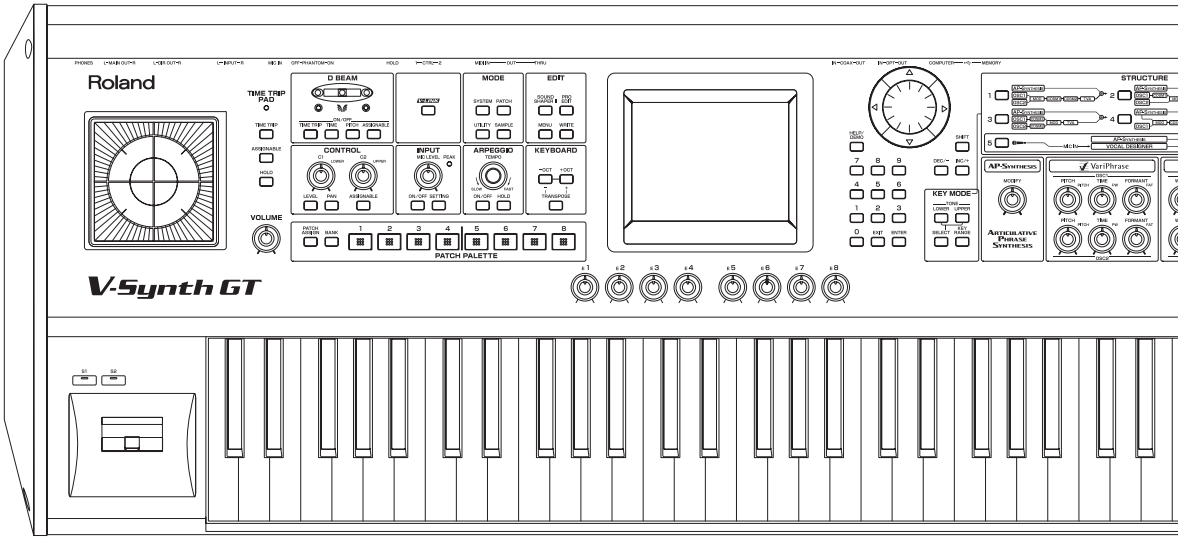


V-Synth GT

Mode d'emploi

Roland®

Félicitations et merci d'avoir opté pour le V-Synth GT Roland.

Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire attentivement les sections "Instructions importantes de sécurité" (p. 4), "Consignes de sécurité" (p. 5) et "Remarques importantes" (p. 7). Elles contiennent des informations cruciales pour l'utilisation correcte de ce produit. En outre, pour maîtriser correctement chaque fonction de votre nouvelle acquisition, veuillez lire entièrement le Guide rapide, le mode d'emploi et le Guide d'installation du pilote. Conservez ensuite ces manuels à portée de main pour toute référence ultérieure.

Les explications données dans ce manuel sont illustrées par des saisies d'écran. Notez toutefois que votre produit peut contenir une version plus récente du système (proposant de nouveaux sons, par exemple); dans ce cas, ce que vous voyez à l'écran peut différer des saisies d'écran du manuel.

Copyright © 2007 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle de ce document est interdite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

AVERTISSEMENT – Pour réduire le risque d'incendie ou d'électrocution, n'exposez pas cet appareil à la pluie ou à l'humidité.

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN

ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR

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

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

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

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

INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ
CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

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

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



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

Pour le Royaume Uni

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

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

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

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

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

CONSIGNES DE SECURITÉ

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

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

⚠ **AVERTISSEMENT**	Sert aux instructions destin es alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unit .
⚠ **PRUDENCE**	Sert aux instructions destin es alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage mat riel en cas d'emploi incorrect de l'unit . * Les dommages mat riels se r f rent aux dommages ou autres effets n gatifs caus s au lieu d'utilisation et tous ses l ments, ainsi qu'aux animaux domestiques.

A propos des symboles

⚠	Le symbole △ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est d termin e par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des pr cautions g n rales, des mises en garde ou alertes vis- -vis d'un danger.
	Le symbole ⃠ pr vient l'utilisateur des interdits. Ce qui ne doit sp cifiquement pas tre fait est indiqu dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que l'unit ne doit jamais tre d mont e.
	Le symbole ● alerte l'utilisateur de ce qui doit tre fait. Ce qui doit tre fait est indiqu par l'ic ne contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doit tre d branch de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser ce produit, lisez les instructions données ci-dessous et le mode d'emploi.
- Reliez le câble d'alimentation de ce produit à une prise de courant avec une borne de terre.
- N'ouvrez (et ne modifiez) pas le produit.
- N'essayez pas de réparer ce produit ou d'en remplacer des éléments (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour le faire). Confiez tout entretien ou réparation à votre revendeur, au service de maintenance Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information").
- Ne placez jamais ce produit dans des endroits:
  - soumis à des température extrêmes (en plein soleil dans un véhicule fermé, à proximité d'une conduite de chauffage, au-dessus de matériel générateur de chaleur),
  - humides (salles de bain, toilettes, sur des sols ou supports mouillés),
  - à l'humidité ambiante élevée,
  - exposés aux précipitations,
  - poussiéreux,
  - soumis à de fortes vibrations.
- Utilisez l'instrument uniquement avec le pied pour clavier KS-12 recommandé par Roland.

⚠ AVERTISSEMENT

- Lorsque vous utilisez l'instrument avec un pied recommandé par Roland, placez-le de façon à ce qu'il reste bien horizontal et stable. Si vous n'utilisez ni support ni pied, veillez à placer ce produit dans un endroit offrant une surface bien horizontale et un soutien solide et stable.
- Branchez le produit à une prise de courant répondant aux spécifications énoncées dans le mode d'emploi ou indiquées à l'arrière du produit.
- Servez-vous exclusivement du cordon d'alimentation fourni. N'utilisez jamais le cordon d'alimentation fourni avec un autre appareil.
- Evitez de tordre ou de plier excessivement le cordon d'alimentation ainsi que de placer des objets lourds dessus. Vous risquez de l'endommager, ce qui provoquerait des courts-circuits et couperait l'alimentation de certains éléments. Un cordon endommagé peut provoquer une électrocution ou un incendie!
- Cet appareil, utilisé seul ou avec un amplificateur et des enceintes ou un casque d'écoute, est en mesure de produire des signaux à des niveaux qui pourraient endommager l'ouïe de façon irréversible. Ne l'utilisez donc pas trop longtemps à volume élevé ou inconfortable. Si vous pensez avoir endommagé votre ouïe ou si vos oreilles bourdonnent, arrêtez immédiatement l'écoute et consultez un spécialiste.
- Évitez que des objets (matériel inflammable, pièces de monnaie, trombones) ou des liquides (eau, limonades, etc.) ne pénètrent à l'intérieur de ce produit.

⚠ AVERTISSEMENT

- Coupez immédiatement l'alimentation de l'appareil, débranchez le cordon d'alimentation de la prise et ramenez l'appareil chez votre revendeur, au service après-vente Roland le plus proche ou chez un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information") quand:
  - le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé(e),
  - il y a de la fumée ou une odeur inhabituelle
  - des objets ou du liquide ont pénétré dans le produit
  - le produit a été exposé à la pluie (ou a été mouillé d'une autre façon) ou
  - le produit semble ne pas fonctionner normalement ou affiche un changement de performance marqué.

- Avec de jeunes enfants, la présence d'un adulte est indispensable jusqu'à ce que l'enfant puisse respecter les précautions nécessaires au maniement de ce produit.

- Protégez ce produit contre tout coup ou impact important. (Ne le laissez pas tomber!)

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

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

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

- Ne placez aucun récipient contenant de l'eau (un vase, par exemple) sur ce produit. Évitez en outre l'usage d'insecticides, de parfum, d'alcool, de vernis à ongles, de vaporisateurs ou de sprays à proximité de ce produit. Essuyez rapidement tout liquide renversé sur ce produit avec un chiffon sec et doux.

⚠ PRUDENCE

- Placez ce produit de sorte à lui assurer une ventilation appropriée.

- Cet instrument ne peut être utilisé qu'avec le support pour clavier KS-12 Roland. L'utilisation de tout autre support pourrait entraîner une instabilité et provoquer d'éventuelles blessures en cas de chute.

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

- A intervalles réguliers, débranchez la prise secteur et frottez-la avec un chiffon sec pour enlever toute la poussière et autres saletés accumulées sur ses broches. Si ce produit ne va pas être utilisé durant une période prolongée, débranchez le cordon d'alimentation. Toute accumulation de poussière entre la prise murale et la fiche d'alimentation peut nuire à l'isolation et causer un incendie.

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

- Ne montez jamais sur ce produit et évitez d'y déposer des objets lourds.

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

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

- Avant de nettoyer ce produit, éteignez-le et débranchez le cordon secteur de la prise murale.

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

- Veillez à désactiver l'alimentation fantôme avant de brancher une source de signal qui ne requiert aucune alimentation. L'alimentation fantôme est suffisamment puissante pour endommager des dispositifs tels que des microphones dynamique et autres. Veuillez consulter la documentation des microphones avant de les brancher à ce produit.

  (Alimentation fantôme de ce produit: 48V DC, 10mA max.)

Remarques importantes

Outre les informations des sections "Instructions importantes de sécurité" (p. 4) et "Consignes de sécurité" (p. 5), veuillez lire et suivre les recommandations suivantes:

Alimentation

- Ne branchez jamais ce produit à une prise faisant partie d'un circuit auquel vous avez branché un appareil contenant un inverseur (frigo, machine à lessiver, four à micro-ondes ou climatisation), voire un moteur. Selon la façon dont est utilisé l'appareil électrique, les bruits secteur peuvent générer des dysfonctionnements ou des bruits parasites. Si vous ne pouvez pas utiliser une prise secteur indépendante, utilisez un filtre secteur entre cet appareil et la prise secteur.
- Avant de connecter cet instrument à d'autres, mettez-les tous hors tension afin d'éviter les dysfonctionnements et/ou d'endommager les haut-parleurs ou d'autres appareils.
- Bien que l'écran et les diodes s'éteignent quand vous mettez l'appareil hors tension avec son interrupteur, l'appareil reste branché au secteur. Pour couper entièrement l'alimentation de l'appareil, mettez-le hors tension avec son interrupteur puis débranchez son cordon secteur de la prise de courant. Branchez donc ce produit à une prise de courant facile à atteindre et immédiatement accessible.

Emplacement

- L'utilisation à proximité d'amplificateurs de puissance (ou équipements contenant des transformateurs de forte puissance) peut être source de bourdonnements. Modifiez l'orientation du produit, ou éloignez-le de la source d'interférence.
- Cet appareil peut interférer dans la réception radio ou télévision. Ne l'utilisez pas à proximité de tels appareils.
- Il peut y avoir des interférences si vous utilisez des téléphones mobiles ou autre appareil sans fil à proximité de cet appareil. Ce bruit peut survenir au début d'un appel (donné ou reçu) ou durant la conversation. Si vous avez des problèmes, éloignez le téléphone portable de ce produit ou coupez-le.
- N'exposez pas ce produit directement au soleil, ne le laissez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé ou dans un endroit le soumettant à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'instrument.
- Lors de variations de température et/ou d'humidité (suite à un changement d'endroit, p.ex.), de la condensation peut se former dans l'appareil, ce qui peut être source de dysfonctionnement ou de panne. Avant d'utiliser l'appareil, attendez quelques heures pour que la condensation s'évapore.
- Ne posez jamais d'objet sur le clavier. Cela pourrait provoquer des dysfonctionnements (certaines touches ne produisant plus de son, par exemple).
- Selon la matière et la température de la surface sur laquelle vous déposez l'appareil, ses pieds en caoutchouc peuvent se décolorer ou laisser des traces sur la surface.
  Vous pouvez placer un morceau de feutre ou de tissu sous les pieds en caoutchouc pour y remédier. Dans ce cas, veillez à ce que le produit ne glisse ou ne se déplace pas accidentellement.

Entretien

- Pour le nettoyage quotidien, utilisez un linge doux et sec ou un linge légèrement humide. Pour ôter les saletés plus tenaces, utilisez un linge imprégné d'un détergent léger, non abrasif; essuyez ensuite soigneusement l'appareil à l'aide d'un linge doux et sec.
- N'utilisez jamais de dissolvants, d'alcools ou de solvants de quelque sorte que ce soit, pour éviter toute décoloration et/ou déformation de l'instrument.

Réparations et données

- Songez que toutes les données contenues dans la mémoire de l'instrument sont perdues s'il doit subir une réparation. Conservez toujours les réglages auxquels vous tenez sur mémoire USB ou sur papier (si possible). Durant les réparations, toutes les précautions sont prises afin d'éviter la perte des données. Cependant, il peut se révéler impossible de récupérer des données dans certains cas (notamment lorsque les circuits touchant à la mémoire elle-même sont endommagés). Roland décline toute responsabilité concernant la perte de ces données.

Précautions supplémentaires

- Songez que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou un mauvais maniement de ce produit. Pour vous prémunir contre un tel risque, nous vous conseillons de faire régulièrement des copies sur mémoire USB de secours des données importantes se trouvant dans la mémoire de l'appareil.
- Il peut malheureusement se révéler impossible de récupérer les données de la mémoire de ce produit ou d'une mémoire USB une fois qu'elles ont été perdues. Roland rejette toute responsabilité concernant la perte de ces données.
- Maniez les curseurs, boutons et autres commandes avec un minimum d'attention; faites aussi preuve de délicatesse avec les prises et connecteurs de ce produit. Une manipulation trop brutale peut entraîner des dysfonctionnements.
- Evitez les coups ou les pressions trop fortes sur l'écran.
- L'écran produit un léger bruit en cours de fonctionnement.
- Lorsque vous connectez/déconnectez les câbles, saisissez les connecteurs eux-mêmes; ne tirez jamais sur le cordon. Vous éviterez ainsi d'endommager le câble ou de provoquer des court-circuits.
- Ce produit dégage une faible quantité de chaleur durant son fonctionnement.
- Pour éviter de déranger votre entourage, essayez de respecter des niveaux sonores raisonnables. Vous pouvez également utiliser un casque, en particulier si vous jouez à des heures tardives.
- Si vous devez transporter l'appareil, rangez-le dans son emballage d'origine (avec ses protections). Sinon, utilisez un emballage équivalent.

- Utilisez uniquement la pédale d'expression recommandée (série EV, en option). Si vous branchez une autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager l'instrument.
- Certains câbles de connexion sont équipés de résistances. N'utilisez pas de câbles résistifs pour la connexion de cet appareil. De tels câbles engendrent un volume extrêmement bas voire inaudible. Contactez le fabricant du câble pour obtenir de plus amples informations.
- La zone utile du contrôleur D Beam est considérablement réduite lorsque vous utilisez l'appareil en plein soleil. Ne l'oubliez pas lorsque vous vous servez du contrôleur D Beam à l'extérieur.
- La sensibilité du contrôleur D Beam varie en fonction de la luminosité ambiante. S'il ne fonctionne pas comme vous l'escomptez, ajustez la sensibilité en fonction de la luminosité environnante.
- Pour offrir une qualité d'image optimale, le V-Synth GT utilise un écran TFT à cristaux liquides. Ce type d'écran TFT peut avoir des pixels qui ne s'allument pas ou qui, au contraire, restent allumés. Ce n'est pas un dysfonctionnement.
- Un écran à cristaux liquides TFT présente la caractéristique suivante: si vous affichez longtemps une même page, cette page risque d'être gravée sur l'écran. Pour éviter ce phénomène, nous vous conseillons d'utiliser l'économiseur d'écran (p. 229).

Avant d'utiliser la mémoire USB

Utilisation d'une mémoire USB

- Les mémoires USB sont constituées d'éléments de précision; maniez-les donc avec précaution en veillant particulièrement à respecter les points suivants.
  - Pour éviter d'endommager les cartes avec de l'électricité statique, veillez à décharger toute électricité statique de votre propre corps avant de manier la mémoire USB.
  - Ne touchez pas les contacts de la mémoire USB et évitez qu'ils n'entrent en contact avec du métal.
  - Evitez de plier, de laisser tomber ou de soumettre la mémoire USB à des chocs violents ou de fortes vibrations.
  - Ne laissez pas les mémoires USB en plein soleil, dans des véhicules fermés ou d'autres endroits de ce type (température de stockage: –20~80°C: M-UF128).
  - La mémoire USB ne peut pas être mouillée.
  - Ne démontez et ne modifiez pas une mémoire USB.
- Veuillez utiliser la mémoire USB Roland M-UF128. Certaines mémoires USB disponibles dans le commerce (de 2Go ou moins) peuvent être utilisées mais Roland ne peut pas en garantir le fonctionnement ni la compatibilité. C'est dû au fait que les fabricants peuvent changer les circuits ou les caractéristiques d'une mémoire USB, même pour des modèles apparemment identiques.
  * Les noms de modèles de mémoires USB de la gamme Roland sont susceptibles de changer. Pour avoir les informations les plus récentes, veuillez consulter le site internet de Roland.
  * Par précaution, nous vous conseillons d'archiver le contenu de la mémoire USB sur ordinateur.

Maniement de CD-ROM

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

Copyright

- L'enregistrement, la copie, la distribution, la vente, la location, l'interprétation publique ou la diffusion en tout ou en partie de données faisant l'objet de droits d'auteur (œuvres musicales, œuvres visuelles, émissions, interprétations publiques etc.) détenus par un tiers sans la permission du détenteur de ces droits est interdite par la loi.
- Ce produit permet d'enregistrer ou de copier des données audio ou vidéo sans mesures technologiques de protection anticopie. Cette possibilité est disponible car cet appareil est conçu pour la production musicale ou vidéo et n'impose pas de restrictions sur l'enregistrement d'œuvres non protégées par des droits d'auteurs détenus par des tiers (vos propres œuvres, par exemple).
- N'utilisez jamais cet instrument à des fins qui risqueraient d'enfreindre les législations relatives aux droits d'auteur. Nous déclinons toute responsabilité pour violation de droits d'auteur résultant de l'utilisation de ce produit.

* MatrixQuest™ 2007 TEPCO UQUEST, LTD. Tous droits réservés.
La fonction USB du V-Synth GT exploite la technologie middleware MatrixQuest de TEPCO UQUEST, LTD.

MatrixQuest
UQUEST Middleware Technology

* Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

* Windows® a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® operating system".

Sommaire

Remarques importantes **7**
Sommaire **9**
Utilisation de la documentation **15**
Caractéristiques principales **16**
Préparations **17**
Brancher un ampli et des enceintes 17
Mise sous tension 18
Description **20**
Face avant 20
Face arrière 24
Vue d'ensemble du V-Synth GT **26**
Configuration du V-Synth GT 26
Charpente 26
Polyphonie 27
Structures 28
Types de structure 28
Sections 29
Description de la mémoire 30
Structure de la mémoire 30
A propos de VariPhrase 32
Opérations élémentaires sur le V-Synth GT **33**
Opérations élémentaires sur l'écran tactile 33
Déplacer le curseur d'écran 33
Modifier un réglage 34
Icônes courantes de l'écran tactile 36
Utiliser la fonction 'Map' 37
Les quatre modes du V-Synth GT 38
Mode Patch **39**
Page 'Patch Play' 39
Sélection d'un Patch 40
Sélectionner des Patchs dans la liste 41
Sélectionner vos Patchs favoris (Patch Palette) 42
Appliquer divers effets 43
Modifier le toucher ou l'aftertouch 43
Levier Pitch Bend/Modulation 43
Transposer le clavier par demi-tons (Transpose) 44
Transposition par octave (Octave Shift) 45
Appliquer un effet avec le pad Time Trip (Time Trip Pad) 46

Ajouter un effet avec les contrôleurs D Beam....48
Utiliser les commandes E1–E8....49
Utiliser les commandes assignables....50
Arpégiateur....51
Jouer des arpèges....51
Maintenir un arpège....51
Synchroniser musique et vidéo en jouant sur le V-Synth GT (V-LINK)....52
Passer en mode V-LINK....53
Fonctions V-LINK pilotables par le V-Synth GT et messages MIDI....53

Editer un Patch....54
Créer un Patch....54
Sélection d'un Tone....55
Sélection d'un Tone dans une liste....57
Menu Patch....58
Patch Write (Sauvegarder des Patchs)....58
Patch Name (nommer un Patch)....59
Patch Category (assigner un Patch à une catégorie)....60
Patch Init (initialiser les réglages du Patch)....62
Patch Common (réglages communs pour tout le Patch)....63
Edition les paramètres 'Patch Common'....63
Common (paramètres communs à tout le système)....65
General....65
Time Trip Pad....66
D Beam....67
S1/S2 Switch....67
Key Range....68
Arpeggio....69
Arpeggio Pattern Edit (création d'un motif d'arpège original)....71
Effets (réglages d'effets d'un Patch)....76
Routing....76
Tone-FX....78
Chorus....78
Réverbération....79

Editer un 'Tone'....80
Créer un Tone....80
Menu 'Tone'....81
Tone Write (sauvegarder les Tones)....81
Tone Name (nommer un Tone)....82
Tone Category (assigner un Tone à une catégorie)....83
Tone Init (initialiser les réglages du Tone)....84

Edition d'un 'Tone' (Pro Edit)....85
Com (Réglages communs à tout le Tone)....86
Structure....86
Keyboard....87

Bender/Octave 90
Matrix Control 91
Tune 94
OSC1/OSC2 (oscillateurs 1/2) 95
OSC Type 95
OSC Type (Analog OSC) 96
OSC Type (PCM OSC) 98
OSC Type (External In) 99
Pitch (commun à 'Analog' et 'PCM') 100
Pulse Width (Analog) 101
Fat (Analog) 102
Detune (Analog, avec 'Sub OSC') 103
SS Detune (Analog, avec SUPER-SAW) 104
Mix (Analog, avec SUPER-SAW) 105
Harmonics (Analog, avec FBACK-OSC) 106
FBK Amount (Analog, avec FBACK-OSC) 107
X-Mod (Analog, avec X-MOD-OSC) 108
Time (PCM) 109
Formant (PCM) 110
OSC TVA (commun à 'Analog' et 'PCM') 111
LFO (commun à 'Analog' et 'PCM') 112
MOD 113
MOD Type 113
COSM1/COSM2 115
COSM Type 115
LFO 116
TVA 117
TVA 117
LFO 118
AP Syn (AP-Synthesis) 123
Phrase Model 124
Pitch 125
Modify ('Phrase Model'= 'Violin') 126
Modify ('Phrase Model'= 'Erhu') 127
Modify ('Phrase Model'= 'Sax') 128
Modify ('Phrase Model'= 'Flute') 129
Modify ('Phrase Model'= 'Multifade') 130
Advanced ('Phrase Model'= 'Violin') 131
Advanced ('Phrase Model'= 'Erhu') 132
Advanced ('Phrase Model'= 'Sax') 133
Advanced ('Phrase Model'= 'Flute') 134
Advanced ('Phrase Model'= 'Multifade') 135
Control 1 137
Control 2 138
Tone-FX (effet de Tone) 139

Routing 139
Tone-FX 141
Chorus 141
Réverbération 141
Variations du son pas à pas (Multi Step Modulator) 142
Multi Step Modulator 144

Vocal Designer 146
Structure de 'Vocal Designer' 147
Utiliser 'Vocal Designer' 148
Vocal Designer 150
Mic Settings 151
Mic Type 151
EQ 152
Noise Sup 153
Comp 154
Vocoder 155

Edition d'un Tone (SOUND SHAPER II) 158
COSM 160
AP-Synthesis 161
Effets 162

Mode Sample 163
Echantillonnage 163
Sample Name (nommer un échantillon) 168
Sample Copy (copier un échantillon) 169
Sample Move (déplacer un échantillon) 170
Sample Exchange (echanger des échantillons) 171
Sample Delete (supprimer un échantillon) 172
Rééchantillonnage 173
Sampling General (réglages de configuration) 174
Sampling Pre-Effect (réglages de pré-effet) 175
Metronome (réglages du métronome) 176
Template Name (nommer un gabarit) 177
Editer un échantillon 178
Procédure d'édition commune 178
Editer la région spécifiée de l'échantillon 182
Région à mettre en boucle ('Loop Region') 185
Tempo original 186
Encode (convertir l'échantillon en données V-Synth GT) 187
Sélection du type d'encodage 188
Détection automatique d'événements 189
Effacer et ajouter des événements 190
Sauvegarder un échantillon 191
Informations sur les échantillons 192

Mode System (paramètres communs à tous les modes) 193
Réglage des paramètres 'System' 193
Menu System 194
System Write (sauvegarder les réglages 'System') 194
System Init (initialiser les réglages 'System') 195
Common (paramètres communs à tout le système) 196
Master 196
EQ 197
MIDI 198
USB MIDI 199
Audio Input 200
Audio Output 201
USB Audio 202
Controller (paramètres de contrôleurs) 203
Keyboard 203
Time Trip Pad 204
D-Beam 205
C1/C2 Knob 206
S1/S2 Switch 206
Pedal 207
Réglages 'V-LINK' 208
Tx 208
Time Trip Pad 209
D Beam 210
C1/C2 Knob 211
Bender 212
Info (affichage d'informations) 213
Version (vérifier la version) 213
Features (vérifier les fonctions) 213

Mode Utility 214
Project (réglages liés au projet) 215
Load Project (charger un projet dans le V-Synth GT) 215
Save Project (sauvegarder un projet) 217
Convert Project (convertir un projet) 219
USB Storage (echanger des fichiers avec un ordinateur) 221
Utilisateurs Windows 221
Utilisateurs Mac 223
Exemples d'utilisation de la fonction 'Storage' 225
Beep (réglages de bip) 227
E1–E8 Knobs (réglages des commandes E1~E8) 228
Screen Saver 229
Wallpaper (changer le fond d'écran) 230
Import (importer une image comme fond d'écran) 230
Calibration (réglage des contrôleurs) 231
Calibrage de l'écran tactile 231

Calibrage du pad Time Trip 232
Réglage de la sensibilité du contrôleur D Beam 233
Format (initialiser la mémoire interne ou la mémoire USB) 234
Factory Reset (rétablissement des réglages d'usine) 235

Tableau d'équipement MIDI 236

Fiche technique 237

Index 239

Utilisation de la documentation

La documentation du V-Synth GT a la structure suivante. Consultez la documentation imprimée ou le CD-ROM en fonction de vos besoins.

Guide rapide

Le "Guide rapide" propose des explications pas à pas, faciles à comprendre et permettant à l'utilisateur novice de découvrir le V-Synth GT. Pour saisir rapidement les possibilités offertes par le V-Synth GT, veillez à lire ce guide.

Mode d'emploi

Il s'agit du manuel que vous tenez en main.
Il décrit toutes les fonctions du V-Synth GT. Après avoir lu le "Guide rapide" pour avoir une idée globale des possibilités du V-Synth GT, lisez ce mode d'emploi pour en savoir plus sur les fonctions individuelles.

Guide d'installation du pilote

Ce guide explique comment installer le pilote nécessaire pour brancher le V-Synth GT à votre ordinateur.

CD-ROM

Vous trouverez des listes des effets COSM et des autres effets du V-Synth GT en format PDF dans la rubrique "Effects List" du CD-ROM fourni. Consultez ces listes quand vous en avez besoin.

Conventions utilisées dans ce manuel

Pour expliquer les opérations aussi clairement que possible, ce manuel utilise les conventions suivantes.
Les termes ou illustrations entre crochets droits [ ] font référence à un bouton ou une commande en façade. Par exemple, [MODE] représente le bouton MODE tandis que [▲], [▼], [◄] et [►] représentent les boutons du curseur.
Les termes et illustrations entre crochets en tête de flèche < indiquent des éléments apparaissant à l'écran (tactile) que vous pouvez toucher du doigt. Nous utilisons le terme "toucher" pour indiquer qu'il faut actionner un élément de l'écran tactile.
Des références telles que (p.**) vous renvoient à la page correspondante.
Les mentions apparaissant au début d'un paragraphe ont la signification suivante:

NOTE indique une remarque. Veillez à la lire.

MEMO indique un rappel. Lisez-le si nécessaire.

Astuce indique une astuce utile. Lisez-la si nécessaire.

cf. renvoie à une page de référence. Lisez-la si nécessaire.

NOTE Les saisies d'écran de ce manuel sont basées sur les réglages d'usine. Sachez toutefois qu'il peut y avoir des différences entre ces saisies et ce que vous voyez à l'écran.

NOTE Les noms de Patchs ainsi que d'autres éléments des saisies d'écran de ce manuel peuvent différer des noms d'usine définitifs.

Caractéristiques principales

Le V-Synth GT est un synthétiseur professionnel rassemblant les technologies de pointe de Roland. Divers générateurs de sons, dont la fameuse synthèse AP, des contrôleurs sans pareils ainsi qu'une interface utilisateur très détaillée contribuent à en faire un instrument extraordinaire. Quel que soit votre genre ou style de musique, le V-Synth GT offre une puissance d'expression musicale d'une dimension nouvelle et propose des sons hors du commun, uniques en leur genre.

Puissance de création sonore dédoublée

❍ Le double générateur de sons délivre une puissance de traitement simultané des sons deux fois plus grande que le modèle précédent du V-Synth. Vous pouvez combiner deux sons ou "Tones" ("Upper" et "Lower"), ce qui vous permet d'utiliser des sons V-Synth créés avec "VariPhrase" ou COSM avec la fonction "Vocal Designer" ou la nouvelle synthèse AP pour produire simultanément différents types de sons.

'AP-Synthesis': une nouvelle dimension de l'expression

❍ Le V-Synth GT propose une nouvelle technologie de génération de sons: la synthèse AP ("Articulative Phrase Synthesis"). En modélisant et en mémorisant la façon dont les instruments acoustiques individuels réagissent, cette technologie va bien au-delà de la simple génération de "son": elle est en mesure de recréer les nuances et le comportement propres à un instrument particulier.

❍ Les variations propres à un synthétiseur sont également proposées sous forme de types de modélisation de la synthèse AP. Cela vous permet de sélectionner des modèles absolument uniques: vous pourriez, par exemple, appliquer des techniques de jeu de violon à un son de nappe de synthé analogique. Ces sons peuvent être traités par la technologie COSM ou superposés à un son "VariPhrase" afin de créer des sonorités nouvelles qui ne se bornent pas à simuler des instruments existants.

Fonction 'Vocal Designer' largement intégrée au générateur de sons du synthé

❍ Depuis son apparition, la fonction "Vocal Designer" ne cesse d'étonner le monde de la musique avec son extraordinaire émulation de la voix humaine. Jusqu'à présent, elle était utilisée seule sur les V-Synth mais, sur le V-Synth GT, vous pouvez la combiner avec des sons V-Synth exploitant la fonction "VariPhrase" ou la fonction de modélisation d'oscillateur analogique, ou encore, avec des sons "AP-Synthesis". Cela vous permet de produire des créations inédites comme une nappe complexe mêlant la fonction "VariPhrase" et les arpèges, le tout enveloppé par un vaste ensemble vocal.

❍ L'entrée microphone accepte un jack 6,35mm ou une fiche XLR (avec alimentation fantôme), ce qui vous permet de brancher un large éventail de micros.

Puissante interface utilisateur plus conviviale que jamais

❍ Le V-Synth GT est doté d'un nouvel écran couleur LCD TFT haute résolution. Cet écran peut afficher une vaste palette de couleurs tout en offrant un champ visuel très large. Ce superbe écran offre en outre une grande visibilité lors de l'édition de sons. Comme il s'agit d'un écran tactile, il donne directement accès au paramètre à modifier. Les huit commandes situées sous l'écran sont directement liées aux paramètres affichés à l'écran et permettent d'effectuer des réglages directement.

❍ Les contrôleurs utilisés fréquemment ont également été repensés. Ainsi, nous avons accéléré les opérations en rassemblant la molette de valeur et les boutons du curseur. L'agencement des commandes en temps réel a également été affiné. Le fameux pad Time Trip du V-Synth, le double contrôleur D Beam et les commandes assignables ont été rassemblés en un même endroit pour en faciliter et en accélérer l'accès.

Nouvelle prise USB facilitant le transfert de données

❍ Les fonctions USB sont également montées en grade sur le V-Synth GT. La prise USB MEMORY permet de brancher directement une mémoire USB pour archiver des données. La norme USB 2.0 accélère la sauvegarde et le chargement de fichiers audio ou de données de Patchs, et facilite le transfert de données avec l'ordinateur. Outre la fonction d'interface USB-MIDI disponible sur le modèle précédent, vous avez désormais la possibilité de transférer des fichiers via USB et même de transmettre ou de recevoir des données audio en temps réel grâce à USB-Audio. Ces possibilités permettent de travailler avec un ordinateur et une station de travail logicielle.

Préparations

Brancher un ampli et des enceintes

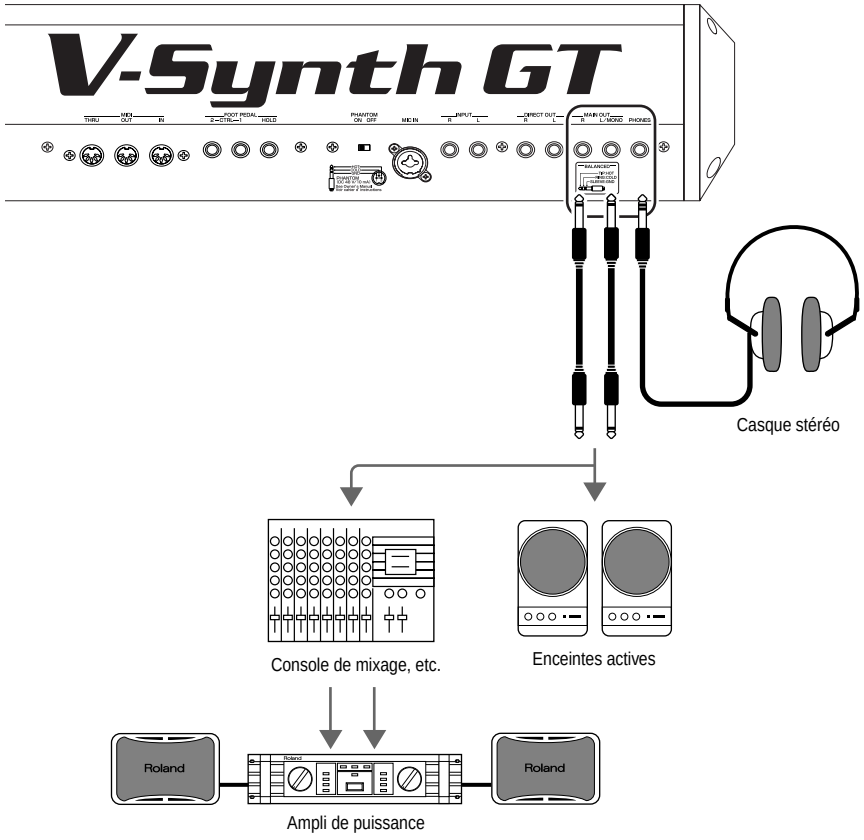
Comme le V-Synth GT ne contient ni ampli ni haut-parleurs, branchez-le à un ampli de clavier, des enceintes actives ou une chaîne stéréo; vous pouvez également l'écouter avec un casque.

NOTE Pour éviter tout dysfonctionnement et pour ne pas endommager les haut-parleurs ou les autres périphériques, diminuez le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.

NOTE Si vous utilisez des câbles contenant des résistances, le volume des appareils branchés aux entrées INPUT peut être trop faible. Dans ce cas, utilisez des câbles de connexion qui ne contiennent pas de résistance.

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

2. Branchez le V-Synth GT à votre ampli ou aux enceintes actives comme illustré ici.



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

NOTE Les câbles audio et le casque ne sont pas fournis avec le V-Synth GT. Nous vous invitons à vous les procurer.

Astuce Pour tirer le meilleur parti de votre V-Synth GT nous vous recommandons d'utiliser de préférence un système d'amplification stéréo. Si votre système est mono, branchez-le à la prise MAIN OUT L/MONO du V-Synth GT.

Mise sous tension

Quand les connexions sont établies (voyez la page précédente), vous pouvez mettre le produit sous tension en procédant comme suit. Si vous mettez votre matériel sous tension dans le mauvais ordre, cela risque de provoquer des dysfonctionnements ou d'endommager vos enceintes.

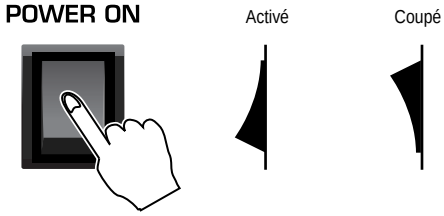
NOTE Choisissez un volume raisonnable afin d'éviter d'endommager votre ampli, vos enceintes ou votre ouïe.

NOTE Pour garantir le bon fonctionnement du levier Pitch Bend, veillez à ne pas le toucher durant la mise sous tension du V-Synth GT.


Ne PAS toucher!

1. **Avant de mettre le V-Synth GT sous tension, vérifiez les points suivants:**
   - Tous les appareils sont-ils connectés convenablement?
   - Les commandes de volume du V-Synth GT et de tous les appareils audio sont-elles réglées au minimum?

2. **Pour mettre le V-Synth GT sous tension, appuyez sur le commutateur POWER ON, situé en face arrière.**



* Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Un délai de quelques secondes s'écoule lors de la mise sous tension avant que l'appareil ne fonctionne normalement.

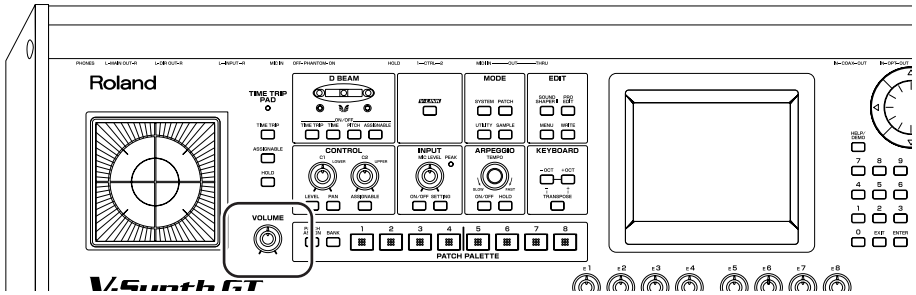
3. **Mettez l'ampli ou les enceintes actives branchées sous tension.**

4. **Attendez que le V-Synth GT démarre. Après un démarrage normal, la page suivante apparaît.**



5. Réglez le volume convenablement.

Jouez sur le clavier et réglez le volume du V-Synth GT ainsi que du matériel audio périphérique.



Mise hors tension

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

- Les commandes de volume du V-Synth GT et de tous les appareils audio sont-elles réglées au minimum?
- Avez-vous sauvegardé les sons du V-Synth GT ou autres données que vous avez créées?

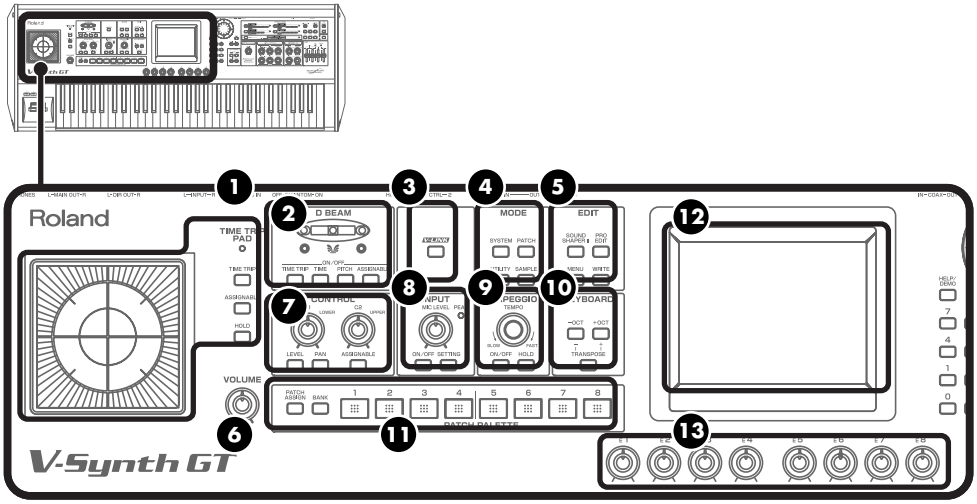
2. Mettez les appareils audio périphériques hors tension.

3. Pour mettre le V-Synth GT hors tension, appuyez sur le commutateur POWER, situé en face arrière.

* Pour couper entièrement l'alimentation de l'appareil, mettez-le hors tension avec le commutateur POWER puis débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Voyez "Alimentation" (p. 7).

Description

Face avant



1 Pad TIME TRIP

En touchant la surface du pad avec le doigt, vous pouvez appliquer toute une série d'effets au son (p. 46).

Témoin	Ce témoin s'allume lorsque vous touchez le pad Time Trip.
[TIME TRIP]	Active l'effet Time Trip.
[ASSIGNABLE]	Passe à l'effet choisi pour chaque Tone (son).
[HOLD]	Active/coupe le maintien de l'effet contrôlé par le pad Time Trip.

2 D BEAM

Ce contrôleur permet d'appliquer toute une série d'effets aux sons d'un simple geste de la main p. 48.

Témoins (gauche/droit)	Si le contrôleur D Beam est activé, les mouvements de votre main au-dessus du contrôleur allument ces témoins.

ON/OFF (TIME TRIP, TIME, PITCH, ASSIGNABLE)

Active et coupe le contrôleur D Beam. L'effet voulu peut être sélectionné d'une pression sur le bouton correspondant.

[TIME TRIP]	Applique l'effet Time Trip.
[TIME]	Applique l'effet modifiant la durée.
[PITCH]	Applique l'effet modifiant la hauteur.
[ASSIGNABLE]	Applique l'effet choisi pour chaque son.

3 V-LINK

Active ou coupe le contrôle d'un appareil V-LINK externe (p. 52).

❹ MODE

Ces boutons permettent de changer le mode du V-Synth GT.

[SYSTEM]	Active le mode System (p. 193).
[PATCH]	Ouvre la page "Patch Play" du mode Patch (p. 39).
[UTILITY]	Active le mode Utility (p. 214).
[SAMPLE]	Active le mode Sample (p. 163).

❺ EDIT

Utilisez ces boutons si vous voulez modifier un Patch ou un Tone.

[SOUND SHAPER II]	Ouvre la page "Sound Shaper II" (p. 158).
[PRO EDIT]	Ouvre la page "Pro Edit" (p. 85).
[MENU]	Ouvre le menu.
[WRITE]	Sauvegarde les changements en mémoire interne ou sur mémoire USB.

❻ VOLUME

Détermine le volume global du signal envoyé aux sorties MAIN OUT et PHONES en face arrière (p. 18).

❼ ASSIGNABLE CONTROL

Vous pouvez assigner une série de paramètres et de fonctions aux deux commandes ([C1], [C2]) et les utiliser pour modifier le son en temps réel (p. 50).

[LEVEL]	Règle le volume du Tone Upper et du Tone Lower.
[PAN]	Règle la position stéréo du Tone Upper et du Tone Lower.
[ASSIGNABLE]	Active l'effet choisi pour chaque Tone.

❽ INPUT

Témoin PEAK	Il s'allume lorsque le niveau d'entrée est trop élevé.
[MIC LEVEL]	Détermine le niveau du signal présent aux entrées INPUT en face arrière (p. 148).
[ON/OFF]	Active/coupe le signal d'entrée du micro.
[SETTING]	Ouvre la page "Audio Input Settings" (p. 200).

❾ ARPEGGIO

Cette section permet de contrôler l'arpégiateur.

[TEMPO]	Règle le tempo du V-Synth GT.
[ON/OFF]	Active/coupe l'arpégiateur.
[HOLD]	Active/coupe le maintien de l'arpégiateur.

❿ KEYBOARD

Cette section permet de changer la plage de hauteur du clavier.

[-OCT], [+OCT]	Ces boutons transposent la hauteur du clavier d'une octave à la fois (p. 45).
[TRANSPOSE]	Transpose le clavier par demi-tons (p. 44). Une pression sur ce bouton en maintenant le bouton [-OCT] ou [+OCT] enfoncé permet de déterminer la transposition voulue.

⓫ PATCH PALETTE

Cette section permet de sauvegarder et de charger vos Patchs favoris.

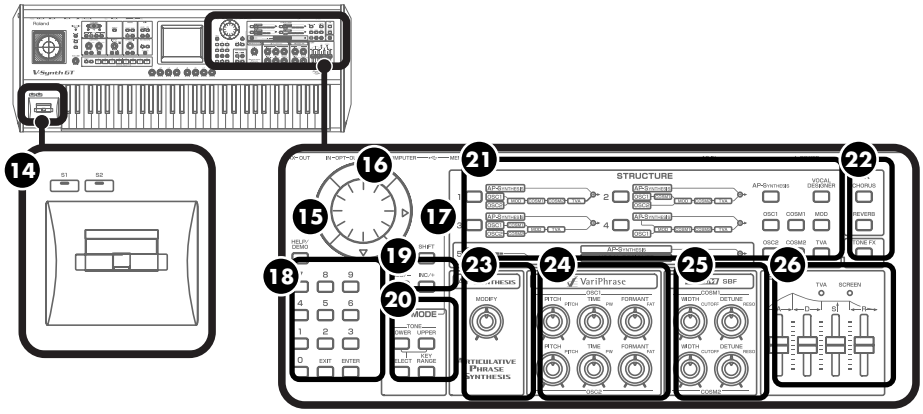
[PATCH ASSIGN]	Vous pouvez sauvegarder le Patch sélectionné dans la palette de Patchs en maintenant ce bouton enfoncé et en actionnant PATCH PALETTE [1]~[8] (p. 42).
[BANK]	Vous pouvez changer de banque de la palette de Patchs en maintenant ce bouton enfoncé et en actionnant PATCH PALETTE [1]~[8].
[1]~[8]	Ces boutons vous permettent de sélectionner/sauvegarder vos Patchs favoris.

⓬ Ecran

Cet écran affiche des informations concernant les opérations en cours.

⓭ Commandes E1–E8

Ces commandes permettent de régler en temps réel les paramètres affichés à l'écran (p. 34).



14 **Levier Pitch Bend/Modulation**

Permet de contrôler le Pitch Bend ou d'appliquer du vibrato p. 43.

[S1] [S2]

Ces commutateurs appliquent l'effet spécifié par "AP-Synthesis". Avec le réglage par défaut, ils appliquent au son de violon un effet trémolo ou pizzicato.

15 **HELP/DEMO**

Ouvre le navigateur affichant les pages d'aide (p. 36).

16 **Molette de réglage**

Permet de modifier des valeurs. Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en actionnant la molette de réglage pour changer la valeur par unités plus importantes (p. 34).

[▲], [▼], [◄], [►] (boutons du curseur)

Déplacent le curseur vers le haut, le bas, la gauche et la droite (p. 33).

17 **[SHIFT]**

Utilisé avec d'autres boutons, ce bouton permet d'exécuter diverses fonctions.

[SHIFT] + [STRUCTURE 1~5]	Ouvre la page "Structure".
[SHIFT] + [AP-Synthesis]	Ouvre la page "AP-Synthesis".
[SHIFT] + [Vocal Designer]	Ouvre la page "Vocal Designer".
[SHIFT] + [OSC1]	Ouvre la page "OSC1".
[SHIFT] + [OSC2]	Ouvre la page "OSC2".
[SHIFT] + [COSM1]	Ouvre la page "COSM1".
[SHIFT] + [COSM2]	Ouvre la page "COSM2".
[SHIFT] + [MOD]	Ouvre la page "MOD".
[SHIFT] + [TVA]	Ouvre la page "TVA".
[SHIFT] + [CHO]	Ouvre la page "Chorus".
[SHIFT] + [REV]	Ouvre la page "Reverb".
[SHIFT] + [TFX]	Ouvre la page "Tone-FX".
[SHIFT] + [ARPEGGIO ON/OFF]	Ouvre la page "Arpeggio".
[SHIFT] + [ARPEGGIO HOLD]	Ouvre la page "Arpeggio Pattern Edit".

18 **Pavé numérique**

Vous pouvez aussi sélectionner un Patch avec le pavé numérique. Entrez un nombre et appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix.

Outre la sélection de Patchs, le pavé numérique permet aussi de choisir des Tones, des effets ou des formes d'onde (p. 34).

[EXIT]

Effectue un retour à la page précédente ou ferme la fenêtre actuelle. Pour certaines pages d'écran, une pression sur ce bouton annule la fonction choisie.

[ENTER]

Ce bouton confirme une valeur ou exécute une opération.

19 **[DEC/-], [INC/+]**

Permettent de modifier des valeurs.

Si vous maintenez un bouton enfoncé en appuyant sur l'autre, vous accélérez le changement de valeur. Si vous appuyez sur un de ces boutons en maintenant [SHIFT] enfoncé, la valeur change par unités plus importantes (p. 34).

20 KEY MODE

TONE [LOWER] **TONE [UPPER]**	Si [SELECT] est éteint: Ces commutateurs activent/coupent le Tone Upper et le Tone Lower. S'ils sont tous deux coupés, aucun son n'est produit.
	Si [SELECT] est allumé: Ces boutons sélectionnent le Tone Upper ou Lower. Vous ne pouvez pas sélectionner les deux Tones simultanément.
SELECT	Change la fonction des boutons TONE LOWER/UPPER.
KEY RANGE	Ouvre la page "Key Range" permettant d'effectuer des réglages relatifs au clavier (p. 68).

21 STRUCTURE

Ici, vous pouvez activer/couper chaque élément (section) de la chaîne de production de son.

[1], [2], [3], [4], [5]	Change le type de structure (la façon dont les sections sont connectées).
[AP-SYNTHESIS], [VOCAL DESIGNER], [OSC1], [OSC2], [MOD], [COSM1], [COSM2], [TVA]	Ces boutons activent/coupent la section correspondante.

