

MOTIF XF

Manuel de référence

Comment utiliser ce manuel

Le Manuel de référence du MOTIF XF (au format PDF) dispose de fonctions spéciales propres aux fichiers électroniques, telles que Link (Lien) et Search (Recherche), qui vous permettent d'accéder directement à la page souhaitée en cliquant sur le numéro de page correspondant au terme concerné.

NOTE Le MOTIF XF vous permet de sélectionner l'un des 8 types de couleurs (page 220). Ce manuel utilise les captures d'écran qui s'affichent lorsque le paramètre Color (Couleur) est réglé sur « Yellow » (Jaune) en mode Utility (Utilitaire). Il s'agit de la couleur la plus communément visible, ce qui permet au manuel d'être facilement utilisé par des personnes ayant différents types de reconnaissance de couleur.

Fonction Search

Cette fonction intégrée au logiciel de visualisation est fort utile pour rechercher le sens des termes inconnus. Lors de l'utilisation d'Adobe Reader pour la lecture de ce manuel, entrez un mot spécifique dans le champ de recherche, puis appuyez sur la touche <Entrée> du clavier de votre ordinateur afin d'accéder à la section correspondante du manuel.

NOTE Prenez soin de vérifier la version d'Adobe Reader utilisée et téléchargez la version la plus récente sur le site suivant : <http://www.adobe.com/fr/products/reader/>

Affichage de la page précédente/ suivante

Lors de l'utilisation d'Adobe Reader, cliquez sur les boutons de la barre d'outils pour revenir à la page précédente ou passer à la page suivante. Cette fonction est très utile pour revenir à la page précédente après avoir accédé à la page référencée par un lien.

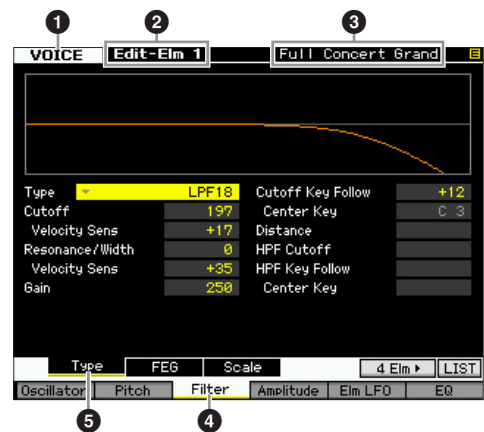
NOTE Si les boutons d'affichage de la page précédente/suivante n'apparaissent pas dans la barre d'outils, maintenez la touche <Alt> enfoncée et appuyez sur les touches <←>/<→> pour revenir à la page précédente/passer à la page suivante.

NOTE Pour plus d'informations sur ces fonctions et d'autres fonctionnalités du logiciel, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel.

Utilisation de la Structure des fonctions

La Structure des fonctions du MOTIF XF est présentée à la page suivante. Utilisez-la pour rechercher les pages souhaitées.

Par exemple, si vous effectuez des modifications sur l'écran affiché ci-dessous et que vous souhaitez lire les explications relatives à celui-ci, consultez les cinq points énumérés ci-après.



- « VOICE » (Voix) indique que le MOTIF XF est en mode Voice. Pour plus de détails, reportez-vous à la section relative au mode Voice dans la Structure des fonctions.
- « Edit-Elm 1 » (Édition élément 1) indique que l'écran vous permet d'éditer les paramètres relatifs aux éléments de la voix normale.
- Vous pouvez vérifier ici le type de voix actuellement sélectionnée : normale ou de batterie.
- 5 Ces mentions indiquent respectivement que les touches [F3] Filter (Filtre) et [SF1] Type ont été activées.

L'application des cinq points ci-dessus à la Structure des fonctions illustrée ci-dessous vous permet de trouver facilement la page souhaitée.

Cliquez ici pour effectuer un saut.

			N° de page
1	VOICE		
2	Edit-Elm	**** (Nom de la voix normale)	
	[VOICE] → Sélection d'une voix normale →	[F1] Oscillator	69
	[EDIT] → Sélection d'un élément →	[F2] Pitch	[SF1] Tune 71
			[SF2] PEG 72
4	[F3] Filter	5	[SF1] Type 74
			[SF2] FEG 76
			[SF3] Scale 78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	79
		[SF2] AEG	80
		[SF3] Scale	81
	[F5] Elm LFO		82
	[F6] EQ		83

Structure des fonctions

Mode Voice

Mode Voice Play

VOICE	Play	N° de page
[VOICE] →	[SF6] INFO*	50
	[F1] Play	48
	[F2] Porta	50
	[F3] EG/EQ	51
	[F4] Arpeggio	52
	[F6] Effect	64

* Disponible sur certains écrans.

Mode Voice Edit (Édition de voix) (Voix normales)

VOICE	Edit-Common	***** (Nom de la voix normale)	N° de page
[VOICE] → Sélection d'une voix normale →	[F1] General	[SF1] Name	55
[EDIT] → [COMMON] →		[SF2] Play Mode	55
		[SF3] Other	57
		[F2] ARP Main	58
		[F3] ARP Other	59
		[F4] Ctrl Set	61
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave	62
		[SF2] Set	63
		[SF3] User	64
	[F6] Effect	[SF1] Connect	64
		[SF2] Ins A	66
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Elm	***** (Nom de la voix normale)	N° de page
[VOICE] → Sélection d'une voix normale →	[F1] Oscillator		69
[EDIT] → Sélection d'un élément →	[F2] Pitch	[SF1] Tune	71
		[SF2] PEG	72
	[F3] Filter	[SF1] Type	74
		[SF2] FEG	76
		[SF3] Scale	78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	79
		[SF2] AEG	80
		[SF3] Scale	81
	[F5] Elm LFO		82
	[F6] EQ		83

Mode Voice Edit (Voix de batterie)

VOICE	Edit-Common	***** (Nom de la voix de batterie)	N° de page
[VOICE] → Sélection d'une voix de batterie →	[F1] General	[SF1] Name	85
[EDIT] → [COMMON] →		[SF2] Play Mode	85
		[SF3] Other	85
	[F2] ARP Main		85
	[F3] ARP Other		85
	[F4] Ctrl Set		86
	[F6] Effect	[SF1] Connect	86
		[SF2] Ins A	86
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Key	***** (Nom de la voix de batterie)	N° de page
[VOICE] → Sélection d'une voix de batterie →	[F1] Oscillator		87
[EDIT] → Sélection d'une touche de batterie →	[F3] Filter		89
	[F4] Amplitude		89
	[F6] EQ		90

Mode Voice Job (Tâche de voix)

Voice Job	N° de page	
[VOICE] → [JOB] →	[F1] Init	91
	[F2] Recall	92
	[F3] Copy	92
	[F4] Bulk	92

Mode Voice Store (Stockage de voix)

Voice Store	N° de page
[VOICE] → [STORE]	54

Mode Performance

Mode Performance Play (Reproduction de performance)

PERF	Play	N° de page
[PERFORM] →	[SF6] INFO*	96
	[F1] Play	95
	[F2] Voice	97
	[F3] EG	97
	[F4] Arpeggio	98
	[F6] Effect	107

* Disponible sur certains écrans.

Mode Performance Record (Enregistrement de performance)

PERF	Record	N° de page
[PERFORM] → [●] (Record)	[F1] Setup	98

Mode Performance Edit (Édition de performance)

PERF	Edit-Common	N° de page
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name 102
		[SF2] Porta 103
		[SF3] Part EQ 103
		[SF4] Other 104
	[F2] Level/MEF	[SF1] Level 104
		[SF2] Master FX 104
		[SF3] Master EQ 105
	[F4] Audio In	[SF1] Output 106
		[SF2] Connect 106
		[SF3] Ins A 107
		[SF3] Ins B
	[F5] Effect	[SF1] Connect 107
		[SF2] Ins Switch 108
		[SF3] Reverb 108
		[SF4] Chorus

PERF	Edit-Part	N° de page
[PERFORM] → [EDIT] → Sélection d'une partie →	[F1] Voice	[SF1] Voice 109
		[SF2] Output 110
		[SF3] Other 111
	[F2] ARP Main	112
	[F3] ARP Other	114
	[F4] EG	115
	[F5] EQ	116
	[F6] Rcv Switch	116

Mode Performance Job (Tâche de performance)

Performance Job	N° de page
[PERFORM] → [JOB] →	[F1] Init 117
	[F2] Recall 117
	[F3] Copy 118
	[F4] Bulk 118

Mode Performance Store (Stockage de performance)

Performance Store	N° de page
[PERFORM] → [STORE]	101

Mode Song (Morceau)

Mode Song Play (Reproduction de morceau)

SONG	Play	N° de page
[SONG] →	[SF6] INFO*	142
	[F1] Track View	139
	[F2] Play FX	141
	[F3] Track	[SF1] Out 142
		[SF2] Loop 143
	[F4] Chain	143

* Disponible sur certains écrans.

Mode Song Record (Enregistrement de morceau)

SONG	Record	N° de page
[SONG] → [●] (Record)	[F1] Setup	145
	[F2] Arpeggio	147

Mode Song Edit (Édition de morceau)

SONG	Edit	N° de page
[SONG] → [EDIT]		150

Mode Song Job (Tâche de morceau)

Song Job	N° de page
[SONG] → [JOB]	[F1] Undo/Redo 154
→	[F2] Note
	01 Quantize 154
	02 Modify Velocity 155
	03 Modify Gate Time 156
	04 Crescendo 156
	05 Transpose 156
	06 Glide 157
	07 Create Roll 157
	08 Sort Chord 158
	09 Separate Chord 158
	[F3] Event
	01 Shift Clock 158
	02 Copy Event 159
	03 Erase Event 159
	04 Extract Event 159
	05 Create Continuous Data 160
	06 Thin Out 160
	07 Modify Control Data 161
	08 Beat Stretch 161
	[F4] Measure
	01 Create Measure 161
	02 Delete Measure 162

Mode Song Job (Tâche de morceau)

Song Job	N° de page
[SONG] → [JOB] →	
[F5] Track	
01 Copy Track	162
02 Exchange Track	163
03 Mix Track	163
04 Clear Track	163
05 Normalize Play Effect	163
06 Divide Drum Track	163
07 Put Track to Arpeggio	164
08 Copy Phrase	164
[F6] Song	
01 Copy Song	165
02 Split Song to Pattern	165
03 Clear Song	165

Mode Song Store (Stockage de morceau)

Song Store	N° de page
[SONG] → [STORE]	144

Mode Pattern (Motif)

Mode Pattern Play (Reproduction de motif)

PATTERN	Play	N° de page
[PATTERN] →	[SF6] INFO*	169
	[F1] Play	168
	[F2] Play FX	169
	[F3] Track	169
	[F4] Patch	170
	[F5] Chain	171
	[F6] Remix	175

* Disponible sur certains écrans.

Mode Pattern Chain Record (Enregistrement de chaîne de motifs)

PATTERN	Chain Record	N° de page
[PATTERN] → [F5] Chain → [●] (Record)		172

Mode Pattern Chain Edit (Édition de chaîne de motifs)

PATTERN	Chain Record	N° de page
[PATTERN] → [F5] Chain → [EDIT]	[SF1] View Filter	173
	[SF2] Copy	173
	[SF3] Song	174
	[SF4] Insert	174
	[SF5] Delete	174

Mode Pattern Record (Enregistrement de motif)

PATTERN	Record	N° de page
[PATTERN] → [●] (Record)	[F1] Setup	178
	[F2] Arpeggio	147

Mode Pattern Edit (Édition de motif)

PATTERN	Edit	N° de page
[PATTERN] → [EDIT]		179

Mode Pattern Job (Tâche de motif)

Pattern Job	N° de page
[PATTERN] → [JOB] →	
[F1] Undo/Redo	154
[F2] Note	
01 Quantize	154
02 Modify Velocity	155
03 Modify Gate Time	156
04 Crescendo	156
05 Transpose	156
06 Glide	157
07 Create Roll	157
08 Sort Chord	158
09 Separate Chord	158
[F3] Event	
01 Shift Clock	158
02 Copy Event	159
03 Erase Event	159
04 Extract Event	159
05 Create Continuous Data	160
06 Thin Out	160
07 Modify Control Data	161
08 Beat Stretch	161
[F4] Phrase	
01 Copy Phrase	182
02 Exchange Phrase	183
03 Mix Phrase	183
04 Append Phrase	183
05 Split Phrase	184
06 Get Phrase from Song	184
07 Put Phrase to Song	184
08 Clear Phrase	185
[F5] Track	
01 Copy Track	185
02 Exchange Track	185
03 Mix Track	185
04 Clear Track	185
05 Normalize Play Effect	186
06 Divide Drum Track	186
07 Put Track to Arpeggio	186
[F6] Pattern	
01 Copy Pattern	186
02 Append Pattern	186
03 Split Pattern	187
04 Clear Pattern	187

Mode Pattern Store (Stockage de motif)

Pattern Store	N° de page
[PATTERN] → [STORE]	177

Mode Mixing (Mixage)

Mode Mixing Play (Reproduction de mixage)

SONG PATTERN	Mix Play	N° de page
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Part 1-16	190
[MIXING] →	[F2] Audio	191
	[F5] Effect	193
	[F6] Vce Edit	198

Mode Mixing Edit (Édition de mixage)

SONG PATTERN	Edit-Common	N° de page
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	192
[MIXING] → [EDIT] →	[F2] Master FX	[SF2] Master FX 193
[COMMON] →		[SF3] Master EQ 193
	[F4] Audio In	[SF1] Output 193
		[SF2] Connect 193
		[SF3] Ins A 193
		[SF4] Ins B
	[F5] Effect	[SF1] Connect 193
		[SF2] Ins Switch 193
		[SF3] Reverb 193
		[SF4] Chorus

SONG PATTERN	Edit-Part	N° de page
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Voice	[SF1] Voice 194
[MIXING] → [EDIT] →		[SF2] Output 194
Sélection d'une partie →		[SF3] Other 194
	[F2] ARP Main	194
	[F3] ARP Other	194
	[F4] EG	194
	[F5] EQ	195
	[F6] Rcv Switch	195

Mode Mixing Voice Edit (Édition de voix de mixage) (Voix normales)

SONG PATTERN	Edit-Common	N° de page
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	[SF1] Name 55
[MIXING] → Sélection d'une voix normale →		[SF2] Play Mode 55
[F6] Vce Edit →		[SF3] Other 57
[COMMON] →	[F2] ARP Main	58
	[F3] ARP Other	59
	[F4] Ctrl Set	61
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave 62
		[SF2] Set 63
		[SF3] User 64
	[F5] Effect	[SF1] Connect 64
		[SF2] Ins A 66
		[SF3] Ins B

SONG PATTERN	Edit-Elm	N° de page
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Oscillator	69
[MIXING] → Sélection d'une voix normale →	[F2] Pitch	[SF1] Tune 71
[F6] Vce Edit → Sélection d'un élément →		[SF2] PEG 72
	[F3] Filter	[SF1] Type 74
		[SF2] FEG 76
		[SF3] Scale 78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan 79
		[SF2] AEG 80
		[SF3] Scale 81
	[F5] Elm LFO	82
	[F6] EQ	83

Mode Mixing Voice Edit (Voix de batterie)

SONG PATTERN	Edit-Common	N° de page
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	[SF1] Name 85
[MIXING] → Sélection d'une voix de batterie →		[SF2] Play Mode 85
[F6] Vce Edit →		[SF3] Other 85
[COMMON] →	[F4] Ctrl Set	86
	[F6] Effect	[SF1] Connect 86
		[SF2] Ins A 86
		[SF3] Ins B

SONG PATTERN	Edit-Key	N° de page
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Oscillator	87
[MIXING] → Sélection d'une voix de batterie → [F6] Vce Edit → Sélection d'une touche de batterie →	[F3] Filter	89
	[F4] Amplitude	89
	[F6] EQ	90

Mode Mixing Voice Job (Tâche de voix de mixage)

Mix Voice Job	N° de page
[SONG] / [PATTERN] →	[F2] Recall 200
[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB] →	[F3] Copy 200
	[F4] Delete 200

Mode Mixing Voice Store (Stockage de voix de mixage)

Mix Voice Store	N° de page
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]	199

Mode Mixing Job (Tâche de mixage)

Mix Job	N° de page
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Init 195
[MIXING] → [EDIT] →	[F2] Recall 196
[JOB] →	[F3] Copy [SF1] Part 196
	[SF2] Voice 196
	[SF3] Perf 197
[SONG] / [PATTERN] →	[F4] Bulk 197
[MIXING] → [EDIT] →	[F5] Template [SF1] Mix 197
[JOB] →	[SF2] Perf 197

Mode Sampling (Échantillonnage)

Mode Sampling

SAMPLE	Select	N° de page
[VOICE] / [PERFORM] → [INTEGRATED SAMPLING] →		120
[SONG] / [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] →		203

Mode Sampling Record (Enregistrement d'échantillonnage) (Voix/Performance)

SAMPLE	Record	N° de page
[VOICE] / [PERFORM] →	[SF6] INFO*	123
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec	STANDBY → [F6] Standby	124
	RECORDING → Sampling start**	125
	FINISHED → Sampling stop**	125

* Disponible sur certains écrans.

** L'opération de début/fin de l'échantillonnage varie en fait selon le réglage.

Mode Sampling Record (Morceau/Motif)

SAMPLE	Record	N° de page
[SONG] / [PATTERN] →	[SF6] INFO*	123
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec	STANDBY → [F6] Standby	205
	RECORDING → [F6] Start**	206
	FINISHED → [F6] Stop**	206
	→ [ENTER] (Record Trim display)***	207
	→ [F6] Slice (Record Slice display)***	208

* Disponible sur certains écrans.

** L'opération de début/fin de l'échantillonnage varie en fait selon le réglage.

*** Disponible lorsque le réglage « slice+seq » est sélectionné avant l'opération d'échantillonnage.

Mode Sampling Edit (Édition d'échantillonnage)

SAMPLE	Edit	N° de page
[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] →	[F1] Trim	127
	[F2] Param	128

Mode Sampling Job (Tâche d'échantillonnage)

Sample Job	N° de page
[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] →	
[F1] KeyBank	01 Copy 130
	02 Delete 131
	03 Move 131
	04 Normalize 131
	05 Time Stretch 132
	06 Convert Pitch 132
	07 Fade In/Out 132
	08 Half Sampling Frequency 133
	09 Stereo to Mono 133
	10 Loop-Remix 133
	11 Slice 134

Mode Sampling Job (Tâche d'échantillonnage)

Sample Job	N° de page
[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] →	
[F2] Waveform	01 Copy 134
	02 Delete 135
	03 Extract 135
	04 Transpose 135
	05 Rename 135
[F3] Other	01 Optimize Memory 135
	02 Delete All 135
	03 Copy to Flash Memory 135

Mode Master (Piste maître)

Mode Master Play (Reproduction de piste maître)

MASTER	Play	N° de page
[MASTER] →	[SF6] INFO*	214

* Disponible sur certains écrans.

Mode Master Edit (Édition de piste maître)

MASTER	Edit-Common	N° de page
[MASTER] → [EDIT] →	[F1] Name	214
[COMMON] →	[F2] Other	214

MASTER	Edit-Zone	N° de page
[MASTER] → [EDIT] →	[F1] Transmit	215
Sélection d'une zone →	[F2] Note	215
	[F3] Tx Switch [SF1] Program	215
	[SF2] Control	216
	[F4] Preset	216
	[F5] Knob/Slider	217

Mode Master Job (Tâche de piste maître)

Master Job	N° de page
[MASTER] → [JOB] →	
[F1] Init	217
[F4] Bulk	218

Mode Master Store (Stockage de piste maître)

Master Store	N° de page
[MASTER] → [STORE] →	213

Mode Utility (Utilitaire)

Mode Utility

UTILITY		N° de page
[UTILITY] →	[SF6] INFO*	219
	[F1] Play	[SF1] Play 219
		[SF2] Screen 220
		[SF3] Network 221
		[SF4] Auto Load 223
	[F2] I/O	223
	[F3] Voice	[SF1] Master FX 224
		[SF2] Master EQ 224
		[SF3] Arpeggio 225
		[SF4] Tuning 225
	[F4] Voice Audio	[SF1] Output 226
		[SF2] Connect 227
		[SF3] Ins A 227
		[SF4] Ins B
	[F5] Control	[SF1] Remote 228
		[SF2] MIDI 228
		[SF3] Control 230
	[F6] Flash	231

* Disponible sur certains écrans.

Mode Sequencer Setup (Configuration du séquenceur)

Sequencer Setup		N° de page
[PERFORM] / [SONG] / [PATTERN] → [SEQ SETUP] →	[F1] Click	231
	[F2] MIDI Filter	232
	[F3] Quick	232
	[F4] Other	233

Mode Utility Job (Tâche d'utilitaire)

Utility Job	N° de page
[UTILITY] → [JOB]	231

Mode Utility Store (Stockage d'utilitaire)

Utility Store	N° de page
[UTILITY] → [STORE]	219

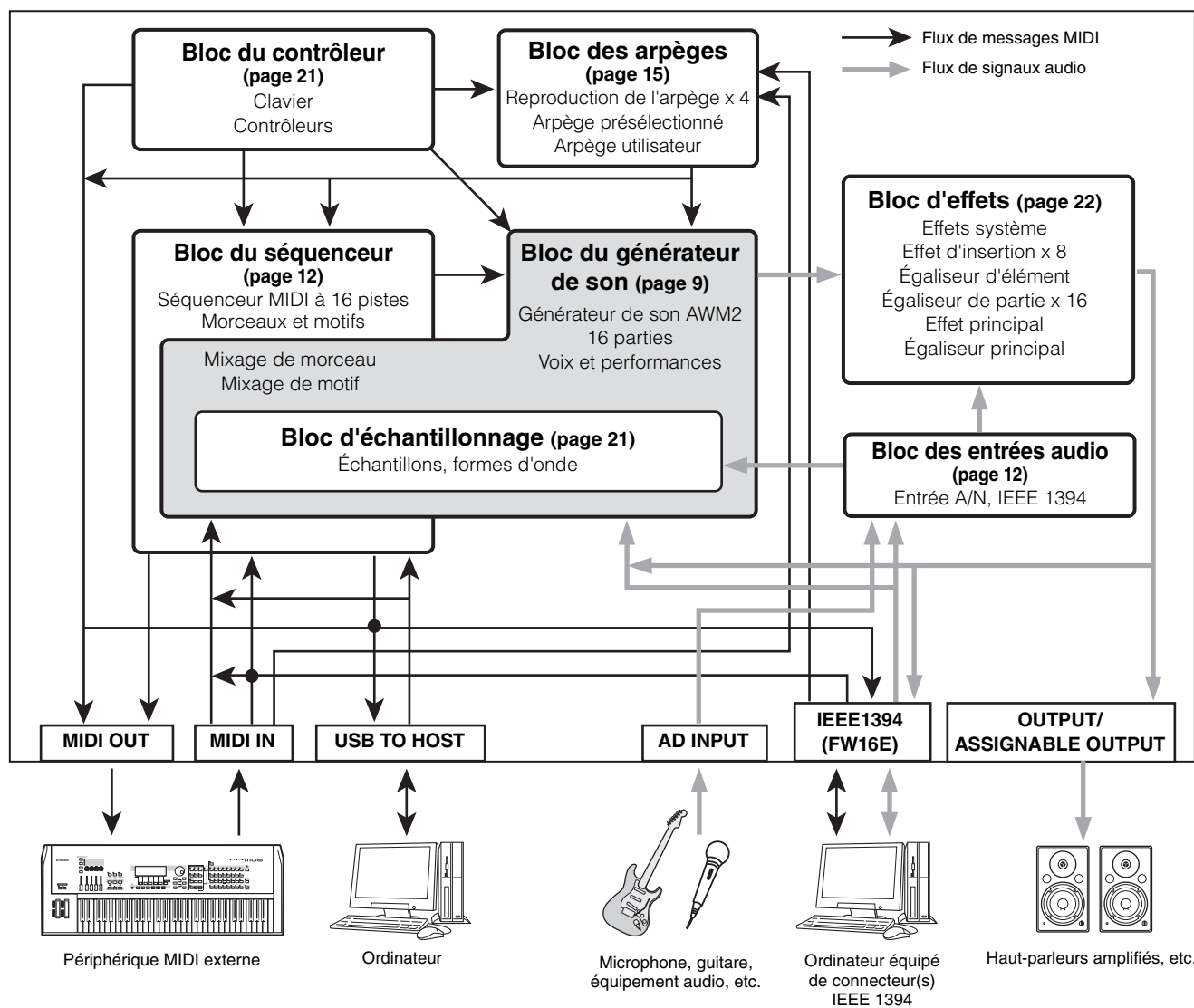
Mode File (Fichier)

Mode File

File		N° de page
[FILE] →	[F1] File	[SF1] Save 241
		[SF2] Load 242
		[SF3] Rename 238
		[SF4] Delete 238
		[SF5] New Dir 238
	[F2] Mount	239
	[F3] Format	240
	[F4] Audio	[SF1] Rec 248
		[SF2] Play

Les sept blocs fonctionnels

Le système du MOTIF XF est constitué de 7 blocs fonctionnels principaux : le générateur de son, l'échantillonnage, l'entrée audio, le séquenceur, l'arpège, le contrôleur et les effets.



Bloc du générateur de son

En réalité, c'est le bloc du générateur de son qui produit le son en réponse aux messages MIDI reçus du bloc du séquenceur, du bloc du contrôleur, du bloc des arpèges et de l'instrument MIDI externe via le connecteur MIDI IN ou du connecteur USB. La structure du bloc de générateur de son varie selon le mode.

Bloc de générateur de son en mode Voice (Voix)

Structure des parties en mode Voice

Dans ce mode, le bloc de générateur de son reçoit les données MIDI via un seul canal. Cet état est appelé générateur de son « mono-timbre ». Une voix est jouée au clavier à l'aide d'une partie unique.

Gardez à l'esprit que les données de morceau d'un séquenceur externe comprenant plusieurs canaux MIDI ne seront pas reproduites correctement dans ce mode. Si vous utilisez un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur pour jouer de l'instrument, il faudra veiller à travailler en mode Song ou Pattern.

