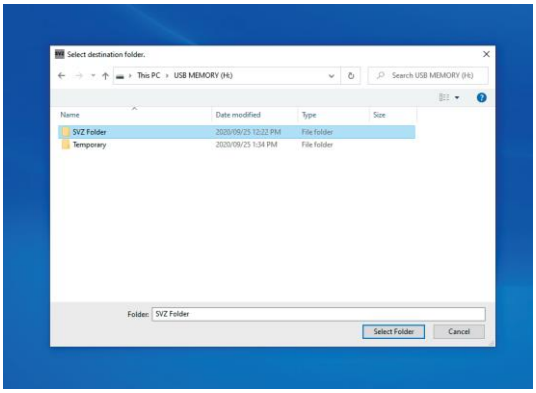
4.1.3.2 Génération du fichier SVZ par « SVZ SampleConverter »

NB : Le lancement du fichier d'installation « SVZ Sample Converter Installer.exe » (Windows) ou « SVZ Sample Converter.pkg » (Mac) réclame de disposer des privilèges Administrateur.

La génération du fichier ne demande aucun savoir-faire, car il suffit de glisser le fichier SoundFont dans la fenêtre de « SVZ SampleConverter » et de sélectionner le dossier de destination comme indiqué ci-après.

- 1. le fichier SoundFont (sf2à à convertir doit se trouver sur l'ordinateur
- 2. Démarrez « SVZ Sample Converter ».
- 3. Faites glisser et déposez le fichier SoundFont dans la fenêtre SVZ Sample Converter (voir copie d'écran ci-dessous à gauche)





- 4. Dans la boîte de dialogue, sélectionnez le dossier de destination pour enregistrer le fichier SVZ (voir copie d'écran ci-dessus à droite)
  La conversion commence et une barre de progression apparaît.
  Une fois la conversion terminée, un fichier SVZ est créé dans le dossier de destination que vous avez sélectionné.

4.1.4 Editeur ZenCore by Benis.it / Benedetto Schiavone (45€ ou 65€)

Travail en cours (septembre 2021)



vidéo youtube

Ce travail en cours, présenté dans la vidéo ci-dessus du 7 septembre 2021, concerne le développement d'un éditeur ZenCore pour Win/Mac/Linux, qui permettra la programmation

des Tones ZenCore avec l'écoute du son en temps réel sur l'instrument physique Roland (Fantom / JupiterX / Xm / AX-Edge)

Traduction de son post sur gearspace

La vidéo donne un aperçu d'un éditeur Zen-Core pour synthétiseurs Roland AX-Edge - Fantom, JupiterX / Xm sur lequel je travaille et qui sera disponible pour Windows, Mac OSX et Linux. Dans la démo, vous pouvez écouter les changements sur un AX Edge en temps réel

L'éditeur sera gratuit et c'est un projet créé principalement pour mes besoins de programmation : j'ai tout organisé afin de rendre la programmation du Zen-Core Engine, qui compte environ 1000 paramètres par tonalité, la plus immédiate possible, en concentrant sur quelques écrans presque tous les paramètres.

Je n'ai pas encore entré certains paramètres et je vais le faire petit à petit.

Le design est assez flexible : avec très peu de changements, il sera compatible avec le nouvel Aerophone PRO et probablement les prochains modèles Zen-Core. Avec l'ancien firmware de Fantom et Jupiter, il est également possible d'éditer le zencore correspondant des « Model Extensions ».

Projets d'avenir:
- *Charger dans l'éditeur une série de sons originaux (il y en a actuellement 7) à utiliser comme point de départ pour l'édition*
- *Modèles graphiques avec un jeu réduit de paramètres et de macros pour simplifier la synthèse : Moog, Prophet 5, Jupiter8, Juno, opérateurs Fm 4…*
- *Importer et exporter des fichiers tone au format standard Sysex*

Sortie de l'éditeur/bibliothécaire en octobre 2023
https://www.benis.it/cm/ZC_Editor/ben67_zeneditor.htm

- Zen Core Editor/Librarian for Roiland Fantom, AX-Edge, Jupyter-X/Xm (45€)

- Prix de l'éditeur avec la banque de son : 65€
  ZEN-Core Sound Banks (222 tones) for all Roland Synthesizers, Piano, Groovebox, Wind-Instruments, Guitar Synth compatible with the ZEN-Core standard

4.1.4.1 ZEN-Core editing section 326
4.1.4.2 ZEN-Core Librarian Section 327
4.1.4.3 Scene Editor Section 328
4.1.4.4 Zen-Core Sound Banks 328

4.1.4.1 ZEN-Core editing section

- Editing of ZEN-Core tones structured in 6 subsections where you can modify all the synthesis parameters and those relating to the 93 effects provided by the standard. Below is a list of the main features.

- Vector and resizable graphic interface.

- Communication speed between synth and computer capable of real-time listening of changes without any additional latency. The division of the summary parameters allows the editing of the most important parameters in a single screen.

- Real time graphic display of the envelopes (Filter, AMP and Pitch) and the keyboard and velocity range sections

- Copy and paste of partials via clipboard.

- Use of Macro controls to speed up editing by controlling the same parameter of any combination of the 4 partials in parallel.

- Editing of "hidden" ZEN-Core synthesis parameters not directly accessible in the synths: VCF Gain Correction, Partial LFO Phase Lock, Pitch Down Depth, Pitch Drift, Pitch Drift Cycle Number - Condition e VA Init Phase

- 4-track step sequencer. Using a Template it is possible to obtain 4-voice melodic and rhythmic sequences with a single Zen-Core tone, synchronized with the scene BPM. To do this, up to 8 STEP-LFOs (2 for each partial) and 128 steps in total are used simultaneously, all organized in a graphic interface designed to facilitate programming.

- 24 ZEN-Core presets, divided into:
- INI: simple sounds to use as a template for editing.
- PR1: some of the most significant sounds from the optional library that can be purchased separately
- PR2: ZEN-Core tones of rhythmic and melodic sequences (8 STEP LFO and related template)

- Complete editing of the 93 effects of ZEN-Core standard and 25 presets for the most used effects

- import of ZEN-Core tones and conversion of sounds generated with Model Expansions

- All synths compatible with the ZEN-Core standard, the Roland Zenology Pro software and the ZenBeat ZC1 player, are able to export the ZEN-Core User Tones and, if available, the User Tones obtained to files (.SVZ format) with the various Model Expansions.

- Through a proprietary conversion algorithm it is possible to load and convert the user Tones (*.svz files) into the format used by the editor-librarian, so as to load the user sounds of your synths into the library and possibly modify them via the editor.
- This is possible thanks to a series of proprietary conversion routines.
- For equivalent Model Expansions User Tone→Tone ZEN-Core conversion, the USER TONES of the following Model Expansions are supported: JUNO-106 -JX-8P - JUPITER-8 -SH-101 - Juno-60 - JUNO-X engine - JUPITER-X/XM engine

- IMPORTANT: *.SDZ sound banks (those that can be purchased via Roland Cloud Manager) are NOT supported as they are encrypted and protected by license.

4.1.4.2 ZEN-Core Librarian Section

- Management of 16384 ZEN-Core tones, all resident in memory, via a database structured in 8 libraries (Lib1-Lib2,..Lib8) each composed of 2048 tones. Each of the 8 libraries is divided into 16 banks (A-B-C….P) of 128 tones each.

- The dialogue between Librarian and Synth is in real time and it is possible to transfer each tone to the synth in a fraction of a second thanks to the speed of synth - computer

communication and the ability of the software to quickly manage MIDI SysEx messages.

Possible operations:

- Load and Save to file the various data structures: entire database (16384 Tones), single library (2048 tones), single bank (128 Tones) and single tone.
- Save in the library of the tones transferred from the synth and possibly modified with the editor.
- Insert e Delete tones
- Moving the individual banks (128 Tones) using a “Bank Clipboard”
- Copy and paste functionality of tone groups, from/to the library, using a clipboard of variable size (1-48 Tones).

4.1.4.3 Scene Editor Section

Within this section, in the version of the software for AX-Edge and Jupiter-X/Xm, the main parameters of the scene (performance in AX-Edge) can be edited with a graphic interface (Volume, Pan, sound selection, synthesis parameter offset, keyboard range and speed..) along with all the parameters relating to the scene effects (Reverb, Chorus, Delay,..).

The Fantom version of the software contains complete editing of the scene effects and editing of the main parameters of parts 1-4.

4.1.4.4 Zen-Core Sound Banks

Compatibility

Banks collection in .SVZ format loadable on all Roland software and synths compatible with the ZEN-Core standard.

Software: Zenology - Zenology Pro - ZenBeat (tramite il player ZC1)

Pianoforti: FP-E50, RD-88
Synth: AX-Edge, Fantom-06/07/08, Fantom-6/7/8, Juno-X, Jupiter-X/Xm
Groovebox: MC-101, MC-707, VERSELAB MV-1
Wind Instruments: Aerophone AE-20, Aerophone Pro AE-30
Guitar Synth: GM-800

The bank also includes the version (*.bin) with the reverb parameters programmed specifically for each sound: this bank can only be used with the Zenology software starting from version 2.0.

Characteristics

The collection includes, among the various sounds:

- 53 ZEN-Core tones containing 4-voice melodic and rhythmic sequences, synchronized with the scene BPM. thanks to the simultaneous use of 8 STEP-LFOs (2 per partial) and 128 overall steps

- 32 linear FM tones, some created with 4 operators (double carrier-modulating pair) and some composed of a pair of FM partials and partial PCM
- -30 Bass Synth tones

Banks available

- B67 Collection1: 108 ZEN-Core tones + 7 template (INI) tones
- B67 Collection 2: 108 ZEN-Core tones + 7 template (INI) tones
- B67 Collection1-2: boundle of Collections 1 and 2 : 215 ZEN-Core tones + 7 template (INI) tones

4.2 Applications sur tablettes

Pour le Fantom il n'existe pas à ce jour d'application iPad.

(Contrairement au Jupiter qui pour lequel des utilisateurs ont créé un layout pour l'application payante « MIDI DESIGNER PRO », afin de faciliter la programmation des patches ; ce qui supplée à l'absence de grand écran obligeant à un navigation laborieuse dans les menus du Jupiter)

5 Ressources sur internet

5.1 SONS SUPPLEMENTAIRES 330
5.2 TUTORIELS VIDEO 353
5.3 SITES WEB DEDIES 356
5.4 TRUCS ET ASTUCES 356
5.5 TEST AUDIOFANZINE 357

5.1 Sons supplémentaires

Voir le paragraphe 2.11 ci-dessus pour la définition des différents types de sons supplémentaires et leur procédure de leur chargement respectif (qui est différente pour chacun des types de banque !).

5.1.1 EXPANSIONS « EXZ » (GRATUITS) 330
5.1.2 EXPANSIONS SUPERNATURAL « EXSN » (GRATUIT EN MAI 2020) **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**
5.1.3 EXPANSIONS MODEL « EXM » (GRATUIT OU PAYANT SELON LES MODELES) 333
5.1.4 EXPANSIONS MODELS SOUNDPACKS POUR JUPITER-8, JX-8P, JUNO-106 & SH-101 (24€ TTC L'UNITE) 334
5.1.5 EXPANSION V-PIANO 01 (M09X01 : GERMAN CONCERT PIANO) INCLUSE DANS L'UPGRADE PAYANTE FANTOM EX A REDIGE 335
5.1.6 SOUND PACKS ZENCORE « SVZ (GRATUITS) 336
5.1.7 SOUND PACKS ZENCORE « SDZ » ($4.99 OU $9.99 HT PIECE) 340
5.1.8 SAUVEGARDES « SVD » (BACKUP COMPLET OU SCENES) 343

5.1.1 Expansions « EXZ » (gratuits)



Le format d'Expansions EXZ, réservé à Roland, contient des « Tones » complémentaires éventuellement accompagnés de nouvelles « Formes d'onde ». Chaque banque contient un nombre variable de « tones » selon le type de banque :

- ✓ de 11 à 26 « tones » pour les banques de pianos
- ✓ 11 à 15 « Drum Kits » pour les banques spécialisées « Drum »
- ✓ de 168 à 258 « tones » plus 12 à 15 « Drum Kits » pour les autres types comme les banques « Studio » ou « World »

Ces Expansions sont disponibles en téléchargement gratuit au travers du logiciel RolandCloudManager, mais également plus classiquement sur le site Axial.

Voir la procédure d'installation au paragraphe 2.11.2 ci-dessus.

Liste des Expansions disponibles

Expansion EXZ et description	Nbre items
15 **Vintage Synth** Carefully selected **vintage synth** collection features famous Roland JUNO-106, JUPITER-8, D-50 and more. In addition to Roland	125 tones

Expansion EXZ et description	Nbre items
synthesizers, other famous vintage synthesizer sounds are included in this very special collection.	222 waveforms.
14 **Complete Piano** The EXZ014 EXZ Complete Piano contains 88-note multi-sampled **acoustic piano** sounds with 4-stage velocity switching for clear articulation and dynamic response.	42 tones 40 waveforms
13 **Concert Grand Piano** Painstakingly multi-sampling a luxurious piano from Europe, the EXZ013 captures the authentic tone and wide dynamics of a full **grand piano**. In addition to standard close-mic recording, plenty of samples recorded from a distance are included to bring out rich ambiences. A must-have sound collection for pianists!	48 tones 50 waveforms
12 **Dance Trax** Roland has played an important role in the birth and evolution of electronic music such as techno, house, trance, hip-hop, trip-hop, and more. Packed with many of those iconic and legendary **synth sounds**, the EXZ012 EXZ Dance Trax is a must-have sound collection for electronic music producers.	361 tones, 16 drum kits 829 waveforms
11 **Classic EPs** This premium sound library adds **electric pianos** painstakingly sampled in multiple velocities and clavs with different pickup configurations.	50 tones 168 waveforms
10 **Big Brass Ensemble** Covering a variety of **brass ensemble** configurations for classical, jazz, funk, pop, and more, the EXZ also includes many articulation tones such as quick descending pitch riffs (drops), slow downward bends (falls), vibrating techniques (shakes), and transient effects (lips).	100 tones 261 waveforms
09 **Symphonique Strings** Perfect for any music style from classical to gothic metal, the EXZ009 EXZ Symphonique Strings offers a wide variety of string sections with stunningly realistic ambiance and resonance. In addition to full **orchestral strings** and individual **violin**, **viola**, **cello**, and **bass** sections, this deluxe sound library also includes responsive articulations such as tremolo, pizzicato, marcato, spiccato, and staccato.	128 tones, 196 waveforms
08 **Vintage Keys** Many vintage keyboards are now hard to find in good condition, but now you can have those sounds accurately recreated on your FANTOM. From **transistor organs** and **tape-playback keyboards** to legendary **analog and digital synths**, this expansion pack includes many of those unforgettable sounds you heard on countless hit records.	406 tones 629 waveforms
07 **Orchestra** Perfect for film scoring projects and adding cinematic touch to your music, the EXZ007 EXZ Orchestra contains a huge selection of orchestral sounds such as **strings**, **brass**, **woodwind**, **percussion** and more.In addition to individual instrument sounds, string and brass sections are provided for authentic ensemble phrasing.	449 tones, 6 drum kits 512 waveforms
06 **World Instruments**	407 tones,

Expansion EXZ et description	Nbre items
Take a trip around the world with this extensive collection of **exotic instruments**	10 drum kits 478 individual percussion SFX sounds 867 waveforms
05 **Studio Sounds** Indispensable sounds for every studio or performance rig.	128 instrument tones, 12 drum kits 245 individual drum percussion sounds 522 waveforms.
04 Power **Drums** Add power and punch with this selection of dry and effected kits.	11 complete kits 115 individual drum percussion kit pieces 284 waveforms.
03 Session **Drums** Pop and Rock kits with punch and sizzle.	15 complete kits 193 individual drum percussion kit pieces 356 waveforms.
02 Stage **Piano** 2 A wide range of **acoustic** and **electric pianos** with several tonal variations. There are rich, layered sounds and evocative ambient and effected pianos.	26 tones 48 waveforms
01 Stage **Piano** 1 A selection of rich, expressive **grand pianos** with several tonal variations. Also included are pianos layered with **EPs**, pads, and strings.	11 tones 18 waveforms

Correspondance des banques « EXZ » avec les banques internes du Roland « Integra-7 »

D'après le post d'une personne ne possédant pas le FANTOM mais ayant comparé la liste des « Tones » des expansions EXZ avec celles des banques internes de l'Integra-7 (PCM SN-S et 12 cartes virtuelles SRX), la correspondances totale (9), partielle (2) ou nulle (4) est la suivante selon les Expansions:

NB : Les listes de Tones internes de l'Integra-7 fournies dans le PDF Roland « Sound List », sont également reproduites dans un fichier Excel téléchargeable sur le site d'un utilisateur

Expansion EXZ du Fantom	Carte SRX virtuelle intégrée à l'Integra-7
EXZ001 "Stage Piano 1"	aucune correspondance avec les SRX Integra-7
EXZ002 "Stage Piano 2"	idem
EXZ003 "Session Drums"	idem
EXZ004 "Power Drums"	idem
EXZ005 "Studio Sound"	= SRX 03 "Studio SRX"
EXZ006 "World Instruments"	= SRX 09 "World Collection"
EXZ007 "Orchestra"	= SRX 06 "Complete Orchestra"
EXZ008 "Vintage Keys"	= SRX 07 "Ultimate Keys"
EXZ009 "Symphonique Str"	= SRX 04 "Symphonique Strings"

EXZ010 "Big Brass Ensemble"	= SRX 10 "Big Brass Ensemble"
EXZ011 "Classic EPs"	= SRX 12 "Classic EPs"
EXZ012 "Dance Trax"	équivalent à peu près à SRX 08 "Platinum Trax"
EXZ013 "Concert Grand Pno"	= SRX 02 "Concert Piano"
EXZ014 "Complete Piano"	= SRX 11 "Complete Piano"
EXZ015 "Vintage Synth"	Pas mal de Waveforms semblables dans "l'esprit" aux Waveforms PCM SN-S de l'Integra-7

5.1.2 Expansions SuperNatural « EXSN » (gratuit en mai 2020)



Ces Expansions SuperNatural (introduites par la version 1.6 du Firmware) sont disponibles en téléchargement gratuit ou payant au travers du logiciel RolandCloudManager. Que l'expansion soit gratuite (frimware 1.6) ou payante (upgrade Fantom EX 1.00), une licence logicielle est accordée en ligne et rattachée au compte utilisateur.

Les sons SuperNatural qu'elles contiennent s'ajoutent aux sons SuperNatural internes

La procédure d'installation, décrite au paragraphe 2.11.2 ci-dessus, est la même que pour les expansions EXZ et EXM. En effet, les noms de fichier d'expansions « EXSN » possèdent en réalité la même extension « .exz » commune à tous les sons ZenCore.

Expansion EXSN et description	Nbre items
EXSN01 : SN Ac. Piano 1	10 tones 16 scènes cf. liste § 3.1.8 ci-dessus
EXSN02 : SN E. Piano 1	36 tones 20 scènes cf. liste § 3.1.9 ci-dessus
EXSN03 : SN Ac. Piano 2	A rédiger cf. liste § 3.1.10 ci-dessus
EXSN04 : SN Ac. Piano 3	A rédiger cf. liste § 3.1.11 ci-dessus

La liste complète des « Tones » et « Scènes » est reproduite au chapitre « Liste des sons » § 3.1.8 & 3.1.10 ci-dessus (au même chapitre que les sons SuperNatural Acoustiques SN-A qui sont eux intégrés au Firmware).

5.1.3 Expansions MODEL « EXM » (gratuit ou payant selon les modèles)



Ces Expansions « MODEL », introduit par la version 2.1 du Firmware, contiennent des tones basés sur différents moteurs supplémentaires de son que Roland ajoute au fur et à mesure du temps (synthés vintages Roland + n/zyme). Ces expansions disponibles en téléchargement au travers du logiciel RolandCloudManager, sont soit gratuites (4 synthés vintages Roland en février 2021), soit payante (n/zyme en janvier 2022), puis JD-800 incluse dans l'upgrade payante Fantom EX en novembre 2023.

La procédure d'installation décrite au paragraphe 2.11.2 ci-dessus est la même que pour les expansions « EXZ » et « EXSN ». En effet, les expansions « EXM » se présentent sous forme

de fichier dont le nom possèdent en réalité la même extension « .exz » (le « z » trahit le fait que les différents type sont en réalité tous basés sur le moteur ZenCore).

Expansion EXM	Nombre de tones
EXM001 « Jupiter-8 »	105 tones (cf. liste § 3.1.12 ci-dessus)
EXM002 « Juno-106 »	108 tones (cf. liste § 3.1.13 ci-dessus)
EXM003 « SX-8P »	106 tones (cf. liste § 3.1.14 ci-dessus)
EXM004 « SH-101 »	97 tones (cf. liste § 3.1.15 ci-dessus)
EXM005 « JD-800 »	A rédiger (Upgrade payant Fantom EX 1.00) cf. liste § 3.1.16 ci-dessus
EXM007 « n/zyme »	14 tones + 20 scènes (cf. liste § 3.1.17 ci-dessus)

Remarque : Les Expansions MODEL sont également disponibles pour le synthé virtuel ZENOLOGY PRO. Elles contiennent exactement les même tones que leurs équivalents pour le FANTOM. Cela devrait permettre d'échanger les tones entre le FANTOM et ZENOLOGY.