22 FX (EFFETS)

Permet d'activer et de couper les effets internes (Tone-FX, chorus, reverb). Lorsqu'un effet est activé, le témoin de son bouton s'allume.

[TONE FX]	Active/coupe les effets de Tone.
[CHORUS]	Active/coupe le chorus.
[REVERB]	Active/coupe la réverbération.

23 Commande AP-SYNTHESIS MODIFY

Elle permet de modifier le son de la synthèse AP. Vous pouvez choisir le paramètre à modifier (p. 123).

24 OSC1, OSC2

Ces commandes permettent de régler la section des oscillateurs. Elles sont actives si l'oscillateur est activé (témoin allumé). L'action de ces commandes varie en fonction du type d'oscillateur sélectionné.

[PITCH]	Modifie la hauteur.	
[TIME]/[PW]	**TIME**	Modifie la durée.
	PW	Modifie la largeur de l'impulsion (Pulse Width).
[FORMANT]/[FAT]	**FORMANT**	Modifie le formant.
	FAT	Détermine l'épaisseur du son lorsque vous utilisez un oscillateur analogique.

25 COSM1, COSM2

Ces commandes permettent de régler les sections COSM. Elles sont actives lorsque l'effet COSM est activé (témoin allumé). L'action de ces commandes varie en fonction du type d'effet COSM sélectionné.

[WIDTH]/[CUTOFF]	**WIDTH**	Si vous avez sélectionné le filtre SBF (Side Band Filter), cette commande en détermine la largeur.
	CUTOFF	Si vous avez sélectionné un filtre COSM, cette commande en détermine la fréquence de coupure.
* Si vous avez choisi un autre type de filtre, cette commande règle le paramètre assigné à ce type.		
[DETUNE]/[RESO]	**DETUNE**	Règle le désaccord si vous avez sélectionné le filtre SBF (Side Band Filter).
	RESO	Si vous avez sélectionné un filtre COSM, cette commande en règle la résonance.
* Si vous avez choisi un autre type de filtre, cette commande règle le paramètre assigné à ce type.		

26 ENV

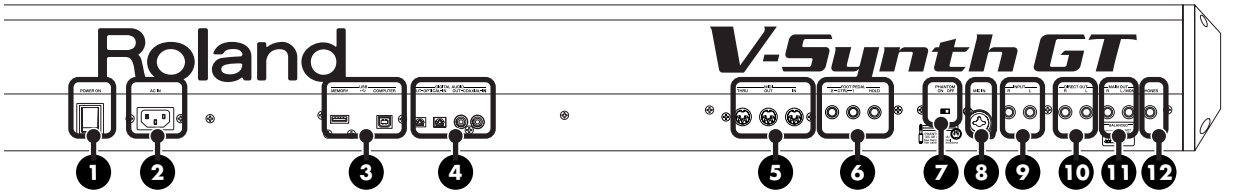
Permet de régler la section TVA (p. 35).

- **Quand le témoin TVA de la section ENV est allumé**

[A]	Modifie l'attaque.
[D]	Modifie le temps de chute (decay).
[S]	Modifie le niveau de maintien (sustain).
[R]	Modifie le relâchement (release).

- **Quand le témoin SCREEN de la section ENV est allumé**
  Les curseurs ADSR affichés à l'écran peuvent être actionnés directement.

Face arrière



1 Commutateur POWER

Mise sous/hors tension.

2 Prise d'alimentation

Branchez le cordon d'alimentation fourni à cette prise.

3 Prises USB

Ces connecteurs USB permettent de relier le V-Synth GT à un ordinateur pour transférer des fichiers (p. 221) ou pour transmettre et recevoir des données MIDI et audio.

MEMORY	Vous pouvez brancher une mémoire USB à cette prise et charger des fichiers de la mémoire USB dans le V-Synth GT.
COMPUTER	Utilisez un câble USB pour relier cette prise à un ordinateur. Cette connexion permet de transférer des données MIDI et audio.

* Pour échanger des données MIDI et audio via USB, il faut installer le pilote USB dans votre ordinateur, comme l'explique le "Guide d'installation du pilote".

* N'insérez et n'extrayez jamais de mémoire USB tant que l'appareil est sous tension. Vous risqueriez de corrompre les données de l'appareil ou de la mémoire USB.

* Insérez prudemment la mémoire USB jusqu'au bout: elle doit être bien en place.

4 Prises DIGITAL AUDIO

OPTICAL IN/OUT	Ces prises reçoivent/transmettent des signaux audio numériques (stéréo). Le signal de sortie est identique au signal envoyé aux prises MAIN OUT.
COAXIAL IN/OUT	

5 Prises MIDI

IN	Ces prises permettent de brancher d'autres appareils MIDI.
OUT	
THRU	

6 Prises FOOT PEDAL

CTRL 1, CTRL 2	Vous pouvez brancher des pédales d'expression disponibles en option (série EV) à ces prises. En assignant une fonction à une pédale, vous pouvez vous en servir pour sélectionner ou modifier un son, voire contrôler divers autres paramètres.
HOLD	Vous pouvez y brancher un commutateur au pied (série DP) disponible en option et l'utiliser comme pédale forte (Hold).

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

7 Commutateur PHANTOM

Ce commutateur active/coupe l'alimentation fantôme pour la prise XLR de l'entrée MIC IN.

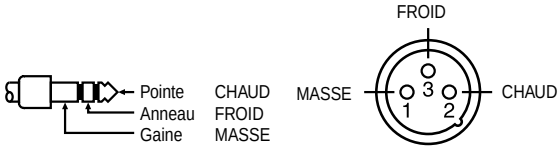
* Veillez à couper l'alimentation fantôme avant de brancher une source de signal qui ne requiert aucune alimentation. L'alimentation fantôme est suffisamment puissante pour endommager des dispositifs tels que des microphones dynamiques et autres. Veuillez consulter la documentation des microphones avant de les brancher à ce produit. (Alimentation fantôme de ce produit: 48V DC, 10mA max.)

* Quand vous coupez l'alimentation fantôme, il faut attendre un certain temps pour que la tension baisse.

⑧ Prise MIC IN

Cette prise pour micro est conçue pour un signal audio analogique.
Elle peut accueillir une fiche XLR ou un jack.
La prise XLR peut fournir une alimentation fantôme de 48V pour un micro à condensateur. Dans ce cas, réglez le commutateur PHANTOM sur "ON".

* Cet instrument est doté d'entrées symétriques (XLR/TRS). Les schémas de câblage de ces prises sont illustrés ci-dessous. Avant d'effectuer les connexions, vérifiez les schémas de câblage des périphériques à brancher.



⑨ Prises INPUT

L	Vous pouvez y brancher une source externe comme un lecteur CD pour l'échantillonner ou utiliser un signal externe comme matière première sonore.
R	

* Si vous utilisez des câbles contenant des résistances, le volume des appareils branchés aux entrées INPUT peut être trop faible. Dans ce cas, utilisez des câbles de connexion qui ne contiennent pas de résistance.

⑩ Prises DIRECT OUT

L	Ces prises transmettent le signal dont le paramètre "Output Assign" du routage d'effet (p. 139) est réglé sur "DIR". Vous pouvez brancher ces prises à un processeur d'effet externe ou à un autre appareil.
R	

⑪ Prises MAIN OUT

L/MONO	Ces sorties envoient le signal audio stéréo à une table de mixage/amplificateur. Pour une sortie mono, utilisez la prise L (p. 17). Elles constituent également une sortie symétrique.
R	

⑫ Prise PHONES

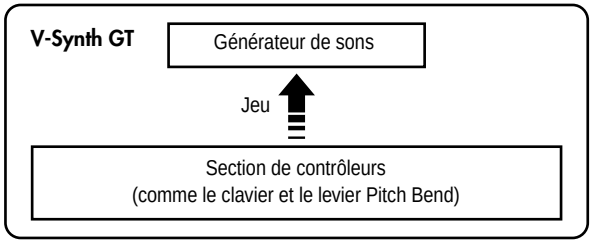
Cette prise permet de brancher un casque (vendu séparément).

Vue d'ensemble du V-Synth GT

Configuration du V-Synth GT

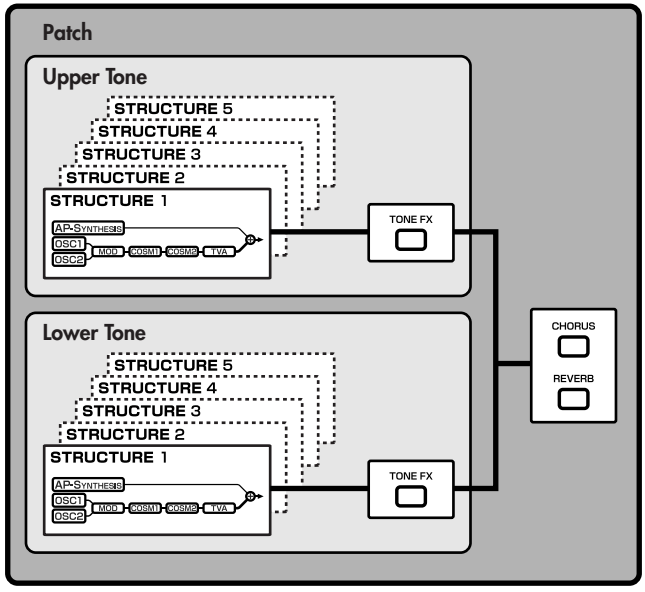
Charpente

En gros, le V-Synth GT est constitué d'une section de contrôleurs et du générateur de sons.



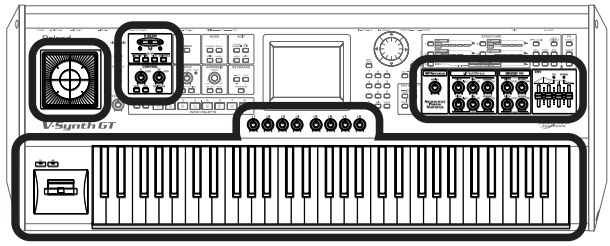
Générateur de sons

Les sons que vous produisez en jouant sur le V-Synth GT sont appelés "Patchs". Chaque Patch est constitué de deux Tones: un Tone Upper et un Tone Lower. Pour en savoir plus sur les Patchs et les Tones, voyez la section "Relation entre Patchs et Tones" dans le Guide rapide.



Section de contrôleurs

La section de contrôleurs comprend le clavier, le levier Pitch Bend/Modulation, le pad Time Trip, les contrôleurs D Beam, les commandes C1/C2, les commandes E1–E8, les boutons S1/S2, l'arpégiateur et les pédales branchées en face arrière. Lorsque vous actionnez ces contrôleurs, ils transmettent des données au générateur de sons pour que le V-Synth GT produisent du son.



Section de contrôleurs
(comme le clavier et le levier Pitch Bend)

Polyphonie

La polyphonie maximum du V-Synth GT varie en fonction des types d'oscillateur (OSC) et de la technologie COSM utilisés par le patch.

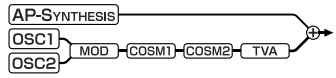
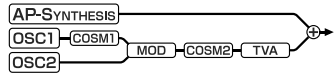
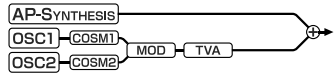
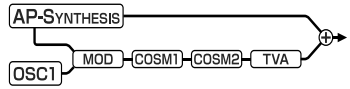
MEMO Un changement de type d'effet ou l'activation/coupure des effets n'affecte pas la polyphonie disponible.

Structures

Les Tones Upper et Lower du V-Synth GT sont constitués de huit éléments (**sections**) créant le son.
La façon dont ces sections sont combinées est appelée **structure**.
Pour créer un Tone sur le V-Synth GT, commencez par sélectionner un type de structure. Vous pouvez ensuite éditer les paramètres de chaque section.

Types de structure

Vous avez le choix entre cinq types de structure.

Type de structure		Explication
1		Cette structure est la plus conventionnelle. Les sons produits par OSC1 et OSC2 peuvent être mixés par MOD, traités par COSM1 avec un filtre à bande latérale SBF (Side Band Filter) ou un autre traitement pour modifier les caractéristiques du son. Le timbre est ensuite réglé par le filtre TVF de COSM2. Le son issu de la nouvelle synthèse AP du V-Synth GT peut être mélangé au résultat final.
2		Cette structure relie OSC1 et OSC2 de façon asymétrique et constitue un bon choix si vous voulez utiliser un autre type de modulation que "MIX" pour le modulateur. Généralement, OSC1 et COSM1 servent à créer le son de base tandis que le son d'OSC2 et les réglages MOD ajoutent de la variation; le filtre TVF de COSM2 permet ensuite de régler le timbre. Le son issu de la nouvelle synthèse AP du V-Synth GT peut être mélangé au résultat final.
3		Cette structure allie OSC1 avec COSM1 et OSC2 avec COSM2. Vous pouvez utiliser le pad Time Trip ou un autre contrôleur pour alterner le son créé par OSC1 et COSM1 et le son créé par OSC2 et COSM2. Le son issu de la nouvelle synthèse AP du V-Synth GT peut être mélangé au résultat final.
4		A la différence des types 1~3, cette structure permet d'appliquer les effets MOD aux sons de la synthèse AP.
5		Cette structure permet d'utiliser la fonction "Vocal Designer". Le son issu de la nouvelle synthèse AP du V-Synth GT peut être mélangé au résultat final.

MEMO Appuyez sur STRUCTURE [1]~[5] pour sélectionner une structure.
Vous pouvez aussi sélectionner la structure à l'écran (p. 37).

Sections

Il existe huit sections:

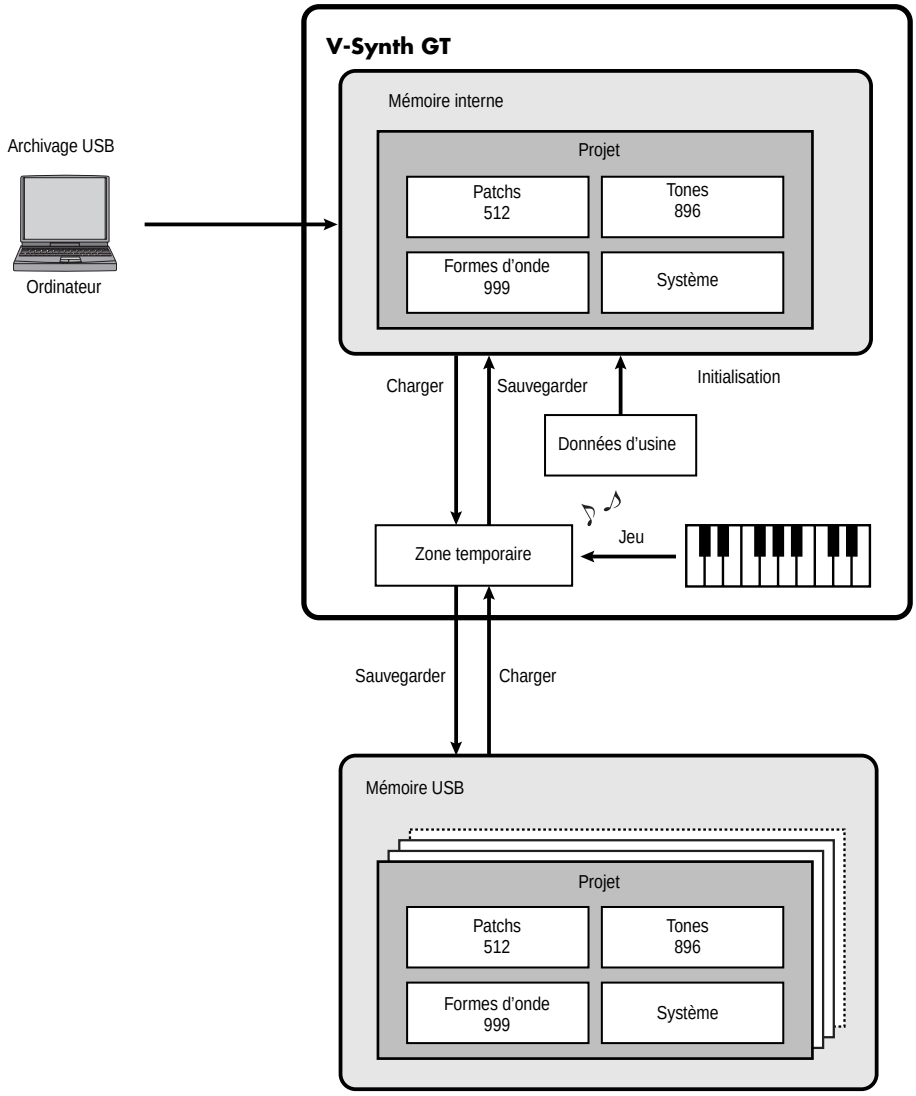
Section	Explication
OSC1, OSC2	Ces sections produisent du son. Vous pouvez sélectionner des formes d'onde internes préprogrammées, des formes d'ondes que vous avez échantillonnées ou utiliser des formes d'onde de type analogique, générées par calculs. Vous pouvez aussi utiliser un signal d'entrée audio.
MOD	Cette section mélange les deux signaux audio et les module.
COSM1, COSM2	Ces sections permettent d'appliquer divers effets (filtres etc.). Elles sont semblables à un processeur d'effet mais, alors que ce dernier traite le signal mixé final, les sections COSM traitent chaque note individuelle.
TVA	Cette section crée des variations de volume dans le temps et détermine la position stéréo (Pan).
AP-SYNTHESIS	Cette section génère du son. En sélectionnant une forme d'onde instrumentale puis en appliquant un modèle de phrase simulant le mode d'expression et le comportement propres à un instrument donné, vous créez des sons naturels ou absolument inédits.
VOCAL DESIGNER	Cette section vous permet d'utiliser le "Vocal Designer". Vous exploitez le signal d'entrée du micro pour jouer.

MEMO Après avoir sélectionné un type de structure, vous pouvez activer ou couper les différentes sections en appuyant sur leur bouton.
Vous pouvez aussi activer/couper des sections à l'écran (p. 37).

NOTE "AP-Synthesis" et "Vocal Designer" ne peuvent être activés que pour le Tone Upper ou le Tone Lower mais pas pour les deux.

Description de la mémoire

Structure de la mémoire



Projet

La plus grande unité de mémoire utilisée par le V-Synth GT est le projet. Un projet peut contenir jusqu'à 512 Patchs, 896 Tones, 999 formes d'onde et divers réglages système.
Le V-Synth GT se sert d'un projet à la fois.

Mémoire interne

La mémoire interne du V-Synth GT permet de sauvegarder un projet. A la sortie d'usine du V-Synth GT, sa mémoire contient déjà des données de Patchs et de formes d'onde mais vous pouvez écraser ces données. La fonction "Factory Reset" permet de retrouver le contenu de la mémoire tel qu'il sort d'usine (p. 235).

Mémoire temporaire

Quand vous mettez le V-Synth GT sous tension ou lorsque vous chargez un projet, les données de projet se trouvent dans une partie de la mémoire appelée "mémoire temporaire".
Des opérations telles que l'échantillonnage ou l'édition de Patchs modifient les données de la mémoire temporaire. Si vous coupez l'alimentation, les données d'échantillon et de Patch éditées disparaissent irrémédiablement. Pour les conserver, n'oubliez pas de les sauvegarder (avec "SAVE/WRITE").

Mémoire USB

La mémoire interne ne peut contenir qu'un seul projet mais vous pouvez faire appel à des supports de mémoire USB disponibles dans le commerce pour sauvegarder d'autres projets.

Archivage USB

Si vous branchez le V-Synth GT à votre ordinateur avec un câble USB, vous pouvez archiver les projets, Patchs, Tones et formes d'onde se trouvant dans la mémoire interne du V-Synth GT sur le disque dur (ou autre support) de votre ordinateur (p. 221).
De plus, les données de forme d'onde créées sur le V-Synth GT peuvent être utilisées par des logiciels tournant sur ordinateur et, inversement, les données créées par ces logiciels peuvent être exploitées par le V-Synth GT.

Mémoire d'échantillonnage

Le volume de mémoire disponible pour l'échantillonnage dépend du projet chargé dans la mémoire temporaire. Avec le projet usine, vous disposez d'une mémoire d'échantillonnage d'environ 69 secondes (stéréo)/138 secondes (mono). Si vous effacez les formes d'onde d'usine, vous pouvez obtenir une mémoire d'échantillonnage allant jusqu'à 380 secondes (stéréo)/760 secondes (mono). Cependant, comme vous ne pouvez sauvegarder qu'environ 290 secondes (stéréo)/580 secondes (mono) en mémoire interne, il vous faut une mémoire USB disponible dans le commerce pour sauvegarder un volume d'échantillons plus important.

* Les valeurs données ci-dessus sont valables pour des échantillons avec un type d'encodage "LITE" (p. 188).

MEMO Si vous avez effacé les formes d'onde usine, vous pouvez utiliser la fonction "Factory Reset" (p. 235) pour les récupérer.

Données d'usine

Les données d'usine se trouvent dans une zone de la mémoire conservant l'état de la mémoire interne à la sortie d'usine du V-Synth GT. Si vous avez effacé les données de Patchs ou de formes d'onde de la mémoire interne, vous pouvez les retrouver avec la fonction "Factory Reset".

A propos de VariPhrase

Qu'est-ce que VariPhrase?

VariPhrase présente les avantages suivants:

1. **Changements de la hauteur, de la durée et du timbre ("formant") en temps réel.**
2. **Synchronisation avec le tempo et adaptation de la hauteur faciles.**
3. **Un seul échantillon couvre une plage de notes bien plus large que les échantillonneurs numériques traditionnels.**
4. **Conserve la qualité du son tout en proposant les trois avantages mentionnés ci-dessus.**
   "VariPhrase" surmonte la plupart des problèmes des échantillonneurs et enregistreurs numériques traditionnels en matière de phrases audio.
   Problèmes typiques rencontrés par les échantillonneurs et les enregistreurs numériques
   - Tout changement de tempo modifie la hauteur.
   - Tout changement de hauteur modifie la vitesse (tempo) et le timbre (formant) de la phrase.
   - Le contrôle des phrases audio reste rudimentaire. Il est impossible de ne modifier qu'un extrait d'un échantillon en temps réel.
   - La plupart des échantillonneurs requièrent de nombreux échantillons pour couvrir, de façon réaliste, des plages de notes plus conséquentes.
   - Si les échantillons n'utilisent pas le même tempo, il est impossible de jouer des accords utilisables.
   - Les changements de hauteur ou de tempo sur les échantillonneurs numériques ont tendance à dégrader la qualité audio.

   "VariPhrase" résout tous ces problèmes.

cf. Pour en savoir plus sur "VariPhrase", voyez "Qu'est-ce que 'VariPhrase'?" dans le Guide rapide.

Opérations élémentaires sur le V-Synth GT

Opérations élémentaires sur l'écran tactile

Le V-Synth GT est doté d'un écran tactile. Cet écran vous permet d'effectuer des opérations en le touchant légèrement.

* L'écran tactile réagit à un toucher léger. Si vous le touchez avec une force excessive ou un objet dur, vous risquez de l'endommager. Veillez à ne pas le marteler et à le toucher exclusivement du doigt.

cf. Activer/couper le bip (p. 227).

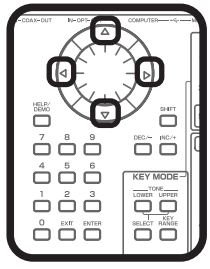
Déplacer le curseur d'écran

Un écran ou une fenêtre affiche plusieurs paramètres ou options. Pour éditer la valeur d'un paramètre, il faut amener le curseur sur la valeur. Le curseur d'écran est un rectangle noir; la valeur de paramètre ou l'option sélectionnée avec le curseur est contrastée (les couleurs sont inversées).



Boutons de curseur

Appuyez sur [▲], [▼], [◀] ou [▶] (boutons du curseur) pour déplacer le curseur.



Ecran tactile

Touchez directement une valeur de paramètre pour y amener le curseur.



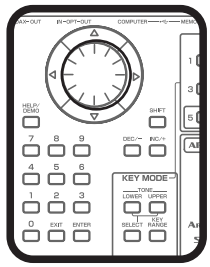
Modifier un réglage

Pour modifier une valeur, vous pouvez utiliser la molette de réglage, les boutons [INC/+] [DEC/-] ou opérer un glissement sur l'écran tactile.

- Chaque page du V-Synth GT permet de sélectionner un paramètre avec le curseur (voyez plus haut) et d'en modifier la valeur.
- Chaque paramètre dispose d'une plage de réglage déterminée. Il est impossible de choisir une valeur inférieure à la valeur minimum ou supérieure à la valeur maximum.

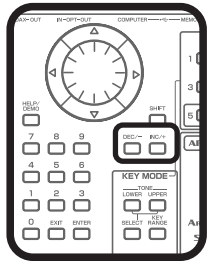
Molette de réglage

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



[INC/+] et [DEC/-]

Appuyez sur [INC/+] pour augmenter la valeur choisie et sur [DEC/-] pour la diminuer. Maintenez le bouton enfoncé pour effectuer un changement continu. Pour augmenter la valeur plus rapidement, maintenez [INC/+] enfoncé et appuyez sur [DEC/-]. Pour diminuer la valeur plus rapidement, maintenez [DEC/-] enfoncé et appuyez sur [INC/+].

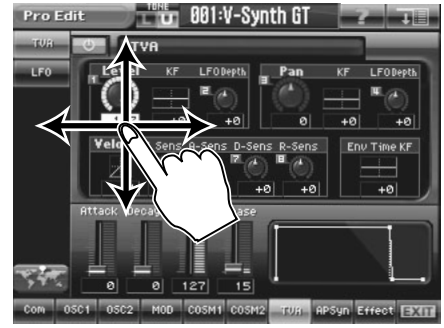


Commandes E1–E8

Quand de petits chiffres 1~8 apparaissent à l'écran, vous pouvez utiliser les commandes E1–E8 pour piloter les paramètres correspondants.

Ecran tactile

Touchez une valeur de paramètre et faites glisser le doigt vers le haut (bas) ou vers la droite (gauche). Un glissement vers le haut ou vers la droite augmente la valeur tandis qu'un glissement vers le bas ou vers la gauche la diminue.



Pavé numérique

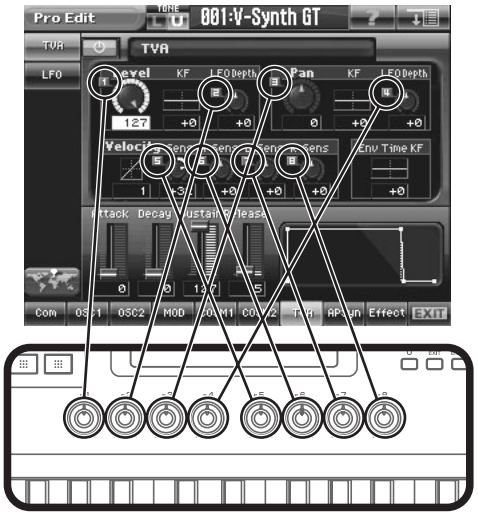
Vous pouvez aussi sélectionner un Patch avec le pavé numérique. Entrez un nombre et appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix.

Outre la sélection de Patchs, le pavé numérique permet aussi de choisir des Tones, des effets ou des formes d'onde.

Voici comment entrer une valeur numérique dans une case de valeur:

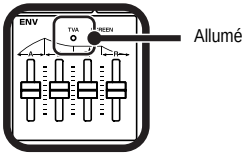
- Boutons [0]~[9]: Entrez un nombre.
- Bouton [ENTER]: Confirme la valeur entrée.
- Bouton [EXIT]: Annule la valeur entrée.

NOTE Pour certains paramètres, il peut être impossible d'entrer une valeur correctement avec le pavé numérique.



Curseurs d'enveloppe

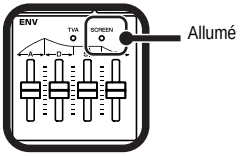
- **Quand le témoin TVA de la section ENV est allumé**



Vous pouvez utiliser les curseurs d'enveloppe pour modifier les réglages ADSR de la section TVA (p. 117).

[A]	Modifie la durée de l'attaque.
[D]	Modifie le temps de chute (decay).
[S]	Modifie le niveau de maintien (sustain).
[R]	Modifie la durée du relâchement (release).

- **Quand le témoin SCREEN de la section ENV est allumé**
  Les curseurs ADSR affichés à l'écran peuvent être actionnés directement.





Icônes courantes de l'écran tactile

L'écran tactile du V-Synth GT dispose d'icônes permettant d'effectuer des opérations courantes à différentes pages. Vous pouvez généralement aussi utiliser des boutons en façade pour effectuer ces opérations mais il est utile de connaître ces icônes car elles permettent d'effectuer une opération complète à l'écran.

Loupe		Quand vous touchez la loupe, une nouvelle fenêtre apparaît et propose des réglages disponibles (une liste de Patchs ou de Tones, par exemple). Pour choisir un réglage, vous pouvez utiliser la molette de réglage, les boutons [INC/+] [DEC/-] ou toucher directement un élément à l'écran.
ON/OFF		Cette icône active/coupe une fonction. Quand vous touchez cette icône pour l'activer, le bouton devient vert.
HELP		Quand cette icône est verte, vous pouvez la toucher pour ouvrir la fenêtre "Help". Cette fenêtre affiche une description simple de la fonction ou de la procédure.
EXIT		Quand vous touchez cette icône, vous retournez à la page précédente. Vous pouvez aussi y retourner en appuyant sur le bouton [EXIT] du V-Synth GT.
MAP		Comme le V-Synth GT vous propose une très vaste palette d'outils de création sonore, il arrive de perdre de vue la section en cours d'édition. Dans ce cas, vous pouvez appuyer sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre "V-Synth GT Map". Elle affiche la structure sélectionnée ainsi que la section en cours d'édition.
MENU		Ouvre le menu déroulant.

Utiliser la fonction 'Map'

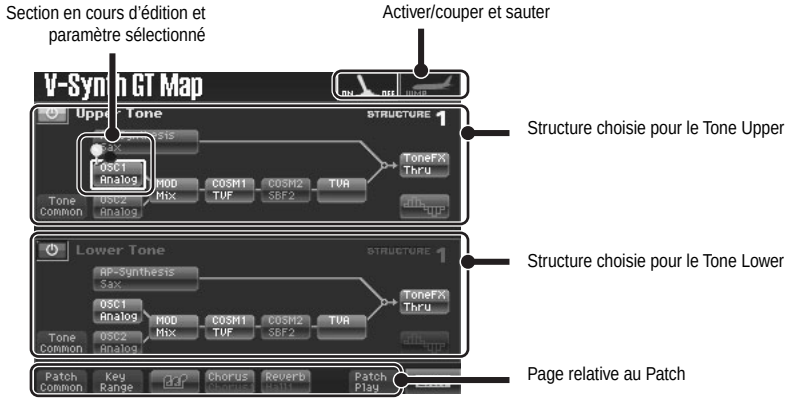
Comme le V-Synth GT permet d'éditer de très nombreux aspects du son, vous pouvez parfois perdre de vue l'élément en cours d'édition d'un Patch ou d'un Tone.
Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction "Map" pour ouvrir la fenêtre "V-Synth GT Map". Elle affiche la structure sélectionnée ainsi que la section de cette structure en cours d'édition.
A cette page, vous pouvez également changer de structure ou activer/couper certains éléments. Cela vous évite de vous perdre dans un océan de paramètres.

1. Touchez <MAP>.
La fenêtre "V-Synth GT Map" apparaît.



<MAP>

2. Elle affiche la structure globale et la section en cours d'édition.



Astuce L'icône représentant chaque section affiche le paramètre sélectionné.
Si " ON OFF " est sélectionné:
Vous pouvez toucher l'icône de l'écran pour activer/couper la section.
Si " JUMP " est sélectionné:
Vous pouvez toucher l'icône à l'écran pour sauter directement à la page de réglage du paramètre correspondant.

Les quatre modes du V-Synth GT

Les nombreuses fonctions du V-Synth GT sont réparties en quatre modes: **Patch, Sample, System** et **Utility**.

Mode Patch (p. 39)



Appuyez sur [PATCH] pour passer en mode “Patch”. Ce mode permet de jouer avec des Patchs sur le clavier et de modifier les réglages des Patchs.

Mode Sample (p. 163)



Appuyez sur [SAMPLE] pour passer en mode “Sample”. Ce mode permet d’échantillonner les formes d’onde servant de base à la création de sons et d’éditer les formes d’onde échantillonnées.

Mode System (p. 193)



Appuyez sur [SYSTEM] pour passer en mode “System”. Ce mode permet d’effectuer des réglages qui portent sur le système entier du V-Synth GT, comme l’accord ou le mode de réception des messages MIDI.

Mode Utility (p. 214)

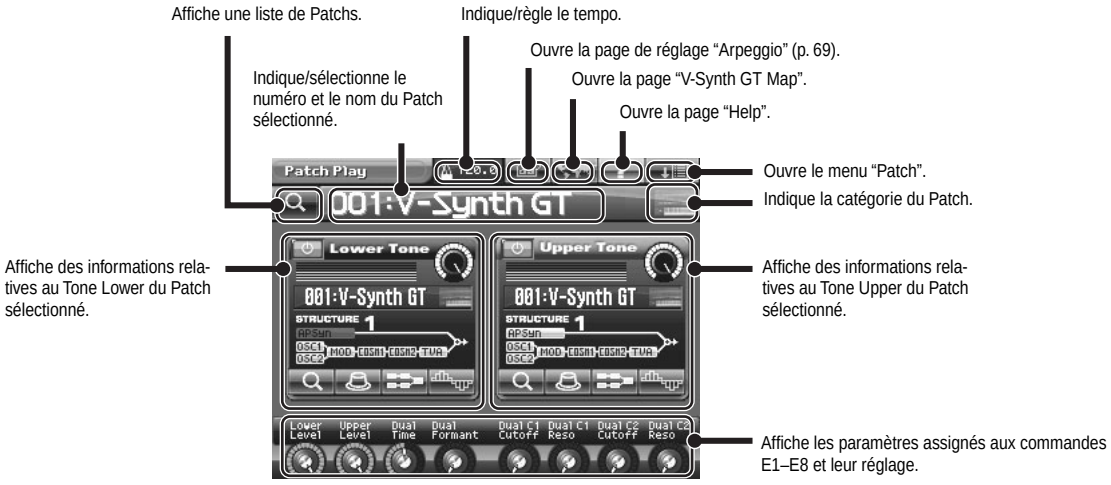


Appuyez sur [UTILITY] pour passer en mode “Utility”. Cette page vous permet d’effectuer divers réglages pour le V-Synth GT.

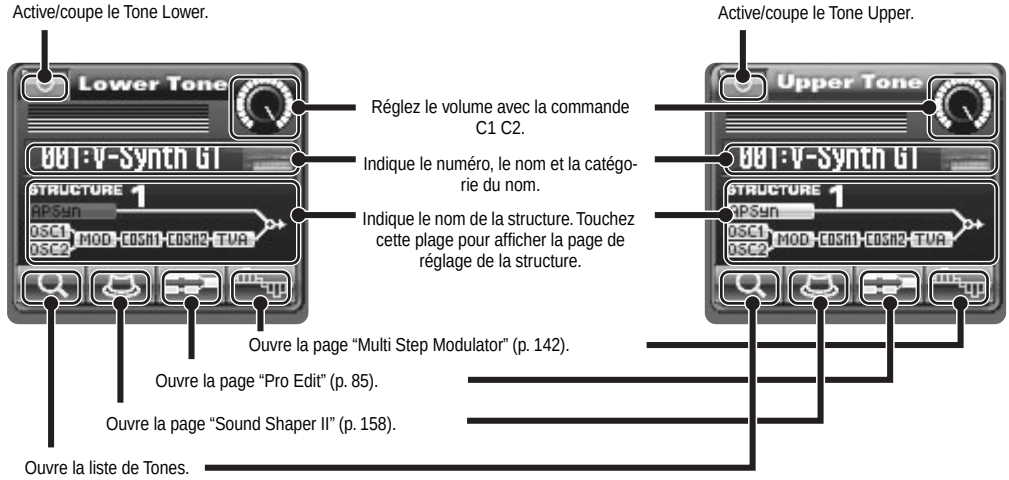
Mode Patch

Page ‘Patch Play’

Quand vous appuyez sur [PATCH], vous passez en mode Patch et la page “Patch Play” apparaît.



Un Patch est constitué de deux Tones. Vous pouvez utiliser les parties suivantes de la page pour piloter ces Tones.



Sélection d'un Patch

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



2. Amenez le curseur sur le numéro de Patch en vous servant des boutons de curseur ou en touchant le numéro du Patch à l'écran (le champ du nom de Patch s'éclaire).

3. Choisissez un numéro de Patch.

Vous avez le choix parmi les méthodes suivantes pour choisir un numéro de Patch.

- Actionnez la molette de réglage.
- Appuyez sur [INC/+] ou [DEC/-].
- Glissez le doigt sur l'écran tactile.
- Utilisez le pavé numérique pour entrer directement le numéro du Patch (p. 34).
  Si, par exemple, vous voulez sélectionner le Patch 123, appuyez successivement sur les boutons [1], [2] et [3] puis appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix.

cf. "Sélectionner des Patchs dans la liste" (p. 41)
"Sélectionner vos Patchs favoris (Patch Palette)" (p. 42)

Sélectionner des Patchs dans la liste

Vous pouvez afficher une liste de Patchs et y sélectionner un Patch.

1. Touchez la loupe dans le coin supérieur gauche de l'écran.
La fenêtre "Patch List" apparaît.



2. Sélectionnez un Patch dans la liste.
Actionnez la molette de réglage ou [INC/+] [DEC/-] pour sélectionner un Patch. Vous pouvez aussi sélectionner un Patch en le touchant à l'écran.

Astuce Si vous jouez sur le clavier après avoir sélectionné un Patch dans la liste, vous entendez ce Patch. C'est une façon simple d'écouter un Patch.

Astuce En tournant la commande [E8], vous faites défiler la liste rapidement.

3. Touchez <OK>.
Le Patch est sélectionné et la fenêtre "Patch List" se referme.

Sélection de Patch par catégorie

Touchez la plage de <Recherche par catégorie> pour ouvrir la palette de recherche par catégorie. Elle n'affiche que les Patchs de la catégorie spécifiée, ce qui permet de trouver plus rapidement le Patch voulu.
Pour retrouver l'affichage de tous les Patchs, touchez <X>.

Sélection de Patch par mot clé

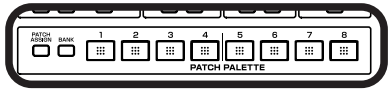
Touchez la plage de <Recherche par mot clé> pour ouvrir fenêtre de clavier virtuel. Tapez un mot clé et touchez <OK> pour n'afficher que les Patchs contenant le mot clé spécifié, ce qui permet de trouver plus rapidement le Patch voulu.
Pour retrouver l'affichage de tous les Patchs, touchez <X>.

Sélectionner vos Patchs favoris (Patch Palette)

Vous pouvez sauvegarder vos Patchs favoris, utilisés fréquemment, dans la palette de Patchs. Cela vous permet de sélectionner plus rapidement vos Patchs favoris du V-Synth GT.

cf. Pour savoir comment consigner un Patch dans la palette, voyez “Consigner un Patch favori (Patch Palette)” (p. 42).

1. **Appuyez sur [PATCH] pour afficher la page “Patch Play”.**
2. **Appuyez sur PATCH PALETTE [1]~[8] pour choisir un Patch.**



3. **Pour changer de banque au sein de la palette de Patchs, maintenez [BANK] enfoncé et appuyez sur PATCH PALETTE [1]~[8].**
   Lorsque vous appuyez sur [BANK], le témoin du bouton correspondant au numéro de la banque sélectionnée (PATCH PALETTE [1]~[8]) clignote.

Consigner un Patch favori (Patch Palette)

Vous pouvez rassembler les Patchs que vous utilisez le plus souvent en les sauvegardant dans la palette de Patchs. Cette possibilité vous permet de sélectionner rapidement des Patchs venant de la mémoire interne. Vous pouvez consigner jusqu’à 64 Patchs favoris (8 Patchs x 8 banques) dans la palette.

cf. Pour savoir comment sélectionner les Patchs consignés dans la palette, voyez “Sélectionner vos Patchs favoris (Patch Palette)” (p. 42).

1. **Affichez la page “Patch Play” et sélectionnez le Patch à consigner (p. 40).**
2. **Maintenez [BANK] enfoncé et appuyez sur un bouton PATCH PALETTE [1]~[8] pour sélectionner une banque.**
   Lorsque vous appuyez sur [BANK], le témoin du bouton de la banque sélectionnée (NUMBER [1]~[8]) clignote.
3. **Maintenez [PATCH ASSIGN] enfoncé et appuyez sur un bouton PATCH PALETTE [1]~[8] pour sélectionner une des mémoires de la banque.**
   Lorsque “Registration Completed!” apparaît à l’écran, l’opération est terminée.

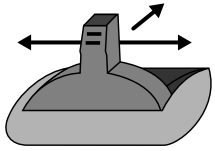
Appliquer divers effets

Modifier le toucher ou l'aftertouch

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

Levier Pitch Bend/Modulation

Tout en jouant sur le clavier, poussez le levier à gauche pour diminuer (ou à droite pour augmenter) temporairement la hauteur des notes jouées. Ce procédé s'appelle "**Pitch Bend**". Vous pouvez aussi obtenir un effet de vibrato en éloignant le levier de vous. Ce procédé s'appelle "**modulation**". Pour "AP-Synthesis", ce levier applique l'effet assigné.
Si vous éloignez le levier en le poussant simultanément vers la gauche ou vers la droite, vous pouvez appliquer les deux effets à la fois.



Transposer le clavier par demi-tons (Transpose)

La fonction “Transpose” change la hauteur du clavier par demi-tons.
Cette fonction vient à point pour jouer des instruments à transposition comme la trompette ou la clarinette en suivant une partition imprimée.

1. **En maintenant [TRANSPOSE] enfoncé, appuyez sur [+OCT] ou [-OCT] pour transposer le clavier.**
   Une pression sur [+OCT] en maintenant [TRANSPOSE] enfoncé augmente la hauteur du clavier d’un demi-ton.
   Une pression sur [-OCT] en maintenant [TRANSPOSE] enfoncé diminue la hauteur du clavier d’un demi-ton.

2. **Pour couper la transposition, appuyez une fois de plus sur [TRANSPOSE] pour éteindre son témoin.**
   Le réglage de transposition effectué est maintenu.

NOTE Il n’existe qu’un réglage “Transpose” (paramètre “Setup”) pour tout le V-Synth GT. Le nouveau réglage reste d’application lorsque vous changez de Patch.

Transposition par octave (Octave Shift)

La fonction “Octave Shift” transpose la hauteur du clavier par octaves (–3~+3 octaves).
Pour jouer une partie de basse plus facilement de la main droite, vous pouvez transposer le clavier d’une ou deux octaves vers le bas.

1. **Appuyez sur [+OCT] ou [-OCT] pour allumer son témoin.**
   Une pression sur [+OCT] transpose le clavier d’une octave vers le haut.
   Une pression sur [-OCT] transpose le clavier d’une octave vers le bas.

   NOTE Il n’existe qu’un réglage “Octave Shift” (paramètre “Setup”) pour tout le V-Synth GT. Le nouveau réglage reste d’application lorsque vous changez de Patch.

2. **Pour annuler la transposition par octaves, appuyez sur le bouton opposé jusqu’à ce que le témoin s’éteigne.**

Appliquer un effet avec le pad Time Trip (Time Trip Pad)

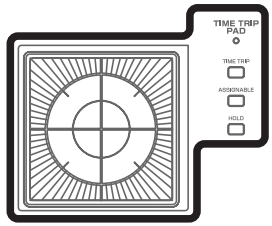
Vous pouvez appliquer divers effets en touchant simplement le pad Time Trip situé à gauche en façade du V-Synth GT.

Qu'est-ce que la fonction 'Time Trip'?

La fonction "VariPhrase" (p. 32) permet notamment de changer l'emplacement et la vitesse de reproduction d'une forme d'onde en temps réel. La fonction "Time Trip" profite de cette possibilité et propose un contrôle manuel de l'emplacement et de la vitesse de reproduction de la forme d'onde. Pour les Patchs utilisant "VariPhrase", réglez la fonction du pad Time Trip sur "TIME TRIP" pour l'activer. Jouez sur le clavier et touchez le pad Time Trip: la forme d'onde en cours s'arrête à cet endroit de la reproduction. En traçant un cercle du doigt à partir de ce point, vous avancez la reproduction dans la direction conventionnelle si vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse si vous tournez dans le sens contraire. A la différence du "scratching" sur une platine, cette fonction vous permet de contrôler la reproduction sans modifier la hauteur: le son est donc produit avec la hauteur jouée sur le clavier.
Vous pouvez vous servir du contrôleur D Beam pour produire des effets analogues.

NOTE Le pad Time Trip produit de l'effet si PCM est sélectionné pour l'oscillateur (OSC1/OSC2) (p. 95) et si le commutateur "Time Trip Sw (commutateur "Time Trip")" (p. 98) est activé.

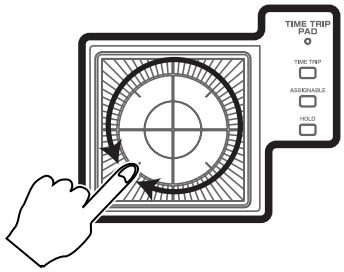
1. **Appuyez sur [PATCH] pour afficher la page "Patch Play".**
2. **Sélectionnez la fonction que vous souhaitez contrôler avec le pad Time Trip et appuyez sur le bouton TIME TRIP PAD pour cette fonction.**



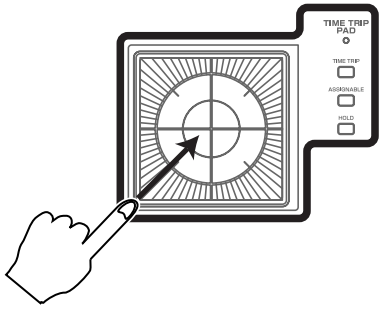
[TIME TRIP]	Applique l'effet Time Trip.
[ASSIGNABLE]	Applique l'effet spécifié par chaque Tone. Si [ASSIGNABLE] est activé, l'effet est appliqué par contrôle matriciel. Cela implique que les réglages de contrôle matriciel doivent être faits séparément. Réglez la source du contrôle matriciel sur "PAD-X" ou "PAD-Y" et choisissez le paramètre devant être contrôlé (la destination). Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez "Matrix Control" (p. 91). En choisissant "TRIP-R" comme source du contrôle matriciel, vous pouvez appliquer simultanément l'effet Time Trip et l'effet du contrôle matriciel. Pour cela, activez [TIME TRIP].

3. En jouant sur le clavier, placez le doigt sur le pad Time Trip et déplacez-le comme suit.

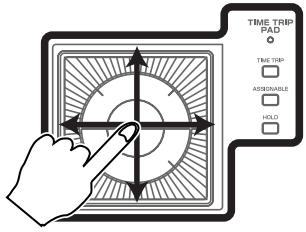
Si [TIME TRIP] est activé
L'effet est appliqué quand vous déplacez le doigt en cercle sur le pad Time Trip.



Si vous utilisez en plus le contrôle matriciel, l'effet est appliqué lorsque vous déplacez le doigt de la circonférence du pad Time Trip vers le centre.



Si [ASSIGNABLE] est activé
L'effet est appliqué quand vous déplacez le doigt vers le haut/le bas/la gauche/la droite sur le pad Time Trip.



Astuce

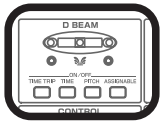
- En appuyant sur TIME TRIP PAD [HOLD], l'effet est maintenu même si vous ôtez le doigt du pad Time Trip.
- Les réglages du pad Time Trip sont sauvegardés avec chaque Patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages Time Trip adaptés à chaque Patch.

Ajouter un effet avec les contrôleurs D Beam

Pour actionner les contrôleurs D Beam, il suffit de déplacer la main à la verticale des contrôleurs. Vous pouvez les utiliser pour piloter divers effets, en fonction de leur assignation. Vous pouvez aussi créer des effets spéciaux entraînant un changement instantané de son, impossible à réaliser avec une commande rotative ou le levier Pitch Bend.

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

2. **Sélectionnez la fonction que vous souhaitez piloter avec les contrôleurs D Beam et appuyez sur le bouton D BEAM pour cette fonction afin d'activer les contrôleurs.**



[TIME TRIP]	Applique l'effet "Time Trip" (p. 46).
[TIME]	Modifie la durée.
[PITCH]	Modifie la hauteur.
[ASSIGNABLE]	Applique l'effet choisi pour chaque Tone. En activant [ASSIGNABLE], vous pouvez appliquer l'effet spécifié par chaque Patch. Dans ce cas, cependant, et à la différence des trois autres fonctions, une simple pression pour activer le bouton n'applique pas d'effet en soi. Il faut également effectuer des réglages de contrôle matriciel. Réglez la source du contrôle matriciel sur "BEAM-L" ou "BEAM-R" et choisissez le paramètre devant être contrôlé (la destination). Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez "Matrix Control" (p. 91).

3. **Tout en jouant sur le clavier pour produire des notes, faites des mouvements verticaux de la main au-dessus des contrôleurs D Beam.**
   Les effets sont appliqués au son en fonction du bouton actionné à l'étape 2.

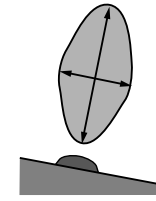
4. **Pour couper les contrôleurs D Beam, appuyez une fois de plus sur le bouton actionné à l'étape 2 afin d'éteindre son témoin.**

Astuce

- Les réglages des contrôleurs D Beam sont sauvegardés avec chaque Patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages D Beam adaptés à chaque Patch.
- En assignant un numéro de commande MIDI aux contrôleurs D Beam, vous pouvez vous en servir pour piloter un appareil MIDI externe. Pour en savoir plus, voyez "1–4 Assign L, R (D Beam 1–4 Assign L, R)" (p. 205).