Voix

Une « voix » désigne un programme comportant les éléments sonores nécessaires à la génération d'un son d'instrument de musique donné. Il existe deux types de voix disponibles en interne : les voix normales (Normal Voice) et les voix de batterie (Drum Voice). Les voix normales sont essentiellement des sons d'instrument de musique dotés de hauteur de ton, pouvant être reproduits sur la plage du clavier. Les voix de batterie, quant à elles, sont principalement des sons de percussion/batterie qui sont affectés à des notes individuelles du clavier.

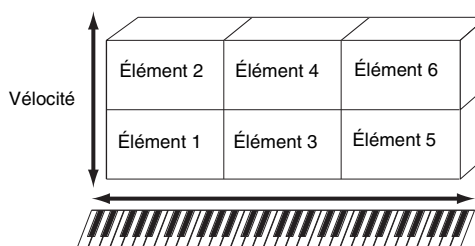
NOTE Pour obtenir des instructions sur l'édition d'une voix normale, reportez-vous à la page 53. Pour obtenir des instructions sur l'édition d'une voix de batterie, reportez-vous à la page 84.

Voix normales et voix de batterie

Voix normale

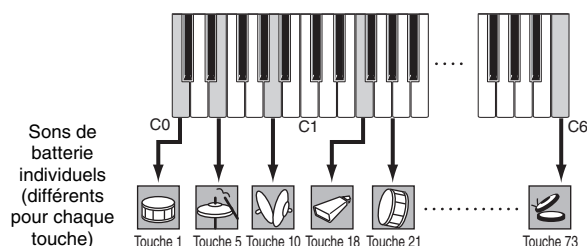
Il s'agit d'une voix qui est reproduite de manière traditionnelle à partir du clavier, avec des hauteurs de ton standards pour chaque touche. Une voix normale est constituée d'un total de huit éléments. En fonction des réglages du mode Voice Edit (Édition de voix) sélectionnés, ces éléments peuvent être tous audibles simultanément ou retentir selon des plages de notes et de vitesses spécifiques, et les réglages XA (Expanded Articulation) (Articulation développée) désignés. L'illustration ci-dessous montre un exemple de voix normale. Les six éléments étant distribués à travers la plage des notes du clavier et la plage des vitesses, un élément différent retentit en fonction de la note que vous jouez et de votre force de frappe au clavier. Dans la distribution de notes, les éléments 1 et 2 sont audibles dans la plage inférieure du clavier, les éléments 3 et 4 dans la plage moyenne et les éléments 5 et 6 dans la plage supérieure. Dans la distribution de vitesses, les éléments 1, 3 et 5 retentissent lorsque le jeu au clavier est atténué

alors que les éléments 2, 4 et 6 sont audibles en cas de jeu de clavier accentué. Pour comprendre ceci pratiquement, considérons l'exemple d'une voix de piano composée de six différents échantillons. Les éléments 1, 3 et 5 seraient les sons du piano interprétés de manière atténuée, dans les plages de note désignées, alors que les éléments 2, 4 et 6 seraient des sons joués avec force, chacun dans sa plage de notes spécifiée. En fait, le MOTIF XF est encore plus flexible que cela, car il autorise l'utilisation d'un total de huit éléments indépendants.



Voix de batterie (Kit de batterie)

Les voix de batterie sont principalement des sons de percussion/batterie affectés à des notes individuelles du clavier. Un groupe d'ondes de percussion/batterie ou de voix normales est appelé kit de percussion.



Expanded Articulation (XA)

Le système XA (Expanded Articulation) est un générateur de son spécialement conçu pour améliorer la flexibilité des performances et le réalisme acoustique. Il permet de recréer avec efficacité des sons réalistes et des techniques de performances naturelles, telles que le jeu en legato et en staccato. Il propose également des modes uniques permettant d'introduire des changements aléatoires et alternés au son, au fur et à mesure de votre performance.

Performances réalistes en jeu legato

Les synthétiseurs conventionnels recréent un effet de legato en maintenant l'enveloppe de volume sonore de la note précédente sur la note suivante, en mode mono. Cependant, cela donne naissance à un son artificiel différent de celui d'un instrument acoustique réel. Le MOTIF XF reproduit avec une plus grande précision un effet legato en autorisant le retentissement de certains éléments spécifiques en cas de jeu lié, ainsi que la reproduction normale de certains autres éléments (avec les réglages de paramètre de commande XA « normal » et « legato »).

Son de relâchement de note authentique

Les synthétiseurs conventionnels ne sont pas particulièrement performants pour la production de sons lorsque les notes de l'instrument acoustique sont relâchées. Le MOTIF XF émet un son produit lorsque la note de l'instrument acoustique est relâchée, à condition de régler le paramètre de commande XA d'un certain élément sur « key off sound » (son avec désactivation de note).

Variations de son subtiles pour chaque note jouée

Les synthétiseurs conventionnels essaient de reproduire cet effet en modifiant aléatoirement la hauteur de ton et/ou le filtre. Cependant, ce processus produit un effet électronique différent du résultat des changements apportés au son réel sur un instrument acoustique. Le MOTIF XF reproduit de manière plus précise ces variations de son subtiles en ayant recours aux réglages de paramètres de commande XA « wave cycle » (cycle d'ondes) et « wave random » (ondes aléatoires).

Basculer entre différents sons pour recréer les performances naturelles d'un instrument acoustique

Les instruments acoustiques ont leurs caractéristiques uniques, voire spécifiques, de sons exclusifs, produits uniquement à certains moments d'une performance. Ceux-ci incluent le frottement des coups de langue d'une flûte ou les harmoniques supérieures d'une guitare acoustique. Le MOTIF XF recrée ces effets en vous permettant de basculer entre les sons tandis que vous jouez, en utilisant les touches ASSIGNABLE FUNCTION et les réglages du paramètre XA Control, à savoir « AF 1 on », « AF 2 on » et « all AF off ».

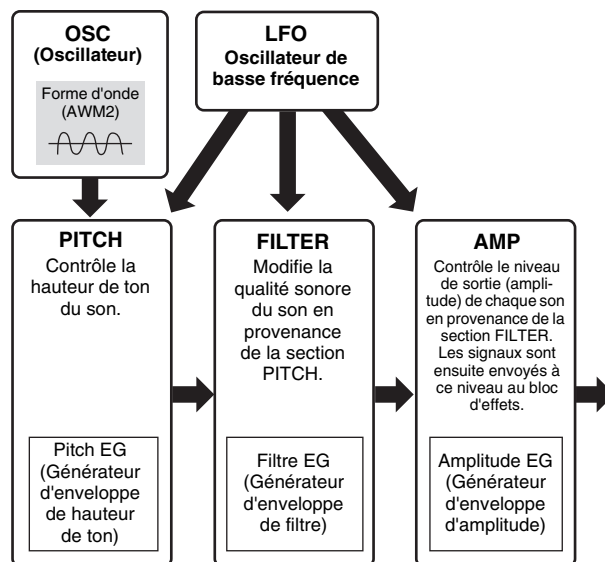
Nouveaux sons et styles de jeu

Les fonctions hautement polyvalentes expliquées ci-dessus peuvent être appliquées avec efficacité non seulement aux sonorités acoustiques, mais également aux voix de synthétiseur et électroniques. La fonctionnalité XA est porteuse d'un fabuleux potentiel pour la réalisation de sons authentiques, et promet une grande expressivité dans la performance ainsi que de nouveaux styles de jeu créatifs.

Pour créer des sons tels que ceux décrits ci-dessus à l'aide de la fonctionnalité Expanded Articulation, reportez-vous à la page 70.

Éléments et touches de batterie

Les éléments et les touches de batterie sont les plus petits « blocks de construction » du MOTIF XF, comprenant une voix. En fait, seul un élément ou une touche de batterie peut servir à créer une voix. Ces petites unités de son peuvent être construites, améliorées et traitées par une variété de paramètres de synthétiseur traditionnel comme Oscillator, Pitch Filter, Amplitude et LFO (tels qu'indiqués ci-dessous).



Oscillator (Oscillateur)

Cette section produit l'onde qui détermine la hauteur de ton de base. Vous pouvez attribuer la forme d'onde (ou le son de base) à chaque élément de la voix normale ou à chaque touche de la voix de batterie. Dans le cas de la voix normale, vous avez la possibilité de régler la plage de notes pour chaque élément (la plage de notes du clavier dans laquelle l'élément retentit) ainsi que la réponse à la vélocité (la plage de vélocités de note dans laquelle l'élément est audible). En outre, les paramètres XA sont réglables dans cette section.

Les paramètres d'oscillateur se règlent dans l'écran Oscillator (Oscillateur) (pages 69 et 87).

Pitch (Hauteur de ton)

Cette section contrôle la hauteur de ton du son (onde) produit par l'oscillateur. Dans le cas d'une voix normale, vous pouvez désaccorder des éléments distincts, appliquer la fonction Pitch Scaling (Échelle de hauteur de ton), etc. En outre, le réglage du PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton) vous permet de contrôler la variation du ton dans le temps.

Il est possible de régler les paramètres de hauteur de ton respectivement dans les écrans Pitch (Hauteur de ton) (page 71) et Pitch EG (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton) (page 72) du mode Voice Edit. Notez que les paramètres de hauteur de ton d'une voix de batterie peuvent être réglés dans l'écran Oscillator.

Filter (Filtre)

Cette section modifie le timbre de chaque son produit par la hauteur de ton en coupant la sortie d'une portion de fréquence spécifique du son. En outre, le réglage du FEG (Générateur d'enveloppe de filtre) vous permet de contrôler la fréquence de coupure du filtre dans le temps. Il est possible de régler les paramètres de filtre respectivement dans les écrans Filter (pages 74 et 89), Filter EG (GE de filtre) (page 76) et Filter Scale (Échelle de filtre) (page 78) du mode Voice Edit.

Amplitude

Cette section contrôle le niveau de sortie (amplitude) du son produit par le bloc de filtre. Les signaux sont ensuite

envoyés à ce niveau au bloc d'effets. En outre, le réglage de l'AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) vous permet de contrôler la variation du volume dans le temps. Il est possible de régler les paramètres d'amplitude respectivement dans les écrans Amplitude (pages 79 et 89), Amplitude EG (GE d'amplitude) (page 80) et Amplitude Scale (Échelle d'amplitude) (page 81) du mode Voice Edit.

LFO (Oscillateur de basse fréquence ou OBF)

Comme son nom le suggère, l'OBF produit une onde de basse fréquence. Ces ondes permettent de modifier la hauteur de ton, le filtre ou l'amplitude de chaque élément en vue de créer des effets tels que le vibrato, le wah et le trémolo. Le paramètre LFO peut être réglé pour chaque élément individuel, mais aussi globalement pour tous les éléments.

Il est possible de régler les paramètres liés à l'OBF dans les écrans Common LFO (OBF commun) (page 62) et Element LFO (OBF d'élément) (page 82) du mode Voice Edit.

Structure de la mémoire des voix

Voix normale

Banques présélectionnées 1 – 8	1 024 voix normales (128 voix pour chaque banque)
Banque GM	128 voix
Banques utilisateur 1 – 4	512 voix normales (128 voix pour chaque banque) (Par défaut, la banque utilisateur 1 contient les voix originales et les banques utilisateur 2 – 4 les voix tirées des voix présélectionnées.)

Voix de batterie (Kit de batterie)

Banque de batteries présélectionnées	32 voix
Banque de batteries GM	1 voix
Banque de batteries utilisateur	64 voix (Par défaut, les voix originales sont attribuées aux n° 1 – 8 et les voix tirées des voix présélectionnées aux n° 9 – 32.)

Bloc du générateur de son en mode Performance

Structure des parties en mode Performance

Dans ce mode, le bloc de générateur de son reçoit les données MIDI via un seul canal. Cet état est appelé générateur de son « mono-timbre ». Ce mode vous permet de jouer une performance (dans laquelle plusieurs voix ou parties sont combinées sous la forme d'une couche ou d'autres configurations) à l'aide du clavier.

Gardez à l'esprit que les données de morceau d'un séquenceur externe comprenant plusieurs canaux MIDI ne seront pas reproduites correctement dans ce mode. Si vous utilisez un séquenceur MIDI externe ou un

ordinateur pour jouer de l'instrument, il faudra veiller à travailler en mode Song ou Pattern.

Performance

Un programme dans lequel plusieurs voix (parties) sont combinées pour former une couche ou d'autres configurations est appelé une « performance ». Chaque performance peut contenir jusqu'à quatre parties (voix) différentes. Une performance peut être créée en éditant des paramètres propres à chaque partie et des paramètres communs à toutes les parties.

Structure de la mémoire des performances

Quatre banques utilisateur sont fournies, contenant chacune 128 performances, soit un total de 512 performances utilisateur mises à votre disposition.

Bloc du générateur de son en mode Song/Pattern

Structure des parties du bloc du générateur de son en mode Song/Pattern

Dans ces modes, plusieurs parties sont fournies et des voix, mélodies ou phrases différentes peuvent être reproduites pour chaque partie. Dans la mesure où ces modes vous permettent de régler le canal MIDI de chacune des parties du bloc du générateur de sons, vous pouvez utiliser un séquenceur MIDI externe ainsi que le bloc du séquenceur de l'instrument pour reproduire les sons. Comme le montre l'illustration ci-dessous, les données de séquence de chaque piste reproduisent les parties correspondantes (celles auxquelles a été attribué le même canal MIDI) dans le bloc du générateur de son.

À propos du mixage

Un programme dans lequel plusieurs voix sont affectées aux parties pour une reproduction multi-timbre dans les modes Song et Pattern est appelé un « mixage ». Chaque mixage peut contenir jusqu'à 16 parties. Un mixage peut être créé en éditant des paramètres propres à chaque partie et des paramètres communs à toutes les parties, en mode Mixing (Mixage) (page 192).

Structure de la mémoire des mixages

Un programme de mixage est proposé pour chaque morceau ou motif. La sélection d'un autre morceau/motif ouvre un programme de mixage différent.

Mode Song

64 réglages de mixage (un mixage pour chaque morceau)

Mode Pattern

64 réglages de mixage (un mixage pour chaque motif)

Polyphonie maximale

La polyphonie maximale fait référence au nombre total de notes pouvant être entendues simultanément sur le générateur de son interne de l'instrument. La polyphonie maximale de ce synthétiseur est de 128 notes. Lorsque le bloc du générateur de son interne reçoit un nombre de notes supérieur à la polyphonie maximale, les notes jouées précédemment sont coupées. Gardez à l'esprit que cela peut se remarquer plus particulièrement dans le cas des voix sans chute. En outre, la polyphonie maximale s'applique au nombre d'éléments de voix utilisés et non au nombre de voix. Lorsque des voix normales, incluant jusqu'à huit éléments, sont utilisées, il est possible que le nombre maximum de notes jouées simultanément soit inférieur à 128.

Bloc d'échantillonnage

Le bloc d'échantillonnage vous permet d'introduire, dans le système du synthétiseur, vos propres sons enregistrés, notamment de voix, d'instrument, de rythme et d'effets sonores spéciaux, et de reproduire ces sons comme n'importe quelle autre voix. Ces sons, ainsi que les données audio, peuvent être capturés depuis l'entrée A/N et le connecteur IEEE 1394 (disponible lorsque l'unité FW16E en option est installée), qui bénéficie d'une qualité allant jusqu'à 16 bits et 44,1 kHz. Gardez à l'esprit que les données créées par l'opération d'échantillonnage varient selon le mode à partir duquel vous accédez au mode Sampling (Échantillonnage) : Voice/Performance ou Song/Pattern. Reportez-vous aux pages 119 et 201, respectivement.

Bloc des entrées audio

Ce bloc traite l'entrée du signal audio à partir de l'entrée A/N et du connecteur IEEE 1394 (disponible lorsque l'unité FW16E en option est installée). Différents paramètres tels que le volume, le balayage panoramique et l'effet peuvent être affectés au signal audio et le son est émis en même temps que d'autres voix. L'effet d'insertion et les effets système peuvent être appliqués à l'entrée du signal audio via le connecteur A/D INPUT.

Les paramètres liés à l'entrée audio peuvent être réglés dans l'écran suivant.

Mode	Écran	Page
Mode Voice	Écran [F4] Voice Audio en mode Utility	226
Mode Performance	Écran [F4] Audio In en mode Performance Edit	106
Mode Song/Pattern	Écran [F4] Audio In en mode Mixing Edit	193

Le gain du signal audio provenant du connecteur A/D INPUT peut être réglé via le bouton Gain situé sur le panneau arrière.

Bloc du séquenceur

Ce bloc vous permet de créer des morceaux et des motifs en enregistrant et en éditant vos performances en tant que données MIDI (depuis le bloc du contrôleur), puis en reproduisant ces données à l'aide du bloc du générateur de son.

Bloc du séquenceur en mode Song

Qu'est-ce qu'un morceau ?

Un morceau est composé de données de séquence MIDI créées par enregistrement de vos performances au clavier sur chaque piste. Un morceau produit par ce synthétiseur est en fait identique à un morceau émis sur un séquenceur MIDI et la reproduction s'interrompt automatiquement à la fin des données enregistrées.

Structure de la piste de morceau

Un morceau est composé de 16 pistes distinctes, d'une piste de scène et d'une piste de tempo.

Pistes de séquence 1 – 16

Enregistrez votre performance au clavier sur ces pistes à l'aide de l'enregistrement en temps réel (page 144) et éditez les données enregistrées en mode Song Edit (Édition de morceau) (page 150).

Piste de scène

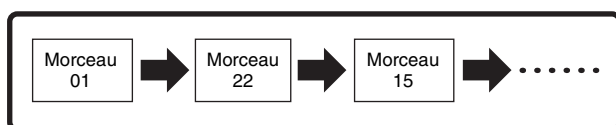
Cette piste vous autorise à enregistrer les réglages des modifications de scène, tels que l'état de l'assourdissement ou de l'isolement des pistes. Ceux-ci peuvent être spécifiés dans l'écran Song Play (Reproduction de morceau) (page 136) et rappelés durant la reproduction de morceau. Pendant la reproduction de morceau, les réglages d'assourdissement et d'isolement de piste changent automatiquement en fonction des réglages que vous avez spécifiés sur la piste de scène. Vous pouvez enregistrer cette piste à l'aide de l'enregistrement en temps réel (page 144) et éditez les données enregistrées en mode Song Edit (page 150).

Piste de tempo

Cette piste vous permet d'enregistrer les réglages de modification de tempo. Durant la reproduction de morceau, le tempo change automatiquement selon les réglages que vous avez enregistrés sur cette piste. Vous pouvez enregistrer cette piste à l'aide de l'enregistrement en temps réel (page 144) et éditez les données enregistrées en mode Song Edit (page 150).

Chaîne de morceaux

Cette fonction permet d'« enchaîner » des morceaux de manière à obtenir une reproduction séquentielle automatique. Pour obtenir les instructions sur cette fonction, reportez-vous à la page 143.



Bloc du séquenceur en mode Pattern (Motif)

Qu'est-ce qu'un motif ?

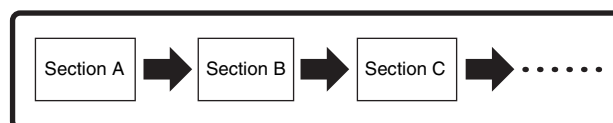
Dans le MOTIF XF, le terme « motif » fait référence à une phrase musicale ou rythmique relativement courte, de 1 à 256 mesures, utilisée pour la reproduction en boucle. Par conséquent, lorsque la reproduction du motif débute, elle se poursuit jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche [■] (Arrêt).

Section

Les motifs sont bien plus qu'une simple phrase : ils comportent 16 variations appelées des « sections ». Ces sections peuvent être modifiées en cours de reproduction et utilisées comme variations rythmiques ou d'accompagnement pour les différentes parties d'un morceau. Par exemple, vous pouvez consacrer une section au couplet, une autre au refrain et une troisième pour assurer la transition entre les deux précédentes. Les réglages de motif tels que le tempo et le mixage ne sont pas modifiés lorsque la section est changée, afin de préserver la reproduction d'ensemble cohérente avec le rythme et l'impression musicale choisis. Pour obtenir les instructions sur les motifs et les sections, consultez la page 166.

Chaîne de motifs

La fonction Pattern Chain (Chaîne de motifs) vous permet de relier en chaîne plusieurs sections différentes (au sein d'un même motif) pour constituer un seul et unique morceau. Le MOTIF XF change automatiquement les sections en créant préalablement une chaîne de motifs et en enregistrant la reproduction de motifs avec les changements de section dans l'écran Pattern Chain (Chaîne de motifs). Vous pouvez également utiliser cette fonctionnalité pour composer des morceaux reposant sur un certain motif, car les chaînes de motifs créées peuvent être converties en un morceau en mode Pattern Chain Edit (Édition de chaîne de motifs) (page 174). Il est possible de créer une chaîne de motifs par motif.



Phrase

Il s'agit des données de séquence MIDI de base, et de la plus petite unité utilisée pour créer un motif. Une « phrase » est un bref passage musical ou rythmique destiné à un instrument unique, tel qu'un motif de rythme pour la partie rythmique, une ligne de basse pour la partie de basses et des accords d'accompagnement pour la partie de guitare. Ce synthétiseur dispose d'une capacité mémoire pour 256 phrases utilisateur d'origine.

NOTE Le MOTIF XF n'est pas doté de phrases présélectionnées.

Structure des pistes de motifs

Un motif est composé de 16 pistes distinctes, d'une piste de scène et d'une piste de tempo (tout comme un morceau). Reportez-vous à la page 12.

Pistes et phrases de motif

Un motif est composé de 16 pistes auxquelles une phrase peut être affectée. En mode Pattern, les données MIDI ne peuvent pas être directement enregistrées sur chaque piste. L'enregistrement s'effectue sur une phrase utilisateur vide. La nouvelle phrase créée est automatiquement affectée à la piste d'enregistrement.

Piste 1	Phrase 001	←	Phrase 001	Données MIDI
Piste 2	Phrase 002	←	Phrase 002	Données MIDI
:	:		Phrase 003	Données MIDI
Piste 16	Phrase 003	←	:	:

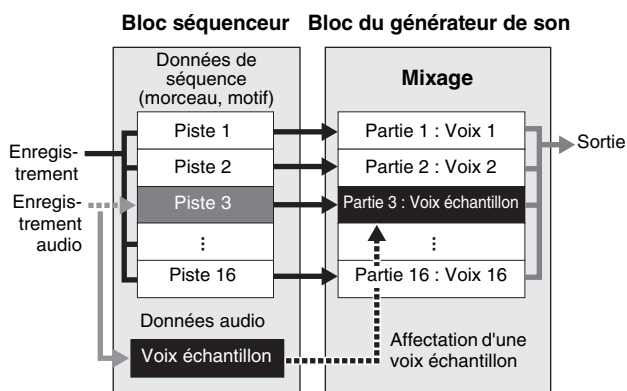
Bloc du séquenceur appliqué aux morceaux et aux motifs

Pistes MIDI et pistes audio

Les pistes de morceau/motif (1 – 16) du synthétiseur sont divisées en deux groupes, en fonction de la méthode d'enregistrement adoptée : pistes MIDI et pistes audio. Vous pouvez créer des pistes MIDI en enregistrant votre performance au clavier, en modes Song Record (Enregistrement de morceau) ou Pattern Record (Enregistrement de motif). Les données de séquence MIDI sont enregistrées sur la piste MIDI et la voix normale ou la voix de batterie est affectée à la partie de mixage correspondant à la piste concernée.

Les pistes audio sont créées par enregistrement du signal audio depuis un équipement externe ou un microphone via la prise A/D Input en mode Sampling Record (Enregistrement d'échantillonnage). En fait, les données audio ne sont pas directement enregistrées sur une piste, elles sont plutôt échantillonnées via la fonction Sampling (Échantillonnage). Le signal audio enregistré est stocké en tant que voix échantillon dans un morceau ou un motif.

La voix échantillon stockée est automatiquement affectée à la partie de mixage correspondant à la piste spécifiée, et les données MIDI servant au déclenchement de la voix échantillon sont enregistrées dans la piste désignée. Durant la reproduction, les données MIDI de la piste déclenchent la voix échantillon. Il en résulte que la piste fonctionne effectivement comme une piste audio enregistrée.

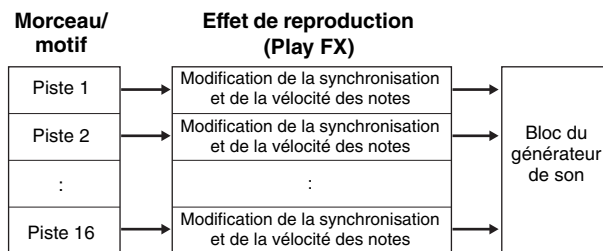


Les données audio sont enregistrées dans une voix échantillon devant être affectée à un morceau ou un motif, et les événements d'activation/désactivation de note pour le déclenchement du signal audio enregistré sont enregistrés sur la piste 3.

- Données MIDI
- - - Données audio
- · · · Données MIDI servant au déclenchement de la voix échantillon

Effet de reproduction (Play FX)

La fonction Play Effect vous autorise à changer l'impression rythmique d'une reproduction de motif en modifiant la synchronisation et la vitesse des notes durant la reproduction uniquement, de sorte à conserver les données d'origine intactes. Cette fonctionnalité est réglable à l'écran Play FX (Effet de reproduction) respectivement en modes Song Play et Pattern Play (Reproduction de motif). (Reportez-vous aux pages 141 et 169). Si vous trouvez un réglage qui vous plaît, vous pourrez le convertir en données MIDI à l'aide de la fonction Song Job (Tâche de morceau) (page 153) ou Pattern Job (Tâche de motif) (page 181).



Bloc de séquenceur appliqué au mode Performance

Enregistrement de performance

Vous pouvez enregistrer votre performance au clavier en mode Performance dans le morceau ou le motif. Vous pouvez enregistrer les opérations liées aux boutons et aux contrôleurs, ainsi que la reproduction des arpèges et votre jeu au clavier sur la piste spécifiée en tant qu'événements MIDI. Les données de reproduction des arpèges pour les parties 1 – 4 de la performance sont respectivement enregistrées sur les pistes 1 – 4 du morceau ou du motif concerné. Votre performance au clavier et les opérations de contrôleur ou de bouton (communs aux parties 1 – 4) sont enregistrés sur les pistes 1 – 4 séparément.