5.1.4 Expansions MODELS Soundpacks pour Jupiter-8, JX-8P, Juno-106 & SH-101 (24€ TTC l'unité)



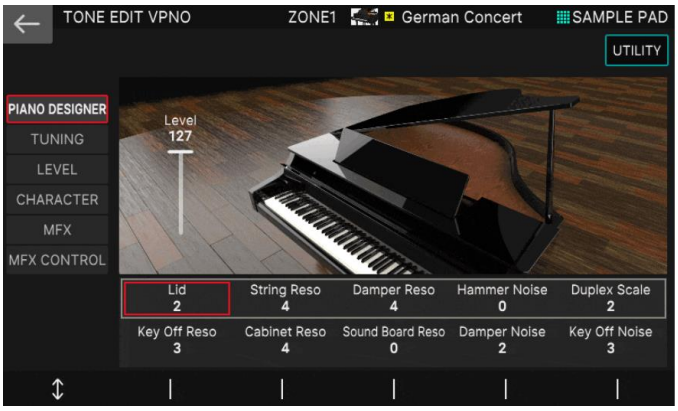
Ces expansions de sons de synthé Roland Vintage s'ajoutent à celles sorties plus tôt en même temps que le firmware 2.1 qui apportait le moteur « MODEL ».

La procédure d'installation décrite au paragraphe 2.11.2 ci-dessus est la même que pour les expansions « EXZ » et « EXSN ». En effet, les expansions « EXM » se présentent sous forme de fichier dont le nom possèdent en réalité la même extension « .exz » (le « z » trahit le fait que les différents type sont en réalité tous basés sur le moteur ZenCore).

Chaque expansion contient 32 tones, et il en existe 12 en novembre 2023 :

- SH-101 : Poly 101 sons polyphoniques basés sur un synthé vintage mono !
- Jupiter-8 : Poly Key
- Jupiter-8 : UK Invasion
- Jupiter-8 : Vintage String Machines
- Jupiter-8 : World of Jupiter
- JX-8P : '80s Pop
- JX-8P : Metallic
- JX-8P : Synth Rock
- JX-8P : Synthwave
- JX-8P : Tension
- Juno-106 : Basses and Pads
- Juno-106 : Pads and Stabs

5.1.5 V-Piano 01 (M09X01 : German Concert Piano) incluse dans l'upgrade payante Fantom EX A rédiger



5.1.6 ACB inclus dans l'upgrade Fantom EX (upgrade payant) A rédiger

5.1.7 Sound Packs ZenCore « SVZ (gratuits)

Le format SVZ correspondant en fait aux sauvegardes utilisateur générées par la fonction « EXPORT ».

5.1.4.1 Roland 336
5.1.4.1 « 21 Personal Model Expansions » by Benis.it / Benedetto Schiavone 338

5.1.7.1 Roland

5 Sounds Packs ZenCore « SVZ » ont été diffusés par Roland à l'occasion du Firmware 1.5 https://www.roland.com/global/promos/zen-core/

Chaque « Sound Pack » contient une trentaine de Presets (sans waveform, donc les fichiers sont très légers) à charger individuellement ou par lot par la fonction « IMPORT ».

Il n'y aura probablement pas de packs supplémentaires de ce type, car la version 1.6 du Firmware introduit des Packs ZenCore « SDZ » payants (Cf. § 5.1.8 ci-dessous) dont certains sont identiques à des packs « SVZ » gratuits (cf. liste ci-après).

- ✓ 001 - Progressive Mod : Deep House, Progressive House
- ✓ 002 - Atmosphere : Ambient Techno, Chill Out, Down Tempo, IDM
- ✓ 003 - Futurity Beat (*) : Future Bass, Underground Electronic, Alternative Dance
- ✓ 004 – Hyperwave (*) : Experimental, Modular Music, Ambient, Electronic
- ✓ 005 - Future Experiment : Future Bass, Electro House, Drum n' Bass, Experimental Techno

(*) Identique à l'un des Sound Packs « SDZ »

La liste des tones est reproduite ci-après.

Progressive Mod Démo audio

No:	Tone Name	Category
1:	Lex Lazor	Synth PolyKey
2:	Poly Noiser	Synth PolyKey
3:	Piano Plex	Synth PolyKey
4:	Organo Aire	Synth PolyKey
5:	Buzz Bamboo	Synth PolyKey
6:	Saw Tremor	Synth Pad/Str
7:	Soft & Under	Synth Bellpad
8:	Razor Cloud	Pulsating
9:	Sever Strings	Synth Pad/Str
10:	Sine Shine	Synth Bellpad
11:	Digi-Tuck	Synth PolyKey
12:	Sitar Palace	Plucked/Stroke
13:	Ringoharp	Synth Lead
14:	Pluck/Short 1	Synth Seq/Pop
15:	Pluck/Short 2	Synth Seq/Pop
16:	Pluck/Short 3	Synth Seq/Pop
17:	Pluck/Short 4	Synth Seq/Pop
18:	Pluck/Short 5	Synth PolyKey
19:	Poly Plastic	Synth PolyKey
20:	Poly Copper	Synth PolyKey
21:	Shmmer Scape	Pulsating
22:	HPF XM Scape	Pulsating
23:	String Escape	Pulsating

Atmosphere Démo audio

No:	Tone Name	Category
1:	Ugly & Beautiful	Synth PolyKey
2:	Glissando Pad	Pulsating
3:	Morse Pad	Synth FX
4:	Summerset House	Synth FX
5:	Lucidity	Synth Pad/Str
6:	Unison Slider	Synth Bass
7:	Overtone Pinger	Synth Bellpad
8:	Resonant Breath	Synth Pad/Str
9:	Mod Bass	Synth Bass
10:	Idm Clk Bass	Synth Bass
11:	Woody Haus	Synth Bass
12:	Squirrely	Synth Lead
13:	Detuning	Synth Pad/Str
14:	Tape Delay Pad	Synth Pad/Str
15:	Bass or Lead ?	Synth Lead
16:	X-Mod Stab	Synth PolyKey
17:	Sleazy Lick	Synth Seq/Pop
18:	Do U Know ?	Synth Lead
19:	Gentle Leader	Synth PolyKey
20:	Lolly Gagger	Synth FX
21:	Brassy Samplr	Synth Pad/Str
22:	Pulsed Lament	Pulsating
23:	Interval Sync	Synth Lead

24: Poly Scape : Pulsating	24: Diverse Relay : Synth Pad/Str
25: Dust Scape : Pulsating	25: Monostab Ld : Synth Lead
26: Bass 3rds : Synth Bass	26: Swarm Structure : Pulsating
27: B-Sting Bs : Synth Bass	27: LFO Monolith : Synth Lead
28: Bass Deep : Synth Bass	28: Kaotik Melody : Pulsating
29: Sine Deep : Synth Bass	29: Chemical Riff : Beat&Groove
30: JP Deep Bass : Synth Bass	30: Red Shoes : Synth Pad/Str
31: Pno Haze HPF : Ac.Piano	
32: Noise Riser-Flt : Synth FX	

Futurity Beat Démo audio

No:	Tone Name	Category
1:	Brash Hybrid	Synth Lead
2:	Bit Sawz	Synth PolyKey
3:	Bender Squares	Synth PolyKey
4:	Growl Sub	Synth Bass
5:	Vocalblip	Vox/Choir
6:	Vocalbloop	Vox/Choir
7:	HybridKeys	Synth PolyKey
8:	SuperB00p	Synth Seq/Pop
9:	Underflow	Pulsating
10:	BeautiGlitch	Phrase
11:	mcrosq	Phrase
12:	Shrillbuilder	Synth FX
13:	Crawler	Synth FX
14:	StreamLead	Synth PolyKey
15:	Liquid Ooos	Scat
16:	Dystopiano	Synth PolyKey
17:	EPlayer	Synth FX
18:	ClikSaw	Synth Pad/Str
19:	Growl Sub 2	Synth Bass
20:	Crawler 2	Synth FX
21:	Downer	Synth FX
22:	BooombaBass	Synth Bass
23:	FooombaBass	Synth Bass
24:	CrackleEchos	Synth Seq/Pop
25:	LostTape Saws	Synth Pad/Str
26:	Inotional Piano	Ac.Piano
27:	BassOrLead	Synth Lead
28:	BassOrLead 2	Synth Lead
29:	Basement Organ	Synth PolyKey
30:	BeautiVinyl	Synth FX
31:	Shredded Cheese	Synth Lead

Hyperwave Démo audio

No:	Tone Name	Category
1:	PWM 3P DroneBass	Synth Bass
2:	G Point Bass	Synth Bass
3:	Arpeggio Magic	Synth Seq/Pop
4:	Wire Stack	Synth PolyKey
5:	Juno Child	Synth PolyKey
6:	Reverse Sine	Synth FX
7:	AfterT-Polymorph	Synth Pad/Str
8:	Water HandPan	Plucked/Stroke
9:	Techno Choir	Pulsating
10:	Auto-Arp Bass	Synth Seq/Pop
11:	Mouse Bassline	Synth Lead
12:	Edge Arpeggio	Synth PolyKey
13:	Sync 2 Osc Pad	Synth Pad/Str
14:	SC Polyrhytm Pad	Pulsating
15:	Breathin'Air Pad	Vox/Choir
16:	Aerodynamic Lead	Synth Lead
17:	Granular Pad	Synth Pad/Str
18:	Quasar Pulse	Pulsating
19:	Nuclear Lead	Synth Lead
20:	Hydra Bass	Synth Bass
21:	Crystal Dreams	E.Piano2
22:	Chasing Dreams	Pulsating
23:	Fluffy Clouds	Synth PolyKey
24:	Back in time	Pulsating
25:	Pro-Mo-Jup Bass	Synth Bass
26:	Vince Stack	Synth PolyKey
27:	Sticky Funk Lead	Synth Lead
28:	Analog Soprano S	Synth Lead
29:	ModW.Inst.Trance	Synth Pad/Str
30:	P.Bend Vector	Synth PolyKey

Future Experiment Démo audio

No:	Tone Name	Category
1:	Sync Ld /oct mod	Synth Lead
2:	Vintage Ld	Synth Lead
3:	Pulse Wave Lead	Synth Lead
4:	X Lead	Synth Lead
5:	Pluse & Saw Lead	Synth Lead
6:	JP PitchPad/Mod	Synth Pad/Str
7:	Paning Pad	Synth Pad/Str
8:	PWM+S.Saw Pad	Synth Pad/Str
9:	P.Brass Pad/Mod	Synth Pad/Str

10: Oct S.Saw Pad : Synth Pad/Str 11: 2OCS Bass /Mod : Synth Bass 12: FM Solid Bass : Synth Bass 13: Solid Bass /Mod : Synth Bass 14: Dirty Fat Bass : Synth Bass 15: Wobble Bass /Mod : Synth Bass 16: JP Pluck /Mod : Synth PolyKey 17: PerPluck /Fl Mod : Synth PolyKey 18: Poly Tri : Synth PolyKey 19: CHIP Tone /Mod : Synth PolyKey 20: AT Pluck/Wobble : Synth PolyKey 21: 4VOX KIT : Vox/Choir 22: 2ber Chip Step : Phrase 23: 4ber 7th StepLF1 : Phrase 24: 4ber 7th StepLF2 : Phrase 25: 4ber 7th StepLF3 : Phrase 26: Vox /Loop Mod : Vox/Choir 27: Lofi E.P / Mod : E.Piano1 28: Synth SE kit : Synth FX 29: 808 Snare Pitch : Drums 30: Siren & Drop SE : Synth FX	

5.1.7.1 « 21 Personal Model Expansions » by Benis.it / Benedetto Schiavone

Chaine Youtube: https://www.youtube.com/c/BenedettoSchiavone/videos

21 « Personal Model Expansions » et tones Zen-Core correspondants



Download (1 fichier SVZ) : http://www.benis.it/cm/articoli/ZenCoreDownload.htm

Explications: http://www.benis.it/cm/articoli/Fantom_Personalmodel_EN.htm

Traduction d'une partie des explications de l'auteur

Le pack « Personal Model Expansions » a été créé à partir de Model Expansions existants (à l'exception du JD800), en modifiant la structure Zen-Core sous-jacente via MIDI SysEx. L'édition des paramètres du Model Expansion à permis de créer le nouveau modèle. La compatibilité totale et la possibilité d'exporter et de partager des sons sont garanties par la présence de l'intégralité du Tone Zen-Core sous-jacent dans chaque son utilisateur créé.

Toutes les « Personal Model Expansions sont éditables, ce qui permet à chacun de créer et partager de nouveaux sons.

Pour l'instant :-), 21 « Personal Model Expansions » sont créés, dont voici quelques exemples :

- ✓ *Personal Model Juno 106 with detuned SAW and SQR*

- ✓ *Personal Model Juno 106 with SuperSaw oscillator instead of Noise*
- ✓ *Personal Model Juno 106 with 3 Saw oscillators, two detuned (-6 +6 Cent) and one with PWM*
- ✓ *Personal Model JX-8P with additional SuperSaw oscillator (also in an unfiltered version)*
- ✓ *Personal Model JX-8P with additional stereo Strings PCM oscillator*
- ✓ *Personal Model JX-8P with additional oscillator with PCM stereo sample Syn Vox1 (the classic sound of the Fairlight SARRAR)*
- ✓ *Personal Model SH-101 with an Alpha Juno oscillator (instead of the SQR) and equipped with PWM*
- ✓ *Personal Model Juno 106 with only OSC SAW and SQR (also in detuned version) and polyphony that goes from 14 to 28 voices*
- ✓ *Personal Model JX-8P with 28 voices polyphony (eliminated the background noise oscillator which reduces the polyphony of the instrument from 28 to 19 voices)*

The complete list follows

N.	Z-Core/Model Tone	Reference Model	Polyphony	Change 1	Change 2	Change 3	Change 4
1	B67 juno106 Dtn	Juno106	14	SQR (Partial1) - Fine tune=12			
2	B67 Massfix 3saw	JX-8P	19	Super Saw OSC (Partial4) added - no filtered			
3	B67Kolibri SPW	Juno106	14	Super Saw OSC (Partial4) instead of Noise			
4	B67 8P SSAW	JX-8P	19	Super Saw OSC (Partial4) added			
5	B67SH SAW	SH-101	14	Super Saw OSC (Partial4) instead of Noise			
6	B67 SH BASS SAW	SH-101	14	Super Saw OSC (Partial4) instead of Noise			
7	B67 SHBASS DET	SH-101	14	Super Saw OSC (Partial4) instead of Noise	SQR (Partial1) - Fine tune=12		
8	B67JunoDetuned	Juno106	14	Super Saw OSC (Partial4) instead of Noise	SQR (Partial1) - Fine tune=12		
9	B67 ARTOFING	JX-8P	19	PCM OSC Syn Vox1A-SynVox3 (Partial4) added			
10	B67 ARTOFING2	JX-8P	19	PCM OSC Syn Vox1A-SynVox2A (Partial4) added			
11	B67 JUNETTO SPW	Juno106	14	Super Saw OSC (Partial4) instead of Noise			
12	B67 JP RealStrin	JX-8P	19	PCM OSC Strings1L-Strings1R (Partial4) added			
13	B67 JPSoundTrack	JX-8P	19	PCM OSC Strings1L-Strings1R (Partial4) added			
14	B67 106SAWSAWSUB	Juno106	14	Saw OSC with PWM (Partial1) instead of SQR	Partial1 SAW - Fine tune=6	Partial2 SAW- Fine tune=-6	
15	B67 JUNO 3OS SAW	Juno106	14	Saw OSC with PWM (Partial1) instead of SQR	Saw (Partial3) instead of SUB SQR	Partial1 SAW- Fine tune=6	Partial2 SAW- Fine tune=-6
16	B67 106Pad PL19	Juno106	19				
17	B67 My106 Poly28	Juno106	28	Partial3 (SUB) OFF	Partial4 (Noise) OFF		
18	B67 106detuPo28	Juno106	28	Partial3 (SUB) OFF	Partial4 (Noise) OFF	SQR (Partial1) - Fine tune=8	
19	B67 MVPad POLY28	JX-8P	28	Partial4 (Low Level Noise) OFF			
20	B67 SH ALPHAJUNO	SH-101	14	Alpha Juno OSC with PWM (Partial1) instead of SQR			
21	B67 SH ALPJUNDET	SH-101	14	Alpha Juno OSC with PWM (Partial1) instead of SQR	Partial1 (Alpha Juno) - Fine tune=12		

5.1.8 Sound Packs ZenCore « SDZ » ($4.99 ou $9.99 HT pièce)

Ce format est un équivalent commercial du format utilisateur « SVZ », car contrairement à lui il ne peut pas être généré par l'utilisateur au moyen de la fonction « EXPORT ». Ce sont de simple Presets sans waveform.

Ces Sounds Packs payants sont commercialisés par Roland, via le logiciel RolandCloudManager . Les 100 premiers sont au prix de $4.99 HT pièce (pendant longtemps jusqu'au 13 juin 2022, ils étaient au prix de $0.99 HT), tandis que les suivants sortis à partir d'avril 2022 sont à $9.99 HT.

La liste est consultable sur le site Roland. Ces sound packs SDZ sont au nombre de 133 à la date de novembre 2023.

10 premiers sound packs SDZ sortis en même temps que le Firmware 1.6

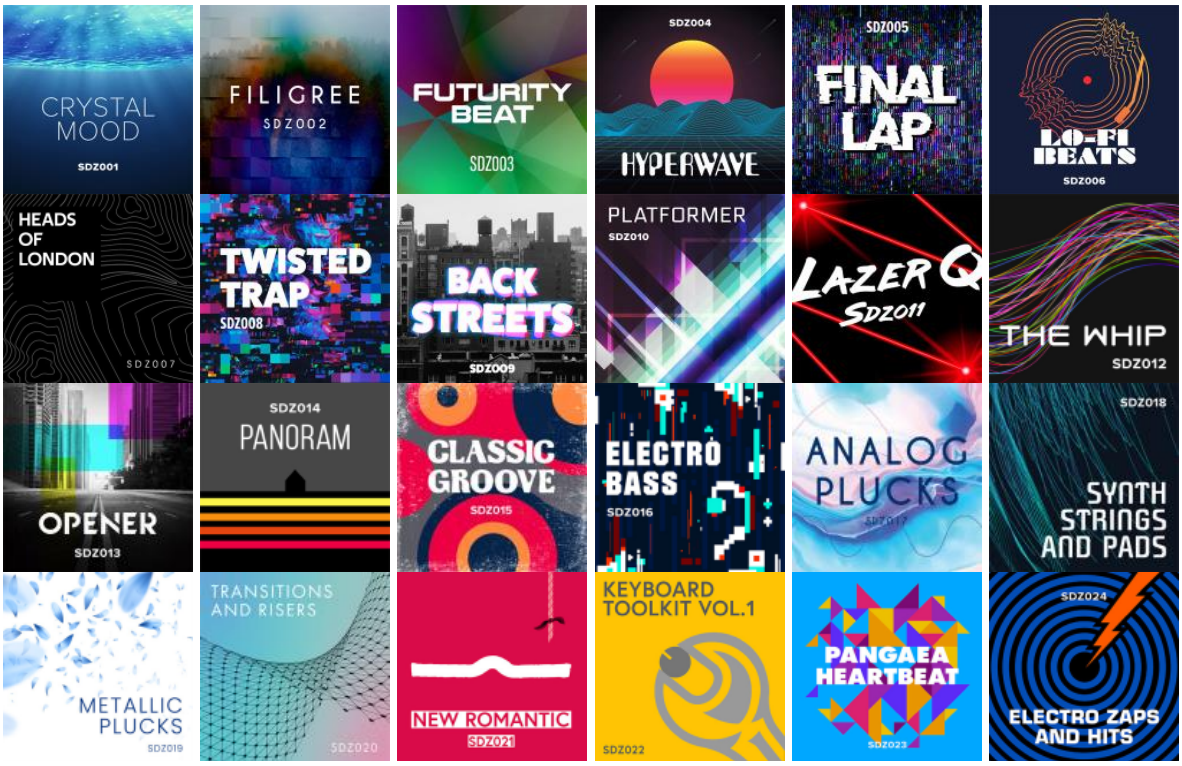
NB : Deux des packs étaient identiques à des packs gratuits SVZ.