Plage utile des contrôleurs D Beam

Le schéma suivant indique la zone dans laquelle les contrôleurs D Beam réagissent aux mouvements. Les mouvements de la main hors de cette zone ne produisent aucun effet.
Le témoin D BEAM s'allume pour indiquer que les contrôleurs D Beam réagissent. Si votre main quitte la zone de réaction des contrôleurs D Beam, le témoin D BEAM ne s'allume pas.



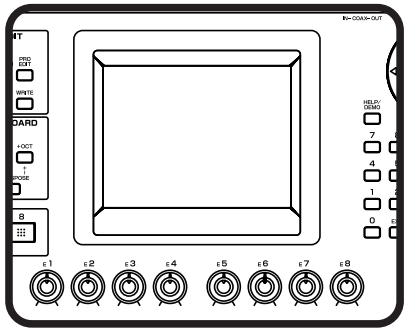
NOTE La zone de réaction des contrôleurs D Beam est considérablement réduite lorsque vous utilisez l'appareil en plein soleil. Ne l'oubliez pas lorsque vous vous servez des contrôleurs D Beam à l'extérieur.

Utiliser les commandes E1–E8

Vous pouvez modifier le son en temps réel en actionnant les commandes E1–E8 pour modifier les paramètres qui leur sont assignés.

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

2. **Tout en jouant sur le clavier, actionnez les commandes E1–E8.**
   Le son change selon la fonction assignée à chaque commande.
   Pour savoir quelle fonction est assignée à une commande donnée, voyez les huit commandes affichées à l'écran.



Astuce Vous pouvez utiliser le menu "Utility" afin de modifier les assignations des commandes E1–E8 pour la page "Patch Play" (p. 228).

Utiliser les commandes assignables

Vous pouvez actionner les commandes ASSIGNABLE CONTROL pour modifier le son en temps réel.
Les commandes assignables se servent du contrôle matriciel pour appliquer des effets au son. Il faut donc effectuer des réglages de contrôle matriciel au préalable. Réglez la source du contrôle matriciel sur "KNOB1" ou "KNOB2" et choisissez le paramètre devant être contrôlé (la destination). Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez "Matrix Control" (p. 91).

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

2. **Appuyez sur [ASSIGNABLE].**

   Astuce Si vous appuyez sur [LEVEL] ou [PAN], les commandes règlent le niveau ou la position stéréo des Tones Upper et Lower.

3. **Tout en jouant sur le clavier, actionnez les commandes ASSIGNABLE CONTROL ([C1], [C2]).**
   Le son change selon la fonction assignée à chaque commande.



Astuce En assignant un numéro de commande MIDI aux commandes assignables, vous pouvez actionner [C1] ou [C2] pour piloter un appareil MIDI externe. Pour en savoir plus, voyez "C1/C2 Knob" (p. 206).

Arpégiateur

Jouer des arpèges

Le V-Synth GT est pourvu d'un arpégiateur pouvant générer des arpèges automatiquement. Lorsque l'arpégiateur est activé, les notes jouées sont automatiquement produites sous forme d'arpèges.

1. **Appuyez sur [PATCH] pour afficher la page "Patch Play".**
2. **Appuyez sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour allumer son témoin.**
   L'arpégiateur est activé.
3. **Jouez sur le clavier.**
   Le V-Synth GT transforme les notes jouées en arpèges.
4. **Pour régler le tempo de l'arpège, tournez ARPEGGIO [TEMPO].**
   Une rotation de la commande vers la droite accélère le tempo tandis qu'une rotation vers la gauche le ralentit.
5. **Pour couper l'arpégiateur, appuyez une fois de plus sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour éteindre le témoin.**

Maintenir un arpège

Avec la technique suivante, vous pouvez produire des arpèges même en relâchant les touches.

1. **Appuyez sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour activer l'arpégiateur.**
2. **Appuyez sur ARPEGGIO [HOLD] pour allumer son témoin.**
3. **Jouez sur le clavier.**
4. **Si vous jouez un autre accord ou d'autres notes alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change en fonction des touches enfoncées.**
5. **Pour annuler le maintien d'arpège ("Arpeggio Hold"), appuyez une fois de plus sur ARPEGGIO [HOLD].**

Avec une pédale de maintien ("Hold")

Si vous jouez un arpège en enfonçant la pédale Hold, l'arpège continue à être produit même si vous relâchez les touches du clavier.

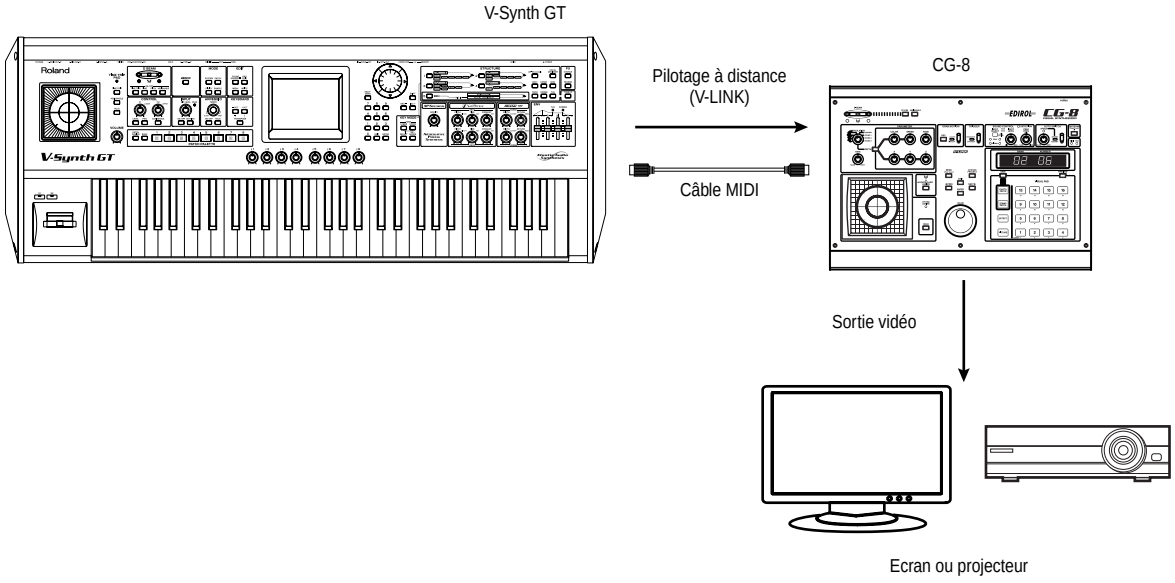
1. **Vous pouvez brancher un commutateur au pied (série DP) disponible en option à la prise HOLD PEDAL.**
2. **Appuyez sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour activer l'arpégiateur.**
3. **Jouez sur le clavier tout en appuyant sur la pédale Hold.**
4. **Si vous jouez un autre accord ou d'autres notes alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change en fonction des touches enfoncées.**

Synchroniser musique et vidéo en jouant sur le V-Synth GT (V-LINK)

Le V-Synth GT vous permet d'utiliser le levier Pitch Bend/Modulation, le pad Time Trip, les contrôleurs D Beam et les commandes C1/C2 pour piloter un appareil vidéo externe compatible V-LINK. Votre jeu sur le V-Synth permet dès lors de piloter non seulement du son mais aussi des images afin de produire des effets sonores et vidéo liés à votre exécution.

V-LINK (V-LINK) est une fonction qui permet de réunir musique et images. En branchant deux appareils compatibles V-LINK (ou plus) via MIDI, vous bénéficiez d'une vaste palette d'effets visuels liés aux éléments d'expression du jeu musical.

Exemple de connexions



Passer en mode V-LINK

1. **Appuyez sur [V-LINK] pour allumer le témoin.**
   Le V-Synth GT passe en mode V-LINK.

   cf. Pour en savoir plus sur l'assignation des fonctions V-LINK aux commandes, voyez "Réglages 'V-LINK'" (p. 208).

2. **Pour quitter le mode V-LINK, appuyez une fois de plus sur [V-LINK] de sorte à éteindre le témoin.**

Fonctions V-LINK pilotables par le V-Synth GT et messages MIDI

Vous pouvez assigner les fonctions suivantes aux commandes du V-Synth GT afin de piloter un appareil vidéo compatible V-LINK.

Fonction V-LINK	Message MIDI transmis
Vitesse de reproduction	CC 10 (Panpot)
Dissolve Time (temps de chevauchement des clips vidéo)	CC 5 (Portamento Time)
Niveau audio (volume de la reproduction audio)	CC 7 (Volume)
"Color Cb" (signal de différence de couleur)	CC 72 (Release)
"Color Cr" (signal de différence de couleur)	CC 71 (Resonance)
Luminosité	CC 74 (Cutoff)
VFX1 (effets visuels 1)	CC 1 (Modulation)
VFX2 (effets visuels 2)	CC 91 (Reverb)
VFX3 (effets visuels 3)	CC 94 (Celeste)
VFX4 (effets visuels 4)	CC 95 (Phaser)
Fade Out	CC 73 (Attack)
T Bar	CC 11 (Expression)
Dual Stream	CC 64 (Hold 1)
Time Trip	CC 92 (Tremolo) CC 93 (Chorus)
Palette 1~8 (sélection d'une palette)	CC00 (Sélection de banque): 00H~07H
Clip1~8 (sélection d'un clip vidéo)	No. de programme: 00H–07H

Editer un Patch

Le V-Synth GT vous offre un contrôle total sur une vaste gamme de paramètres.
Ce chapitre explique comment créer des Patchs et décrit les fonctions des paramètres de Patch.

Créer un Patch

1. **Affichez la page "Patch Play" et sélectionnez le Patch à éditer (p. 40).**

   Astuce Si vous voulez créer tous vos Patchs à partir de zéro au lieu de vous baser sur les Patchs disponibles, effectuez une initialisation (p. 62).

2. **Sélectionnez les Tones voulus pour les Tone Upper et Lower (p. 55).**

3. **Appliquez des effets (chorus et reverb) (p. 76).**

4. **Sauvegardez le Patch (p. 58).**

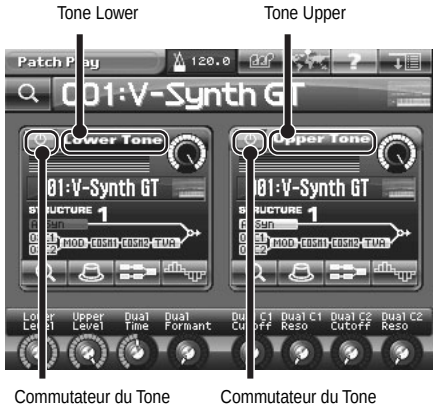
   NOTE Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles.

Sélection d'un Tone

Sélection du Tone Upper et du Tone Lower

Un Patch est constitué d'un Tone Upper et d'un Tone Lower. Avant de sélectionner un Tone, il faut spécifier s'il s'agit du Tone Upper ou Lower.

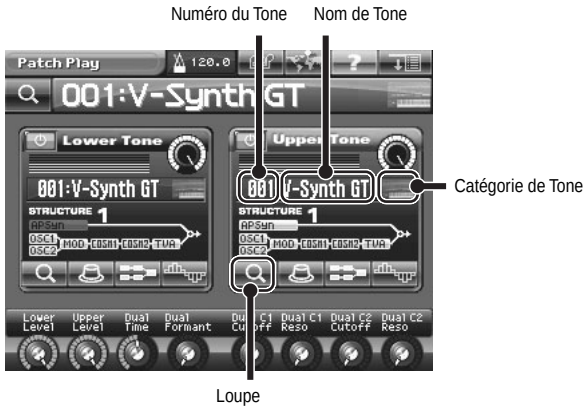
1. **Appuyez sur [PATCH] pour afficher la page "Patch Play".**
2. **Touchez <Lower Tone> ou <Upper Tone> pour choisir le Tone à pourvoir.**
   Vous pouvez aussi appuyer sur [SELECT] pour l'allumer puis appuyer sur [TONE LOWER]/[TONE UPPER].



Si vous ne voulez pas entendre le Tone Upper ou le Tone Lower, touchez son commutateur pour le couper. Vous pouvez aussi appuyer sur [SELECT] pour l'éteindre puis appuyer sur [TONE LOWER]/[TONE UPPER].

Sélectionner un Tone

Une fois que vous avez choisi Tone Upper ou Lower, vous pouvez sélectionner le Tone à lui assigner.



1. **Amenez le curseur sur le numéro de Tone en vous servant des boutons de curseur ou en touchant le numéro du Tone à l'écran.**

2. **Sélectionnez le numéro du Tone voulu.**
   Vous avez le choix parmi les méthodes suivantes pour choisir un numéro de Tone.
   - Actionnez la molette de réglage.
   - Appuyez sur [INC/+] ou [DEC/-].
   - Glissez le doigt sur l'écran tactile.
   - Utilisez le pavé numérique pour entrer directement le numéro du Tone (p. 34).
     Si, par exemple, vous voulez sélectionner le Tone 123, appuyez successivement sur les boutons [1], [2] et [3] puis appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix.

Sélection d'un Tone dans une liste

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

1. Touchez la loupe.
La fenêtre "Upper (ou Lower) Tone List" apparaît.



2. Sélectionnez un Tone dans la liste.
Choisissez le Tone avec la molette de réglage ou [INC/+] [DEC/-]. Vous pouvez également sélectionner un Tone en le touchant directement sur l'écran tactile.

Astuce En actionnant la commande [E8], vous faites défiler la liste rapidement.

3. Touchez <OK>.
Le Tone est sélectionné et la fenêtre "Upper (ou Lower) Tone List" se ferme.

Sélection d'un Tone par catégorie

Touchez la plage <Recherche par catégorie> pour ouvrir la palette de recherche par catégorie. Elle n'affiche que les Tones de la catégorie spécifiée, ce qui permet de trouver plus rapidement le Tone voulu.

Pour retrouver l'affichage de tous les Tones, touchez <⊗>.

Sélection d'un Tone par mot clé

Touchez la plage de <Recherche par mot clé> pour ouvrir fenêtre de clavier virtuel. Tapez un mot clé et touchez <OK> pour n'afficher que les Tones contenant le mot clé spécifié, ce qui permet de trouver plus rapidement le Tone voulu.

Pour retrouver l'affichage de tous les Tones, touchez <⊗>.

Menu Patch

Patch Write (Sauvegarder des Patchs)

Si vous mettez l'appareil hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le son modifié, sauvegardez-le en mémoire interne.
Lorsque vous modifiez les réglages d'un Patch, la page "Patch Play" affiche la mention "*". Une fois le Patch sauvegardé en mémoire interne, la mention "*" disparaît.

NOTE Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles. Cependant, vous pouvez récupérer les réglages d'usine en initialisant les paramètres avec la fonction "Factory Reset" (p. 235).

1. **Assurez-vous que le Patch à sauvegarder est sélectionné.**

2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Touchez <Patch Write> dans le menu déroulant.**
   La fenêtre "Patch Write" apparaît.



4. **Tournez la molette de réglage pour sélectionner le numéro du Patch de destination.**
   - Si vous touchez "Write Upper Tone" et/ou "Write Lower Tone" pour cocher l'option, le ou les Tones du Patch sont également sauvegardés.
   - Vous pouvez toucher la <loupe> pour afficher la fenêtre "Patch Write Number List" et y sélectionner le Patch de destination.

5. **Touchez <OK> pour effectuer la sauvegarde.**

Patch Name (nommer un Patch)

Donnez un nom au Patch avant de le sauvegarder. Vous pouvez assigner au Patch un nom comprenant jusqu'à 12 caractères.

1. **Assurez-vous que le Patch à nommer est sélectionné.**

2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Touchez <Patch Name> dans le menu déroulant.**
   La fenêtre "Patch Name" apparaît.



4. **Touchez les touches alphabétiques ou numériques affichées à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte.**
   Les boutons affichés à l'écran ont les fonctions suivantes.

< << >< >> >	Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.
<shift>	Activez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.
<clear all>	Efface tous les caractères du cadre de texte.
<back space>	Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.
<delete>	Efface le caractère à l'emplacement du curseur.

5. **Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour confirmer le nom du Patch.**
   Pour retrouver le nom original, touchez <EXIT>.

* Vous perdez le Patch édité si vous changez de Patch ou coupez l'alimentation sans le sauvegarder. Pour conserver le Patch dont vous avez modifié les réglages, attribuez-lui un nom et sauvegardez-le (p. 58).

* Vous pouvez également assigner le Patch à une catégorie (p. 60).

Patch Category (assigner un Patch à une catégorie)

En assignant vos Patchs à des catégories, vous pouvez les rechercher par catégorie dans la fenêtre “Patch List”.

MEMO Si un Patch n’est assigné à aucune catégorie, son nom de catégorie est “No Assign”.

1. **Vérifiez que le Patch à catégoriser est sélectionné.**
2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l’écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Touchez <Patch Category> dans le menu déroulant.**
   La fenêtre “Patch Category” apparaît.



4. Sélectionnez une catégorie dans la liste.

Liste de catégories de Patchs

Catégorie	Description
No Assign	Pas d'assignation
Synth	Synthé
Lead	Solo
Pad, Strings	Nappe/Cordes
Vox, Choir	Voix/Chœur
Piano, Keyboards	Piano/Claviers
Bass, Guitar	Basse/Guitare
Winds	Vents
Bell, Mallet, Hit	Cloche/Mailloche/Hit
Melodic Sequence	Séquences mélodiques
Rhythmic Sequence	Séquences rythmiques
Arpeggio	Arpège
FX, Noise, Ambient	Effet/Bruit/Ambiance
Ethnic	Ethnique
Drum, Perc	Batterie/Percussion
Combination, Others	Combinaisons utilisant des zones (p. 88)/Divers

5. Touchez <OK> pour confirmer la catégorie.

* Vous perdez le Patch édité si vous changez de Patch ou coupez l'alimentation sans le sauvegarder. Pour conserver le Patch dont vous avez modifié les réglages, attribuez-lui un nom et sauvegardez-le (p. 58).

Patch Init (initialiser les réglages du Patch)

"Initialiser" signifie ramener les réglages du Patch actuel à ses valeurs par défaut.

NOTE L'initialisation n'affecte que le Patch sélectionné; les Patchs de la mémoire interne et de la mémoire temporaire ne sont pas concernés. Si vous souhaitez ramener tous les paramètres du V-Synth GT à leur valeur usine, faites appel à la fonction "Factory Reset" (p. 235).

1. **Affichez la page "Patch Play" et sélectionnez le Patch à initialiser (p. 40).**

2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Touchez <Patch Init> dans le menu déroulant.**
   Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



4. **Pour initialiser également les Tones utilisés par le Patch, cochez la case du ou des Tones à initialiser.**

5. **Touchez <OK>.**
   L'initialisation est effectuée.

Patch Common (réglages communs pour tout le Patch)

Nous allons décrire ici les paramètres communs à tout le Patch (paramètres **Patch Common**).

Edition les paramètres 'Patch Common'

1. **Appuyez sur [PATCH] pour afficher la page "Patch Play".**
2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Touchez <Patch Common> dans le menu déroulant.**
   La page "Patch Common" apparaît.



4. **Les paramètres sont répartis dans plusieurs groupes d'édition. Touchez un des boutons dans le bas de l'écran pour sélectionner le groupe d'édition contenant les paramètres à régler.**
5. **Touchez un des onglets à gauche de l'écran pour sélectionner la page d'édition voulue.**

6. A chaque page d'édition, il suffit de toucher l'écran tactile pour régler les paramètres.

Amenez le curseur sur la case de valeur du paramètre à modifier et utilisez une des méthodes suivantes:

- Actionnez la molette de réglage.
- Appuyez sur [INC/+] ou [DEC/-].
- Glissez le doigt sur l'écran tactile.

7. Répétez les étapes 4~6 pour éditer d'autres paramètres "Patch Common".

NOTE Les changements apportés aux paramètres "Patch Common" sont temporaires et sont perdus quand vous mettez l'instrument hors tension. Vous pouvez cependant les sauvegarder dans la mémoire interne du V-Synth GT (p. 58).

Common (paramètres communs à tout le système)

General



Cette page permet d'activer et de couper les Tones Upper et Lower, de changer de Tone et de régler le niveau et la position stéréo.

Paramètre	Réglage	Description
Patch Level	0~127	Détermine le volume du Patch.
Patch Coarse Tune	–48~+48	Règle la hauteur du son du Patch par demi-tons sur une plage de ±4 octaves.
Lower Level	0~127	Règle le volume du Tone Lower.
Lower Pan	L64~0~63R	Règle la position stéréo du Tone Lower. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Upper Level	0~127	Règle le volume du Tone Upper.
Upper Pan	L64~0~63R	Règle la position stéréo du Tone Upper. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.

Time Trip Pad



Paramètre	Réglage	Description
Pad Mode (Time Trip Pad Mode)	Time Trip	Applique l'effet "Time Trip" (p. 46).
	Assignable	Applique l'effet choisi pour chaque Tone.
Hold Switch (Time Trip Pad Hold Switch)	OFF, ON	Détermine si la valeur actuelle et maintenue (ON) lorsque vous retirez le doigt du pad Time Trip ou non (OFF).

cf. Pour en savoir plus sur les réglages de l'effet "Time Trip", voyez "Matrix Control" (p. 91) et "Time Trip Pad" (p. 204).

D Beam



Paramètre	Réglage	Description
D Beam (D Beam Mode)	OFF	Le contrôleur D Beam est coupé.
	Time Trip	Le contrôleur D Beam pilote l'effet "Time Trip" (p. 46).
	Time	Le contrôleur D Beam pilote la durée.
	Pitch	Le contrôleur D Beam pilote la hauteur.
	Assignable	Le contrôleur D Beam pilote l'effet spécifié pour chaque Tone. **cf.** Pour savoir comment choisir l'effet piloté lorsque l'option "Assignable" est sélectionnée, voyez "Matrix Control" (p. 91).

S1/S2 Switch

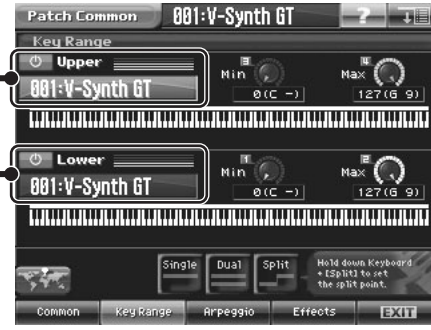


Paramètre	Réglage	Description
S1/S2 Switch Setting	Latch	Chaque pression sur [S1] [S2] change alternativement l'état activé/coupé.
	Momentary	L'état n'est activé que tant que vous maintenez [S1] [S2] enfoncé.

Key Range

Ici, vous pouvez spécifier les plages du clavier où les Tones Upper et Lower sont audibles.
Vous pouvez aussi spécifier la façon dont les deux Tones sont produits.
Vous pouvez accéder à cette page à partir de la page "Patch Common" ou, directement, en touchant <Key Range> dans le menu "Patch".

Cette page vous permet d'activer ou de couper des Tones Lower et Upper, et de les modifier.



Paramètre	Réglage	Description
Key Range Upper/Lower		
Min	C-1~G9	Détermine la note la plus basse de la plage où le Tone Upper ou Lower est audible.
Max	C-1~G9	Détermine la note la plus haute de la plage où le Tone Upper ou Lower est audible.
Single Sw (Single Switch)		Seul le Tone Upper est audible sur tout le clavier.
Dual Sw (Dual Switch)		Les Tones Upper et Lower sont audibles sur tout le clavier.
Split Sw (Split Switch)		Les Tones Upper et Lower se voient attribuer une plage distincte du clavier. Si vous maintenez une touche enfoncée sur le clavier en touchant "Split Sw", le clavier est partagé ("split") à la hauteur de cette note. Si vous touchez "Split Sw" sans maintenir de touche enfoncée, le clavier est partagé ("split") à la hauteur du do central (C4).

Arpeggio

Vous pouvez accéder à cette page à partir de la page "Patch Common" ou, directement, en touchant <Arpeggio> dans le menu "Patch".



Paramètre	Réglage	Description
Commutateur Arpeggio	Activé/coupé	Active/coupe l'arpégiateur.
Patch Tempo	20.0~250.0	Détermine le tempo d'un arpège. Lorsque le paramètre "Clock Source" (p. 198) est réglé sur "INTERNAL", ce réglage-ci est en vigueur.
Hold (Commutateur Arpeggio Hold)	Activé/coupé	Alterne entre le maintien ("Hold" activé) ou non ("Hold" coupé) des arpèges.
Destination	Lower	Les arpèges ne sont produits que pour le Tone Lower.
	Upper	Les arpèges ne sont produits que pour le Tone Upper.
	Upper & Lower	Les arpèges sont produits pour les Tones Upper et Lower.
Motif (Arpeggio Motif) Détermine la séquence des notes au sein de l'arpège.	UP	Les notes jouées sont produites en allant du grave à l'aigu.
	DOWN	Les notes jouées sont produites en allant de l'aigu au grave.
	UP&DOWN	Les notes jouées sont produites en allant du grave à l'aigu puis de l'aigu au grave.
	RANDOM	Les notes jouées sont produites selon un ordre aléatoire.
	NOTE ORDER	Les notes jouées sont produites selon l'ordre dans lequel vous les avez jouées. En jouant les notes dans le bon ordre, vous pouvez produire des lignes mélodiques. Vous pouvez entrer jusqu'à 128 notes.
	RHYTHM	A la différence d'un arpège traditionnel, les notes spécifiées lorsque vous entrez le motif sont toujours audibles. Les notes jouées en cours d'exécution ne changent pas le résultat: le motif spécifié prévaut sur les notes jouées.
	PHRASE	Une pression sur une seule touche produit la phrase sur base de la hauteur de la note jouée. Si vous enfoncez plusieurs touches, la touche actionnée en dernier lieu est prise en considération.
	AUTO	Le timing de la production des notes est automatiquement déterminé et commence par la note la plus grave.
Pattern Edit		Touchez ce bouton pour créer un motif d'arpège original. **cf.** Pour en savoir plus sur la création des motifs d'arpège, voyez "Arpeggio Pattern Edit (création d'un motif d'arpège original)" (p. 71).

Paramètre	Réglage	Description
Shuffle Rate (Arpeggio Shuffle Rate)	0~100%	Ce réglage permet de modifier le timing des notes pour créer des rythmes syncopés. Avec un réglage "50%", les notes ont un espacement régulier. Plus vous augmentez la valeur, plus le rythme sera syncopé. 
Shuffle Resolution (Arpeggio Shuffle Resolution)	16TH, 8TH	Fixe la résolution du rythme en termes de valeurs de notes. Vous avez le choix entre une résolution de doubles croches ou de croches.
Octave Range (Arpeggio Octave Range)	-3~+3	Détermine la plage de l'arpège en octaves. Si vous souhaitez que l'arpège utilise exclusivement les notes que vous jouez, réglez ce paramètre sur "0". Pour que l'arpège produise les notes que vous jouez ainsi que des notes plus hautes d'une octave, réglez ce paramètre sur "+1". Pour que l'arpège produise les notes que vous jouez ainsi que des notes plus basses d'une octave, réglez ce paramètre sur "-1".
Keyboard Velocity (Arpeggio Keyboard Velocity)	REAL, 1~127	Détermine le volume des notes que vous jouez. Si la valeur de toucher de chaque note doit varier en fonction de la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur "REAL". Si la valeur de toucher de chaque note doit être fixe, quelle que soit la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur la valeur souhaitée (1~127).
Arpeggio Duration	0~100%	Modifie la longueur des notes.

Arpeggio Pattern Edit (création d'un motif d'arpège original)

Vous pouvez créer vos propres motifs d'arpèges et déterminer ainsi la façon dont un arpège est produit. Cette fonction rend les arpèges encore plus intéressants.
Un motif d'arpège est un ensemble de données pouvant compter jusqu'à 32 pas (horizontalement) x 16 lignes (verticalement).

Astuce Vous pouvez sauvegarder un motif d'arpège avec les réglages du Patch. Cela signifie que vous pouvez concevoir un Patch spécialement pour un motif d'arpège.

Fenêtre 'Pattern Edit'

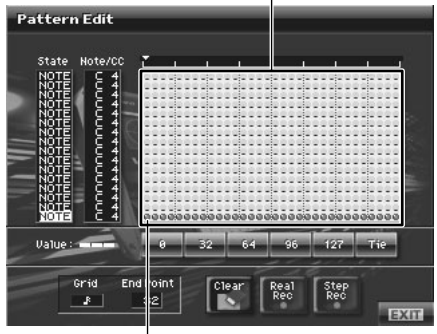
1. **Affichez la page "Arpeggio" (p. 69).**
2. **Touchez <Edit>.**

<Edit>



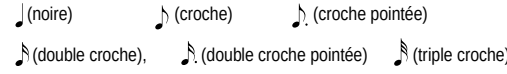
La fenêtre "Pattern Edit" apparaît.

Zone d'entrée de motif



Curseur d'écran

State	Détermine l'état de chaque ligne. NOTE: Hauteur de note CTRL: Commande de contrôle
Note/CC (Note/Control Change)	Détermine le numéro de note ou de commande de contrôle assigné(e) à chaque ligne. Si "State" est réglé sur "NOTE", il s'agit d'un numéro de note (C-1~G9). Si "State" est réglé sur "CTRL", il s'agit d'un numéro de commande de contrôle (0~127).

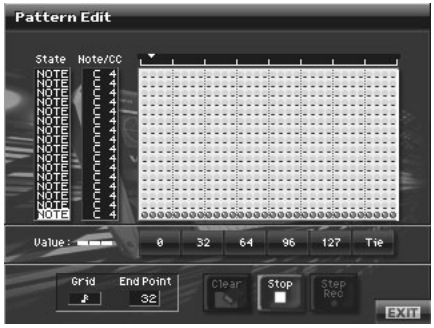
Pattern Input Area	Cette zone permet d'entrer (ou d'éditer) des notes ou des commandes de contrôle. Les symboles ont la signification suivante: ●: Note =: Liaison (Tie) ❍: Commande de contrôle
Value	Indique la valeur de dynamique (toucher) de la note ou la valeur de la commande de contrôle sélectionnée dans la zone d'entrée de motif.
0, 32, 64, 96, 127, Tie/Clr	**Entrée de notes:** Lorsque vous touchez un de ces boutons, une note ayant la valeur de toucher affichée sur ce bouton est entrée à l'emplacement du curseur dans la zone d'entrée de motif. Lorsque vous touchez <Tie>, une liaison est entrée à l'emplacement du curseur. **Entrée de commandes de contrôle:** Une commande de contrôle ayant la valeur affichée sur ce bouton est entrée à l'emplacement du curseur dans la zone d'entrée de motif. Lorsque vous touchez <Clr>, la commande de contrôle sélectionnée est supprimée ("clear"). Durant l'édition, ces boutons modifient la valeur de toucher de la note sélectionnée dans la zone d'entrée de motif ou la valeur de la commande de contrôle.  Vous pouvez aussi vous servir de la molette de réglage ou des boutons [INC/+] [DEC/-] pour entrer la valeur de toucher de la note ou la valeur de la commande de contrôle.
Grid	Détermine la valeur de note qui correspond à "un pas" du motif d'arpège.  (noire) (croche) (croche pointée) (double croche), (double croche pointée) (triple croche)
End Point	Détermine la longueur du motif en nombre de pas (1~32).
Clear	Efface les données du motif (p. 75).
Real Rec (Realtime Recording)	Enregistre un motif en temps réel (p. 73).
Step Rec (Step Recording)	Enregistre un motif pas à pas (p. 74).

Enregistrer un motif en temps réel (Real Rec)

Cette méthode permet d'enregistrer un motif en temps réel comme vous pourriez le faire sur un séquenceur. Vous jouez sur le clavier du V-Synth GT et vos opérations sont enregistrées telles quelles.

1. **Définissez les paramètres "Grid" (résolution) et "End Point" (longueur) du motif d'arpège.**
   Amenez le curseur sur chaque cadre de valeur et entrez la valeur.

2. **Touchez <Real Rec>.**
   Le V-Synth GT est en mode d'attente d'enregistrement en temps réel et le métronome fonctionne.



3. **Si vous souhaitez modifier le tempo, tournez ARPEGGIO [TEMPO].**
   Tournez la commande vers la droite pour accélérer le tempo ou vers la gauche pour le ralentir.

4. **En suivant le métronome, jouez sur le clavier du V-Synth GT et actionnez les commandes.**
   Vous pouvez enregistrer en boucle sur la longueur (nombre de pas) choisie à l'étape 1. A chaque nouveau passage, vous pouvez ajouter des notes et des commandes de contrôle pour étoffer le motif.

   NOTE Vous pouvez entrer maximum 16 notes (d'une hauteur donnée) et commandes de contrôle dans un seul motif. Les notes suivantes (17ème et plus) ayant une hauteur différente ou les commandes de contrôle suivantes ne sont pas enregistrées.

5. **Lorsque vous avez terminé l'enregistrement en temps réel, touchez <Stop>.**
   Le métronome s'arrête.

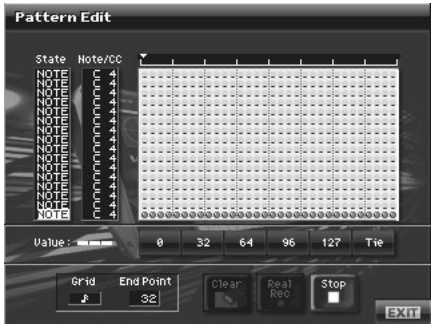
6. **Appuyez sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour activer l'arpégiateur et jouez sur le clavier pour écouter le motif enregistré en temps réel.**

Enregistrer un motif pas à pas (Step Rec)

Cette méthode de création de motif est similaire à l'enregistrement pas à pas sur un séquenceur. Vous pouvez enregistrer des notes et des commandes de contrôle en les entrant une par une.

1. Définissez le paramètre "End Point" (longueur) du motif d'arpège.
Amenez le curseur sur le cadre de valeur "End Point" et entrez la valeur.

2. Touchez <Step Rec>.
Le V-Synth GT passe en mode d'attente d'enregistrement pas à pas.



3. Jouez sur le clavier du V-Synth GT ou actionnez une commande pour entrer le premier pas.
Vous pouvez enregistrer en boucle sur la longueur (nombre de pas) choisie à l'étape 1. A chaque nouveau passage, vous pouvez ajouter des notes et des commandes de contrôle pour étoffer le motif.

Astuce
- Pour entrer une liaison, maintenez la touche correspondant à la note à lier et appuyez sur [▶]. Chaque pression sur [▶] vous fait avancer d'un pas.
- L'enregistrement pas à pas note la force (toucher) avec laquelle vous actionnez la touche et la reproduit à travers le niveau ou la dynamique des notes arpégées.
- Les commandes de contrôle sont entrées avec la valeur en vigueur lorsque vous avez appuyé sur [▶].

NOTE
- Vous pouvez entrer maximum 16 notes (de hauteur donnée) et commandes de contrôle dans un seul motif. Toute note d'une hauteur différente ou toute commande de contrôle excédant ce maximum n'est pas enregistrée.
- Sachez que si vous entrez une note tout en maintenant la touche de la note précédente enfoncée, ces notes sont entrées sous forme d'accord au même endroit.

4. Lorsque vous avez terminé l'enregistrement pas à pas, touchez <Stop>.

5. Appuyez sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour activer l'arpégiateur et jouez sur le clavier pour écouter le motif enregistré pas à pas.

Effacer un motif (Clear)

Voici comment effacer des données du motif. Vous pouvez effacer une ligne particulière ou tout le motif.

1. **Pour sélectionnez la ligne à effacer, amenez-y le curseur.**

2. **Touchez <Clear>.**
   Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



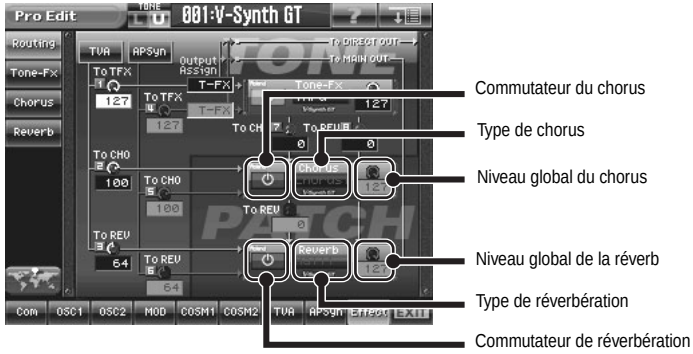
3. **Pour effacer une ligne de données, touchez <LINE CLEAR>. Pour effacer tout le motif, touchez <ALL CLEAR>. Si vous renoncez à effacer quoi que ce soit, touchez <CANCEL>.**

Effets (réglages d'effets d'un Patch)

Le V-Synth GT dispose de trois effets de qualité: Tone-FX (effet de Tone), Chorus et Reverb. L'effet de Tone peut être appliqué individuellement à chaque Tone. Le niveau d'envoi au chorus et à la réverb peut aussi être spécifié individuellement pour chaque Tone.
Pour accéder à la page d'effets, touchez <Effect> dans le menu "Patch" ou à la page "Patch Common".

Routing

Chaque bloc d'effet est affiché comme s'il s'agissait d'un petit processeur en rack. Vous pouvez activer/couper chaque effet pour spécifier librement le mode de connexion (le routage du signal).



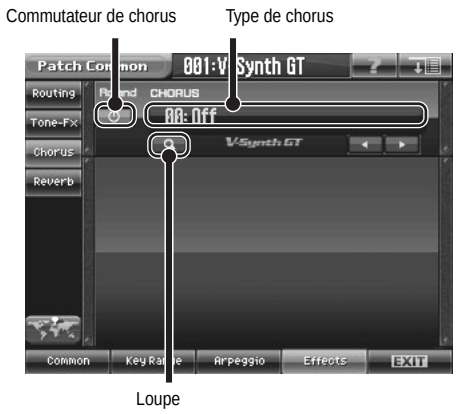
Commutateur du chorus
Type de chorus
Niveau global du chorus
Niveau global de la réverb
Type de réverbération
Commutateur de réverbération

Paramètre	Réglage	Description
TVA Tone-FX Send (TVA Tone-FX Send Level)	0~127	Ces paramètres peuvent être réglés pour chaque Tone. Pour en savoir plus, voyez "Tone-FX (effet de Tone)" (p. 139).
TVA CHO Send (TVA Chorus Send Level)	0~127	
TVA REV Send (TVA Reverb Send Level)	0~127	
TVA Output Assign	T-FX	
	MAIN	
	DIR	
AP Syn Tone-FX Send (AP Syn Tone-FX Send Level)	0~127	
AP Syn CHO Send (AP Syn Chorus Send Level)	0~127	
AP Syn REV Send (AP Syn Reverb Send Level)	0~127	
AP Syn Output Assign	T-FX	
	MAIN	
	DIR	
Tone-FX (Commutateur de Tone-FX)	OFF, ON	
Tone-FX Type	00 (Thru)–41	
Tone-FX Master Level	0~127	
Tone-FX To CHO (Tone-FX Chorus Send Level)	0~127	
Tone FX-To REV (Niveau d'envoi de Tone-FX à la réverb)	0~127	
CHO (Commutateur du chorus)	OFF, ON	Active/coupe le chorus.
CHO Type (Type de chorus)	00 (Off)–08	Touchez cela pour afficher la page "Chorus" (p. 78) vous permettant de choisir un des 8 types de chorus. Pour en savoir plus sur les différents types de chorus, voyez le fichier "COSM_EffectsList(E).pdf" dans le dossier "EFFECTS LIST" sur le CD-ROM fourni.
CHO Master Level (Chorus Master Level)	0~127	Détermine le niveau de sortie du signal avec chorus.
CHO To REV (Chorus Reverb Send Level)	0~127	Détermine le niveau d'envoi à la réverb du signal de sortie du chorus. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet de réverbération, réglez ce paramètre sur "0".
REV (Commutateur de réverbération)	OFF, ON	Active/coupe la réverbération.
REV Type (Reverb Type)	00 (Off)–13	Touchez cela pour afficher la page "Reverb" (p. 79) vous permettant de choisir un des 13 types de réverbération. Pour en savoir plus sur les différents types de réverbération, voyez le fichier "COSM_EffectsList(E).pdf" dans le dossier "EFFECTS LIST" sur le CD-ROM fourni.
REV Master Level (Reverb Master Level)	0~127	Détermine le niveau de sortie du signal avec réverbération.

Tone-FX

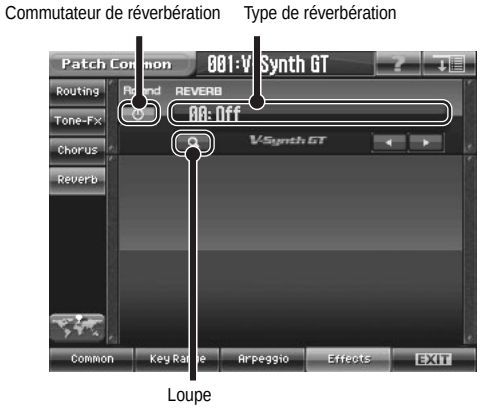
Cet effet peut être appliqué à chaque Tone individuellement.
Pour en savoir plus, voyez “Tone-FX (effet de Tone)” (p. 139).

Chorus



Paramètre	Réglage	Description
Commutateur de chorus	Activé/coupé	Active/coupe le chorus.
CHO Type (Chorus Type)	00 (Off)–08	Vous avez le choix parmi huit types de chorus. A cette page d’édition, vous pouvez sélectionner le type de chorus et en éditer les paramètres. Pour en savoir plus sur les différents types de chorus, voyez le fichier “COSM_EffectsList(E).pdf” dans le dossier “EFFECTS LIST” sur le CD-ROM fourni. **MEMO** Si vous touchez la <loupe>, la page “Chorus Type List” apparaît et vous permet de sélectionner un type de chorus dans la liste.

Réverbération



Paramètre	Réglage	Description
Commutateur de réverbération	Activé/coupé	Active/coupe la réverbération.
REV Type (Reverb Type)	00 (Off)–13	Vous avez le choix entre 13 types de réverbération. A cette page d'édition, vous pouvez sélectionner le type de réverbération et en éditer les paramètres. Pour en savoir plus sur les différents types de réverbération, voyez le fichier "COSM_EffectsList(E).pdf" dans le dossier "EFFECTS LIST" sur le CD-ROM fourni. **MEMO** Si vous touchez la <loupe>, la page "Reverb Type List" apparaît et vous permet de sélectionner un type de réverbération dans la liste.

Editer un 'Tone'

Chaque Patch est constitué de deux Tones. Ce chapitre explique comment éditer ces Tones et décrit les paramètres de Tone.

Créer un Tone

Il y a en gros deux manières de créer un Tone.

Vous pouvez créer un Patch intuitivement avec un modèle (Sound Shaper II)

La fonction "Sound Shaper II" permet de choisir un groupe et un gabarit ("Template") proche du son voulu puis d'actionner les commandes pour éditer divers aspects (paramètres) du son (p. 158).

Créer un Patch intégralement (Pro Edit)

Sur base des Tones du V-Synth GT, vous pouvez combiner huit sections et en éditer les paramètres pour créer de nouveaux sons (p. 85).

Quatre astuces pour éditer des Tones

- **Sélectionnez un Tone ressemblant au son que vous avez en tête.**
  Il est difficile de créer le son voulu si vous sélectionnez et éditez un Tone au hasard. C'est pourquoi il vaut mieux partir d'un Tone ressemblant à celui qu'il vous faut.
- **Vérifiez le réglage Structure.**
  La structure est un paramètre important car il détermine la façon dont les huit sections sont combinées. Avant de vous lancer dans l'édition, prenez le temps de bien saisir la façon dont les sections sont reliées (p. 28).
- **Choisissez la ou les sections que vous voulez utiliser.**
  Lors de la création d'un Tone, il est important de savoir quelle(s) section(s) vous comptez utiliser. A la page "Edit" de chaque section, servez-vous du commutateur pour activer ou couper la section en question. Vous pouvez aussi vous servir des boutons de la partie STRUCTURE en face avant du V-Synth GT.
- **Coupez les effets.**
  Comme les effets du V-Synth GT ont un impact important sur le son, coupez-les afin d'évaluer avec précision les changements effectués. Vous n'entendez plus que le son original du Tone, ce qui vous permet de mieux percevoir le résultat de vos modifications. En fait, il suffit parfois de changer les réglages d'effet pour obtenir le son voulu.

1. **Affichez la page "Patch Play" et sélectionnez le Tone à modifier (p. 55).**

   Astuce Si vous voulez créer tous vos Tones à partir de zéro au lieu de vous baser sur les Tones disponibles, initialisez-les avec la fonction "Initialize" (p. 84).

2. **Utilisez "Sound Shaper II" (p. 158) ou "ProEdit" (p. 85) pour éditer le Tone.**
3. **Ajoutez un effet de Tone (p. 139).**
4. **Sauvegardez le Tone (p. 81).**

   NOTE Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles.

Menu 'Tone'

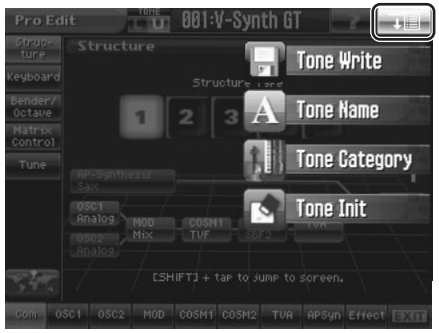
Tone Write (sauvegarder les Tones)

Si vous mettez l'appareil hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le son modifié, sauvegardez-le en mémoire interne.
Lorsque vous modifiez les réglages d'un Tone, la page "Patch Play" affiche la mention "*". Une fois le Patch sauvegardé en mémoire interne, la mention "*" disparaît.

NOTE Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles. Cependant, vous pouvez récupérer les réglages d'usine avec la fonction "Factory Reset" (p. 235).

1. **Assurez-vous que le Tone à sauvegarder est sélectionné.**

2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Touchez <Tone Write> dans le menu déroulant.**
   La fenêtre "Tone Write" apparaît.



4. **Tournez la molette de réglage pour sélectionner le numéro du Tone de destination.**
   - Vous pouvez toucher la <loupe> pour afficher la fenêtre "Tone Write Number List" et y sélectionner le Tone de destination.

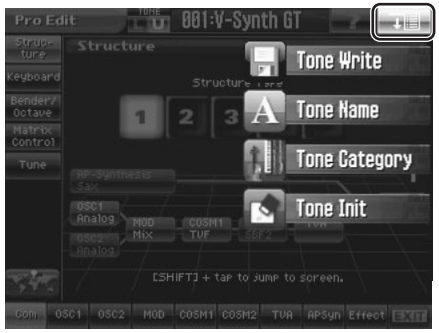
5. **Touchez <OK> pour effectuer la sauvegarde.**

Tone Name (nommer un Tone)

Avant de sauvegarder le Tone, attribuez-lui un nouveau nom. Vous pouvez assigner au Tone un nom comprenant jusqu'à 12 caractères.

1. **Assurez-vous que le Tone à nommer est sélectionné.**

2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Touchez <Tone Name> dans le menu déroulant.**
   La fenêtre "Tone Name" apparaît.



4. **Touchez les touches alphabétiques ou numériques affichées à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte.**
   Les boutons affichés à l'écran ont les fonctions suivantes.

< << >< >> >	Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.
<shift>	Activez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.
<clear all>	Efface tous les caractères du cadre de texte.
<back space>	Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.
<delete>	Efface le caractère à l'emplacement du curseur.

5. **Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour confirmer le nom du Tone.**
   Pour retrouver le nom original, touchez <EXIT>.

* Vous perdez le Tone édité si vous changez de Tone ou coupez l'alimentation sans le sauvegarder. Pour conserver le Tone dont vous avez modifié les réglages, attribuez-lui un nom et sauvegardez-le (p. 81).

* Vous pouvez également assigner le Tone à une catégorie (p. 83).

Tone Category (assigner un Tone à une catégorie)

En assignant vos Tones à des catégories, vous pouvez les rechercher par catégorie dans la fenêtre "Tone List".

MEMO Si un Tone n'est assigné à aucune catégorie, son nom de catégorie est "No Assign".

1. **Vérifiez que le Tone à catégoriser est sélectionné.**
2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.
3. **Touchez <Tone Category> dans le menu déroulant.**
   La fenêtre "Tone Category" apparaît.



4. **Sélectionnez une catégorie dans la liste.**

Liste de catégories de Tones

Catégorie	Description
No Assign	Pas d'assignation
Synth	Synthé
Lead	Solo
Pad, Strings	Nappe/Cordes
Vox, Choir	Voix/Chœur
Piano, Keyboards	Piano/Claviers
Bass, Guitar	Basse/Guitare
Winds	Vents
Bell, Mallet, Hit	Cloche/Mailloche/Hit
Melodic Sequence	Séquences mélodiques
Rhythmic Sequence	Séquences rythmiques
Arpeggio	Arpège
FX, Noise, Ambient	Effet/Bruit/Ambiance
Ethnic	Ethnique
Drum, Perc	Batterie/Percussion
Combination, Others	Combinaisons utilisant des zones (p. 88)/Divers

5. **Touchez <OK> pour confirmer la catégorie.**

* Vous perdez le Tone édité si vous changez de Tone ou coupez l'alimentation sans le sauvegarder. Pour conserver le Tone dont vous avez modifié les réglages, attribuez-lui un nom et sauvegardez-le (p. 81).

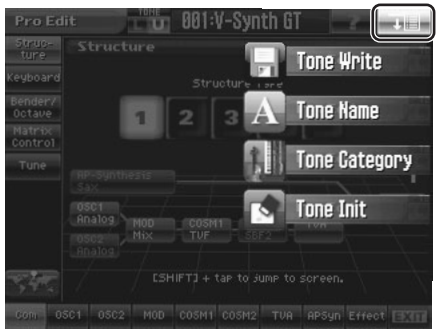
Tone Init (initialiser les réglages du Tone)

"Initialiser" signifie ramener les réglages du Tone actuel à ses valeurs par défaut.