NOTE En mode Performance Recording, il est possible d'enregistrer les opérations liées aux boutons suivantes.

- Lorsque TONE 1 est activé : CUTOFF, RESONANCE, ATTACK, DECAY et RELEASE
- Lorsque TONE 2 est activé : PAN, REVERB et CHORUS

Il est impossible d'enregistrer d'autres opérations liées aux boutons ou de curseur.

NOTE Pour obtenir des instructions sur l'enregistrement d'une performance, reportez-vous à la page 98.

Bloc des arpèges

Cette fonction vous permet de lancer automatiquement des phrases musicales et rythmiques à l'aide de la voix actuellement sélectionnée, en appuyant simplement sur une ou plusieurs notes du clavier. La séquence arpégée change également en réponse aux notes ou aux accords réels que vous jouez, de sorte que vous disposez d'une grande variété de phrases musicales et d'idées particulièrement inspirantes, tant au niveau de la composition que de la performance. Il est possible de reproduire quatre types d'arpège simultanément, même en modes Song et Pattern.

Catégorie d'arpège

Les types d'arpèges sont répartis en 16 catégories (à l'exception de « NoAsg » (Pas d'affectation)), répertoriées ci-dessous.

Liste des catégories

APKb	Acoustic Piano & Keyboard
Organ	Organ
GtPI	Guitar / Plucked
GtMG	Guitar for "Mega Voice"
Bass	Bass
BaMG	Bass for "Mega Voice"
Strng	Strings
Brass	Brass
RdPp	Reed / Pipe
Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CPrc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Seq
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control
NoAsg	No Assignment

NOTE Les catégories « GtMG » et « BaMG » comprennent des types d'arpège adaptés aux voix Mega Voice.

Voix Mega Voice et arpèges Mega Voice Arpeggio

Les voix normales utilisent les variations de vitesse pour adapter la qualité et/ou le niveau sonore d'une voix en fonction de la force de votre jeu sur le clavier.

Ce processus autorise une réaction naturelle des voix. Cependant, les voix Mega Voice sont d'une structure très complexe, avec différentes couches qui ne conviennent pas à l'interprétation manuelle. Les voix Mega Voice ont été spécifiquement développées pour être reproduites à l'aide des arpèges Mega Voice, afin de produire des résultats d'un réalisme incroyable. Vous devrez toujours utiliser les voix Mega Voice en conjonction avec les arpèges Mega Voice Arpeggios (inclus dans les catégories « GtMG » et « BaMG »). Pour plus de détails, reportez-vous à la section relative à la voix avec le paramètre ARP à la page 147.

Sous-catégorie d'arpège

Les types d'arpèges sont répartis en sous-catégories, répertoriées ci-dessous. Les sous-catégories étant classées par genre musical, il est facile de trouver la sous-catégorie la mieux adaptée au style de musique souhaité.

Liste des sous-catégories

Rock	Rock
PopRk	PopRk
Balad	Ballad
HipHp	Hip Hop
R&B-M	R&B Modern
R&B-C	R&B Classic
Funk	Funk
Tekno	Techno / Trance
House	House / Dance Pop
D&B	D&B / Breakbeats
Chill	Chillout / Ambient
Jazz	Jazz / Swing
Latin	Latin
World	World
Genrl	General
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*
Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expression
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Asign	Assign 1/2
---	No Assignment

NOTE Les types d'arpège appartenant aux sous-catégories signalées par un astérisque (*) contiennent certaines plages de vitesse auxquelles différentes phrases sont affectées. Lorsque l'une de ces catégories est sélectionnée en mode Voice, il est judicieux de régler la limite de vitesse de chaque élément sur la même plage que celle qui est indiquée ci-dessous.

Plages de vitesse de chaque type d'arpège :

2Z_**** : 1 – 90, 91 – 127

4Z_**** : 1 – 70, 71 – 90, 91 – 110, 111 – 127

8Z_**** : 1 – 16, 17 – 32, 33 – 48, 49 – 64, 65 – 80, 81 – 96, 97 – 108, 109 – 127

PadL_**** : 1 – 1, 2 – 2, 3 – 127

PadH_**** : 1 – 112, 113 – 120, 121 – 127

Nom du type d'arpège

Les types d'arpège sont nommés en fonction de certaines règles et abréviations. Une fois que vous comprenez ce système, vous trouverez qu'il est très facile de parcourir la liste et de sélectionner le type d'arpège souhaité.

Type d'arpège dont l'extension se termine par « _ES » (comme par exemple : HipHop1_ES)

Ces types d'arpège utilisent la même structure d'arpèges multipiste que le MOTIF ES. Le type d'arpège ES présente les avantages suivants :

- Ces arpèges produisent des notes et des accords complexes, même lorsqu'ils sont déclenchés à l'aide d'une seule note.
- L'arpège suit de très près les notes jouées au clavier, dans la zone affectée aux arpèges, ce qui autorise une grande liberté harmonique et la possibilité d'appliquer la fonction d'isolement (« solo ») à l'aide de ces arpèges.

Pour plus de détails, reportez-vous à la page 18.

Type d'arpège dont l'extension se termine par « _XS » (comme par exemple : Rock1_XS)

Ces arpèges utilisent une nouvelle technologie de reconnaissance des accords permettant de déterminer les notes devant être reproduites par la fonction Arpeggio. Le type d'arpège XS présente les avantages suivants :

- Les arpèges répondent uniquement dans les zones de clavier auxquelles le type XS a été affecté. Les autres sections du clavier ne sont pas concernées par la reconnaissance des accords. Ceci autorise un jeu très naturel sur l'ensemble du clavier, avec des parties d'accompagnement et de basse générées par les arpèges.
- L'arpège reproduit toujours les parties de la manière harmonique correcte. Ceci s'avère particulièrement utile pour les parties d'accompagnement de basse et d'accords.

Reportez-vous à la page 18 pour plus d'informations.

NOTE La combinaison des deux genres de types d'arpège (« ***_ES » et « ***_XS ») dans les performances destinées à la création de morceaux et de motifs autorise une intense interactivité et une grande liberté créatrice.

Type d'arpège portant un nom normal (comme par exemple : UpOct1)

Outre les deux types précédemment mentionnés, il existe trois modes de reproduction : les arpèges destinés aux voix normales et reproduits à l'aide des seules notes interprétées au clavier et des notes d'octave correspondantes (page 18) ; les arpèges créés pour les voix de batterie (page 18) ; et les arpèges contenant essentiellement des événements non liés aux notes (page 18).

Type d'arpège avec « _AF1 », « _AF2 » ou « _AF1&AF2 » (exemple : Electro Pop AF1)

Lorsque ce type est déclenché, le bouton ASSIGNABLE FUNCTION [1] ou [2], ou les deux, sont activés pendant la reproduction.

Utilisation de la liste des types d'arpèges

La liste des types d'arpèges figurant dans la Liste des données fournie à part contient les colonnes suivantes.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

NOTE Notez que cette liste est fournie à des fins d'illustration uniquement. Pour obtenir une liste complète des types d'arpèges, reportez-vous à la Liste des données.

1 Main Category (Catégorie principale)

Indique la catégorie de l'arpège.

2 Sub Category (Sous-catégorie)

Indique la sous-catégorie de l'arpège.

3 ARP No. (Numéro d'arpège)

4 ARP Name (Nom de l'arpège)

Indique le nom de l'arpège.

5 Time Signature (Type de mesure)

Indique le type de mesure ou l'indicateur de mesures du type d'arpège.

6 Length (Longueur)

Indique la longueur des données (le nombre de mesures) du type d'arpège concerné. Lorsque le paramètre Loop^{*1} est réglé sur « off », l'arpège est reproduit sur la longueur spécifiée, puis s'arrête.

7 Original Tempo (Tempo d'origine)

Indique la valeur de tempo appropriée pour le type d'arpège concerné. Notez que le tempo n'est pas réglé automatiquement à la sélection d'un type d'arpège.

8 Accent

Le cercle indique que l'arpège utilise la fonction Accent Phrase (Phrase accentuée) (page 17).

9 Random SFX (Effets spéciaux aléatoires)

Le cercle indique que l'arpège utilise la fonction SFX (Effets spéciaux) (page 17).

10 Voice Type (Type de voix)

Indique le type de voix adapté au type d'arpège. Lorsque le paramètre Arpeggio^{*2} est réglé sur « on » en modes Song/Pattern Record, la voix de ce type est automatiquement sélectionnée.

*1 Le paramètre Loop peut être réglé dans l'écran Arpeggio Other des modes Voice Common Edit (Édition commune de voix) (page 59), Performance Part Edit (Édition de partie de performance) (page 114) et Mixing Part Edit (Édition de partie de mixage) (page 194).

*2 Le paramètre Voice with Arpeggio (Voix arpégée) peut être réglé dans l'écran Arpeggio (page 147) du mode Song/Pattern Record.

Réglages d'arpège

Il existe plusieurs méthodes pour déclencher et arrêter la reproduction d'arpège. En outre, vous pouvez déterminer si les sons SFX et les phrases spéciales accentuées sont déclenchées ou non en même temps que les données de séquence normale. Cette section couvre les paramètres liés aux arpèges pouvant être spécifiés dans les modes Voice, Performance et Mixing (Mixage).

Activation/désactivation de la reproduction d'arpèges

Les trois réglages suivants sont disponibles pour l'activation et la désactivation de la reproduction d'arpèges.

Pour reproduire l'arpège uniquement lorsque la note est enfoncée :	Réglez le paramètre Hold sur « off » et le mode Trigger sur « gate ».
Pour maintenir l'arpège même après le relâchement de la note :	Réglez le paramètre Hold sur « on ».
Pour basculer entre activation et désactivation de l'arpège lorsque la note est enfoncée :	Réglez le mode Trigger sur « toggle ». Le paramètre Hold peut être réglé sur « on » ou « off ».

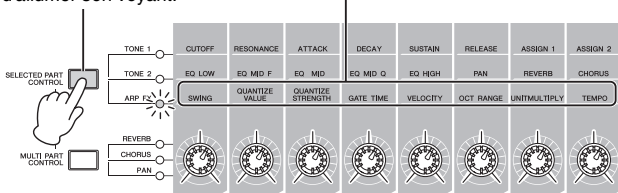
NOTE Pour les détails sur les écrans affichant le paramètre Hold (Maintien) et le mode Trigger (Déclenchement), reportez-vous à la section « Écrans des réglages d'arpège » ci-dessous.

Utilisation des boutons pour contrôler les arpèges

Appuyez à plusieurs reprises sur la touche [SELECTED PART CONTROL] (Contrôle de la partie sélectionnée) pour allumer le voyant ARP FX. Vous pouvez dès lors utiliser les boutons afin de contrôler la reproduction d'arpèges. Exécutez cette procédure et écoutez les changements ainsi apportés au son. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 46.

Appuyez sur cette touche à plusieurs reprises afin d'allumer son voyant.

Fonctions d'arpèges contrôlées via les boutons



Phrases accentuées

Les phrases accentuées sont composées de données de séquence contenues dans certains types d'arpège, qui ne sont audibles que lorsque vous jouez les notes à une vitesse plus élevée (plus forte) que celle spécifiée sous le paramètre Accent Velocity Threshold (Seuil de vitesse de la phrase accentuée). S'il est trop dur de jouer aux vitesses requises pour déclencher la phrase accentuée, il faudra régler le paramètre Accent Velocity Threshold sur une valeur inférieure.

NOTE Pour plus de détails sur les écrans affichant le paramètre Accent Velocity Threshold, reportez-vous à la section « Écrans des réglages d'arpège » ci-dessous.

NOTE Pour obtenir des informations sur les types d'arpèges utilisant cette fonction, consultez la liste des types d'arpèges disponible dans la Liste des données fournie à part.

Random SFX (Effets spéciaux aléatoires)

Certains types d'arpège disposent d'une fonction Random SFX, qui déclenche des sons spéciaux (tels que les bruits de frette de guitare) lorsque la note est relâchée. Voici les paramètres qui affectent la fonction Random SFX :

Pour activer/désactiver la fonction Random SFX :	Paramètre Random SFX
Pour régler le volume du son de l'effet SFX :	Paramètre Random SFX Velocity Offset
Pour déterminer si le volume du son de l'effet SFX est contrôlé par la vitesse :	Paramètre Random SFX Key On Control

NOTE Pour les détails sur les écrans affichant les paramètres Random SFX, Random SFX Velocity Offset et Random SFX Key On Control, reportez-vous à la section « Écrans des réglages d'arpège » ci-dessous.

NOTE Pour obtenir des informations sur les types d'arpèges utilisant cette fonction, consultez la liste des types d'arpèges disponible dans la Liste des données fournie à part.

Écrans des réglages d'arpège

Mode	Écran	Page
Mode Voice	Écran Arpeggio Main du mode Voice Common Edit	58
	Écran Arpeggio Other du mode Voice Common Edit	59
Mode Performance	Écran Arpeggio Main du mode Performance Part Edit	112
	Écran Arpeggio Other du mode Performance Part Edit	114
Mode Song/Pattern (pour la reproduction)	Écran Arpeggio Main du mode Mixing Part Edit	194
	Écran Arpeggio Other du mode Mixing Part Edit	194
Mode Song Record	Écran Arpeggio du mode Song Record	147
Mode Pattern Record	Écran Arpeggio du mode Pattern Record	

Types de reproduction d'arpèges

Les fonctionnalités de reproduction d'arpèges disposent de quatre types de reproduction principales, tel qu'indiqué ci-dessous.

Types d'arpège pour voix normales

Les types d'arpège appartenant à l'ensemble des catégories sauf DrPC et Cntr, créés en vue d'utiliser des voix normales, sont dotés des trois types de reproduction suivants.

Reproduction des seules notes jouées au clavier

L'arpège est reproduit uniquement à l'aide de la note jouée et de ses notes d'octave.

Reproduction d'une séquence programmée en fonction des notes jouées

Ces types d'arpèges disposent de plusieurs séquences adaptées à un type d'accord donné. Même si vous n'enfonchez qu'une seule note, les arpèges seront reproduits à l'aide de la séquence programmée, ce qui signifie que des notes autres que les notes jouées sont susceptibles d'être entendues. Le fait d'appuyer sur une autre note déclenche la séquence transposée relative à la note enfoncée considérée alors comme note fondamentale. L'ajout de notes à celles qui sont déjà maintenues modifie la séquence en conséquence. Un arpège doté de ce type de reproduction dispose d'une extension de nom de type « _ES ».

Reproduction d'une séquence programmée en fonction du type d'accord joué

Ces types d'accord créés pour être utilisés avec les voix normales sont reproduits de manière à correspondre au type d'accord déterminé par la détection des notes que vous jouez au clavier. Un arpège doté de ce type de reproduction dispose d'une extension de nom de type « _XS ».

NOTE Lorsque la paramètre Key Mode (Mode touche) est réglé sur « sort » (tri) ou « sort+direct », la même séquence est reproduite, quel que soit l'ordre dans lequel les notes sont interprétées. Lorsque la paramètre Key Mode est réglé sur « thru » (relais) ou « thru+direct », une séquence différentes est reproduite, correspondant à l'ordre dans lequel les notes sont interprétées.

NOTE Dans la mesure où ces types de reproduction sont programmés pour des voix normales, vous pourrez ne pas aboutir au résultat escompté si vous les utilisez avec des voix de batterie.

Types d'arpège pour voix de batterie (catégorie : DrPc)

Ces types d'arpèges sont spécialement programmés pour être utilisés avec des voix de batterie et vous offrent un accès direct à divers motifs rythmiques. Trois types de reproduction différents vous sont proposés.

Reproduction d'un motif de batterie

Quelle que soit la note enfoncée, le même motif rythmique est lancé.

Reproduction d'un motif de batterie, en sus des notes jouées (instruments de batterie attribués)

Quelle que soit la note enfoncée, le même motif rythmique est lancé. L'ajout de notes à la note déjà maintenue produit des sons supplémentaires (instruments de batterie attribués) au niveau du motif de batterie.

Reproduction des seules notes jouées (instruments de batterie attribués)

La reproduction d'une ou de plusieurs notes lance un motif rythmique utilisant uniquement les notes jouées (instruments de batterie attribués). Gardez à l'esprit que bien que jouiez les mêmes notes, le motif rythmique déclenché peut varier en fonction de l'ordre dans lequel celles-ci sont jouées. Ceci vous donne accès aux différents motifs rythmiques, reproduits à l'aide des mêmes instruments, simplement en changeant l'ordre dans lequel vous jouez les notes lorsque le paramètre Key Mode est réglé sur « thru » ou « thru+direct ».

NOTE Il est impossible de distinguer les trois types de reproduction ci-dessus par le nom de la catégorie ou du type. Vous devez les jouer pour en percevoir la différence.

NOTE Dans la mesure où ces types de reproduction sont programmés pour des voix de batterie, vous risquez de ne pas aboutir au résultat escompté en les utilisant avec des voix normales.

Arpèges contenant essentiellement des événements non liés aux notes (catégorie : Cntr)

Ces types d'arpèges sont initialement programmés avec des données de changement de commande et de variation de hauteur de ton. Ils sont utilisés pour modifier le timbre ou la hauteur de ton du son, et non pour jouer des notes spécifiques. En fait, certains types ne contiennent absolument aucune donnée de note. Lorsque vous utilisez un type de cette catégorie, réglez le paramètre Key Mode sur « direct », « thru+direct » ou « sort+direct ».

NOTE Le paramètre Key Mode peut être spécifié dans les écrans Arpeggio Main respectivement des modes Voice Common Edit (page 58), Performance Part Edit (page 112) et Mixing Part Edit (page 194).

Astuces pour la reproduction d'arpèges

Reproduction d'arpèges en mode Voice Play

Essayez la reproduction d'arpèges affectée à la voix présélectionnée.

1 En mode Voice Play, assurez-vous que la touche [ARPEGGIO ON/OFF] (Activation/désactivation de l'arpège) est allumée, puis jouez une note quelconque pour déclencher la reproduction des arpèges.

2 Essayez de jouer d'autres notes et accords au clavier et soyez attentif à la reproduction des arpèges.

La reproduction des arpèges varie selon l'ordre des notes que vous jouez, et bien entendu, le type d'arpège sélectionné. De ce fait, essayez de frapper les notes plus fort et écoutez la phrase accentuée.

3 Testez divers types d'arpège en appuyant sur les touches [SF1] – [SF5].

NOTE Si aucune icône de croche ne s'affiche à droite de ARP1 – ARP5 (pour indiquer que le type d'arpège a été désactivé dans l'écran correspondant), le type d'arpège ne sera pas modifié même si vous appuyez sur la touche [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 correspondante.

4 Utilisez les boutons pour commander la reproduction des arpèges après avoir appuyé plusieurs fois sur la touche [SELECTED PART CONTROL] (le voyant ARP FX s'allume).

À présent que vous avez écouté les types d'arpèges affectés à la voix présélectionnée, essayez-vous à d'autres types d'arpèges disponibles.

5 Durant la reproduction des arpèges, appuyez sur la touche [F4] pour appeler l'écran Arpeggio, puis sélectionnez un type d'arpège.

Pour des résultats optimaux, vous devez sélectionner une catégorie et une sous-catégorie contenant les types d'arpège les mieux adaptés à la voix actuellement sélectionnée. Une fois que vous avez trouvé un type d'arpège adéquat, conservez-le dans les réglages de l'écran et stockez la voix (voir ci-dessous).

6 Enregistrez les réglages d'arpège en tant que voix utilisateur.

Pour obtenir des instructions détaillées sur le stockage de voix, reportez-vous à la page 54.

Reproduction/enregistrement d'arpèges en mode Performance

Appelez certaines performances des banques utilisateur 1 – 4, et reproduisez des arpèges affectés par défaut aux performances. En mode Performance, les quatre types d'arpège sont respectivement affectés aux quatre parties. Cela signifie qu'il est possible de reproduire un total de quatre types d'arpège simultanément. Reproduisons à présent la performance en tirant parti de cette fonction.

1 Assurez-vous que la touche [ARPEGGIO ON/OFF] est allumée, puis jouez une note quelconque pour déclencher la reproduction des arpèges.

Les étapes 2 – 4 sont identiques à celles de la section « Reproduction des arpèges en mode Voice » ci-dessus. À présent que vous avez essayé les types d'arpèges affectés à la performance, attaquez-vous à d'autres types d'arpèges disponibles.

5 Durant la reproduction des arpèges, appuyez sur la touche [F4] pour appeler l'écran Arpeggio, puis sélectionnez un type d'arpège pour chaque partie.

Pour des résultats optimaux, vous devez sélectionner une catégorie et une sous-catégorie contenant les types d'arpège les mieux adaptés à la voix de la partie en cours. Une fois que vous avez identifié un type d'arpège adéquat, conservez-le dans les réglages de l'écran et stockez la performance (voir ci-dessous).

6 Stockez les réglages d'arpège en tant que performance utilisateur.

Pour obtenir des instructions détaillées sur le stockage de performance, reportez-vous à la page 101.

Vous pouvez enregistrer votre performance au clavier, dans un morceau ou un motif, en mode Performance Record (Enregistrement de performance). N'oubliez pas que toute reproduction d'arpège déclenchée en mode Performance peut être enregistrée dans un morceau ou un motif. Pour plus de détails sur l'enregistrement de performance, reportez-vous à la page 98.

NOTE Les données de reproduction d'arpège sont enregistrées dans le morceau ou le motif en tant que données de séquence MIDI. Notez que seule l'activation d'une note au clavier déclenche la reproduction des arpèges. Les données de morceau ou de motif ne déclenchent pas la reproduction des arpèges.

Reproduction/enregistrement d'arpèges en mode Pattern

Les arpèges servent également à créer des phrases, utilisées comme des blocs de construction de base dans la création de motif. Créez les phrases utilisateur de votre choix puis affectez-les à la piste souhaitée dans l'écran Patch (Assignation) (page 170).

Cette section vous montre comment enregistrer une reproduction d'arpèges dans une piste de motif.

1 Sélectionnez un type d'arpège dans l'écran Arpeggio (page 178) du mode Pattern Record.

Lorsque le paramètre Arpeggio With Voice Switch (Arpège avec sélecteur de voix) est réglé sur « on », la voix adaptée à ce type d'arpège est automatiquement sélectionnée.

2 Enregistrez la reproduction de l'arpège sélectionné dans la piste de motif.

Enregistrez différents arpèges dans d'autres pistes en répétant les étapes 1 à 2. Il est judicieux d'affecter un nom à la phrase créée dans l'écran pattern Patch (Assignation de motif) (page 170) pour la rappeler ultérieurement.

3 Créez des données de motif en affectant les phrases créées à la section correspondante dans l'écran Pattern Patch (page 170).

Par exemple, vous pouvez créer une section A pour l'introduction, une section B pour le couplet, une section C pour le refrain et une section D pour la coda. Vous obtenez ainsi tous les blocs de base requis pour élaborer un morceau original.

4 Créez les données de la chaîne de motifs en programmant l'ordre de reproduction des sections.

Une chaîne de motif vous permet de relier plusieurs motifs différents pour faire un seul morceau. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 171.

5 Convertissez les données de la chaîne de motifs en données de morceau.

Pour plus de détails, reportez-vous à la page 174.

Création d'un type d'arpège original

Outre les arpèges présélectionnés, vous pouvez créer vos propres données d'arpège originales. La procédure à suivre est la suivante.

1 Enregistrez les données de séquence MIDI dans un morceau ou un motif.

Vous pouvez utiliser un total de quatre pistes pour la création d'un arpège.

Il est possible d'enregistrer jusqu'à 16 numéros de note unique sur la piste de l'arpège. Si vous avez enregistré plus de 16 numéros de note différents dans les données de séquence MIDI, l'opération de conversion réduit automatiquement les notes dépassant cette limite. Par conséquent, prenez soin de n'enregistrer que 16 notes différentes au maximum lorsque vous créez un arpège.

2 Convertissez les données de séquence MIDI en données d'arpège.

Utilisez la tâche « Put Track to Arpeggio » en modes Song Job (page 164) ou Pattern Job (page 186). Après avoir réglé les paramètres concernés, appuyez sur [ENTER] pour exécuter la tâche.

Les types d'arpège créés peuvent être sélectionnés à partir de la banque utilisateur dans l'écran Arpeggio.

Bloc du contrôleur

Ce bloc comprend le clavier, les molettes de variation de ton et de modulation, le contrôleur de ruban, les boutons, les curseurs de commande, etc. Le clavier en lui-même ne génère pas de sons mais produit/envoie des informations sur l'activation/la désactivation des notes, la vitesse et d'autres informations (messages MIDI) au bloc du générateur de son du synthétiseur lorsque vous jouez des notes. Les contrôleurs génèrent/envoient également des messages MIDI. Le bloc du générateur de son du synthétiseur produit des sons en fonction des messages MIDI transmis depuis le clavier et les contrôleurs.

Clavier

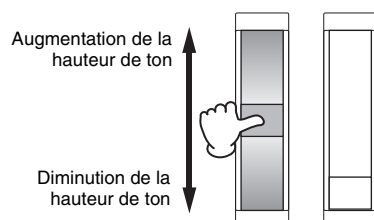
Le clavier transmet des messages d'activation/désactivation de note au bloc de générateur de son (pour l'émission du son) et au séquenceur (pour l'enregistrement). Le clavier sert aussi à déclencher la reproduction des arpèges. Vous pouvez changer la plage des notes du clavier en octaves en utilisant les touches OCTAVE [UP] et [DOWN], transposer les notes dans l'écran Play (Reproduction) (page 219) du mode Utility (Utilitaire) et régler le mode de génération de la vitesse en fonction de votre force de frappe au clavier, le tout sur un même écran.

Molette de variation de ton

Utilisez la molette de variation de ton pour faire varier les notes vers le haut (en l'éloignant de vous) ou le bas (en la faisant tourner vers vous) tandis que vous jouez du clavier. Cette molette est auto-centrée et revient donc automatiquement à la hauteur de ton normale lorsqu'elle est relâchée. Essayez de manipuler la molette tandis que vous enfoncez une note du clavier.