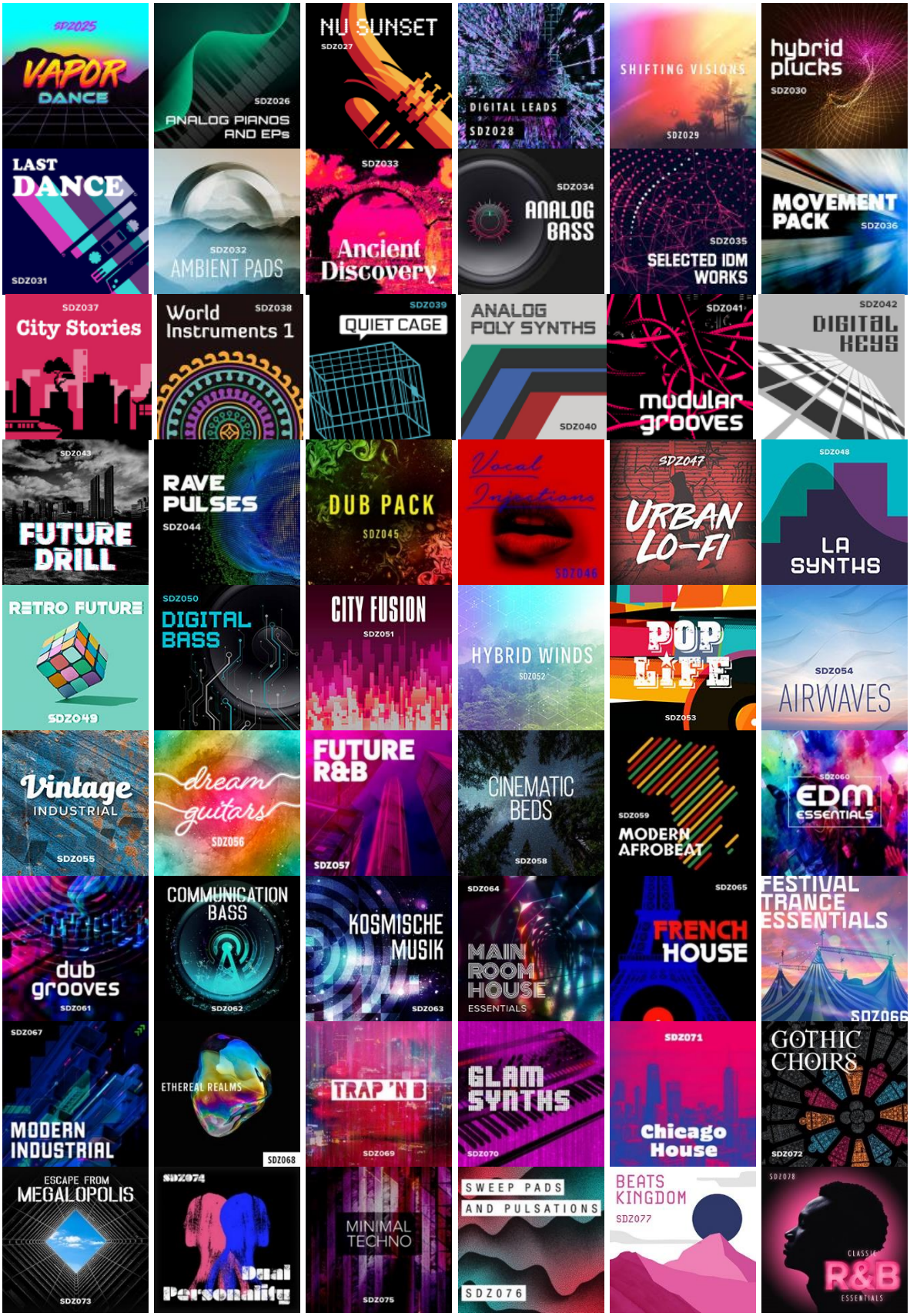
#	Nom	Style musical	Contenu
1	Crystal Mood	Chillout, Chill House, Pop	32 Presets 1 Drum Kit
2	Filigree	Cinematic	30 Presets 1 Drum Kit
3	Futurity Beat (*)	Glitch Hop, Pop Futuriste	31 Presets 1 Drum Kit
4	Hyperwave (*)	Synthwave, Outrun	30 Presets 1 Drum Kit
5	Final Lap	Glitch Hop, Cinematic	30 Presets 1 Drum Kit

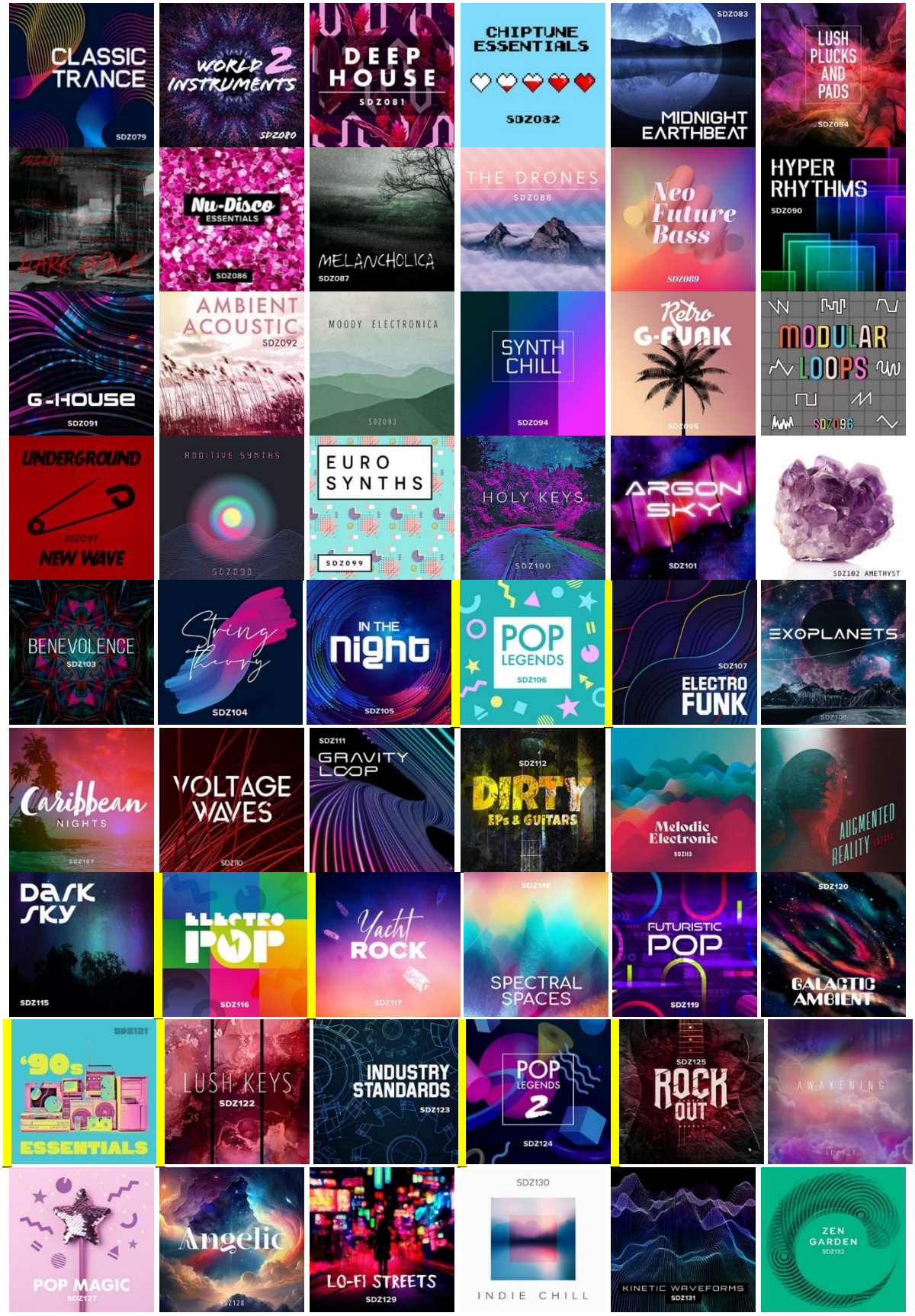
#	Nom	Style musical	Contenu
6	Lo-Fi Beats	Trip Hop, Chill Hop Et Lo-Fi Hip Hop	30 Presets 1 Drum Kit
7	Heads of London	Jungle, Drum & Bass	30 Presets 1 Drum Kit
8	Twisted Trap	Trap Et Edm	30 Presets 1 Drum Kit
9	Back Streets	Rap, Nu Metal, Dark Hip Hop	30 Presets 1 Drum Kit
10	Platformer	Électronique	30 Presets 1 Drum Kit

(*) Identique à un des Sound Packs « SVZ »

Liste complète des Sound Packs




SDZ025
VAPOR
DANCE
SDZ026
ANALOG PIANOS AND EPs
NU SUNSET
SDZ027
DIGITAL LEADS
SDZ028
SHIFTING VISIONS
SDZ029
hybrid plucks
SDZ030
LAST
DANCE
SDZ031
SDZ032
AMBIENT PADS
SDZ033
Ancient Discovery
SDZ034
ANALOG BASS
SDZ035
SELECTED IDM WORKS
MOVEMENT PACK
SDZ036
SDZ037
City Stories
World Instruments 1
SDZ038
SDZ039
QUIET CAGE
ANALOG POLY SYNTHS
SDZ040
SDZ041
modular grooves
SDZ042
DIGITAL KEYS
SDZ043
FUTURE DRILL
RAVE PULSES
SDZ044
DUB PACK
SDZ045
Vocal Injections
SDZ046
SDZ047
URBAN LO-FI
SDZ048
LA SYNTHS
RETRO FUTURE
SDZ049
SDZ050
DIGITAL BASS
CITY FUSION
SDZ051
HYBRID WINDS
SDZ052
POP LIFE
SDZ053
SDZ054
AIRWAVES
Vintage
INDUSTRIAL
SDZ055
dream guitars
SDZ056
FUTURE R&B
SDZ057
CINEMATIC BEDS
SDZ058
SDZ059
MODERN AFROBEAT
SDZ060
EDM ESSENTIALS
dub grooves
SDZ061
COMMUNICATION BASS
SDZ062
KOSMISCHE MUSIK
SDZ063
SDZ064
MAIN ROOM HOUSE
ESSENTIALS
SDZ065
FRENCH HOUSE
FESTIVAL TRANCE ESSENTIALS
SDZ066
SDZ067
MODERN INDUSTRIAL
ETHEREAL REALMS
SDZ068
TRAP 'N B
SDZ069
GLAM SYNTHS
SDZ070
SDZ071
Chicago House
GOTHIC CHOIRS
SDZ072
ESCAPE FROM
MEGALOPOLIS
SDZ073
SDZ074
Dual Personality
MINIMAL TECHNO
SDZ075
SWEEP PADS
AND PULSATIONS
SDZ076
BEATS KINGDOM
SDZ077
SDZ078
CLASSIC
R&B
ESSENTIALS


CLASSIC TRANCE
SDZ079
WORLD 2 INSTRUMENTS
SDZ080
DEEP HOUSE
SDZ081
CHIPTUNE ESSENTIALS
SDZ082
SDZ083
MIDNIGHT EARTHBEAT
LUSH PLUCKS AND PADS
SDZ084
DARK PHASE
Nu-Disco ESSENTIALS
SDZ086
MELANCHOLICA
SDZ087
THE DRONES
SDZ088
Neo Future Bass
SDZ089
HYPER RHYTHMS
SDZ090
G-HOUSE
SDZ091
AMBIENT ACOUSTIC
SDZ092
MOODY ELECTRONICA
SDZ093
SYNTH CHILL
SDZ094
Retro G-FUNK
SDZ095
MODULAR LOOPS
SDZ096
UNDERGROUND
SDZ097
NEW WAVE
ADDITIVE SYNTHS
SDZ098
EURO SYNTHS
SDZ099
HOLY KEYS
SDZ100
ARGON SKY
SDZ101
SDZ102 AMETHYST
BENEVOLENCE
SDZ103
String Theory
SDZ104
IN THE Night
SDZ105
POP LEGENDS
SDZ106
SDZ107
ELECTRO FUNK
EXOPLANETS
SDZ108
Caribbean NIGHTS
SDZ109
VOLTAGE WAVES
SDZ110
SDZ111
GRAVITY LOOP
SDZ112
DIRTY
EPs & GUITARS
Melodic Electronic
SDZ113
AUGMENTED REALITY
SDZ114
DARK SKY
SDZ115
ELECTRO POP
SDZ116
Yacht ROCK
SDZ117
SDZ118
SPECTRAL SPACES
FUTURISTIC POP
SDZ119
SDZ120
GALACTIC AMBIENT
'90s
ESSENTIALS
SDZ121
LUSH KEYS
SDZ122
INDUSTRY STANDARDS
SDZ123
POP LEGENDS 2
SDZ124
SDZ125
ROCK OUT
AWAKENING
SDZ126
POP MAGIC
SDZ127
Angelic
SDZ128
LO-FI STREETS
SDZ129
SDZ130
INDIE CHILL
KINETIC WAVEFORMS
SDZ131
ZEN GARDEN
SDZ132



5.1.9 Sauvegardes « SVD » (Backup complet ou Scènes)

Un fichier de sauvegarde « FANTOM.SVD » contient des Tones, Scènes et réglages System. Il peut être généré de deux manières :

- ✓ par la fonction « BACKUP » : Dans ce cas le fichier « FANTOM.SVD » est contenu dans un dossier dont le nom personnalisable permet d'identifier la sauvegarde, et il est accompagné de sous dossiers « RHY_PTN », « SCENE_CHAIN », « SEQ » et « TONE_RATING » et « PAD_SMPL » (avec ou sans données) cf. § 2.9.1.4 ci-dessus
  Avant la version 1.60, le backup était le seul moyen d'échange de « Scènes » entre utilisateurs (Voir la comparaison des formats au paragraphe « Chargement de sons externes » § 2.11 ci-dessus). Cependant, le « Backup » entier se chargeait alors au moyen de la seule fonction « RESTORE » qui écrase toutes les données utilisateurs existants. Pour éviter cela, il fallait donc faire un « BACKUP » de ses données personnelles avant le chargement.

- ✓ Par la fonction « EXPORT SCENE » (depuis la version 1.60) ce qui permet de sauvegarder des « Scènes » (avec leur tones associés), dans l'objectif de les recharger avec la fonction « IMPORT SCENE ». Dans ce cas le nom du fichier « FANTOM.SVD » est personnalisable, et c'est le seul élément de la sauvegarde (pas de dossiers).

5.1.6.1 « Fantom Top 50 Cover Collection » de Emanuele Casali (gratuit)..... 343
5.1.6.1 « Famous Covers Sets » de NarfSounds..... 344
5.1.6.1 « Making History » de Inemokeys / Alberto Trullu (SynthCloud) 349
5.1.6.1 Preset « SkiJam » de Korg Wavestation de Benis.it / Benedetto Schiavone (gratuity) 352

5.1.9.1 « Fantom Top 50 Cover Collection » de Emanuele Casali (gratuit)

https://www.youtube.com/watch?v=LSNDiKa39ok&list=PLiGG3u4tIaBByZeDoRKb_1lHmd_wqaGXx
50 « scènes » pour la reprise de morceaux Pop/Rock classiques et modernes.

----- CLASSIC -----		----- MODERN -----	
BILLIE JEAN	(Michael Jackson) démo	I'M OUTTA LOVE	(Anastacia)
MAN IN THE MIRROR	(Michael Jackson) démo	LOCKED OUT OF HEAVEN	(Bruno Mars)
EVERYBODY WANTS TO RULE THE WORLD	(Tears For Fears)	SUMMER	(Calvin Harris)
		ADVENTURE OF A LIFETIME	(Coldplay) démo
I WANT TO BREAK FREE	(Queen)	DANGEROUS	(David Guetta)
SAVE A PRAYER	(Duran Duran)	VERSACE ON THE FLOOR	(Bruno Mars) démo
ENJOY THE SILENCE	(Depeche Mode)	CHANDELIER	(Sia) démo
WALKIN' IN MY SHOES	(Depeche Mode) démo	SKY FULL OF STARS	(Coldplay) démo
SUPERSTITION	(Stevie Wonder)	HALL OF FAME	(The Script)
SWEET DREAMS	(Eurythmics) démo démo	UMBRELLA	(Rihanna)
GIMME GIMME GIMME	(Abba)	DON'T BE SO HARD ON YOURSELF	(Jess Glynne)
I WANNA KNOW WHAT LOVE IS	(Foreigner)	DIAMONDS	(Rihanna)
SEPTEMBER	(Earth, Wind And Fire)	ROAR	(Katy Perry)

----- CLASSIC -----		----- MODERN -----	
AFRICA	(Toto)	LOVE ME LIKE YOU DO	(Ellie Goulding)
THRILLER	(Michael Jackson) démo	RATHER BE	(Clean Bandit)
THE BEST	(Tina Turner)	24K MAGIC	(Bruno Mars)
HOME	(Depeche Mode)	MOVES LIKE JAGGER	(Maroon 5)
TAKE ON ME	(A-ha) démo	WRECKING BALL	(Miley Cyrus)
DON'T YOU	(Simple Minds)	POKER FACE	(Lady Gaga)
ROSANNA	(Toto)	LEVELS	(Avicii)
STOP LOVING YOU	(Toto)	HEAVEN	(Avicii) démo
RADIO GA GA	(Queen)	SHAPE OF YOU	(Ed Sheeran)
JUMP	(Van Halen)	SOMETHING JUST LIKE THIS	(The Chainsmokers and Coldplay) démo
CARRIE	(Europe)	CLOSER	(The Chainsmokers)
THE FINAL COUNTDOWN	(Europe)	MIRACLES	(Coldplay & Big Sean) démo
GHOSTBUSTERS	(Ray Parker Jr.)		

5.1.9.1 « Famous Covers Sets » de NarfSounds

https://www.narfsounds.com/fantom

5.1.6.1.1 « Famous Covers Set 1 » ($36) 344
5.1.6.1.1 « Famous Covers Set 2 » ($37) 345

5.1.9.1.1 « Famous Covers Set 1 » ($37)

The Famous « Covers Set 1 » features 16 song-dedicated scenes (4 Scenes for Africa) including several dozens of custom tones for the Roland Fantom. These have been programmed with the gigging keyboardist in mind giving the player key mapping and key groups for each scene to perform songs in a live situation.

Performance notes included in the memo section of each scene as a guide for key splits and controller settings.

Titre	Artiste	Instructions
Africa démo	Toto	4 scenes organized in scene chain mode making use of a foot switch to move forward through the chain. The solo part is programmed with harmony notes already built in to enable the player to play the **left hand** chords. These harmony parts can be disabled if the player would prefer to play the solo faithful to the recording. The main riff marimba part also has harmonies built in and has the B note moved to the C to enable the player to play the refrain using the main brass synth within the same split.
Blinding Lights démo	Weeknd	Playing the Roland Fantom along isolated drums and bass tracks Blinding Lights by the Weeknd. This makes use of 4 Key Groups. - Pad 1- Intro Synths key split - Pad 2- Chorus - Pad 3- Verse and Refrain Synths - Pad 4- Chorus with Rise Synth - Mod Wheel/Joystick +Y=Cutoff Frequency for Verse Synth - Motional Pad mixes Chorus Pads

Titre	Artiste	Instructions
Blue Monday démo	New Order	
Don't You Forget About Me démo	Simple Minds	
Here I Go Again	Whitesnake	
Jump	Van Halen	
Livin On A Prayer démo	Bon Jovi	This makes use of 3 keyboard switch groups, use trigger pads to switch between parts of the song. - Switch Group 1- Intro, Right hand notes contain Bass Notes C, D and E on the, G A and B notes. Play 2nd inversion of C major, D major and E minor. Bottom C, D and E notes contain Talkbox sounds. - Switch Group 2- Verse & Refrain - Switch Group 3- Chorus *Sounds are programmed according to the song's original key. It is not possible to transpose the talkbox sounds.
Money For Nothing démo	Dire Straits	To play intro and the main keyboard parts
Mr. Crowley démo	Ozzy Osbourne	
One Vision démo	Queen	That low rise synth is generated by the step LFO modulating pitch. The arp was pre-triggered and the level for that tone raised when needed. SW1 activates the flanger.
Radio Ga Ga démo	Queen	
Separate Ways démo1 démo2	Journey	This makes use of 2 key groups with the intro synth played in the upper part of the keyboard while the verse synth takes up the lower part. The 2nd key group has the synth whistle on top while the main riff is played by the **left hand**.
The Final Countdown démo	Europe	Sequencer used for the synth bass line and the second synth line. Intro bend synth on the **left hand** F# with the pulsating noise sound. **left hand** pad/choir sound responds to the modulation wheel to increase volume of 2 of the partials (not shown). Rise synth on the left-hand Eb note. Pad 2 switches from the main split group to the choir sound.

5.1.9.1.1 « Famous Covers Set 2 » ($37)

“The Famous Covers Set 2” features 16 song-dedicated scenes including several dozens of custom tones for the Roland Fantom. These have been programmed with the gigging keyboardist in mind giving the player key mapping and key groups for each scene to perform songs in a live situation.