NOTE L'initialisation n'affecte que le Tone sélectionné; les Tones de la mémoire interne et de la mémoire temporaire ne sont pas concernés. Si vous souhaitez ramener tous les paramètres du V-Synth GT à leur valeur d'usine, faites appel à la fonction "Factory Reset" (p. 235).

1. **Sélectionnez le Tone à initialiser.**

2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Touchez <Tone Init> dans le menu déroulant.**
   Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



4. **Touchez <OK>.**
   L'initialisation est effectuée.

Edition d’un ‘Tone’ (Pro Edit)

“Pro Edit” vous permet de modifier individuellement tous les paramètres d’un Tone et de réaliser des éditions de son détaillées et professionnelles.

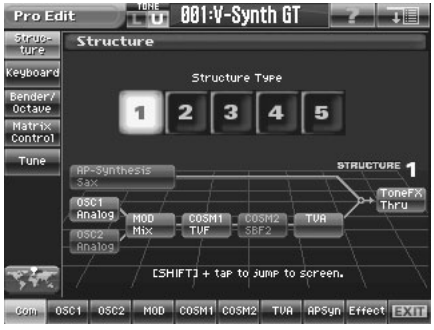
1. A la page “Patch Play”, sélectionnez le Tone à éditer.



<PRO EDIT>

2. Touchez <PRO EDIT>.

La fenêtre “Pro Edit” apparaît.



Après avoir sélectionné une structure, vous pouvez éditer les paramètres de chaque section pour créer le son.

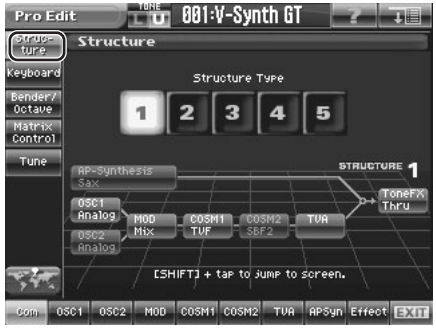
3. Sauvegardez le Tone créé (p. 81).

Com (Réglages communs à tout le Tone)

Structure

Sélectionnez le type de structure.

Astuce Les icônes représentant les sections indiquent le paramètre sélectionné pour chacune d'elles. Vous pouvez activer/couper chaque section en appuyant sur les boutons du V-Synth GT ou en touchant ces icônes.
En maintenant [SHIFT] enfoncé et en touchant une icône, vous sautez directement à la page d'édition de ce paramètre.



Paramètre	Réglage	Description
Structure Type	1	Cette structure est la plus conventionnelle. Les sons venant des OSC1 et OSC2 sont mixés par MOD, traités par COSM1 pour définir leur caractère tonal (avec un filtre Side Band (SBF), par exemple) puis envoyés à COSM2 pour y être peaufinés (avec un filtre TVF, par exemple). Le son issu de la nouvelle synthèse AP-Synthesis du V-Synth GT peut être mélangé au résultat final.
	2	Cette structure propose une connexion asymétrique d'OSC1 et OSC2. Elle est efficace à condition que le modulateur ait un autre réglage que "MIX". Généralement, OSC1 et COSM1 servent à créer le son de base tandis que le son d'OSC2 et les réglages MOD ajoutent de la variation; le filtre TVF de COSM2 permet ensuite de régler le timbre. Le son issu de la nouvelle synthèse AP-Synthesis du V-Synth GT peut être mélangé au résultat final.
	3	Cette structure assigne OSC1 à COSM1 et OSC2 à COSM2. Vous pouvez vous servir d'une commande comme le pad Time Trip pour passer du son créé par OSC1 et COSM1 au son créé par OSC2 et COSM2. Le son issu de la nouvelle synthèse AP du V-Synth GT peut être mélangé au résultat final.
	4	A la différence des structures 1~3, celle-ci vous permet d'appliquer des effets comme MOD aux sons de la synthèse AP. MEMO Pour appliquer un effet, comme MOD, au son de la synthèse AP, activez OSC2.
	5	Cette structure permet d'utiliser le "Vocal Designer". Pour en savoir plus sur l'utilisation du "Vocal Designer", voyez "Vocal Designer" (p. 146). Le son issu de la nouvelle technologie "AP-Synthesis" du V-Synth GT peut être mélangé au résultat final.

Keyboard



Paramètre	Réglage	Description
Keyboard		
Mono/Poly	Mono (Monophonique)	Seule la note jouée en dernier lieu est audible. Le réglage Mono est efficace lorsque vous jouez un Patch reproduisant un instrument solo tel qu'un saxo ou une flûte.
	Poly (Polyphonique)	Il est possible de jouer plusieurs notes simultanément.
Legato	Activé/coupé	La fonction "Legato" n'est disponible que lorsque "Mono/Poly" est réglé sur "Mono". Ce paramètre active/coupe la fonction "Legato". Astuce Lorsque la fonction "Legato" est activée, il suffit d'appuyer sur une touche tout en maintenant la touche précédente enfoncée pour amener la hauteur de la première note à celle de la suivante, sans interruption du son. Cette fonction réalise des transitions régulières d'une note à l'autre et peut venir à point pour simuler des techniques de jeu telles que celle d'un guitariste martelant ou piquant des cordes.
Portamento		
Portamento	Activé/coupé	Active/coupe le portamento. Astuce
Mode (Portamento Mode)	NORMAL	Le portamento est toujours appliqué.
	LEGATO	Le portamento ne s'applique qu'aux notes liées (jouées legato: vous enfoncez une seconde touche avant de relâcher la première).
Type (Portamento Type)	RATE	Le temps de glissement varie selon la hauteur séparant les deux notes.
	TIME	La vitesse de transition reste constante, quelle que soit la différence de hauteur entre les notes.
Time (Portamento Time)	0~127	Ce paramètre détermine la durée du portamento (glissement d'une note à la suivante). Des valeurs élevées allongent le temps qu'il faut pour atteindre la hauteur de la note suivante.
Time Velo Sens (Portamento Time Velocity Sensitivity)	-63~+63	Ce paramètre permet de faire varier la durée de portamento en fonction du toucher. Si la durée du portamento doit être accélérée pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.
Zone		Voyez "Réglages 'Zone' (Zone)" (p. 88).

NOTE Les paramètres "Mono/Poly", "Legato" et "Portamento" sont sans effet sur la synthèse AP.

Réglages 'Zone' (Zone)

Sur le V-Synth GT, le clavier peut être divisé en 16 zones maximum pour chaque Tone et permet de produire un son différent dans chaque "zone".

MEMO Les réglages de Tone suivants s'appliquent à tous les sons assignés aux différentes zones.
- Paramètres du groupe "Commun" (excepté "Structure Type")
- Réglages de groupe d'effets pour les paramètres Tone-FX et réglages d'effets

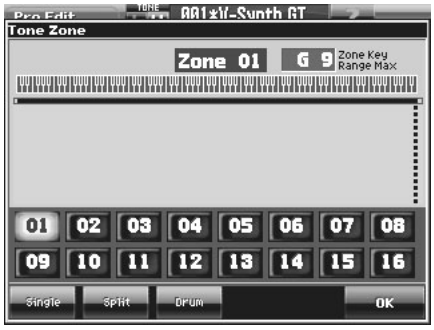
NOTE Vous pouvez sélectionner une structure différente pour chaque zone mais si vous optez pour la structure 5, toutes les zones auront la structure 5.

NOTE La synthèse AP n'autorise pas le partage en zones.

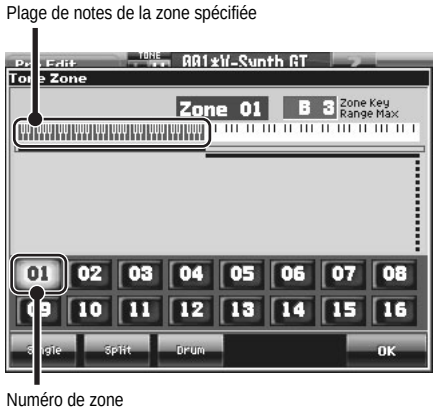
Partage du clavier entre différents sons (Split)

Un Patch contenant des réglages pour piloter différents Patchs dans des zones distinctes du clavier est appelé **Patch scindé** (Split). Voici comment créer un Tone scindé.

1. Dans la partie "Zone" de la page "Keyboard" (p. 87), touchez <Edit>.
La fenêtre "Tone Zone" apparaît.



2. Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <Split>.
Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



3. Touchez <01>.
La zone 01 est sélectionnée et la note la plus haute de la zone 01 s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

4. Précisez le point de partage entre les zones 01 et 02. Tournez la molette de réglage ou utilisez [INC/+] [DEC/-] pour entrer le numéro de note.

Astuce Pour diviser le clavier en trois zones, diminuez la note la plus haute de la zone 02 et choisissez un point de partage entre les zones 02 et 03. En diminuant la note la plus élevée de la zone la plus haute, vous pouvez créer de nouvelles zones. Vous pouvez définir jusqu'à 16 zones.

5. Touchez <OK>.

Les zones sont alors définies et vous retrouvez la page "Pro Edit".

6. La zone 01 est sélectionnée. Choisissez le son que vous souhaitez assigner à la zone 01.

7. Une fois que vous avez assigné un son à la zone 01, faites de même pour la zone 02.

8. Choisissez le son que vous souhaitez assigner à la zone 02.

Cette procédure vous permet de créer un Patch produisant différents sons de part et d'autre du point de partage (Split) défini à l'étape 4.

MEMO Chaque zone fonctionne comme un Tone à part entière. Vous pouvez créer intégralement le son d'une zone, comme vous le feriez pour un Tone; voyez "Edition d'un 'Tone' (Pro Edit)" (p. 85).

9. Pour sauvegarder le Patch que vous venez de créer, utilisez la fonction "Write" (p. 81).

Bender/Octave



Paramètre	Réglage	Description
Bender		
Pitch Bend Range Down	0~48	Détermine par demi-tons la plage du changement de hauteur produit lorsque le levier pitch bend est à bout de course vers la gauche. Si, par exemple, ce paramètre est réglé sur "48", la hauteur baisse de 4 octaves lorsque le levier est poussé à fond vers la gauche.
Pitch Bend Range Up	0~48	Détermine par demi-tons la plage du changement de hauteur produit lorsque le levier pitch bend est à bout de course vers la droite. Si, par exemple, ce paramètre est réglé sur "12", la hauteur augmente d'une octave lorsque le levier est poussé à fond vers la droite.
Octave Shift		
Octave Shift	-3~+3	Règle la hauteur du son de la partie par pas d'une octave sur une plage de ±3 octaves.

Matrix Control



Matrix Control

Normalement, pour piloter des paramètres à partir d'un appareil MIDI externe, vous envoyez des messages SysEx ("System Exclusive"), à savoir des messages MIDI exclusivement destinés au V-Synth GT. Toutefois, les messages SysEx sont parfois assez complexes et le volume des données transmises peut atteindre des proportions considérables.

C'est pourquoi certains paramètres de Patch courants du V-Synth GT ont été conçus pour reconnaître et changer de valeur à la réception de messages de commande de contrôle (ou autres) MIDI. Cela vous offre toute une série d'outils pour changer la façon dont les Tones sont produits. Vous pouvez, par exemple, vous servir du levier pitch bend pour changer la vitesse du LFO ou exploiter la force exercée sur le clavier pour ouvrir et fermer un filtre.

La fonction vous permettant de faire appel à des messages MIDI pour appliquer ces changements en temps réel aux paramètres de Tone est appelée contrôle matriciel ("Matrix Control").

Le contrôle matriciel permet de sélectionner un type de message MIDI ("Source") pour contrôler un paramètre donné ("Destination") et d'en déterminer l'intensité ("Sens").

Paramètre	Réglage	Description
Source 1, 2 (Matrix Control Source 1, 2) Sélectionnez le message MIDI qui pilotera le paramètre de Patch par contrôle matriciel.	OFF	Pas de contrôle matriciel.
	CC01–31, 33–95	Commandes de contrôle CC01~31, 33~95
	BEND	Pitch bend
	AFT	Aftertouch
	+PAD-X	Pad Time Trip (axe horizontal en partant du centre)
	+PAD-Y	Pad Time Trip (axe vertical en partant du centre)
	PAD-X	Pad Time Trip (axe horizontal)
	PAD-Y	Pad Time Trip (axe vertical)
	TRIP-R	Pad Time Trip (vers le centre de la circonférence)
	BEAM-L	Contrôleur D Beam (gauche)
	BEAM-R	Contrôleur D Beam (droite)
	KNOB1	Commande assignable ([C1])
	KNOB2	Commande assignable ([C2])
	VELO	Toucher (force exercée sur une touche)
	KEYF	Numéro de note
Sens 1, 2 (Matrix Control Sens 1, 2)	–63~+63	Détermine l'intensité de l'effet piloté par le contrôle matriciel. Si vous souhaitez modifier le paramètre sélectionné en sens "positif" (augmenter la valeur, aller vers la droite ou plus rapidement, etc.), sélectionnez une valeur positive. Si vous souhaitez modifier le paramètre sélectionné en sens "négatif" (diminuer la valeur, aller vers la gauche ou plus lentement, etc.), sélectionnez une valeur négative. Lorsque vous sélectionnez simultanément les valeurs positives et négatives, les changements de valeurs sont plus rapides (incréments plus importants). Réglez ce paramètre sur "0" pour couper l'effet.
Destination 1, 2 (Matrix Control Destination 1, 2) Détermine les paramètres pilotés par contrôle matriciel. Lorsque vous ne pilotez pas de paramètre par contrôle matriciel, réglez ce paramètre sur "OFF". Vous pouvez choisir jusqu'à deux paramètres pour chaque source de contrôle et les piloter simultanément. Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez la page de référence indiquée.	OSC1/2-PITCH	Hauteur de l'oscillateur (p. 97, p. 98, p. 100)
	OSC1/2-TIME/PW	Durée/largeur de pulsation (p. 97, p. 101)
	OSC1/2-FORMA/FAT	Formant/Fat (p. 97, p. 99, p. 102, p. 110)
	OSC1/2-LVL	Niveau (p. 11107)
	OSC1/2-PENV-ATK	Attaque de l'enveloppe de hauteur (p. 119)
	OSC1/2-PENV-DCY	Chute (decay) de l'enveloppe de hauteur (p. 119)
	OSC1/2-PENV-REL	Relâchement de l'enveloppe de hauteur (p. 119)
	OSC1/2-TENV-ATK	Attaque de l'enveloppe de temps (p. 119)
	OSC1/2-TENV-DCY	Chute (decay) de l'enveloppe de temps (p. 119)
	OSC1/2-TENV-REL	Relâchement de l'enveloppe de temps (p. 119)
	OSC1/2-FENV-ATK	Attaque de l'enveloppe de formant (p. 119)
	OSC1/2-FENV-DCY	Chute (decay) de l'enveloppe de formant (p. 119)
	OSC1/2-FENV-REL	Relâchement de l'enveloppe de formant (p. 119)
	OSC1/2-AENV-ATK	Attaque de l'enveloppe d'amplitude (TVA) de l'oscillateur (p. 119)
	OSC1/2-AENV-DCY	Attaque de l'enveloppe d'amplitude (TVA) de l'oscillateur (p. 119)
	OSC1/2-AENV-REL	Relâchement de l'enveloppe d'amplitude (TVA) de l'oscillateur (p. 119)
	OSC1/2-LFO-RATE	Vitesse du LFO de l'oscillateur (p. 120)
	OSC1/2-LFO-PCH	Intensité de l'effet du LFO sur la hauteur de l'oscillateur (p. 100)
	OSC1/2-LFO-TM/PW	Intensité de l'effet du LFO sur la durée/largeur de pulsation (p. 101)
	OSC1/2-LFO-FR/FT	Intensité de l'effet du LFO sur "Formant/Fat" (p. 102, p. 110)
	OSC1/2-LFO-LVL	Intensité de l'effet du LFO sur le niveau de l'oscillateur (p. 111)
	CSM1/2-PRM1	Voyez le fichier "COSM_EffectsList(E).pdf" dans le dossier "EFFECTS LIST" sur le CD-ROM fourni.
	CSM1/2-PRM2	Voyez le fichier "COSM_EffectsList(E).pdf" dans le dossier "EFFECTS LIST" sur le CD-ROM fourni.
	CSM1/2-ENV1-ATK	Attaque de l'enveloppe COSM (p. 119)
	CSM1/2-ENV1-DCY	Chute de l'enveloppe COSM (p. 119)
	CSM1/2-ENV1-REL	Relâchement de l'enveloppe COSM (p. 119)

Paramètre	Réglage	Description
	CSM1/2-ENV2-ATK	Attaque de l'enveloppe COSM (p. 119)
	CSM1/2-ENV2-DCY	Chute de l'enveloppe COSM (p. 119)
	CSM1/2-ENV2-REL	Relâchement de l'enveloppe COSM (p. 119)
	CSM1/2-LFO-RATE	Vitesse du LFO COSM (p. 120)
	CSM1/2-LFO-PRM1	Voyez le fichier "COSM_EffectsList(E).pdf" dans le dossier "EFFECTS LIST" sur le CD-ROM fourni.
	CSM1/2-LFO-PRM2	Voyez le fichier "COSM_EffectsList(E).pdf" dans le dossier "EFFECTS LIST" sur le CD-ROM fourni.
	TVA-LVL	Niveau (p. 117)
	TVA-ENV-ATK	Attaque de l'enveloppe d'amplitude (TVA) (p. 119)
	TVA-ENV-DCY	Chute de l'enveloppe d'amplitude (TVA) (p. 119)
	TVA-ENV-REL	Relâchement de l'enveloppe d'amplitude (TVA) (p. 119)
	TVA-LFO-RATE	Vitesse du LFO d'amplitude (TVA) (p. 120)
	TVA-LFO-LVL	Intensité de l'effet du LFO sur le niveau (p. 117)
	TVA-LFO-PAN	Intensité de l'effet du LFO sur la position stéréo (p. 117)
	TONE-FX-SEND	Niveau d'envoi à l'effet de Tone (Tone-FX) (p. 139)
	CHO-SEND	Niveau d'envoi au chorus (p. 139)
	REV-SEND	Niveau d'envoi à la réverb (p. 139)
	T-FX-PRM 1~3	Voyez le fichier "COSM_EffectsList(E).pdf" dans le dossier "EFFECTS LIST" sur le CD-ROM fourni.
	TVA-PAN	Position stéréo (p. 117)



Lorsque vous touchez la <loupe>, la fenêtre "Matrix Control Dest List" apparaît et vous permet de sélectionner la destination (le paramètre à piloter) dans la liste.

Tune



Paramètre	Réglage	Description
Tone Coarse Tune	-48~+48	Règle la hauteur du son du Tone par demi-tons sur une plage de ±4 octaves.
Tone Fine Tune	-50~+50	Règle la hauteur du son par cents sur une plage de ±50 cents. **MEMO** Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.
Scale Tune **(Tone Scale Tune Switch)**	Activé/coupé	Activez ce paramètre lorsque vous souhaitez utiliser une autre gamme que la gamme tempérée. Le V-Synth permet d'utiliser une autre gamme que la gamme tempérée. La hauteur est ajustée en cents par rapport à la gamme tempérée. **MEMO** Un cent est 1/100e de demi-ton. **MEMO** La gamme choisie s'applique aux messages MIDI venant d'un appareil MIDI externe.
Scale Tune C–B **(Tone Scale Tune C–B)**	-100~+100	Réglages de gamme.

MEMO

- **Gamme tempérée**
  Cette gamme divise une octave en 12 parties égales; elle est la gamme la plus utilisée par la musique occidentale. Le V-Synth utilise la gamme tempérée lorsque le commutateur Scale Tune est coupé.
- **Gamme juste (tonique Do)**
  Avec cette gamme, les accords parfaits principaux ont un son plus pur qu'avec la gamme tempérée. Cependant, cet effet n'est obtenu que pour une seule tonalité: en cas de transposition, les accords deviendront ambigus.
- **Gamme arabe**
  Avec cette gamme, Mi et Si sont un quart de ton plus bas tandis que Do#, Fa# et Sol# sont un quart de ton plus haut que dans la gamme tempérée. Les intervalles entre Sol et Si, Do et Mi, Fa et Sol#, Sib et Do# ainsi que Mib et Fa# représentent des tierces naturelles et sont à mi-chemin entre une tierce majeure et une tierce mineure. Avec le V-Synth, vous pouvez vous servir de la gamme arabe avec trois tonalités: en Sol, Do et Fa.

<Exemple>

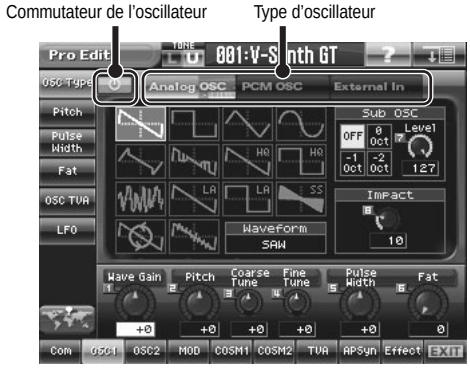
Nom de la note	Gamme tempérée	Gamme juste (tonique Do)	Gamme arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

OSC1/OSC2 (oscillateurs 1/2)

La section "**oscillateur**" détermine la forme d'onde de base produite par le V-Synth GT et modifie cette forme d'onde de diverses manières. Chaque Tone peut contenir deux oscillateurs.

Paramètre	Réglage	Description
Commutateur de l'oscillateur	Activé/coupé	Active/coupe l'oscillateur.

OSC Type



Paramètre	Réglage	Description
Oscillator Type	Analog OSC	Oscillateur analogique
	PCM OSC	Oscillateur PCM
	External In	Oscillateur constitué par le signal d'entrée Un signal présent aux entrées INPUT peut servir d'oscillateur. Cela signifie que vous pouvez utiliser le clavier pour jouer avec le signal d'entrée provenant d'une source externe. (Le son n'est audible que lorsque vous jouez sur le clavier). **NOTE** Vous ne pouvez pas utiliser un signal audio reçu via l'entrée numérique (DIGITAL IN) (p. 200).

OSC Type (Analog OSC)



Paramètre	Réglage	Description
Waveform (Analog Oscillator Waveform) Sélectionne la forme d'onde servant de base au son lorsque vous utilisez un oscillateur analogique.	SAW: Sawtooth wave	Cette forme d'onde produit de nombreuses harmoniques. Elle peut servir de base pour de nombreux sons d'instruments. Elle est particulièrement adaptée aux sons de cuivres et de cordes (violon ou piano).
	SQUARE: Square wave	Cette forme d'onde contient un riche éventails d'harmoniques impaires. Elle convient particulièrement pour les sons de bois et de percussion (comme la clarinette ou xylophone).
	TRIANGLE: Triangle wave	Cette forme d'onde produit relativement moins d'harmoniques. Elle convient pour des sons de bois (flûte à bec ou flûte).
	SINE: Sine wave	Forme d'onde la plus simple. Elle ne contient pas d'harmoniques et produit un son de sifflet.
	RAMP: Ramp wave	Forme d'onde trapézoïdale semblable à une forme d'onde à pulsation.
	JUNO: Modulated sawtooth wave	Forme d'onde en dents de scie modifiée du synthétiseur Roland αJUNO. Elle a un son plus brillant que la forme d'onde en dents de scie ("SAW") conventionnelle.
	HQ-SAW: High quality sawtooth wave	Forme d'onde en dents de scie de grande qualité, sans le bruit de repliement (aliasing) pouvant poser problème avec les synthétiseurs numériques. Si vous choisissez "HQ-SAW", les paramètres "Sub OSC", "Pulse Width" et "Fat" sont indisponibles.
	HQ-SQUARE: High quality square wave	Forme d'onde carrée de grande qualité, sans le bruit de repliement (aliasing) problématique des synthétiseurs numériques. Si vous choisissez "HQ-SQUARE", les paramètres "Sub OSC" et "Fat" sont indisponibles.
	NOISE: Noise wave	Bruit blanc. Vous pouvez l'utiliser pour créer la composante bruit d'un son.
	LA-SAW: LA sawtooth wave	Simule une forme d'onde utilisée par le générateur de sons LA (Linear Arithmetic) du D-50 Roland. Elle a un son plus doux que la forme d'onde "SAW" conventionnelle.
	LA-SQUARE: LA square wave	Simule une forme d'onde utilisée par le générateur de sons LA (Linear Arithmetic) du D-50 Roland. Elle a un son plus doux que la forme d'onde "SQUARE" conventionnelle.
	SUPER-SAW: Super Saw	Simulation intensifiée d'une fonction du JP-8000/JP-8080 Roland. Il s'agit du son de sept ondes en dents de scie produites simultanément. La hauteur est décalée au centre. Cette option est idéale pour créer de riches sonorités (de cordes, par exemple).
	FBACK-OSC: Feedback Oscillator	Simulation intensifiée d'une fonction du JP-8000/JP-8080 Roland. Cet effet simule la réinjection d'un signal de guitare. Il est idéal pour créer des sons extrêmement agressifs.
	X-MOD-OSC: Cross Modulation Oscillator	Simulation intensifiée d'une fonction du JP-8000/JP-8080 Roland. La forme d'onde de l'oscillateur OSC2 module la fréquence de OSC1.

Paramètre	Réglage	Description
Sub OSC Octave Select (Sub Oscillator Octave Select)	OFF	L'oscillateur Sub n'est pas utilisé.
	-2	L'oscillateur Sub est deux octaves plus bas que la hauteur de base.
	-1	L'oscillateur Sub est une octave plus bas que la hauteur de base.
	0	L'oscillateur Sub a la même hauteur que la hauteur de base.
Sub Level (Sub Oscillator Level)	0~127	Détermine le volume de l'oscillateur Sub.
Impact (Analog Oscillator Impact)	0.0~4.0	Détermine la vigueur de l'attaque de l'oscillateur analogique. Des valeurs plus élevées produisent une attaque plus vigoureuse.
Wave Gain	-12~+12dB	Détermine le niveau (amplification) de la forme d'onde.
Pitch (Oscillator Pitch)	-63~+63	Règle la hauteur de l'oscillateur.
Coarse Tune (Oscillator Coarse Tune)	-48~+48	Règle la hauteur de l'oscillateur par demi-tons sur une plage de ±4 octaves.
Fine Tune (Oscillator Fine Tune)	-50~+50	Règle la hauteur de l'oscillateur par cents sur une plage de ±50 cents. **MEMO** Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.

Selon la forme d'onde utilisée, les assignations des commandes 5 et 6 changent de la façon suivante.

Paramètre	Réglage	Description
Quand "Sub OSC" est réglé sur "0", "–1" ou "–2"		
Pulse Width	-63~+63	Ce paramètre détermine le degré de changement de la forme d'onde (largeur de pulsation).
Detune	-63~+63	Détermine le désaccord (différence de hauteur) de l'oscillateur Sub.
Avec une forme d'onde "SUPER-SAW"		
SS Detune	-63~+63	Détermine le désaccord de la forme d'onde "Super-Saw".
Mix	-63~+63	Règle le volume des sons désaccordés par rapport au son central. Tournez la commande vers la droite pour augmenter le volume du son désaccordé et épaissir le son.
Avec une forme d'onde "FBACK-OSC"		
Harmonics	-63~+63	Change le son des harmoniques.
FBK Amount (Feedback Amount)	-63~+63	Détermine le niveau de réinjection pour régler le niveau des harmoniques.
Avec une forme d'onde "X-MOD-OSC"		
X-MOD (Cross Modulation Depth)	-63~+63	Avec la modulation croisée, OSC2 modifie la fréquence de OSC1. X-MOD détermine l'intensité de cette modulation croisée. Tournez la commande vers la droite pour rendre le son OSC1 plus complexe, doté de plus d'harmoniques, ce qui est idéal pour les sons métalliques ou les effets spéciaux. **NOTE** "Cross Modulation Depth" n'est disponible que pour OSC1. **NOTE** "Cross Modulation Depth" n'a aucun effet si OSC2 est coupé.
Fat	0~127	Souligne les basses fréquences du son.
Dans les autres cas		
Pulse Width	-63~+63	Ce paramètre détermine le degré de changement de la forme d'onde (largeur de pulsation).
Fat	0~127	Souligne les basses fréquences du son.

Qu'est-ce qu'un oscillateur "Sub"?

L'oscillateur Sub ajoute un signal plus grave pour épaissir le son. Vous pouvez aussi ajouter un signal légèrement désaccordé avec "Detune".

Astuce "Detune" consiste à ajouter un son légèrement désaccordé au son principal. Avec l'oscillateur Sub, vous pouvez utiliser cet effet en réglant "Detune" sur une autre valeur que "0".

OSC Type (PCM OSC)



Paramètre	Réglage	Description
Waveform (forme d'onde de l'oscillateur PCM)	1~999 (no. de forme d'onde)	Sélectionne la forme d'onde servant de base au son lorsque vous utilisez un oscillateur PCM. **Astuce** Si vous touchez la <loupe>, la page "Wave List" apparaît et vous permet de sélectionner la forme d'onde dans la liste. **MEMO** Lorsque vous sélectionnez une forme d'onde, le nom, le type d'encodage et le statut stéréo/mono sont aussi affichés.
Start Offset (décalage de l'oscillateur PCM)	0–**	Spécifie l'adresse du début de la forme d'onde.
Playback Mode (mode d'utilisation de l'oscillateur PCM)	RETRIGGER	L'échantillon est reproduit depuis le début à chaque pression sur une touche.
	LEGATO	Lorsque vous jouez legato, le point de reproduction est synchronisé avec le son en cours.
	STEP	A chaque pression sur une touche, l'échantillon reproduit un événement (p. 189) puis s'arrête.
	EVENT	L'échantillon est divisé en événements assignés à différentes touches. A chaque pression sur une touche, l'événement correspondant est reproduit depuis le début.
Vari Sw (commutateur "Vari")	Activé/coupé	Détermine si le son est produit avec "VariPhrase" (activé) ou de façon linéaire (coupé).
Time Trip Sw (commutateur "Time Trip")	Activé/coupé	Active ou coupe la fonction "Time Trip".
Beat Keep Sw (commutateur "Beat Keep")	Activé/coupé	Après un recours à "Time Trip", ce paramètre détermine si vous sautez à la position que vous occuperiez au sein de la mesure si vous n'aviez pas utilisé "Time Trip" (activé) ou si vous n'y sautez pas (coupé).
Loop Sw (commutateur de boucle)	Activé/coupé	Détermine si la forme d'onde est mise en boucle (activé) ou non (coupé).
Robot Sw (commutateur de voix de robot)	Activé/coupé	Détermine si la hauteur de la forme d'onde est maintenue stable (activé) ou non (coupé). **NOTE** Disponible uniquement si le type d'encodage (p. 188) est "SOLO".
Tempo Sync Sw (commutateur de synchronisation)	Activé/coupé	Détermine si la forme d'onde est synchronisée sur le tempo (activé) ou non (coupé).
Wave Gain	-12~+12dB	Détermine le niveau (amplification) de la forme d'onde.
Pitch (hauteur de l'oscillateur)	-63~+63	Règle la hauteur de l'oscillateur.
Coarse Tune (accord approximatif de l'oscillateur)	-48~+48	Règle la hauteur de l'oscillateur par demi-tons sur une plage de ±4 octaves.

Paramètre	Réglage	Description
Fine Tune (accord affiné de l'oscillateur)	-50~+50	Règle la hauteur de l'oscillateur par cents sur une plage de ±50 cents. (MEMO) Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.
Time	-63~+63	Détermine la vitesse (le temps) de reproduction.
Formant	-63~+63	Détermine la qualité vocale (formant).

OSC Type (External In)

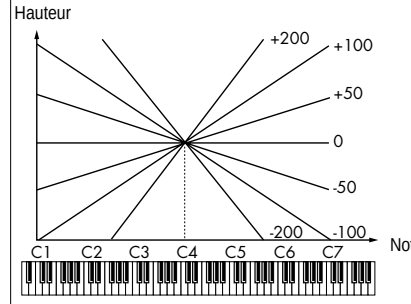
Vous pouvez utiliser le signal arrivant à l'entrée INPUT en face arrière comme oscillateur. Cela vous permet de jouer avec le signal d'entrée sur le clavier.



Paramètre	Réglage	Description
Wave Gain	-12~+12dB	Détermine le niveau (amplification) de la forme d'onde.

Pitch (commun à 'Analog' et 'PCM')



Paramètre	Réglage	Description
Pitch (hauteur de l'oscillateur)	-63~+63	Règle la hauteur de l'oscillateur.
Pitch Keyfollow (pondération de la hauteur de l'oscillateur par le clavier)	-200~+200	Ce paramètre détermine le changement de hauteur lorsque vous jouez une note plus haute d'une octave (12 touches vers la droite sur le clavier). Si la hauteur doit monter d'une octave comme sur les claviers traditionnels, réglez ce paramètre sur "+100". Si la hauteur doit monter de deux octaves, réglez ce paramètre sur "+200". Inversement, si la hauteur doit baisser, choisissez une valeur négative. Avec la valeur "0", toutes les touches produisent la même hauteur. 
Coarse Tune (accord approximatif de l'oscillateur)	-48~+48	Règle la hauteur de l'oscillateur par demi-tons sur une plage de ±4 octaves.
Fine Tune (accord affiné de l'oscillateur)	-50~+50	Règle la hauteur de l'oscillateur par cents sur une plage de ±50 cents. **MEMO** Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.
Random (plage de changement de hauteur aléatoire)	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200	Détermine l'étendue du changement aléatoire de hauteur se produisant chaque fois qu'une note est jouée. Si vous ne souhaitez pas que la hauteur change aléatoirement, réglez ce paramètre sur "0". Ces valeurs sont données en cents (1/100ème de demi-ton).
Pitch LFO Depth (intensité de l'effet du LFO)	-63~+63	Détermine l'intensité de l'effet du LFO sur la hauteur.

cf. Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant la hauteur. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 119).

Pulse Width (Analog)



Paramètre	Réglage	Description
Pulse Width	-63~+63	Ce paramètre détermine le degré de changement (largeur de pulsation) de la forme d'onde.
Pulse Width Keyfollow	-200~+200	Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur "Pulse Width".
Pulse Width LFO Depth	-63~+63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la valeur "Pulse Width".

cf. Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant la largeur de pulsation ("Pulse Width"). Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 119).

Fat (Analog)



Paramètre	Réglage	Description
Fat	0~127	Souligne les basses fréquences du son.
Fat Keyfollow	-200~+200	Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur "Fat".
Fat LFO Depth	-63~+63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le paramètre "Fat".

cf. Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe "Fat". Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 119).

Astuce Si vous utilisez l'oscillateur "Sub" (p. 97), la fonction "Fat" est remplacée par "Detune".

Detune (Analog, avec 'Sub OSC')



Paramètre	Réglage	Description
Detune	-63~+63	Détermine le désaccord de l'oscillateur Sub. Si le paramètre "Octave Select" de l'oscillateur Sub est réglé sur "-2", "–1" ou "0".
Detune Keyfollow	-200~+200	Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur "Detune".
Detune LFO Depth	-63~+63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le désaccord.

cf. Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant le paramètre "Detune". Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 119).

SS Detune (Analog, avec SUPER-SAW)



Paramètre	Réglage	Description
SS Detune	-63~+63	Règle le degré de désaccord. Si vous tournez la commande vers la droite, le désaccord est plus marqué et le son plus spacieux.
SS Detune Keyfollow	-200~+200	Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur "Detune".
SS Detune LFO Depth	-63~+63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le paramètre "Detune".

cf. Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe "Detune". Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 119).

Mix (Analog, avec SUPER-SAW)



Paramètre	Réglage	Description
Mix	-63~+63	Règle le volume des sons désaccordés par rapport au son central. Tournez la commande vers la droite pour augmenter le volume du son désaccordé et épaissir le son.
Mix Keyfollow	-200~+200	Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur "Mix".
Mix LFO Depth	-63~+63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le paramètre "Mix".

cf. Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe "Mix". Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 119).

Harmonics (Analog, avec FBACK-OSC)



Paramètre	Réglage	Description
Harmonics	-63~+63	Change le son des harmoniques.
Harmonics Keyfollow	-200~+200	Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur "Harmonics".
Harmonics LFO Depth	-63~+63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le paramètre "Harmonics".

cf. Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe "Harmonics". Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 119).

Astuce Vous pouvez créer des effets particuliers en appliquant un LFO ou une enveloppe à "Harmonics" ou "FBK Amount".

FBK Amount (Analog, avec FBACK-OSC)



Paramètre	Réglage	Description
FBK Amount (niveau de réinjection)	-63~+63	Détermine le niveau de réinjection pour régler le niveau des harmoniques.
Amount Keyfollow	-200~+200	Détermine l'influence de la note jouée sur la réinjection.
Amount LFO Depth	-63~+63	Détermine l'intensité du LFO sur la réinjection.

cf. Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant la réinjection. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 119).

Astuce Vous pouvez créer des effets particuliers en appliquant un LFO ou une enveloppe à "Harmonics" ou "FBK Amount".

X-Mod (Analog, avec X-MOD-OSC)



Paramètre	Réglage	Description
X-Mod (intensité de la modulation croisée)	-63~+63	Avec la modulation croisée, OSC2 modifie la fréquence de OSC1. "X-Mod" détermine l'intensité de cette modulation croisée. Tournez la commande vers la droite pour rendre le son OSC1 plus complexe, doté de plus d'harmoniques, ce qui est idéal pour les sons métalliques ou les effets spéciaux. **NOTE** "Cross Modulation Depth" n'est disponible que pour OSC1. **NOTE** "Cross Modulation Depth" n'a aucun effet si OSC2 est coupé.
X-Mod Keyfollow	-200~+200	Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur "Cross Modulation".
X-Mod LFO Depth	-63~+63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le paramètre "Cross Modulation".

cf. Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe "Cross Modulation". Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 119).

Time (PCM)



Paramètre	Réglage	Description
Time	-63~+63	Détermine la plage de changement de la vitesse (temps) de reproduction.
Time Keyfollow	-200~+200	Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur "Time".
Time Offset	BWD	Sélectionne la "reproduction inversée" comme vitesse de base quand "Time"= "0".
	ZERO	Sélectionne "arrêt" comme vitesse de base quand "Time"= "0".
	FWD	Sélectionne la "reproduction normale" comme vitesse de base quand "Time"= "0".
Time LFO Depth	-63~+63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la vitesse.

Time Offset <Interaction du paramètre "Time" et de la vitesse de reproduction>

Time	-40	-20	0	20	40
FWD	Reprod. inversée	Arrêt	Vitesse normale	Vitesse 2x	Vitesse 4x
ZERO	Vitesse -2x	Reprod. inversée	Arrêt	Vitesse normale	Vitesse 2x
BWD	Vitesse 4x	Vitesse -2x	Reprod. inversée	Arrêt	Vitesse normale

cf. Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant le temps (la vitesse). Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 119).

Formant (PCM)



NOTE Vous ne pouvez l'utiliser que si le commutateur "Vari" (p. 98) est activé et si le type d'encodage (p. 188) est "SOLO".

Paramètre	Réglage	Description
Formant	-63~+63	Détermine la plage de changement de la qualité vocale (formant).
Formant Keyfollow	-200~+200	Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur "Formant".
Energy	OFF, 1~127	Détermine le degré d'accentuation de la hauteur fondamentale afin d'obtenir un son mieux défini. Si vous ne voulez pas utiliser le paramètre "Energy", réglez-le sur "OFF".
Fmt LFO Depth (intensité du LFO)	-63~+63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le formant.

cf. Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant le formant. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 119).

OSC TVA (commun à 'Analog' et 'PCM')



Paramètre	Réglage	Description
Level	0~127	Détermine le volume de l'oscillateur.
Level Keyfollow	-200~+200	Utilisez ce paramètre si le volume doit changer en fonction de la touche enfoncée. Par rapport au volume du Do central (C4), des valeurs positives augmentent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes que le Do central tandis que des valeurs négatives diminuent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes que C4. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.
Level LFO Depth	-63~+63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le volume de l'oscillateur.

cf. Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant l'amplitude (TVA). Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 119).

Astuce Si vous ne percevez aucun changement lorsque vous modifiez les réglages "OSC TVA", vérifiez les réglages "TVA" (p. 117).

LFO (commun à 'Analog' et 'PCM')



cf. Cette page permet d'effectuer des réglages de LFO affectant l'oscillateur. Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages de LFO" (p. 120).

MOD

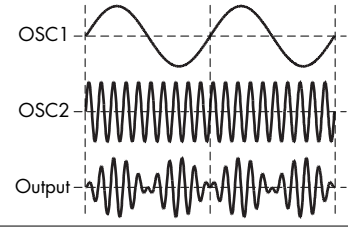
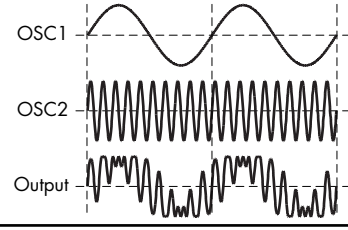
La section MOD permet non seulement de mixer OSC1 et OSC2 mais aussi de les combiner de diverses manières. Elle est particulièrement efficace avec des oscillateurs analogiques.

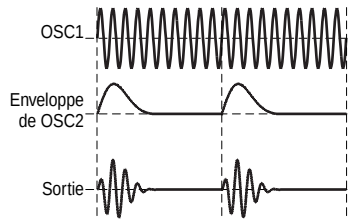
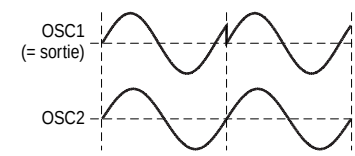
Paramètre	Réglage	Description
Commutateur de modulateur	Activé/coupé	Active/coupe le modulateur.

Commutateur de modulateur



MOD Type

Paramètre	Réglage	Description
Type de modulateur	MIX	Mixage de OSC1 et OSC2.
	RING	 Modulateur en anneau. Il génère une forme d'onde complexe en multipliant OSC1 et OSC2. Si OSC1 et OSC2 produisent tous deux des formes d'onde analogiques simples, cela vous permet de créer des sons métalliques, par exemple.
	FM	 Modulateur de fréquence. Il génère une forme d'onde complexe en utilisant OSC2 pour appliquer de la modulation de fréquence (FM) à OSC1.

Paramètre	Réglage	Description
	ENV RING	 Anneau d'enveloppe. Il se sert de l'enveloppe (des changements de volume) de OSC2 pour contrôler le volume de OSC1.
	OSC SYNC	 Synchronisation d'oscillateur. OSC1 recommence son cycle pour se synchroniser avec le début de chaque cycle de OSC2, ce qui génère une forme d'onde complexe. Cet effet n'est appliqué qu'à OSC1 et non à OSC2. Il n'est disponible que si OSC2 est un oscillateur analogique. Pour optimiser l'effet, choisissez un oscillateur analogique pour OSC1 puis réglez OSC1 plus haut que OSC2.
Original Level (niveau original du modulateur)	0~127	Spécifie le volume original de OSC1. **MEMO** Ce réglage est disponible si vous avez choisi "RING" ou "FM" comme type de modulateur.
Attack (attaque du modulateur)	0~127	Détermine le temps d'attaque de l'enveloppe OSC2. **MEMO** Ce paramètre est disponible avec le type de modulateur "ENV RING".
Release (relâchement du modulateur)	0~127	Détermine le temps de relâchement de l'enveloppe OSC2. **MEMO** Ce paramètre est disponible avec le type de modulateur "ENV RING".

COSM1/COSM2

Cette page permet d'appliquer des effets spéciaux au son. Les effets COSM sont semblables aux effets internes (Tone-FX, reverb, chorus) ou aux processeurs d'effets conventionnels mais ils sont polyphoniques, ce qui permet d'appliquer l'effet à chaque note jouée.
Vous avez le choix parmi 16 types d'effets COSM, répartis dans 4 catégories en fonction du son.

Paramètre	Réglage	Description
Commutateur COSM	Activé/coupé	Active/coupe la fonction COSM.

Commutateur COSM



COSM Type

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type	THRU, OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1/2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI, TB FILTER	Ce paramètre permet de sélectionner un des 16 effets COSM. Pour en savoir plus sur les effets COSM, voyez le fichier "COSM_EffectsList(E).pdf" dans le dossier "EFFECTS LIST" sur le CD-ROM fourni.

LFO



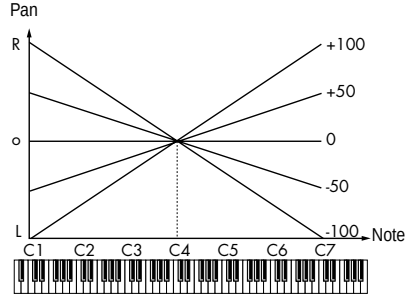
cf. Pour certains effets COSM choisis sous "COSM Type", vous pouvez effectuer des réglages de LFO. Pour en savoir davantage sur les réglages LFO, voyez "Réglages de LFO" (p. 120).

TVA

Cette page permet de régler le volume et la position stéréo.
TVA est le sigle de "Time Variant Amplifier" (amplificateur variant dans le temps). Il détermine le volume global des notes jouées et affecte divers aspects du sons (niveau global, enveloppe, dynamique, position stéréo et trémolo).

TVA



Paramètre	Réglage	Description
Commutateur TVA	Activé/coupé	Active/coupe le TVA.
Level	0~127	Règle le volume du Tone.
Level KF (Level Keyfollow)	-200~+200	Utilisez ce paramètre si le volume du Patch doit changer en fonction de la touche enfoncée. Par rapport au volume du Do central (C4), des valeurs positives augmentent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes que le Do central tandis que des valeurs négatives diminuent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes que C4. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.
Level LFO Depth	-63~+63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le volume du Patch.
Pan	L64~0~63R	Détermine la position stéréo du Patch. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Pan KF (Pan Keyfollow)	-200~+200	Ce paramètre permet de faire varier la position stéréo en fonction de la touche enfoncée. Des valeurs positives placent les notes plus hautes que le Do central (C4) de plus en plus vers la droite tandis que des valeurs négatives placent ces mêmes notes vers la gauche. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants. 
Pan LFO Depth	-63~+63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la position stéréo.

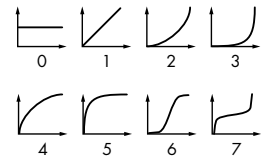
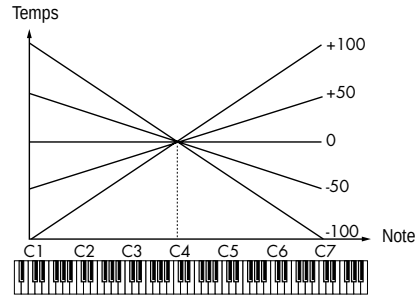
LFO



Paramètre	Réglage	Description
Commutateur LFO	Activé/coupé	Active/coupe le LFO.

cf. Cette page permet d'effectuer des réglages de LFO modifiant l'enveloppe TVA. Pour en savoir davantage sur les réglages LFO, voyez "Réglages de LFO" (p. 120).

Réglages d'enveloppe

Paramètre	Réglage	Description
Velocity Curve (courbe de toucher)	0~7	Choisissez une des sept courbes suivantes pour déterminer la façon dont le toucher (la dynamique) affecte la profondeur de l'enveloppe. Si vous ne voulez pas que le toucher influence l'enveloppe, réglez ce paramètre sur "0". 
Velocity Sens (sensibilité au toucher de l'enveloppe)	-63~+63	La force exercée sur le clavier peut modifier l'enveloppe. Si l'enveloppe doit avoir plus d'effet pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Si l'enveloppe de hauteur doit avoir moins d'effet pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur négative pour ce paramètre.
Velocity A-Sens (sensibilité au toucher de l'attaque de l'enveloppe)	-63~+63	Ce paramètre permet de faire varier l'attaque de l'enveloppe en fonction du toucher. Si l'attaque doit être accélérée pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Une valeur négative entraîne un ralentissement.
Velocity D-Sens (sensibilité au toucher du temps de chute)	-63~+63	Ce paramètre permet de faire varier le temps de chute (Decay Time) de l'enveloppe en fonction du toucher. Si le temps de chute doit être accéléré pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Une valeur négative entraîne un ralentissement.
Velocity R-Sens (sensibilité au toucher du temps de relâchement)	-63~+63	Ce paramètre permet de faire varier le relâchement de l'enveloppe selon la vitesse de relâchement de la touche. Si le relâchement doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Une valeur négative entraîne un ralentissement.
ADSR Attack (attaque de l'enveloppe)	0~127, Note	Détermine le temps que dure l'attaque de l'enveloppe (entre le moment où vous enfoncez la touche et celui où le niveau atteint sa valeur maximale).
ADSR Decay (chute)	0~127, Note	Détermine le temps que dure la chute de l'enveloppe (du niveau maximum à un niveau stabilisé).
ADSR Sustain (niveau de maintien)	0~127	Détermine le niveau de maintien de l'enveloppe (le niveau auquel l'enveloppe se stabilise).
ADSR Release (relâchement)	0~127, Note	Détermine le temps de relâchement de l'enveloppe (entre le moment où vous relâchez la touche et celui où le niveau atteint "0"). **MEMO** Dans le coin inférieur droit de l'écran, "ENVELOPE" affiche une représentation graphique de l'enveloppe générée par les réglages actuels.
Env Time KF (pondération de l'enveloppe par le clavier)	-200~+200	Réglez ce paramètre si le temps de chute et les temps suivants de l'enveloppe doivent varier en fonction de la position des touches enfoncées. Par rapport aux temps de l'enveloppe pour la touche C4 (Do central), des valeurs positives raccourcissent progressivement la durée des notes plus hautes que C4 tandis que des valeurs négatives l'allongent. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants. 