Chaque voix présélectionnée possède son propre réglage Pitch Bend Range (Plage de variation de ton) par défaut. Le réglage du paramètre Pitch Bend Range peut être modifié pour chaque voix séparément dans l'écran Play Mode (Mode de reproduction) (page 55) du mode Voice Edit. Cet écran vous permet également d'inverser la fonction Pitch Bend (Variation de ton), de sorte qu'en déplaçant la molette vers le haut, vous diminuez la hauteur de ton et inversement.

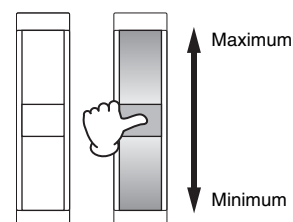
Des fonctions autres que Pitch Bend peuvent être affectées à la molette Pitch Bend dans l'écran Controller Set (Jeu de contrôleurs) (page 61) du mode Voice Edit.



Molette de modulation

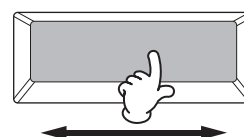
Même si la molette de modulation est généralement utilisée pour appliquer un effet de vibrato au son, d'autres fonctions et effets pourront lui être attribués dans le cas de nombreuses voix présélectionnées. Plus vous déplacez cette molette vers le haut, plus l'effet appliqué au son est important. Testez la molette de modulation avec diverses voix présélectionnées tout en jouant au clavier. Pour éviter

d'appliquer accidentellement des effets à la voix en cours, vérifiez que la molette de modulation est réglée sur le minimum avant de commencer à jouer. Différentes fonctions peuvent être affectées à la molette de modulation dans l'écran Controller Set (page 61) du mode Voice Edit.



Contrôleur de ruban

Le contrôleur de ruban est sensible au toucher, vous pouvez le contrôler en faisant courir votre doigt latéralement sur sa surface. Différentes fonctions sont attribuées à chaque voix présélectionnée. Testez le contrôleur de ruban avec diverses voix présélectionnées tout en jouant au clavier. Différentes fonctions peuvent être affectées au contrôleur de ruban dans l'écran Controller Set (page 61) du mode Voice Edit. Vous pouvez également déterminer si la valeur du contrôleur de ruban retourne vers le centre ou demeure au point où vous avez relâché le doigt. Cette information est vérifiable dans l'écran General Other (Autres généralités) (page 57) du mode Voice Common Edit.



Touches de fonctions attribuables

Selon les réglages de contrôle XA (Expanded Articulation) dans l'écran Oscillator (Oscillateur) (page 69) du mode Voice Element Edit (Édition d'élément de voix), vous pouvez appeler un élément spécifique de la voix en cours en appuyant sur chacune de ces touches durant votre performance au clavier. Vous avez la possibilité de sélectionner les modalités d'activation/désactivation de l'état de ces touches à l'aide des paramètres Assignable Function 1 Mode (Mode de la fonction attribuable 1) et Assignable Function 2 Mode de l'écran General Other (page 57) du mode Voice Common Edit. En outre, vous pouvez affecter à ces touches différentes fonctions (mises à part les fonctionnalités d'appel d'éléments spécifiques).

Boutons et curseurs

Ces huit boutons vous permettent de modifier différents aspects du son de la voix en temps réel, tandis que vous jouez. Les huit curseurs règlent le volume des éléments de voix, de partie de performance et de partie de mixage.

Pour plus d'informations sur les modalités d'utilisation des boutons et des curseurs dans leurs modes respectifs, reportez-vous en la page 46 (mode Voice), en page 94 (mode Performance) et en page 138 (mode Song/Pattern).

Bloc d'effets

Ce bloc applique des effets à la sortie des blocs du générateur de son et des entrées audio à des fins de traitement et d'amélioration du son. Les effets vous permettent de modifier le son de la voix créée à votre guise.

Structure des effets

Effets système : Reverb (Réverbération) et Chorus (Chœur)

Les effets système s'appliquent au son d'ensemble, qu'il s'agisse d'une voix, d'une performance complète, d'un morceau, etc. Le son de chaque partie est transmis à l'effet selon le niveau d'envoi d'effet défini pour chaque partie. Le son traité (dit « altéré ») est renvoyé au mixeur, selon le niveau de retour spécifié, pour être émis, après avoir été mixé avec le son « pur » non modifié. Ce processus permet de réaliser un équilibre optimal entre le son de l'effet et le son original des parties.

Effet d'insertion

Les effets d'insertion peuvent être appliqués individuellement à chaque partie. Ils sont principalement utilisés pour traiter directement une partie individuelle. La profondeur de l'effet est obtenue en ajustant la balance entre son altéré et son pur. Comme un effet d'insertion ne peut être appliqué qu'à une partie bien précise, il convient de l'utiliser pour les sons que vous voulez modifier de manière radicale ou pour ceux qui utilisent un effet non destiné à d'autres sons. Vous pouvez également ajuster cet équilibre de manière à entendre le son de l'effet uniquement, en réglant la fonction Wet (Altération) sur 100 %. Ce synthétiseur propose huit jeux d'effets d'insertion (un jeu est constitué de deux unités A et B). Ceux-ci peuvent être appliqués à toutes les parties de la performance, et à huit parties (maximum) du morceau ou du motif. Le Vocoder est un autre effet d'insertion important, qui peut être appliqué à une seule partie.

NOTE En mode Voice, l'effet Vocoder peut être appliqué à chacune des voix. Par contre, en mode Mixing (Song/Pattern) et Performance, il peut uniquement être appliqué à la partie 1. Il ne fonctionnera pas même si vous affectez la voix (à laquelle l'effet Vocoder est appliqué en mode Voice) à une autre partie (partie 2 ou supérieure).

Effet principal

Ce bloc applique des effets au signal de sortie stéréo final du son tout entier.

Égaliseur d'élément

L'égaliseur d'élément est appliqué à chaque élément de la voix normale et à chaque touche de la voix de batterie. Vous pouvez en spécifier la forme parmi les 6 types disponibles, tels que le shelving et le peaking.

Égaliseur de partie

Cet égaliseur paramétrique à 3 bandes s'applique à chacune des parties de performance/mixage de morceau/mixage de motif. L'égalisation des bandes supérieure et inférieure est de type shelving, et celle de la bande moyenne de type peaking.

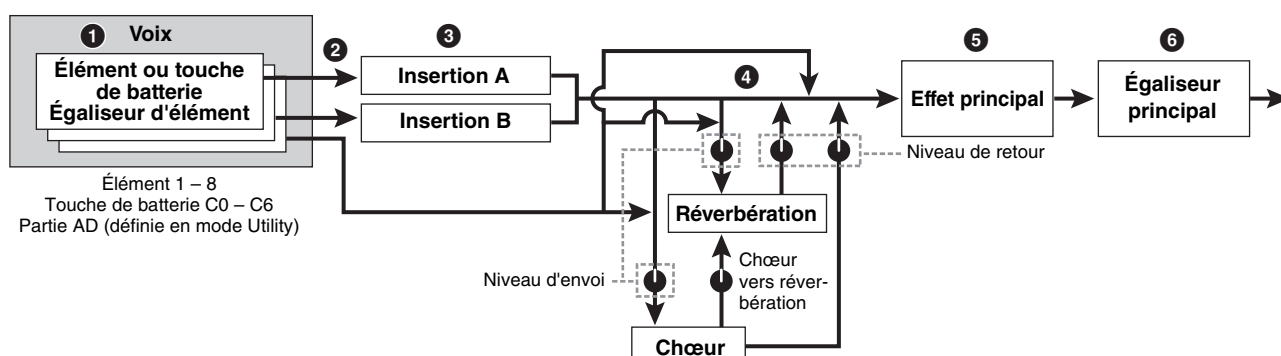
Égaliseur principal

L'égaliseur principal est appliqué au son d'ensemble final de l'instrument (après effets). Dans cet égaliseur, les cinq bandes peuvent être spécifiées sur une égalisation de type peaking. Il est également possible de configurer les bandes supérieures et inférieures pour une égalisation en shelving.

NOTE Le type peaking (forme de l'égaliseur) vous permet d'atténuer ou d'accentuer le signal en fonction du réglage de fréquence spécifié. Le type shelving (autre forme de l'égaliseur) vous permet d'atténuer ou d'accentuer le signal à des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de fréquence spécifié.

Connexion d'effets dans chaque mode

En mode Voice



- 1 Règle les différents paramètres Element EQ appliqués à chaque élément (pour une voix normale) et à chaque touche (pour les voix de batterie).

Il est possible de régler les paramètres Element EQ dans l'écran EQ (pages 83 et 90) du mode Voice Edit.

- 2 Détermine l'effet d'insertion à appliquer (A ou B) à chaque élément (ou à chaque touche lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée).

L'effet d'insertion peut également être ignoré. Ceci est réglé dans l'écran Connect (Connexion) (page 64) du mode Voice Common Edit ou dans l'écran Oscillator (page 69) du mode Voice Element Edit (ou Key Edit (Édition de touche)).

NOTE Les deux types d'écran sont liés et présentent les mêmes réglages, mais dans des formats différents.

- 3 Détermine la connexion des insertions A/B parmi les quatre types suivants : parallèle, A ► B, B ► A et Vocoder.

Ce bloc sélectionne également les types d'effets d'insertion A et B et règle les paramètres associés. Ceux-ci peuvent être spécifiés dans l'écran Connect (page 64) et dans l'écran Insertion A/B (page 66) du mode Voice Common Edit.

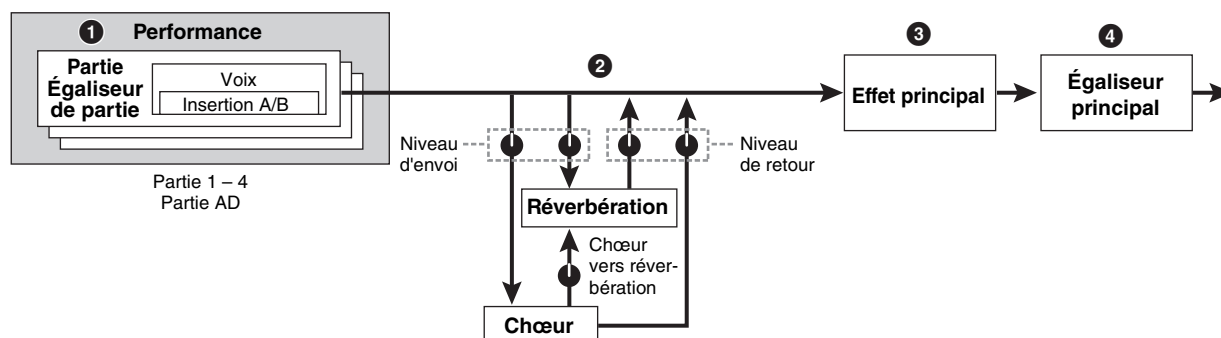
- 4 Détermine les niveaux d'envoi et de retour depuis/vers les effets Reverb/Chorus ainsi que le niveau du signal envoyé de l'effet Chorus vers l'effet Reverb.

Ce bloc sélectionne également les types d'effets Reverb et Chorus et règle les paramètres associés. Ceux-ci peuvent être spécifiés respectivement dans les écrans Connect (page 64), Reverb et Chorus (page 66) du mode Voice Common Edit.

- 5 Sélectionne le type d'effet principal et règle les paramètres d'effets dans l'écran Master Effect (page 224) du mode Utility.

- 6 Règle les paramètres Master EQ dans l'écran Master EQ (page 224) du mode Utility.

En mode Performance



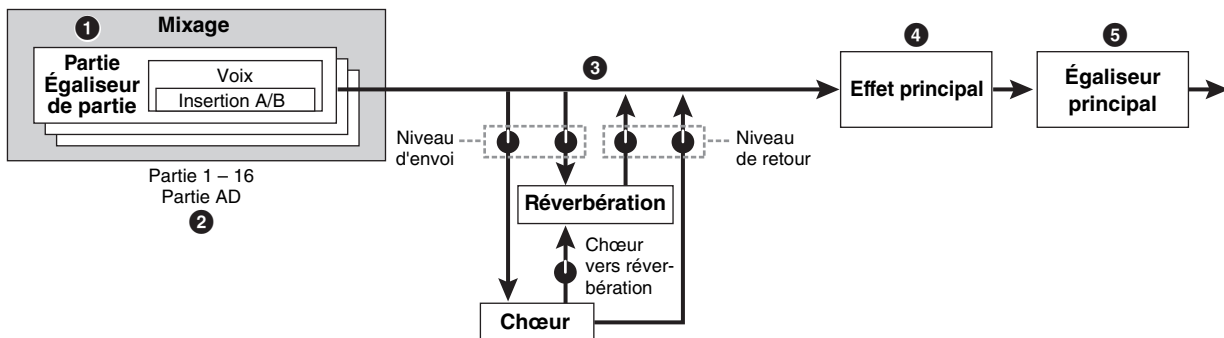
- ❶ Règle les paramètres Part EQ appliqués aux différentes parties dans l'écran EQ (page 103) du mode Performance Part Edit.
- ❷ Détermine les niveaux d'envoi et de retour depuis/vers les effets Reverb/Chorus ainsi que le niveau du signal envoyé de l'effet Chorus vers l'effet Reverb.

Ce bloc sélectionne également les types d'effets Reverb et Chorus et règle les paramètres associés. Ceux-ci peuvent être spécifiés respectivement dans les écrans Connect (page 107), Reverb et Chorus (page 108) du mode Performance Common Edit (Édition commune de performance).

- ❸ Sélectionne le type d'effet principal et règle les paramètres d'effets dans l'écran Master Effect (page 104) du mode Performance Common Edit.
- ❹ Règle les paramètres Master EQ dans l'écran Master EQ (page 105) du mode Performance Common Edit.

NOTE Les réglages d'effets ❶ – ❸ en mode Voice illustrés en page 23 sont également disponibles en mode Performance.

Mode Mixing



- ❶ Règle les paramètres Part EQ appliqués aux différentes parties dans l'écran EQ (page 195) du mode Mixing Part Edit.

- ❷ Sélectionne les huit parties auxquelles l'effet d'insertion est appliqué parmi les parties 1 – 16 et AD.

Ce réglage peut s'effectuer dans l'écran Insertion Effect Switch (Sélecteur d'effet d'insertion) (page 193) du mode Mixing Edit (Édition de mixage).

- ❸ Détermine les niveaux d'envoi et de retour depuis/vers les effets Reverb/Chorus ainsi que le niveau du signal envoyé de l'effet Chorus vers l'effet Reverb.

Ce bloc sélectionne également les types d'effets Reverb et Chorus et règle les paramètres associés. Ceux-ci peuvent être spécifiés respectivement dans les écrans Connect (page 193), Reverb et Chorus (page 193) du mode Mixing Common Edit (Édition commune de mixage).

- ❹ Sélectionne le type d'effet principal et règle les paramètres d'effets dans l'écran Master Effect (page 193) du mode Mixing Common Edit.

- ❺ Règle les paramètres Master EQ dans l'écran Master EQ (page 193) du mode Mixing Common Edit.

NOTE Les réglages d'effets de ❶ – ❸ en mode Voice, illustrés en page 23 sont disponibles pour un total de huit parties dont l'effet d'insertion est activé.

Catégorie et type d'effet

Cette section explique les catégories et les types d'effet. La liste des types d'effet décrite ci-dessous pour chacune des catégories disponibles comporte les colonnes suivantes : Rev (Réverbération), Cho (Chœur), Ins (Insertion) et Mas (Effet principal). Les coches signalent que le type d'effet concerné est disponible pour les différents blocs. Les types d'effet ainsi que les coches qui leur sont associés dans ces listes peuvent être sélectionnés à l'aide des commandes de panneau.

Reverb (Réverbération)

Également appelé « réverbération », cet effet fait référence à l'énergie sonore qui reste dans une pièce ou un espace clos lorsque le son d'origine s'arrête. Phénomène proche mais différent de l'écho, la réverbération est le son diffus indirect des réflexions sur les murs et le plafond qui accompagnent le son direct. Les caractéristiques de ce son indirect varient selon la taille de la pièce ou de l'espace et les matériaux et le mobilier qui y sont contenus.

Type d'effet	Rev	Cho	Ins	Description
REV-X HALL	✓	–	–	Réverbération simulant l'acoustique d'une salle de concert grâce à la technologie REV-X.
R3 HALL	✓	–	–	Réverbération simulant l'acoustique d'une salle de concert grâce à l'algorithme provenant du Yamaha ProR3.
SPX HALL	✓	✓	✓	Réverbération simulant l'acoustique d'une salle de concert et provenant du Yamaha SPX1000.

Type d'effet	Rev	Cho	Ins	Description
REV-X ROOM	✓	–	–	Réverbération simulant l'acoustique d'une pièce grâce à la technologie REV-X.
R3 ROOM	✓	–	–	Réverbération simulant l'acoustique d'une pièce grâce à l'algorithme provenant du Yamaha ProR3.
SPX ROOM	✓	✓	✓	Réverbération simulant l'acoustique d'une pièce et provenant du Yamaha SPX1000.
R3 PLATE	✓	–	–	Réverbération simulant une plaque métallique grâce à l'algorithme dérivé du Yamaha ProR3.
SPX STAGE	✓	✓	✓	Réverbération adaptée à un instrument en solo provenant du Yamaha SPX1000.
SPACE SIMULATOR	✓	–	–	Réverbération permettant de régler les dimensions de l'espace en spécifiant les caractéristiques de largeur, de hauteur et de profondeur.

Delay (Retard)

Effet (ou périphérique) qui retarde un signal audio pour obtenir des effets d'ambiance ou de rythme.

Type d'effet	Rev	Ins	Mas	Description
CROSS DELAY	✓	✓	–	Feedback croisé de deux sons retardés.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	–	Retard croisé synchronisé sur le tempo du morceau, du motif ou de l'arpège.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	–	Retard mono synchronisé sur le tempo du morceau, du motif ou de l'arpège.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	–	Retard stéréo synchronisé sur le tempo du morceau, du motif ou de l'arpège.
CONTROL DELAY	–	✓	–	Retard avec temps de retard contrôlable en temps réel.
DELAY LR	✓	✓	–	Production de deux sons retardés : L et R.
DELAY LCR	✓	✓	–	Production de trois sons retardés : L, R et C (centre).
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	Production de deux sons retardés en stéréo : L et R.

Chorus (Chœur)

Suivant le type et les paramètres de chœur choisis, cet effet produit un son de voix « élargi », comme si plusieurs instruments identiques jouaient à l'unisson, ou encore une voix plus chaude et profonde.

Type d'effet	Cho	Ins	Description
G CHORUS	✓	✓	Effet de chœur produisant une modulation plus pleine et plus complexe qu'un effet de chœur normal.
2 MODULATOR	✓	✓	Effet de chœur formé d'une modulation de hauteur et d'une modulation d'amplitude.
SPX CHORUS	✓	✓	Effet utilisant un OBF à 3 phases pour ajouter au son plus de modulation et d'espace.

Type d'effet	Cho	Ins	Description
SYMPHONIC	✓	✓	Version à plusieurs étapes de la modulation SPX CHORUS.
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	Effet de chœur sans modulation, créé par l'ajout d'un son à la hauteur de ton légèrement décalée.

Flanger (Bruit d'accompagnement)

Produit un son métallique tournoyant.

Type d'effet	Cho	Ins	Description
VCM FLANGER	✓	✓	Bruit d'accompagnement obtenu grâce à la technologie VCM produisant un son d'époque.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	Type de bruit d'accompagnement traditionnel.
TEMPO FLANGER	✓	✓	Bruit d'accompagnement synchronisé avec le tempo.
DYNAMIC FLANGER	–	✓	Bruit d'accompagnement à contrôle dynamique.

Phaser (Modulateur de phase)

Modulation cyclique de la phase pour l'ajout de modulation au son.

Type d'effet	Cho	Ins	Description
VCM PHASER MONO	✓	✓	Déphaseur mono doté de la technologie VCM produisant un son d'époque.
VCM PHASER STEREO	✓	✓	Déphaseur stéréo doté de la technologie VCM produisant un son d'époque.
TEMPO PHASER	✓	✓	Déphaseur synchronisé avec le tempo.
DYNAMIC PHASER	–	✓	Déphaseur à contrôle dynamique.

Tremolo (Trémolo) et Rotary (Haut-parleur rotatif)

L'effet de trémolo module le volume de manière cyclique. L'effet Rotary Speaker simule l'effet de vibrato caractéristique d'un haut-parleur rotatif.

Type d'effet	Ins	Description
AUTO PAN	✓	Effet qui déplace le son de façon cyclique de gauche à droite et d'avant en arrière.
TREMOLO	✓	Effet qui module le volume de manière cyclique.
ROTARY SPEAKER	✓	Simulation d'un haut-parleur rotatif.

Distortion (Distorsion)

Ce type d'effet est essentiellement utilisé pour la guitare, auquel il ajoute de la distorsion avec seuil.

Type d'effet	Ins	Mas	Description
AMP SIMULATOR 1	✓	–	Simulation d'un ampli de guitare.
AMP SIMULATOR 2	✓	–	Simulation d'un ampli de guitare.
COMP DISTORTION	✓	–	Un compresseur étant inclus en première étape, une distorsion régulière peut être produite, indépendamment des changements du niveau d'entrée.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	Compresseur, distorsion et retard sont connectés en série.

Compressor (Compresseur)

Le compresseur est un effet couramment utilisé pour limiter et comprimer les dynamiques (douceur/force) d'un signal audio. Appliqué avec le gain pour renforcer le niveau général, il crée un son de haute qualité, plus puissant et plus homogène. L'effet de compression permet d'augmenter le maintien d'une guitare électrique, d'atténuer le volume d'une voix ou encore de ramener à l'avant-plan un motif de kit de batterie ou de rythme durant le mixage.

Type d'effet	Ins	Mas	Description
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	Compresseur doté de la technologie VCM.
CLASSIC COMPRESSOR	✓	–	Type de compresseur traditionnel.
MULTI BAND COMP	✓	✓	Compresseur à 3 bandes.

Wah

Cet effet module de manière cyclique la brillance du son (fréquence de coupure d'un filtre). Auto Wah module le son via l'OFB, Touch Wah via le volume (vélocité d'activation des notes) et Pedal Wah via la commande de pédale.

Type d'effet	Ins	Description
VCM AUTO WAH	✓	Module le son via l'OFB.
VCM TOUCH WAH	✓	Module le son via le volume (vélocité de l'activation de notes).
VCM PEDAL WAH	✓	Module le son à l'aide de la commande de pédale. Pour des résultats optima, affectez le paramètre Pedal Control (Commande de pédale) de ce type d'effet au contrôleur au pied dans l'écran Controller Set, puis utilisez le contrôleur au pied pour contrôler cet effet en temps réel.

Lo-Fi

Cet effet dégrade intentionnellement la qualité audio du signal d'entrée par le biais de plusieurs procédés, tels que la diminution de la fréquence d'échantillonnage.

Type d'effet	Ins	Mas	Description
LO-FI	✓	✓	Dégrade la qualité audio du signal d'entrée pour obtenir un son lo-fi.
NOISY	✓	–	Ajoute du bruit au son actuel.
DIGITAL TURNTABLE	✓	–	Simule le bruit d'un enregistrement analogique.

Tech

Cet effet change radicalement les caractéristiques tonales à l'aide d'un filtre et de la modulation.

Type d'effet	Ins	Mas	Description
RING MODULATOR	✓	✓	Effet qui modifie la hauteur de ton par l'application d'une modulation d'amplitude à la fréquence de l'entrée.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	–	Modulateur en anneau à contrôle dynamique.
DYNAMIC FILTER	✓	✓	Filtre à contrôle dynamique.
AUTO SYNTH	✓	–	Transforme le signal d'entrée en son de type synthétiseur.
ISOLATOR	✓	✓	Contrôle le niveau d'une bande de fréquences spécifique du signal d'entrée.

Type d'effet	Ins	Mas	Description
SLICE	✓	✓	Découpe l'AEG du son de la voix en tranches.
TECH MODULATION	✓	–	Ajoute une sensation unique de modulation, semblable à une modulation en anneau.

Vocoder

L'effet Vocoder n'appartient à aucune catégorie. Pour l'utiliser, vous devez régler le paramètre INSERTION CONNECT (Connexion d'insertion) de l'écran Effect Connect (page 66) sur « ins L ».

Type d'effet	Ins	Description
VOCODER	✓	Cet effet extrait les caractéristiques du son du microphone et les applique à la voix reproduite depuis le clavier. Ce procédé produit un effet distinctif, de type « voix de robot », généré lorsque vous jouez au clavier tout en chantant ou en parlant au microphone.

Misc (Divers)

Cette catégorie inclut tous les autres types d'effets.

Type d'effet	Cho	Ins	Description
VCM EQ 501	–	✓	Égaliseur paramétrique original à 5 bandes doté de la technologie VCM.
PITCH CHANGE	–	✓	Modifie la hauteur de ton du signal d'entrée.
EARLY REFLECTION	✓	✓	Cet effet isole uniquement les composants des premières réflexions de la réverbération.
HARMONIC ENHANCER	–	✓	Ajoute de nouvelles harmoniques au signal d'entrée pour rehausser le son.
TALKING MODULATOR	–	✓	Ajoute un son de voyelle au signal d'entrée.
DAMPER RESONANCE	–	✓	Simule la résonance produite lorsque la pédale forte du piano est enfoncée.

VCM (Virtual Circuitry Modeling, Modélisation de circuits virtuels)

VCM est une technologie qui permet de modéliser véritablement les éléments des circuits analogiques (tels que les résistances et les condensateurs). Les types d'effets ayant recours à la technologie VCM produisent les caractéristiques chaleureuses, uniques aux anciens périphériques externes de traitement.

VCM Compressor 376

Cet effet simule les caractéristiques des compresseurs analogiques, utilisés comme un effet standard dans les studios d'enregistrement. Il donne du caractère et de la densité au son, et convient parfaitement aux sonorités de percussion et de basse.

VCM Equalizer 501

Cet effet simule les caractéristiques des égaliseurs analogiques utilisés dans les années 1970, pour recréer un effet flanger chaud et de haute qualité.

VCM Flanger

Cet effet simule les caractéristiques des bruits d'accompagnement analogiques utilisés dans les années 1970 pour recréer un effet flanger chaud et de haute qualité.

VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo

Cet effet simule les caractéristiques des modulateurs de phase analogiques, utilisés dans les années 1970, pour recréer un effet de modulateur de phase chaud et de haute qualité.

VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

Cet effet simule les caractéristiques des effets Wah analogiques, utilisés dans les années 1970, pour recréer un effet wah-wah chaud et de haute qualité.

REV-X

REV-X est un algorithme de réverbération développé par Yamaha. Il offre un son de qualité très dense et hautement réverbérant, avec une atténuation en douceur, une étendue et une profondeur qui s'allient harmonieusement pour mettre en valeur le son d'origine.

Le MOTIF XF propose deux types d'effets REV-X : REV-X Hall et REV-X Room.

Paramètres d'effets

Chaque type d'effet dispose de paramètres qui déterminent les modalités de son application au son. Une variété de sons peuvent être obtenus à partir d'un seul type d'effet en réglant ces paramètres. Pour plus d'informations sur les paramètres d'effets, reportez-vous à ce qui suit.

Réglages présélectionnés pour les paramètres d'effets

Les réglages présélectionnés relatifs aux paramètres de chaque type d'effet sont fournis en tant que modèles et peuvent être sélectionnés dans l'écran de sélection des types d'effets. Pour obtenir le son de l'effet souhaité, sélectionnez l'une des présélections proches du son que vous recherchez, puis modifiez-en les paramètres selon les besoins.

Les réglages des présélections peuvent être choisis ici.



Paramètres d'effets

NOTE Certains paramètres ci-dessous peuvent apparaître dans plusieurs types d'effets sous un même nom, alors que leurs fonctions varient selon le type d'effet. Par conséquent, deux ou trois types d'explications différentes sont proposés pour ces paramètres.

Nom de paramètre	Descriptions
AEG Phase	Inverse la phase de l'AEG.
AM Depth	Détermine la profondeur de la modulation d'amplitude.
AM Inverse R	Détermine la phase de la modulation d'amplitude du canal R.
AM Speed	Détermine la vitesse de la modulation d'amplitude.
AM Wave	Sélectionne l'onde de la modulation d'amplitude.
AMP Type	Sélectionne le type d'amplificateur à simuler.
Analog Feel	Ajoute au son les caractéristiques d'un flanger analogique.
Attack	Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur la touche et le début de l'effet de compresseur.
Attack Offset	Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur la touche et le début de l'effet de wah.
Attack Time	Détermine le temps d'attaque du suiveur d'enveloppe.
Bit Assign	Détermine les modalités d'application du paramètre Word Length (Longueur de mot) au son.
Bottom ¹	Détermine la valeur minimale du filtre wah.
BPF1-10 Gain	Détermine les gains de sortie des filtres passe-bande BPF 1 - 10 de l'effet Vocoder.
Click Density	Détermine la fréquence à laquelle le clic retentit.
Click Level	Détermine le niveau de déclin.
Color ²	Détermine la modulation de phases fixe.
Common Release	Ce paramètre est de type « Multi Band Comp » (Compression multi-bandes). Il détermine le temps qui s'écoule entre le relâchement d'une touche et la fin de l'effet.
Compress	Détermine le niveau d'entrée minimal auquel est appliqué l'effet de compresseur.
Control Type	Ce paramètre est de type « Control Delay » (Retard de contrôle). Lorsqu'il est réglé sur « Normal », l'effet de retard s'applique au son de manière permanente. S'il est spécifié sur « Scratch », l'effet de retard ne s'appliquera pas à condition que les deux paramètres Delay Time et Delay Time Offset soient réglés sur « 0 ».
Damper Control	Lorsqu'une pédale à mi-course FC3 compatible est reliée à la prise SUSTAIN, le paramètre Damper Control est commandé par la pédale FC3 sur une plage de valeurs de 0 à 127, ce qui autorise les effets d'étouffement partiel, tels que ceux d'un véritable piano à queue.
Decay	Contrôle la chute du son de réverbération.
Delay Level C	Détermine le niveau du son retardé du canal central.
Delay Mix	Détermine le niveau du son de mixage retardé lors de l'application de plusieurs effets.
Delay Offset	Détermine la valeur de décalage de la modulation de retard.
Delay Time	Détermine le retard du son en valeur de note ou en temps absolu.
Delay Time C, L, R	Détermine le temps de retard de chaque canal : central, gauche et droit.
Delay Time L>R	Détermine le temps qui s'écoule entre l'entrée du son en provenance du canal L et sa sortie vers le canal R.
Delay Time Ofst R	Détermine le temps de retard du canal R sous forme de décalage.
Delay Time R>L	Détermine le temps qui s'écoule entre l'entrée du son en provenance du canal R et sa sortie vers le canal L.
Delay Transition Rate	Détermine la vitesse (en taux) de changement du temps de retard lorsqu'il passe de sa valeur en cours à la nouvelle valeur spécifiée.
Density	Détermine la densité des réverbérations ou des réflexions.
Depth	Lorsque l'effet « Space Simulator » est sélectionné, ce paramètre détermine la profondeur de la pièce simulée. Lorsque l'effet « VCM Flanger » est sélectionné, ce paramètre détermine l'amplitude de l'onde OBF qui contrôle le changement cyclique de la modulation de retard. Lorsque le réglage « Phaser Type » est sélectionné, ce paramètre détermine l'amplitude de l'onde OBF qui contrôle le changement cyclique de la modulation de phase.
Detune	Détermine le degré de hauteur à désaccorder.
Device	Sélectionne le périphérique pour la modification de la distorsion du son.
Diffusion	Détermine la diffusion de l'effet sélectionné.
Direction	Détermine la direction de la modulation contrôlée par le suiveur d'enveloppe.
Divide Freq High	Détermine la haute fréquence pour diviser le son principal en trois bandes.
Divide Freq Low	Détermine la basse fréquence pour diviser le son principal en trois bandes.
Divide Min Level	Détermine le niveau minimal des portions extraites via l'effet de découpage en tranches.

Nom de paramètre	Descriptions
Divide Type	Détermine les modalités de découpage du son (l'onde) en tranches, en fonction de la longueur de note.
Drive	En cas de sélection de l'un des effets de distorsion, de bruit ou de découpage par tranches, ce paramètre détermine l'étendue de la distorsion du son. En cas de sélection d'un effet divers (misc), ce paramètre détermine le degré d'application de l'amplificateur ou du modulateur de parole.
Drive Horn	Détermine la profondeur de la modulation générée via la rotation du pavillon.
Drive Rotor	Détermine la profondeur de la modulation générée via la rotation du rotor.
Dry Level	Détermine le niveau du son pur (auquel aucun effet n'est appliqué).
Dry LPF Cutoff Frequency	Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au son pur.
Dry Mix Level	Détermine le niveau du son pur (auquel aucun effet n'est appliqué).
Dry Send to Noise	Détermine le niveau du signal pur (non altéré) envoyé vers l'effet de bruit.
Dry/Wet Balance	Détermine l'équilibre entre le son pur et le son soumis à l'effet.
Dyna Level Offset	Détermine la valeur de décalage ajoutée à la sortie à partir du suiveur d'enveloppe.
Dyna Threshold Level	Détermine le niveau minimum auquel le suiveur d'enveloppe démarre.
Edge	Règle la courbe qui détermine les modalités de distorsion du son.
Emphasis	Détermine le changement de caractéristiques hautes fréquences.
EQ Frequency	Détermine la fréquence centrale de chaque bande de l'EQ.
EQ Gain	Détermine le gain de niveau de la fréquence centrale de chaque bande de l'EQ.
EQ High Frequency	Détermine la fréquence centrale de la bande supérieure de l'EQ qui est atténuée/accrue.
EQ High Gain	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande supérieure de l'EQ.
EQ Low Frequency	Détermine la fréquence centrale de la bande inférieure de l'EQ qui est atténuée/accrue.
EQ Low Gain (Gain inférieur de l'EQ)	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande inférieure de l'EQ.
EQ Mid Frequency	Détermine la fréquence centrale de la bande moyenne de l'EQ qui est atténuée/accrue.
EQ Mid Gain	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande moyenne de l'EQ.
EQ Mid Width	Détermine la largeur de la bande moyenne de l'EQ.
EQ Width	Détermine la largeur de la bande moyenne de l'EQ.
ER/Rev Balance	Détermine la balance de niveau du son des premières réflexions et de la réverbération.
F/R Depth	Le paramètre « Auto Pan » (disponible lorsque le paramètre PAN Direction est réglé sur « L turn » et « R turn » détermine la profondeur du balayage panoramique F/R (avant/arrière).
FB Hi Damp Ofst R	Détermine le degré de chute en hautes fréquences du canal R sous forme de décalage.
FB Level Ofst R	Détermine le niveau de feedback du canal R sous forme de décalage.
Feedback	Détermine le niveau du signal sonore émis par un bloc d'effet donné et renvoyé vers sa propre entrée.
Feedback High Damp	Détermine les modalités de chute des hautes fréquences du son de feedback.
Feedback Level	Lors de la sélection d'un effet de réverbération ou de premières réflexions, ce paramètre détermine le niveau de feedback du retard initial. Lors de la sélection d'un effet de retard, de chorus, de flanger, de distorsion de compresseur retardée ou de TEC, ce paramètre détermine la sortie du niveau de feedback du retard et son renvoi vers sa propre entrée. Lorsque l'effet « Tempo Phaser » ou « Dynamic Phaser » est sélectionné, ce paramètre détermine la sortie du niveau de feedback depuis le modulateur de phase et son renvoi vers sa propre entrée.
Feedback Level 1, 2	Détermine le niveau de feedback du son retardé dans chacune des 1ère et 2ème séries.
Feedback Time	Détermine le temps retardé du feedback.
Feedback Time 1, 2, L, R	Détermine le temps du retard de feedback 1, 2, L et R.
Filter Type	Lors de la sélection de l'effet « Lo-Fi », ce paramètre sélectionne le type de caractéristique tonale. Lorsque le filtre « Dynamic Filter » est sélectionné, ce paramètre détermine le type de filtre utilisé.
Fine 1, 2	Détermine la hauteur de ton avec précision pour les 1ère et 2ème séries.
Formant Offset	Ce paramètre de Vocoder ajoute la valeur de décalage à la fréquence de coupure de l'OFB sur l'entrée Inst.
Formant Shift	Ce paramètre de Vocoder décale la fréquence de coupure de l'OFB pour l'entrée Inst.
Gate Switch	Lorsqu'il est réglé sur « off », la sortie du filtre HPF et du générateur de bruit passe par le gate. Lorsqu'il est réglé sur « on », la sortie du filtre HPF et du générateur de bruit ne passera par le gate que si le signal audio transite par l'entrée Inst.

Nom de paramètre	Descriptions
Durée des notes	Détermine la durée de gate de la portion découpée.
Height	Détermine la hauteur de la pièce simulée.
Hi Resonance	Règle la résonance des hautes fréquences.
High Attack	Détermine le temps écoulé entre le moment où vous appuyez sur la note et celui de l'application du compresseur aux hautes fréquences.
High Gain	Détermine le gain de sortie des hautes fréquences.
High Level	Détermine le niveau des hautes fréquences.
High Mute	Active/désactive l'état d'assourdissement des hautes fréquences.
High Ratio	Lorsque les effets « REV-X Hall » ou « REV-X Room » sont sélectionnés, ce paramètre détermine le ratio des hautes fréquences. Lorsque l'effet « Multi Band Comp » est sélectionné, ce paramètre détermine le ratio du compresseur pour les hautes fréquences.
High Threshold	Détermine le niveau d'entrée minimum sur lequel l'effet s'applique aux hautes fréquences.
Horn Speed Fast	Détermine la vitesse du haut-parleur de hautes fréquences lorsque le sélecteur slow/fast est réglé sur « fast ».
Horn Speed Slow	Détermine la vitesse du haut-parleur de hautes fréquences lorsque le sélecteur slow/fast est réglé sur « slow ».
HPF Freq	Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-haut appliqué au son du microphone.
HPF Output Level	Détermine le degré de mixage de la sortie du filtre passe-haut avec la sortie de l'effet Vocoder.
Initial Delay	Détermine le temps écoulé entre le son original direct et les premières réflexions.
Initial Delay 1, 2	Détermine le temps de retard jusqu'aux premières réflexions pour chacune des 1ère et 2ème séries.
Initial Delay Lch, Rch	Détermine le temps écoulé entre le son original direct et les premières réflexions (échos) qui s'ensuivent pour les canaux R et L.
Input Level	Détermine le niveau d'entrée du signal auquel s'applique le compresseur.
Input Mode	Sélectionne la configuration mono ou stéréo du signal d'entrée.
Input Select	Sélectionne un canal d'entrée.
Inst Input Level	Détermine le niveau du son de l'instrument auquel l'effet Vocoder est appliqué.
L/R Depth	Détermine la profondeur de l'effet de panoramique L/R.
L/R Diffusion	Détermine la diffusion du son.
Lag	Détermine le temps de retard supplémentaire appliqué au son retardé et spécifié via la longueur de note.
LFO Depth	Lorsque l'un des effets « SPX Chorus », « Symphonic », « Classic Flanger » et « Ring Modulator » est sélectionné, ce paramètre détermine la profondeur de modulation. Lorsque l'effet « Tempo Phase » est sélectionné, ce paramètre détermine la fréquence de la modulation de phase.
LFO Phase Difference	Détermine la différence des phases L/R de l'onde modulée.
LFO Phase Reset	Détermine les modalités de réinitialisation de la phase initiale de l'OFB.
LFO Speed	Lorsqu'un des effets de chorus, de flanger, de trémolo ou de modulateur en anneau est sélectionné, ce paramètre détermine la fréquence de modulation. Lorsque l'effet « Tempo Phaser » ou « Tempo Flanger » est sélectionné, ce paramètre détermine la vitesse de modulation via un type de note. Lorsque l'effet « Auto Pan » est sélectionné, ce paramètre détermine la fréquence du balayage panoramique automatique.
LFO Wave	Lorsqu'un effet de flanger ou « Ring Modulator » est activé, ce paramètre sélectionne l'onde de modulation. Lorsque l'effet « Auto Pan » est sélectionné, ce paramètre détermine la courbe du balayage panoramique. Lorsque l'effet « VCM Auto Wah » est activé, ce paramètre sélectionne l'onde sinusoïdale ou carrée.
Liveness	Détermine la chute caractéristique de la première réflexion.
Low Attack	Détermine le temps écoulé entre le moment où vous appuyez sur la note et celui de l'application du compresseur aux basses fréquences.
Low Gain	Détermine le gain de sortie des basses fréquences.
Low Level	Détermine le niveau de sortie des basses fréquences.
Low Mute	Détermine l'état d'activation/désactivation de la bande de basses fréquences.
Low Ratio	Lorsque les effets « REV-X Hall » ou « REV-X Room » sont sélectionnés, ce paramètre détermine le ratio des basses fréquences. Lorsque l'effet « Multi Band Comp » est sélectionné, ce paramètre détermine le ratio du compresseur pour les basses fréquences.
Low Threshold	Détermine le niveau d'entrée minimum sur lequel l'effet s'applique aux basses fréquences.
LPF Resonance	Détermine la résonance du filtre passe-bas de l'entrée de signal.
Manual	Lorsque l'effet « VCM Flanger » est sélectionné, ce paramètre détermine la valeur de décalage de la modulation de retard.
Manual	Lorsque l'effet « VCM Phaser mono » ou « VCM Phaser stereo » est sélectionné, ce paramètre détermine la valeur de décalage de la modulation de phase.

Structure de base

Principe d'utilisation

Connexions

Nom de paramètre	Descriptions
Meter	Modifie l'indicateur de niveau.
Mic Gate Threshold	Détermine le niveau de seuil du noise gate du son de microphone.
Mic Level	Détermine le niveau d'entrée du son de métronome.
Mic L-R Angle	Détermine l'angle L/R du microphone.
Mid Attack	Détermine le temps écoulé entre le moment où vous appuyez sur la note et celui de l'application du compresseur aux moyennes fréquences.
Mid Gain	Détermine le gain de sortie des moyennes fréquences.
Mid Level	Détermine le niveau de sortie des moyennes fréquences.
Mid Mute	Active/désactive l'état d'assourdissement des moyennes fréquences.
Mid Ratio	Détermine le ratio du compresseur des moyennes fréquences.
Mid Threshold	Détermine le niveau d'entrée minimum sur lequel l'effet s'applique aux moyennes fréquences.
Mix	Détermine le volume du son de l'effet.
Mix Level	Détermine le niveau du son de l'effet mixé par rapport au son pur.
Mod Depth	Détermine la profondeur de modulation.
Mod Depth Ofst R	Détermine la profondeur de modulation du canal R sous forme de décalage.
Mod Feedback	Détermine le niveau de feedback par rapport à la modulation.
Mod Gain	Détermine le gain de modulation.
Mod LPF Cutoff Frequency	Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au son modulé.
Mod LPF Resonance	Détermine la résonance du filtre passe-bas du son modulé.
Mod Mix Balance	Lorsque l'effet « Noisy » est sélectionné, ce paramètre détermine la balance de mixage de l'élément modulé. Lorsque l'effet « Tech Modulation » est sélectionné, ce paramètre détermine le volume du son modulé.
Mod Speed	Détermine la vitesse de modulation.
Mod Wave Type	Sélectionne le type d'onde pour la modulation.
Mode	Détermine le type de modulateur de phase ou plus spécifiquement, le facteur de formation de l'effet de modulateur de phase.
Modulation Phase	Détermine la différence des phases L/R de l'onde modulée.
Move Speed	Détermine le temps écoulé entre le passage du son de l'état actuel à l'état spécifié via le paramètre Vowel.
Noise Input Level	Détermine le niveau du bruit appliqué au signal d'entrée.
Noise Level	Détermine le niveau de bruit.
Noise LPF Cutoff Frequency	Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au bruit.
Noise LPF Q	Détermine la résonance du filtre passe-bas appliqué au bruit.
Noise Mod Depth	Détermine la profondeur de modulation du bruit.
Noise Mod Speed	Détermine la vitesse de modulation du bruit.
Noise Tone	Détermine les caractéristiques du bruit.
On/Off Switch	Active ou désactive l'isolateur.
OSC Frequency Coarse	Détermine la fréquence à laquelle l'onde sinusoïdale module l'amplitude de l'entrée de l'onde.
OSC Frequency Fine	Détermine avec précision la fréquence à laquelle l'onde sinusoïdale module l'amplitude de l'entrée de l'onde.
Output	Détermine le niveau du signal de sortie du bloc d'effets.
Output Gain	Détermine le gain du signal de sortie du bloc d'effets.
Output Level	Détermine le niveau du signal de sortie du bloc d'effets.
Output Level 1, 2	Détermine le niveau du signal de sortie des 1er et 2ème blocs, respectivement.
Over Drive	Détermine le degré et le caractère de l'effet de distorsion.
Pan 1, 2	Détermine le balayage panoramique pour chacune des 1ère et 2ème séries.
Pan AEG Min Level	Ce paramètre de l'effet Slice détermine le niveau minimal de l'AEG appliqué au son balayé.
Pan AEG Type	Ce paramètre de l'effet Slice détermine le type d'AEG appliqué au son balayé.
Pan Depth	Détermine la profondeur de l'effet de balayage panoramique.
Pan Direction	Détermine la direction dans laquelle se déplace la position de balayage panoramique stéréo de la voix.
Pan Type	Détermine le type de panoramique.
Pedal Control	Lorsque l'effet « VCM Pedal Wah » est sélectionné, ce paramètre détermine la fréquence de coupure du filtre wah. Pour des résultats optima, affectez ce paramètre au contrôleur au pied dans l'écran Controller Set, puis utilisez le contrôleur au pied pour commander ce paramètre.
Pedal Response	Détermine les modalités de réponse du son au changement de la commande d'étouffement.
Phase Shift Offset	Détermine la valeur de décalage de la modulation de phase.
Pitch 1, 2	Détermine la hauteur en demi-tons pour chacune des 1ère et 2ème séries.
PM Depth	Détermine la profondeur de la modulation de hauteur de ton
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-haut avant modulation.
Pre-LPF Cutoff Frequency	Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-bas avant modulation.

Nom de paramètre	Descriptions
Pre-LPF Resonance	Détermine la résonance du filtre passe-bas du signal d'entrée.
Presence	Ce paramètre de l'effet d'ampli de guitare contrôle les hautes fréquences.
Ratio	Détermine le ratio du compresseur.
Release	Détermine le temps qui s'écoule entre le relâchement d'une touche et la fin de l'effet de compresseur.
Release Curve	Détermine la courbe de relâchement du suiveur d'enveloppe.
Release Time	Détermine le temps de relâchement du suiveur d'enveloppe.
Resonance	Détermine la résonance de filtre.
Resonance Offset	Détermine la résonance sous forme de décalage.
Reverb Delay	Détermine le temps de retard entre les premières réflexions jusqu'aux réverbérations.
Reverb Time	Détermine le temps de réverbération.
Room Size	Détermine la dimension de la pièce dans laquelle l'instrument retentit.
Rotor Speed Fast	Détermine la vitesse du rotor lorsque le sélecteur slow/fast est réglé sur « fast ».
Rotor Speed Slow	Détermine la vitesse du rotor lorsque le sélecteur slow/fast est réglé sur « slow ».
Rotor/Horn Balance	Détermine l'équilibre de volume entre le haut-parleur de hautes fréquences et le rotor.
Sampling Freq. Control	Contrôle la fréquence d'échantillonnage.
Sensitivity	Lorsque l'un des effets « Dynamic Flanger », « Dynamic Phaser » ou TEC est sélectionné, ce paramètre détermine la sensibilité de modulation appliquée au changement d'entrée. Lorsque l'un des effets VCM Touch Wah est sélectionné, ce paramètre détermine la sensibilité de la réponse au changement de filtre wah appliqué au changement d'entrée.
Slow-Fast Time of Horn	Détermine la durée requise pour la modification de la vitesse de rotation du haut-parleur à pavillon lorsque celle-ci passe de la valeur en cours (slow ou fast) à l'autre valeur (fast ou slow) lors d'un changement de vitesse de rotation.
Slow-Fast Time of Rotor	Détermine la durée requise pour que le rotor modifie sa vitesse de rotation en cours (slow ou fast) pour passer sur l'autre valeur (fast ou slow) lors d'un changement de vitesse de rotation.
Space Type	Sélectionne le type de simulation de l'espace.
Speaker Type	Sélectionne le type de simulation de haut-parleur.
Speed	Lorsque l'effet « VCM Flanger » est sélectionné, ce paramètre détermine l'amplitude de l'onde OBF qui contrôle le changement cyclique de la modulation de retard. Lors de la sélection d'un type de modulateur de phase, ce paramètre détermine la fréquence de l'onde OBF, qui contrôle le changement cyclique de la modulation de phase. Lorsque l'effet « VCM Auto Wah » est sélectionné, ce paramètre détermine la vitesse de l'OBF.
Speed Control	Change la vitesse de rotation.
Spread	Détermine la diffusion du son.
Stage	Détermine le nombre d'étapes du déphaseur.
Threshold	Détermine le niveau d'entrée minimal auquel l'effet s'applique.
Top ³	Détermine la valeur maximale du filtre wah.
Type	Lorsque l'effet « VCM Flanger » est sélectionné, ce paramètre détermine le type de flanger requis. Lorsque l'un des effets wah est sélectionné, ce paramètre détermine le type d'effet Auto Wah. Lorsque l'effet « Early Reflection » est sélectionné, ce paramètre détermine le type de réflexion sonore concerné.
Vocoder Attack	Détermine le temps d'attaque du son de l'effet Vocoder.
Vocoder Release	Détermine le temps de relâchement du son de l'effet Vocoder.
Vowel	Sélectionne un type de voyelle.
Wall Vary	Détermine l'état des murs de la pièce simulée. Des réglages élevés produisent des réflexions plus diffuses.
Width	Détermine la largeur de la pièce simulée.
Word Length	Détermine le degré de rugosité du son.

*1 Le paramètre Bottom est uniquement disponible lorsque la valeur est inférieure à celle du paramètre Top.

*2 Selon les valeurs des paramètres Mode et Stage, il est possible que le paramètre Color soit sans effet.

*3 Le paramètre Top est uniquement disponible lorsque la valeur est supérieure à celle du paramètre Bottom.

À propos de la norme MIDI

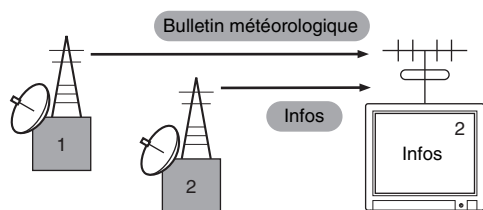
Le terme MIDI est l'acronyme de Musical Instruments Digital Interface (Interface numérique des instruments de musique). Il s'agit d'une norme qui permet aux instruments de musique électroniques de communiquer entre eux en envoyant et en recevant des données et des messages de note, de changement de commande et de changement de programme compatibles, ainsi que divers autres types de données ou de messages MIDI.

Ce synthétiseur peut contrôler d'autres périphériques MIDI en transmettant des données liées aux notes ainsi que différents types de données de contrôleur. Il peut également être contrôlé par des messages MIDI entrants qui déterminent automatiquement le mode du générateur de son, sélectionnent les canaux, les voix et les effets MIDI, modifient les valeurs des paramètres et, bien sûr, reproduisent les voix spécifiées pour les diverses parties.

Canaux MIDI

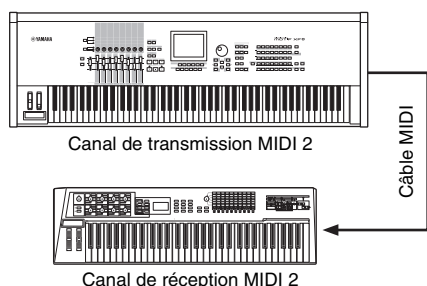
Les données de performance MIDI sont affectées à l'un des seize canaux MIDI. Numérotés de 1 à 16, ces canaux permettent d'envoyer simultanément les données de performance de seize parties d'instrument différentes via un seul câble MIDI.