!! If you have the **expression pedal**, Please make sure to connect it in CTRL 1 at the back of your fantom

Titre	Artiste	Instructions
Beat It démo	Michael Jackson	PAD 1 Intro **C5** to **Eb6** gong **B4** Fall synth PAD 2 **Left hand** plays synth bass PAD 3 Stanza **Left hand** plays synth bass + Distortion guitar **Right hand** plays EP PAD 4 Chorus **Left hand** plays synth bass + distortion guitar **Right hand** plays EP plus pad PAD 5 Bridge **Left hand** plays LFO arp (**Bb2**) + distortion guitar **Right plays** gong
Broken Wings démo	Mr. Mister	PAD 1 Stanza and Chorus **Left hand** plays pad **Right hand** plays bell sound PAD 2 Ending part **Left hand** plays choir **Right hand** plays flute synth
Cars démo	Gary Numan	PAD 1 Intro **Left hand** plays arp (step LFO) **C2 D2 E2** **Righ hand** plays main synth PAD 2 Stanza synth PAD 3 Refrain **Left hand** plays phaser **Righ hand** plays synth brass PAD 4 Chorus same as intro but with added phaser played on **left hand** **Right hand** plays main synth
Enjoy The Silence démo	Depeche Mode	PAD 1 Intro **Left hand** plays choir **Right hand** plays bell synth PAD 2 Intro 2nd part **Left hand** plays choir **Right hand** plays guitar PAD 2 Stanza (play choir) PAD 3 Chorus 1 PAD 4 Stanza 2 PAD 5 Chorus 2 (with laser sound) PAD 6 Adlib **Left hand** plays bell arp **Right hand** plays brass note: the 2nd brass is activated by **expression pedal** Optional scenes for ending PAD 7 **Left hand** choir **Right hand** guitar riff PAD 8 Ending using choir **Left hand** plays bell arp **Right hand** plays choir

Titre	Artiste	Instructions
Head Over Heels démo	Tears For Fears	PAD 1 Intro - To activate arp, press **C6 D6 E6 G6** simultaneously (arp wont be heard until you use the **expression pedal** to increase the volume) - **Left and Right hand** plays the intro PAD 2 Stanza **Left and Right hand** plays bell **Right hand** plays pizz string PAD 3 Organ before chorus Riser on **G5** PAD 4 Adlib synth PAD 5 Stanza with wire synth
Human Nature démo	Michael Jackson	PAD 1 Intro and Chorus **Left hand** plays pad **Right hand** plays intro synth - to activate synth riser, press **E2** and **A2** simultaneosly - **C2** plays Michael Jackson sampled voice PAD 2 Stanza **Velocity** activates bell sound **expression pedal** activates pad 2
It's My Life démo	Bon Jovi	PAD 1 Intro Sample whoah sound on C2 PAD 2 Chorus PAD 3 Chorus with organ
Leave The Door Open démo	Silk Sonic (Anderson Paak, Bruno Mars)	PAD 1 Intro Mute guitar synth on **C7** PAD 2 Stanza **Expression pedal** pulls up the bell sound PAD 3 Refrain Disco string on **G5** and **G#5** PAD 4 Chorus Sample whoah sound on **C2** **Left hand** plays piano **Right hand** plays piano and strings upper register PAD 5 Piano and pad for bridge and ending
Levitating démo	Dua Lipa	Press **PLAY** to activate levitating loop PAD 1 Intro **Eb2** clap sounds (velocity controls loudness of clap) Riser on **D2** Yeah Yeah on **E2** PAD 2 **Left hand** plays portamento synth **Right hand** plays trance synth

Titre	Artiste	Instructions
Relax démo	Frankie Goes To Hollywood	To activate bass arp, press **D2** and **Eb2** simultaneously PAD 1 Intro **Left hand** plays pad **Right hand** plays bend synth PAD 2 **Left hand** plays bass **Right hand** plays brass **expression pedal** pulls up Vocal sample PAD 3 **Left hand** plays pad **Right hand** plays brass PAD 4 **Left hand** plays pad **Right hand** plays synth brass **Left hand** plays pad **Right hand** plays delay strings PAD 5 **Left hand** plays pad **Right hand** plays pulsating synth sound PAD 6 Ending E2 for noise sound ending **Left hand** plays bass and vox part **Right hand** plays square sound
Rock With You démo	Michael Jackson	PAD 1 Intro **Left hand** plays EP **Right hand** plays flute/sine sound **Right** plays strings upper registers of keyboard PAD 2 Velocity activates bell sound Expression pedal pulls out the horns PAD 3 Refrain **Left hand** plays EP **Right hand** plays strings **C7** to play string fall sound Chorus Use PAD 3 with the horns using **expression pedal** PAD 4 Bridge **Left hand** plays strings **Right hand** plays trumpet fall PAD 5 Adlib **Left hand** plays EP **Right hand** plays delay flute 2nd part of Adlib, use **expression pedal** to pull up the bottle blow flute
Rosanna démo	Toto	PAD 1 Intro and Stanza **Expression pedal** pulls up the organ sound PAD 2 Refrain and Chorus **Left hand** plays organ and piano sound **Right hand** plays brass PAD 3 Adlib brass **E6** pulls up the sine fall synth PAD 4 **Left plays** brass **Right plays** synth portamento PAD 5 **Right hand** plays brass PAD 6 Resonance and Brass played using **pitch bend**

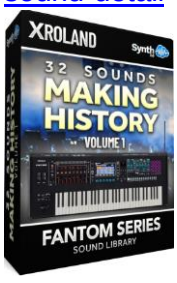
Titre	Artiste	Instructions
Sunglasses At Night démo	Corey Hart	PAD 1 Intro PAD 2 Intro second part **Right hand** plays main synth **Left hand** plays pad Bells pulled up using **expression pedal** PAD 3 Stanza **Left hand** plays arp **Right hand** plays arp flute PAD 4 Chorus PAD 5 Adlib Synth arp on **E6** and **F6**
Take On Me démo	A-Ha	PAD 1 Intro PAD 2 Refrain PAD 3 Chorus **Left hand** plays delay synth **Right hand** plays piano
Waiting For A Girl démo	Foreigner	PAD 1 Intro LFO synth PAD 2 **Left hand** plays EP **Right hand** plays bellish sound PAD 3 Stanza Main synth counter melody sound on F5 to G9 PAD 4 Refrain PAD 5 Chorus **Expression pedal** pulls up brass sound
West End Girls démo	Pet Shop Boys	PAD 1 Intro, stanza, chorus **Left hand** plays bass **Right hand** plays pad PAD 2 Adlib **Left hand** plays bass **Right hand** plays trumpet

5.1.9.1 « Making History » de Inemokeys / Alberto Trullu (SynthCloud)

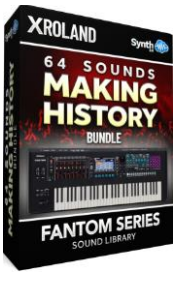
5.1.6.1.1 « Making History Vol.1 » 32 Sounds (39€) 349
5.1.6.1.2 « Making History Vol.2 » 16 Sounds (19€) 350
5.1.6.1.3 « Making History Vol.3 » 16 Sounds (19€) 351

5.1.9.1.1 « Making History Vol.1 » 32 Sounds (39€)

https://www.synthonia.com/marketplace/roland/fantom/roland-fantom-famous-sounds-cover-sound-detail



39€ à l'unité ou 69€ le bundle 1+2+3



32 new patches for Roland Fantom. 32 Sounds - Making History Vol.1 features patches inspired by some of the most important songs by the rock giants like Pink Floyd, Europe, Toto, Michael Jackson, Queen and many other artists through 80's and 90's.

https://youtu.be/3aTO9SUjPeA

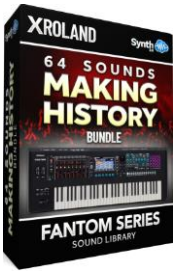
Titre	Auteur/interprète	Instructions
AFRICA INTRO démo	Toto	
TOM SAWYER SYNTH (split bass synt and lead) démo	Rush	
ESCAPE NY 1997 Theme démo	John Carpenter	
AXEL F LEAD (Beverly Hills Cop) démo	Harold Faltermeyer	
AXEL F BASS SYNTH (Beverly Hills Cop) démo	Harold Faltermeyer	
AXEL F SQ CHORDS (Beverly Hills Cop) démo	Harold Faltermeyer	
SHINE ON CRAZY I démo	Pink Floyd	Press the chord and increase main volume for crescendo
SHOW MUST GO ON démo	Queen	
STOP LOVING YOU démo	Toto	
THE FINAL COUNTDOWN démo	Europe	
THE FINAL COUNTDOWN + Organ démo	Europe	
THE FINAL COUNTDOWN stack split démo	Europe	
EYE IN THE SKY EP PIANO démo	The Alan Parsons Project	
SIRIUS Split démo	The Alan Parsons Project	
RADIO GAGA INTRO démo	Queen	Press manually arpeggio or press chord for real jupiter 8 movement
RADIO GAGA EN (Ex voice) démo	Queen	
RADIO GAGA SP BL (Split Piano Bell) démo	Queen	
BILLIE JEAN INTRO démo	Michael Jackson	
CARRIE démo	Europe	
STARLIGHT démo	Muse	
THRILLER PAD Intro démo	Michael Jackson	
THRILLER BRS 80 démo	Michael Jackson	
NARCOTIC SYNTH démo	Liquido	
MERCY OCT PIANO	Duffy	
JUMP démo	Van Halen	
ONE VISION démo	Queen	D3 special slow note and F2 arpeggio
BROTHERS IN ARMS démo	Dire Straits	Star with 0 volume, press pad1 and hold, after increase main volume and modulate slider 3 for organ; sustain work only with pad part
BROTHERS IN PAD (Main Pad) démo	Dire Straits	
MONEY4NOTHING démo	Dire Straits	Star with 0 volume, press pad1 and hold, after increase main volume and modulate slider 3 for organ; sustain work only with pad part
TAKE MY BREATH AWAY (split synth bass and choir) démo	Berlin	
JUNO 80 TIPICAL SYNTH SOUND démo		
RUDESS 90 (inspired from Over the edge intro) démo	Jordan Rudess	

5.1.9.1.2 « Making History Vol.2 » 16 Sounds (19€)

https://www.synthonia.com/marketplace/roland/fantom/roland-fantom-famous-sounds-cover-sound-v2-detail



19€ à l'unité ou 69€ le bundle 1+2+3



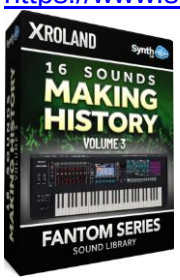
16 Sounds - Making History Vol.2 features patches inspired by some of the most important songs through 80's and 90's.

https://youtu.be/fzosiQaDM1c

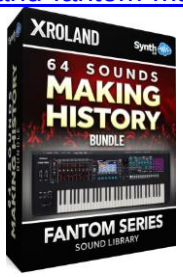
Titre		Auteur/interprète	Instructions
Live to tell	démo	Madonna	Press play on sequencer for drum
Stranger Things (soundtrack)	démo	Kyle Dixon and Michael Stein	Press play for bass loop, C2 for intro sample
Relax (intro)	démo	Franklin goes Hollywood	Press play for hit hat loop
Danger Zone intro (Top Gun soundtrack)	démo	Kenny Loggins	Press play for guitar and drum intro)
80 Synth Poly (inspired from 70/80 synth brass deep pad)	démo		
Lemon Tree (pizzicato performance)	démo	Lemon Tree	
WAR (Rocky IV soundtrack)	démo	Vince di Cola	
WAR End (some synth brass performance for ending song)	démo	Vince di Cola	
Over the edge (pizzicato part)	démo	Jordan Rudess	
Children (Intro)	démo	Robert Miles	Press play for drum
Take on me	démo	a-Ha	Press play for drum, change on layer 2 for second part
Home of the brave (intro)	démo	Toto	
Sweet dreams	démo	Eurythmics	Press play for drums, c2 for deep tom
Maniac (Flashdance soundtrack)	démo	Michael Sembello	Press play for drums, c2 and d2 for sample percussion
Owner of a lonely heart	demo	YES	C2 hit, press play for drums
Celtic Time (harp cello and choirs for Celtic theme)	démo	???	

5.1.9.1.3 « Making History Vol.3 » 16 Sounds (19€)

https://www.synthonia.com/marketplace/roland/roland-fantom-making-history-v3-detail



19€ à l'unité ou 69€ le bundle 1+2+3



16 Sounds - Making History Vol.3 features patches inspired by some of the most important songs through 80's and 90's.

https://www.youtube.com/watch?v=dgp_h5H7-tE

Titre		Auteur/interprète	Instructions
SEPARATE WAYS	démo	Journey	
TIME AFTER TIME (Pad)	démo	Cyndi Lauper	
WHAT A FEELING (Synth) Flashdance soundtrack	démo	Irene Cara	
ITS MY LIFE	démo	Bon Jovi	
ITS MY LIFE	démo	Talk Talk	
I WANT TO KNOW WHAT LOVE IS	démo	Foreigner	
EVERYBODY WANT TO RULE THE WORLD	démo	Tears For Fears	
BLINDING LIGHTS	démo	The Weeknd	
BROKEN WINGS	démo	Mr. Mister	
MERLIN THE MAGICIAN (Moog)		Rick Wakeman	
MERLIN THE MAGICIAN (PIANO ORCHESTRA SOLO)		Rick Wakeman	
HERE I GO AGAIN	démo	Whitesnake	
MOORE (Dist organ)	démo	???	
GANGSTA'S PARADISE	démo	Coolio	
Mr. Sandman (Carillon)	démo	The Chordettes	
CLOCKS	démo	Coldplay	

5.1.9.1 Preset « SkiJam » de Korg Wavestation de Benis.it / Benedetto Schiavone (gratuit)

https://www.youtube.com/watch?v=lsQ-yYoBuFg

Cette implémentation sur ZenCore/Fantom du preset classique « SkiJam » de Korg Wavestation est téléchargeable dans la vidéo du lien ci-dessus qui présente le résultat sonore.

Le son constitué de 8 tones a été construit selon la technique présentée par l'auteur sur son site web http://www.benis.it/cm/articoli/Fantom_wt_ws_eng.htm.

Ce musicien a également mis au point une technique pour créer ses propres « Model Expansions » à partir de ceux existant (cf. § 5.1.7.1 ci-dessus).

5.2 Tutoriels video

Roland Channel

- ✓ Overview
- ✓ Performance Utiliser les zones en layer ou solo, les filtres, les Sample Pads, les Assignable Wheels
- ✓ Sequencing Enregistrer et jouer des séquences avec modes TR-REC et RECORD : Pattern et Variations dans 16 Tracks, Song de plusieurs Patterns
- ✓ Sound Description du moteur sonore : 4 Partiels par Tone (avec chacun leur 2 LFOs et filtre et effet), Zone (conteneur de Tone avec une région de clavier, volume et Effet) et Scène (16 Tones plus des Séquences et une Song)
- ✓ Sounds: SuperNATURAL : Présentation de l'utilisation des sons SuperNatural
- ✓ Roland ZENOLOGY Software Synthesizer Overview
  Introduction au plugin « Zenology »
- ✓ Virtual ToneWheel Organ : Introduction au moteur VTW
  - 0:00 Intro
  - 0:43 Controlling Harmonic Bars
  - 1:01 Virtual ToneWheel Sound
  - 1:17 Customizing the Sound
  - 1:48 Editing with Knobs and Sliders
  - 2:55 Instant Access Controls
  - 4:12 Assigning Pedals and Switches
- Ableton Live Integration for Roland FANTOM Synthesizers:
- FANTOM EX Upgrade Sound Demos

Roland Product Support

- ✓ How to explore Tones
- ✓ How to create a basic Layer
- ✓ How to create a basic Split
- ✓ How to create a basic Keyboard Switch Group
- ✓ How to create a BackUp and Restore File
- ✓ How to assign Pedals, Knobs, Sliders, and Wheels to the Scene
- ✓ How to edit Scenes with Memos, Ratings, Color and Level
- ✓ How to create and edit Scene Chains
- ✓ How to Factory Reset
- ✓ How to assign Sub Outputs
- ✓ How to assign Alternate Tunings
- ✓ What is a Scene
- ✓ The Mode(s) (ou plutôt l'absence de modes !)
- ✓ How to assign Rotary MFX to Switch, Wheel, and Pedal
- ✓ Introduction du Chord Memory
- ✓ Introduction to Arpeggios
- ✓ Introduction to Rhythm Patterns
- ✓ How to use Scene Ratings and Scene Chains for Live Performance
- ✓ How to Utilize Keyboard Switch Groups For Solos within Layer Split Scenes
- ✓ How to create a basic Layer Split Scene
- ✓ How to create an advanced Layer Split Scene
- ✓ Roland Fantom - Where to find Updates and Drivers
- ✓ How to save MainStage Patches in Scenes
- ✓ How to edit V-Piano parameters (Octave)
- ✓ How to use Search Function to Find Scenes
- ✓ How to Import Tones
- ✓ How to Export Tones

- ✓ How to install Zen-Core Sound Packs, Wave Expansions, and SuperNATURAL Tones
- ✓ How to create basic beat and variations using TR-Rec
- ✓ How to Sequence Drums using Pattern Sequencer and edit with TR Rec
- ✓ How to use Piano Roll and Microscope to edit a Sequenced Drum Pattern
- ✓ Scene Chains - How to open Expanded View and Markers
- ✓ Scene Chains - How to Swap Scenes
- ✓ Where to find and install drivers
- ✓ How to record Audio via USB in Logic Pro X
- ✓ How to record MIDI into Logic Pro X
- ✓ How to record Audio from previously recorded MIDI using Logic Pro X
- ✓ How to route MIDI to External Device Ports with A-88MKII
- ✓ How to select Scenes using Apple MainStage
- ✓ How to send Program Changes to Apple MainStage using Scenes
- ✓ How to record multiple Arpeggios inside the sequencer
- ✓ How to find and preview Tones from Roland Cloud EXZ expansions
- ✓ How to change Wallpaper background
- ✓ How to record Rhythm Patterns inside the sequencer
- ✓ How to create a Layer utilizing Chord Memory
- ✓ How to Rate and Search Tones
- ✓ How to install 2.1 and Model Expansions
- ✓ Mixer Explanation
- ✓ Virtual ToneWheel Organ Overview
- ✓ How to assign Rotary Speaker Speed to Switches and Pedals
- ✓ How to set the Harmonic Bars to automatically be visible in a Scene
- ✓ How to customize the Rotary Speaker in VTW Organ engine
- ✓ How to setup FANTOM to work with Ableton Live basic configuration
- ✓ How to record 16 Zones using USB Audio into Ableton Live
- ✓ How to Sync FANTOM with Ableton Live MIDI Clock
- ✓ How to record MIDI in Ableton Live Session View
- ✓ How to record MIDI in Ableton Live Arrangement View
- ✓ How to use DAW Control with Apple Logic Pro X
- ✓ How to Change Scenes via Apple Logic using Program Changes
- ✓ How to install 3.0 Update
- ✓ Sampling: Where are samples stored?
- ✓ Sampling: How to import wav, aiff, and mp3 files into the Pad Sampler
- ✓ Sampling: How to use Quick Edit for adjusting Backing Tracks
- ✓ Sampling - Exploring the Sample Menu Screen
- ✓ How to control VTW parameters with Pedals and Ctrl Buttons
- ✓ How to record Drum Patterns using MIDI and V-Drums
- ✓ FANTOM EX Upgrade Install Guide
- ✓

Gattobus

https://www.youtube.com/playlist?list=PL2Y43eupOAVVU_3-4g-FUeihDzMafnzUU

- ✓ « Rainy Jam » - Acoustic Guitar multi-sampling
- ✓ « On The Run » sequence using a Single Tone Program
- ✓ Multi-sample SVZ Converter TUTORIAL

Kraft Music

- ✓ Advanced Tutorial with Scott Tibbs Part 1:
- ✓ Advanced Tutorial with Scott Tibbs Part 2:

Narf Sounds

- ✓ System 1.10 update procedure

ZT Audio

Assignable Sliders, Knobs, Buttons & Footswitches	
Exploring Performance Control Recording	
More Performance Control Recording	
Viewer Input: TR-REC and Rhythm « Pattern Recording »	
Exploring External MIDI Control	
Exploring « Zone Control »	
Exploring « TR-REC mode »	
Exploring « Step-Recording »	
Exploring « Matrix Control »	
Exploring OS 1.50 New Pad Modes	Exploiter les « Pad Modes » PATTERN PLAY & VARIATION PLAY pour déclencher des motifs avec les **Pads** (plus pratique que l'écran en live)
SuperNatural Secrets, Part 1	Découverte des sons SuperNatural Acoustic
SuperNatural Secrets, Part 2	Découverte des sons Synth PCM/VA qui équivalent à des sons SuperNatural Synth qui ne sont pas présents dans le Fantom
SuperNatural Secrets, Part 3	Edition avancée des sons SuperNatural Acoustic

Antony Mapplethorpe

- Tone Design Part 1
- Tone Design Part 2
- VA tone design

5.3 Sites web dédiés

Roland Clan
https://forums.rolandclan.com/viewforum.php?f=66&sid=f88d95cb1e43a757d6c752fb85fb4177

Gearslutz
https://www.gearslutz.com/board/electronic-music-instruments-and-electronic-music-production/1278003-roland-fantom-6-7-8-a.html

“FANTOM – The Ultimate Guide”
by Mark Watson for Roland Corporation Australia
https://rolandcorp.com.au/blog/fantom-the-ultimate-guide

5.4 Trucs et Astuces

5.4.1 Réinitialiser une mémoire Wawe/Expansion endommagée

https://fr.audiofanzine.com/synthetiseur-hybride-analogique-numerique/roland/fantom-7/forums/t.726325,fantom-7-memoire-endommagee.html
Rivven
Posté le 29/01/2021 à 16:31:59

Bonjour à tous un ami a récemment acheté un fantôme 7 malheureusement après qu'il ait voulu installer des sons en faisant une mauvaise manip, ce message apparaît et son piano est inutilisable. Y a-t-il un moyen de réparer la mémoire où faut-il changer la carte mère?
Merci.



Didfr
Posté le 06/02/2021 à 18:44:35

Bonjour à tous,

Je suis l'ami cité plus haut et un grand merci Rivven pour ton aide et ton implication. Bises...
Merci également dsy pour ta réponse.
J'apporte ma pierre à l'édifice, j'ai pu me sortir de ce mauvais pas, il-y-a une manip à réaliser... Appuyez en même temps sur Shift, Exit et Enter le synthé déjà allumé.
Ensuite une fenêtre s'ouvre et vous précise que vous allez initialiser la mémoire Wave/Expansion, cliquez sur OK et votre Fantom est à nouveau opérationnel.

5.5 Test Audiofanzine

La station de plaisir

Par synthwalker le 12/11/2019

Symbole d'une rentrée 2019 tonitruante pour Roland, la nouvelle plateforme Fantom représente le grand retour du constructeur japonais sur le haut de gamme des stations de travail, propulsée par de nouveaux DSP. Alors, retour gagnant ?

Un instant essoufflé, le marché de la station de travail haut de gamme semble reprendre du poil de la bête ces derniers temps. Il faut dire que Korg a longtemps fait seul la course en tête avec le Kronos, intelligemment décliné depuis sa première introduction, le plus souvent sur le plan de la cosmétique ou de la banque sonore ; il faut dire que la concurrence avait pris un sacré coup par ce raz de marée synthétique. En parallèle, Kurzweil n'a eu de cesse d'améliorer son Forte, passant d'un piano de scène à une puissante station de travail (la dernière version 4 lui ajoute un moteur de DX7). Yamaha a aussi dû mettre les bouchées doubles pour finaliser le Montage, plus récent, mais longtemps cantonné au stade de synthé (la récente version V3 ajoute enfin un séquenceur digne de ce nom). Quant à Roland, la marque semblait surtout concentrée sur les séries Aira et Boutique ces derniers temps. Mais récemment, le constructeur a annoncé coup sur coup une pléthore de nouveautés pour les adeptes de musique électronique: des nouvelles boites à groove (MC), des nouveaux synthés à modélisation (Jupiter-X) et des nouvelles stations de travail (Fantom). Bref, il y en a pour tout le monde. Nous testons ici le Fantom, successeur de la série Fantom G de 2008. Il s'agit d'une toute nouvelle génération de stations de travail, la plus puissante jamais construite par Roland, propulsée par un système DSP Quad-Core évolutif maison. Elle permet à la marque de revendiquer l'appartenance à la famille des grosses stations de travail, que nous baptisons pour l'occasion les "Big KRYK". Les autres membres n'ont-ils qu'à bien se tenir ?