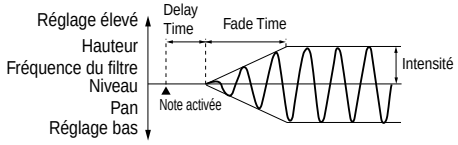
Réglages de LFO

Paramètre	Réglage	Description
Waveform (forme d'onde LFO)	SINE	Onde sinusoïdale
	TRI	Onde triangulaire
	SAW	Onde en dents de scie
	SQR	Onde carrée
	RND	Onde aléatoire
	TRP	Onde trapézoïdale
	S&H	Onde "sample & hold" (la valeur du LFO change une fois par cycle),
	CHAOS	Onde chaotique
Offset (LFO Offset)	-100, –50, 0, +50, +100	Décale la forme d'onde du LFO vers le haut ou vers le bas par rapport à la valeur centrale. Des valeurs positives décalent la forme d'onde de sorte à ce que la modulation se produise vers le haut à partir de la valeur centrale. Des valeurs négatives décalent la forme d'onde de sorte à ce que la modulation se produise vers le bas à partir de la valeur centrale.
Key Sync (LFO Key Sync)	Activé/coupé	Détermine si le cycle du LFO doit être synchronisé pour débuter quand une touche est enfoncée (activé) ou non (coupé).
Delay Time (retard du LFO)	0~127	Ce paramètre spécifie le retard avant l'application de l'effet LFO (ou avant son arrêt) lorsqu'une touche est enfoncée (ou relâchée). **cf.** Après avoir lu "Comment appliquer le LFO" (p. 121), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.
Rate (vitesse du LFO)	0~127, Note	Détermine la vitesse de modulation du LFO. "LFO Rate" détermine la longueur des temps lorsque le tempo déterminant le cycle du LFO ("Patch Tempo") est synchronisé avec le tempo d'un séquenceur externe. Exemple: Pour un tempo de 120 (120 noires par minute/60 secondes) **Réglage** 𝅗𝅥 (blanche) 1 seconde (60/60= 1 seconde) ♩ (noire) 0.5 secondes (60/120= 0.5 secondes) ♪ (croche) 0.25 secondes (60/240= 0.25 secondes) **NOTE** Ce réglage est ignoré si le paramètre "Waveform" est sur "CHAOS".
Fade Mode (LFO Fade Mode)	ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>	Détermine le mode d'application du LFO. **cf.** Après avoir lu "Comment appliquer le LFO" (p. 121), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.
Fade Time (LFO Fade Time)	0~127	Ce paramètre détermine le temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum (minimum). **cf.** Après avoir lu "Comment appliquer le LFO" (p. 121), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.

MEMO Dans le coin inférieur droit de l'écran, "LFO Curve" affiche une représentation graphique reflétant les réglages actuels.

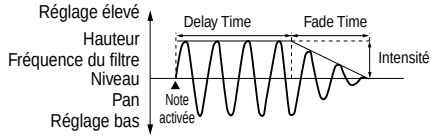
Comment appliquer le LFO

● Application progressive du LFO une fois la touche enfoncée



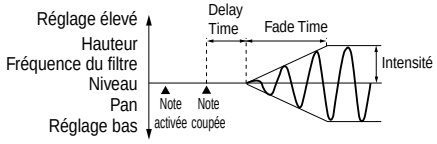
Delay Time	Détermine le temps entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où l'application du LFO débute.
Fade Mode	ON <<
Fade Time	Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum après le retard (Delay Time).

● Application immédiate du LFO lorsque la touche est enfoncée avec diminution progressive de l'effet



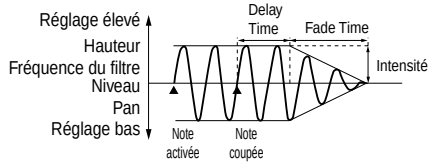
Delay Time	Persistance de l'effet LFO une fois les touches relâchées.
Fade Mode	ON >>
Fade Time	Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau minimum après le retard (Delay Time).

● Application progressive du LFO une fois la touche relâchée



Delay Time	Détermine le temps entre le moment où vous relâchez une touche et celui où l'application du LFO débute.
Fade Mode	OFF <<
Fade Time	Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum après le retard (Delay Time).

● Application du LFO entre le moment où la touche est enfoncée et celui où elle est relâchée avec diminution progressive de l'effet à partir du relâchement de la touche



Delay Time	Durée de la persistance de l'effet LFO une fois les touches relâchées.
Fade Mode	OFF >>
Fade Time	Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau minimum après le retard (Delay Time).

AP Syn (AP-Synthesis)

La synthèse AP est la première technologie de génération de son au monde capable d'appliquer le "modèle comportemental" d'un instrument acoustique spécifique à des sons de synthétiseur afin de créer de nouvelles sonorités de synthé, débordantes de vie et d'expression.
Les générateurs de sons à modélisation physique conventionnelle modélisent la "structure" d'un instrument (comme la forme de la caisse de résonance, la longueur du tuyau, les matériaux des parties soumises à des vibrations). La synthèse AP, par contre, modélise la façon dont des instruments spécifiques se comportent en réaction à des techniques de jeu telles que les trilles, le portamento, le vibrato ou des changements de dynamique.

Sur base d'instruments acoustiques considérés comme des instruments solos particulièrement expressifs, la synthèse AP du V-Synth GT propose cinq modèles différents ("Phrase Models"): violon, erhu, saxophone, flûte et "multifade". En appliquant le modèle de phrase sélectionné à une des 38 formes d'onde sources de la synthèse AP, vous pouvez créer de nouveaux sons de synthé vivants, absolument inédits.

Commutateur AP-Synthesis



Paramètre	Réglage	Description
Commutateur AP-Synthesis	Activé/coupé	Active/coupe la synthèse AP.

Commande MODIFY (en façade)

Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé et touchez une icône de commande à la page "Modify" (ou "Advanced"), vous pouvez utiliser la commande MODIFY en façade du V-Synth GT pour régler directement le paramètre sélectionné. Une indication "MD" apparaît pour le paramètre pouvant être réglé avec la commande MODIFY.



Sélectionné pour un réglage direct avec la commande MODIFY.



Phrase Model



Paramètre	Réglage	Description
Source Waveform	Soprano Sax Tenor Sax 1 Tenor Sax 2 Flute Shakuhachi 1 Shakuhachi 2 Quena Pipe Pan Pipes Shino Pipe Ryuteki Pipe Qudi Pipe Uilleann Pipes Oboe 1, Oboe 2 Wood Winds Harmonica Trumpet Flugelhorn Violin Erhu 1, Erhu 2 MG Saw Saw Wave 1 Saw Wave 2 Square Wave Pulse Wave Ramp Wave Triangle Wave Sine Wave Super Saw Detune Wave 1 Detune Wave 2 Detune Wave 3 Detune Wave 4 Detune Wave 5 Synth Strings Robot Voice, Noise	Détermine la forme d'onde source.
Phrase Model	Violin	Modèle de phrase de violon.
	Erhu	Modèle de phrase d'erhu.
	Sax	Modèle de phrase de saxophone.
	Flute	Modèle de phrase de flûte.
	Multifade	Un modèle qui n'est pas considéré comme un modèle de phrase des instruments ci-dessus.
Level	0~127	Détermine le niveau du signal AP-Synthesis.
Pan	L64~0~63R	Détermine la position stéréo du signal AP-Synthesis.

Pitch



Paramètre	Réglage	Description
Pitch Coarse (accord approximatif)	-48~+48	Règle la hauteur du Tone par demi-tons sur une plage de ±4 octaves.
Pitch Fine (accord affiné)	-50~+50	Règle la hauteur du Tone par cents sur une plage de ±50 cents. **MEMO** 1 cent= 1/100ème de demi-ton
Octave Shift	-3~+3	Règle la hauteur du Tone par octaves sur une plage de ±3 octaves.

Modify ('Phrase Model'= 'Violin')



Paramètre	Réglage	Description
Attack Time	-100~+100	Règle l'attaque du son. Des valeurs positives ralentissent l'attaque et des valeurs négatives l'accélèrent.
Release Time	-100~+100	Détermine la durée du relâchement. Des valeurs positives allongent le relâchement et des valeurs négatives le raccourcissent.
Fortissimo Atk Level (Fortissimo Attack Level)	-100~+100	Règle le niveau de l'attaque pour un toucher très fort (–100~+100). Des valeurs positives augmentent le volume et des valeurs négatives le diminuent.
Scrape Nz Level (Scrape Noise Level)	-100~+100	Règle le volume du bruit de l'archet sur les cordes. Des valeurs positives augmentent le volume et des valeurs négatives le diminuent.
Natural Feel	-100~+100	Détermine le nombre de variations du son. Des valeurs positives produisent plus de variations et des valeurs négatives en produisent moins.
Vibrato Dly Time (Vibrato Delay Time)	-100~+100	Détermine le retard entre le début de la note et le début du vibrato. Des valeurs positives allongent le retard du vibrato et des valeurs négatives le raccourcissent.
Vibrato Depth	-100~+100	Détermine l'intensité du vibrato lorsque la dynamique est au minimum. Des valeurs positives augmentent l'intensité du vibrato et des valeurs négatives la diminuent.
Vibrato Rate	-100~+100	Détermine la vitesse du vibrato. Des valeurs positives accélèrent le vibrato et des valeurs négatives le ralentissent.

Modify ('Phrase Model'= 'Erhu')



Paramètre	Réglage	Description
Attack Time	-100~+100	Règle l'attaque du son. Des valeurs positives ralentissent l'attaque et des valeurs négatives l'accélèrent.
Release Time	-100~+100	Détermine la durée du relâchement. Des valeurs positives allongent le relâchement et des valeurs négatives le raccourcissent.
Porta Time (Portamento Time)	-100~+100	Règle la vitesse du portamento. Des valeurs positives ralentissent le portamento et des valeurs négatives l'accélèrent.
Scrape Nz Level (Scrape Noise Level)	-100~+100	Règle le volume du bruit de l'archet sur les cordes. Des valeurs positives augmentent le volume et des valeurs négatives le diminuent.
Natural Feel	-100~+100	Détermine le nombre de variations du son. Des valeurs positives produisent plus de variations et des valeurs négatives en produisent moins.
Vibrato Dly Time (Vibrato Delay Time)	-100~+100	Détermine le retard entre le début de la note et le début du vibrato. Des valeurs positives allongent le retard du vibrato et des valeurs négatives le raccourcissent.
Vibrato Depth	-100~+100	Détermine l'intensité du vibrato lorsque la dynamique est au minimum. Des valeurs positives augmentent l'intensité du vibrato et des valeurs négatives la diminuent.
Vibrato Rate	-100~+100	Détermine la vitesse du vibrato. Des valeurs positives accélèrent le vibrato et des valeurs négatives le ralentissent.

Modify ('Phrase Model'= 'Sax')



Paramètre	Réglage	Description
Attack Time	-100~+100	Règle l'attaque du son. Des valeurs positives ralentissent l'attaque et des valeurs négatives l'accélèrent.
Release Time	-100~+100	Détermine la durée du relâchement. Des valeurs positives allongent le relâchement et des valeurs négatives le raccourcissent.
Porta Time (Portamento Time)	-100~+100	Règle la vitesse du portamento quand il est activé. Des valeurs positives allongent le temps de portamento et des valeurs négatives le raccourcissent.
Breath Nz Level (Breath Noise Level)	-100~+100	Règle le volume du bruit du souffle. Des valeurs positives augmentent le volume et des valeurs négatives le diminuent.
Natural Feel	-100~+100	Détermine le nombre de variations du son. Des valeurs positives produisent plus de variations et des valeurs négatives en produisent moins.
Vibrato Dly Time (Vibrato Delay Time)	-100~+100	Détermine le retard entre le début de la note et le début du vibrato. Des valeurs positives allongent le retard du vibrato et des valeurs négatives le raccourcissent.
Vibrato Depth	-100~+100	Détermine l'intensité du vibrato lorsque la dynamique est au minimum. Des valeurs positives augmentent l'intensité du vibrato et des valeurs négatives la diminuent.
Vibrato Rate	-100~+100	Détermine la vitesse du vibrato. Des valeurs positives accélèrent le vibrato et des valeurs négatives le ralentissent.

Modify ('Phrase Model'= 'Flute')



Paramètre	Réglage	Description
Attack Time	-100~+100	Règle l'attaque du son. Des valeurs positives ralentissent l'attaque et des valeurs négatives l'accélèrent.
Release Time	-100~+100	Détermine la durée du relâchement. Des valeurs positives allongent le relâchement et des valeurs négatives le raccourcissent.
Slur Nz Level (Slur Noise Level)	-100~+100	Règle le volume du son de transition (quand le musicien change de hauteur en continuant à produire du son). Des valeurs positives augmentent le volume et des valeurs négatives le diminuent.
Breath Nz Level (Breath Noise Level)	-100~+100	Règle le volume du bruit du souffle. Des valeurs positives augmentent le volume et des valeurs négatives le diminuent.
Natural Feel	-100~+100	Détermine le nombre de variations du son. Des valeurs positives produisent plus de variations et des valeurs négatives en produisent moins.
Vibrato Dly Time (Vibrato Delay Time)	-100~+100	Détermine le retard entre le début de la note et le début du vibrato. Des valeurs positives allongent le retard du vibrato et des valeurs négatives le raccourcissent.
Vibrato Depth§	-100~+100	Détermine l'intensité du vibrato lorsque la dynamique est au minimum. Des valeurs positives augmentent l'intensité du vibrato et des valeurs négatives la diminuent.
Vibrato Rate	-100~+100	Détermine la vitesse du vibrato. Des valeurs positives accélèrent le vibrato et des valeurs négatives le ralentissent.

Modify ('Phrase Model'= 'Multifade')



Paramètre	Réglage	Description
Attack Time	-100~+100	Règle l'attaque du son. Des valeurs positives ralentissent l'attaque et des valeurs négatives l'accélèrent.
Release Time	-100~+100	Détermine la durée du relâchement. Des valeurs positives allongent le relâchement et des valeurs négatives le raccourcissent.
Porta Time (Portamento Time)	-100~+100	Règle la vitesse du portamento. Des valeurs positives allongent le temps de portamento et des valeurs négatives le raccourcissent.
Sub Tone Level	-100~+100	Règle le volume du bruit d'arrière-plan. Des valeurs positives augmentent le volume et des valeurs négatives le diminuent. * Ce paramètre peut ne pas fonctionner avec certaines formes d'onde sources.
Natural Feel	-100~+100	Détermine le nombre de variations du son. Des valeurs positives produisent plus de variations et des valeurs négatives en produisent moins.
Vibrato Dly Time (Vibrato Delay Time)	-100~+100	Détermine le retard entre le début de la note et le début du vibrato. Des valeurs positives allongent le retard du vibrato et des valeurs négatives le raccourcissent. * Ce paramètre peut ne pas fonctionner avec certaines formes d'onde sources.
Vibrato Depth	-100~+100	Détermine l'intensité du vibrato lorsque la dynamique est au minimum. Des valeurs positives augmentent l'intensité du vibrato et des valeurs négatives la diminuent. * Ce paramètre peut ne pas fonctionner avec certaines formes d'onde sources.
Vibrato Rate	-100~+100	Détermine la vitesse du vibrato. Des valeurs positives accélèrent le vibrato et des valeurs négatives le ralentissent.

Advanced ('Phrase Model'= 'Violin')



Paramètre	Réglage	Description
Brightness	-2~+2	Règle le timbre du son (5 niveaux). Des valeurs positives rendent le son plus brillant et des valeurs négatives l'adoucissent.
Finger Nz Level (Finger Noise Level)	-100~+100	Détermine le volume des cordes frappant la touche. Des valeurs positives augmentent le volume et des valeurs négatives le diminuent.
Tenuto Atk Time (Tenuto Attack Time)	-100~+100	Détermine l'attaque pour un jeu tenuto. Des valeurs positives ralentissent l'attaque et des valeurs négatives l'accélèrent.
Low Velo Limit (Low Velocity Limit)	-100~+100	Détermine la limite inférieure de la dynamique produite par la force exercée sur le clavier. Des valeurs positives augmentent la valeur de la limite inférieure et des valeurs négatives la diminuent.
Low Dyn Ctrl Lmt (Low Dynamics Controller Limit)	-100~+100	Détermine la limite inférieure de la dynamique produite lorsque vous actionnez le contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives augmentent la valeur de la limite inférieure et des valeurs négatives la diminuent.
Vibrato Dyn Sens (Vibrato Dynamics Sensitivity)	-100~+100	Règle le lien entre les changements de dynamique et les changements d'intensité du vibrato. Des valeurs positives augmentent l'intensité du vibrato et des valeurs négatives la diminuent.
Vibrato Reac Tm (Vibrato Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez le vibrato avec un contrôleur assigné au vibrato. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
PitchBend Reac Tm (Pitch Bend Reaction Time)	-100~+100	Détermine le temps de réaction lorsque vous actionnez le levier Pitch Bend pour changer la hauteur. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
Dyn Ctrl1 Reac Tm (Dynamics Controller 1 Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez la dynamique avec un contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
Dyn Ctrl2 Reac Tm (Dynamics Controller 2 Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez la dynamique avec un contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
Ambience Level	-100~+100	Détermine le niveau de l'effet "Ambience". Des valeurs positives augmentent le niveau d'"Ambience" et des valeurs négatives le diminuent.

Advanced ('Phrase Model'= 'Erhu')



Paramètre	Réglage	Description
Brightness	-2~+2	Règle le timbre du son (5 niveaux). Des valeurs positives rendent le son plus brillant et des valeurs négatives l'adoucissent.
Low Velo Limit (Low Velocity Limit)	-100~+100	Détermine la limite inférieure de la dynamique produite par la force exercée sur le clavier. Des valeurs positives augmentent la valeur de la limite inférieure et des valeurs négatives la diminuent.
Low Dyn Ctrl Lmt (Low Dynamics Controller Limit)	-100~+100	Détermine la limite inférieure de la dynamique produite lorsque vous actionnez le contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives augmentent la valeur de la limite inférieure et des valeurs négatives la diminuent.
Vibrato Dyn Sens (Vibrato Dynamics Sensitivity)	-100~+100	Règle le lien entre les changements de dynamique et les changements d'intensité du vibrato. Des valeurs positives augmentent l'intensité du vibrato et des valeurs négatives la diminuent.
Vibrato Reac Tm (Vibrato Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez le vibrato avec un contrôleur assigné au vibrato. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
PitchBend Reac Tm (Pitch Bend Reaction Time)	-100~+100	Détermine le temps de réaction lorsque vous actionnez le levier Pitch Bend pour changer la hauteur. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
Dyn Ctrl1 Reac Tm (Dynamics Controller 1 Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez la dynamique avec un contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
Dyn Ctrl2 Reac Tm (Dynamics Controller 2 Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez la dynamique avec un contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
Ambience Level	-100~+100	Détermine le niveau de l'effet "Ambience". Des valeurs positives augmentent le niveau d'"Ambience" et des valeurs négatives le diminuent.

Advanced ('Phrase Model'= 'Sax')



Paramètre	Réglage	Description
Brightness	-2~+2	Règle le timbre du son (5 niveaux). Des valeurs positives rendent le son plus brillant et des valeurs négatives l'adoucissent.
Scoop Depth	-100~+100	Détermine l'intensité de l'effet "Scoop". Des valeurs positives augmentent le "Scoop" et des valeurs négatives le diminuent.
Key Nz Level (Key Noise Level)	-100~+100	Règle le volume du bruit des clefs. Des valeurs positives augmentent le volume et des valeurs négatives le diminuent.
Growl Sens (Growl Sensitivity)	-100~+100	Règle la dynamique à partir de laquelle l'effet de grondement ("Growl") commence à être appliqué. Des valeurs positives étendent la plage de l'effet "Growl" et des valeurs négatives la diminuent.
Low Velo Limit (Low Velocity Limit)	-100~+100	Détermine la limite inférieure de la dynamique produite par la force exercée sur le clavier. Des valeurs positives augmentent la valeur de la limite inférieure et des valeurs négatives la diminuent.
Low Dyn Ctrl Lmt (Low Dynamics Controller Limit)	-100~+100	Détermine la limite inférieure de la dynamique produite lorsque vous actionnez le contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives augmentent la valeur de la limite inférieure et des valeurs négatives la diminuent.
Vibrato Dyn Sens (Vibrato Dynamics Sensitivity)	-100~+100	Règle le lien entre les changements de dynamique et les changements d'intensité du vibrato. Des valeurs positives augmentent l'intensité du vibrato et des valeurs négatives la diminuent.
Vibrato Reac Tm (Vibrato Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez le vibrato avec un contrôleur assigné au vibrato. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
PitchBend Reac Tm (Pitch Bend Reaction Time)	-100~+100	Détermine le temps de réaction lorsque vous actionnez le levier Pitch Bend pour changer la hauteur. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
Dyn Ctrl1 Reac Tm (Dynamics Controller 1 Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez la dynamique avec un contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
Dyn Ctrl2 Reac Tm (Dynamics Controller 2 Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez la dynamique avec un contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
Ambience Level	-100~+100	Détermine le niveau de l'effet "Ambience". Des valeurs positives augmentent le niveau d'"Ambience" et des valeurs négatives le diminuent.

Advanced ('Phrase Model'= 'Flute')



Paramètre	Réglage	Description
Brightness	-2~+2	Règle le timbre du son (5 niveaux). Des valeurs positives rendent le son plus brillant et des valeurs négatives l'adoucissent.
Low Velo Limit (Low Velocity Limit)	-100~+100	Détermine la limite inférieure de la dynamique produite par la force exercée sur le clavier. Des valeurs positives augmentent la valeur de la limite inférieure et des valeurs négatives la diminuent.
Low Dyn Ctrl Lmt (Low Dynamics Controller Limit)	-100~+100	Détermine la limite inférieure de la dynamique produite lorsque vous actionnez le contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives augmentent la valeur de la limite inférieure et des valeurs négatives la diminuent.
Vibrato Dyn Sens (Vibrato Dynamics Sensitivity)	-100~+100	Règle le lien entre les changements de dynamique et les changements d'intensité du vibrato. Des valeurs positives augmentent l'intensité du vibrato et des valeurs négatives la diminuent.
Vibrato Reac Tm (Vibrato Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez le vibrato avec un contrôleur assigné au vibrato. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
PitchBend Reac Tm (Pitch Bend Reaction Time)	-100~+100	Détermine le temps de réaction lorsque vous actionnez le levier Pitch Bend pour changer la hauteur. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
Dyn Ctrl1 Reac Tm (Dynamics Controller 1 Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez la dynamique avec un contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
Dyn Ctrl2 Reac Tm (Dynamics Controller 2 Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez la dynamique avec un contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
Ambience Level	-100~+100	Détermine le niveau de l'effet "Ambience". Des valeurs positives augmentent le niveau d'"Ambience" et des valeurs négatives le diminuent.

Advanced ('Phrase Model'= 'Multifade')



Paramètre	Réglage	Description
Brightness	-2~+2	Règle le timbre du son (5 niveaux). Des valeurs positives rendent le son plus brillant et des valeurs négatives l'adoucissent.
Porta Depth (Portamento Depth)	-100~+100	La valeur définit l'intensité du changement de hauteur produit par le portamento. Des valeurs positives accentuent le changement de hauteur et des valeurs négatives l'atténuent.
Fade1 Ctl Default (Fade 1 Control Default)	-100~+100	Règle la balance initiale de Tone pour "Fade 1" immédiatement après la sélection du son (avant que vous n'actionniez un contrôleur). * Ce paramètre peut ne pas fonctionner avec certaines formes d'onde sources.
Fade2 Ctl Default (Fade 2 Control Default)	-100~+100	Règle la balance initiale de Tone pour "Fade 2" immédiatement après la sélection du son (avant que vous n'actionniez un contrôleur). * Ce paramètre peut ne pas fonctionner avec certaines formes d'onde sources.
Low Velo Limit (Low Velocity Limit)	-100~+100	Détermine la limite inférieure de la dynamique produite par la force exercée sur le clavier. Des valeurs positives augmentent la valeur de la limite inférieure et des valeurs négatives la diminuent. * Ce paramètre peut ne pas fonctionner avec certaines formes d'onde sources.
Low Dyn Ctrl Lmt (Low Dynamics Controller Limit)	-100~+100	Détermine la limite inférieure de la dynamique produite lorsque vous actionnez le contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives augmentent la valeur de la limite inférieure et des valeurs négatives la diminuent. * Ce paramètre peut ne pas fonctionner avec certaines formes d'onde sources.
Vibrato Dyn Sens (Vibrato Dynamics Sensitivity)	-100~+100	Règle le lien entre les changements de dynamique et les changements d'intensité du vibrato. Des valeurs positives augmentent l'intensité du vibrato et des valeurs négatives la diminuent.
Vibrato Reac Tm (Vibrato Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez le vibrato avec un contrôleur assigné au vibrato. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.
Fade Ctrl Reac Tm (Fade Controller Reaction Time)	-100~+100	Détermine le temps de réaction lorsque vous modifiez le Tone en actionnant les contrôleurs assignés à "Fade 1" et "Fade 2". Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent. * Ce paramètre peut ne pas fonctionner avec certaines formes d'onde sources.
PitchBend Reac Tm (Pitch Bend Reaction Time)	-100~+100	Détermine le temps de réaction lorsque vous actionnez le levier Pitch Bend pour changer la hauteur. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent.

Paramètre	Réglage	Description
Dyn Ctrl1 Reac Tm (Dynamics Controller 1 Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez la dynamique avec un contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent. * Ce paramètre peut ne pas fonctionner avec certaines formes d'onde sources.
Dyn Ctrl2 Reac Tm (Dynamics Controller 2 Reaction Time)	-100~+100	Règle le temps de réaction lorsque vous pilotez la dynamique avec un contrôleur assigné à la dynamique. Des valeurs positives ralentissent la réponse et des valeurs négatives l'accélèrent. * Ce paramètre peut ne pas fonctionner avec certaines formes d'onde sources.
Ambience Level	-100~+100	Détermine le niveau de l'effet "Ambience". Des valeurs positives augmentent le niveau d'"Ambience" et des valeurs négatives le diminuent.

Control 1



Nom du paramètre

Contrôleur
(peut être changé avec la molette)

Commutateur "Reverse"
Inverse le sens dans lequel le contrôleur fonctionne.

Paramètre	Description
Dynamics Ctrl1 (Dynamics Controller 1)	Pilote la dynamique. * Si "Phrase Model" est réglé sur "Multifade", ce paramètre peut ne pas fonctionner avec certaines formes d'onde sources.
Dynamics Ctrl2 (Dynamics Controller 2)	Pilote la dynamique. * Si "Phrase Model" est réglé sur "Multifade", ce paramètre peut ne pas fonctionner avec certaines formes d'onde sources.
Fade 1	Détermine l'intensité de "Fade 1". * Disponible uniquement si "Phrase Model" est réglé sur "Multifade". Ce paramètre peut ne pas fonctionner avec certaines formes d'onde sources.
Fade 2	Détermine l'intensité de "Fade 2". * Disponible uniquement si "Phrase Model" est réglé sur "Multifade". Ce paramètre peut ne pas fonctionner avec certaines formes d'onde sources.
Portamento	Active/coupe le portamento. * Indisponible si "Phrase Model" est réglé sur "Flute".
Vibrato	Détermine la vitesse et l'intensité du vibrato.

Control 2



Nom du paramètre

Contrôleur
(peut être changé avec la molette)

Commutateur "Reverse"
Inverse le sens dans lequel le contrôleur fonctionne.

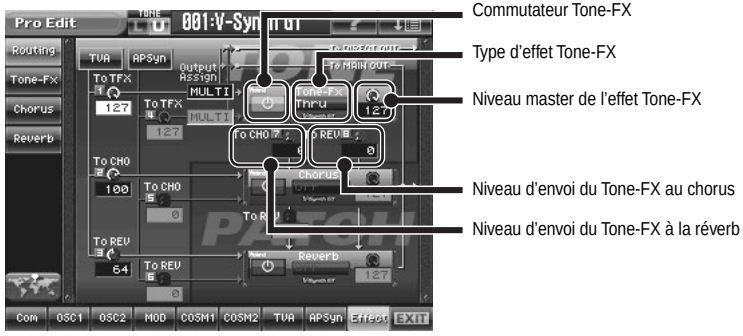
Paramètre	Description
Tremolo	Passe à un son avec trémolo. * Disponible uniquement si "Phrase Model" est réglé sur "Violin".
Pizzicato	Passe en mode pizzicato. * Disponible uniquement si "Phrase Model" est réglé sur "Violin".
Mono/Poly	Passe à un son toujours superposé. * Disponible uniquement si "Phrase Model" est réglé sur "Violin".
Mix Level	Règle le volume.
Pan	Règle la position stéréo.

Tone-FX (effet de Tone)

Le V-Synth GT dispose de trois effets de qualité: Tone-FX (effet de Tone), chorus et reverb. L'effet de Tone peut être appliqué individuellement à chaque Tone. Le niveau d'envoi au chorus et à la réverb peut aussi être spécifié individuellement pour chaque Tone.

Routing

Les blocs d'effets sont affichés sous forme de petits processeurs pour rack. Vous pouvez activer/couper chaque effet pour spécifier librement le mode de connexion (le routage du signal).



Paramètre	Réglage	Description
TVA Tone-FX Send (TVA Tone-FX Send Level)	0~127	Règle le niveau du signal envoyé à Tone-FX.
TVA CHO Send (TVA Chorus Send Level)	0~127	Règle le niveau du signal envoyé au chorus.
TVA REV Send (TVA Reverb Send Level)	0~127	Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération.
TVA Output Assign	T-FX	Envoie le signal direct en stéréo à la sortie via Tone-FX. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par Tone-FX.
	MAIN	Envoie le signal direct en stéréo à la sortie MAIN OUT sans passer par Tone-FX.
	DIR	Envoie le signal direct en stéréo à la sortie DIRECT OUT sans passer par Tone-FX. Choisissez cette option pour utiliser des effets externes.
AP Syn Tone-FX Send (AP Syn Tone-FX Send Level)	0~127	Règle le niveau du signal envoyé à Tone-FX.
AP Syn CHO Send (AP Syn Chorus Send Level)	0~127	Règle le niveau du signal envoyé au chorus.
AP Syn REV Send (AP Syn Reverb Send Level)	0~127	Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération.
AP Syn Output Assign	T-FX	Envoie le signal direct en stéréo à la sortie via Tone-FX. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par Tone-FX.
	MAIN	Envoie le signal direct en stéréo à la sortie MAIN OUT sans passer par Tone-FX.
	DIR	Envoie le signal direct en stéréo à la sortie DIRECT OUT sans passer par Tone-FX. Choisissez cette option pour utiliser des effets externes.

Paramètre	Réglage	Description
Tone-FX (Commutateur Tone-FX)	Activé/coupé	Active/coupe Tone-FX.
Tone-FX Type	00 (sans effet)~41	Touchez cette plage pour afficher la page "Tone-FX" (p. 141) qui vous permet de choisir un type d'effet Tone-FX parmi 41 types. Pour en savoir plus sur les effets Tone-FX, voyez le fichier "COSM_EffectsList(E).pdf" dans le dossier "EFFECTS LIST" sur le CD-ROM fourni.
Tone-FX Master Level	0~127	Règle le niveau de sortie du signal Tone-FX.
Tone-FX To CHO (Tone FX Chorus Send Level)	0~127	Détermine le niveau du chorus pour le signal de sortie Tone-FX. Si vous ne voulez pas ajouter de chorus, réglez ce paramètre sur "0".
Tone-FX To REV (Tone-FX Reverb Send Level)	0~127	Détermine le niveau d'envoi à la réverbération du signal de sortie Tone-FX. Si vous ne voulez pas ajouter de réverbération, réglez ce paramètre sur 0.
CHO (commutateur de chorus)	Activé/coupé	Ces paramètres peuvent être réglés individuellement pour chaque Patch. Pour en savoir plus, voyez "Effets (réglages d'effets d'un Patch)" (p. 76).
CHO Type (type de chorus)	00 (coupé)–08	
CHO Master Level (Chorus Master Level)	0~127	
CHO To REV (Chorus Reverb Send Level)	0~127	
REV (commutateur de réverb)	Activé/coupé	
REV Type (Type de réverbération)	00 (coupé)–13	
REV Master Level (Reverb Master Level)	0~127	

Tone-FX



Paramètre	Réglage	Description
Commutateur Tone-FX	Activé/coupé	Active/coupe Tone-FX.
Tone-FX Type	00 (sans effet)–41	Ce paramètre permet de sélectionner un des 41 effets Tone-FX disponibles. Cette page permet d'éditer les paramètres de l'effet sélectionné sous "Tone-FX Type". Pour en savoir plus sur les effets Tone-FX, voyez le fichier "COSM_EffectsList(E).pdf" dans le dossier "EFFECTS LIST" sur le CD-ROM fourni. **MEMO** Vous pouvez toucher la <loupe> pour afficher la fenêtre "Tone-FX Type List" et y sélectionner un effet Tone-FX.

Chorus

Cet effet est appliqué au Patch entier.
Pour en savoir plus, voyez "Effets (réglages d'effets d'un Patch)" (p. 76).

Réverbération

Cet effet est appliqué au Patch entier.
Pour en savoir plus, voyez "Effets (réglages d'effets d'un Patch)" (p. 76).

Variations du son pas à pas (Multi Step Modulator)

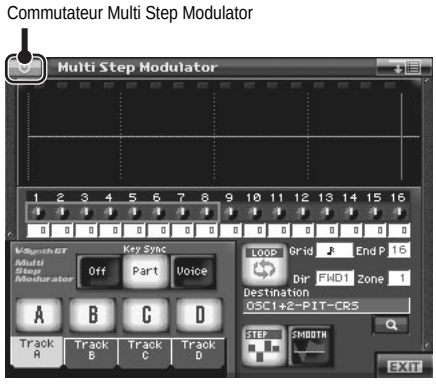
La fonction "Multi Step Modulator" module la valeur de divers paramètres selon une séquence de seize pas. Sur le V-Synth GT, les motifs de cette séquences sont gérés sous forme de "pistes". Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre pistes simultanément contenant chacune une séquence différente. Utilisez les commandes en façade pour modifier les motifs des séquences.

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

2. Touchez <Step Mod>.



La page "Multi Step Modulator" apparaît.



3. Activez le commutateur Multi Step Modulator.
Le "Multi Step Modulator" s'applique au Patch actuellement choisi.

4. Touchez <A>~<D> pour activer/couper les pistes.

* Si vous coupez toutes les pistes, vous n'obtiendrez aucun effet même si le commutateur <Multi Step Modulator> est activé.



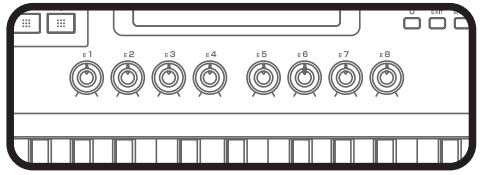
5. Effectuez les réglages pour la piste.

Touchez un des onglets correspondant à une piste ("Track") activée à l'étape 4.

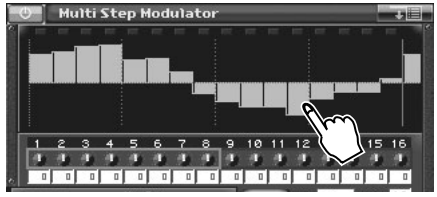


6. Jouez sur le clavier pour entendre le son et entrez les pas 1~8.

Les commandes E1–E8 du V-Synth GT correspondent aux commandes 1~8 et 9~16. Pour passer de la série 1~8 à la série 9~16, maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et utilisez [▲] [▼] (le cadre se déplace à l'écran). Selon la façon dont vous tournez la commande, l'effet est affiché sous forme graphique de 1~16 pas et la couleur change.



Astuce Vous pouvez dessiner directement le graphique voulu avec le doigt.



Astuce Si vous touchez <SMOOTH>, les changements du graphique sont fluidifiés. Une courbe remplace les escaliers, ce qui produit un effet évoquant un LFO.

Astuce La barre représentant le pas 17 à l'extrême droite est la même que celle représentant le pas 1 à l'extrême gauche. C'est pratique lorsque vous créez une séquence à mettre en boucle.

Astuce Le paramètre modulé par chaque piste dépend du Tone. Vous pouvez toucher <Destination> à l'écran pour changer le paramètre assigné.

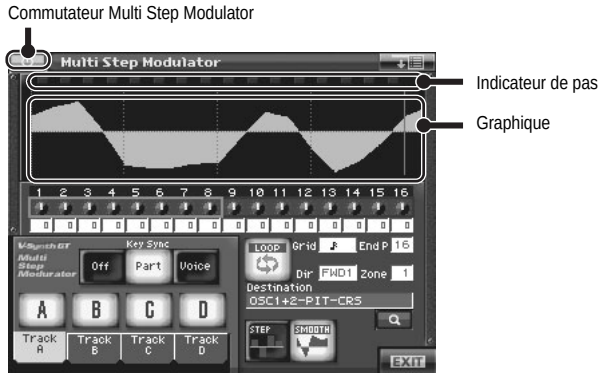
7. Effectuez des réglages similaires pour les autres pistes activées à l'étape 4.

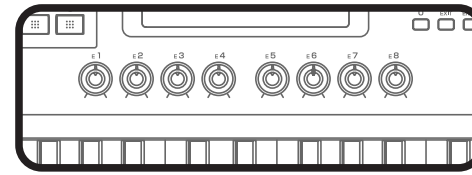
8. Pour arrêter la séquence de pas, coupez le commutateur <Multi Step Modulator> à l'écran.

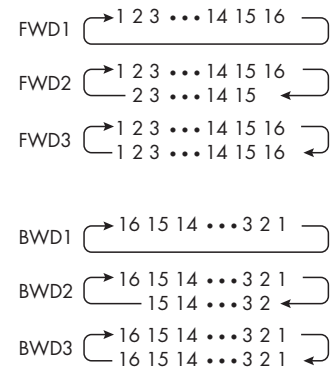
cf. Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez "Multi Step Modulator" (p. 144).

9. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour quitter la page "Step Modulator".

Multi Step Modulator



Paramètre	Réglage	Description
Commutateur Multi Step Modulator * Ce réglage s'applique à toutes les pistes ("Track A~D").	Activé/coupé	Active/coupe le modulateur multi-pas.
Step Indicator		Indique la position actuelle dans la séquence de pas.
Graphique		Ce graphique illustre les seize pas. La barre représentant le pas 17 à l'extrême droite est la même que celle représentant le pas 1 à l'extrême gauche. C'est pratique lorsque vous créez une séquence à mettre en boucle. **Astuce** Si vous touchez <SMOOTH>, le graphique affiche une ligne fluide. Si vous touchez <STEP>, les pas du graphique forment des escaliers.
Commandes de pas		Utilisez ces commandes pour entrer les seize pas. **Astuce** Les commandes E1–E8 du V-Synth GT correspondent aux commandes 1~8 et 9~16. Pour passer de la série 1~8 à la série 9~16, maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et utilisez [▲] [▼] (le cadre se déplace à l'écran). Selon la façon dont vous tournez la commande, l'effet est affiché sous forme graphique de 1~16 pas et la couleur change.  **Astuce** Quand le curseur d'écran se trouve sur une commande de pas, vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et tourner la molette de réglage pour changer la valeur de tous les pas simultanément.
Key Sync **(Step Modulator Key Sync)** * Ce réglage s'applique à toutes les pistes ("Track A~D").	Off	La séquence de pas ne recommence pas au début lorsqu'une touche est enfoncée.
	Part	La séquence de pas recommence au début lorsqu'une touche est enfoncée sauf si la note jouée est liée (legato).
	Voice	La séquence de pas recommence toujours au début lorsqu'une touche est enfoncée.

Paramètre	Réglage	Description
Boutons de piste "Track A~D" (boutons des pistes A~D du modulateur multi-pas)	Activé/coupé	Ces boutons activent/coupent le modulateur multi-pas pour les quatre pistes (A~D).
Onglets "Track A~D" (Onglets des pistes A~D du modulateur)		Ces onglets affichent les pages d'édition des quatre pistes (A~D) du modulateur multi-pas.
Loop (commutateur de boucle du modulateur)	Activé/coupé	Active/coupe la mise en boucle pour le modulateur multi-pas.
Grid (résolution)	Note	Détermine la valeur de note de chaque pas. 
End P (End Point)	1~16	Détermine la longueur de la séquence en nombre de pas.
Dir (Direction)	FWD1~3, BWD1~3	Détermine le sens dans lequel la séquence de pas est produite. 
Zone (zone du modulateur multi-pas)	1~16	Détermine la zone (p. 88) d'application du modulateur multi-pas.
Destination (destination du modulateur multi-pas)		Le paramètre piloté par la séquence de pas dépend du Tone.
STEP/SMOOTH (Commutateur Step/Smooth)	STEP, SMOOTH	Touchez <SMOOTH> pour sélectionner un graphique fluide sous forme de courbe ou <STEP pour un graphique en escaliers.
Menu Multi Step Modulator	Reset Value	Initialise le graphique.
	Invert Value	Inverse le graphique selon un axe horizontal.
	Reverse Value	Inverse le graphique selon un axe vertical.
	Shift Value R	Déplace le graphique d'un pas vers la droite.
	Shift Value L	Déplace le graphique d'un pas vers la gauche

Vocal Designer

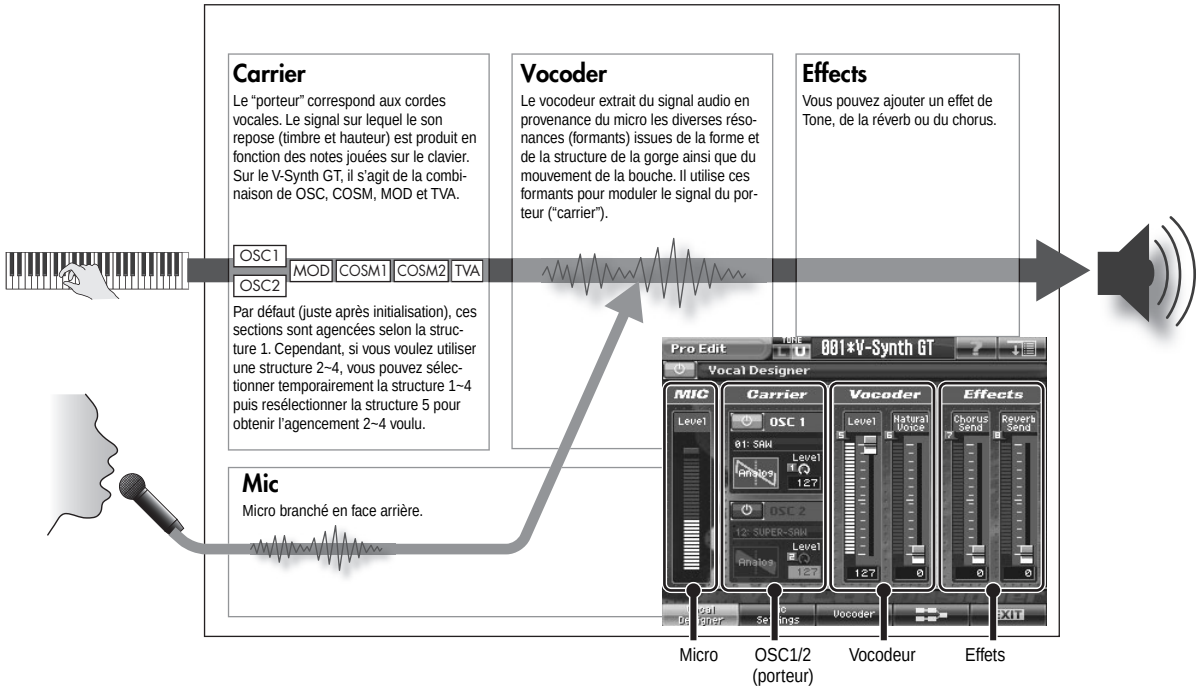
Si vous choisissez la structure 5, vous pouvez utiliser le “Vocal Designer”.
Le “Vocal Designer” est une fonction exploitant la technologie de pointe en matière de modélisation de la voix humaine. En branchant un micro au V-Synth GT et en jouant sur le clavier tout en chantant, vous pouvez modéliser le chant de façon extrêmement réaliste et naturelle.



<VOCAL DESIGNER>

Structure de 'Vocal Designer'

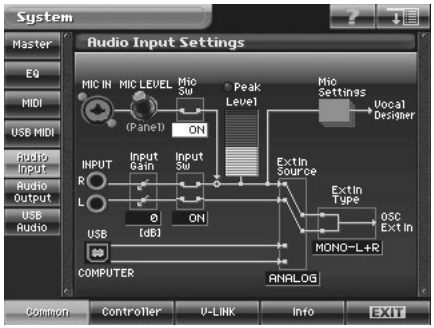
"Vocal Designer" est constitué de quatre éléments: le micro, OSC1/2 (porteur), le vocodeur et les effets.



Utiliser 'Vocal Designer'

Brancher un microphone

1. **Branchez le micro à la prise MIC IN.**
2. **Appuyez sur INPUT [SETTING] en façade.**
   La page "Audio Input Settings" apparaît.



3. **Vérifiez les réglages du micro.**



Chantez dans le micro et utilisez la commande INPUT MIC LEVEL en façade pour régler le volume de sorte à ce que l'indicateur de niveau ("Level") ne s'allume juste pas en rouge.
Si le témoin "Peak" s'allume, le volume est trop élevé.

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

Réglages pour ‘Vocal Designer’

1. Sélectionnez la structure 5.

- Sélectionnez la Structure 5 à la page “Pro Edit” (p. 86).
- Appuyez sur STRUCTURE [5] puis touchez <VOCAL DESIGNER> à la page “Patch Play”.



<VOCAL DESIGNER>

NOTE Vérifiez que KEY MODE UPPER ou LOWER est allumé pour le Patch pour lequel “Vocal Designer” est sélectionné.

2. Jouez sur le clavier.

3. Maintenez les notes et chantez dans le micro.

Le son “Vocal Designer” est audible en fonction du volume de votre voix.

NOTE Pour que “Vocal Designer” produise du son lorsque vous jouez sur le clavier, il faut que vous chantiez dans le micro. Inversement, pour que “Vocal Designer” produise du son lorsque vous chantez dans le micro, il faut que vous jouiez sur le clavier.

4. Dans la partie inférieure de l’écran, touchez <Vocal Designer>, <Mic Settings> et <Vocoder>.

A chaque page, réglez les paramètres de micro et de vocodeur.



<Vocoder>
<Mic Settings>
<Vocal Designer>
<Pro Edit>

MEMO Le son cesse si vous changez la forme d’onde de l’oscillateur (p. 150) en maintenant une touche enfoncée. Dans ce cas, relâchez la touche et actionnez-la de nouveau.

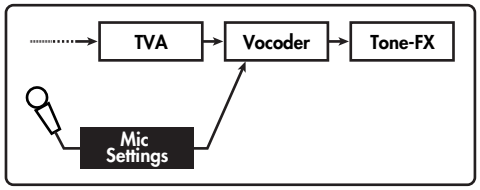
Vocal Designer



Paramètre	Réglage	Description
Commutateur Vocal Designer	Activé/coupé	Active/coupe le "Vocal Designer".
Mic		
Level	0~127	Indique le niveau d'entrée du micro. Utilisez la commande INPUT MIC LEVEL en façade et réglez le niveau pour que l'indication "PEAK" ne s'allume pas.
Carrier		
OSC1 (commutateur de l'oscillateur 1)	Activé/coupé	Détermine si le signal de OSC1 est utilisé comme porteur (activé) ou non (coupé).
OSC1 Waveform (forme d'onde de l'oscillateur 1)	–	Sélectionne la forme d'onde produite par OSC1.
OSC1 Level (niveau de l'oscillateur 1)	0~127	Spécifie le niveau de OSC1.
OSC2 (commutateur de l'oscillateur 2)	Activé/coupé	Détermine si le signal de OSC2 est utilisé comme porteur (activé) ou non (coupé).
OSC2 Waveform (forme d'onde de l'oscillateur 2)	–	Sélectionne la forme d'onde produite par OSC2.
OSC2 Level (niveau de l'oscillateur 2)	0~127	Spécifie le niveau de OSC2.
Vocoder		
Level	0~127	Règle le volume du "Vocal Designer".
Natural Voice	0~127	Détermine le niveau du signal d'entrée du micro (de votre voix).
Effects		
Chorus Send (Chorus Send Level)	0~127	Niveau d'envoi du signal au chorus.
Reverb Send (Reverb Send Level)	0~127	Niveau d'envoi du signal à la réverbération.

Mic Settings

Vocal Designer



Des effets de micro comme un égaliseur permettent d'améliorer le signal du micro.
Vous pouvez les utiliser pour ajuster le caractère du signal du micro et faciliter ainsi la tâche du chanteur.
Les effets de micro comptent un égaliseur ("EQ"), un suppresseur de bruit ("Noise Sup") et un compresseur ("Comp").
Les réglages d'effets de micro peuvent être sauvegardés et chargés ultérieurement.
Vous pouvez sauvegarder huit séries ("sets") de réglages de micro. Cela vous permet d'utiliser facilement les réglages pour le "Vocal Designer" appropriés à une situation donnée.

NOTE Notez que si vous modifiez les valeurs des paramètres, les réglages de micro changent simultanément (et sont automatiquement sauvegardés).

MEMO Les réglages "Mic" sont des réglages "System". Ils sont conservés même après la mise hors tension. Pour retrouver les huit sets de réglages "Mic" d'usine, utilisez la fonction "Factory Reset" (p. 235).

Mic Type



Paramètre	Réglage	Description
Vocal Designer Mic Settings		
Mic Setting	1~8	Sélection de la série de réglages de micro.
Edit Mic Name		Assigne un nom aux réglages de micro. Quand vous touchez cette plage, la page "Mic Setting Name" apparaît. Elle vous permet d'assigner un nom à la série de réglages de micro comme vous le faites pour un Patch (p. 59).
Mic Level		
Level	0~127	Règle le niveau du signal d'entrée du microphone.