Imaginez que les canaux MIDI soient des canaux TV. Chaque station TV émet sur un canal spécifique. Votre poste TV reçoit différents programmes simultanément de plusieurs stations et vous sélectionnez le canal correspondant au programme de votre choix.



La norme MIDI fonctionne selon le même principe de base. L'instrument émetteur envoie à l'instrument récepteur des données MIDI, sur un canal MIDI spécifique (Canal de transmission MIDI), via un câble MIDI unique. Si le canal MIDI de l'instrument récepteur (MIDI Receive Channel) correspond au canal de transmission, le son émis par l'instrument récepteur dépendra des données envoyées par l'instrument émetteur.

Pour plus d'informations sur la configuration des canaux de transmission et de réception MIDI, reportez-vous à la page 228.



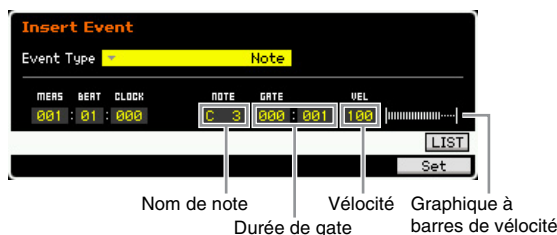
Messages MIDI transmis/reconnus par ce synthétiseur

Les messages transmis/reçus par le MOTIF XF sont présentés dans le Format des données MIDI et le MIDI Implementation Chart disponibles dans la Liste des données fournie à part. Le bloc du générateur de son (signalé par « synth.part » dans la Liste des données) et le bloc de séquenceur (identifié « seq.part » dans la Liste des données) du MOTIF XF traitent différents messages MIDI. Les messages MIDI que le bloc de séquenceur est susceptible de recevoir peuvent être enregistrés dans les pistes de morceau ou de motif. Par ailleurs, les messages MIDI que le générateur de son est capable de recevoir peuvent affecter le son du MOTIF XF.

Événements MIDI traités par le MOTIF XF

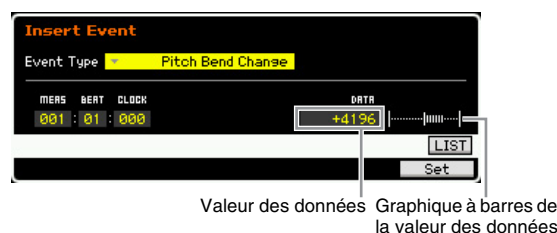
Cette section couvre les événements MIDI, c'est-à-dire le format des données par lesquelles les messages MIDI générés par vos performances au clavier sont enregistrés dans une piste de morceau ou de motif. Les événements décrits ci-dessous peuvent être édités ou insérés dans les différents écrans des modes Song Edit/Pattern Edit (Édition de motif).

Note



Il s'agit des événements qui définissent les notes, et qui représentent, par conséquent, la majeure partie de toutes les données de performance. Le nom de la note (C-2 – G8) définit la hauteur de ton. La durée de gate spécifie la longueur de la note en temps et en impulsions d'horloge. La vélocité (1 – 127) indique votre « force de frappe » au clavier. Le graphique à barres illustré à droite est une représentation graphique de la valeur.

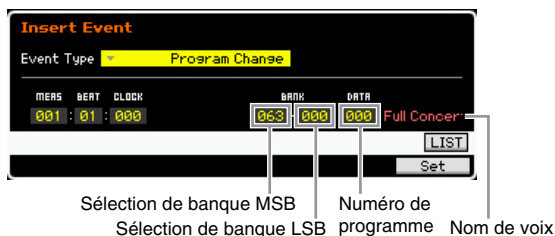
Variation de ton



Les événements de variation de ton sont générés par les opérations de la molette de variation de ton et définissent les changements de hauteur de ton en continu. La valeur (-8192 – +0000 – +8191) est une représentation numérique de la position de la molette de variation de ton.

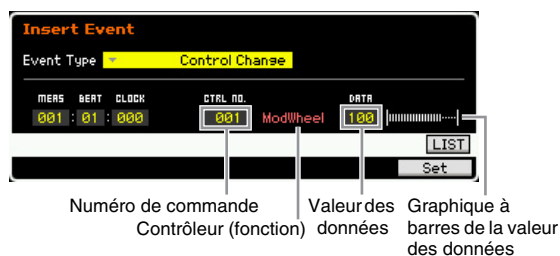
Le graphique à barres illustré à droite est une représentation graphique de la valeur.

Changement de programme (PC)



Les événements de changement de programme sélectionnent les voix. Les paramètres Bank Select MSB et LSB (Sélection de banque MSB/LSB) sont en fait inclus dans la catégorie Control Change (Changement de commande) ci-dessous, mais comme ces trois événements sont utilisés dans le MOTIF XF pour sélectionner des voix, ils sont regroupés et décrits ici. Les paramètres Bank Select MSB/LSB sélectionnent la banque de voix. Le numéro de programme sélectionne une voix dans la catégorie de voix et la banque spécifiées par MSB et LSB. Pour obtenir une liste des voix disponibles, reportez-vous à la Liste des données fournie à part. Lorsque vous spécifiez un numéro de changement de programme dans la plage 0 – 127, choisissez un numéro inférieur d'une unité au numéro de programme indiqué dans la Liste des voix. Par exemple, pour spécifier le numéro de programme 128, saisissez le changement de programme 127.

Changement de commande (CC)



Les événements de changement de commande contrôlent les paramètres de voix et d'effet. Les événements de changement de commande sont générés lorsqu'un contrôleur, tel que la molette de modulation ou le contrôleur au pied, est actionné.

Le numéro de commande (000 – 127) spécifie le contrôleur (fonction), tel que le volume ou le panoramique. La valeur (000 – 127) spécifie la « position » du contrôleur affecté au numéro de commande sélectionné. Le graphique à barres illustré à droite est une représentation graphique de la valeur des données.

Vous trouverez ci-dessous la liste des numéros de commande et des contrôleurs les plus importants.

NOTE Lorsque la mention « --- » s'affiche dans la colonne Contrôleur (Fonction), le numéro de commande peut être traité par le bloc de séquenceur mais pas par le bloc de générateur de son.

Modulation Wheel (Molette de modulation) (Numéro de commande 001)

Les données MIDI sont produites lors de l'utilisation d'une molette de modulation. Aucune modulation n'est appliquée lorsque la valeur est spécifiée sur « 0 » ; la valeur « 127 » produit la modulation maximale.

Portamento Time (Temps de portamento)

(Numéro de commande 005)

Ce message MIDI contrôle l'effet de portamento. Aucun effet n'est produit lorsque la valeur est spécifiée sur « 0 » ; la valeur « 127 » produit le temps de portamento maximal. L'effet de portamento n'est généré que lorsque le paramètre Portamento (Numéro de commande 065) est activé (ON).

Data Entry MSB (Entrée de données MSB)

(Numéro de commande 006)

Data Entry LSB (Entrée de données LSB)

(Numéro de commande 038)

Ces paramètres spécifient la valeur des événements RPN MSB, RPN LSB (page 32), NRPN MSB et NRPN LSB. Cette valeur est représentée par deux numéros de données de changement de commande : MSB et LSB

Volume (Numéro de commande 007)

Détermine le volume de chaque partie séparément. Aucun son n'est produit lorsque la valeur est spécifiée sur « 0 » ; la valeur « 127 » produit le volume maximal.

Pan (Panoramique) (Numéro de commande 010)

Détermine la position de balayage panoramique de chaque partie séparément. Le son est balayé complètement à gauche lorsque la valeur est spécifiée sur « 0 » et complètement à droite lorsque la valeur est réglée sur « 127 ». Les valeurs affichées sont -64 – +63.

Expression (Numéro de commande 011)

Détermine l'expression de chaque partie séparément. Aucun son n'est produit lorsque la valeur est spécifiée sur « 0 » ; la valeur « 127 » produit le volume maximal. Ce paramètre génère des variations de volume durant la reproduction.

Sustain (Hold 1) (Maintien 1) (Numéro de commande 064)

Ce message MIDI représente les opérations d'activation/désactivation (ON/OFF) de la pédale de maintien. Les notes jouées pendant que la pédale est enfoncée sont maintenues. Lorsque la valeur est comprise entre « 0 » et « 63 », le maintien est désactivé (OFF). Une valeur allant de « 64 » à « 127 » indique que le maintien est activé (ON).

Portamento (Numéro de commande 065)

Ce message MIDI active (ON) ou désactive (OFF) le portamento. Lorsque la valeur est comprise entre « 0 » et « 63 », le portamento est désactivé (OFF). Une valeur allant de « 64 » à « 127 » indique que le portamento est activé (ON). La longueur (durée) de l'effet de portamento est contrôlée par le paramètre Portamento Time (Numéro de commande 005).

Sostenuto Pedal (Pédale de sostenuto)

(Numéro de commande 066)

Ce message MIDI représente les opérations d'activation/désactivation (ON/OFF) de la pédale de sostenuto. Lorsque la valeur est comprise entre « 0 » et « 63 », le sostenuto est désactivé (OFF). Une valeur allant de « 64 » à « 127 » indique que le sostenuto est activé (ON).

Harmonic Content (Contenu harmonique)

(Numéro de commande 071)

Règle la résonance du filtre affecté à la voix. La résonance est spécifiée sur une plage de données allant de 0 à 127, et revêt la forme d'une valeur de décalage dans la plage de données allant de -64 à +63.

Release Time (Temps de relâchement)

(Numéro de commande 072)

Règle le temps de relâchement de l'AEG de la voix. Le temps de relâchement est spécifié sur une plage de données allant de 0 à 127, et revêt la forme d'une valeur de décalage dans la plage de données allant de -64 à +63, qui vient s'ajouter aux données de voix.

Attack Time (Temps d'attaque) (Numéro de commande 073)

Règle le temps d'attaque de l'AEG de la voix. Le temps d'attaque est spécifié sur une plage de données allant de 0 à 127, et revêt la forme d'une valeur de décalage dans la plage de données allant de -64 à +63, qui vient s'ajouter aux données de voix.

Brightness (Clarté) (Numéro de commande 074)

Règle la fréquence de coupure du filtre affecté à la voix. La coupure est réglée sur une plage de données allant de 0 à 127, et revêt la forme d'une valeur de décalage dans la plage de données allant de -64 à +63, qui vient s'ajouter aux données de voix.

Decay Time (Temps de chute) (Numéro de commande 075)

Règle le temps de chute de l'AEG de la voix. Le temps de chute est spécifié sur une plage de données allant de 0 à 127, et revêt la forme d'une valeur de décalage dans la plage de données allant de -64 à +63, qui vient s'ajouter aux données de voix.

Effect Send Level 1 (Niveau d'envoi à l'effet 1) (Effet Reverb) (Numéro de commande 091)

Spécifie le niveau d'envoi de l'effet de réverbération.

Effect Send Level 3 (Niveau d'envoi à l'effet 3) (Effet Chorus) (Numéro de commande 093)

Spécifie le niveau d'envoi de l'effet de chute/chœur.

Effect Send Level 4 (Niveau d'envoi à l'effet 4) (Effet de variation) (Numéro de commande 094)

Spécifie le niveau d'envoi de l'effet de variation.

NOTE Cet événement MIDI ne peut pas être géré par le bloc du générateur de son, et ce même s'il peut être enregistré sur une piste de morceau/motif.

Data Increment (Incrément de données) (Numéro de commande 096)

Data Decrement (Décrément de données) (Numéro de commande 097)

Ces messages MIDI augmentent ou diminuent la valeur de la sensibilité de variation de ton, du réglage affiné ou grossier définie à l'aide de RPN par paliers d'1 unité (page 33).

NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB) (Numéro de paramètre non enregistré MSB) (Numéro de commande 099)

NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB) (Numéro de paramètre non enregistré LSB) (Numéro de commande 098)

Ces paramètres sont principalement utilisés comme valeurs de décalage pour le vibrato, le filtre, l'EG et d'autres réglages. La section d'entrée des données sert à régler les valeurs de paramètre après la spécification du paramètre à l'aide de NRPN MSB et LSB. Une fois le numéro NRPN spécifié, le message d'entrée des données reçu sur le même canal est traité comme étant la valeur du numéro NRPN sélectionné. Évitez les erreurs de manipulation en transmettant un message RPN Null (7FH, 7FH) après avoir utilisé ces messages pour exécuter une opération de commande. Reportez-vous à la section « NRPN » pour en savoir plus sur ce paramètre (page 33).

NOTE Cet événement MIDI ne peut pas être géré par le bloc du générateur de son, et ce même s'il peut être enregistré sur une piste de morceau/motif.

RPN MSB (Numéro de paramètre enregistré MSB) (Numéro de commande 101)

RPN LSB (Numéro de paramètre enregistré LSB) (Numéro de commande 100)

Sert principalement de valeur de décalage pour la sensibilité de variation de hauteur de ton, l'accord et autres réglages de partie. La section d'entrée de données (page 31) sert à régler les valeurs de paramètre après la spécification du paramètre à l'aide de RPN MSB et RPN LSB. Une fois le numéro RPN spécifié, le message d'entrée de données reçu sur le même canal est traité comme étant la valeur du numéro RPN sélectionné. Il faut éviter les erreurs de manipulation en transmettant un message Null (7FH, 7FH) après avoir utilisé ces messages pour exécuter une opération de contrôle. Reportez-vous à la section « RPN » pour en savoir plus sur ce paramètre.

All Sounds Off (Désactivation de tous les sons) (Numéro de commande 120)

Désactivent toutes les notes de toutes les parties.

Reset All Controllers (Réinitialisation de tous les contrôleurs) (Numéro de commande 121)

Réinitialise tous les contrôleurs sur leurs valeurs respectives par défaut. Les paramètres suivants sont concernés par cette

commande : Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuo, Soft Pedal, Portamento Control, RPN*, NRPN* (*RPN et NRPN étant spécifiés sans numéro, il n'y a aucun changement de données internes). Les types de données suivantes ne sont pas affectées par cette opération : Program Change, Bank Select MSB and LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3, and 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning.

Omni Mode Off (Désactivation du mode Omni) (Numéro de commande 124)

Exécute la même opération qu'à la réception d'un message All Notes Off (Désactivation de toutes les notes). Le canal de réception est réglé sur 1.

Omni Mode On (Activation du mode Omni) (Numéro de commande 125)

Exécute la même opération qu'à la réception d'un message All Notes Off. Seul le canal de réception est réglé sur « Omni On » (Activation Omni).

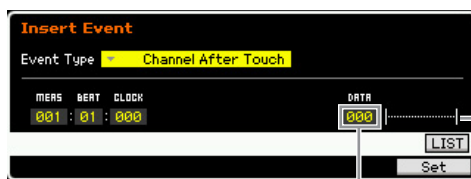
Mono (Numéro de commande 126)

Exécute la même opération qu'à la réception du message All Sound Off. Si le paramètre du 3ème octet (paramètre déterminant le numéro mono) est spécifié entre 0 et 16, les parties correspondantes à ces canaux seront définies en mono.

Poly (Numéro de commande 127)

Exécute la même opération qu'à la réception du message All Sound Off et spécifie les parties correspondant à ces canaux en mode Poly.

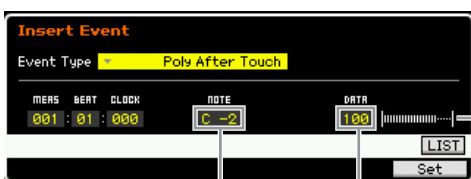
Channel Aftertouch (Modification ultérieure de canal) (CAT)



Valeur des données Graphique à barres de la valeur des données

Cet événement est généré lorsqu'une pression est appliquée à une touche après que la note est jouée. La plage des données (000 – 127) représente la quantité de pression appliquée à la touche. Le graphique à barres illustré à droite est une représentation graphique de la valeur.

Polyphonic Aftertouch (Modification polyphonique ultérieure) (PAT)

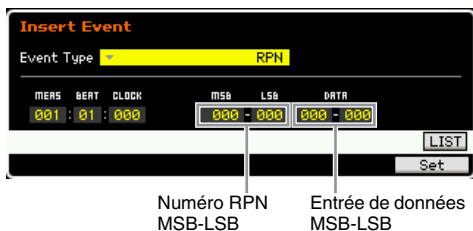


Nom de note Valeur des données Graphique à barres de la valeur des données

Cet événement est généré lorsqu'une pression est appliquée à une touche après que la note est jouée. Contrairement à l'événement Channel Aftertouch, les données individuelles sont fournies ici pour chaque touche séparément. Le nom de note (C-2 – G8) détermine la touche. La plage des données (000 – 127) représente la quantité de pression appliquée à la touche. Le graphique à barres illustré à droite est une représentation graphique de la valeur.

NOTE La commande Polyphonic Aftertouch ne peut pas être traitée par le bloc de générateur de son, bien que l'événement soit enregistrable sur une piste de morceau ou de motif.

Registered Parameter Number (Numéro de paramètre enregistré) (RPN)



Numéro RPN
MSB-LSB Entrée de données
MSB-LSB

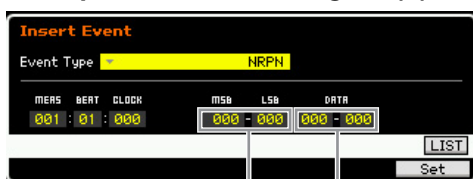
Cet événement modifie les valeurs de paramètres de chaque partie du générateur de son. Normalement, trois

types de données sont envoyés pour les changements de commandes : RPN MSB (101), RPN LSB (100) et Data Entry MSB (6). Dans le MOTIF XF, les données Data Entry LSB (38) s'ajoutent à cela et le groupe d'événements du changement de commandes qui en résulte est considéré comme un seul élément. Une fois le numéro RPN spécifié, le message d'entrée de données reçu sur le même canal est traité comme étant la valeur du numéro RPN sélectionné. Il faut éviter les erreurs de manipulation en transmettant un message Null (7FH, 7FH) après avoir utilisé ces messages pour exécuter une opération de contrôle. Le bloc de générateur de son du MOTIF XF autorise le contrôle des 4 paramètres suivants :

Liste des paramètres RPN

Numéro RPN		Nom de paramètre	Entrée de données (Plage)		Valeur initiale	Fonction
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	Pitch Bend Sensivity	000 – 024	—	024	Spécifie le degré de variation de ton produit en réponse aux données de variation de ton, par incréments de demi-tons.
000	001	Fine Tune	-64 – +63	—	+00	Règle l'accord par incréments de centièmes de ton.
000	002	Coarse Tune	-24 – +24	—	+00	Règle l'accord par incréments de demi-tons.
127	127	Null	—	—	—	Annule les réglages RPN et NRPN de sorte qu'aucun réglage de générateur de son n'est modifié lors de la réception de messages d'entrée de note.

Non-Registered Parameter Number (Numéro de paramètre non enregistré) (NRPN)



Numéro NRPN
MSB-LSB Entrée de données
MSB-LSB

Cet événement modifie les valeurs de paramètres de chaque partie du générateur de son. Il n'y aucune compatibilité entre les fabricants sur ce point. Bon nombre des paramètres spécifiques à chaque générateur de ton peuvent être contrôlés pour produire des changements de ton. Normalement, trois types de données sont envoyés pour les changements de commandes : NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) et Data Entry MSB (6). Dans le MOTIF XF, ce groupe d'événements de changements de commande est considéré comme un seul élément. Une fois le numéro NRPN spécifié, le message d'entrée de données reçu sur le même canal est traité comme étant la valeur du numéro NRPN sélectionné. Il faut éviter les erreurs de manipulation en transmettant un message RPN Null (7FH, 7FH) après avoir utilisé ces messages pour exécuter une opération de contrôle. Pour la fréquence de coupure, la résonance et d'autres paramètres de changement de commande indépendants, il est normal d'utiliser les paramètres de changement de commande plutôt que le NRPN.

NOTE Cet événement MIDI ne peut pas être géré par le bloc du générateur de son, et ce même s'il peut être enregistré sur une piste de morceau/motif.

System Exclusive (Exclusif au système)



Données

Ce paramètre modifie les réglages du générateur de son interne, tels que les réglages de voix et d'effets, la commande du sélecteur à distance, le basculement de mode du générateur de son, ainsi que d'autres données, via MIDI. Le 2e octet est réservé au numéro d'ID du fabricant, en sachant qu'il n'existe aucune compatibilité de données ente les fabricants. Ce type d'événement est utilisé pour contrôler les fonctions spécifiques au MOTIF XF. Le curseur peut servir à parcourir les données, à condition que celles-ci ne dépassent les 17 octets en capacité.

Mémoire interne

Lorsque vous utilisez le MOTIF XF, vous pouvez créer de nombreux types différents de données, parmi lesquels les voix, les performances, les morceaux et les motifs. Cette section explique comment conserver les différents types de données et utiliser les périphériques et supports de mémoire pour les stocker.

Mémoire interne

Vous trouverez ci-dessous une définition des termes de base liés à la mémoire. Reportez-vous au schéma de la page suivante pour plus de détails sur les données traitées via les types de mémoire suivants.

Mémoire flash ROM

La mémoire ROM (Read Only Memory, Mémoire en lecture seule) est une mémoire spécialement conçue pour la lecture de données et, de ce fait, aucune donnée ne peut y être écrite. Contrairement aux mémoires mortes traditionnelles, il est possible d'écraser le contenu de la mémoire flash ROM pour stocker vos propres données originales. En outre, le contenu de cette mémoire est conservé même après la mise hors tension de l'instrument.

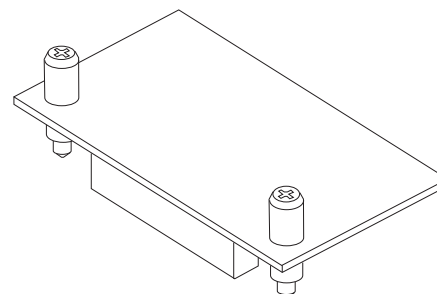
DRAM / SDRAM

La mémoire RAM (Random Access Memory) est conçue pour l'écriture et la lecture de données. Le MOTIF XF est doté de deux types de RAM : la DRAM (Dynamic RAM) et la SDRAM (Synchronous Dynamic RAM). Les données stockées dans les mémoires DRAM et SDRAM sont perdues lors de la mise hors tension de l'instrument. De ce fait, vous devez toujours veiller à enregistrer les données présentes dans la DRAM sur le périphérique de stockage USB ou l'ordinateur relié au réseau avant de mettre l'instrument hors tension.

Pour ce qui est des échantillons (obtenus à l'aide de la fonction Sampling) contenus dans la SDRAM, vous devez les copier dans le module d'extension de la mémoire flash en option (FL512M/FL1024M) en tant que formes d'onde, ce qui vous permettra de les rappeler rapidement.

Module d'extension de la mémoire flash (FL512M/FL1024M en option)

L'échantillon obtenu à l'aide de la fonction Sampling peut être stocké en tant que forme d'onde en installant le module d'extension de la mémoire flash FL512M/FL1024M en option sur le MOTIF XF. L'échantillon enregistré sur le module d'extension de la mémoire flash est conservé même en cas de mise hors tension de l'instrument et peut être rappelé immédiatement en tant que forme d'onde. C'est pratique lorsque vous utilisez une voix utilisateur contenant une forme d'onde à laquelle l'échantillon créé via la fonction Sampling a été affecté.



NOTE Le module FL512M/FL1024M en option peut uniquement gérer les données de forme d'onde.

Tampon d'édition et mémoire utilisateur

Le tampon d'édition est l'emplacement de la mémoire réservée aux données éditées des types suivants : voix, performance, maître, mixage de voix, mixage de morceau et mixage de motifs. Les données éditées à cet emplacement sont stockées dans la mémoire utilisateur. Si vous sélectionnez d'autres données de voix, performance, piste maître, morceau ou motif, tout le contenu du tampon d'édition sera remplacé par les nouvelles données de voix, performance, piste maître, mixage de morceau et mixage de motif sélectionnés. Veuillez à enregistrer toutes les données importantes avant de sélectionner une autre voix, etc.

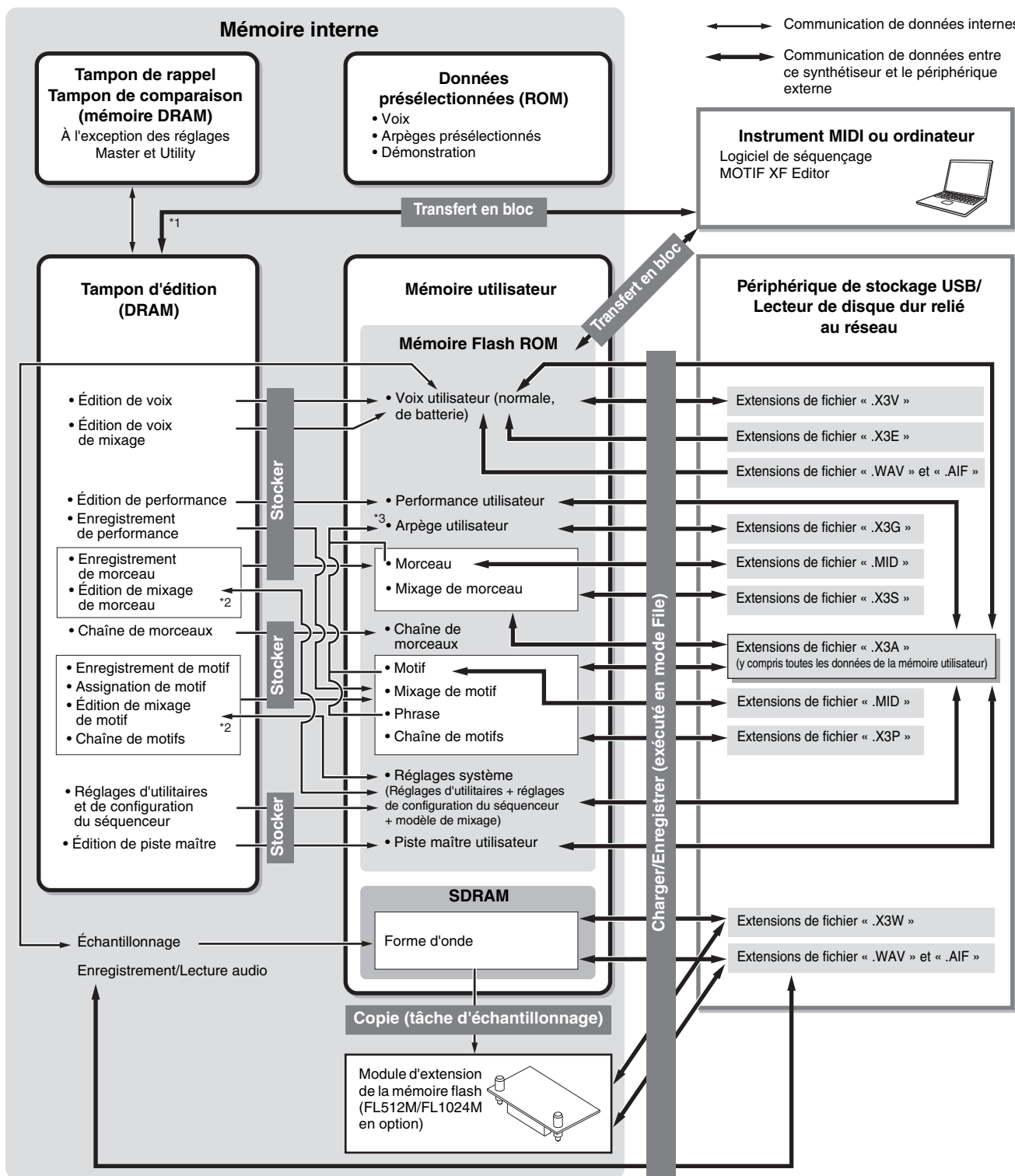
Tampon d'édition et tampon de rappel

Si vous avez sélectionné de nouvelles données de voix, performance, morceau ou motif sans enregistrer celles que vous étiez en train d'éditer, vous pourrez rappeler vos éditions initiales dans la mesure où le contenu du tampon d'édition est stocké dans la mémoire de sauvegarde.