5.5.1 INSTRUMENT MAGNIFIQUE 357
5.5.2 ORGANISATION SOIGNEE 358
5.5.3 SCENES MUSICALES 360
5.5.4 SONORITES 360
5.5.5 SOYONS ZEN 362
5.5.6 DRUM KITS 363
5.5.7 PIANO VIRTUEL 364
5.5.8 EFFETS PLETHORIQUES 364
5.5.9 SAMPLE A PART 366
5.5.10 ARPEGES ET RYTHMES 366
5.5.11 SEQUENCEUR A MOTIFS 367
5.5.12 CONCLUSION: AWARD VALEUR SURE 2019 368
5.5.13 AVIS EN RESUME (4.5/5) 369

5.5.1 Instrument magnifique

La série Fantom est déclinée en trois modèles : 61 et 76 touches avec clavier plastique à toucher léger semi-lesté, ainsi que 88 touches avec clavier hybride bois/plastique PHA-50 à toucher lourd. Roland France nous a expédié un Fantom-7, un gros porte-avions avec façade en alu, dessous en acier noir et liseré rouge sur la tranche des flancs. Cela rompt avec le vert Aira,

merci ! La machine en impose dans le studio, avec ses 130 x 40 x 11 cm et ses 18 kg, un poids toutefois raisonnable (merci l'alu). Les autres modèles affichent 108 x 40 x 11 cm / 15 kg (Fantom-6) et 143 x 44 x 15 cm / 28 kg (Fantom-8). L'instrument est magnifique, tant dans les proportions, l'apparence des commandes (LED et rétroéclairages multicolores), que les matériaux. Le plaisir des mains est tout aussi jouissif que celui des yeux. Les rotatifs et les curseurs sont bien ancrés et offrent une résistance parfaite. Les commandes sont de bonne dimension et bien espacées, idéal pour la manipulation. Le clavier léger semi-lesté est un régal du genre, avec des touches longues de 14 cm (plus que la moyenne) offrant une réponse impeccable à l'enfoncement et au relâchement, ainsi qu'un bon contrôle de pression (monophonique). Cette qualité s'en ressent naturellement sur la facture, on est dans le haut de gamme des stations de travail.

La connectique est très généreuse, comme en témoigne le panneau arrière. En partie droite, on commence par les sorties audio : casque, paire stéréo principale en XLR et jack 6,35, 2 paires stéréo additionnelles en jack 6,35 (donc un total de 3 paires stéréo) et une paire stéréo en sortie directe du filtre analogique. S'ensuivent 4 jacks 3,5 mm CV/Gate (2 CV / 2 Gate ou 3 CV / 1 Gate) ; les CV de Pitch fonctionnent uniquement en Volt/octave. Juste au-dessus, on trouve la connectique USB, avec pas moins de 5 prises : 1 de type B pour connecter un PC (MIDI et audio multicanal 3 entrées stéréo / 16 sorties stéréo tournant en 24 bit / 48 kHz), 1 de type A pour connecter une mémoire de masse (clé USB) et 3 de type A pour connecter en MIDI + alimentation électrique des appareils USB compatibles Class-C (tels que Roland Boutique, contrôleurs, smartphones). Passons à la partie gauche du panneau arrière, elle aussi bien garnie : une paire d'entrées audio symétriques combo XLR/jack pour l'échantillonnage (chacune avec leur petit potentiomètre de sensibilité), 4 entrées jack 6,35 pour pédales (maintien et 3 contrôleurs assignables, également compatibles avec la triple pédale piano Roland RPU-3), 3 prises MIDI DIN (entrée, sortie 1, sortie2/Thru), un interrupteur secteur et une prise IEC standard pour relier un cordon secteur à l'alimentation interne universelle ; on reste pro jusqu'au bout sur le Fantom, youpi !

5.5.2 Organisation soignée

Comme toute station de travail haut de gamme, le Fantom est couvert de commandes. Elles se divisent en 6 grandes sections :

- ✓ contrôleurs globaux,
- ✓ contrôleurs par partie,
- ✓ édition centrale,
- ✓ synthé,
- ✓ séquenceur et
- ✓ échantillonneur.

Commençons à gauche avec les **contrôleurs globaux** de la 1ère section: on trouve le bâton de joie (pitch et modulation vers le haut, tout à ressort de rappel), deux boutons de fonctions assignables (modulations par exemple), trois boutons de transposition (par demi-ton ou par octave) et quelques boutons d'activation (arpèges, accord, portamento) ; le bâton de joie est secondé par deux molettes classiques assignables (une avec ressort, l'autre sans) ; merci pour ce sympathique service trois pièces !

La 2ème section de **contrôleurs par partie** est située au-dessus du clavier, à gauche. Elle permet de piloter les 16 parties multitimbrales constituant une scène, un classique sur les autres Big KRYK. Pour cela, on dispose principalement de 8 encodeurs crantés cerclés de LED, 9 curseurs avec échelle de LED et deux rangées de 8 touches de fonction. Ces commandes permettent de mixer les parties (volume, panoramique et deux paramètres assignables) ou encore activer / sélectionner des zones internes / externes ; bravo Roland d'avoir intégré le pilotage d'appareils externes comme s'il s'agissait de canaux internes. Ah oui, parlons rapidement du split rapide de canaux et du pilotage du volume USB Audio en entrée et sortie, pour ne pas les oublier.

Allez, on passe au centre, avec la 3ème section : l'**édition**. Richement dotée, elle est constituée d'un écran tactile couleur 7 pouces Wide VGA 800x480 pixels, qui surplombe 6 encodeurs-poussoir crantés d'édition contextuelle. Tout est prévu pour éditer : un gros encodeur, des flèches de navigation pour sélectionner le paramètre à éditer, des touches d'incrémentation / décrémentation, des touches Enter / Exit et une touche Shift pour accéder à certaines fonctions (par exemple accélérer la vitesse d'incrémentation / décrémentation lors de l'édition) ; c'est aussi dans cette section que l'on sélectionne le mode de jeu (scène / chainage de scène / affichage de zone / son simple) ou que l'on accède à certaines fonctions globales : mémorisation, effets maîtres, filtre analogique, pilotage d'une DAW externe, menus, tempo. L'écran tactile est un modèle du genre, permettant de visualiser très clairement les réglages et d'éditer directement au doigt et à l'œil. Ce n'est pas un multi-touch et la réponse aurait mérité plus de fluidité, surtout quand on tire sur un filtre ou une enveloppe. Les pages d'édition sont claires et soignées, que ce soit en mode multitimbral ou en édition spécifique. Par exemple, il y a quatre niveaux de zoom pour visualiser les canaux multitimbraux composant une scène : par 1, 4, 8 ou 16. Du très beau travail, qui contribue à l'excellente ergonomie générale de la machine.

À droite, on trouve la 4ème section du Fantom : le **synthé**. C'est là que l'on peut régler directement, avec de vrais potentiomètres (une dizaine), les principaux paramètres de synthèse : oscillateurs, filtres, enveloppes, volume, effets de partie. Dans chaque module de synthèse, une touche Param permet d'ouvrir un menu avec tous les réglages disponibles accessibles à l'écran ; bien vu !

On passe en-dessous, avec la section **séquenceur** (la 5ème), constituée d'une rangée de 16 boutons lumineux, de commandes de transport et de touches de type de séquence (motif, groupe, morceaux). Cette section permet non seulement de programmer le séquenceur, mais aussi de sélectionner directement des chaines de scènes pour le live.

Enfin, complètement à droite, la 6ème section est dédiée à l'**échantillonneur**. C'est donc ici qu'on échantillonne, qu'on assigne les sons aux pads et les pads aux banques. Les 16 pads lumineux permettent d'appeler les banques ou jouer les samples en temps réel ; ils sont hélas statiques, ce sont de simples interrupteurs, pas trop faits pour jouer des kits de batterie. Pour pouvoir programmer des percussions réalistes, il faut se rabattre sur le clavier ou un contrôleur externe. C'est certes un point faible, mais un point fort par rapport aux autres stations de travail du marché qui n'ont pas de pads physiques du tout.

5.5.3 Scènes musicales

À l'allumage, notre Fantom est prêt à jouer en un peu moins d'une minute. C'est donc plus lent que le Montage ou le Forte, mais plus rapide que le Kronos. En cours de test, nous avons mis à jour l'OS en version 1.10. Comme le Montage, la machine est organisée en scènes de 16 zones, qui pilotent une partie sonore interne et/ou externe (Tone). Les 16 zones peuvent être jouées au clavier ou via le séquenceur 16 pistes, suivant une tessiture à définir. Une zone est assignable aux Pads pour jouer les samples. Il est très facile de créer des empilages ou séparations de clavier complexes, l'ergonomie de la machine permet de faire cela très simplement, avec contrôle visuel. Ainsi, on peut rapidement sélectionner une scène, changer le Tone assigné à une zone, modifier les paramètres de zone, éditer les paramètres de synthèse ou d'effets (rapidement avec les 6 encodeurs sous l'écran ou en détail via les menus), transposer, mixer les différentes zones, envoyer des sons dans le filtre analogique global, jouer des échantillons avec les pads, piloter des générateurs sonores externes, lancer l'arpégiateur, jouer un motif rythmique ou lancer une séquence. Un Motional Pad virtuel permet de mélanger le volume de quatre parties sonores en temps réel en touchant l'écran, un peu comme un joystick de synthèse vectorielle. Il n'est toutefois pas aussi complet que le Super Knob du Montage, qui permet de piloter plusieurs paramètres distincts en même temps sur différentes zones. À l'usage, nous avons noté quelques péchés de jeunesse : sauts de valeurs fortuits sur les encodeurs contextuels (celui de droite notamment lors de la sélection rapide de Tones ou de formes d'onde), réponse laborieuse de certains sélecteurs virtuels de l'écran tactile.

Chaque zone dispose de paramètres indépendants : numéro de Tone, routage (sortie audio ou effets globaux d'insertion), volume, panoramique, départs vers les effets globaux (chorus, réverbe), tessiture, fenêtre de vélocité (avec fondus haut et bas), EQ paramétrique 5 bandes, pitch, tempérament clavier (9 gammes dont une programmable), vibrato, portamento, offset de certains paramètres de synthèse (coupure du filtre, résonance, ADR de l'enveloppe de volume), mode de voix (mono/poly), assignation aux commandes physiques, réserve de voix, canal MIDI de réception, filtrage de contrôleurs MIDI. Si la zone est (aussi) définie comme externe (pilotage d'un appareil MIDI), on a quasiment les mêmes réglages, y compris les offsets des paramètres de synthèse. Seules exceptions évidentes, le vibrato, le tempérament et la réserve de voix. On peut aussi définir le canal MIDI d'émission, le nom de l'appareil piloté, le numéro de banque et le numéro de programme. C'est vraiment bien fichu, un grand bravo ! On dispose de 512 mémoires de scène, dont 271 préprogrammées. Pour les adeptes de la scène, une fonction permet de créer 100 enchaînements de 512 numéros de scène, plus qu'il n'en faut pour 50 ans de tournées mondiales. Quand on sait que les moteurs Zen-Core et V-Piano du Fantom consomment chacun un DSP parmi les quatre disponibles, on se rassure sur la puissance de feu : jusqu'à 256 voix de polyphonie pour les sons Zen-Core (nombre maximum, qui dépend de l'utilisation des ressources DSP tels que les traitements audios ou les échantillons stéréo) et une polyphonie illimitée pout le moteur V-Piano. À cela il faut ajouter les 8 voix de l'échantillonneur.

5.5.4 Sonorités

Passons à l'écoute des sons. Le Fantom est livré avec 271 scènes multitimbrales et plus de 3 700 programmes et kits de batterie élémentaires. Il est possible d'importer jusqu'à 16 banques supplémentaires EXZ (programmes et multiéchantillons) à partir du site http://axial.roland.com/category/fantom/. On y trouve déjà 6 banques gratuites comprenant

des centaines de programmes et des milliers d'échantillons (500 Mo), dont certains tirés de l'Integra-7 et des cartes SRX, dans les styles pop-rock, classique, world, percussions… D'autres EXZ sont déjà annoncées, une bonne dizaine, histoire de remplir rapidement les 16 emplacements. L'installation prend 5 bonnes minutes par banque, il faudra donc être patient le jour où on veut tout remplir d'un coup. Mais revenons à la configuration de base. La qualité audio du Fantom est excellente, avec un rapport signal / bruit très élevé et un niveau de sortie parfaitement calibré. L'ajout des filtres analogiques amène du niveau mais aussi du bruit de fond, surtout quand on re-route sa sortie vers le bus maître ; c'est pourquoi Roland a prévu un suppresseur de bruit (porte de bruit). On apprécie également les transitions douces entre deux scènes, sauf lorsque les deux utilisent un moteur V-Piano : là, le Fantom coupe sans pitié, même pour les autres canaux non V-Piano. Au plan sonore, nous avons beaucoup aimé les pianos acoustiques modélisés : tessiture progressive, réponse en vélocité équilibrée, variété sonore garantie, édition des paramètres physiques judicieuse. On peut créer des pianos vraiment très différents pour de nombreux styles musicaux.

Les autres sons acoustiques sont obtenus par simple lecture d'échantillons, il n'y a pas de moteur SuperNatural à l'heure actuelle. On lit çà et là que, pourquoi pas, un jour plus ou moins proche, ceci cela… mais à l'heure où nous écrivons, il faut se contenter de multi échantillons tirés des précédentes machines de la marque. A côté des autres "Big KRYK", la comparaison est un peu sévère. Si les cordes, les voix, les basses et les percussions tirent globalement leur épingle du jeu, ce n'est en revanche pas le cas des guitares et des ensembles de cuivres. Tout cela manque d'échantillons, de longueur et de couches sonores. Bref, **certains sons acoustiques sont un peu le talon d'Achille du Fantom dans cette version initiale**. En revanche, Roland nous offre une **panoplie de sons synthétiques aussi étoffée que spectaculaire**. On retrouve, entre autres, des programmes issus des séries D-50/JD/JV/XV. Pas seulement, car il y en a pour tous les goûts : vintage analogique, vintage numérique, contemporain. Du doux, du dur, du chaud, du froid, du gras, du maigre, du coton, du métal (phrase qui ne sert à rien quand on y réfléchit). Les programmes d'usine regorgent d'empilages audacieux et impressionnants, pas toujours faciles à placer, Roland a voulu montrer que la machine en avait sous le capot dans ce domaine !

Fantom_1audio 01 Single APiano1
Fantom_1audio 01 Single APiano102:44
Fantom_1audio 02 Single APiano200:40
Fantom_1audio 03 Single EPs01:22
Fantom_1audio 04 Single Strings01:27
Fantom_1audio 05 Single Brass00:30
Fantom_1audio 06 Single Choirs01:16
Fantom_1audio 07 Rythm100:43
Fantom_1audio 08 Rythm200:44
Fantom_1audio 09 Rythm300:51
Fantom_1audio 10 Rythm400:53
Fantom_1audio 11 Samples101:42
Fantom_1audio 12 Samples201:47
Fantom_1audio 13 Group Trap00:58
Fantom_1audio 14 Group Jazzy01:05
Fantom_1audio 15 Group Raga01:35

Fantom_1audio 16 Song101:41
Fantom_1audio 17 Song201:26
Fantom_1audio 18 Song301:39
Fantom_1audio 19 Song401:31
Fantom_1audio 20 Song501:24

5.5.5 Soyons Zen

Le moment est venu de descendre dans la synthèse. Chaque zone interne fait appel à l'un des trois types de Tone suivants :

- ✓ Zen-Core (son unique sur toute la tessiture),
- ✓ Drum (kit de percussions)
- ✓ V-Piano (modélisation de piano acoustique).

Zen-Core est un moteur mélangeant la partie synthèse VA du V-Synth et la lecture d'échantillons, faisant partie d'une mémoire totale de 16 Go. Dans cette Rom, on reconnait des sons hérités des D-50 et JV/JD/XD. Au niveau global du Tone, on peut, entre autres et pour faire court, régler le volume, le panoramique, la priorité de note, l'accordage, l'instabilité (comportement des synthés analogiques), le mode mono/poly, l'unisson, le legato, le portamento, l'effet du pitchbend et le mode d'enveloppe (complexe ou ADSR). Le nombre de réglages est pléthorique, mais le meilleur reste à venir : un Tone Zen-Core est lui-même constitué de 4 partiels, que l'on peut sélectionner, activer / couper directement à l'écran ou avec les pads. C'est moins que les 8 éléments du Montage, les 2 sources à 8 couches du Kronos ou les 32 couches du Forte. Cette construction, développée la première fois sur le D-50 puis déclinée sur les séries JD/JV/XV, a tout de même pas mal évolué depuis. Elle permet toutefois au Fantom de reproduire les sons de ses illustres aînés.

On trouve deux types d'édition :

- ✓ Zoom, donnant un accès graphique, par partiel, à de nombreux paramètres ;
- ✓ Pro, donnant un accès à tous les paramètres, pour les 4 partiels, sous forme de tableau déroulant.

Les partiels sont joués dans une tessiture et une fenêtre de vélocité programmables individuellement. Chacun est constitué d'un oscillateur, un filtre, un ampli, 2 LFO, 3 enveloppes et un EQ. Les partiels sont arrangés en structures, au sein desquelles ils peuvent interagir deux par deux : synchro, modulation en anneau ou cross modulation (sorte d'AM complexe). Les oscillateurs peuvent faire appel à un multiéchantillon (mono ou stéréo) ou à une onde analogique modélisée. On compte 963 multiéchantillons mono / stéréo de toute sorte, toujours monocouche, en mémoire interne, auxquels s'ajoutent les éventuels multiéchantillons des banques additionnelles EXZ. Il s'agit d'une simple lecture PCM, la synthèse SuperNatural n'étant pas à l'ordre du jour. Autre point, on ne peut pas importer ses propres multiéchantillons. Les oscillateurs VA, dérivés du V-Synth, peuvent faire appel à 9 formes d'ondes élémentaires : dent de scie, carrée, triangle (x3), sinus (x2), rampe ou Juno (dent de scie modulée). On peut faire varier la largeur d'impulsion de chacune. Il existe également les modes PCM-Sync (avec 48 formes d'onde à détruire sauvagement), Supersaw (avec Detune, pour les amateurs d'EDM) et bruit blanc. Le pitch peut être directement modulé à la main, aléatoirement, par le suivi de clavier, avec un vibrato ou une enveloppe multi-segments sensible à la fois à la vélocité et au suivi de clavier.

Toujours au niveau du partiel, le signal attaque ensuite un filtre numérique multimode résonant 2-3-4 pôles suivi d'un HPF à 1 pôle. On peut choisir deux types de filtre : TVF ou VCF. Le premier est le classique multimode LPF (x3) / BPF / HPF / Peak ; le second simule des filtres passe-bas vintage : Roland, Moog et Prophet-5 (sans autres détails). Ils sont excellents, vraiment, et très différents les uns des autres. Les fréquences de coupure et les résonances des filtres agissent sur 1 024 pas (tout comme les temps et niveaux d'enveloppes), ce qui garantit une réponse parfaitement lisse quand on les touille en direct depuis le Fantom. Là encore, on a un tas de paramètres et modulations directement accessibles : suivi de clavier, vélocité, LFO, enveloppe multi-segments sensible à la vélocité et au suivi de clavier. En sortie de filtre, on passe par l'étage d'amplification du partiel, avec réglage de niveau, réponse en vélocité, suivi de clavier, panoramique (position, suivi de clavier, facteur aléatoire), LFO, largeur stéréo (pour les échantillons stéréo évidemment) et enveloppe multi-segments sensible à la vélocité et au suivi de clavier.

Dans un partiel, il y a 2 LFO ultra complets, dotés de 11 formes d'onde, dont un mode aléatoire, un mode chaos et un mode Step. Dans ce dernier, on peut créer une forme d'onde cyclique complexe en définissant un nombre de pas (1 à 16), une amplitude de modulation par pas (bipolaire) et une courbe entre chaque pas (37 possibilités de toute forme). La vitesse peut être synchronisée à l'horloge. Il y a un délai avec suivi de clavier, un paramètre pour faire fluctuer la vitesse, un fondu d'entrée ou de sortie, des modes de déclenchement de cycle (libre ou non), un réglage de phase et des réglages directs de modulation sur le pitch, le filtre, le volume et le panoramique. En sortie de partiel, on trouve un EQ paramétrique 3 bandes et des réglages de sortie : sec / vers l'effet de Tone MFX, ainsi que des départs vers les effets globaux chorus et réverbe.

Au plan du Tone, on trouve une petite matrice de modulations à 4 cordons, chaque source étant capable de contrôler 4 destinations. Parmi les sources, il y a la quasi-totalité des CC MIDI, les 4 CC système globaux, le pitchbend, la pression, la vélocité, le suivi de clavier, le tempo, les 2 LFO et les 3 enveloppes. Parmi les destinations, le pitch, la coupure du filtre, la résonance, le volume, le panoramique, la quantité de chorus, la quantité de réverbe, l'action des LFO (sur le pitch, filtre, volume et panoramique), la vitesse des LFO, les temps des enveloppes (ADR), la PWM, la XMOD… L'effet MFX de Tone possède lui-même 4 cordons de modulation distincts pour ses propres paramètres (prédéfinis suivant l'algorithme). Les modulations sont toutes bipolaires. Pour les Tone Zen-Core, il y a 3 668 Presets et 2 048 mémoires utilisateur, de quoi voir venir !