EQ

Egaliseur: Réglage du grave, du médium et de l'aigu.
Les réglages d'égaliseur ("EQ") sont illustrés par le graphique au centre de l'écran.



Paramètre	Réglage	Description
Commutateur Mic/EQ	Activé/coupé	Active/coupe l'égaliseur.
3 Band EQ		
EQ Low Freq (EQ Low Frequency)	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz	Détermine la fréquence centrale du grave.
EQ Low Gain	-15~+15dB	Détermine le taux d'accentuation ou d'atténuation du grave. Des valeurs positives accentuent le grave.
EQ Mid Freq (EQ Mid Frequency)	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz	Détermine la fréquence centrale du médium.
EQ Mid Gain	-15~+15dB	Détermine le taux d'accentuation ou d'atténuation du médium. Des valeurs positives accentuent le médium.
EQ Mid Q	0.3, 0.4, 0.6, 0.8, 1.0, 1.5. 2.0, 2.5. 3.0, 3.5, 4.0, 5.0, 6.0, 7.0, 8.0, 10.0, 12.0, 14.0, 16.0, 18.0, 20.0	Détermine la largeur de bande du médium. Des valeurs élevées réduisent la bande.
EQ Hi Freq (EQ High Frequency)	2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000Hz	Détermine la fréquence centrale de l'aigu.
EQ Hi Gain (EQ High Gain)	-15~+15dB	Détermine le taux d'accentuation ou d'atténuation de l'aigu. Des valeurs positives accentuent l'aigu.

Noise Sup

Suppresseur de bruit: Supprime le bruit quand aucun signal n'arrive.



Paramètre	Réglage	Description
Commutateur Mic/Noise Suppressor	Activé/coupé	Active/coupe le suppresseur de bruit (Noise Suppressor).
NS Threshold (Noise Suppressor Threshold)	–60 ~ –36dB	Spécifie le niveau seuil à partir duquel le suppresseur de bruit est actif. Les sons sous le niveau spécifié sont coupés.
NS Attack (Noise Suppressor Attack)	0~127	Spécifie la vitesse à laquelle le suppresseur de bruit cesse son effet.
NS Release (Noise Suppressor Release)	0~127	Spécifie l'intervalle entre le moment où le suppresseur de bruit démarre et celui où le bruit est effectivement supprimé.

Comp

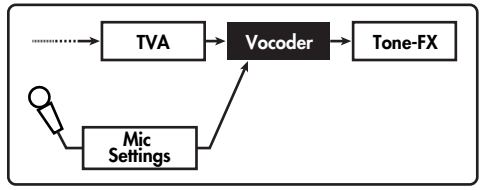
Compresseur: Réduit les signaux de niveau élevé et accentue les signaux de bas niveau. Il améliore ainsi la balance globale du son.



Paramètre	Réglage	Description
Commutateur Mic/Compressor	Activé/coupé	Active/coupe le compresseur.
CP Ratio (Compressor Ratio)	1:1.0–1:16, 1:INF	Détermine le taux de compression.
CP Threshold (Compressor Threshold)	–36~0dB	Détermine le seuil (niveau) déclenchant la compression.
CP Attack (Compressor Attack)	0~100	Détermine le retard entre le moment où le volume atteint le niveau seuil et le déclenchement du compresseur.
CP Release (Compressor Release)	0~100	Détermine le retard entre le moment où le volume baisse sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.
CP Gain (Compressor Gain)	0~24dB	Détermine le niveau de sortie.

Vocoder

Vocal Designer





Vous pouvez utiliser ces réglages pour modifier les caractéristiques du son créé par le “Vocal Designer”. Choisissez un des quatre types de vocodeur suivants pour déterminer le caractère du son.

Paramètre	Réglage	Description
Vocoder Type	Stereo	Vous obtenez un son stéréo spacieux. Il convient pour simuler des sons de chœurs ou de chorale.
	Mono	Ce type souligne l’intelligibilité du chant. Il est idéal pour créer des sons vocaux solo. La sortie est mono.
	Vintage	Vous obtenez un son vocodeur traditionnel. Il convient bien pour simuler le son d’un vocodeur vintage comme le VP-330.
	Enhance	Ce type accentue l’aigu. Utilisez-le si vous voulez souligner la clarté de la voix.

Stereo/Mono/Enhance



Paramètre	Réglage	Description
Formant Type	Flat	Pas de conversion.
	Soprano	Transforme le signal du micro pour en faire une voix de la tonalité choisie. MEMO "TalkBox" convient pour créer des sonorités métalliques.
	Alto 1	
	Alto 2	
	Baritone	
	Bass	
	TalkBox (Mono)	
Level	0~127	Règle le volume du "Vocal Designer".
Attack	0~100	Détermine l'attaque du signal "Vocal Designer" par rapport au signal direct du micro.
Release	0~100	Détermine le relâchement du signal "Vocal Designer" par rapport au signal direct du micro.
Consonant Level	0~127	Détermine le niveau de sortie des consonnes extraites du signal d'entrée du micro.
Consonant Detect	0~100	Détermine le degré de détection des consonnes dans le signal d'entrée du micro. Des réglages élevés facilitent la détection des consonnes.

Vintage





Paramètre	Réglage	Description
Vocoder		
EQ Low Freq	200~800Hz	Détermine la fréquence centrale à laquelle le grave est accentué ou atténué.
EQ Low Gain	-15~+15dB	Détermine le taux d'accentuation/d'atténuation du grave.
Commutateur Hi Cut	Activé/coupé	Active/coupe l'atténuation de l'aigu. Si vous avez l'impression que le son est grinçant, activez ce commutateur pour arrondir le son.
Level	0~127	Règle le volume du "Vocal Designer".
Attack	0~100	Détermine l'attaque du signal "Vocal Designer" par rapport au signal direct du micro.
Release	1~100	Détermine le relâchement du signal "Vocal Designer" par rapport au signal direct du micro.
Consonant Level	0~127	Détermine le niveau de sortie des consonnes extraites du signal du micro.
Consonant HPF Freq	4500~ 9000Hz	Détermine la fréquence utilisée pour extraire les hautes fréquences (les consonnes) du signal d'entrée du micro. Les fréquences supérieures à la fréquence spécifiée sont extraites sous forme de consonnes.
Chorus		
Commutateur Vintage Vocoder Chorus	Activé/coupé	Active/coupe l'effet chorus appliqué au son vocal.
Chorus Rate	0.05~10.0Hz	Règle la fréquence de modulation de l'effet chorus.
Chorus Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation de l'effet chorus.
Chorus Balance	D:0:100E–D: 100:0E	Règle la balance entre le signal vocal sec et le signal avec chorus.
Chorus HPF Cutoff	200~8000Hz	Détermine la fréquence de coupure de l'aigu.
Chorus Pre Delay	0.0~100 ms	Règle le retard initial du chorus.

MEMO Le chorus du vocodeur "Vintage" est appliqué indépendamment de l'effet chorus de Patch.

Edition d’un Tone (SOUND SHAPER II)

La fonction “Sound Shaper II” permet d’éditer un Tone en actionnant simplement des commandes ou des boutons.

1. Affichez la page “Patch Play” et sélectionnez le Tone à modifier.

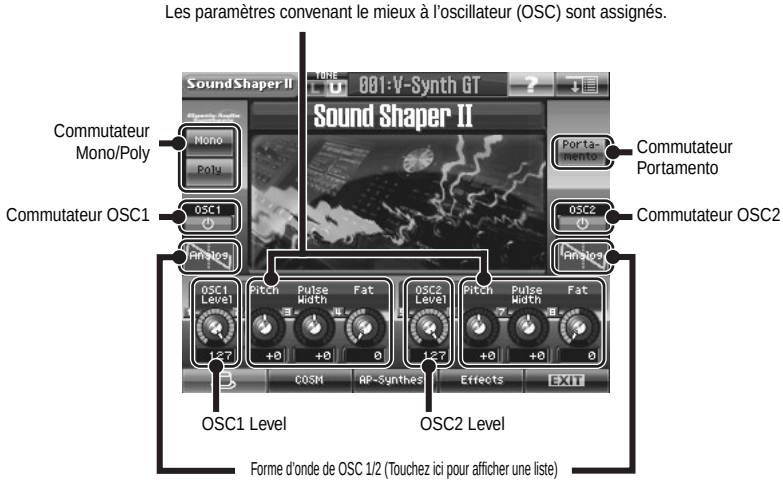
2. Touchez <SOUND SHAPER II>.



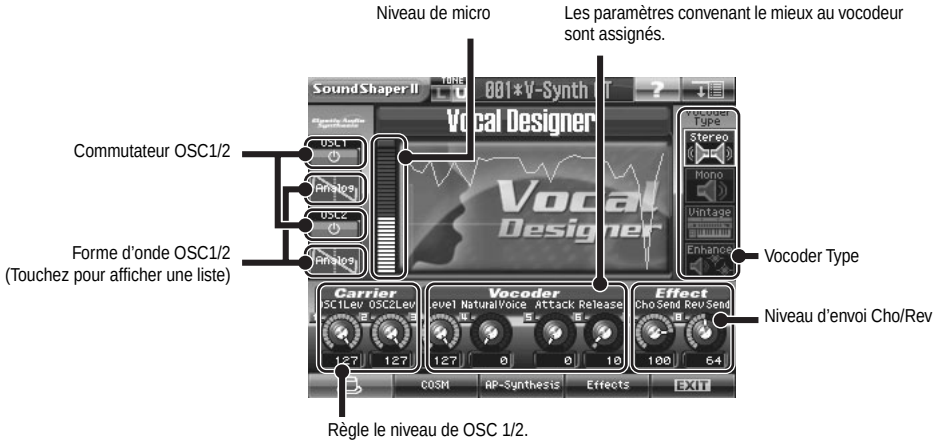
<SOUND SHAPER II>

La fenêtre “SOUND SHAPER II” apparaît.
Réglez le son actionnant les boutons et commandes tout en jouant sur le clavier.

Avec les structures 1~4



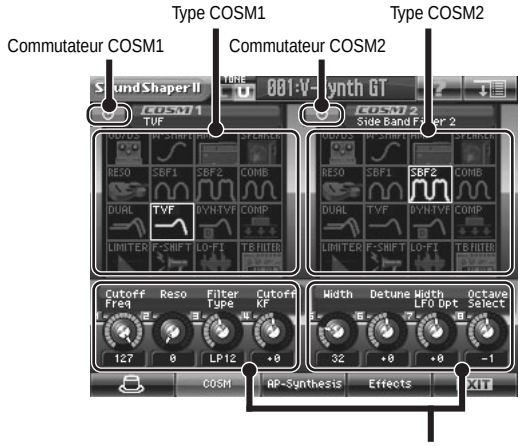
Avec la structure 5



3. **Touchez <COSM> pour effectuer des réglages COSM (p. 160).**
4. **Touchez <AP-Synthesis> pour effectuer des réglages AP-Synthesis (p. 161).**
5. **Touchez <Effects> pour effectuer des réglages d'effet (p. 162).**
6. **Sauvegardez le Tone créé (p. 81).**

COSM

Vous pouvez utiliser les commandes [E1]~[E8] pour éditer les paramètres COSM les plus importants.



Les paramètres convenant le mieux à COSM sont assignés.

1. Utilisez les commutateurs COSM 1/2 pour activer/couper COSM 1/2.

2. Touchez l'écran pour sélectionner les types COSM 1/2.

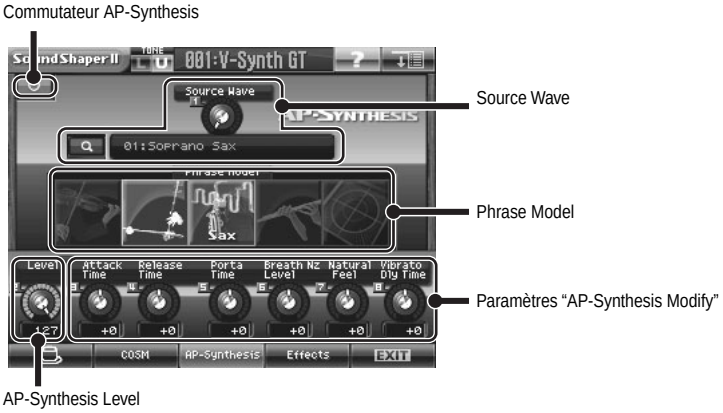
MEMO Vous pouvez aussi changer de type avec la molette de réglage ou [INC/+] [DEC/-].

3. Utilisez les commandes [E1]~[E8] pour éditer les paramètres COSM 1/2.

cf. Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez "COSM1/COSM2" (p. 115) ou "COSM_EffectsList(E).pdf" dans le dossier "EFFECTS LIST" sur le CD-ROM fourni.

AP-Synthesis

Ici, vous pouvez utiliser les commandes [E1]~[E8] pour éditer les paramètres AP-Synthesis les plus importants.



1. Utilisez le commutateur AP-Synthesis pour activer/couper la fonction "AP-Synthesis".

2. Utilisez la commande [E1] pour sélectionner la forme d'onde source.

MEMO Vous pouvez aussi utiliser la molette de réglage ou [INC/+] [DEC/-].

3. Touchez l'écran pour sélectionner un modèle de phrase.

MEMO Les modèles de phrases disponibles dépendent de la forme d'onde source sélectionnée.

4. Servez-vous de la commande [E2] pour régler le niveau du signal "AP-Synthesis".

5. Utilisez les commandes [E3]~[E8] pour éditer les paramètres "AP-Synthesis".

cf. Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez "AP Syn (AP-Synthesis)" (p. 123).

Effets

Ici, vous pouvez utiliser les commandes [E1]~[E8] pour éditer les paramètres les plus importants de chaque effet.

Type d'effet 'TONE-FX/CHORUS/REVERB'

Paramètres 'TONE-FX/CHORUS/REVERB'
(Les paramètres convenant le mieux sont assignés.)



Commutateurs TONE-FX/CHORUS/REVERB

1. **Vous pouvez activer/couper chaque effet avec son commutateur.**
2. **Sélectionnez le type voulu pour chaque effet.**
3. **Vous pouvez utiliser les commandes [E1]~[E8] pour éditer les paramètres de chaque effet.**

MEMO Vous pouvez également éditer ces paramètres avec la molette de réglage ou [INC/+] [DEC/-].

cf. Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque effet, voyez "COSM_EffectsList(E).pdf" dans le dossier "EFFECTS LIST" sur le CD-ROM fourni.

Mode Sample

Ce chapitre explique comment:

- Echantillonner (p. 163)
- Editer des échantillons (p. 178)
- Convertir des échantillons de sorte à pouvoir utiliser la fonction “VariPhrase” (Encodage) (p. 187)

Echantillonnage

Qu’est-ce qu’un ‘Template’? (Réglages avant échantillonnage)

Un “Template” ou gabarit d’échantillon est un ensemble de réglages d’échantillonnage (configuration, effets d’entrée et réglages de métronome décrits plus bas).

Vous pouvez sauvegarder jusqu’à 8 gabarits d’échantillonnage différents. Pour échantillonner, il faut choisir un de ces huit gabarits.

A la sortie d’usine, vous disposez de huit gabarits préprogrammés.

cf. Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez “Procédure d’échantillonnage” (p. 165).

MEMO Les gabarits d’échantillonnage (“Sampling Templates”) sont des réglages système (à l’exception de certains paramètres du métronome). Ils sont conservés même après la mise hors tension. Si vous souhaitez ramener les 8 gabarits d’échantillonnage à leurs réglages d’usine, faites appel à la fonction “Factory Reset” (p. 235).

Description des gabarits (Templates)

Les gabarits préprogrammés sont conçus pour différents réglages et effets d’entrée (pré-effets).

Mic	Echantillonnage mono par micro. Branchez un micro à la prise MIC IN en face arrière.
Line	Branchez un baladeur audio ou un autre appareil similaire à la prise INPUT en face arrière.
Coaxial	Echantillonnage d’un signal numérique. Branchez votre appareil audio à la prise COAXIAL IN en face arrière.
Resampl	Reproduction d’un échantillon sur le V-Synth GT et échantillonnage du résultat. Ce processus est appelé “rééchantillonnage” (resampling). Pour en savoir plus sur le rééchantillonnage, voyez p. 173.
Comp	Utilise le compresseur à l’entrée. L’échantillon est enregistré via les prises INPUT en face arrière.
Limiter	Utilise le limiteur à l’entrée. L’échantillon est enregistré via les prises INPUT en face arrière.
MIDI	Lance l’échantillonnage lorsqu’un séquenceur transmet une commande Start (message système temps réel: FA). L’échantillon est enregistré via les prises INPUT en face arrière.
USB	Echantillonnage d’une source audio à partir d’un PC via USB.

Réglages usine de chaque gabarit ('Template')

Configuration	Mic	Line	Coaxial	Resampl
Sampling Type	MONO	STEREO	STEREO	STEREO
Input Source	ANALOG	ANALOG	COAXIAL	RESAMPL
Trigger Mode	MANUAL	LEVEL	LEVEL	NOTE
Trigger Level	-12 (dB)	-12 (dB)	-24 (dB)	-12 (dB)
Pre Trigger	0 (msec)	0 (msec)	0 (msec)	0 (msec)
Pre Gain	0 (dB)	0 (dB)	0 (dB)	0 (dB)
PreFX Type	OFF	OFF	OFF	OFF
PreFX COMPRESSOR Sustain	0	0	0	0
PreFX COMPRESSOR Attack	0	0	0	0
PreFX COMPRESSOR Tone	0	0	0	0
PreFX COMPRESSOR Level	0	0	0	0
PreFX LIMITER Thres	-48	-48	-48	-48
PreFX LIMITER Release	0	0	0	0
PreFX LIMITER Tone	0	0	0	0
PreFX LIMITER Level	0	0	0	0
PreFX LIMITER Ratio	1.5:1	1.5:1	1.5:1	1.5:1
PreFX NOISE SUPR Threshold	-60	-60	-60	-60
PreFX NOISE SUPR Release	0	0	0	0
MetroType	REC	REC	REC	REC
Count-In	1MEASURE	OFF	OFF	1MEASURE

Configuration	Comp	Limiter	MIDI	USB
SamplingType	STEREO	STEREO	STEREO	STEREO
InputSource	ANALOG	ANALOG	ANALOG	USB
TriggerMode	MANUAL	MANUAL	MIDI	LEVEL
TriggerLevel	-12 (dB)	-12 (dB)	-12 (dB)	-24 (dB)
PreTrigger	0 (msec)	0 (msec)	0 (msec)	0 (msec)
Pre Gain	0 (dB)	0 (dB)	0 (dB)	0 (dB)
PreFxType	COMP+NS	LIMIT+NS	OFF	OFF
PreFx COMPRESSOR Sustain	64	0	0	0
PreFx COMPRESSOR Attack	12	0	0	0
PreFx COMPRESSOR Tone	0	0	0	0
PreFx COMPRESSOR Level	0	0	0	0
PreFx LIMITER Thres	-48	-36	-48	-48
PreFx LIMITER Release	0	80	0	0
PreFx LIMITER Tone	0	0	0	0
PreFx LIMITER Level	0	0	0	0
PreFx LIMITER Ratio	1.5:1	4:1	1.5:1	1.5:1
PreFx NOISE SUPR Threshold	-60	-60	-60	-60
PreFx NOISE SUPR Release	0	0	0	0
MetroType	REC	REC	REC	REC
Count-In	1MEASURE	1MEASURE	OFF	OFF

Procédure d'échantillonnage

Voici comment amener un signal aux entrées pour l'échantillonner. Pour le rééchantillonnage, veuillez lire la section suivante.

Le V-Synth GT dispose des entrées suivantes.

- INPUT L, R
- MIC IN (mixé avec INPUT R)
- DIGITAL AUDIO INTERFACE
  - OPTICAL IN
  - COAXIAL IN
  - USB (Audio)

Utilisez l'entrée qui correspond à vos besoins.

- Echantillonnage mono d'un signal de micro
  → MIC IN
- Echantillonnage d'une source analogique
  → INPUT L, R
- Echantillonnage d'une source numérique
  → OPTICAL IN ou COAXIAL IN
- Echantillonnage via USB
  → USB

NOTE Notez que, selon la position des micros par rapport aux haut-parleurs, vous risquez d'avoir du larsen. Voici comment remédier à ce problème:

1. Changez l'orientation du ou des microphones.
2. Eloignez le ou les microphones des haut-parleurs.
3. Diminuez le volume.

Lors de l'échantillonnage, veillez à régler correctement les deux paramètres suivants. S'ils sont mal réglés, vous risquez d'être surpris par le résultat de l'échantillonnage.

- Quel type d'échantillon enregistrez-vous? (stéréo ou mono)
  → A la page "Sampling General", réglez "Sampling Type".
- De quelle entrée vous servez-vous pour l'échantillonnage? (sélectionnez l'entrée)
  → A la page "Sampling General", réglez "Input Source".

MEMO Si vous avez activé le métronome (p. 176), son signal est produit par la sortie DIRECT OUT durant l'échantillonnage. Le signal assigné aux prise DIRECT OUT (p. 139) est inaudible.

1. Appuyez sur [SAMPLE].

La page "Sample Top" apparaît.



2. Sélectionnez l'endroit (le numéro d'échantillon) d'arrivée.

Amenez le curseur sur l'échantillon voulu. En principe, vous opterez pour un échantillon vide, dont le nom est encore "NO SAMPLE".

Suivez les instructions suivantes.

- Sélectionnez un échantillon en le touchant directement.
- Changez le numéro par séries de huit en appuyant sur [◀] [▶].
- Changez le numéro par unités en touchant < ▲ >< ▼ > situé à côté de la liste d'échantillons, en appuyant sur [▲] [▼] [INC/+] [DEC/-] ou en tournant la molette de réglage.
- Faites défiler la liste d'échantillons en glissant sur la barre de défilement vers le bas ou vers le haut.
- Allez sur l'échantillon 001 en touchant <Top>.
- Allez sur l'échantillon 999 en touchant <End>.
- Affichez les informations concernant l'échantillon sélectionné en touchant <Info> (p. 192). Ces informations n'apparaissent toutefois pas pour les échantillons usine.
- Ecoutez l'échantillon sélectionné en touchant <Prevw>.
- Si vous touchez <Search Empty>, vous sautez au premier échantillon "NO SAMPLE" suivant l'échantillon actuellement sélectionné.

3. Touchez <Sampling>.

La page "Sampling Template" apparaît.



4. Touchez <TMPL 1>– <TMPL 8> pour sélectionner un gabarit d'échantillonnage.

Si vous voulez modifier les réglages du gabarit d'échantillonnage sélectionné, effectuez les étapes *5*~*7*.

5. Touchez un des onglets dans le bas de l'écran pour afficher la page d'édition correspondante.

<General>: Configuration (p. 174)
<Pre-Effect>: Réglages des pré-effets (effets à l'entrée) (p. 175)
<Metronome>:Réglages du métronome (p. 176)

cf. Pour en savoir plus sur les différents paramètres, voyez les pages de référence indiquées.

6. A chaque page d'édition, il suffit de toucher l'écran tactile pour régler les paramètres.

Amenez le curseur sur la case de valeur du paramètre à modifier et utilisez une des méthodes suivantes:

- Actionnez la molette de réglage.
- Appuyez sur [INC/+] ou [DEC/-].
- Glissez le doigt sur l'écran tactile.

7. Réglez le niveau d'échantillonnage.

Réglez le volume sur l'appareil générant le signal.
Lorsque vous échantillonnez avec la prise MIC IN, réglez le niveau en actionnant la commande INPUT MIC LEVEL en façade.
Si vous échantillonnez le signal des prises INPUT, appuyez sur le bouton INPUT [SETTING] en façade et à la page "Audio Input Settings" qui apparaît, utilisez <Input Gain> pour régler le niveau.
Si vous échantillonnez à partir de la prise DIGITAL AUDIO INTERFACE IN, servez-vous des paramètres "Pre gain" (configuration) ou "Output Level" du pré-effet (p. 174) pour régler le niveau.

8. Touchez <START> pour lancer l'échantillonnage.

La façon dont l'échantillonnage démarre dépend du mode de déclenchement ("Trigger Mode") choisi à la page "Sampling General".
Avec l'option "MANUAL", l'échantillonnage commence après un décompte dont le nombre de mesures est spécifié par le paramètre "Count-In" du métronome.
Avec l'option "MIDI", l'échantillonnage démarre en même temps que le séquenceur (message système en temps réel: FA). L'échantillonnage commence à la réception du message Start.
Avec l'option "LEVEL", l'échantillonnage attend un signal d'entrée. L'échantillonnage démarre lorsque le signal d'entrée excède le niveau spécifié par le paramètre "Trigger Level" (p. 174).
Avec l'option "NOTE", l'échantillonnage démarre quand vous jouez sur le clavier ou à la réception d'un message de note.

Astuce Si vous avez choisi "MIDI" ou "LEVEL", vous pouvez toucher une fois de plus <START> pour lancer l'échantillonnage sans attendre le démarrage du séquenceur ou un signal d'entrée.

MEMO Dans la fenêtre Sampling, "Remain Time" indique le temps (en secondes) encore disponible pour l'échantillonnage.

NOTE Si la mémoire est pleine, l'échantillonnage s'arrête. Dans ce cas, effacez des échantillons dont vous n'avez plus besoin (p. 172).

9. A la fin de l'échantillonnage, touchez <STOP>.

L'écran affiche "COMPLETED!". Touchez <PREVIEW> pour écouter votre échantillon et vous assurer que l'enregistrement est conforme à vos attentes.

<Cancel>: Annule l'échantillon que vous venez d'enregistrer et retourne à la page "Sampling Template".
<OK>: Finalise l'échantillon que vous venez d'enregistrer et l'entre dans la liste d'échantillons.
<RETRY>: Annule l'échantillon que vous venez d'enregistrer et recommence l'échantillonnage.

10. Si l'échantillon vous satisfait, touchez <OK>.

Le signal échantillonné est enregistré dans la liste d'échantillons.

- Pour annuler l'échantillon que vous venez d'enregistrer et recommencer, touchez <RETRY>.
  <RETRY> se change en <START> et vous pouvez alors toucher <START> pour recommencer l'échantillonnage.
- Si vous voulez arrêter l'échantillonnage, touchez <Cancel> pour revenir à la page "Sampling Template".

NOTE Lorsque vous touchez <OK> pour enregistrer l'échantillon dans la liste, cet enregistrement est temporaire et est perdu si vous coupez l'alimentation. Pour conserver l'échantillon, il faut le nommer (p. 168) et le sauvegarder (p. 191).

Sample Name (nommer un échantillon)

Donnez un nom à l'échantillon. Le nom peut contenir jusqu'à 12 caractères.

1. **Affichez la page "Sample Top" et sélectionnez l'échantillon à nommer (p. 178).**

2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Touchez <Sample Name> dans le menu déroulant.**
   La fenêtre "Sample Name" apparaît.



4. **Touchez les touches alphabétiques ou numériques affichées à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte.**
   Les boutons affichés à l'écran ont les fonctions suivantes.

< << >< >> >	Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.
<shift>	Activez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.
<clear all>	Efface tous les caractères du cadre de texte.
<back space>	Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.
<delete>	Efface le caractère à l'emplacement du curseur.

5. **Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour confirmer le nom de l'échantillon.**
   Pour retrouver le nom original, touchez <EXIT>.

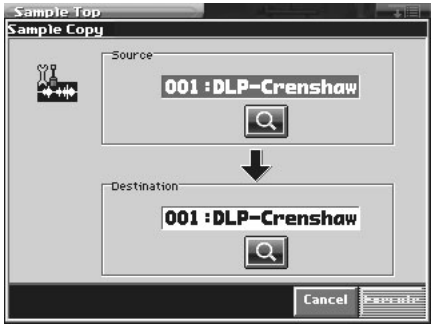
Sample Copy (copier un échantillon)

1. **Affichez la page “Sample Top” (p. 165).**

2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l’écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Touchez <Sample Copy> dans le menu déroulant.**
   La fenêtre “Sample Copy” apparaît.



4. **Amenez le curseur sur “Source” et sélectionnez le numéro de l’échantillon source.**

5. **Amenez le curseur sur “Destination” et sélectionnez le numéro de l’échantillon d’arrivée.**

   Astuce Si vous touchez la <loupe>, la page “Sample List” apparaît et vous permet de sélectionner un échantillon dans la liste.

6. **Touchez <Execute> pour effectuer la copie.**

7. **Appuyez sur [EXIT].**
   La fenêtre “Sample Copy” se referme.

Sample Move (déplacer un échantillon)

1. **Affichez la page “Sample Top” (p. 165).**

2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l’écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Touchez <Sample Move> dans le menu déroulant.**
   La fenêtre “Sample Move” apparaît.



4. **Amenez le curseur sur “Source” et sélectionnez l’échantillon à déplacer.**

5. **Amenez le curseur sur “Destination” et sélectionnez le numéro de l’échantillon de destination.**

   Astuce Si vous touchez la <loupe>, la page “Sample List” apparaît et vous permet de sélectionner un échantillon dans la liste.

6. **Touchez <Execute> pour effectuer le déplacement.**

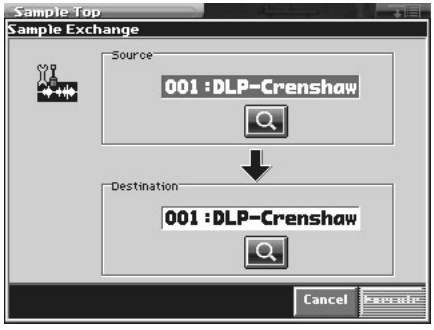
Sample Exchange (echanger des échantillons)

1. **Affichez la page “Sample Top” (p. 165).**

2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l’écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Touchez <Sample Exchange> dans le menu déroulant.**
   La fenêtre “Sample Exchange” apparaît.



4. **Amenez le curseur sur “Source” et sélectionnez le premier échantillon à échanger.**

5. **Amenez le curseur sur “Destination” et sélectionnez le second échantillon de l’échange.**

   Astuce Si vous touchez la <loupe>, la page “Sample List” apparaît et vous permet de sélectionner un échantillon dans la liste.

6. **Touchez <Execute> pour effectuer l’échange.**

Sample Delete (supprimer un échantillon)

1. **Affichez la page “Sample Top” (p. 165).**

2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l’écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Touchez <Sample Delete> dans le menu déroulant.**
   La fenêtre “Sample Delete List” apparaît.



4. **Dans la liste, sélectionnez l’échantillon à effacer.**
   Pour sélectionner l’échantillon, utilisez la molette de réglage, [INC/+] [DEC/-] ou [▲] [▼].
   Vous pouvez également le sélectionner en le touchant directement sur l’écran tactile.

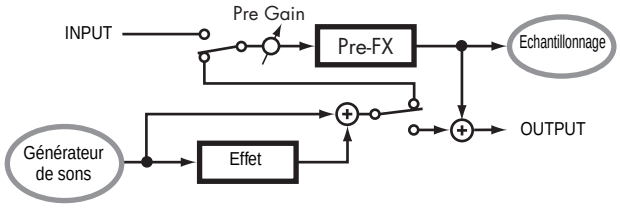
5. **Touchez <Execute>.**
   L’échantillon sélectionné est effacé.

6. **Pour effacer d’autres échantillons, répétez les étapes 4 et 5.**

7. **Appuyez sur [EXIT].**
   La fenêtre “Sample Delete List” se referme.

Rééchantillonnage

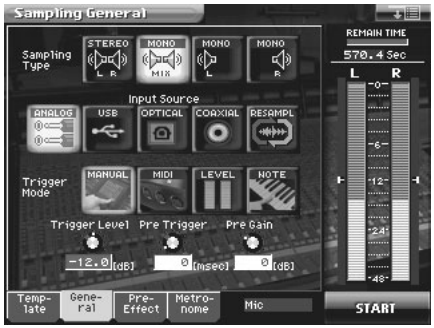
Le V-Synth GT peut rééchantillonner des échantillons de sa mémoire interne. Ce processus est appelé "rééchantillonnage" (resampling). En réalité, l'instrument échantillonne les signaux des prises MAIN OUT L/MONO, R en face arrière.
Vous pouvez ainsi échantillonner plusieurs échantillons joués simultanément pour n'en faire qu'un seul échantillon. Cela vous permet d'économiser des voix.



Avant de passer en mode Sample, effectuez les réglages nécessaires pour pouvoir reproduire les échantillons à rééchantillonner.
La procédure de rééchantillonnage est pratiquement identique à celle de l'échantillonnage décrite plus haut. Notez cependant les points suivants.

- Vous devez régler "Input Source" à la page "Sampling General" sur "RESAMPL".
- Pour régler le niveau d'échantillonnage, ajustez le gain d'entrée avec le paramètre "Pre gain" et le niveau de sortie du pré-effet avec le paramètre "Output Level" (p. 174).

Sampling General (réglages de configuration)



Paramètre	Réglage	Description
Sampling Type	STEREO L R	Echantillonnage en stéréo.
	MONO MIX	Mixage des signaux des entrées L et R et échantillonnage en mono.
	MONO L	Echantillonnage du signal de l'entrée L en mono.
	MONO R	Echantillonnage du signal de l'entrée R en mono.
Input Source	ANALOG	Echantillonnage du signal des prises INPUT ou MIC IN.
	USB	Echantillonnage du signal USB audio.
	OPTICAL	Echantillonnage du signal de la prise OPTICAL IN.
	COAXIAL	Echantillonnage du signal de la prise COAXIAL IN.
	RESAMPL	Rééchantillonnage. Les signaux présents aux prises MAIN OUT L/MONO et R sont échantillonnés.
Trigger Mode	MANUAL	L'échantillonnage débute lorsque vous touchez <START>.
	MIDI	L'échantillonnage commence lorsqu'un séquenceur transmet une commande Start (message système temps réel: FA).
	LEVEL	L'échantillonnage démarre lorsque le signal d'entrée excède le niveau spécifié par le paramètre "Trigger Level".
	NOTE	L'échantillonnage démarre quand vous jouez sur le clavier ou à la réception d'un message de note.
Trigger Level	–∞~00dB	Le niveau de déclenchement détermine le niveau d'entrée à partir duquel l'échantillonnage commence lorsque le paramètre "Trigger Mode" est réglé sur "LEVEL". Le niveau de déclenchement est indiqué par " ▮– " et " –▮ " dans l'indicateur de niveau de la partie droite de l'écran. **NOTE** Si "Trigger Mode" a un autre réglage que "LEVEL", ce paramètre reste sans effet.
Pre Trigger	0~1000 ms	Une fois que le signal de déclenchement de l'échantillonnage a été reçu, les données reçues avant ce déclenchement, sur un laps de temps fixé par ce paramètre, sont ajoutées aux données échantillonnées. Lorsque "Trigger Mode" est réglé sur "Trigger Mode", il peut arriver que la section initiale de l'échantillon soit perdue; ce paramètre permet alors de la récupérer.
Pre Gain	-12~ +36dB	Règle le gain d'entrée. Ce réglage s'applique aux signaux de toutes les entrées. Il s'applique donc également aux signaux rééchantillonnés. Des valeurs positives augmentent le niveau d'entrée tandis que des valeurs négatives le diminuent.

Sampling Pre-Effect (réglages de pré-effet)

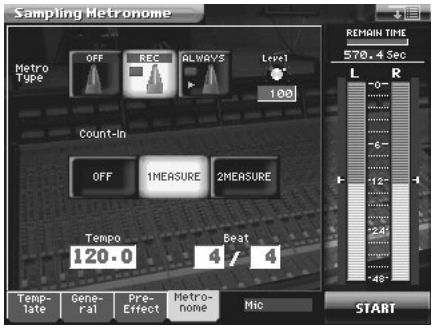


Vous disposez de trois effets à l'entrée (pré-effets): compresseur, limiteur et suppresseur de bruit. Ces effets permettent de régler le niveau du signal échantillonné.

Compressor	Atténue les crêtes de signal, accentue les bas niveaux et aplanit les fluctuations du volume global.
Limiter	Cet effet permet de comprimer les signaux dont le niveau dépasse le seuil défini afin d'empêcher toute saturation du son.
Noise Suppressor	Cet effet ne touche pas au signal original mais étouffe le bruit audible durant les silences.

Paramètre	Réglage	Description
Type (Pre-Effect Type)	OFF	Aucun pré-effet n'est utilisé.
	COMP+NS	Le compresseur et le suppresseur de bruit sont utilisés.
	LMT+NS	Le limiteur et le suppresseur de bruit sont utilisés.
	NS	Le suppresseur de bruit est utilisé.
■ Compresseur		
Sustain	0~127	Détermine le temps nécessaire pour amener le volume d'un signal de bas niveau à un volume fixé.
Attack (Attack Time)	0~127	Détermine le temps d'attaque du signal d'entrée.
Tone	-50~+50	Règle la qualité tonale du compresseur.
Level (Output Level)	0~+24dB	Détermine le niveau de sortie.
■ Limiter		
Thres (Threshold Level)	–60~0dB	Règle le niveau seuil (Threshold) à partir duquel le limiteur est actif.
Release (Release Time)	0~127	Détermine le temps entre le moment où le niveau d'entrée descend sous le niveau seuil et la coupure du limiteur.
Tone	-50~+50	Règle la qualité tonale du limiteur.
Level (Output Level)	0~+24dB	Détermine le niveau de sortie.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Détermine le taux de compression.
■ Suppresseur de bruit		
Threshold (Threshold Level)	–60~0dB	Spécifie le niveau seuil à partir duquel le suppresseur de bruit est actif. Quand le signal tombe sous le seuil défini, il est coupé par le suppresseur de bruit.
Release (Release Time)	0~127	Règle l'intervalle entre le déclenchement du suppresseur de bruit et le moment où le volume atteint "0".

Metronome (réglages du métronome)



Paramètre	Réglage	Description
Metro Type (Metronome Type)	OFF	Le métronome est coupé.
	REC	Le métronome n'est audible que durant l'échantillonnage.
	ALWAYS	Le métronome est audible chaque fois que vous échantillonnez (y compris durant les préparatifs pour l'échantillonnage).
Level (Metronome Level)	0~127	Règle le volume du métronome.
Count In	OFF	Pas de décompte avant l'échantillonnage.
	1MEASURE	Décompte d'une mesure avant l'échantillonnage.
* Si "Trigger Mode" a un autre réglage que "MANUAL", ce paramètre reste sans effet.	2MEASURE	Décompte de deux mesures avant l'échantillonnage.
Tempo	20.0~250.0	Détermine le tempo du métronome.
Beat	0~31	Détermine le numérateur de la métrique (armure de temps) du métronome. * Avec un réglage "0", il n'y a pas de notes accentuées.
	2, 4, 8, 16, 32	Détermine le dénominateur de la métrique (armure de temps) du métronome.

Template Name (nommer un gabarit)

Vous pouvez attribuer un nom comptant jusqu'à huit caractères au gabarit.

1. **Affichez la page "Sampling Template" et sélectionnez l'échantillon à nommer (p. 165).**

2. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Touchez <Template Name> dans le menu déroulant.**
   La fenêtre "Sampling Template Name" apparaît.



4. **Touchez les touches alphabétiques ou numériques affichées à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte.**
   Les boutons affichés à l'écran ont les fonctions suivantes.

< << >< >> >	Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.
<shift>	Activez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.
<clear all>	Efface tous les caractères du cadre de texte.
<back space>	Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.
<delete>	Efface le caractère à l'emplacement du curseur.

5. **Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour confirmer le nom du gabarit.**
   Pour retrouver le nom original, touchez <EXIT>.

Editer un échantillon

Une fois l'échantillonnage terminé, vous pouvez éditer l'échantillon.

NOTE Durant l'édition d'un échantillon, touchez <PREVIEW> pour écouter le résultat de vos modifications.

NOTE Lorsque les pages d'édition sont affichées, vous n'entendez rien quand vous jouez sur le clavier.

NOTE Il est impossible d'éditer plusieurs échantillons simultanément.

NOTE A quelques exceptions près, l'édition d'un échantillon encodé élimine les données d'encodage. Dans ce cas, recommencez l'encodage (p. 187).

NOTE Vous ne pouvez pas éditer les formes d'onde préprogrammées en usine (Preset).

Procédure d'édition commune

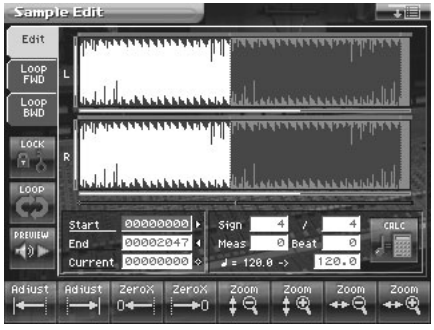
Afficher la page 'Sample Edit'

1. Appuyez sur [SAMPLE].
La page "Sample Top" apparaît.



2. Sélectionnez l'échantillon à éditer.
Pour savoir comment effectuer cette sélection, voyez "Procédure d'échantillonnage" (p. 165).

3. Touchez <Edit>.
La page "Sample Edit" apparaît.



4. Touchez un des onglets à gauche de l'écran pour sélectionner l'écran d'édition voulu.

<Edit>: Editer l'échantillon de la région spécifiée (p. 182)
<Loop FWD>: Spécifier la plage de boucle pour une reproduction vers l'avant (p. 185)
<Loop BWD>: Spécifier la plage de boucle pour une reproduction vers l'arrière (p. 185)

cf. Pour en savoir plus sur chaque opération d'édition, voyez la page correspondante.

5. Lorsque l'édition est terminée, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page "Sample Top".

Paramètres communs à toutes les pages d'éditions

Paramètres "Start", "End" et "Current"

Le V-Synth GT utilise sept paramètres de localisation au sein d'un échantillon.

Sample Start	Début de l'échantillon
Sample End	Fin de l'échantillon
Loop Start, Loop End	Quand la fonction "Loop Play" est activée, la région située entre ces deux points est reproduite en boucle.
Edit Start, Edit End	L'édition porte sur la région située entre ces deux points.
Current	Indique la position actuellement sélectionnée de l'échantillon.

Amenez le curseur sur "Start", "End" ou "Current" pour sélectionner le point à spécifier. Entrez ensuite la position avec la molette de réglage, les boutons [INC/+] [DEC/-] ou en faisant glisser le doigt sur l'échantillon à l'écran.

MEMO La région de l'échantillon comprise entre "Edit Start" et "Edit End" est contrastée à l'écran.

MEMO Quand "Current = Loop/Edit Start", le fait de déplacer "Loop/Edit Start" entraîne un changement de "Current".

NOTE Il est impossible d'amener la position "Loop/Edit Start" à droite de "Loop/Edit End".

(Verrouillage de la longueur)

Cette fonction verrouille la longueur séparant le point "Start" et le point "End" de l'échantillon. C'est pratique pour trouver la bonne région lorsque vous connaissez à l'avance la longueur de l'échantillon dont vous avez besoin.
Une fois la longueur verrouillée, vous pouvez actionner la molette [INC/+] [DEC/-], les boutons ou faire glisser le doigt sur l'échantillon à l'écran pour modifier les points "Start" et "End" tout en conservant la distance spécifiée entre ces points.

Astuce Vous pouvez aussi utiliser la fonction "Adjust" ou "Zero Cross Search" quand la longueur de l'échantillon est verrouillée.

(Boucle)

Active/coupe la reproduction en boucle. Activez cette fonction si la boucle spécifiée à la page "Loop FWD/BWD" doit être reproduite de façon répétée.

(Préécoute)

Cette fonction permet d'écouter l'échantillon. Durant la reproduction, vous pouvez toucher à nouveau ce bouton pour arrêter la reproduction.

(Ajustement)

A la page "Loop FWD/BWD", la fonction "Adjust" déplace les points "Loop Start", "Loop End" ou "Current" à la position la plus proche parmi les positions 1~5.
Aux pages d'édition, la fonction "Adjust" déplace les points "Edit Start", "Edit End" ou "Current" à la position la plus proche parmi les positions 1~7.

1	Début de l'échantillon ("Sample Start")
2	Fin de l'échantillon ("Sample End")
3	Début de la boucle ("Loop Start")
4	Fin de la boucle ("Loop End)"
5	Position actuelle ("Current")
6	Début de la plage d'édition ("Edit Start")
7	Fin de la plage d'édition ("Edit End")

Amenez le curseur sur la position à ajuster ("Start", "End" ou "Current") et touchez ou .
déplace la position vers la gauche tandis que la déplace vers la droite.

MEMO A la page "Sample Encode" (p. 187), vous déplacez la position "Current" vers l'événement le plus proche.

Astuce Si vous souhaitez toucher <PREVIEW> pour écouter le résultat de vos modifications, vous pouvez sauter ainsi à la position voulue.

NOTE Il peut arriver que rien ne se produise suite à la relation existant entre certains points ou au verrouillage de longueur ("LOCK").

(Recherche de valeur zéro)

Cette fonction recherche les endroits où l'échantillon a une valeur zéro. Lorsque vous voulez définir des points de boucle ou découper un échantillon, choisissez des endroits où l'échantillon a une valeur zéro pour éviter tout bruit durant la reproduction de l'échantillon.

Amenez le curseur sur le point ("Start", "End" ou "Current") pour lequel vous voulez trouver une valeur zéro et touchez ou .

effectue la recherche vers la gauche et la recherche vers la droite.

Zoom)

Cette fonction agrandit ou rétrécit l'échantillon affiché.

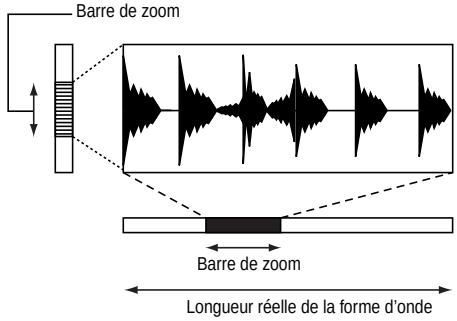
Dans tout écran affichant l'échantillon, vous pouvez toucher les boutons suivants pour agrandir ou rétrécir l'échantillon.

: Rétrécit verticalement

: Agrandit verticalement

: Rétrécit horizontalement

: Agrandit horizontalement



La barre de zoom verticale indique l'agrandissement vertical de l'échantillon. La barre de zoom horizontale indique l'agrandissement horizontal de l'échantillon et montre la position actuelle. Plus l'agrandissement est important, plus la barre de zoom devient étroite.

Editer la région spécifiée de l'échantillon

Vous pouvez définir une région de l'échantillon et la modifier en coupant ou en copiant des données.

Opérations élémentaires

1. **Affichez la page "Sample Edit" (p. 178).**
2. **Définissez la plage d'édition ("Edit Start"~"Edit End") ou la position actuelle ("Current") (p. 179).**
3. **Touchez <MENU> dans le coin supérieur droit de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



4. **Dans le menu déroulant, touchez la fonction d'édition souhaitée.**
   Une fenêtre vous demande confirmation.



MEMO Certaines fonctions d'édition nécessitent l'entrée d'une valeur numérique. Pour en savoir plus, voyez les descriptions des différentes fonctions d'édition plus loin.

5. **Touchez <Execute> pour effectuer l'opération.**

Astuce
- Si vous désirez annuler l'opération, touchez <Cancel>.
- En touchant "Undo" dans le menu déroulant, vous retrouvez l'état antérieur à l'exécution de l'opération. Selon la fonction d'édition que vous utilisez ou l'état de la surface de travail, il peut arriver que la fonction "Undo" ne soit pas disponible. Dans ce cas, il est impossible de sélectionner <Undo>.

6. **Pour sauvegarder vos changements, faites appel à la fonction "Save" (p. 191).**

Fonctions d'édition des échantillons

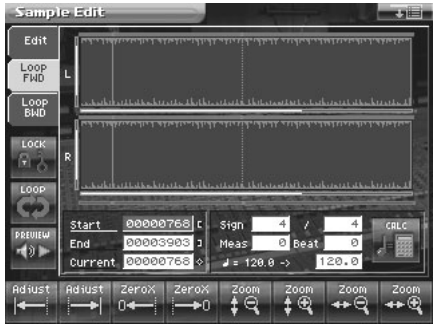


Cut	La région de l'échantillon comprise entre "Edit Start" et "Edit End" est coupée.
Truncate	La région de l'échantillon comprise entre "Edit Start" et "Edit End" est conservée et le reste de l'échantillon est effacé.
Copy	L'échantillon compris entre "Edit Start" et "Edit End" est copié.
Clear	La région de l'échantillon comprise entre "Edit Start" et "Edit End" est ramenée à la valeur zéro.
Paste	Les données copiées sont collées à partir de la position actuelle. **NOTE** S'il existe des données après la position actuelle, elles sont écrasées par les données collées.
Insert	Les données copiées sont insérées à la position actuelle. Astuce Vous pouvez couper, coller et insérer des données d'un échantillon dans un autre. Lorsque la copie est terminée, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page "Sample Top". Sélectionnez un autre échantillon, affichez la page "Sample Edit" et collez ou insérez les données.
Zero Insert	Insère un silence à la position actuelle. Cette fonction peut aussi servir à allonger un échantillon pour atteindre un nombre précis de mesures et de temps. La fenêtre "Sample Edit Zero Insert" permet de spécifier la longueur du silence à insérer. Ce réglage s'exprime en nombre d'échantillons. Les données du V-Synth GT sont considérées comme des unités de 44.1kHz, ce qui signifie qu'une seconde contient 44100 échantillons de données. Astuce Si, par exemple, vous voulez insérer une seconde de silence, entrez "44100" et exécutez la fonction "Zero Insert". **NOTE** Si la mémoire résiduelle est trop réduite, il peut être impossible d'exécuter les fonctions "Copy", "Paste", "Insert" ou "Zero Insert". Dans ce cas, effacez des échantillons dont vous n'avez plus besoin (p. 172).
LR-Mix	L'échantillon stéréo est mixé sur le canal gauche et converti en échantillon mono. En mode mono, l'échantillon requiert moins de mémoire. Cette opération permet aussi d'économiser des voix.
Trim (Trimming)	Si le début et la fin d'un échantillon ont des valeurs autres que zéro, il y aura du bruit lors de la reproduction. La fonction "Trim" ramène les valeurs du début et de la fin de l'échantillon à zéro. La fenêtre "Sample Edit Trim" permet de spécifier la longueur de la section ramenée à zéro. Ce réglage s'exprime en nombre d'échantillons. Les données du V-Synth GT sont considérées comme des unités de 44.1kHz, ce qui signifie qu'une seconde contient 44100 échantillons de données. Astuce Imaginons, par exemple, une remise à zéro de 100 échantillons. Cette opération relie le premier échantillon de données et le centième par une ligne régulière de cent points. De même, le dernier échantillon de données et le centième échantillon avant lui sont reliés par une ligne régulière de cent points.