NOTE Gardez à l'esprit que le tampon de rappel n'est pas disponible en mode Master Edit.

Structure de la mémoire

Le schéma suivant représente les relations entre les fonctions respectives du MOTIF XF, de la mémoire interne et des périphériques externes, tels qu'un périphérique de stockage USB et un ordinateur.



Structure de base
Principe d'utilisation
Section de base
Connexions

*1 Seules les données en cours d'édition peuvent être transmises sous forme de blocs de données. Veuillez toutefois noter que les données de voix de mixage ne sont pas transférables en bloc d'envoi.

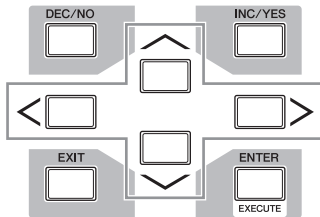
*2 Il est possible de stocker/rappeler les réglages de mixage sous forme de modèle dans les modes Song Mixing Job et Pattern Mixing Job.

*3 Vous pouvez convertir les données de séquence MIDI enregistrées dans les modes Song Record et Pattern Record en données d'arpèges. Pour cela, il faut recourir à l'une des procédures suivantes : [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio ou [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio.

Principe d'utilisation

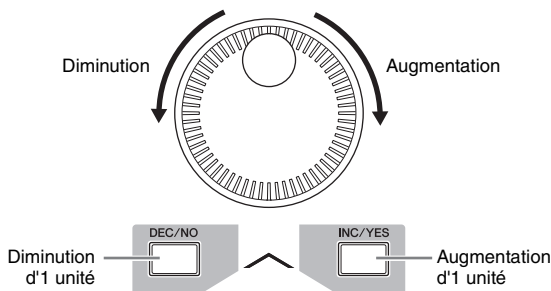
Déplacement du curseur

Utilisez ces quatre touches pour naviguer dans l'écran et déplacer le curseur sur les différents éléments et paramètres sélectionnables de cet écran. Lorsqu'un élément est sélectionné, il apparaît en surbrillance (le curseur prend la forme d'un bloc sombre avec caractères inversés). Vous pouvez modifier la valeur de l'élément (paramètre) sur lequel le curseur est positionné à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] et [DEC/NO].



Modification (édition) des valeurs des paramètres

En tournant le cadran de données vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre), vous augmentez la valeur, tandis que si vous le tournez vers la gauche (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre), vous la diminuez. Pour les paramètres ayant des plages de valeurs importantes, vous pouvez augmenter la valeur par incréments de 10 unités en maintenant la touche [INC/YES] enfoncée tout en appuyant sur la touche [DEC/NO]. Pour diminuer la valeur de 10, faites l'inverse : maintenez la touche [DEC/NO] enfoncée tout en appuyant sur la touche [INC/YES].



Fonctions et sous-fonctions

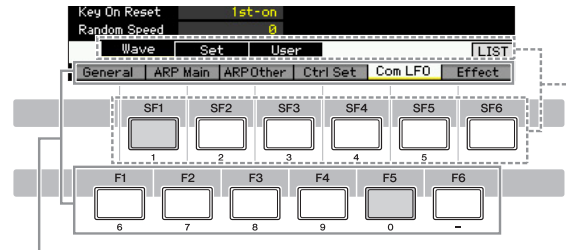
Chaque mode décrit ci-dessus contient divers écrans avec plusieurs fonctions et paramètres. Pour naviguer dans ces écrans et sélectionner une fonction, utilisez les touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5]. Une fois que vous avez sélectionné un mode, les écrans ou menus disponibles s'affichent directement au-dessus des touches, en bas de l'écran (comme illustré ci-dessous).

Selon le mode actuellement sélectionné, vous disposez d'un total de six fonctions que vous pouvez appeler à l'aide des touches [F1] à [F6]. N'oubliez pas que les fonctions disponibles varient en fonction du mode choisi.

En fonction du mode actuellement sélectionné, vous disposez de cinq fonctions (sous-fonctions) au maximum que vous pouvez appeler à l'aide des touches [SF1]

à [SF5] (la touche [SF6] est principalement utilisée pour ouvrir les écrans INFO et LIST). N'oubliez pas que les fonctions disponibles varient en fonction du mode choisi. (Dans certains écrans, il est possible qu'aucune sous-fonction ne soit attribuée à ces touches.)

Dans l'exemple ci-dessous, l'écran est appelé en appuyant successivement sur les touches [F5] et [SF1].

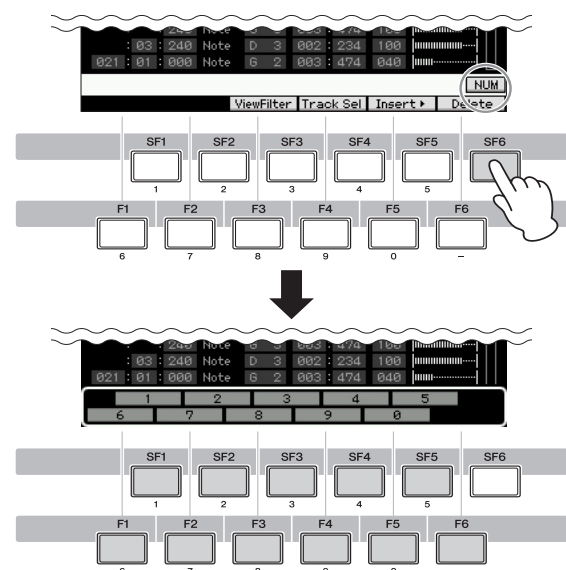


Ces fonctions peuvent être sélectionnées à l'aide de la touche correspondante ([F1] – [F6]).

Ces fonctions peuvent être sélectionnées à l'aide de la touche correspondante ([SF1] – [SF6]).

Saisie directe d'un numéro

Lorsque les paramètres possèdent des plages de valeurs importantes (points de début et de fin d'un échantillon, par exemple), vous pouvez aussi saisir la valeur directement, en vous servant des touches situées au-dessous de l'écran LCD comme d'un pavé numérique. Lorsque le curseur est positionné sur un de ces paramètres, l'icône [NUM] apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran LCD. Si vous appuyez alors sur la touche [SF6] NUM, les touches [SF1] – [SF5] et [F1] – [F5] se voient attribuer un chiffre (1 – 9, 0), comme illustré ci-dessous, de sorte que vous pouvez saisir un numéro directement à l'aide de ces touches. En fonction du paramètre sélectionné, il est possible de saisir une valeur négative. Lorsqu'un paramètre de ce type est sélectionné et que vous souhaitez saisir une valeur négative, appuyez sur la touche [F6] (qui a reçu la valeur « - »), puis utilisez les touches [SF1] – [SF5] et [F1] – [F5]. Une fois le numéro saisi, appuyez sur la touche [ENTER] pour le valider.

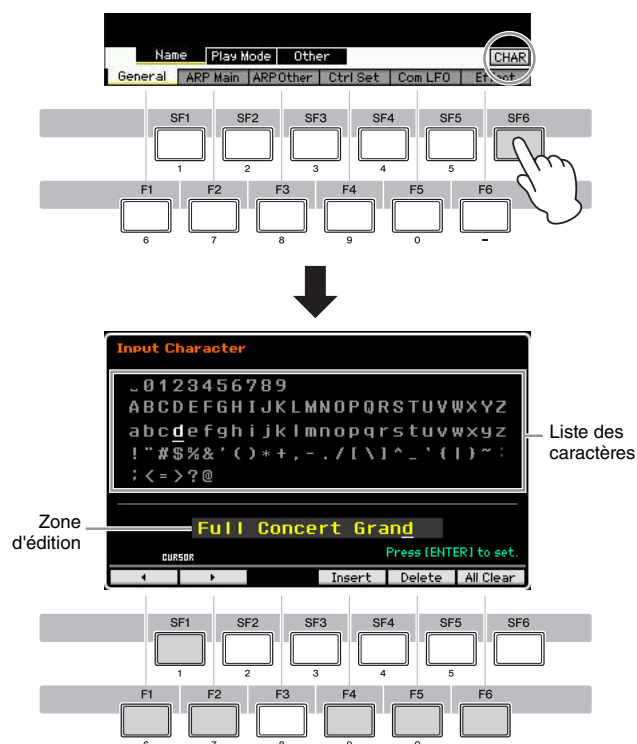


Vous pouvez utiliser ces touches en guise de pavé numérique.

Attribution d'un nom (saisie de caractères)

Vous pouvez attribuer un nom de votre choix aux données créées (voix, performances, morceaux, motifs et fichiers enregistrés sur un périphérique de stockage USB, par exemple).

Lorsque le curseur est positionné sur un paramètre d'attribution de nom, l'icône CHAR apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. Si vous appuyez alors sur la touche [SF6], la fenêtre Input Character (Saisie de caractères) apparaît, comme illustré ci-dessous. En vous servant des touches [F1] et [F2], vous pouvez déplacer le curseur dans la zone d'édition afin de déterminer l'endroit où le caractère sera entré. Vous pouvez également déplacer le curseur dans la liste des caractères à l'aide des touches de curseur, des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données afin de sélectionner le caractère à saisir. Après avoir sélectionné le caractère, appuyez sur la touche [F4] pour le placer à l'endroit spécifié dans la zone d'édition. Pour supprimer le caractère situé au niveau du curseur, appuyez sur la touche [F5] Delete (Supprimer). Pour supprimer tous les caractères, appuyez sur la touche [F6] All Clear (Supprimer tout). Une fois la saisie des caractères terminée, appuyez sur la touche [ENTER] pour valider le nom en cours d'édition.

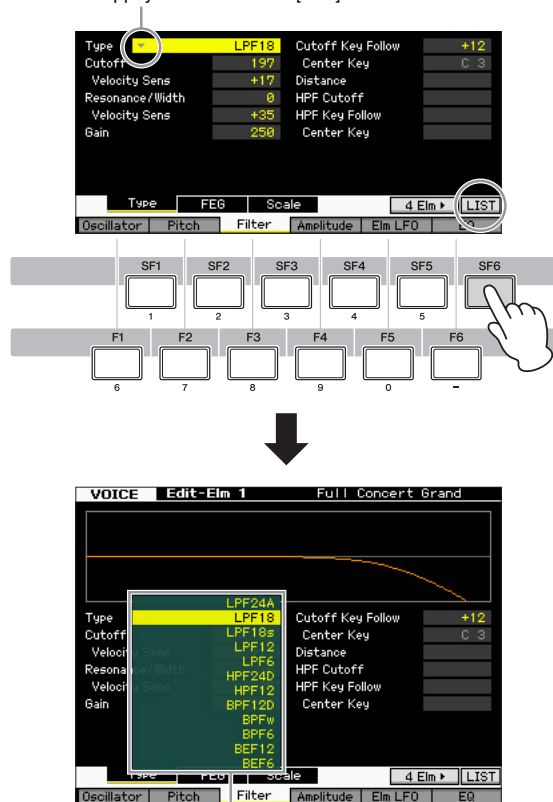


Appel de la liste

Selon le paramètre, vous pouvez appeler une liste déroulante bien pratique, dans laquelle vous pouvez sélectionner la valeur ou l'élément souhaité(e), en appuyant sur la touche [SF6] LIST. Lorsque le curseur est positionné sur un de ces paramètres (signalé par un triangle pointant vers le bas), l'icône LIST apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. Vous pouvez alors appuyer sur la touche [SF6] pour appeler la liste. Pour sélectionner l'élément ou la valeur souhaité(e), utilisez les touches [INC/YES] et [DEC/NO] et le cadran de données. Une fois la

sélection effectuée, appuyez sur la touche [ENTER] pour la valider et fermer la liste.

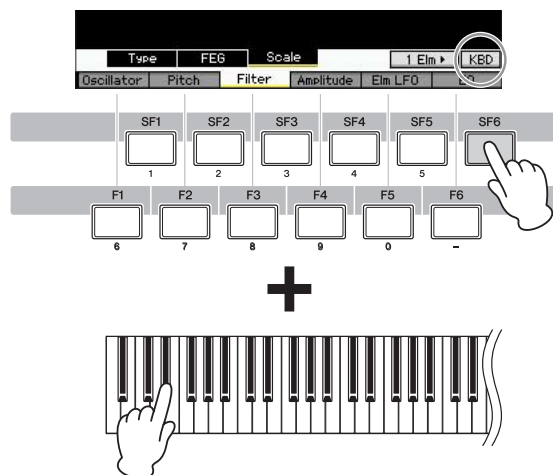
Cette flèche indique que vous pouvez appeler la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST.



La liste apparaît. Vous pouvez alors sélectionner un de ses éléments.

Réglages des notes (touches) et de la vélocité

Plusieurs paramètres vous permettent de définir une plage de touches ou de vélocité pour une fonction donnée (par exemple, lors de la configuration du partage du clavier) en spécifiant certaines valeurs de notes. Vous pouvez utiliser les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données pour régler ces paramètres ou saisir directement les valeurs à partir du clavier en appuyant sur les touches adéquates. Lorsque le curseur est positionné sur un de ces paramètres, l'icône KBD apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. Vous pouvez alors configurer la note ou la vélocité directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.



Connexions

NOTE Pour effectuer les connexions externes décrites ci-dessous, vous aurez également besoin de haut-parleurs ou d'un casque pour écouter le son. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.

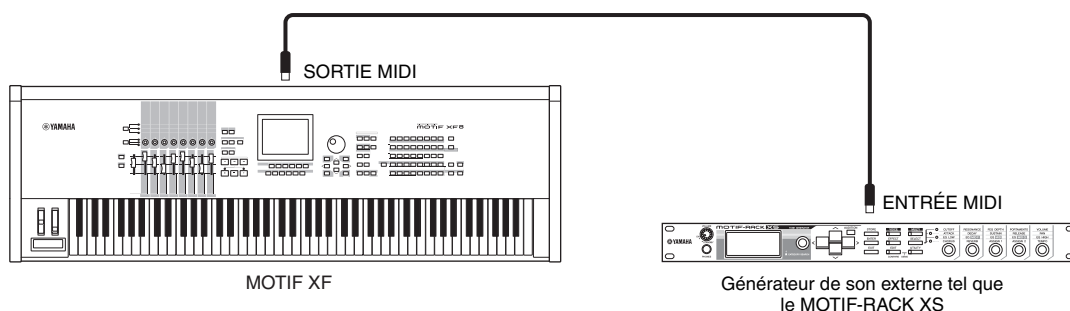
Raccordement d'instruments MIDI externes

En vous aidant d'un câble MIDI standard (vendu séparément), vous pouvez brancher un instrument MIDI externe et le contrôler à partir du MOTIF XF. De même, vous pouvez utiliser un instrument MIDI externe (comme un clavier ou un séquenceur) pour contrôler les sons du MOTIF XF. Vous trouverez ci-après plusieurs exemples de connexions MIDI différentes. Utilisez celle qui convient le mieux à l'installation envisagée.

NOTE Vous pouvez utiliser une des interfaces suivantes pour la transmission ou la réception de données MIDI : connecteurs MIDI, connecteur IEEE 1394 (disponible uniquement en cas d'installation d'une unité FW16E en option) ou connecteur USB. Ces connecteurs ne peuvent toutefois pas être utilisés en même temps. Sélectionnez le connecteur à utiliser pour le transfert de données MIDI depuis l'écran MIDI (page 228) du mode Utility.

Contrôle d'un générateur de son externe ou d'un synthétiseur depuis le MOTIF XF

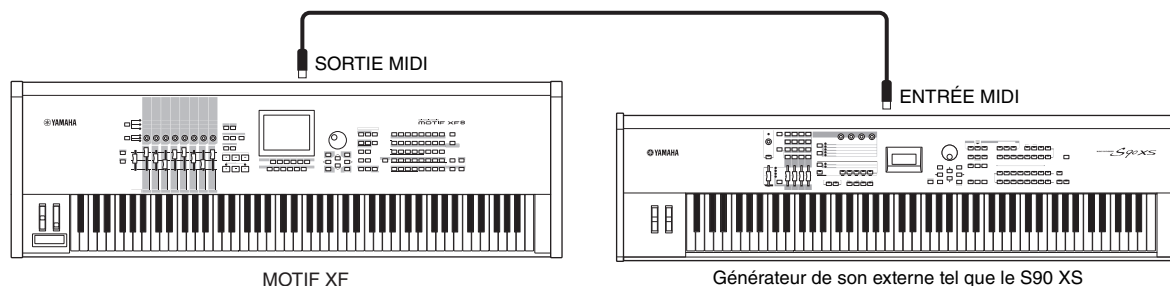
Cette connexion vous permet d'obtenir du son à partir d'un générateur de son MIDI externe (synthétiseur, module de générateur de son, etc.) en jouant sur le clavier du MOTIF XF ou en reproduisant un morceau/motif sur le MOTIF XF. Utilisez cette connexion si vous souhaitez obtenir une sortie sonore à la fois sur le MOTIF XF et un autre instrument.



Veillez à faire correspondre le canal de transmission MIDI du MOTIF XF avec le canal de réception MIDI du générateur de son MIDI externe. Le canal de transmission MIDI des modes Voice et Performance peut être réglé depuis l'écran MIDI (page 228) du mode Utility. Les canaux de transmission des différentes pistes peuvent être réglés depuis l'écran Song Track (Piste de morceau) (page 142) du mode Song Play (Reproduction de morceau). Les canaux de transmission des différentes pistes peuvent être réglés depuis l'écran Pattern Track (Piste de motif) (page 169) du mode Pattern Play (Reproduction de motif).

Contrôle à partir d'un clavier MIDI externe

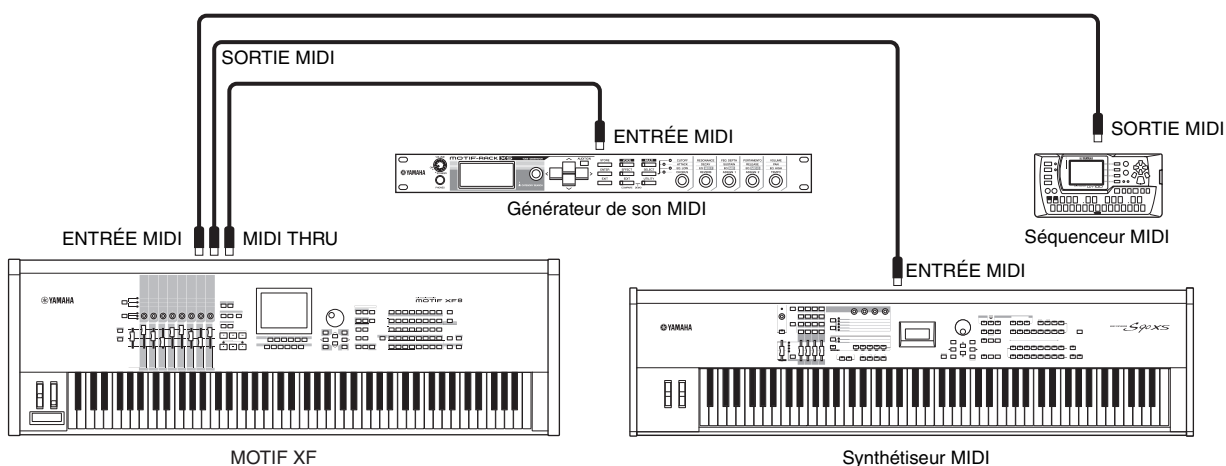
Utilisez un clavier ou synthétiseur externe (S90 XS, par exemple) pour sélectionner à distance les voix du MOTIF XF et les reproduire.



Veillez à faire correspondre le canal de transmission MIDI de l'instrument MIDI externe avec le canal de réception MIDI du MOTIF XF. Pour plus de détails sur le réglage du canal de transmission MIDI de l'instrument MIDI externe, reportez vous au mode d'emploi de l'instrument MIDI concerné. Le canal de réception MIDI des modes Voice et Performance peut être réglé depuis l'écran MIDI (page 228) du mode Utility. Les canaux de réception MIDI des modes Song et Pattern peut être réglé depuis l'écran Voice (page 194) du mode Mixing Part Edit (Édition de partie de mixage).

Contrôle d'un autre périphérique MIDI via MIDI THRU

Les données de reproduction d'un séquenceur MIDI externe sont utilisées pour produire les sons d'un autre instrument MIDI (relié au connecteur MIDI THRU) en même temps que ceux du MOTIF XF. Le connecteur MIDI THRU redirige tout simplement les données MIDI qu'il reçoit (via MIDI IN) vers l'instrument connecté.



Dans ce cas-ci, vérifiez que le MOTIF XF est réglé sur le mode Song ou Pattern. Si l'instrument est en mode Voice ou Performance, lesquels ne reconnaissent pas les messages MIDI multi-canaux, les données de séquence externes contenant des données de plusieurs canaux ne seront pas reproduites correctement par le MOTIF XF. En outre, vous serez peut-être amené à effectuer certains réglages de synchronisation MIDI (voir ci-dessous). De même, veillez à bien régler le générateur de son MIDI (connecté au connecteur MIDI THRU) sur le mode multi-timbre. Vous devez par ailleurs activer le MOTIF XF pour qu'il réponde à l'horloge externe, que vous pouvez régler depuis l'écran MIDI (page 228) du mode Utility.

Raccordement à un MTR (Enregistreur multipistes)

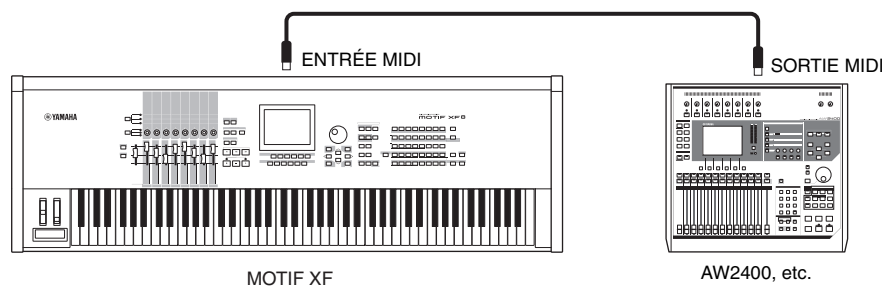
Dans la mesure où ce synthétiseur peut recevoir le MTC (MIDI Time Code (Code de temps MIDI)) et transmettre le MMC (MIDI Machine Control (Contrôle des appareils MIDI)), il vous est possible de produire de la musique en vous synchronisant sur un dispositif d'enregistrement multi-pistes compatible MTC ou MMC. Vous pouvez utiliser deux types de commande MTR (voir illustration ci-dessous) en réglant le paramètre MIDI Sync (Synchronisation MIDI) sur MTC dans l'écran MIDI (page 228) du mode Utility.

NOTE MTC et MMC sont uniquement disponibles en mode Song.

Synchronisation du MOTIF XF sur le signal MTC d'un MTR externe

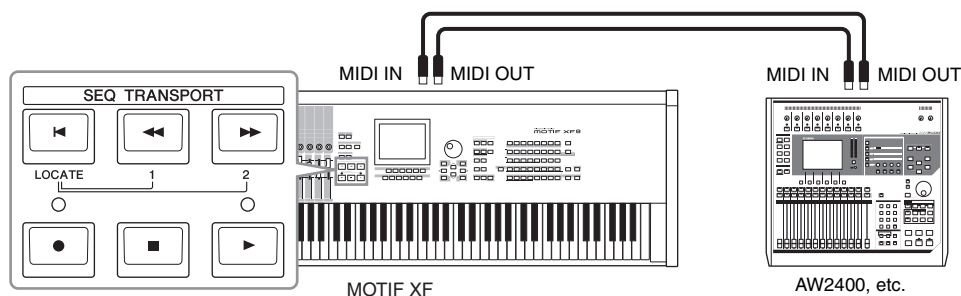
Après réception du signal MTC transmis par le MTR en lançant la reproduction sur le MTR, la lecture du morceau du MOTIF XF débute lorsque le temps spécifié pour le réglage MTC Start Offset (Décalage de démarrage du MTC) dans l'écran MIDI (page 228) du mode Utility est écoulé.

NOTE Le code MTC (MIDI Time Code) permet la synchronisation simultanée de plusieurs périphériques audio via des câbles MIDI standard. Ce code contient des données sous forme d'heures, de minutes, de secondes et de frames. Le MOTIF XF ne transmet pas le code MTC. Pour cela, il vous faut un périphérique MTC maître capable de transmettre ce code, tel que l'AW2400 de Yamaha.