5.5.6 Drum kits

Le 2ème type de Tone est baptisé **Drum**. Il s'agit ni plus ni moins d'un éditeur de kits de percussions basé sur des échantillons. Le point de départ est le choix du Drum kit. Seul le mode Pro est disponible pour l'édition. Grosso modo, on peut assigner 4 échantillons stéréo à chacune de 88 notes du clavier, ce qui est bien mieux que le Montage (un seul échantillon par note), mais moins que le Kronos (8) ou le Forte (32 !). Pour chaque note, il y a des réglages communs et des réglages par échantillon. Commençons par les réglages par échantillon, donc à répéter, au besoin, 4 fois par touche : choix de la forme d'onde (mono ou stéréo) parmi la mémoire interne (2 108 échantillons en Rom répartis en 4 banques ABCD) ou les samples EXZ

(mais pas d'accès aux échantillons utilisateur là non plus), gain, FXM (cross modulation suivant 4 types de coloration plus ou moins brutale), accordage, niveau, panoramique, délai d'apparition et fenêtre de vélocité avec fondus haut et bas. Cela permet de rendre les percussions bien plus expressives qu'un mode à une seule couche.

Passons aux réglages communs, c'est-à-dire pour une note : volume, panoramique, envois vers le chorus et la réverbe, groupe exclusif (1 à 31, les instruments d'un même groupe se coupant entre eux, utile pour simuler un hi-hat ouvert / fermé), assignation de sortie (sec, MFX ou l'un des 6 compresseurs), offset de certains paramètres de synthèse (pitch, coupure du filtre, résonance, enveloppes ADR de volume), EQ paramétrique 3 bandes, enveloppe de pitch multi-segments sensible à la vélocité, filtre résonant (6 types, sensibles à la vélocité), enveloppe de filtre multi-segments sensible à la vélocité, volume & panoramiques (sensibles à la vélocité) et enveloppe de volume multi-segments sensible à la vélocité. Pardon pour l'énumération et les effets de répétition, mais c'est très condensé par rapport au nombre de paramètres réellement disponibles par note ! Les 6 compresseurs sont propres au mode Drum et permettent de traiter séparément certaines familles d'instruments. Le MFX, pour sa part, dispose des mêmes possibilités de modulation que dans le modèle Zen-Core ; nous reparlerons de tous ces effets dans le paragraphe dédié. Côté mémoire, on dispose de 91 kits Presets et 128 kits utilisateur, dont 24 déjà programmés. De quoi voir venir là aussi !

5.5.7 Piano virtuel

Le 3ème type de Tone est le **V-Piano**, un moteur dédié à la modélisation de pianos acoustiques, introduit sur le RD-2000. On ne peut l'assigner qu'à la première zone d'une scène, car il est très consommateur en ressources et utilise un DSP dédié. Là aussi, seul le mode Pro est disponible. On y règle le volume, l'ouverture du couvercle arrière (brillance et présence), le niveau de résonance sympathique des cordes, le bruit de marteau, l'échelle de résonance, les bruits d'échappement de touche, la résonance de la table et celle de l'instrument tout entier.

À un niveau plus fin, on peut descendre sur des réglages indépendants pour chaque note : accord micro-tonal (Preset ou utilisateur), niveau (volume) et caractère (brillance). Le V-Piano dispose des mêmes réglages MFX que les autres modes de Tone. Sur le plan des mémoires, on trouve 17 Presets V-Piano (couvrant différents styles musicaux tels que baroque, classique triomphant ou romantique, blues, jazz, pop-rock ou ballade) et 128 mémoires utilisateur. Une section très réussie qui nous fait une fois encore regretter l'absence de moteurs SuperNatural pour les autres sons acoustiques du Fantom, du moins en l'état actuel des choses, vu que le système de moteur semble ouvert, d'après ce que les équipes de développement de Roland nous ont confié.

5.5.8 Effets pléthoriques

Que serait une station de travail moderne sans ses puissants multieffets ? Le Fantom ne déroge pas à la règle, avec des effets à tous les niveaux.

Effets de Tone

Commençons par les EQ, présents dans chaque partiel / note de kit, dans chaque Tone et au plan global.

Poursuivons par les MFX (multiFX), disponibles pour chacune des zones multitimbrales.

Il y en a donc 16, capables de produire 90 algorithmes différents : filtres (EQ, booster, wahwah, Enhancer, simulateur de HP), modulations (phaser, tremolo, autopan, HP tournant), chorus / flangers, processeurs de dynamique (OD, compresseur, limiteur), délais (simple, stéréo, multiple, écho à bande), effets lo-fi, modulations de pitch, simulations vintage (CE-1, SBF-325, SDD-320), loopers, DJFX, saturateurs… sans oublier les combinaisons de deux effets, bien utiles pour les indécis du fromage ou dessert. Entre 5 et 15 paramètres sont disponibles par effet, certains synchronisables au tempo, d'autres, prédéfinis dans chaque algorithme, modulables par la matrice dédiée.

Toujours au niveau du Tone, plus spécifiquement du Tone de type Drum principal (celui défini comme tel), on peut envoyer chaque note de percussion dans l'un des 6 compresseurs mis à notre disposition. On règle, pour chacun, le temps d'attaque, le temps de relâchement, le seuil, le ratio, l'adoucissement (Knee), le gain de sortie et la destination (sortie sèche, entrée MFX, sorties physiques principales / séparées, entrées effet analogique AFX).

Effets de scène

Passons maintenant aux effets globaux de scène. Au menu, deux effets d'insertion IFX, un chorus et une réverbe. Les effets d'insertion ont les mêmes 90 algorithmes et réglages que les MFX (multiFX). On peut les placer en série ou en parallèle, puis doser leur envoi vers le chorus et la réverbe, avant de les router vers les effets analogiques ou l'une des paires de sorties physiques. La différence ici, c'est que les IFX, comme tous les effets globaux de scène, ne sont pas modulables en temps réel. Le chorus offre 8 algorithmes (chorus stéréo, émulation de la pédale CE-1, émulation de SDD-320, délai stéréo, délai synchro, délai -> trémolo, double écho stéréo, triple écho stéréo et simulation du chorus du Juno-106). Pour tous, on définit le niveau, la quantité d'envoi vers la réverbe et la sortie physique de destination (principale ou séparées). Les autres paramètres (entre 1 et 10) sont fonction de l'algorithme. Il y a ensuite la réverbe, forte de ses 6 algorithmes : Integra-7 (8 sous-types), Warm Hall, Hall, GS (8 types), SRV-2000 (4 types), SRV-2000 non linéaire et GM2. Elle aussi peut être routée vers la paire de sorties physiques de son choix. On trouve généralement une dizaine de paramètres par type de réverbe. Nous saluons les choix faits par Roland, plus éclectiques qu'à l'accoutumée.

La première fois que nous avons découvert les spécifications du Fantom, nous avons été surpris de découvrir des effets analogiques. Il s'agit de deux ensembles Distorsion + VCF permettant de conserver la stéréo du signal. Ce qui entre dans le filtre peut sortir directement ou être réinjecté dans le bus maître. On peut régler le niveau, le panoramique, la quantité d'envoi vers le chorus et la quantité d'envoi vers la réverbe. Une fois le gain de la distorsion dosé, on passe dans la section VCF. Les circuits ont été conçus pour imiter le LPF 4 pôles Roland (on pense à l'IR3109 qui a équipé bon nombre de synthés vintage polyphoniques de la marque), le LFP 4 pôles Moog (en échelle de transistors) et un filtre multimode à variable d'état (LPF/BPF/HPF). Reste à régler la fréquence de coupure et la résonance, là aussi sur 1 024 valeurs. Il n'y a en revanche pas de modulation type enveloppe ou LFO, ces VCF sont statiques. Les réglages des effets analogiques sont sauvegardés au sein des scènes.

Effets de globaux

On passe maintenant au niveau global de la machine. On trouve un compresseur multibande (mastering) et un EQ paramétrique 5 bandes, avec des réglages très nombreux (une vingtaine

de paramètres), histoire de peaufiner le son avant qu'il ne parte se promener. Mais ce n'est pas tout, puisque même les entrées audio ont leur propre section effets : filtre coupe-bas (pour éviter la ronflette des câbles - uniquement recommandé sur la voix), EQ paramétrique 5 bandes et réverbe d'entrée (identique à la réverbe principale).

Du costaud ! Toutes les valeurs d'effets du Fantom (tout comme la plupart des paramètres de synthèse) sont exprimées dans leur véritable unité, la grande classe… La qualité des effets numérique et des filtres analogiques est très élevée. Le seul véritable point faible dans cette section effets est le manque cruel de vocodeur. Allez, encore un effort s'il vous plait Monsieur Roland et ce sera parfait !

5.5.9 Sample à part

Le Fantom est équipé d'une section échantillonnage polyphonique 8 voix mono ou 4 voix stéréo. Ils sont sauvegardés en mémoire globale (et pas au sein des scènes), dans 4 banques de 16 pads, ce qui est très peu. On peut sampler la sortie stéréo de la machine, une source externe analogique via les entrées stéréo, une source audio USB ou tout cela en même temps, en 16 bits / 48 kHz. La mémoire de samples, de type flash permanente, peut utiliser pour le moment 2 Go sur les 4 Go embarqués. L'échantillonnage peut être lancé à la main ou à partir d'un seuil audio. On peut régler le gain d'entrée, activer l'alimentation Phantom intégrée aux entrées XLR (48 V / 10 mA, pour les micro statiques), couper les basses fréquences (pour éliminer la ronflette de certains câbles micro asymétriques, trop longs ou pas assez blindés), ajouter un EQ, ajouter une réverbe, régler le niveau post EQ, doser le panoramique puis assigner le signal direct d'entrée à une sortie audio. À tout instant, on peut stopper l'échantillonnage en cours.

Une fois le sample capturé, on l'assigne à un pad puis on l'édite de façon très sommaire : mode Gate (la lecture se poursuit après relâchement du pad), points de lecture, bouclage, niveau, troncature et normalisation. Il n'y a pas de traitements avancés (slice / time stretch), de montage en multisamples ni d'utilisation possible dans les moteurs de synthèse. L'échantillonneur reste un moteur séparé, pas du tout intégré, contrairement au Kronos. Si les samples sont déclenchés par les pads ou la zone assignée. Les pads peuvent prendre d'autres fonctions, comme jouer des Tone, sélectionner ou couper/activer les 4 partiels d'un Tone Zen-Core, muter/isoler les zones ou jouer des motifs rythmiques. Pour terminer, signalons que le Fantom peut importer les formats Wav et Aiff 8/16/24 bits linéaires à 44/48/96 kHz, ainsi que les formats MP3 de 64 à 320 kbps + VBR à 44/48 kHz, avec placement des imports automatique ou manuel. Côté export, cela se passe au format Wav, par pad individuel ou pour l'ensemble des pads. Bref, une section inégale qui vit un peu en marge du reste de la machine, même si on peut l'assigner à l'une des 16 zones.

5.5.10 Arpèges et rythmes

On trouve un **arpégiateur** qui pilote la ou les zones activées dans une scène. On sélectionne un style parmi 128 Presets et leurs variations (1 à 2 suivant le Preset). Les styles existent sous forme de mini-séquences, d'accords, de riffs, dans différents genres musicaux : pop-rock, funk, blues, latino. On règle ensuite l'ordre de jeu (haut, bas, alterné, aléatoire, ordre joué, glissando, accord, timing voix basse, timing voix haute, phrase transposée suivant la note jouée), la vélocité (fixe de 1 à 127 ou telle que jouée), la transposition de motif (plus ou moins 3 octaves),

l'accent (pour amener du groove dans le motif) et le Shuffle (en pourcentage et résolution). On peut aussi activer le maintien automatique. L'arpégiateur n'existe qu'en unique exemplaire dans chaque scène, il n'est pas multitimbral, contrairement à ce qu'on trouve sur un Forte (16 arpèges simultanés toujours disponibles) ou un Montage (8 arpèges simultanés en mode clavier maître). Ici, il faut définir les zones (1-16) qui doivent être pilotées par l'arpégiateur. De même, il n'existe pas d'arpèges de mouvements ou modulations comme sur le Montage. On ne peut pas non plus créer son propre motif d'arpège de quelque manière que ce soit. Cette section mérite donc d'être un peu étoffée, surtout par les standards actuels…

La Fantom dispose aussi d'une mémoire d'accords (fonction "**Chord Memory**"), que l'on peut utiliser seule ou avec l'arpégiateur. Elle permet de jouer des ensembles d'accords sophistiqués à un doigt. On sélectionne l'ensemble d'accords parmi une liste de 17 Presets (pop, blues, traditionnel, jazz, majeur, mineur, quinte…), puis on choisit la note de base (chaque note ayant un accord différent dans un style donné) et le timing de jeu (accord plaqués nets ou notes grattées). Ce dernier mode permet de simuler le jeu d'un guitariste (vers le haut, vers le bas ou alterné), la vitesse de grattage dépendant de la vélocité. Enfin, le Fantom possède un **générateur de motifs rythmiques**, qu'il peut lancer en parallèle du jeu et des samples. Les motifs sont arrangés en groupes de 6 sections (intro, couplets 1 et 2, Fill-in 1 et 2, fin). Il suffit d'assigner le motif d'un groupe à chaque section parmi une liste de 354 Presets (en fait, 59 groupes Presets de 6 sections). On choisit également le Drum Kit et le tempo. Il suffit ensuite de lancer la section à l'écran. Si on commence par l'intro, le premier couplet est automatiquement enchaîné à la fin du motif d'intro. Lorsqu'on lance le motif de fin, le rythme s'arrête à la fin de la fin, imparablement logique ! Une fois les sections arrangées et les kits assignés, on peut mémoriser le groupe de motifs au sein de 20 mémoires utilisateur, donc pas dans les scènes. Ça aurait été bien de pouvoir programmer ou importer ses propres motifs à partir du séquenceur : sur un prochain OS peut-être ?

5.5.11 Séquenceur à motifs

Un séquenceur est nécessaire pour qu'une station de travail soit une vraie station de travail. C'est le cas pour le Fantom, qui offre un séquenceur 16 pistes d'une résolution de 120 BPQN, dans chacune de ses scènes. La mémoire totale n'est pas connue, on l'imagine immense. Les **motifs** sont les éléments de base. Ils sont constitués d'une piste de 32 mesures (NDE : 64 mesures depuis la version 3 du firmware), avec bouclage éditable entre deux points. Il y a 16 **pistes** de motifs. Un **groupe** est un ensemble comprenant jusqu'à 8 motifs sur chacune des 16 pistes, un peu comme la structure d'un mini-morceau (intro, couplets, refrain, pont, fin…). Les motifs sont complètement dissociables, ce qui veut dire qu'on peut lire différents motifs d'index différent dans les différentes pistes. On peut aussi activer/muter/isoler les 16 pistes à l'écran, très visuel, avec des codes couleur bien choisis pour faciliter la compréhension de l'organisation. Au total, il y a 16 groupes par scène. Enfin, un **morceau** est un enchaînement de groupes (32 indexes maximum) dans un ordre défini, avec possibilité de 32 répétitions par index. On peut même boucler une section du morceau. Il y a un morceau par scène et le tempo est global pour tous les motifs de la scène. Donc un morceau = 32 enchaînements d'une piste parmi 16 groupes x 8 motifs x 64 mesures x 16 pistes. C'est plus clair ?

Revenons à nos motifs pour voir comment tout cela se construit. On trouve trois modes d'enregistrement : temps réel, pas à pas ou grille (TR-REC). En mode temps réel, on enregistre

les notes à la volée, en surimpression à chaque boucle, avec possibilité de quantification à l'entrée ; il en est de même pour le mouvement des contrôleurs, pour peu qu'on ait bien activé l'option (on peut ainsi filtrer les notes, les CC MIDI, le pitchbend, la pression par canal, la pression polyphonique). Si l'enregistrement des curseurs et encodeurs de gauche fonctionne bien, nous ne sommes pas arrivés à enregistrer le mouvement des commandes de la partie synthé. En mode pas à pas, l'écran affiche un piano roll permettant de contrôler ce que l'on fait et d'effacer certains pas pour les reprendre. En mode grille, on utilise la rangée de 16 touches rétroéclairées au-dessus du clavier à droite, comme sur une bonne vieille TR-808 (qui fut la pionnière de ce mode de programmation il y a bien longtemps, si nos souvenirs sont bons).

Une fois qu'un motif est enregistré, on peut réenregistrer par-dessus en temps réel (pour peu qu'on ait activé le mode "Mix" et pas "New") ou l'éditer avec précision en mode "piano roll". Tout se passe à l'écran : on clique sur la note à modifier, on la déplace si nécessaire puis on change ses paramètres (vélocité, durée) ; on peut aussi entrer une nouvelle note suivant une définition de grille ajustable ou supprimer une note indésirable. On peut enfin utiliser des fonctions globales, genre suppression à la volée ou par fenêtre de valeurs, transposition globale, quantification. Le seul problème, c'est qu'une fois dans l'éditeur piano roll, on ne peut pas enregistrer en temps réel. C'est un point de workflow où le Fantom peut encore progresser, le reste étant vraiment bien conçu ! Autre point de progrès potentiel, l'absence de pistes linéaires pour s'affranchir de la limite de 32 mesures par motif (NDE : 64 mesures depuis le firmware version 3). Il faudra donc… séquencer ses séquences ! C'est surmontable, car l'assemblage en structures plus élaborées est vraiment bien pensé. Enfin, on peut importer des séquences enregistrées à l'extérieur au sein d'un motif, puis réciproquement exporter des motifs, groupes et morceaux au format SMF.

5.5.12 Conclusion: Award Valeur sûre 2019

Roland renoue avec les grosses stations de travail qui forment la famille des Big KRYK (Kronos, Roland, Yamaha, Kurzweil), avec le Korg Kronos, le Yamaha Montage et le Kurzweil Forte. Chaque membre de ce club prestigieux possède un ADN commun, on pourrait quasiment dire un air de famille : grosse polyphonie, multitimbralité totale, plusieurs moteurs de synthèse, énorme section effets, arpégiateur, séquenceur, interfaçage avec le monde extérieur et capacité d'extension déjà démontrée. Certains intègrent le sampling ou a minima l'import d'échantillons utilisateur. Alors, comment le Fantom se démarque-t-il et pourquoi pencher plutôt pour lui ? D'abord pour l'**ergonomie, exceptionnelle**, la meilleure de ce qu'on a pu rencontrer jusqu'à présent. L'organisation est claire, les menus bien dessinés, les commandes tombent sous la main. Ensuite, pour la coloration des **sons de synthèse, possédant ce timbre globalement rond et chaud**, signature de la marque, avec une prédisposition pour les sons de piano du moteur V-Piano et des sons de synthèse du moteur Zen-Core. Sans oublier le filtre analogique stéréo global (hélas statique). Enfin, pour l'intégration parfaite avec le monde extérieur, que ce soit en USB audio avec les STAN logicielles ou en pilotage MIDI de modules sonores : on ne fait pas la différence entre l'interne et l'externe, c'est très réussi. N'oublions pas la **qualité de construction**, irréprochable, ainsi que la polyphonie plus que confortable, mais les autres Big KRYK ont eux aussi ces atouts.

La Fantom n'est **toutefois pas exempt de tout reproche**, à commencer par la panoplie de sons acoustiques (hors pianos modélisés), qui souffre la comparaison avec ce que propose

aujourd'hui la concurrence. C'est là que le moteur SuperNatural nous manque le plus. De même, un moteur dédié à la modélisation d'orgues vintage serait le bienvenu. On pense aussi aux superbes moteurs ACB. Autre point, Roland peut encore un peu améliorer son séquenceur, en revoyant le workflow entre les différents modes enregistrement / édition et en ajoutant des pistes linéaires. Au passage, un vocodeur ne serait pas superflu, les briques matérielles et logicielles étant déjà là. Enfin, la section Sampling gagnerait énormément à être mieux intégrée au reste de la synthèse et à s'ouvrir au multiéchantillonnage, car pour le moment, elle est traitée comme une zone à part. Avec sa nouvelle technologie Z-Core, Roland nous promet l'ouverture, notamment vers de nouveaux moteurs de synthèse. En attendant ces mises à jour avec délectation, n'oublions toutefois pas d'acheter un synthé pour ce qu'il est et non pas pour ce qu'il pourrait être. D'autant qu'avec ses qualités intrinsèques, même s'il peut encore progresser et se muscler, le Fantom est une station de travail magnifique qui mérite amplement l'Award Audiofanzine Valeur Sûre 2019.