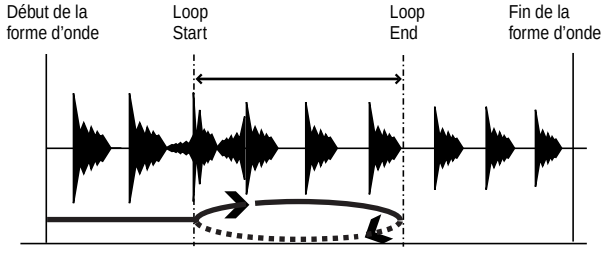
Normalize	La fonction “Normalize” permet d’augmenter ou de diminuer de façon uniforme le niveau de tout l’échantillon sans générer de distorsion. Cette fonction permet d’aligner le volume de l’échantillon sur d’autres échantillons. La fenêtre “Sample Edit Normalize” permet de spécifier le degré de normalisation voulu. La valeur est exprimée en pourcentage. Astuce Imaginons, par exemple, que “100” soit le volume maximum pour lequel il n’y a pas de distorsion. Si vous exécutez la normalisation avec un réglage de “90%”, le niveau maximum de l’échantillon sera “90”. **NOTE** Si vous normalisez avec un pourcentage assez bas puis renormalisez avec un pourcentage élevé, la qualité audio s’en ressentira. Si vous avez l’intention d’effectuer plusieurs normalisations, commencez par la valeur la plus élevée et terminez par la plus basse.
Reverse	La région de l’échantillon comprise entre “Edit Start” et “Edit End” est inversée. Si vous souhaitez reproduire l’échantillon à l’envers, exécutez “Reverse” pour inverser l’échantillon.
Region	La région de l’échantillon comprise entre “Edit Start” et “Edit End” peut être sauvegardée en mémoire interne comme échantillon distinct. L’échantillon original reste inchangé. Effectuez la procédure suivante. 1. Sélectionnez la région que vous souhaitez extraire pour en faire un échantillon séparé et exécutez la fonction “Region”. 2. Dans la fenêtre “Sample Edit Region”, sélectionnez le numéro de l’échantillon d’arrivée pour la région extraite de l’échantillon source et touchez <OK>. 3. Donnez un nom au nouvel échantillon et touchez <OK>. MEMO Si, à l’étape 2, vous avez choisi un échantillon d’arrivée contenant déjà des données, les données de la région comprise entre “Edit Start” et “Edit End” sont ajoutées à la fin de l’échantillon sélectionné.

Région à mettre en boucle ('Loop Region')

Si vous avez activé le commutateur Loop (p. 180), vous pouvez définir la région ou plage reproduite en boucle. La région de l'échantillon comprise entre "Loop Start" et "Loop End" est reproduite en boucle.
A la page "Sample Loop FWD" qui apparaît lorsque vous touchez <Loop FWD>, définissez la plage de boucle pour une reproduction en avant. A la page "Sample Loop BWD" qui apparaît lorsque vous touchez <Loop BWD>, définissez la plage de boucle pour une reproduction en arrière.



Immédiatement après l'enregistrement ou le chargement d'un échantillon, le point "Loop Start" est placé au début de l'échantillon et "Loop End" à la fin.
Si vous placez les points "Edit Start" et "Edit End" au sein de l'échantillon, l'échantillon est reproduit à partir du début puis la région comprise entre les points "Edit Start" et "Edit End" est reproduite en boucle.



MEMO Les données du V-Synth GT sont considérées comme des unités de 44.1kHz, ce qui signifie qu'une seconde contient 44100 échantillons de données. Une boucle doit contenir au moins 16 échantillons de données.

NOTE Les réglages de plage de boucle sont ignorés lorsque le mode Playback (p. 98) est réglé sur "STEP" ou "EVENT".

Tempo original

Le tempo original est le tempo de référence de l'échantillon utilisé pour la synchronisation avec le tempo maître.
Exemple: Echantillon dont le tempo original est "100"
Si l'échantillon est synchronisé sur un tempo maître "200", il sera reproduit à une vitesse double de celle à laquelle il a été enregistré. Si l'échantillon est synchronisé sur un tempo maître "50", il sera reproduit à la moitié de la vitesse à laquelle il a été enregistré.



Le tempo original exact peut être calculé à partir de la métrique ("Time signature"), du nombre de mesures et du nombre de temps pour la longueur d'échantillon entre les points "Loop Start" et "Loop End". Vous devez donc d'abord définir la plage de la boucle et puis entrer le tempo original.

NOTE Si vous souhaitez reproduire une boucle tout en synchronisant simultanément un autre échantillon, vous devez donner le tempo original correct. Faute de quoi, la synchronisation ne se fera pas correctement.

1. **Amenez le curseur sur le paramètre à régler.**
2. **Tournez la molette de réglage ou appuyez sur [INC/+] [DEC/-] pour entrer les valeurs "Sign" (métrique), "Meas" (mesure) et "Beat" (temps).**
3. **Touchez** 

.

   Le tempo exact apparaît à droite de "–>". Le tempo affiché ici est le tempo original.

   Astuce Vous pouvez aussi amener le curseur sur le tempo original et le régler en tournant la molette de réglage ou en utilisant [INC/+] [DEC/-].

Encode (convertir l'échantillon en données V-Synth GT)

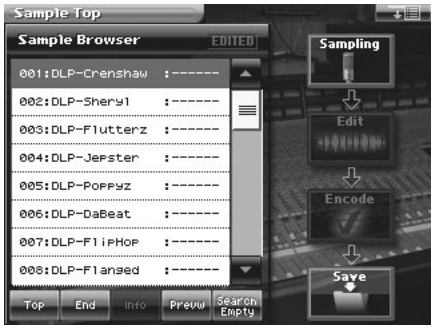
Lorsque vous avez terminé d'éditer l'échantillon, encodez-le. En faisant appel à un encodage adéquat pour l'échantillon, vous conserverez une qualité audio optimale tout en contrôlant la hauteur, le temps et le formant.

NOTE Vous ne pouvez pas encoder les ondes préprogrammées (Preset).

Afficher la page 'Encode'

NOTE Les échantillons dont la forme d'onde est trop courte (0,1 sec ou moins) ne peuvent pas être encodés et la page "Sample Encode" est inaccessible pour ces échantillons.

1. **Appuyez sur [SAMPLE].**
   La page "Sample Top" apparaît.



2. **Sélectionnez le numéro d'échantillon à encoder.**
   Pour en savoir plus sur la sélection d'un échantillon, voyez "Procédure d'échantillonnage" (p. 165).

3. **Touchez <Encode>.**
   La page "Sample Encode" apparaît.



Pour exécuter l'opération 'Encode'

A la page "Sample Encode", sélectionnez le type d'encodage, réglez la profondeur d'encodage et effacez ou ajoutez des événements. Touchez ensuite <Execute>. Pour renoncer à l'encodage en cours, touchez <Abort>.
Lorsque l'encodage est terminé, vous retrouvez la page "Sample Top".

cf. Pour en savoir plus, voyez les pages suivantes.

MEMO La durée de l'encodage varie en fonction de l'échantillon. Ce processus peut prendre un certain temps.

Sélection du type d'encodage

Vous avez le choix entre les quatre types suivants. Touchez un des boutons pour sélectionner le type correspondant.



LITE	Ce type d'encodage est le plus simple. Lorsque vous échantillonnez sur le V-Synth GT, ce type d'encodage est sélectionné par défaut. Il peut être utilisé avec divers sons mais pour obtenir une qualité optimale, nous vous conseillons d'utiliser un des autres types d'encodage.
SOLO	Cet encodage se prête bien au chant de soliste ou aux instruments à vent mono (tels que le saxo, la trompette ou la flûte). Si vous utilisez ce type d'encodage, vous serez en mesure de contrôler le formant (p. 110) et de vous servir de la fonction "Robot Voice" (p. 98). Même avec un encodage SOLO, vous pouvez toujours reproduire l'échantillon en mode polyphonique.
BACKING	Cette option est idéale pour les instruments avec chute du son. Elle est particulièrement conseillée pour des phrases utilisant des instruments avec une attaque bien définie (comme la batterie, la percussion et les accords de guitare).
ENSEMBLE	Cette option est recommandée pour les instruments avec maintien du son. Elle est particulièrement conseillée pour les sons à transitions douces (comme les chœurs ou les cordes).

NOTE

- Lorsque vous utilisez un encodage "BACKING" ou "ENSEMBLE", il est impossible de contrôler le formant ou d'utiliser la fonction "Robot Voice".
- L'édition d'un échantillon encodé (à l'exception de quelques opérations) élimine les données d'encodage. Si vous affichez ensuite la page "Sample Encode", le type d'encodage "LITE" est sélectionné par défaut. Sélectionnez le type d'encodage voulu et recommencez l'encodage de l'échantillon.
- Selon l'échantillon, l'encodage "SOLO" peut produire un son surprenant avec, par exemple, des erreurs de hauteur d'une octave. Dans ce cas, réencodez l'échantillon avec "BACKING" ou "ENSEMBLE".
- Si vous encodez un échantillon contenant beaucoup de réverb ou de delay avec "SOLO", il peut être différent de ce que vous attendiez. Dans ce cas, réencodez l'échantillon avec "BACKING" ou "ENSEMBLE".

Détection automatique d'événements

En spécifiant le paramètre "Depth" (profondeur), vous pouvez détecter et marquer "▼" des positions où il y a une attaque forte (où il y a un brusque changement de volume). Des positions marquées de la sorte sont appelées événements.



Paramètre	Réglage	Description
Depth (Encode Depth)	0~127	A la page "Sample Encode", amenez le curseur sur "Depth" et choisissez la valeur. Plus la valeur "Depth" est élevée, plus il y aura d'événements détectés.  **MEMO** Si le mode Playback (p. 98) est sur "STEP", l'échantillon reproduit un événement puis s'arrête chaque fois que vous enfoncez une touche. Si le mode Playback est sur "EVENT", l'échantillon est divisé en événements assignés à différentes touches. **cf.** • Plus la valeur "Depth" est élevée, plus il y aura d'événements détectés. Si vous encodez l'échantillon dans lequel trop d'événements ont été détectés, l'intervalle qui les sépare est trop court et vous n'obtiendrez pas le résultat escompté lors de la reproduction par unités d'événements. • Si vous modifiez la position d'un événement après l'encodage, il faut réencoder l'échantillon. Lors de l'encodage, les nouvelles positions des événements sont détectées.

Effacer et ajouter des événements

Le paramètre Encode Depth et la détection automatique d'événements ne garantit pas que les événements seront ajoutés aux positions que vous souhaitez. Si nécessaire, vous pouvez effacer ou ajouter des événements.
A la page "Sample Encode", vous pouvez toucher <PREVIEW> pour écouter l'échantillon de la position actuelle jusqu'à l'événement suivant.
En touchant <PREVIEW>, vous pouvez écouter l'échantillon pour vous assurer que les événements ont été assignés aux positions voulues.

NOTE Sachez que si vous modifiez la profondeur ("Depth") d'encodage après avoir effacé ou ajouté des événements, les événements modifiés manuellement sont ignorés et seuls les événements détectés automatiquement sont affichés.

NOTE Si vous modifiez la position d'un événement après l'encodage, il faut réencoder l'échantillon. Les nouvelles positions des événements entrent en vigueur lors de l'encodage.

Supprimer un événement

1. **Amenez le curseur sur "Current".**
2. **Réglez ensuite "Current" sur la position de l'événement à effacer avec la molette de réglage, les boutons [INC/+] [DEC/-] ou en faisant glisser le doigt sur l'échantillon dans l'écran.**
3. **Touchez**  **ou**  **.**
   La position "Current" gagne la position de l'événement suivant vers la gauche ou vers la droite.
4. **Répétez l'étape 3 pour amener la position "Current" sur la position de l'événement à effacer.**
5. **Touchez**  **pour effacer l'événement.**

NOTE Les événements du début et de la fin de l'échantillon ne peuvent pas être effacés.

Ajouter un événement

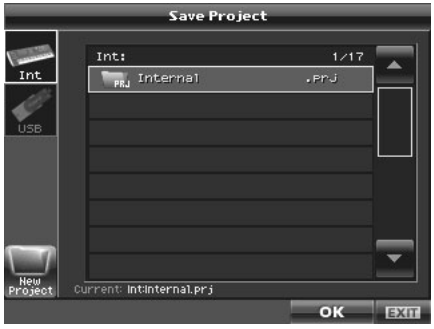
1. **Amenez le curseur sur "Current".**
2. **Amenez ensuite "Current" sur la position où vous voulez ajouter l'événement avec la molette de réglage, les boutons [INC/+] [DEC/-] ou en faisant glisser le doigt sur l'échantillon dans l'écran.**
3. **Touchez**  **pour ajouter l'événement.**

Sauvegarder un échantillon

Les échantillons enregistrés ou encodés sont perdus lorsque vous mettez l'appareil hors tension. Pour conserver ces échantillons, utilisez la page "Save Project" du menu "Utility".
Quand vous éditez un échantillon, un astérisque (*) apparaît à gauche du nom de l'échantillon à la page "Sample Browser". Quand vous sauvegardez l'échantillon en mémoire interne ou sur mémoire USB, l'astérisque (*) disparaît.

1. **Affichez la page "Sample Top" (p. 165).**

2. **Touchez <Save>.**
   Affichez la page "Save Project" du menu "Utility".

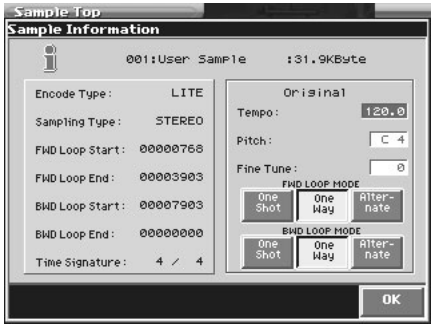


Pour en savoir davantage sur les opérations de cette page, voyez "Save Project (sauvegarder un projet)" (p. 217).

Informations sur les échantillons

1. **Affichez la page “Sample Top” (p. 165).**

2. **Touchez <Info>.**
   La page “Sample Information” apparaît.



L’écran “Sample Information” affiche les données suivantes concernant l’échantillon.
- Type d’encodage (p. 188)
- Type d’échantillonnage (p. 174)
- Localisation des points de boucle (“Loop Start”, “Loop End”) (p. 185)
- Métrique (Time Signature) (p. 186)
- Tempo original (p. 186)
- Hauteur (Pitch) originale
- Accord fin (Fine Tune) original

MEMO Les paramètres “Original Tempo”, “Original Pitch” et “Original Fine Tune” peuvent être modifiés à cet écran.

NOTE Si vous souhaitez entrer un tempo original avec précision, effectuez les réglages à l’écran d’édition des échantillons (p. 186).

Paramètre	Réglage	Description
Original Pitch	C-1 (0)– G9 (127)	Spécifie la note produisant l’échantillon à la hauteur à laquelle il a été échantillonné
Original Fine Tune	-50– +50	Règle la hauteur par pas d’un centième de demi-ton (1 cent) sur une plage de 1/2 cents vers le haut ou vers le bas.
LOOP MODE	One Shot	L’échantillon n’est pas mis en boucle, quel que soit le réglage du commutateur Loop (p. 98) du patch.
	One Way	Si le commutateur Loop (p. 98) du patch est activé, l’échantillon se met en boucle vers l’avant entre les points “LOOP START” et “LOOP END”.
	Alternate	Si le commutateur Loop (p. 98) du patch est activé, l’échantillon se met en boucle alternativement vers l’avant et vers l’arrière entre les points “LOOP START” et “LOOP END”.

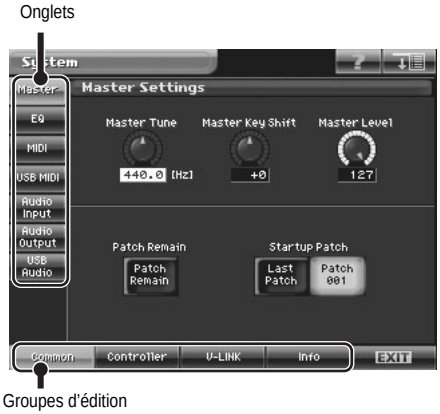
3. **Quand vous avez vérifié toutes les informations voulues, touchez <OK> pour refermer la fenêtre.**

Mode System (paramètres communs à tous les modes)

Les paramètres concernant le fonctionnement global du V-Synth GT, tels que l'accord ou la réception des messages MIDI, sont appelés paramètres système. Cette section explique comment régler ces paramètres système et en décrit les fonctions.

Réglage des paramètres 'System'

1. Appuyez sur [SYSTEM].



2. Les paramètres sont répartis dans plusieurs groupes d'édition. Touchez un des boutons dans le bas de l'écran pour sélectionner le groupe d'édition contenant les paramètres à régler.

3. Touchez un des onglets à gauche de l'écran pour sélectionner la page d'édition voulue.

4. A chaque page d'édition, il suffit de toucher l'écran tactile pour régler les paramètres.
Amenez le curseur sur la case de valeur du paramètre à modifier et utilisez une des méthodes suivantes:
- Actionnez la molette de réglage.
- Appuyez sur [INC/+] ou [DEC/-].
- Glissez le doigt sur l'écran tactile.

5. Les changements de réglages "System" sont temporaires: ils sont perdus dès que vous mettez l'instrument hors tension. Pour conserver ces changements, sauvegardez-les en mémoire interne (p. 194).

Menu System

System Write (sauvegarder les réglages 'System')

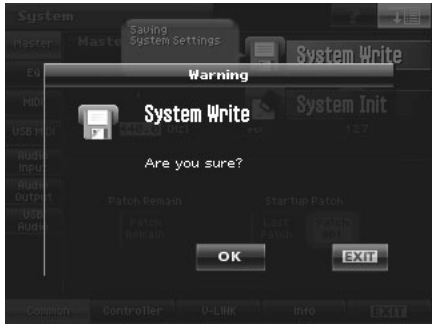
Les changements de réglages "System" sont temporaires: ils sont perdus dès que vous mettez l'instrument hors tension. Pour conserver ces changements, sauvegardez-les en mémoire interne.

NOTE Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles. Cependant, vous pouvez récupérer les réglages usine en initialisant les paramètres (Init).

1. Après avoir changé les paramètres "System", touchez <MENU>, dans le coin inférieur droit de l'écran.
Un menu déroulant apparaît.



2. Touchez <System Write> dans le menu déroulant.
Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



3. Touchez <OK>.
Les réglages système sont mémorisés et vous retrouvez la page "Patch Edit".

System Init (initialiser les réglages 'System')

Vous pouvez ramener les paramètres système à leurs réglages d'usine.

1. Touchez <MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.
Un menu déroulant apparaît.



2. Touchez <System Init> dans le menu déroulant.
Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



3. Touchez <OK>.

Astuce Si vous voulez retrouver les réglages usine la prochaine fois que le V-Synth GT est mis sous tension, touchez <Write> pour sauvegarder les réglages.

Common (paramètres communs à tout le système)

Master



Paramètre	Réglage	Description
Master Tune	415.3~ 466.2Hz	Règle l'accord global du V-Synth GT. L'écran affiche la fréquence de la note "A4" (La central).
Master Key Shift	-24~+24	Décale la hauteur globale du V-Synth GT par demi-tons.
Master Level	0~127	Règle le volume global du V-Synth GT.
Patch Remain (Commutateur Patch Remain)	Activé/coupé	Détermine si les notes en cours sont maintenues (activé) quand vous choisissez un autre Patch ou non (coupé). * Cette fonction n'est disponible que quand l'effet est coupé. Si ce paramètre est activé, les changements induits par des messages MIDI tels que Volume (CC07) ou Pan (CC10) ainsi que les réglages de timbre et de volume produits par divers contrôleurs sont conservés. **NOTE** Si vous utilisez "AP-Synthesis", le son est coupé quand vous changez de Patch, même si "Patch Remain" est activé.
Startup Patch	Last Patch	A la mise sous tension, le dernier Patch sélectionné lorsque le V-Synth GT a été mis hors tension est chargé.
	Patch 001	A la mise sous tension, le V-Synth GT propose d'office le Patch "001".

EQ



Paramètre	Réglage	Description
Commutateur System EQ	Activé/coupé	Active/coupe la fonction “System EQ”.
Total Gain	-15~+15dB	Détermine le gain total.
Low Freq (Low Frequency)	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz	Sélectionne la fréquence du grave.
Low Gain	-15~+15dB	Règle le niveau du grave. Des valeurs positives accentuent le grave.
Mid 1 Freq (Mid 1 Frequency)	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz	Sélectionne la fréquence de la bande 1 du médium.
Mid 1 Gain	-15~+15dB	Règle le niveau de la bande 1 du médium. Des valeurs positives accentuent la bande 1 du médium.
Mid 1 Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Détermine la largeur de la bande 1 du médium. Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Mid 2 Freq (Mid 2 Frequency)	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz	Sélectionne la fréquence de la bande 2 du médium.
Mid 2 Gain	-15~+15dB	Règle le niveau de la bande 2 du médium. Des valeurs positives accentuent le médium 2.
Mid 2 Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Détermine la largeur de la bande 2 du médium. Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Hi Freq (High Frequency)	2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz	Sélectionne la fréquence de l’aigu.
Hi Gain (High Gain)	-15~+15dB	Règle le niveau de l’aigu. Des valeurs positives accentuent l’aigu.

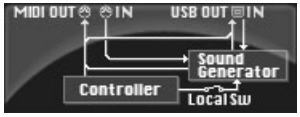
MIDI



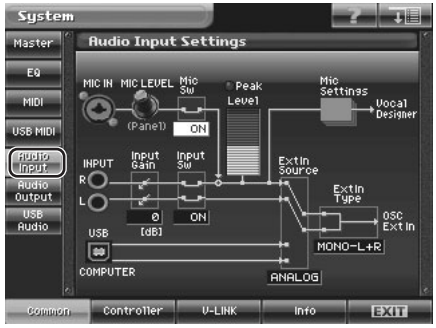
Paramètre	Réglage	Description
Device ID (identification d'appareil)	17~32	Pour transmettre ou recevoir des messages SysEx (exclusifs du système), réglez ce paramètre pour qu'il corresponde au numéro d'identification (Device ID) de l'autre appareil MIDI.
Clock Source	INT	La fréquence du LFO ou le changement de Tone-FX se synchronisent sur le tempo du Patch.
	MIDI	La fréquence du LFO ou le changement de Tone-FX se synchronisent sur l'horloge MIDI externe.
	USB MIDI	La fréquence du LFO ou le changement de Tone-FX se synchronisent sur l'horloge MIDI USB.
Receive MIDI Ch (Receive MIDI Channel)	1~16	Réglage du canal de réception MIDI
Receive Sw	Activé/coupé	Détermine si tous les messages MIDI sont reçus (activé) ou non (coupé).
Program Change (Receive Program Change Switch)	Activé/coupé	Détermine si les messages de changements de programme sont reçus (activé) ou non (coupé).
Bank Select (Receive Bank Select Switch)	Activé/coupé	Détermine si les messages de sélection de banque sont reçus (activé) ou non (coupé).
System Ex (Receive System Exclusive Switch)	Activé/coupé	Détermine si les messages propres au système sont reçus (activé) ou non (coupé).
Transmit MIDI Ch (Transmit MIDI Channel)	1~16, RX CH, OFF	Ce paramètre permet de régler le canal de transmission MIDI. Si vous ne voulez pas transmettre de messages MIDI à des appareils MIDI externes, coupez ce paramètre ("OFF"). Si le canal de transmission doit être le même que le canal de réception du Patch, réglez ce paramètre sur "RX CH".
Program Change (Transmit Program Change Switch)	Activé/coupé	Détermine si les messages de changements de programme sont transmis (activé) ou non (coupé).
Bank Select (Transmit Bank Select Switch)	Activé/coupé	Détermine si les messages de sélection de banque sont transmis (activé) ou non (coupé).
Active Sens (Transmit Active Sensing Switch)	Activé/coupé	Détermine si les messages "Active Sensing" (détection active) sont transmis (activé) ou non (coupé).
Edit Data (Transmit Edit Data Switch)	Activé/coupé	Définit si les changements de réglages d'un Patch sont transmis sous forme de données SysEx (activé) ou non (coupé).
Clock Out	Activé/coupé	Détermine si les messages d'horloge MIDI sont transmis (activé) ou non (coupé).

USB MIDI



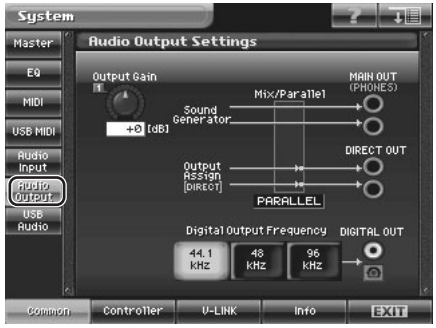
Paramètre	Réglage	Description	
Commutateur USB-MIDI Thru	Activé/coupé	Définit si oui ou non les messages reçus à la prise USB ou à la prise MIDI IN lorsque vous utilisez MIDI via la connexion USB sont retransmis tels quels via la prise MIDI OUT ou la prise USB (activé) ou s'ils ne sont pas retransmis (coupé).	
		"USB-MIDI Thru" coupé	"USB-MIDI Thru" activé
			

Audio Input



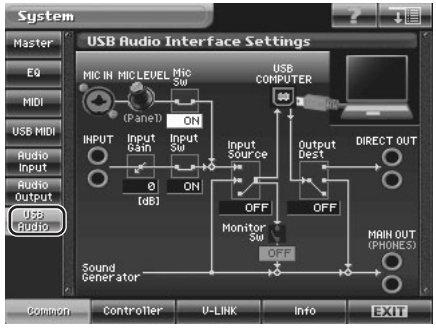
Paramètre	Réglage	Description
Mic Sw (MIC Jack Switch)	ON, OFF	Active (ON)/coupe (OFF) la prise MIC IN en face arrière.
Peak		Ce témoin s'allume lorsque le niveau d'entrée est trop élevé.
Level		Indique le niveau d'entrée.
Input Gain (INPUT Jack Gain)	0dB, +10dB	Règle le gain des prises INPUT en face arrière.
Input Sw (INPUT Jack Switch)	ON, OFF	Active (ON)/coupe (OFF) les prises INPUT en face arrière.
Ext In Source (External Input Source) Sélectionne le type d'entrée lorsque le paramètre "Oscillator Type" (p. 95) est sur "EXT IN".	ANALOG	Les prises MIC IN ou INPUT constituent la source d'entrée.
	USB	La prise USB recevant des données audio d'un ordinateur branché au V-Synth GT constitue la source d'entrée.
Ext In Type (External Input Type) Sélectionne le type d'entrée lorsque le paramètre "Oscillator Type" (p. 95) est sur "EXT IN".	STEREO	Entrée stéréo.
	MONO-L+R	Mixage des signaux d'entrée L et R et entrée mono.
	MONO-L	Entrée mono du signal L.
	MONO-R	Entrée mono du signal R.

Audio Output



Paramètre	Réglage	Description
Output Gain	-12~+12dB	Règle le niveau des sorties Analog Out et Digital Out du V-Synth GT. Si, par exemple, le nombre de voix est relativement restreint, vous pouvez augmenter le niveau de sortie afin d'atteindre un niveau idéal pour l'enregistrement ou autres opérations.
Mix/Parallel Détermine la sortie du signal global du V-Synth GT.	MIX	Acheminement de tous les signaux aux sorties MAIN OUT. Pour écouter le signal global final, choisissez l'option "MIX". Astuce La prise casque PHONES produit le même signal que les prises MAIN OUT. Les signaux assignés aux sorties DIRECT OUT (avec "Output Assign") ne sont donc pas envoyés à la prise PHONES. Veillez donc à régler les signaux que vous voulez écouter avec le casque sur "MIX".
	PARALLEL	Sortie en fonction des réglages "Output Assign".
Digital Output Frequency	44.1, 48, 96kHz	Détermine la fréquence d'échantillonnage de la sortie numérique. Astuce La prise "Digital Out" du V-Synth GT produit le même signal que les prises MAIN OUT.

USB Audio



Paramètre	Réglage	Description
Mic Sw (MIC Jack Switch)	ON, OFF	Active (ON)/coupe (OFF) la prise MIC IN en face arrière.
Input Gain (Input Jack Gain)	0dB, +10dB	Règle le gain des prises INPUT en face arrière.
Input Sw (Input Jack Switch)	ON, OFF	Active (ON)/coupe (OFF) les prises INPUT en face arrière.
Input Source (USB Audio Input Source)	OFF, MAIN, ANALOG	Quand le V-Synth GT est branché par USB à votre ordinateur, ce paramètre précise la source des données audio USB envoyées à l'ordinateur.
Monitor Sw (USB Audio Input Monitor Sw)	ON, OFF	Détermine si la source d'entrée audio USB est envoyée aux sorties MAIN OUT du V-Synth GT (ON) ou non (OFF).
Output Dest (USB Audio Output Destination)	OFF, MAIN, DIR	Quand le V-Synth GT est branché par USB à votre ordinateur, ce paramètre détermine la destination des données audio USB reçues de l'ordinateur.

Controller (paramètres de contrôleurs)

Keyboard



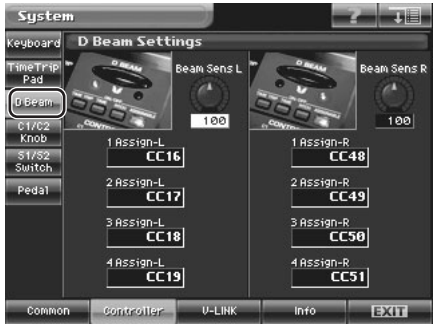
Paramètre	Réglage	Description
Keyboard Sens (Keyboard Sensitivity)	Light	Règle la sensibilité du clavier pour un toucher léger.
	Medium	Règle la sensibilité du clavier pour un toucher normal.
	Heavy	Règle la sensibilité du clavier pour un toucher "lourd".
Keyboard Velocity	REAL, 1~127	Détermine la valeur de toucher transmise lorsque vous jouez sur le clavier. Si vous voulez transmettre la valeur correspondant au toucher réel, réglez ce paramètre sur "REAL". Si vous préférez transmettre une valeur de toucher fixe, indépendante de la force exercée sur les touches, entrez la valeur voulue (1~127).
Aftertouch Sens (Aftertouch Sensitivity)	0~200	Détermine la sensibilité de l'aftertouch. Des valeurs élevées rendent l'aftertouch plus facile à appliquer. Normalement, ce paramètre reste sur "100".
Local Sw (Local Switch)	Activé/coupé	Le paramètre Local Switch détermine si le générateur de sons interne est déconnecté (coupé) de la section de contrôle (clavier, levier Pitch Bend/modulation, commandes, boutons, contrôleur D Beam, pédale, etc.) ou non (activé). Normalement, ce paramètre est activé (générateur de sons connecté à la section de contrôle) mais si vous souhaitez utiliser le clavier et les commandes du V-Synth GT pour ne contrôler que des modules externes, coupez-le.

Time Trip Pad



Paramètre	Réglage	Description
X Assign-XY	OFF	Aucun message n'est transmis.
	CC01~31, 33~95 (Commandes de contrôle CC01~31, 33~95)	Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'X' (horizontal) quand le pad Time Trip est en mode XY.
X Assign-TT (X Assign-Time Trip)	OFF	Aucun message n'est transmis.
	CC01~31, 33~95 (Commandes de contrôle CC01~31, 33~95)	Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'X' (horizontal) quand le pad Time Trip est en mode Time Trip.
Y Assign-XY	OFF	Aucun message n'est transmis.
	CC01~31, 33~95 (Commandes de contrôle CC01~31, 33~95)	Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'Y' (vertical) quand le pad Time Trip est en mode XY.
Y Assign-TT (Y Assign-Time Trip)	OFF	Aucun message n'est transmis.
	CC01~31, 33~95 (Commandes de contrôle CC01~31, 33~95)	Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'Y' (vertical) quand le pad Time Trip est en mode Time Trip.

D-Beam



Paramètre	Réglage	Description
Beam Sens L, R **(D Beam Sensitivity L, R)**	0~200	Règle la sensibilité du contrôleur D Beam. "Sens L" correspond au contrôleur gauche et "Sens R" au contrôleur droit. Plus ce réglage est élevé, plus la réponse du contrôleur D Beam est importante. Normalement, ce paramètre reste sur "100".
1–4 Assign L, R **(D Beam 1–4 Assign L, R)** Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements au-dessus de chaque contrôleur D Beam. "Assign L" correspond au contrôleur gauche et "Assign R" au contrôleur droit.	OFF	Aucun message n'est transmis.
	CC01~31, 33~95	Commandes de contrôle CC01~31, 33~95

C1/C2 Knob



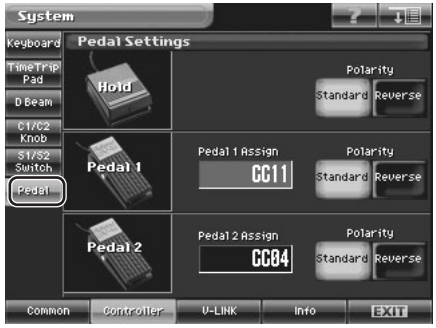
Paramètre	Réglage	Description
C1, 2 Knob Assign	OFF	Aucun message n'est transmis.
	CC01~31, 33~95 (Commandes de contrôle CC01~31, 33~95)	Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements de la commande ASSIGNABLE CONTROL.

S1/S2 Switch



Paramètre	Réglage	Description
S1, 2 Switch Assign	OFF	Aucun message n'est transmis.
	CC01~31, 33~95 (Commandes de contrôle CC01~31, 33~95)	Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par une pression sur le commutateur S1 ou S2.

Pedal



Paramètre	Réglage	Description
Hold Polarity (Hold Pedal Polarity)	Standard, Reverse	Sélectionne la polarité de la pédale "Hold". Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "Reverse". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "Standard".
Pedal 1, 2 Assign Ce paramètre détermine la fonction des pédales branchées aux prises CTRL 1, CTRL 2.	OFF	La pédale de contrôle n'est pas utilisée.
	CC01~31, 33~95	Commandes de contrôle CC01~31, 33~95
	BEND UP	Pitch Bend (direction positive)
	BEND DOWN	Pitch Bend (direction négative)
	AFT	Aftertouch
	VALUE INC	La pédale a la même fonction qu'une pression sur [INC/+]. C'est une façon pratique de changer de Patch ou de Tone en jouant.
	VALUE DEC	La pédale a la même fonction qu'une pression sur [DEC/-]. C'est une façon pratique de changer de Patch ou de Tone en jouant.
Pedal 1, 2 Polarity	Standard, Reverse	Sélectionne la polarité de la pédale. Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "Reverse". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "Standard".

Réglages 'V-LINK'

Tx



Paramètre	Réglage	Description
V-LINK MIDI Channel	1~16	Spécifie le canal utilisé pour transmettre les messages MIDI de contrôle V-LINK.
V-LINK Audio Sw (V-LINK Audio Switch)	Activé/coupé	Détermine si les données audio de l'appareil vidéo externe sont reproduites (activé) ou non (coupé).
Keyboard Output Fade Sw (V-LINK Keyboard Output Fade Switch)	Activé/coupé	Détermine si les données vidéo de l'appareil vidéo externe sont arrêtées (activé) ou non (coupé) lorsque vous n'enfoncez pas de touche.
Patch Palette Local Sw (V-LINK Patch Palette Local Switch)	Activé/coupé	Détermine si les boutons PATCH PALETTE [1]~[8] servent à changer de Patch en mode V-LINK (activé) ou non (coupé).

Time Trip Pad



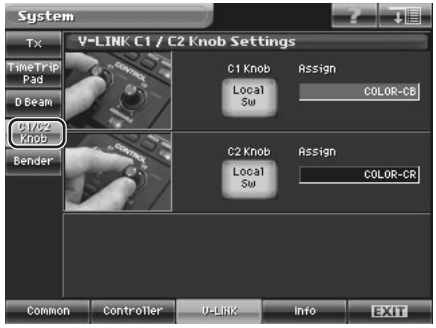
Paramètre	Réglage	Description
Time Trip Pad Local Sw (V-LINK Time Trip Pad Local Switch)	Activé/coupé	Détermine si le pad Time Trip et le générateur de sons interne sont déconnectés en mode V-LINK (coupé) ou non (activé).
X Assign-XY (V-LINK X Assign-XY) Sélectionne la fonction V-LINK pilotée par les mouvements sur l'axe "X" (horizontal) quand le pad Time Trip est en mode XY. **Y Assign-XY (V-LINK Y Assign-XY)** Sélectionne la fonction V-LINK pilotée par les mouvements sur l'axe "Y" (vertical) quand le pad Time Trip est en mode XY.	OFF	Le pad Time Trip n'est pas utilisé.
	PLAYBACK-SPEED	Vitesse de reproduction
	DISSOLVE-TIME	Détermine la durée du changement d'image.
	AUDIO LEVEL	Volume de la reproduction audio
	COLOR-CB	"Color Cb" (signal de différence de couleur)
	COLOR-CR	"Color Cr" (signal de différence de couleur)
	BRIGHTNESS	Luminosité
	VFX1	Effets visuels 1
	VFX2	Effets visuels 2
	VFX3	Effets visuels 3
	VFX4	Effets visuels 4
	OUTPUT-FADE	Fade Out
	T-BAR	T Bar
Assign-Time Trip (V-LINK Assign-Time Trip) Sélectionne la fonction V-LINK pilotée lorsque vous actionnez le pad Time Trip en mode Time Trip.	OFF	Le pad Time Trip n'est pas utilisé.
	TIME-TRIP	Time Trip

D Beam



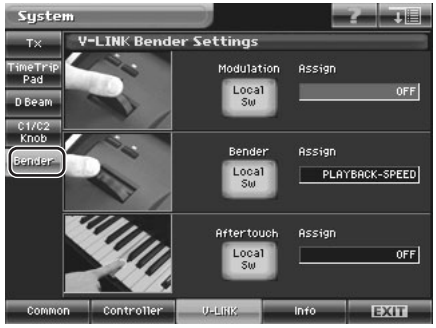
Paramètre	Réglage	Description
D Beam Local Sw (V-LINK D Beam Local Switch)	Activé/coupé	Détermine si les contrôleurs D Beam et le générateur de sons interne sont déconnectés en mode V-LINK (coupé) ou non (activé).
1–4 Assign L, R (V-LINK D Beam1–4 Assign L, R) Sélectionne la fonction V-LINK pilotée lorsque vous utilisez les contrôleurs D Beam. "Assign L" correspond au contrôleur gauche et "Assign R" au contrôleur droit.	OFF	Le contrôleur D Beam est coupé.
	PLAYBACK-SPEED	Vitesse de reproduction
	DISSOLVE-TIME	Détermine la durée du changement d'image.
	AUDIO LEVEL	Volume de la reproduction audio
	COLOR-CB	"Color Cb" (signal de différence de couleur)
	COLOR-CR	"Color Cr" (signal de différence de couleur)
	BRIGHTNESS	Luminosité
	VFX1	Effets visuels 1
	VFX2	Effets visuels 2
	VFX3	Effets visuels 3
	VFX4	Effets visuels 4
	OUTPUT-FADE	Fade Out

C1/C2 Knob



Paramètre	Réglage	Description
C1, 2 Knob Local Sw (V-LINK Knob1, 2 Local Switch)	Activé/coupé	Détermine si les commandes assignables 1 ou 2 et le générateur de sons interne sont déconnectés en mode V-LINK (coupé) ou non (activé).
C1, 2 Knob Assign (V-LINK Knob1, 2 Assign) Sélectionne la fonction V-LINK pilotée lorsque vous actionnez une commande ASSIGNABLE CONTROL.	OFF	La commande assignable n'est pas utilisée.
	PLAYBACK-SPEED	Vitesse de reproduction
	DISSOLVE-TIME	Détermine la durée du changement d'image.
	AUDIO LEVEL	Volume de la reproduction audio
	COLOR-CB	"Color Cb" (signal de différence de couleur)
	COLOR-CR	"Color Cr" (signal de différence de couleur)
	BRIGHTNESS	Luminosité
	VFX1	Effets visuels 1
	VFX2	Effets visuels 2
	VFX3	Effets visuels 3
	VFX4	Effets visuels 4
	OUTPUT-FADE	Fade Out

Bender



Paramètre	Réglage	Description
Modulation Local Sw (V-LINK Modulation Local Switch)	Activé/coupé	Détermine si le levier de modulation et le générateur de sons interne sont déconnectés en mode V-LINK (coupé) ou non (activé).
Bender Local Sw (V-LINK Pitch Bend Local Switch)	Activé/coupé	Détermine si le levier de Pitch Bend et le générateur de sons interne sont déconnectés en mode V-LINK (coupé) ou non (activé).
Aftertouch Local Sw (V-LINK Aftertouch Local Switch)	Activé/coupé	Détermine si l'aftertouch du clavier et le générateur de sons interne sont déconnectés en mode V-LINK (coupé) ou non (activé).
Modulation Assign (V-LINK Modulation Assign) Sélectionne la fonction V-LINK pilotée lorsque vous actionnez le levier de modulation. **Bender Assign (V-LINK Pitch Bend Assign)** Sélectionne la fonction V-LINK pilotée lorsque vous actionnez le levier de Pitch bend. **Aftertouch Assign (V-LINK Aftertouch Assign)** Sélectionne la fonction V-LINK pilotée par l'aftertouch du clavier.	OFF	Le levier de modulation/Pitch Bend et l'aftertouch du clavier ne sont pas utilisés.
	PLAYBACK-SPEED	Vitesse de reproduction
	DISSOLVE-TIME	Détermine la durée du changement d'image.
	AUDIO LEVEL	Volume de la reproduction audio
	COLOR-CB	"Color Cb" (signal de différence de couleur)
	COLOR-CR	"Color Cr" (signal de différence de couleur)
	BRIGHTNESS	Luminosité
	VFX1	Effets visuels 1
	VFX2	Effets visuels 2
	VFX3	Effets visuels 3
	VFX4	Effets visuels 4
	OUTPUT-FADE	Fade Out

Info (affichage d'informations)

Version (vérifier la version)

Vous pouvez vérifier ici la version du système du V-Synth GT.



Features (vérifier les fonctions)

La page suivante présente succinctement les possibilités du V-Synth GT.



Mode Utility

Le mode Utility propose diverses fonctions utiles lorsque vous utilisez le V-Synth GT.
Appuyez sur [UTILITY] ou affichez la page “Utility Menu” pour choisir la fonction voulue.



- Project (réglages liés au projet)..... p. 215
- USB Storage (echanger des fichiers avec un ordinateur)..... p. 221
- Beep (réglages de bip)..... p. 227
- E1–E8 Knobs (réglages des commandes E1~E8)..... p. 228
- Screen Saver..... p. 229
- Wallpaper (changer le fond d’écran)..... p. 230
- Calibration (réglage des contrôleurs)..... p. 231
- Format (initialiser la mémoire interne ou la mémoire USB)..... p. 234
- Factory Reset (rétablissement des réglages d’usine)..... p. 235

Project (réglages liés au projet)

Vous pouvez charger un projet de la mémoire USB dans la mémoire temporaire ou sauvegarder le projet se trouvant dans la mémoire temporaire.

Load Project (charger un projet dans le V-Synth GT)

Cette opération charge un projet de la mémoire interne ou de la mémoire USB dans la mémoire temporaire du V-Synth GT.

NOTE Quand vous chargez un projet, les données de la mémoire temporaire sont écrasées. Si la mémoire temporaire contient des données auxquelles vous tenez, sauvegardez-les sur mémoire USB avant de charger d'autres données.

1. **Appuyez sur [UTILITY] pour afficher la page "Utility Menu".**

2. **Touchez <Project>.**
   La page "Project Menu" apparaît.



3. **Touchez <Load Project>.**
   La page "Load Project" apparaît.



4. **Pour effectuer le chargement à partir de la mémoire interne, touchez <Int>. Pour effectuer le chargement à partir de la mémoire USB, touchez <USB>. Choisissez ensuite le projet voulu.**

5. Touchez <OK>.

Un avertissement ("Warning") ressemblant à celui-ci apparaît.



Astuce Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <EXIT>.

6. Touchez <OK> pour exécuter l'opération.

NOTE Il faut quelques minutes pour que le projet soit chargé.

7. Quand le chargement est terminé, <Completed!> apparaît.

Touchez <OK> pour revenir à la page "Patch Play".

Save Project (sauvegarder un projet)

Cette opération sauvegarde le projet de la mémoire temporaire en mémoire interne ou sur mémoire USB.

1. **Appuyez sur [UTILITY] pour afficher la page "Utility Menu".**

2. **Touchez <Project>.**
   La page "Project Menu" apparaît.



3. **Touchez <Save Project>.**
   La page "Save Project" apparaît.



4. **Pour effectuer la sauvegarde en mémoire interne, touchez <Int>. Pour effectuer la sauvegarde sur mémoire USB, touchez <USB>. Choisissez ensuite le projet à sauvegarder.**

Astuce Pour sauvegarder vos données comme nouveau projet, touchez <New Project>. La fenêtre "Project Name" apparaît. Donnez un nom à votre nouveau projet.

5. Touchez <OK>.

Un avertissement ("Warning") ressemblant à celui-ci apparaît.



Astuce Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <EXIT>.

6. Touchez <OK> pour exécuter l'opération.

NOTE Il faut quelques minutes pour que le projet soit sauvegardé.

7. Quand <Completed!> apparaît à l'écran, la sauvegarde est terminée.

Touchez <OK> pour revenir à la page "Patch Play".

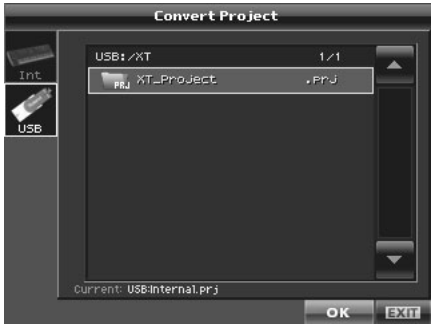
Convert Project (convertir un projet)

Cette opération convertit (importe) un projet V-Synth Version 2.0 ou V-Synth XT pour une utilisation avec le V-Synth GT.

1. **Avec votre ordinateur, créez un dossier nommé "XT" sur la mémoire USB.**
2. **Copiez le projet du V-Synth version 2.0 ou du V-Synthxt dans le dossier "XT" de la mémoire USB puis branchez cette mémoire à la prise USB MEMORY du V-Synth GT.**
3. **Appuyez sur [UTILITY] pour afficher la page "Utility Menu".**
4. **Touchez <Project>.**
   La page "Project Menu" apparaît.



5. **Touchez <Convert Project>.**
   La page "Convert Project" apparaît.



6. **Touchez le projet du V-Synth version 2.0 ou du V-Synthxt dans la mémoire USB pour le sélectionner.**

7. Touchez <OK>.

Un avertissement ("Warning") ressemblant à celui-ci apparaît.



Astuce Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <EXIT>.

8. Touchez <OK> pour exécuter l'opération.

NOTE Il faut quelques minutes pour que le projet soit converti.

USB Storage (echanger des fichiers avec un ordinateur)

La connexion du V-Synth GT à l'ordinateur via un câble USB permet d'archiver des projets et d'autres fichiers comme les Patchs, les formes d'onde et des données de la mémoire interne sur le disque dur de l'ordinateur.
Vous pouvez utiliser un logiciel installé sur l'ordinateur pour éditer les formes d'ondes créées avec le V-Synth GT. A l'inverse, les données de formes d'ondes générées sur l'ordinateur peuvent être utilisées par le V-Synth GT.

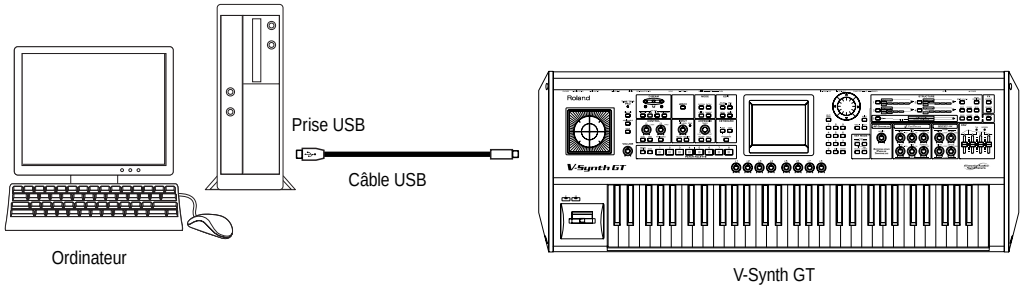
NOTE Ne coupez jamais l'alimentation et ne débranchez jamais le câble USB tant que vous utilisez la fonction "USB Storage" pour transférer des données.

Selon votre ordinateur, lisez la section "Utilisateurs Windows" (p. 221) ou "Utilisateurs Mac" (p. 223).