- ✓ Fantom 6 à partir de 3 199 €
- ✓ Fantom 7 à partir de 3 599 €
- ✓ Fantom 8 à partir de 3 890 €

Extraits FLAC Test Fantom

5.5.13 Avis en résumé (4.5/5)

Award Valeur sûre 2019

Points forts	Points faibles
✓ Très bonne qualité sonore globale	✓ Certains sons acoustiques datés
✓ Textures synthétiques impressionnantes	✓ Tones Zen-Core limités à 4 couches
✓ Excellente ergonomie	✓ Pas de moteur SuperNatural
✓ Éditeurs graphiques soignés	✓ Pas de modélisation d'orgues
✓ Mémoire de programmes très confortable	✓ Pas d'effet vocodeur
✓ Grosse polyphonie	✓ Sampling traité à part
✓ Multitimbralité 16 parties	✓ Pads statiques
✓ Transitions douces entre les scènes (hors V-Piano)	✓ Workflow du séquenceur perfectible
✓ Excellents moteurs V-Piano et VA	✓ Arpégiateur limité à un canal
✓ Modélisation de filtres vintage	
✓ Effets numériques surpuissants	
✓ Distorsions et filtres analogiques globaux	
✓ Séquenceur à fort potentiel	
✓ Fonctions clavier de commande	
✓ Sampling intégré avec import/export	
✓ Présence d'une section pads	
✓ Design et qualité de construction	
✓ Interface MIDI et audio USB multicanal	
✓ Ouverture déjà démontrée	

Sommaire complet

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

1 DEMARRAGE 4

1.1 OU TROUVER QUOI ? 5
1.2 CONNEXIONS 7
1.3 RESUME DES FONCTIONS DU PANNEAU DE COMMANDE 9
1.4 INTRODUCTION 11
1.4.1 MISE SOUS/HORS TENSION 11
1.4.2 FONCTIONNEMENT DE BASE 12
1.4.2.1 Modification d'une valeur 13
1.4.2.2 Déplacement du curseur à l'écran 14
1.4.2.3 Confirmation ou annulation de la valeur 14
1.4.2.4 Bouton **SHIFT** 15
1.4.2.5 **Encodeurs** E1–E6 (contextuels) 15
1.4.2.6 Affichage à l'**écran** de la valeur des **encodeurs** et des **curseurs** 15
1.4.2.7 Bouton **MENU** 16
1.4.2.8 Opérations à l'**écran** 16
1.4.2.8.1 Écran « SCENE SELECT » 17
1.4.2.8.2 Écran « TONE EDIT » 17
1.4.2.8.3 Écran « ZONE VIEW » 18
1.4.2.8.4 Écran « MENU » 18
1.4.2.8.5 Écran « RENAME » 19
1.4.2.8.6 Ecran « REC STANDBY » (Attente d'enregistrement) 19
1.4.2.8.7 Particularités de l'upgrade Fantom EX A compléter 19
1.4.3 VUE D'ENSEMBLE DE L'APPAREIL 20
1.4.4 LES UNITES DE SON : « TONE », « ZONE » ET « SCENE » 21
1.4.4.1 « TONE » et Type de moteur sonore 21
1.4.4.2 « ZONE » 25
1.4.4.3 « SCENE » 25
1.4.5 A PROPOS DES EFFETS 25
1.4.6 A PROPOS DE LA MEMOIRE 28
1.4.6.1 Mémoire temporaire 28
1.4.6.2 Mémoire réinscriptible 28
1.4.6.3 Mémoire non réinscriptible (Preset Memory) 29
1.4.7 PLACER L'INSTRUMENT SUR UN STAND ROLAND 30
1.5 FONCTIONS DE JEU DE BASE 31
1.5.1 SELECTION ET QUICK EDIT D'UN SON : « SCENE » & « TONE » 31
1.5.1.1 Contrôleurs contextuels sous l'écran [E1]-[E6] : « Quick Edit » 31
1.5.1.2 Sélection de « Scène » 32
1.5.1.2.1 Sélectionner une « scène » 32
1.5.1.2.2 Fonctions de recherche de « Scène » (depuis Firmware 1.1) 32
1.5.1.3 Sélection de « Tone » 34
1.5.1.3.1 Procédure générale de sélection de Tone 34
1.5.1.3.2 Verrouiller/Déverrouiller la « catégorie » : « Category Lock » 35
1.5.1.3.3 Navigation dans l'écran « TONE LIST » 35
1.5.1.3.4 Fonctions de recherche de « tone » 36
1.5.1.3.4.1 Recherche par le nom de Tone (Firmware 1.5) 36

1.5.1.3.4.2 Recherche par Notation de Tone (Favoris) (Firmware 1.5) 37
1.5.2 SUPERPOSITION DE « ZONES » : « LAYER » 37
1.5.3 DIVISION DU CLAVIER EN DEUX PARTIES : « SPLIT » 38
1.5.4 COMBINER DES ZONES DE « SPLIT » ET DE « LAYER » (CF. § 2.2.2.4 CI-DESSOUS) 38
1.5.5 TRANSPOSTIONS PAR DEMI-TONS OU PAR OCTAVES 38
1.5.6 JOUER DES ARPEGES 38
1.5.7 JOUER DES ACCORDS : « CHORD MEMORY » 39
1.5.8 SELECTIONNER/JOUER DES « MOTIFS RYTHMIQUES » 39
1.5.9 CHANGER LE TEMPO 39
1.5.10 UTILISATION DES **CURSEURS** ET DES **ENCODEURS** 40
1.5.11 UTILISATION RAPIDE DES EFFETS ET FONCTIONS DE JEU 40
1.5.12 CHANGER LE VOLUME DE PLUSIEURS « ZONES » SIMULTANEMENT : « MOTIONAL PAD » 41
1.5.12.1.1 Utilisation du « Motional Pad » 41
1.5.12.1.2 Edition des paramètres du « Motional Pad » 42
1.6 EDITION DU SON 43
1.6.1 EDITER UNE « ZONE » 43
1.6.2 ÉDITER UN « TONE » 44
1.6.3 ÉDITER LES EFFETS 45
1.6.3.1 Edition de l'effet individuel de « Tone » : MFX 45
1.6.3.2 Activation/Edition des effets de « Scène » : IFX1/2, CHO, REVERB 46
1.6.3.3 Activation/Edition des effets de tout le système : Master FX 47
1.6.3.4 Activation/Edition du filtre analogique 47
1.6.3.5 Activation/Réglage de « FILTER » 47
1.6.3.6 Activation/Réglage de « OSC » 47
1.6.3.7 Cas particulier du Vocodeur (Cf. § 2.4.3.13 ci-dessous) 47
1.6.4 SAUVEGARDER UN « TONE » OU UNE « SCENE » 47
1.6.5 ENCHAINER DES « SCENES » DANS UN ORDRE PERSONNALISE : « SCENE CHAIN » 48
1.7 ÉCHANTILLONNEUR : SAMPLER 49
1.7.1 LECTURE DES ECHANTILLONS DES PADS 49
1.7.1.1 Lancement d'échantillons avec les **pads** 49
1.7.1.2 Lecture d'un échantillon en continu : **HOLD** 49
1.7.1.3 Changement de banques : **BANK** 50
1.7.1.4 Déplacer/copier des échantillons : **CLIP BOARD** 50
1.7.1.5 Informations & opérations sur les échantillons : Ecran « SAMPLE PAD » 50
1.7.2 FONCTIONS MULTIPLES DES **PADS : PAD MODE** 51
1.7.3 SUPPRESSION D'UN ECHANTILLON (DELETE) 51
1.7.4 ÉCHANTILLONNAGE (CF. § 2.5.3.1 CI-DESSOUS) 51
1.7.5 EDITER UN ECHANTILLON (CF. § 2.5.3.8 CI-DESSOUS) 51
1.8 SEQUENCEUR : SEQUENCER 52
1.8.1 STRUCTURE DU SEQUENCEUR 52
1.8.2 UTILISATION DU SEQUENCEUR 53
1.8.2.1 Lecture d'un « motif » 53
1.8.2.2 Lecture d'un « groupe » 55
1.8.2.3 Lecture d'un « morceau » 55
1.8.3 FLUX DE PRODUCTION DU MORCEAU (CF. § 2.7.3 CI-DESSOUS) 56
1.8.4 ENREGISTREMENT D'UN « MOTIF » 56
1.8.4.1 Préparations pour l'enregistrement 57
1.8.4.2 Enregistrer en temps réel : Realtime REC 58
1.8.4.3 Enregistrer par étapes : Step REC 59
1.8.4.4 Enregistrement de type Step Sequencer : TR-REC 60
1.8.5 CREATION D'UN « GROUPE » 62
1.8.6 CREATION D'UN « MORCEAU » 63

1.9 CONTROLE DE SON EXTERNE : PLUG-IN, SYNTHE/MODULE MIDI-USB-CV/GATE 64
1.9.1 JOUER EN LIVE AVEC UN PLUG-IN LOGICIEL (USB) 64
1.9.1.1 Connexion à votre ordinateur 64
1.9.1.2 Régler les paramètres du pilote USB 64
1.9.1.3 Régler l'entrée et la sortie audio USB 65
1.9.1.4 Activer/désactiver l'entrée/sortie audio & régler leur volume 65
1.9.2 CONTROLE D'UN APPAREIL MIDI EXTERNE (EXT MIDI OUT) 67
1.9.3 CONTROLE D'UN SYNTHETISEUR ANALOGIQUE (CV/GATE OUT) 69
1.9.3.1 Généralités 69
1.9.3.2 Utiliser CV / GATE 70
1.10 REGLAGES 70
1.10.1 REGLAGES DETAILLES DES FONCTIONS : ECRAN « MENU » 71
1.10.2 SAUVEGARDE DES DONNEES UTILISATEUR « SVD » : « BACKUP/RESTORE » 71
1.10.2.1 Sauvegarde des données USER sur une clé USB : « BACKUP » 71
1.10.2.2 Restauration des données de sauvegarde depuis une clé USB : « RESTORE » 71
1.10.3 RETABLISSEMENT DES REGLAGES D'USINE : « FACTORY RESET » 72
1.10.4 SPECIFICATIONS PRINCIPALES 72

2 UTILISATION AVANCEE 73

2.1 FONCTIONS DETAILLEES DU PANNEAU DE COMMANDE 73
2.1.1 SECTION DES **CONTROLEURS** 74
2.1.2 SECTION DES « ZONES » 75
2.1.3 SECTION « COMMON » 77
2.1.4 SECTION « SCENE » 78
2.1.5 SECTION « OSC » 78
2.1.6 SECTION « FILTER » 79
2.1.7 SECTION « ENV/AMP » 79
2.1.8 SECTION « EFFECTS » (DE ZONE) 79
2.1.9 SECTION « SEQUENCER » 80
2.1.10 SECTION DES **PADS** 80
2.2 JOUER 81
2.2.1 SELECTION D'UN SON : « SCENE » OU « TONE » (CF. § 1.5.1 CI-DESSUS) 81
2.2.2 COMBINAISONS DE « ZONES » EN « LAYERS » ET/OU « SPLIT » 81
2.2.2.1 Jouer avec une seule « zone » : « Single Tone » 81
2.2.2.2 Superposition de « Zones » : « Layers » 82
2.2.2.3 Division du clavier en 2 régions : « Split » 82
2.2.2.4 Combiner des zones de « Split » et de « Layer » 84
2.2.3 TRANSPOSITION PAR DEMI-TON OU PAR OCTAVE (CF. § 1.5.5 CI-DESSUS) 85
2.2.4 FONCTION « PANIC » (FIRMWARE 1.60) 85
2.3 FONCTIONS DE JEU EN DETAIL 86
2.3.1 « ARPEGGIOS » 86
2.3.1.1 Utilisation de l'arpégiateur 86
2.3.1.2 Réglage du tempo d'arpégiateur 87
2.3.1.3 Tenir l'arpège : « Hold » 87
2.3.1.4 Paramètres d'arpégiateur 88
2.3.2 ACCORDS : « CHORD MEMORY » 89
2.3.2.1 Jouer avec la fonction « Chord Memory » 89
2.3.2.2 Paramètres « Chord Memory » 90
2.3.3 « MOTIFS RYTHMIQUES : « RHYTHM PATTERNS » 90
2.3.3.1 Sélection / Lecture de « motifs rythmiques » 91

2.3.3.2 Edition d'un « Groupe de motifs rythmiques » 92
2.3.3.3 Sauvegarde d'un « Groupe de motifs rythmiques » 92
2.3.3.4 Modification du tempo du « motif rythmique » 92
2.3.3.5 Enregistrement des paramètres de « motif rythmique » 93
2.3.4 UTILISATION DES **CONTROLEURS** A USAGE GENERAL 93
2.3.4.1 **Curseurs** et **Encodeurs** 93
2.3.4.2 Autres **contrôleurs** à usage général 94
2.3.5 **CONTROLEURS** D'EDITION EN TEMPS REEL 96
2.3.5.1 Section oscillateur : « OSC » 96
2.3.5.2 Section « FILTER » 96
2.3.5.3 Section « ENV / AMP » 97
2.3.5.4 Section « EFFECTS » 97
2.3.5.5 Contrôleurs contextuels **[E1]-[E6]** (Cf. § 1.5.1.1 ci-dessus) 98
2.3.5.6 Contrôler en temps réels les tones « SN-A » 98
2.3.5.7 Contrôler en temps réels les tones « V-Piano » 99
2.3.5.8 Contrôler en temps réel les Tones « MODEL » 99
2.3.5.8.1 Modèles de synthétiseurs vintages Roland (gratuits) 100
2.3.5.8.2 Modèle payant « n/zyme » (payant 163 € TTC) 100
2.3.5.9 Contrôler en temps réels les tones « VTW » (Onglet « VTW ») 102
2.3.5.9.1 Curseurs et écran+encodeurs [**E1**]-[**E6**] 102
2.3.5.9.2 Contrôleurs des panneaux de gauche et de droite 104
2.3.5.9.2.1 Contrôleurs du panneau de gauche (9 curseurs et 3 molettes) 104
2.3.5.9.2.2 Contrôleurs du panneau de droite (Sections « OSC », « ENV/AMP » et « EFFECTS ») 105
2.3.6 MODIFICATION DU VOLUME DE PLUSIEURS « ZONES » SIMULTANEMENT : « MOTIONAL PAD » (CF. § 1.5.12 CI-DESSUS) 106
2.4 EDITION DE « SCENE », « TONE », « EFFET », « MIX » ET « SCENE CHAIN » 106
2.4.1 EDITION D'UNE « SCENE » : « ZONES » ET « KBD SW GROUP » 106
2.4.1.1 Edition de l'ensemble de la « scène » 106
2.4.1.2 Editer une « Zone » de la « Scène » 107
2.4.1.3 Vérification de la destination de sortie pour toutes les zones à la fois : « ZONE OUT ASSIGN »109
2.4.1.4 Modification d'apparence d'une « scène » 109
2.4.1.5 Combinaisons des 16 « Zones » : « Keyboard Switch Groups » 110
2.4.1.6 Sauvegarder une « scène » 110
2.4.2 EDITION AVANCEE D'UN « TONE » 111
2.4.2.1 Principes de l'édition avancée communs à tous les types de « Tones » 111
2.4.2.2 Tones de TYPE « Z-Core » 111
2.4.2.2.1 Ecran « TONE EDIT ZOOM » 112
2.4.2.2.2 Ecran « TONE EDIT PRO » 113
2.4.2.3 Tones de TYPE « Drum » 114
2.4.2.4 Tones de TYPE « VPno » 116
2.4.2.5 Tones de TYPE « SN-A » (Firmware 1.50) 118
2.4.2.6 Tones de TYPES « SN-AP » & « SN-EP » (Firmware 1.60) 120
2.4.2.7 Tones de TYPE « MODEL » (Firmware 2.10) 121
2.4.2.7.1 Synthétiseur vintages Jupiter-8, Juno-106, JPX-8, SH-101, JD-800 121
2.4.2.7.2 Moteur d'Expansion « n/zyme » (à partir du firmware 3.0, payant) 122
2.4.2.7.2.1 Ecran ZOOM EDIT « Wavetable » 124
2.4.2.7.2.2 Ecran ZOOM EDIT « Drawing » 126
2.4.2.7.2.3 Ecran ZOOM EDIT « SHAPE » 127
2.4.2.7.2.4 Ecran ZOOM EDIT « Step Modulator » 129
2.4.2.7.2.5 Ecran ZOOM EDIT « LFO » 130
2.4.2.7.2.6 Ecran ZOOM EDIT « MOD » 131

2.4.2.7.2.7 Ecran ZOOM EDIT « Filter » 131
2.4.2.7.2.8 Ecran ZOOM EDIT « Amp » 132
2.4.2.7.2.9 Ecran ZOOM EDIT « FX: SPREAD/EQ » 133
2.4.2.7.2.10 Ecran ZOOM EDIT « FX: MFX » 134
2.4.2.8 Tones de TYPE « VTW » (Firmware 2.50) 135
2.4.2.8.1 Onglet « VTW » (Cf. 2.3.5.9.1 ci-dessus) 135
2.4.2.8.2 Onglet « OVERDRIVE » 136
2.4.2.8.3 Onglet « ROTARY » 136
2.4.2.8.4 Onglet « MFX » (Multi Effets) 136
2.4.2.8.5 Onglet « MFX CTRL » (Assignation de MFX à des Contrôleurs) 137
2.4.2.8.6 Assignation de paramètres « VTW » aux contrôleurs 137
2.4.2.1 Tones de TYPE « ACB » (Upgrade Fantom EX 1.00) A rédiger 137
2.4.2.2 Sauvegarder un « Tone » 138
2.4.2.3 Initialiser un « Tone » : « Initialize » 138
2.4.2.4 Initialiser un « partiel » : « Partial Initialize » 138
2.4.2.5 Copie d'un partiel : « Partial copy » 139
2.4.2.6 Utilisation des **contrôleurs** d'Edition 139
2.4.3 EDITION DES EFFETS 140
2.4.3.1 Fonctionnement de base pour l'édition d'effet 140
2.4.3.2 Modification des effets de chaque « zone » (« Tone ») 141
2.4.3.3 Edition des effets de toutes les « zones » (« Scène ») 143
2.4.3.4 Edition du filtre analogique 144
2.4.3.4.1 Editer les réglages du filtre analogique 145
2.4.3.4.2 Utilisation du filtre l'analogique 146
2.4.3.5 Edition des effets communs à tous le système : « MASTER FX » 147
2.4.3.6 Ajouter un multi effet à tout le son : « TFX » = Total FX (Firmware 2.0) 148
2.4.3.7 Editer les effets d'entrée d'échantillonnage Audio in 148
2.4.3.8 Appliquer des effets à l'échantillonnage Audio In 149
2.4.3.9 Définition de la destination de sortie du pad 150
2.4.3.10 Spécifier la destination de sortie pour USB Input 150
2.4.3.11 Spécifier la destination de sortie du « Click Tone » 150
2.4.3.12 Définition des destinations de sortie OUTPUT ROUTING (Upgrade Fantom EX) 151
2.4.3.13 Cas particulier de l'effet VOCODER (Firmware 1.5) 151
2.4.3.13.1 Utilisation du Vocoder 152
2.4.3.13.2 Empêcher la rétroaction acoustique (Acoustic Feedback) 154
2.4.3.13.3 Edition du Vocoder 154
2.4.3.13.4 Utilisation du signal INPUT 2 comme porteur 156
2.4.4 UTILISATION DE L'ECRAN « MIXER » 157
2.4.4.1 Réglage du panoramique et du volume dans l'écran « MIXER » 157
2.4.4.2 Effectuer les réglages « ZONE EQ » dans l'écran « MIXER » 160
2.4.5 ENCHAINER DES « SCENES » DANS UN ORDRE PERSONNALISE : « SCENE CHAIN » 161
2.4.5.1 Utiliser « Scene Chain » 161
2.4.5.1.1 Basculer entre les 2 écrans « SCENE CHAIN » (Firmware 2.0) 162
2.4.5.1.2 Utilitaires de « Chain Sets » : « UTILITY » (Firmware 2.0) 162
2.4.5.2 Créer un « Chain Scene » 163
2.4.5.3 Edition de « Scene Chain » 164
2.5 ECHANTILLONNAGE : SAMPLER – POURSUIVRE ADAPTATION POUR UPGRADE EX 166
2.5.1 LIRE LES ECHANTILLONS DES PADS (CF. § 1.7.1 CI-DESSUS) 166
2.5.2 PREPARER L'ECHANTILLONNAGE 166
2.5.3 MENU « SAMPLING MENU » (FIRMWARE 2.0) 166
2.5.3.1 « SAMPLING To Pad » : Echantillonner un son à affecter aux Pads 167
2.5.3.1.1 Préparer l'échantillonnage 168

2.5.3.1.2 Echantillonner 170
2.5.3.2 « SAMPLING To Keyboard » : Echantillonner pour le jeu au clavier 171
2.5.3.3 « SAMPLING To Storage » : Echantillonner pour un IMPORT ultérieur 173
2.5.3.4 « IMPORT (audio file) To Pad » 174
2.5.3.4.1 Types de fichier importables 175
2.5.3.4.2 Utilisation de « AUTO IMPORT » 176
2.5.3.4.3 Utilisation de « IMPORT » 176
2.5.3.5 « IMPORT (audio file) To Keyboard » (création d'un User Tone) 177
2.5.3.6 « IMPORT (Audio Files) To Multisample » (Création d'un User Tone Multisample) 178
2.5.3.6.1 Edition des paramètres pour des notes individuelles : « MULTISAMPLE EDIT PRO » 181
2.5.3.6.2 Gestion des échantillons pour Key Areas : « MULTISAMPLE MANAGER » 182
2.5.3.6.3 Utilisation des fonctions « UTILITY » 182
2.5.3.7 « WAVE/EXP MEMORY INFO » 183
2.5.3.8 EDIT « PAD SAMPLE » (Editer / Gérer les échantillons) 183
2.5.3.8.1 Option « Quick Edit » 184
2.5.3.8.2 Bouton contextuel « Wave Edit » 185
2.5.3.8.3 Fonctions « Sample Utility » 186
2.5.3.8.3.1 Renommer l'échantillon : « RENAME » 187
2.5.3.8.3.2 Couper les régions non désirées de l'échantillon : « TRUNCATE » 187
2.5.3.8.3.3 Suppression d'un échantillon : « DELETE » 187
2.5.3.8.3.4 Suppression de tous les échantillons : « DELETE ALL » 187
2.5.3.8.3.5 Exportation de l'échantillon au format WAV : « EXPORT WAV » 188
2.5.3.8.3.6 Exporter tous les échantillons au format WAV : « ALL EXPORT (WAV) » 188
2.5.3.9 EDIT « KBD SAMPLE » (Editer / Gérer les échantillons) 188
2.5.3.10 EDIT « MULTISAMPLE » (Editer / Créer un Tone Multisample) 190
2.5.3.11 Menus déroulant des différents écrans de « SAMPLING MENU » 192
2.5.3.11.1 Menu déroulant « UTILITY » 192
2.5.3.11.2 Menu déroulant « MODIFY » 193
2.5.4 REGLE DE NOMMAGE AUTOMATIQUE DES ECHANTILLONS AUDIO (FIRMWARE 2.1) 193
2.5.5 UTILITY > « IMPORT SAMPLE (.SVZ) » (IMPORTER DES ECHANTILLONS AU FORMAT « .SVZ ») 194
2.6 FONCTIONS MULTIPLES DES PADS : « PAD MODE » 195
2.6.1 FONCTIONNEMENT DE BASE DE « PAD MODE » 195
2.6.2 JOUER DES ECHANTILLONS : « SAMPLE PAD » 196
2.6.3 JOUER DES NOTES : « NOTE PAD » 196
2.6.4 SELECTIONNER LES « PARTIELS » ET LES ACTIVER / DESACTIVER : « PARTIAL SW / SEL » 197
2.6.5 CONTROLER UN LOGICIEL DAW (DAW CONTROL) 197
2.6.6 ZONE MUTE « ON/OFF » 198
2.6.7 METTRE UNE « ZONE » EN « SOLO » : « ZONE SOLO » 198
2.6.8 SELECTION DE « KEYBOARD SWITCH GROUP » 199
2.6.9 REPRODUCTION DE « MOTIFS RYTHMIQUES » : « RHYTHM PATTERN » 200
2.6.10 UTILISATION DU PARAMETRE «PAD MODE » DU SYSTEME : « SYSTEM » 200
2.6.11 SELECTION ET REPRODUCTION D'UN MOTIF : « PATTERN PLAY » (FIRMWARE 1.50) 200
2.6.12 LECTURE DE VARIATIONS D'UN MOTIF : « VARIATION PLAY » (FIRMWARE 1.50) 201
2.6.13 LECTURE DE GROUPE DE MOTIFS DU SEQUENCER : « GROUP PLAY » 201
2.7 SEQUENCEUR : SEQUENCER 202
2.7.1 STRUCTURE DU SEQUENCEUR (CF. § 1.8.1 CI-DESSUS) 202
2.7.2 LECTURE 202
2.7.2.1 Lecture d'un « Motif » 202
2.7.2.1.1 Opérations de base (Cf. § 1.8.2.1 ci-dessus) 202
2.7.2.1.2 Définition des paramètres de boucle : « LOOP » 202
2.7.2.1.3 Réglage du tempo 203
2.7.2.1.4 Couper une piste : « MUTE » 204

2.7.2.1.5 Mettre une piste en « Solo » : « SOLO » 205
2.7.2.2 Lecture d'un « Groupe » (Cf. § 1.8.2.2 ci-dessus) 205
2.7.2.1 Lecture d'un « Morceau » (Cf. § 1.8.2.3 ci-dessus) 205
2.7.3 FLUX DE PRODUCTION DE « MORCEAU » 206
2.7.4 CREATION D'UN « MOTIF » 207
2.7.4.1 Enregistrer un « motif » (Cf. § 1.8.4 ci-dessus) 207
2.7.4.2 Editer un « motif » 207
2.7.4.2.1 Fonctions utilitaires : « Pattern Utility » 207
2.7.4.2.1.1 Opération « Pattern Utility » de base 207
2.7.4.2.1.2 Copier un « motif » : « COPY » 208
2.7.4.2.1.3 Coller le « motif » copié : « PASTE » 208
2.7.4.2.1.4 Supprimer un « motif » : « DELETE » 208
2.7.4.2.1.5 Annuler une opération d'édition : « UNDO » 209
2.7.4.2.1.6 Nommer un « motif » : « RENAME » 209
2.7.4.2.2 Application de diverses modifications : « MODIFY » 209
2.7.4.2.2.1 Opération de base pour « MODIFY » 209
2.7.4.2.2.2 Corriger le timing d'un « motif » : « QUANTIZE » 210
2.7.4.2.2.3 Effacer les données de performance indésirables : « ERASE » 211
2.7.4.2.2.4 Transposition : « TRANSPOSE » 212
2.7.4.2.2.5 Changer la vélocité : « CHANGE VELOCITY » 212
2.7.4.2.2.6 Changer la durée des notes : « CHANGE DURATION » 212
2.7.4.2.2.7 Avancer ou reculer les données de performance : « SHOCK CLOCK » 213
2.7.4.2.3 Editer le « motif » dans le « Piano Roll » (firmware 1.1) 213
2.7.4.2.3.1 Procécédure générale 214
2.7.4.2.3.2 Déplacement de la zone d'affichage 215
2.7.4.2.3.3 Sélection de plusieurs notes (Firmware 1.50) 215
2.7.4.2.3.4 Copie de note par Drag and Drop (Firmware 1.50) 216
2.7.4.2.3.5 Automatisation (Firmware 2.0) 216
2.7.4.2.4 Editer le « Motif » dans le Microscope (Firmware 2.0) 218
2.7.4.3 Importer un fichier SMF en tant que « motif » : « IMPORT » 219
2.7.4.4 Exporter un « motif » au format SMF : « EXPORT » 220
2.7.4.5 Sauvegarder un « motif » 221
2.7.5 CREATION D'UN « GROUPE » 221
2.7.5.1 Créer un « groupe » (Cf. § 1.8.5 ci-dessus) 222
2.7.5.2 Editer un « Groupe » 222
2.7.5.2.1 Opération de base dans l'écran « GROUP » 222
2.7.5.2.2 Régler les paramètres de boucle : « LENGTH » 222
2.7.5.2.3 Nommer un « groupe »: « RENAME » 223
2.7.5.2.4 Initialiser un « groupe » : « INITIALIZE » 223
2.7.5.3 Exporter un « Groupe » en tant que SMF : « EXPORT » 223
2.7.5.4 Sauvegarder un « Groupe » 223
2.7.6 CREATION D'UN « MORCEAU » 224
2.7.6.1 Enregistrer un « morceau » (Cf. § 1.8.4 ci-dessus) 224
2.7.6.2 Editer un « Morceau » 224
2.7.6.2.1 Opérations de base dans l'écran « SONG » 224
2.7.6.2.2 Ignorer un « groupe » spécifique : « SKIP » 224
2.7.6.2.1 Editer la structure du morceau : « SONG EDIT » 225
2.7.6.2.1.1 Opération de base d'édition de « morceau » 225
2.7.6.2.1.2 Déplacer un « groupe » : « MOVE » 226
2.7.6.2.1.3 Copier un « groupe » : « COPY » 226
2.7.6.2.1.4 Suppression d'un « groupe » : « DELETE » 227
2.7.6.2.1.5 Faire des réglages de boucle pour tout le « morceau » : « LOOP » 227

2.7.6.2.1.6 Faire des réglages de boucle pour un « groupe » individuel : « REPEAT » 227
2.7.6.3 Ajuster le panoramique et la balance du volume 228
2.7.6.4 Exporter un « Morceau » en tant que SMF : « EXPORT » 228
2.7.6.5 Sauvegarder un « Morceau » 228
2.8 CONTROLE EXTERNE PAR USB, MIDI OU CV/GATE OUT (CF. § 1.9 CI-DESSUS) 228
2.9 REGLAGES 229
2.9.1 FONCTIONS « UTILITY » 229
2.9.1.1 Afficher la liste des Expansions installées : « EXPANSION INFO » (Firmware 1.10) 230
2.9.1.2 Importer des « Tones/Drum Kits » (SVZ ou SDZ), « Scènes » (SVD) ou « Sample » (SVZ) : « IMPORT TONES / SCENES / SAMPLE » (Firmwares 1.50, 1.60, 2.1) 230
2.9.1.3 Exporter des « Tones / DrumKits » ZenCore (SVZ PRESET), des Scènes (SVD) ou des Samples (SVZ SAMPLE): « EXPORT TONES » / « EXPORT SCENES » (Firmwares 1.50 & 1.60) « EXPORT SAMPLE » (Firmware 2.1) 232
2.9.1.4 Sauvegarde des données de l'utilisateur sur une clé USB : « BACKUP » 233
2.9.1.5 Restauration des données de sauvegarde : « RESTORE » 234
2.9.1.6 Formatage d'une clé USB : « USB MEMORY FORMAT » 235
2.9.1.7 Restauration des réglages d'usine : « FACTORY RESET » 235
2.9.1.8 Réinitialisation d'usine du stockage interne : « INTERNAL STORAGE INITIALIZE » 236
2.9.1.9 Retrait en sécurité d'un lecteur flash USB: « USB MEMORY UNMOUNT » (Firmware 1.50) 236
2.9.1.10 Luminosité et couleur du fond d'écran : « WALLPAPER » (Firmware 2.0) 237
2.9.2 FONCTIONS « FILE UTILITY » 237
2.9.2.1 Structure des dossiers 237
2.9.2.2 Procédure de base de « FILE UTILITY » 238
2.9.2.3 Renommer un fichier / dossier : « RENAME » 238
2.9.2.4 Supprimer un fichier / dossier : « DELETE » 239
2.9.2.5 Copier d'un fichier / dossier : « COPY » 239
2.9.2.6 Déplacement d'un fichier / dossier : « MOVE » 239
2.9.2.7 Création d'un nouveau dossier : « CREATE FOLDER » 239
2.9.3 REGLAGES « SYSTEME » (POUR L'ENSEMBLE DU FANTOM) 240
2.9.3.1 Procédure de base pour les réglages « Système » 240
2.9.3.2 Sauvegarder les paramètres « système » 240
2.9.3.3 Paramètres « système » 241
2.9.3.3.1 Paramètres généraux : « GENERAL » 241
2.9.3.3.2 Paramètres du clavier : « KEYBOARD » 242
2.9.3.3.3 Paramètres de pédale : « PEDAL » 242
2.9.3.3.4 Paramètres Wheel : « WHEEL 1/2 » 244
2.9.3.3.5 Paramètres des boutons S1 / S2 / S3 : « S1 / S2 / S3 » 244
2.9.3.3.6 Paramètres de **curseur : «** SLIDER » 245
2.9.3.3.7 Paramètres d'**encodeur :** « KNOB » 245
2.9.3.3.8 Paramètres audio USB : « USB AUDIO » 245
2.9.3.3.9 Paramètres MIDI : « MIDI » 246
2.9.3.3.10 Paramètres CV / GATE : « CV / GATE » 247
2.9.3.3.11 Paramètres du son : « SOUND » 248
2.9.3.3.12 Paramètres de synchronisation : « SYNC / TEMPO » 249
2.9.3.3.13 Paramètres du Clic de métronome : « CLICK » 249
2.9.3.3.14 Paramètres « NOTE PAD » 249
2.9.3.3.15 Paramètres Control Function: « CONTROL » 250
2.9.3.3.16 Information à propos du FANTOM : « INFO » 250
2.9.3.3.17 Paramètres du séquencer: « SEQUENCER » 250
2.9.4 PARAMETRES AJOUTES PAR LE FIRMWARE 2.0 (A DEPLACER AU BON ENDROIT ET METTRE EN FORME) 251
2.9.4.1 Paramètre Système 251
2.9.4.2 Paramètre de scène 251

2.9.4.3 Paramètre de zone 251
2.9.5 CHANGEMENTS DES REGLAGES DE PARAMETRES APPORTES PAR LE FIRMWARE 2.0 (A DEPLACER AU BON ENDROIT ET METTRE EN FORME) 252
2.9.5.1 Paramètre Système 252
2.9.5.2 Paramètre de tone ZEN-Core 252
2.9.5.3 Paramètre de tone de kit de batterie 252
2.9.6 CHANGEMENTS DES CATEGORIES OU SONT AFFICHEES LES REGLAGES APPORTES PAR LE FIRMWARE 2.0 (A DEPLACER AU BON ENDROIT ET METTRE EN FORME) 252
2.9.7 DESTINATIONS SUPPLEMENTAIRES POUR « MASTER OUTPUT » APPORTES PAR LE FIRMWARE 2.0 (A DEPLACER AU BON ENDROIT ET METTRE EN FORME) 252
2.10 MISE A JOUR DU FIRMWARE 253
2.10.1 AFFICHER LA VERSION DU FIRMWARE INSTALLE 253
2.10.2 PROCEDURE DE MISE A JOUR 253
2.10.2.1.1 Firmwares classiques (gratuits) 253
2.10.2.1.1 Upgrade Fantom EX (payant) 254
2.10.3 HISTORIQUES DES MISES A JOUR 256
2.10.3.1 Upgrade Fantom EX 1.00 Novembre 2023 (226€ TTC) 257
2.10.3.2 V.3.02 Octobre 2023 257
2.10.3.3 V.3.01 Mars 2022 258
2.10.3.4 V. 3.00 Janvier 2022 258
2.10.3.5 V.2.50 Juillet 2021 258
2.10.3.6 V.2.11 MAI 2021 259
2.10.3.7 V.2.10 FÉV 2021 259
2.10.3.8 V.2.01 NOV 2020 260
2.10.3.9 V 2.00 SEP 2020 260
2.10.3.10 V. 1.60 Mai 2020 260
2.10.3.11 V. 1.50 Février 2020 261
2.10.3.12 V.1.11 Déc. 2019 261
2.10.3.13 V.1.10 Oct. 2019 261
2.11 IMPORTATION DANS LE FANTOM DES SONS EXTERNES 263
2.11.1 ORIGINE DES FICHIERS EXXX, SVZ, SDZ ET SVD 263
2.11.2 UTILISATION DES EXPANSIONS « EXZ », « EXSN » & « EXM » (EXTENSION « .EXZ ») 264
2.11.2.1 Installation ou gestion des Expansions 265
2.11.2.2 Particularité de l'Expansion MODEL « n/zyme » (payante) : Importation des Scènes 266
2.11.2.3 Retrouver les « Tones » des « EXPANSIONS » dans les menus 266
2.11.3 UTILISATION DES FICHIERS « SVD » (BACKUP COMPLET OU SCENES) 266
2.11.4 UTILISATION DES FICHIERS « SVZ » OU « SDZ » (FIRMWARES 1.5 & 1.6) 266
2.11.4.1 Importation des fichiers 267
2.11.4.2 Tutoriel de création de « User Tone » à partir de fichiers SVZ SAMPLE 268
2.11.4.2.1 Echantillonnage d'un instrument virtuel (plugin) à l'aide de « SampleRobot » payant (création fichier SoundFont2) 268
2.11.4.2.2 Conversion du fichier « SF2 » en « SVZ » SAMPLE 272
2.11.4.2.3 Importation du fichier SVZ SAMPLE dans le Fantom + Création d'un Tone 273
2.11.4.2.4 Aide mémoire de création sonore de « Tone » / « Scène » dans le Fantom 275
2.12 GUIDE D'UTILISATION DES PLUG-INS 277
2.12.1 CONTROLER LOGIC/MAINSTAGE (USER GUIDE NON REPRODUIT ICI) 277
2.12.1.1 Introduction 277
2.12.2 CONTROLER ABLETON LIVE 278
2.12.2.1 Etapes préparatoires 278
2.12.2.1.1 Préparer le Fantom 278
2.12.2.1.2 Installer le driver USB 278
2.12.2.1.3 Connections 278

2.12.2.2 Opérations sous Ableton Live 279
2.12.2.2.1 Ecran « SESSION VIEW » 280
2.12.2.2.2 Ecran « MIXER VIEW » 281
2.12.2.2.3 Utilisation des potards et Sliders (ASSIGN1 + ASSIGN2) 282
2.12.2.2.4 PAD MODE « DAW CTRL » pour utiliser les Pads 282
2.13 ANNEXES 283
2.13.1 LISTE DES « CHORD MEMORY » 283
2.13.2 BLOCK DIAGRAM 285
2.13.3 DEPANNAGE 286
2.13.4 LISTE DES MESSAGES D'ERREUR 291
2.13.5 MIDI IMPLEMENTATION CHART 293
2.13.6 SPECIFICATIONS DETAILLEES 295

3 LISTE DES SONS 296

3.1.1 SCENES D'USINE 297
3.1.1.1 Banque d'usine A 297
3.1.1.2 Banque d'usine B 299
3.1.1.3 Banque d'usine C 301
3.1.1.4 Banque d'usine D 301
3.1.2 PRESETS D'USINE DE « TONE » 302
3.1.2.1 Tones Zen-Core (voir pdf « Sound List ») 302
3.1.2.2 Tones Drum Kit (voir pdf « Sound List ») 302
3.1.2.3 Tones V-Piano 302
3.1.2.4 Tones SuperNaturalAcoustic SN-A 303
3.1.2.5 Tones VTW (Virtual Tone Wheel) A ajouter 304
3.1.2.6 Liste des « Tones » de l'expansion « ACB001 : Jupiter-8 (inclus dans l'upgrade payant Fantom EX uniquement) 305
3.1.2.7 Liste des « Tones » de l'expansion « ACB00 ? :SH-101 » (inclus dans l'upgrade payant Fantom EX uniquement) A faire 306
3.1.3 PRESETS D'« INSTRUMENTS » SN-A ET DE DRUM KITS 308
3.1.4 PRESETS D'« INSTRUMENTS » DRUM (VOIR PDF « SOUND LIST ») 308
3.1.5 PRESETS D'USINE PR-A DRUM KIT KEY ASSIGN (VOIR PDF « SOUND LIST ») 308
3.1.6 PRESETS D'USINE CMN DRUM KIT KEY ASSIGN (VOIR PDF « SOUND LIST ») 308
3.1.7 WAVEFORMS (VOIR PDF « SOUND LIST ») 308
3.1.8 LISTE DES « TONES » ET « SCENES » DE L'EXPANSION « EXSN01_SN_AP1 » 309
3.1.9 LISTE DES « TONES » ET « SCENES » DE L'EXPANSION « EXSN02_SN_EP1 » 310
3.1.10 LISTE DES « TONES » ET « SCENES » DE L'EXPANSION « EXSN03_SN_AP2 » 312
3.1.11 LISTE DES « TONES » ET « SCENES » DE L'EXPANSION « EXSN04_SN_AP3 » A FAIRE 313
3.1.12 LISTE DES « TONES » DE L'EXPANSION « EXM001_JP8 » 314
3.1.13 LISTE DES « TONES » DE L'EXPANSION « EXM002_JUNO106 » 315
3.1.14 LISTE DES « TONES » DE L'EXPANSION « EXM003_JX8P » 316
3.1.15 LISTE DES « TONES » DE L'EXPANSION « EXM004_SH101 » 317
3.1.16 LISTE DES « TONES » DE L'EXPANSION « EXM005_JD-800 » A FAIRE 318
3.1.17 LISTE DES « TONES » ET « SCENES » DE L'EXPANSION « EXM007_N_ZYME » 319
3.1.18 LISTE DES « TONES » ET « SCENES » DE L'EXPANSION V-PIANO 01 « M09X01 : GERMAN CONCERT PIANO » A FAIRE 321
3.1.19 LISTE DES « TONES » DE PACK ROLAND SDZ 321
3.1.19.1 Pop Legends (SDZ106) 321

4 LOGICIELS 323

4.1 LOGICIELS SUR ORDINATEURS 323
4.1.1 « RolandCloudManager » : Acces aux sons sur le Cloud Roland 323
4.1.2 « Zenology » Plugin pour sequencer logiciel 323
4.1.3 « SVZ Sample Converter » : Conversion au format SVZ de fichiers Sound Fonts sf2 324
4.1.3.1 Caractéristiques des fichiers SoundFont et SVZ convertis 324
4.1.3.2 Génération du fichier SVZ par « SVZ SampleConverter » 325
4.1.4 Editeur ZenCore by Benis.it / Benedetto Schiavone (45€ ou 65€) 325
4.1.4.1 ZEN-Core editing section 326
4.1.4.2 ZEN-Core Librarian Section 327
4.1.4.3 Scene Editor Section 328
4.1.4.4 Zen-Core Sound Banks 328
4.2 APPLICATIONS SUR TABLETTES 329

5 RESSOURCES SUR INTERNET 330

5.1 SONS SUPPLEMENTAIRES 330
5.1.1 Expansions « EXZ » (gratuits) 330
5.1.2 Expansions SuperNatural « EXSN » (gratuit en mai 2020) 333
5.1.3 Expansions MODEL « EXM » (gratuit ou payant selon les modeles) 333
5.1.4 Expansions MODELS Soundpacks pour Jupiter-8, JX-8P, Juno-106 & SH-101 (24€ TTC l'unite) 334
5.1.5 V-Piano 01 (M09X01 : German Concert Piano) incluse dans l'upgrade payante Fantom EX A rediger 335
5.1.6 ACB inclus dans l'upgrade Fantom EX (upgrade payant) A rediger 335
5.1.7 Sound Packs ZenCore « SVZ (gratuits) 336
5.1.7.1 Roland 336
5.1.7.1 « 21 Personal Model Expansions » by Benis.it / Benedetto Schiavone 338
5.1.8 Sound Packs ZenCore « SDZ » ($4.99 ou $9.99 HT piece) 340
5.1.9 Sauvegardes « SVD » (Backup complet ou Scenes) 343
5.1.9.1 « Fantom Top 50 Cover Collection » de Emanuele Casali (gratuit) 343
5.1.9.1 « Famous Covers Sets » de NarfSounds 344
5.1.9.1.1 « Famous Covers Set 1 » ($37) 344
5.1.9.1.1 « Famous Covers Set 2 » ($37) 345
5.1.9.1 « Making History » de Inemokeys / Alberto Trullu (SynthCloud) 349
5.1.9.1.1 « Making History Vol.1 » 32 Sounds (39€) 349
5.1.9.1.2 « Making History Vol.2 » 16 Sounds (19€) 350
5.1.9.1.3 « Making History Vol.3 » 16 Sounds (19€) 351
5.1.9.1 Preset « SkiJam » de Korg Wavestation de Benis.it / Benedetto Schiavone (gratuit) 352
5.2 TUTORIELS VIDEO 353
5.3 SITES WEB DEDIES 356
5.4 TRUCS ET ASTUCES 356
5.4.1 Reinitialiser une memoire Wawe/Expansion endommagee 356
5.5 TEST AUDIOFANZINE 357
5.5.1 Instrument magnifique 357
5.5.2 Organisation soignee 358
5.5.3 Scenes musicales 360
5.5.4 Sonorites 360
5.5.5 Soyons Zen 362
5.5.6 Drum kits 363

5.5.7 PIANO VIRTUEL 364
5.5.8 EFFETS PLETHORIQUES 364
5.5.9 SAMPLE A PART 366
5.5.10 ARPEGES ET RYTHMES 366
5.5.11 SEQUENCEUR A MOTIFS 367
5.5.12 CONCLUSION: AWARD VALEUR SURE 2019 368
5.5.13 AVIS EN RESUME (4.5/5) 369