Utilisateurs Windows

Connexion du V-Synth GT à l'ordinateur

1. **Mettez le V-Synth GT hors tension.**
2. **Démarrez l'ordinateur.**
3. **Reliez le V-Synth GT à l'ordinateur avec un câble USB.**



4. **Mettez le V-Synth GT sous tension.**

5. **Touchez <USB Storage> à la page "Utility Menu".**
   La page "USB Storage" apparaît.



6. **Touchez <Mount the Internal Memory> pour établir la connexion avec l'ordinateur.**
7. **L'installation du pilote démarre une fois la connexion USB établie. Une boîte de dialogue affiche "Nouveau matériel détecté" près de la barre des tâches.**
   L'installation est entièrement automatique. Attendez qu'elle soit terminée.
8. **Quand l'installation est terminée, cliquez sur Poste de travail: une nouvelle icône de lecteur est affichée.**
9. **Une fois la connexion établie entre l'ordinateur et le V-Synth GT, vous pouvez transmettre des fichiers entre les deux appareils.**

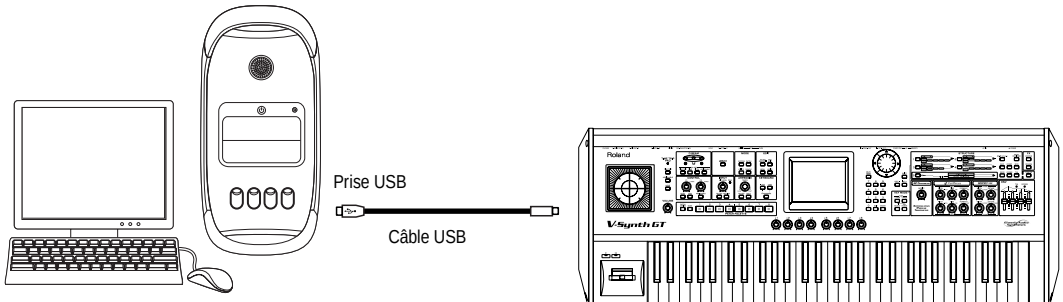
Déconnexion 'USB Storage'

1. **Pour rompre la connexion avec le V-Synth GT, cliquez sur le bouton d'éjection affiché dans la barre des tâches (en bas à droite de l'écran).**
2. **Appuyez sur [EXIT].**
   La connexion "USB Storage" est rompue.

Utilisateurs Mac

Connexion du V-Synth GT à l'ordinateur

1. **Mettez le V-Synth GT hors tension.**
2. **Démarrez l'ordinateur.**
3. **Reliez le V-Synth GT à l'ordinateur avec un câble USB.**



4. **Mettez le V-Synth GT sous tension.**
5. **Touchez <USB Storage> à la page "Utility Menu".**
   La page "USB Storage" apparaît.



6. **Touchez <Mount the Internal Memory> pour établir la connexion avec l'ordinateur.**
7. **Une fois la connexion USB établie, une nouvelle icône de lecteur s'affiche sur le bureau.**
8. **Une fois la connexion établie entre l'ordinateur et le V-Synth GT, vous pouvez transmettre des fichiers entre les deux appareils.**

Déconnexion 'USB Storage'

1. **Sélectionnez l'icône du lecteur V-Synth GT sur le bureau et faites-la glisser dans la corbeille. Alternativement, sélectionnez "Eject V-Synth GT" dans le menu "Fichiers".**
2. **Appuyez sur [EXIT].**
   La connexion "USB Storage" est rompue.

Exemples d'utilisation de la fonction 'Storage'

Archiver les Patchs et les formes d'onde (projet) du V-Synth GT

Si vous utilisez l'USB avec la fonction "Storage", une manipulation incorrecte ou un plantage de l'ordinateur peut endommager les données internes du V-Synth GT. Aussi, pour vous prémunir contre ces risques, nous vous conseillons vivement d'archiver les données en procédant comme suit.

Archiver les données internes du V-Synth GT sur l'ordinateur

1. **Branchez le V-Synth GT à l'ordinateur avec un câble USB comme décrit sous "Connexion du V-Synth GT à l'ordinateur" (p. 221, p. 223).**
2. **Servez-vous de l'ordinateur pour copier les dossiers et fichiers V-Synth GT sur un lecteur (le disque dur, par exemple) de l'ordinateur.**
3. **Coupez la connexion USB (p. 222, p. 224).**

Charger des données archivées dans le V-Synth GT

1. **Branchez le V-Synth GT à l'ordinateur avec un câble USB comme décrit sous "Connexion du V-Synth GT à l'ordinateur" (p. 221, p. 223).**
2. **Servez-vous de l'ordinateur pour copier les fichiers et dossiers que vous avez archivés précédemment sur l'ordinateur dans le dossier V-Synth GT.**
3. **Coupez la connexion USB (p. 222, p. 224).**



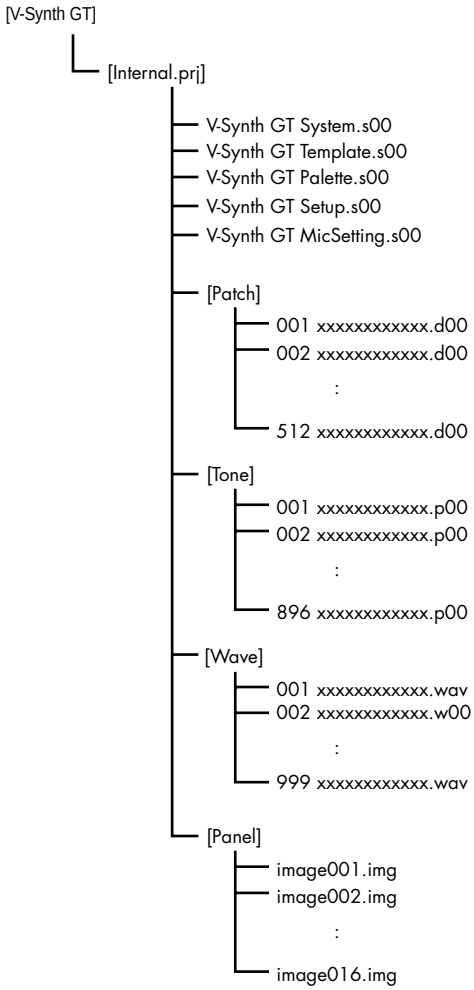
Remarque relative à la connexion du V-Synth GT à l'ordinateur

N'effectuez pas d'opération de formatage, d'optimisation ou de vérification de disque sur la mémoire utilisateur du V-Synth GT à partir de l'ordinateur.

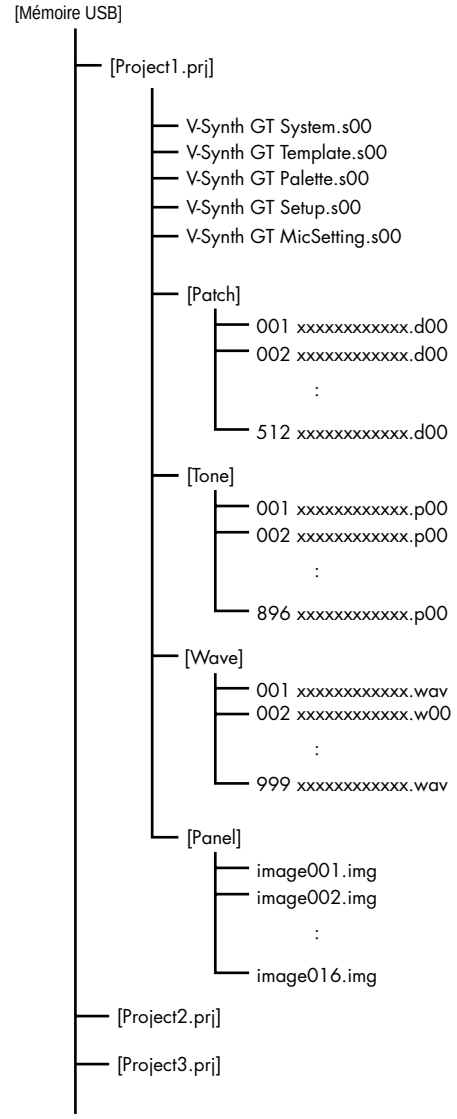
Organisation des fichiers du V-Synth GT

Voici l'organisation des fichiers du V-Synth GT, telle qu'elle est représentée par l'ordinateur.
Ne tentez jamais d'effacer (formater) ou de renommer ces dossiers ou fichiers sur l'ordinateur.
Si le V-Synth GT se comporte de façon anormale, rompez la connexion USB avec l'ordinateur (p. 222, p. 224) et exécutez la commande "Factory Reset" (p. 235).
Cette commande initialise toutes les données sauvegardées sur le V-Synth GT. Aussi, pour vous protéger contre toute perte de données, nous vous conseillons d'archiver systématiquement vos données (p. 225).

Mémoire interne



Mémoire USB



Beep (réglages de bip)

Vous pouvez activer ou couper le bip audible lorsque vous touchez un point valide de l'écran.

* Avec les réglages d'usine, un bip est audible.

1. Appuyez sur [UTILITY] pour afficher la page "Utility Menu".

2. Touchez <Beep>.
Vous activez/coupez ainsi alternativement le bip.





E1–E8 Knobs (réglages des commandes E1~E8)

1. **Appuyez sur [UTILITY] pour afficher la page "Utility Menu".**
2. **Touchez <E1–E8 knobs>.**
   La page "E1–E8 Knob Settings" apparaît.
3. **Spécifiez les paramètres que vous voulez assigner aux commandes E1–E8.**



Paramètre	Réglage	Description
Init Settings Sw		Initialise les réglages des commandes E1–E8.
E1~E8 Assign		Assigne des paramètres aux commandes E1–E8.

Screen Saver

Cette fonction affiche une animation simple quand le V-Synth GT n'est pas utilisé durant un certain temps.
Un écran à cristaux liquides TFT, comme celui du V-Synth GT, présente la caractéristique suivante: si vous affichez longtemps une même page, cette page risque d'être gravée sur l'écran. Pour l'éviter, nous vous conseillons d'utiliser l'économiseur d'écran ("Screen Saver").

1. Appuyez sur [UTILITY] pour afficher la page "Utility Menu".

2. Touchez <Screen Saver>.
La page "Screen Saver" apparaît.



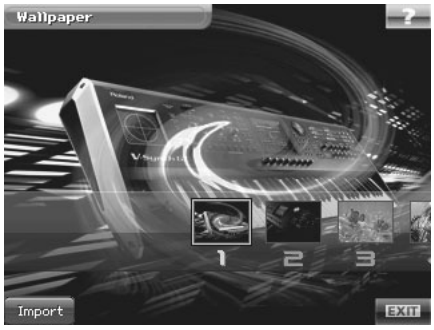
3. Touchez l'image voulue pour l'économiseur d'écran afin de la sélectionner.
Vous pouvez toucher <Preview> pour voir l'image à la taille de l'écran.

Paramètre	Réglage	Description
Screen Saver Time	OFF, 1– 60 min	Délai (en minutes) avant l'activation de l'économiseur d'écran. Réglez ce paramètre sur "OFF" pour désactiver l'économiseur d'écran.

Wallpaper (changer le fond d'écran)

Vous pouvez changer l'image d'arrière-plan de l'écran tactile.
En utilisant la mémoire USB, vous pouvez utiliser vos propres images ou photos comme fond d'écran.

1. **Appuyez sur [UTILITY] pour afficher la page "Utility Menu".**
2. **Touchez <Wallpaper>.**
   La page "Wallpaper" apparaît.



3. **Touchez l'image que vous voulez utiliser comme fond d'écran.**
   L'image sélectionnée apparaît en arrière-plan.

Import (importer une image comme fond d'écran)

Vous pouvez importer un fichier BMP en vous servant la mémoire USB et l'utiliser comme fond d'écran pour le V-Synth GT.

1. **Copiez le fichier bitmap que vous voulez utiliser comme fond d'écran (format Windows BMP, 24 bits, 320 x 240 pixels) sur la mémoire USB (au niveau racine) et branchez la mémoire USB à la prise USB MEMORY du V-Synth GT.**
2. **Touchez <Import> à la page "Wallpaper".**
3. **Touchez le fichier bitmap dans la mémoire USB pour le sélectionner.**
4. **Touchez <OK>.**

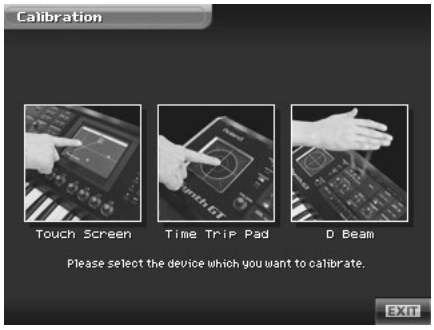
MEMO Le V-Synth GT propose seize images que vous pouvez utiliser comme fond d'écran. Le fichier importé écrase celui contenu dans la mémoire actuellement choisie.

Calibration (réglage des contrôleurs)

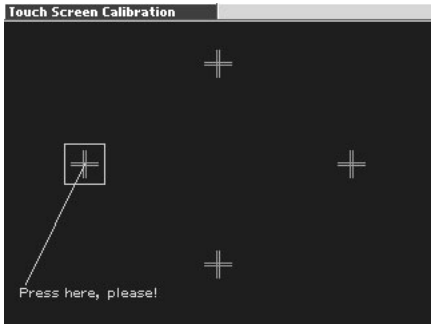
Calibrage de l'écran tactile

Effectuez ce réglage si la réponse de l'écran tactile ne vous convient plus.

1. **Touchez <Calibration> à la page "Utility Menu".**
   La page "Calibration" apparaît.



2. **Touchez <Touch Screen>.**
   La page "Touch Screen Calibration" apparaît.

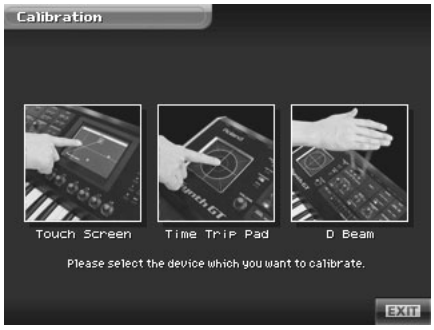


3. **Touchez le centre du symbole "+" encadré à l'écran, dans l'ordre suivant: Gauche → Haut → Droite → Bas.**
   Une fois que vous avez touché les quatre points, cette page disparaît. La sensibilité de l'écran est alors réglée.

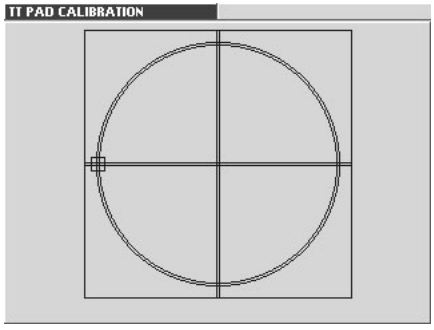
Calibrage du pad Time Trip

Effectuez ce réglage si la sensibilité du pad Time Trip ne vous convient plus.

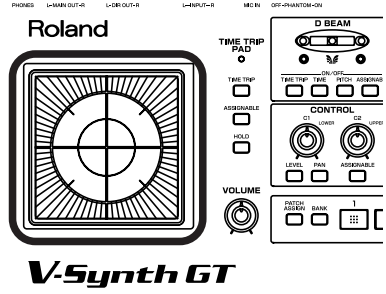
1. **Touchez <Calibration> à la page "Utility Menu".**
   La page "Calibration" apparaît.



2. **Touchez <Time Trip Pad>.**
   La page "TT Pad Calibration" apparaît.



3. **Sur le pad Time Trip, touchez les points indiqués par un carré à l'écran, dans l'ordre suivant: Gauche → Haut → Droite → Bas.**
   Une fois que vous avez touché les quatre points, cette page disparaît. La sensibilité du pad Time Trip est alors réglée.



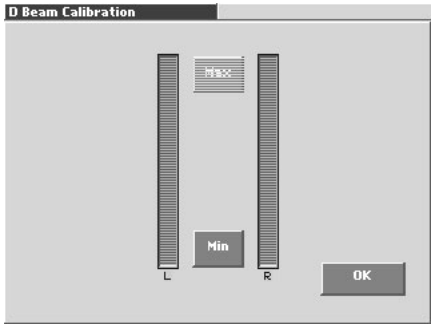
Réglage de la sensibilité du contrôleur D Beam

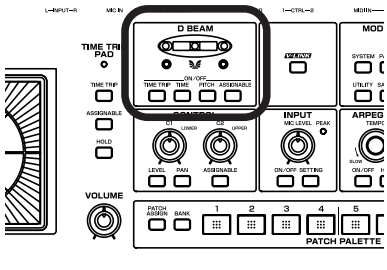
Effectuez ce réglage si le contrôleur D Beam ne fonctionne plus correctement (lorsqu'il réagit en l'absence de "stimulus", par exemple).

1. Touchez <Calibration> à la page "Utility Menu".
La page "Calibration" apparaît.



2. Touchez <D Beam>.
La page "D Beam Calibration" apparaît.





Quand vous placez la main au-dessus du contrôleur D Beam, l'indicateur "L" ou "R" réagit à l'écran (il augmente ou diminue).

3. Définissez d'abord le point où le contrôleur D Beam doit réagir (la valeur minimum donc).
Descendez la main vers le contrôleur D Beam et touchez <Min> au point de déclenchement voulu pour le contrôleur.

4. Réglez ensuite le point où le contrôleur D Beam atteint sa valeur maximum.
Levez la main au-dessus du contrôleur D Beam et touchez <Max> au point de réponse maximum voulu pour le contrôleur.

5. Vérifiez la réponse du contrôleur D Beam en levant et en abaissant la main au-dessus du contrôleur, tout en surveillant les indicateurs "L" et "R" à l'écran.

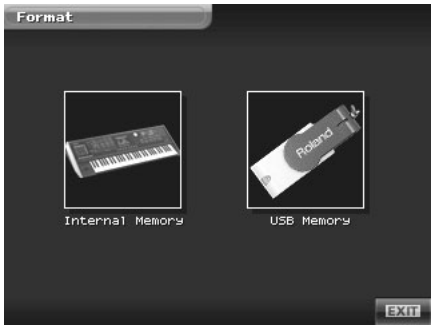
6. Si le réglage de sensibilité vous convient, touchez <OK>.
La sensibilité du contrôleur D Beam est réglée.

Format (initialiser la mémoire interne ou la mémoire USB)

Vous pouvez initialiser (formater) la mémoire interne ou USB pour effacer toutes les données.

1. **Appuyez sur [UTILITY] pour afficher la page "Utility Menu".**

2. **Touchez <Format>.**
   La page "Format" apparaît.



3. **Si vous voulez formater la mémoire interne, touchez <Internal Memory>.**
   Si vous voulez formater une mémoire USB, touchez <USB Memory>.

4. **Lorsque vous formatez une mémoire USB, la fenêtre "Volume Name" apparaît et vous permet d'assigner un nouveau nom de volume.**

5. **Touchez <OK>.**
   Un avertissement ("Warning") ressemblant à celui-ci apparaît.



Astuce Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <EXIT>.

6. **Touchez <OK> pour exécuter l'opération.**

Factory Reset (rétablissement des réglages d'usine)

Vous pouvez retrouver tous les réglages d'usine du V-Synth GT (Factory Reset).

NOTE Si la mémoire interne du V-Synth GT contient des données que vous avez programmées, celles-ci sont supprimées au profit des réglages usine quand vous faites appel à la fonction "Factory Reset". Si vous voulez conserver vos réglages, il est donc primordial de les archiver sur une mémoire USB (p. 217) ou sur un ordinateur via USB (p. 221).

1. **Appuyez sur [UTILITY] pour afficher la page "Utility Menu".**

2. **Touchez <Factory Reset>.**
   La page "Factory Reset" apparaît.



3. **Touchez <Execute> pour exécuter la fonction "Factory Reset".**

   NOTE L'initialisation prend quelques minutes.

4. **Une fois l'initialisation terminée, "<Completed!>" apparaît.**
   Touchez <OK> pour revenir à la page "Patch Play".

Tableau d'équipement MIDI

Synthesizer Keyboard
Model: V-Synth GT

MIDI Implementation Chart

Date: April 1, 2007
Version: 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1–16	1–16	
	Changed	1–16	1–16	Memorized
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Messages	Mono, Poly	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Altered	**********		
Note Number :		0–127	0–127	
	True Voice	**********	0–127	
Velocity	Note On	O	O	
	Note Off	O	O	
After Touch	Key's	X	O *1	
	Channel's	O	O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Control Change	0, 32	O *1	O *1	Bank select
	1	O (Modulation)	X *1	Modulation
	2	O (Knob 1) *1	X *1	Breath type
	4	O (Pedal 2) *1	X *1	Foot type
	5	X *1	O *5	Portamento time
	6, 38	X *1	O	Data entry
	10	X	O	Panpot
	11	O (Pedal 1) *1	O	Expression
	12	O (Switch 1) *1	X *1	Effect control 1
	13	O (Switch 2) *1	X *1	Effect control 2
	16	O (D Beam1-L) *1	X *1	General purpose controller 1
	17	O (D Beam2-L) *1	X *1	General purpose controller 2
	18	O (D Beam3-L) *1	X *1	General purpose controller 3
	19	O (D Beam4-L) *1	X *1	General purpose controller 4
	34	O (Knob 2) *1	X *1	Breath type
	48	O (D Beam1-R) *1	X *1	General purpose controller 1
	49	O (D Beam2-R) *1	X *1	General purpose controller 2
	50	O (D Beam3-R) *1	X *1	General purpose controller 3
	51	O (D Beam4-R) *1	X *1	General purpose controller 4
	64	O (Hold)	O	Hold 1
	65	X *1	O *5	Portamento
	66	X *1	O *5	Sostenuto
	80	O (TT Pad XY-X) *1	X *1	General purpose controller 5
	81	O (TT Pad XY-Y) *1	X *1	General purpose controller 6
	82	O (TT Pad TT-X) *1	X *1	General purpose controller 7
	83	O (TT Pad TT-Y) *1	X *1	General purpose controller 8
	91	X *1	O (Reverb)	General purpose effects 1
	93	X *1	O (Chorus)	General purpose effects 3
	1–31, 64–95	O *1	X *1	Pedal, Knob, D Beam, TT Pad, Switch
	100, 101	X *1	O	RPN LSB, MSB
Program Change		O *1	O *1	
	: True Number	**********	0–127	Program No. 1–128
System Exclusive		O *3	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Realtime	: Clock	X *1	X *1	
	: Commands	X	O *4	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O	
	: Reset All Controllers	X	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	X	O (123–127)	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 O X is selectable * 2 Recognized as M=1 even if M≠1. * 3 Transmitted when the Transmit Edit Switch is ON, or when RQ1 is received. * 4 Recognized when "Sampling Trigger" is "MIDI." * 5 Not received for AP-Synthesis		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

Fiche technique

V-Synth GT: Synthétiseur

- **Clavier**
  61 touches (dynamiques avec aftertouch de canal)

- **Configuration du générateur de sons**
  Double générateur (2 Tones par Patch: Upper, Lower)
  Sections par Tone:
  Oscillateurs (enveloppes x4 + LFO x1) x2
  Modulateur x1
  COSM (enveloppes x 2 + LFO x 1) x 2
  TVA (enveloppes x 1 + LFO x 1) x 1
  Multi Step Modulator x 1
  Tone-FX x 1
  AP-Synthesis (Articulative Phrase Synthesis) x 1 (*)
  Vocal Designer x 1 (*)

* Disponible soit pour Upper, soit pour Lower (pas pour les 2 Tones simultanément)

- **OSC1/OSC2 (Oscillateur 1, 2)**
  Modélisation analogique: 14 formes d'onde
  (SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, RAMP, JUNO, HQ-SAW, HQ-SQUARE, NOISE, LA-SAW, LA-SQUARE, SUPER-SAW, FEEDBACK-OSC, XMOD-OSC)
  PCM/VariPhrase (formes d'onde d'usine + échantillons)
  Source externe

- **MOD (Modulateur)**
  4 types (RING, FM, ENV-RING, OSC-SYNC)

- **COSM**
  16 types
  (OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1, SBF2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI, TB FILTER)

- **Multi Step Modulator**
  Disponible indépendamment pour le Tone Upper et le Tone Lower
  Pistes par Tone: 4
  Nombre de pas maximum: 16
  Tempo: 20~250 BPM

- **AP-Synthesis**
  Formes d'onde sources: 38 types
  Phrase Models: Violin, Erhu, Sax, Flute, Multifade

- **Vocal Designer**
  Porteur: Oscillateurs x 2, Modulateur x1, COSM x 2, TVA x 1, Multi Step Modulator x 1
  Vocoder: 4 types (Stereo, Mono, Vintage, Enhance)
  Formant: 7 types (Maximum)

- **Zones**
  Tone Upper: 16
  Tone Lower: 16

- **Arpégiateur**
  Motifs: Programmables par l'utilisateur (permettent l'utilisation de commandes de contrôle)
  Motifs: 8 types
  Tempo: 20~250 BPM

- **Partie MIDI**
  1

- **Polyphonie**
  28 voix (elle varie en fonction de la charge du générateur de sons)

- **Mémoire interne**
  Projet: 1
  Patchs: 512
  Tones: 896
  Mémoire de formes d'onde (RAM): 64Mo

- **Stockage interne**
  Mémoire Flash interne: 49.5Mo

- **Support d'archivage externe**
  Mémoire Flash USB

- **Effets**
  Tone-FX: 41 types
  Chorus: 8 types
  Reverb: 13 types
  Egaliseur système à 4 bandes
  Effets d'entrée (Micro/échantillonnage)

- **Fréquence d'échantillonnage**
  Interne: 44.1kHz
  DIGITAL IN/OUT: 96, 48, 44.1kHz

- **Traitement des signaux**
  Traitement interne
  Section générateur de sons: 32 bits (à virgule flottante)
  Section des effets: 32 bits (à virgule fixe)
  Conversion N/A: 24 bits
  Conversion A/N: 24 bits

- **Niveau de sortie nominal**
  MAIN OUT: +4dBu
  DIRECT OUT: +4dBu

- **Niveau d'entrée nominal**
  INPUT (L, R): –10/-20dBu

MIC IN: –50~ –10dBu

- **Ecran**
  Ecran tactile TFT rétroéclairé de 320 x 240 pixels (couleur)

- **Prises**
  Prise PHONES (jack stéréo 6,35mm")
  Prises MAIN OUT (L/MONO, R) (jack TRS 6,35mm)
  Prises DIRECT OUT (L, R) (jack 6,35mm)
  Prises INPUT (L, R) (jack 6,35mm)
  Prise MIC (6,35mm) (jack 6,35mm/ XLR, alimentation fantôme)
  Prise HOLD
  Prises CTRL (1, 2)
  Prises MIDI (IN, OUT, THRU)
  Prises USB
  Port COMPUTER (transfert de fichiers USB 2.0, USB 1.1 USB MIDI et USB Audio)
  Port MEMORY (compatible avec mémoire flash USB 2.0)
  Interface audio numérique (24 bits, IEC60958)
  COAXIAL (IN, OUT)
  OPTICAL (IN, OUT)
  Prise d'alimentation

- **Alimentation**
  AC 115V, AC 117V, AC 220V, AC 230V, AC 240V (50/60Hz)

- **Consommation**
  30W

- **Dimensions**
  1066 (L) x 411 (P) x 125 (H) mm

- **Poids**
  13,8kg

- **Accessoires**
  Mode d'emploi
  Guide rapide
  Guide d'installation du pilote
  CD-ROM (pilote USB)
  Cordon d'alimentation

- **Options**
  Support de clavier: KS-12
  Pédale (commutateur): série DP
  Commutateur au pied: BOSS FS-5U
  Pédale d'expression: EV-5
  Mémoire USB: M-UF128
  Microphone: série DR

(0dBu= 0.775 Vrms)

* En vue d'améliorer le produit, ses caractéristiques techniques et/ou son aspect peuvent être modifiés sans avis préalable.

Index

Symboles

[-/+OCT] 21, 44–45

Chiffres

1–4 Assign L, R 205
  V-LINK 210

A

AC IN 24
Active Sens 198
Adjust 180
ADSR Attack 119
ADSR Decay 119
ADSR Release 119
ADSR Sustain 119
Aftertouch 43
  Local Sw 212
Aftertouch Assign 212
Aftertouch Sens 203
Alimentation
  Mise hors tension 19
  Mise sous tension 18
Ambience Level 131–134, 136
Amount Keyfollow 107
Amount LFO Depth 107
Analog 100–108, 111–112
Analog OSC 95
Analogique 96
AP Syn CHO Send 77
AP Syn Output Assign 77
AP Syn REV Send 77
AP Syn Tone-FX Send 77
AP-SYNTHESIS 29
AP-Synthesis 123
  Advanced 131–135
  Control 137–138
  Dynamics 137
  Erhu 127, 132
  Fade 137
  Flute 129, 134, 137
  Level 124
  MODIFY 123
  Modify 126–130
  Mono/Poly 138
  Multifade 130, 135, 137
  Pan 124
  Phrase Model 124
  Pitch 125
  Pizzicato 138
  Portamento 137
  Sax 128, 133
  Tremolo 138
  Violin 126, 131, 138
  Waveform 124
Archivage USB 31
Arpège 51
  Créer 71
Arpeggio 69
  Créer 73–74
  Keyboard Velocity 70
  Motif 69
  Octave Range 70
  Shuffle Rate 70
  Shuffle Resolution 70
Arpeggio Duration 70
Arpeggio Pattern 71
Arpégiateur 51
[ASSIGNABLE] 46, 48
  D Beam 20
  Pad Time Trip 20
ASSIGNABLE CONTROL 50
Assign-Time Trip 209
Attack
  MOD 114
  Vocal Designer 156–157
Attack Time
  Erhu 127
  Flute 129
  Multifade 130
  Sax 128
  Violin 126
Attaque
  TVA 119
Audio Input 200
Audio Output 201

B

BACKING 188
[BANK] 21
Bank Select 198
Beam Sens L, R 205
Beat Keep Sw 98
Beep 227
Bender 43, 212
  Local Sw 212
Bender Assign 212
Bender/Octave 90
Boutons de curseur 33
Breath Noise 128–129
Breath Nz Level 128–129

C

C1, 2 Knob
  Local Sw 211
C1, 2 Knob Assign 206
  V-LINK 211
CALC 186
Calibrage
  D Beam 233
  Ecran tactile 231

Pad Time Trip 232
Carrier 147, 150
Casque 25
Catégorie
Patch 41, 60
Tone 57, 83
Catégorie de Tone 57
Chorus 78
Vintage Vocoder 157
Chute (Decay)
TVA 119
Clavier
Aftertouch 43
Partage (Split) 88
Toucher 43
Transposer par demi-tons 44
Transposition par octaves 45
Clear 75
Clock Out 198
Clock Source 198
Coarse Tune 97–98, 100
AP-Synthesis 125
COAXIAL IN/OUT 24
Compresseur
Echantillonnage 175
Vocal Designer 154
COMPUTER
USB 24
Connexion
Ampli/enceintes 17
V-LINK 52
Consonant Detect 156
Consonant HPF Freq 157
Consonant Level 156–157
Convert
Project 219
COSM Type 115
COSM1/2 29
COSM1/COSM2 115
CTRL 1 ..... 24, 207
CTRL 2 ..... 24, 207
Curseur d'écran 33
Curseurs d'enveloppe 35
[CUTOFF] 23

D

D BEAM 20
D Beam 48, 67
1–4 Assign L, R 205
Calibration 233
Local Sw 210
Sensitivity 205
V-LINK 210
[DEC/-] 22
Decay
TVA 119
[DETUNE] 23
Detune 97, 103
Detune Keyfollow 103
Detune LFO Depth 103
Device ID 198
DIGITAL AUDIO 24
Digital Output Freq 201
DIRECT OUT 25
Display 21
Données d'usine 31, 235
Dynamics
AP-Synthesis 137

E

E1–E8 ..... 34, 49
E1–E8 Knobs 228
Echantillon
Editer 178, 182–183
Sauvegarder 191
Echantillonnage 165
Compresseur 175
Noise Suppressor 175
Echantillonnage, gabarit 164
Ecran tactile 33–34
Icônes 36
Opération 33
Edit Data 198
Editer
Echantillon 178, 182–183
Patch 54
Tone 80, 85, 158
Effet
Echantillonnage 175
Effets 76
Encodage, type 188
Encode 187
Energy 110
ENV RING 114
Env Time KF 119
Enveloppe, réglages 119
EQ (Égaliseur)
Mode System 197
Vocal Designer 152
Erhu 127, 132
[EXIT] 22
Ext In Source 200
Ext In Type 200
External In 99
External Input Source 200
External Input Type 200

F

Face arrière 24
Face avant 20
Factory Reset 235
Fade
AP-Synthesis 137
Fade Time 120
Fat 102
Fat Keyfollow 102

Fat LFO Depth 102
Favori
Patch 42
FBK Amount 107
Fine Tune 97, 99–100
AP-Synthesis 125
Flute 129, 134
FM 113
FOOT PEDAL 24
Formant Keyfollow 110
Formant Type 156
Format 234

G

Gamme 94
Gamme arabe 94
Générateur de sons 26

H

Harmonics 106
Harmonics Keyfollow 106
Harmonics LFO Depth 106
Hauteur
Patch 65
Hi Cut 157
[HOLD]
Pad Time Trip 20
HOLD 24, 51
Hold
Arpeggio 51
Hold Pedal 207
Hold Polarity 207

I

Icônes 36
Impact 97
[INC/+] 22
Initialiser
E1–E8 228
Mémoire interne /USB 234
Patch 62
Réglages d'usine 235
Réglages système 195
Tone 84
INPUT 25
Input Gain 200, 202
Input Source 174, 202
Input Sw 200, 202

K

KEY MODE 23
Key Range 68
Key Sync
LFO 120
Keyboard
Sensitivity 203
Keyboard Output Fade Sw 208
Keyboard Sens 203
Keyboard Velocity 70, 203

L

Level
AP-Synthesis 124
Lower Tone 65
Patch 65
Upper Tone 65
Vocal Designer 156–157
Level Keyfollow 111
Level KF 117
LFO 118, 120
Delay Time 120
Fade Time 120
Key Sync 120
Mode Fade 120
Offset 120
Rate 120
Waveform 120
Limiter
Echantillonnage 175
Liste de catégories de Patchs 61
Liste de catégories de Tones 83
Load
Project 215
Local Sw 203
Aftertouch 212
Bender 212
C1, 2 Knob 211
D Beam 210
Modulation 212
Time Trip Pad 209
LOCK 180
LOOP 180
LOOP MODE 192
Lower Level 65
Lower Pan 65

M

MAIN OUT 25
Maintien (Sustain)
TVA 119
Map 37
Master Key Shift 196
Master Level 196
Master Tune 196
Matrix Control 91
Mémoire
Structure 30
Mémoire d'échantillonnage 31
Mémoire interne 31
Initialiser 234
Organigramme des fichiers 226
Mémoire temporaire 31
Mémoire USB 31
Initialiser 234
Organigramme des fichiers 226

MEMORY
USB ... 24
Menu [§Patch§] ... 58
Menu System ... 194
Menu Tone ... 81
Métronome ... 176
MIC IN ... 25
Mic Settings
Vocal Designer ... 151
Mic Sw ... 200, 202
MIDI ... 24, 198
USB ... 199
V-LINK ... 53
MIDI Channel ... 198
V-LINK ... 208
MIDI Clock ... 198
MIDI Thru ... 199
Mix ... 105
Mix Keyfollow ... 105
Mix LFO Depth ... 105
Mix/Parallel ... 201
MOD ... 29
Mode Fade ... 120
Mode Patch ... 38–39
Mode Sample ... 38, 163
Mode System ... 38, 193
Mode Utility ... 38, 214
Modes ... 38
MODIFY ... 123
Modulation ... 43
Local Sw ... 212
Modulation Assign ... 212
Molette de réglage ... 34
Monitor Sw ... 202
Mono/Poly ... 87
AP-Synthesis ... 138
Mot clé
Patch ... 41
Tone ... 57
Motif (Arpeggio Motif) ... 69
Multi Step Modulator ... 142, 144
Multifade ... 130, 135

N

Name
Template ... 177
Natural Feel ... 126–130
Noise Suppressor
Sampling ... 175
Vocal Designer ... 153
Nom
Echantillon ... 168
Patch ... 59
Tone ... 82
Normalize ... 184

O

Octave Range ... 70
Octave Shift ... 45, 90
AP-Synthesis ... 125
Offset
LFO ... 120
ON/OFF
D Beam ... 20
OPTICAL IN/ OUT ... 24
Organigramme des fichiers ... 226
Original Fine Tune ... 192
Original Pitch ... 192
OSC SYNc ... 114
OSC1/2 ... 29
Oscillateur Sub ... 97
Output Dest ... 202
Output Gain ... 201

P

Pad Time Trip ... 20, 46
V-LINK ... 209
Pan
AP-Synthesis ... 124
Lower Tone ... 65
Upper Level ... 65
Pan KF ... 117
Patch
Créer ... 54
Editer ... 54
Hauteur ... 65
Initialiser ... 62
Mot clé ... 41
Sauvegarder ... 58
Sélectionner ... 40–42
Startup ... 196
Patch Category ... 41, 60
Patch Coarse Tune ... 65
Patch Common ... 63
Patch favori ... 42
Patch Init ... 62
Patch Level ... 65
Patch List ... 41
Patch Name ... 59
Patch Palette ... 42
Patch Palette Local Sw ... 208
Patch Play ... 39
Patch Remain ... 196
Patch Tempo ... 69
Patch Write ... 58
Pavé numérique ... 34
PCM ... 98, 100, 109–112
Pedal ... 207
Pedal 1 Assign ... 207
Pedal 1 Polarity ... 207
Pedal 2 Assign ... 207
Pedal 2 Polarity ... 207
Pédale de maintien ... 51

PHANTOM 24
PHONES 25
Phrase Model 124
[PITCH] 20
Pitch 100
  AP-Synthesis 125
  Entire System 196
Pitch Bend 43
Pitch Bend Range 90
Pitch Keyfollow 100
Pitch LFO Depth 100
Pizzicato 138
Polyphonie 27
Portamento 87
  AP-Synthesis 137
Portamento Time 87
Portamento Type 87
POWER 24
POWER ON 18
Pre Gain 174
Pre Trigger 174
PREVIEW 180
Pro Edit 85
Program Change 198
Projet 31, 215
  Charger 215
  Convertir 219
  Sauvegarder 217
Pulse Width 97, 101
Pulse Width Keyfollow 101
Pulse Width LFO Depth 101

R

Random 100
Receive MIDI Channel 198
Réglage
  Edition 34
Réglages d'usine 235
Réglages système
  Initialiser 195
  Sauvegarder 194
Relâchement
  TVA 119
Release
  MOD 114
  TVA 119
  Vocal Designer 156–157
Release Time
  Erhu 127
  Flute 129
  Multifade 130
  Sax 128
  Violin 126
Resampling 173
[RESO] 23
Retard
  LFO 120
Reverb 79
RING 113

S

S1, 2 Switch Assign 206
S1/S2 Switch 67
Sample
  Encode 187
Sample Copy 169
Sample Delete 172
Sample Exchange 171
Sample Move 170
Sample Name 168
Sampling
  Limiter 175
  Mémoire 31
Sampling Template 163
Sampling Template Name 177
Sampling Type 174
Sauvegarder
  Echantillon 191
  Patch 58
  Patchs et projet 225
  Réglages système 194
  Tone 81
Save
  Project 217
  Sample 191
Sax 128, 133
Scale Tune 94
Scrape Noise 126
Scrape Nz Level 126–127
Screen Saver 229
Section 29
Section de contrôleurs 27
Sélectionner
  Patch 40–42
  Tone 55–57
Sensibilité
  D Beam 233
Sensitivity
  D Beam 205
  Keyboard 203
Shuffle Rate 70
Shuffle Resolution 70
Slur Noise 129
Slur Nz Level 129
SOUND SHAPER II 158
Source Waveform 124
Split 88
SS Detune 104
SS Detune Keyfollow 104
SS Detune LFO Depth 104
Start Offset 98
Startup Patch 196
Step Rec 74
STRUCTURE 23
Structure

Section 29
Structure Type 86
Structure, type 28
Sub Level 97
Sub OSC Octave Select 97
Sustain
TVA 119
Synchronisation 198
Synchroniser
Musique et vidéo 52
[SYSTEM] 193
System Init 195
System Write 194

T

TalkBox 156
Template
Echantillonnage 163
Sampling 164
Tempo
Echantillon 186
Metronome 176
Patch 69
Tempo original 186
Tempo Sync 98
[TIME] 20
Time Keyfollow 109
Time Offset 109
[TIME TRIP]
D Beam 20
Pad Time Trip 20
Time Trip 46
Time Trip Pad 66
Calibration 232
Local Sw 209
X Assign-TT 204
X Assign-XY 204
Y Assign-TT 204
Y Assign-XY 204
Time Velo Sens 87
Tone
Editer 80, 85, 158
Initialiser 84
Mot clé 57
Sauvegarder 81
Sélectionner 55–57
Tone Category 83
Tone Coarse Tune 94
Tone Fine Tune 94
Tone Init 84
Tone List 57
Tone Name 82
Tone Write 81
Tone-FX 139, 141
Touch Panel
Calibration 231
Toucher 43
Transmit MIDI Channel 198
[TRANSPOSE] 21, 44
Transposition 44
Tremolo 138
Trigger Level 174
Trigger Mode 174
Trimming 183
Truncate 183
Tune 94
Tuning 196
Patch 65
TVA 29
Type de modulateur 113

U

Upper Level 65
Upper Pan 65
USB 24
COMPUTER 24
Mémoire 31
MEMORY 24
USB Audio 202
USB MIDI 199
USB Storage 221–225
USB-MIDI Thru 199
Usine
Données 31
Utility 214

V

VariPhrase 32
Velocity
Keyboard 203
Velocity A-Sens 119
Velocity Curve 119
Velocity D-Sens 119
Velocity R-Sens 119
Velocity Sens 119
Version 213
Violin 126, 131
Vitesse
LFO 120
V-LINK 52–53
1–4 Assign L, R 210
C1, 2 Knob Assign 211
D Beam 210
Fonctions 53
Pad Time Trip 209
Réglage 208
X Assign-XY 209
Y Assign-XY 209
V-LINK Audio Sw 208
V-LINK MIDI Channel 208
VOCAL DESIGNER 29
Vocal Designer 146
Compresseur 154
EQ (Égaliseur) 152
Mic Settings 151
Noise suppressor 153
Réglage 150

Vocoder 155
Stereo/Mono/Enhance 156
Vintage 157
Vocoder Type 155
Volume 196

W

Wallpaper 230
Wave Gain 97–99
Waveform
Analog Oscillator 96
AP-Synthesis 124
LFO 120
PCM Oscillator 98
[WIDTH] 23
Write
Patch 58
Tone 81

X

X Assign-TT 204
X Assign-XY 204
V-LINK 209
X-Mod 108
X-Mod Keyfollow 108
X-Mod LFO Depth 108

Y

Y Assign-TT 204
Y Assign-XY 204
V-LINK 209

Z

ZeroX (Zero Cross Search) 181
Zoom 181

Pour les pays de l'UE



UK This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.

DE Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.

FR Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.

IT Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.

ES Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como esté regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.

PT Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.

NL Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.

DK Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.

NO Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

SE Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.

FI Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.

HU Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbólummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.

PL Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.

CZ Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.

SK Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhadzovať spolu s domovým odpadom.

EE See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.

LT Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekviename regione. Šiuo simboliu paženklinti produktai neturi būti išmetami kartu su buitinėmis atliekomis.

LV Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produktus ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.

SI Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinjskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinjskimi odpadki.

GR Бхфь фп уэмвплп дзлюней ьфй уфйт чюсет фзт ЕЕ, фп рспъьн бхфь рсЭрей нб ухллЭгефбй оечщсйуфЬ брь фб пйкйбкЬ брпссЯммбфб, уэмцщнб ме фз нпмпиеуЯб фзт кЬие ресйпчЮт. Фб рспъьнфб рпх цЭспхн бхфь фп уэмвплп ден рсЭрей нб брпссЯрфпнфбй мбжЯ ме фб пйкйбкЬ брпссЯммбфб.

Pour les Etats-Unis

DECLARATION OF CONFORMITY
Compliance Information Statement

Model Name : V-Synth GT
Type of Equipment : Synthesizer Keyboard
Responsible Party : Roland Corporation U.S.
Address : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Telephone : (323) 890-3700

Pour les pays de l'UE

CE Ce produit répond aux normes de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour les Etats-Unis

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION
RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

— Reorient or relocate the receiving antenna.
— Increase the separation between the equipment and receiver.
— Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
— Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) this device may not cause harmful interference, and
(2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

Pour le Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil num rique de la classe B respecte toutes les exigences du R glement sur le mat riel brouilleur du Canada.

Informations

En cas de problème, adressez-vous au service après-vente EDIROL/Roland le plus proche ou au distributeur EDIROL/Roland agréé de votre pays; voyez ci-dessous.

AFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar A1 Askalany Street,
ARD E1 Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA
T.O.M.S. Sound & Music (Pty)Ltd.
2 ASTRON ROAD DENVER
JOHANNESBURG ZA 2195,
SOUTH AFRICA
TEL: (011)417 3400
FAX: (011)417 3462

Paul Bothner(PTY)Ltd.
Royal Cape Park, Unit 24
Londonderry Road, Ottery 7800
Cape Town, SOUTH AFRICA
TEL: (021) 799 4900

ASIA

CHINA
Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F. No.18 3 Section Anhuaxili
Chaoyang District Beijing
100011 CHINA
TEL: (010) 6426-5050

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39 Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra
Mahalaxmi Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai-400011, INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA
PT Citra IntiRama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA
Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,
Dataran Prima, 47301 Petaling Jaya, Selangor, MALAYSIA
TEL: (03) 7805-3263

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
SWEE LEE MUSIC COMPANY PTE. LTD.
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Soi Verng NakornKasem,
New Road, Sumpantawongse,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 224-8821

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND
Roland Corporation Australia Pty.,Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA

For Australia
Tel: (02) 9982 8266
For New Zealand
Tel: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS
A&B Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wildey, St.Michael, Barbados
TEL: (246)430-1100

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA
Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9
Medellin, Colombia
TEL: (574)3812529

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CURACAO
Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherland Antilles
TEL:(305)5926866

DOMINICAN REPUBLIC
Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens.La Esperilla
Santo Domingo,
Dominican Republic
TEL:(809) 683 0305

ECUADOR
Mas Musika
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil - Ecuador
TEL:(593-4)2302364

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA
Casa Instrumental
Calzada Roosevelt 34-01,zona 11
Ciudad de Guatemala
Guatemala
TEL:(502) 599-2888

HONDURAS
Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
BO.Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S.O
San Pedro Sula, Honduras
TEL: (504) 553-2029

MARTINIQUE
Musique & Son
Z.I.Les Mangle
97232 Le Lamantin
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamusic SARL
10 Rte De La Folie
97200 Fort De France
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 715222

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F. MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA
Bansbach Instrumentos Musicales Nicaragua
Altamira D'Este Calle Principal de la Farmacia 5ta.Avenida
1 Cuadra al Lago.#503
Managua, Nicaragua
TEL: (505)277-2557

PANAMA
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERU
Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - Peru
TEL: (511) 4461388

TRINIDAD
AMR Ltd
Ground Floor
Maritime Plaza
Barataria Trinidad W.I.
TEL: (868) 638 6385

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA
Instrumentos Musicales Allegro,C.A.
Av.las industrias edf.Guitar import
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, Venezuela
TEL: (212) 244-1122

EUROPE

AUSTRIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Austrian Office
Eduard-Bodem-Gasse 8,
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CROATIA
ART-CENTAR
Degenova 3.
HR - 10000 Zagreb
TEL: (1) 466 8493

CZECH REP.
CZECH REPUBLIC DISTRIBUTOR s.r.o
Voctárova 247/16
CZ - 180 00 PRAHA 8,
CZECH REP.
TEL: (2) 830 20270

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Elannontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (0)9 68 24 020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE/CYPRUS
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY
Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint,
HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND
ROLAND POLSKA SP. Z O.O.
UL. Gibraltarska 4.
PL-03 664 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 4419

PORTUGAL
Roland Iberia, S.L.
Portugal Office
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465, Porto, PORTUGAL
TEL: 22 608 00 60

ROMANIA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni,
ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA
MuTek
Dorozhnaya ul.3,korp.6
117 545 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 981-4967

SLOVAKIA
DAN Acoustic s.r.o.
Povazská 18,
SK - 940 01 Nové Zámky
TEL: (035) 6424 330

SPAIN
Roland Iberia, S.L.
Paseo García Faria, 33-35
08005 Barcelona SPAIN
TEL: 93 493 91 00

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (0)8 702 00 20

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE
EURHYTHMICS Ltd.
P.O.Box: 37-a.
Nedecey Str. 30
UA - 89600 Mukachevo,
UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 17 211 005

IRAN
MOCO INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
MUSIC HOUSE CO. LTD.
FREDDY FOR MUSIC
P. O. Box 922846
Amman 11192 JORDAN
TEL: (06) 5692696

KUWAIT
EASA HUSAIN AL-YOUSIFI & SONS CO.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON
Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg., Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

OMAN
TALENTZ CENTRE L.L.C.
Malatan House No.1
Al Noor Street, Ruwi
SULTANATE OF OMAN
TEL: 2478 3443

QATAR
Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg., 1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY
ZUHAL DIS TICARET A.S.
Galip Dede Cad. No.37
Beyoglu - Istanbul / TURKEY
TEL: (0212) 249 85 10

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg., No. 14, Grand Floor, Dubai, U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way
Richmond B. C., V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Ltd.
(Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

As of November 1, 2006 (ROLAND)