Contrôle d'un MTR à l'aide du signal MMC transmis par le MOTIF XF

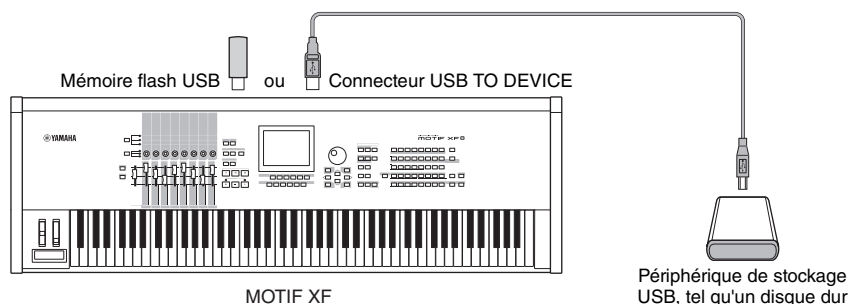
Vous pouvez contrôler les fonctions de démarrage/arrêt et d'avance rapide/retour du MTR compatible MMC à l'aide des touches SEQ TRANSPORT du panneau avant de ce synthétiseur, en envoyant des messages MMC via MIDI.



NOTE MMC (MIDI Machine Control) permet de commander à distance des enregistreurs multipistes, des séquenceurs MIDI, etc. Un enregistreur multipistes compatible MMC, par exemple, répond automatiquement aux opérations de démarrage, d'arrêt, d'avance rapide et de retour rapide effectuées sur le séquenceur de contrôle, ce qui permet de conserver l'alignement de la reproduction du séquenceur et de l'enregistreur multipistes.

Utilisation de périphériques de stockage USB

Vous pouvez connecter un périphérique de stockage USB (mémoire flash ou disque dur, par exemple) au connecteur USB TO DEVICE situé sur le panneau arrière et enregistrer/charger des fichiers (en ce compris des données créées sur le MOTIF XF) sur et depuis ce périphérique. Lors de l'utilisation de périphériques de stockage USB, veuillez suivre les précautions ci-dessous.



Périphériques USB compatibles

Vous ne pouvez connecter qu'un seul périphérique USB (périphérique de stockage, tel qu'un disque dur, un lecteur de CD-ROM, une mémoire flash ou un clavier ASCII compatible USB) à la fois. Vous ne pouvez pas utiliser d'autres périphériques, tels qu'une souris d'ordinateur. Les périphériques compatibles doivent être obligatoirement alimentés par bus (par le périphérique hôte) ou autoalimentés (par une batterie ou une alimentation externe). Le MOTIF XF n'est pas nécessairement compatible avec tous les périphériques de stockage USB disponibles dans le commerce. Yamaha ne peut garantir le bon fonctionnement des périphériques de stockage USB que vous achetez. Avant tout achat, veuillez demander conseil à votre revendeur Yamaha ou à un distributeur Yamaha agréé (reportez-vous à la liste des distributeurs à la fin du mode d'emploi) ou consulter le site web suivant :

<http://www.yamahasynth.com/support/faq/>

NOTE Les lecteurs de CD-R/W peuvent être utilisés pour le chargement de données dans l'instrument mais pas pour l'enregistrement de données. Il est toutefois possible de transférer des données sur l'ordinateur et de les enregistrer sur un CD à l'aide du lecteur CD-R/W de l'ordinateur.

Formatage des supports de stockage USB

Lorsqu'un périphérique de stockage USB non formaté est branché à un connecteur USB TO DEVICE ou qu'un support non formaté est inséré dans le périphérique USB relié au connecteur USB TO DEVICE, la mention « unformatted device (usb***) » (périphérique non formaté (usb***)) apparaît dans la liste de périphériques de la fenêtre [F3] Format du mode File. Dans ce cas, exécutez l'opération de formatage dans l'écran Format (Formatage) (page 240).

NOTE Les trois astérisques (***) figurant dans la mention de l'exemple précédent correspondent aux numéros de série séquentiels des périphériques connectés nécessitant d'être formatés. Lorsqu'un périphérique contient plusieurs partitions, le numéro de partition est indiqué à droite du numéro de série.

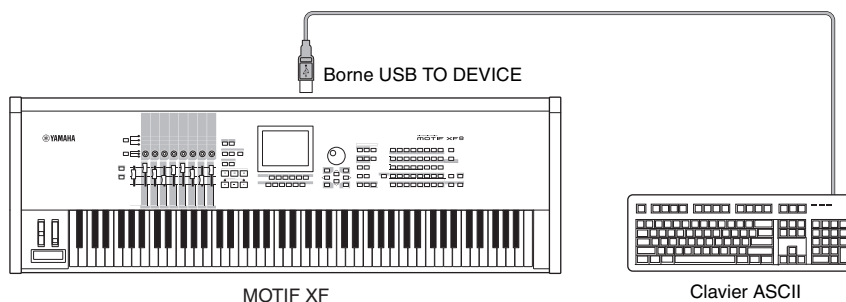
Précautions à prendre lors de l'utilisation du connecteur USB TO DEVICE

AVIS

- Ne mettez jamais le périphérique USB sous/hors tension et ne branchez/débranchez jamais le câble USB lorsque le périphérique de stockage USB connecté est de type auto-alimenté. Cela risquerait de « geler » ou de suspendre le fonctionnement du synthétiseur.
- Lorsque l'instrument lit des données (par exemple, au cours des opérations Save, Load ou Delete en mode File), ne débranchez PAS le câble USB, ne retirez PAS le support du lecteur et ne mettez PAS le périphérique hors tension. Vous risqueriez de corrompre les données de l'un des périphériques, voire des deux.

Connexion d'un clavier ASCII USB

Vous pouvez connecter un clavier ASCII à l'instrument via la borne USB TO DEVICE. Ceci vous permet d'entrer des noms de voix, de morceaux, de fichiers, ainsi que d'autres caractères alphanumériques, de saisir des valeurs pour des paramètres qui nécessiteraient normalement l'emploi d'un pavé numérique et de commander l'instrument à l'aide de touches de fonction et de raccourci en toute facilité.



Touches du panneau et leurs équivalents sur le clavier ASCII

MOTIF XF	Clavier ASCII	MOTIF XF	Clavier ASCII
F1 – F6	F1 – F6	STOP	End
SF1 – SF6	F7 – F12	PLAY	Page Down
INC/YES	+	EDIT	Print Screen/Sys Rq
DEC/NO	-	JOB	Scroll Lock
EXIT	Escape	STORE	Pause/Break
ENTER	Enter	UP	UP
TOP	Insert	DOWN	DOWN
REWIND	Home	LEFT	LEFT
FORWARD	Page Up	RIGHT	RIGHT
RECORD	Delete	(aucun)	Pavé numérique* Caractères ASCII

* Modes prenant en charge la saisie de valeurs via le pavé numérique :

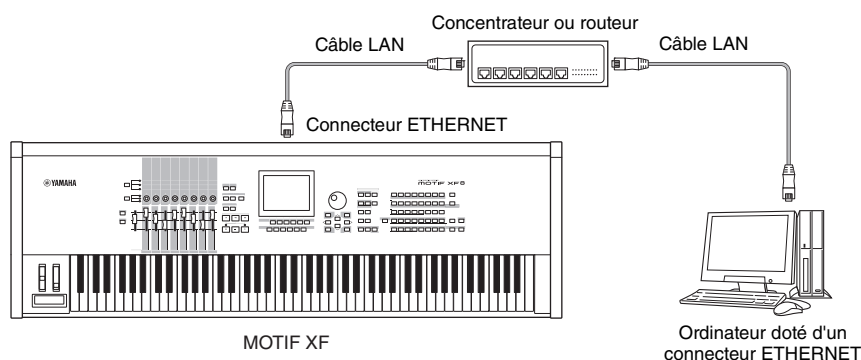
- Song/Pattern Play
- File
- Song/Pattern Edit
- Utility
- Song/Pattern Job
- Sampling
- Mixing Play
- Sequencer Setup

* Gardez à l'esprit que certains paramètres ne prennent pas en charge la saisie de valeurs via le pavé numérique.

Connexion réseau

Connexion LAN

Le MOTIF XF peut être relié à un réseau LAN via le câble ETHERNET. Lorsque le MOTIF XF est connecté au réseau LAN, le mode File vous permet d'enregistrer sur l'ordinateur connecté au même réseau le fichier créé sur le MOTIF XF. Branchez le MOTIF XF sur le routeur ou le concentrateur à l'aide d'un câble LAN. Connectez ensuite un ordinateur au routeur ou au concentrateur à l'aide d'un câble LAN ou de la connexion sans fil.



NOTE Assurez-vous d'utiliser un câble LAN droit.

NOTE La réglementation de l'Union européenne impose aux utilisateurs européens de recourir à un câble de type STP (à paires torsadées blindées) pour obtenir une résistance maximale aux interférences électromagnétiques.

NOTE Si votre ordinateur ne possède pas de connecteur ETHERNET, installez un adaptateur LAN disponible dans le commerce sur le logement PCI ou PC Card (Carte PC) de votre ordinateur.

NOTE Si vous employez un routeur à large bande pour connecter votre ordinateur à Internet, utilisez un connecteur ETHERNET libre du routeur pour brancher le MOTIF XF. Gardez toutefois à l'esprit que celui-ci ne vous permet pas de connecter le MOTIF XF à Internet, mais uniquement à d'autres ordinateurs ou lecteurs du réseau.

Paramètres réseau

Après avoir effectué la connexion LAN, vous devez configurer les paramètres réseau pour activer la connexion. Une fois que le MOTIF XF est connecté au réseau, il est possible d'enregistrer et de charger des fichiers entre le MOTIF XF et un ordinateur relié au même réseau. Ouvrez l'écran Network (Réseau) (page 221) du mode Utility.

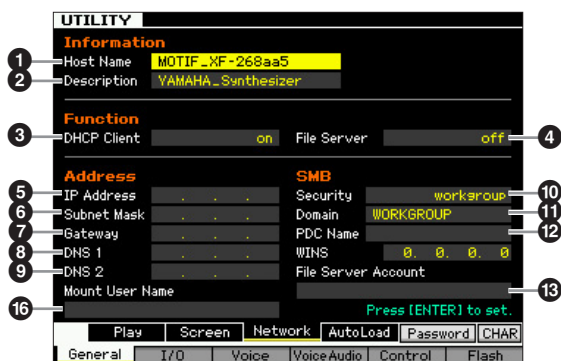
Partage de fichiers pour accéder à un ordinateur depuis le MOTIF XF

Suivez les instructions ci-dessous pour accéder à un ordinateur depuis le MOTIF XF via le réseau LAN.

1 Ouvrez l'écran Network (page 221) du mode Utility.

Appuyez sur la touche [UTILITY] pour passer en mode Utility, puis sur les touches [F1] et [SF3] pour ouvrir l'écran Network.

2 Configurez les paramètres liés au réseau.



Cette section explique les paramètres minima requis (paramètres 3, 10 et 16). Pour plus d'informations sur les autres paramètres, reportez-vous à la page 221.

3 DHCP Client (Client DHCP)

Configurez ce paramètre sur « on » si le réseau utilise le périphérique avec la fonction de serveur DHCP (routeur à large bande, par exemple). Lorsque ce paramètre est activé, il est inutile de configurer les paramètres 5 – 9. Configurez ce paramètre sur « off » si votre réseau n'utilise pas un périphérique doté de la fonction de serveur DHCP.

10 Security (Sécurité)

Configurez ce paramètre sur « workgroup » (groupe de travail) si votre administrateur réseau ne vous donne pas d'autres instructions.

16 Mount User Name (Nom d'utilisateur du montage)

Entrez le nom d'utilisateur nécessaire pour accéder à l'ordinateur sur le réseau. Ce nom peut être stocké comme réglage de paramètre sur le MOTIF XF. Les paramètres 1 et 2 ne sont pas nécessaires dans ce cas-ci.

Les paramètres 5 – 9 doivent être configurés si votre réseau n'utilise pas un périphérique doté de la fonction de serveur DHCP. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 221. Pour obtenir des instructions sur la configuration de ces paramètres, consultez votre administrateur ou fournisseur réseau. Pour toute information sur les autres paramètres, reportez-vous aux explications de l'écran Network (page 221) du mode Utility.

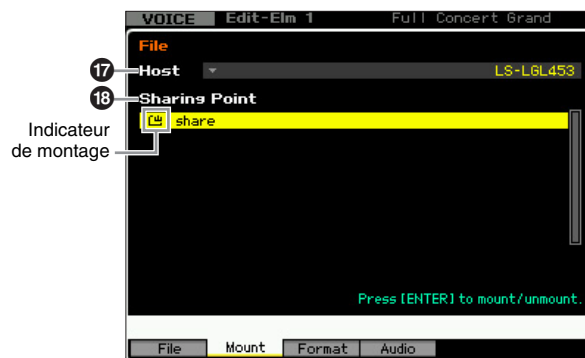
3 Appuyez sur la touche [ENTER] pour appliquer les réglages au MOTIF XF.

4 Définissez le répertoire partagé sur votre ordinateur.

Définissez sur votre ordinateur le dossier auquel vous souhaitez accéder depuis le MOTIF XF, via le réseau, en tant que dossier partagé. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur.

5 Vérifiez si le MOTIF XF et l'ordinateur sont correctement connectés au réseau.

Appuyez sur la touche [FILE] pour passer en mode File, puis sur la touche [F2] pour ouvrir l'écran Mount (Montage) (page 239). Si le MOTIF XF et l'ordinateur sont correctement connectés, le nom de l'ordinateur apparaît dans la colonne HOST. S'il n'apparaît pas, appuyez sur la touche [SF5] Char, puis entrez directement le nom dans la colonne Host (17). Si le MOTIF XF et l'ordinateur sont correctement connectés, le nom que vous avez saisi sera reconnu.



NOTE Vérifiez le nom de l'ordinateur dans le système d'exploitation de votre ordinateur. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur.

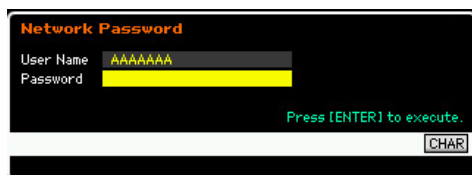
NOTE Lorsque le nom de l'ordinateur ne s'affiche pas à l'écran sous Windows XP, exécutez les instructions suivantes pour faire apparaître le nom de l'ordinateur à l'écran.

1. Sélectionnez [Panneau de configuration] → [Outils d'administration] → [Services].
2. Double-cliquez sur [Affichage des messages] dans la liste, puis réglez « Type de démarrage » sur « Automatique ».
3. Cliquez sur [Appliquer], puis sur [Démarrer].

6 Depuis le mode File du MOTIF XF, accédez à l'ordinateur via le réseau de manière à ce que le répertoire partagé apparaisse à l'écran.

Ouvrez l'écran Mount du mode File. Lorsque vous saisissez un nom d'ordinateur contenant le répertoire partagé souhaité pour le paramètre HOST (17),

le message « Press [ENTER] to access » (Appuyez sur [ENTER] pour y accéder) apparaît à l'écran. Appuyez ensuite sur la touche [ENTER] ; l'écran vous invite à saisir le mot de passe, comme illustré ci-dessous. Saisissez le compte utilisateur et le mot de passe de votre ordinateur dans les champs User Name (Nom utilisateur) et Password (Mot de passe), respectivement, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour établir l'accès entre le MOTIF XF et l'ordinateur. Les répertoires partagés de l'ordinateur sélectionné sont répertoriés dans la zone Sharing Point (Point de partage) (18).



NOTE Si vous avez réglé et stocké le nom d'utilisateur en 16 à l'étape 2, le nom d'utilisateur est automatiquement appelé lorsque l'écran ci-dessus est ouvert.

NOTE Une fois l'accès entre le MOTIF XF et l'ordinateur établi, vous pouvez afficher automatiquement les répertoires partagés à l'écran en sélectionnant un ordinateur dans la colonne Host. Si vous éteignez l'ordinateur, vous devrez toutefois rétablir l'accès (saisie du compte utilisateur et du mot de passe) la prochaine fois que vous l'allumerez.

NOTE Pour plus de détails sur la vérification du compte utilisateur et du mot de passe de votre ordinateur, reportez-vous au mode d'emploi de ce dernier.

NOTE Si aucun mot de passe n'a été configuré sur votre ordinateur, vous ne devrez pas en saisir un. Il est possible d'établir l'accès même sans saisir de mot de passe.

7 Montez les répertoires souhaités.

Vous pouvez monter le répertoire partagé depuis la zone Sharing Point (18) en positionnant le curseur sur le répertoire souhaité, puis en appuyant sur la touche [ENTER]. L'indicateur de montage apparaît à gauche du nom du répertoire monté.

Les instructions ci-dessous vous permettent d'accéder à un ordinateur depuis le MOTIF XF via le réseau LAN. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 41.

Partage de fichiers pour accéder au MOTIF XF depuis un ordinateur

Suivez les instructions ci-dessous pour accéder au MOTIF XF (ou plus exactement à un périphérique de stockage USB connecté au MOTIF XF) depuis un ordinateur via le réseau LAN. Ouvrez l'écran Network (page 221) du mode Utility.

NOTE Gardez à l'esprit qu'il est impossible d'accéder à la mémoire flash interne du MOTIF XF depuis un ordinateur via le réseau LAN. Seules les données enregistrées sur un périphérique de stockage USB connecté au MOTIF XF sont accessibles depuis un ordinateur via le réseau LAN. Si vous voulez partager des fichiers entre le MOTIF XF et un ordinateur, enregistrez les données stockées dans la mémoire flash interne sur un périphérique de stockage USB.

1 Ouvrez l'écran Network (page 221), puis réglez le paramètre File Server Account (Compte du serveur de fichiers) (19).

Si le compte n'est pas créé, le MOTIF XF sera accessible via un compte intitulé « nobody » (personne).

2 Configurez le mot de passe.

Appuyez sur la touche [SF5] Password pour appeler la fenêtre Password. Pour obtenir des instructions sur la configuration, reportez-vous à la page 222.

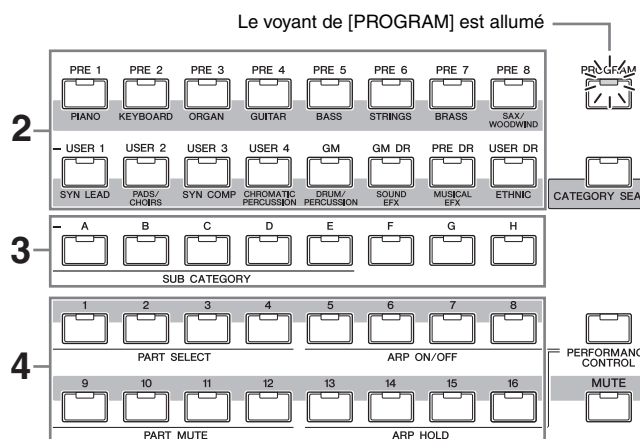
3 Réglez le paramètre File Server (Serveur de fichiers) (4) sur « on ».

Utilisation du clavier en mode Voice Play

Le mode Voice (Voix) sert à sélectionner, reproduire et éditer la voix souhaitée. Le mode Voice Play (Reproduction de voix) est le « portail » principal par lequel vous entrez en mode Voice, qui vous permet de sélectionner et de reproduire la voix de votre choix. Certains réglages de voix peuvent aussi être édités dans ce mode. Pour appeler l'écran Voice Play (Reproduction de voix) et passer en mode Voice, il suffit d'appuyer sur la touche [VOICE].

Sélection de voix

Ce synthétiseur dispose de 128 voix réparties dans les 16 banques suivantes : Preset 1 – 8 (Présélectionnées 1 – 8), User 1 – 4 (Utilisateur 1 – 4), GM, Preset Drum (Batteries présélectionnées), User Drum (Batteries utilisateur) et GM Drum (Batteries GM). Une banque consiste de huit groupes (A à H) de 16 voix. Pour sélectionner la voix souhaitée, il faut d'abord choisir la banque, le groupe et ensuite le numéro correspondants.



1 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice Play.

Le voyant de [PROGRAM] s'allume, indiquant que vous pouvez sélectionner la voix de votre choix en spécifiant les paramètres Bank/Group/Number (Banque/Groupe/Numéro) correspondants.

2 Sélectionnez une banque de voix.

Appuyez sur l'une des touches Bank figurant ci-dessous pour sélectionner une banque. La sélection d'une banque appelle la fenêtre Voice Select (Sélection de voix).

Touches	Banques
Touches [PRE 1] – [PRE 8]	Banques présélectionnées 1 – 8
Touches [USER 1] – [USER 4]	Banques utilisateur 1 – 4
Touche [GM]	Banque GM
Touche [GM DR]	Banque de batteries GM
Touche [PRE DR]	Banque de batteries présélectionnées
Touche [USER DR]	Banque de batteries utilisateur

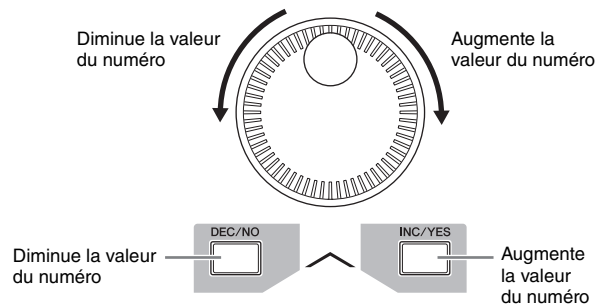
3 Sélectionnez un groupe.

Appuyez sur l'une des touches [A] – [H] pour sélectionner un groupe. Si vous avez sélectionné une banque de batteries à l'étape précédente, il faudra appuyer sur l'une des touches [A] – [D] pour choisir un groupe. La liste des noms des 16 voix du groupe sélectionné apparaît à l'écran. Notez que la banque de batteries GM contient uniquement une seule voix de batterie, ce qui vous indique que la sélection de groupe est dans ce cas impossible.

4 Sélectionnez une voix.

Appuyez sur une des touches [1] – [16] pour sélectionner une voix. De cette façon, en suivant les étapes 2 à 4, vous pouvez appeler la voix souhaitée.

NOTE Lors de la sélection d'une autre voix au sein d'une même banque ou d'un seul groupe, il n'est pas nécessaire de sélectionner la banque ou le groupe à nouveau. Vous pouvez vous servir des touches [INC/YES] (Augmentation/Oui) et [DEC/NO] (Diminution/Non) ou du cadran de données pour sélectionner le numéro de voix. Cette opération vous permet d'appeler des voix dans les groupes ou les banques suivants et précédents.



Sélection de voix à l'aide de la fonction Category Search

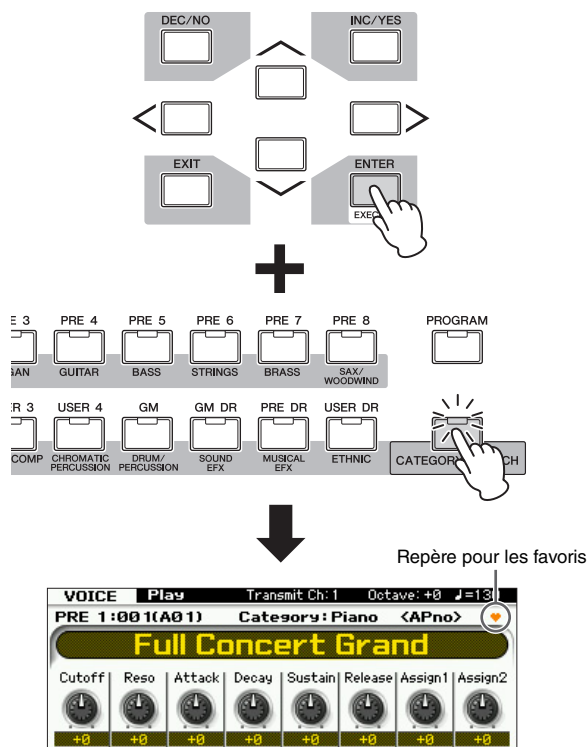
Le MOTIF XF est doté d'une puissante fonction Category Search (Recherche par catégorie) qui vous offre un accès rapide aux sons de votre choix, quel que soit leur emplacement dans les banques. Pour obtenir des instructions sur l'utilisation de la fonction Category (Catégorie), reportez-vous au mode d'emploi.

Regroupement des voix les plus fréquemment utilisées : catégorie Favorite

La fonction Category Search dispose également d'une fonctionnalité de catégorie Favorite, fort pratique, qui vous permet de regrouper vos voix préférées pour les sélectionner plus aisément. C'est une des nombreuses méthodes proposées par le MOTIF XF pour vous aider à sélectionner rapidement les voix dont vous avez besoin parmi le grand choix de voix disponibles.

Enregistrement de vos voix préférées dans la catégorie Favorite

Vous pouvez enregistrer rapidement la voix sélectionnée dans une catégorie Favorite en maintenant les touches [ENTER] et [CATEGORY SEARCH] enfoncées dans l'écran Voice Play.



Effectuez à nouveau cette opération pour supprimer l'enregistrement. Vous pouvez utiliser cette opération de manière très pratique pour enregistrer les voix préférées sur lesquelles vous tombez tandis que vous jouez de l'instrument.

Si vous trouvez des voix favorites lors de l'utilisation de la fonction Category Search, procédez comme suit.

1 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice Play.

2 Ouvrez la fenêtre Category Search.

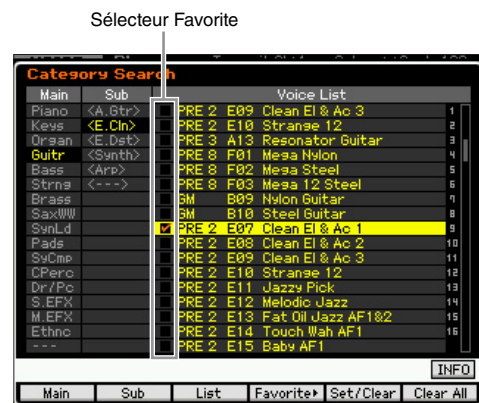
Appuyez sur la touche [CATEGORY SEARCH] de sorte à allumer son voyant et à ouvrir la fenêtre Category Search.

3 Sélectionnez votre voix préférée.

Retrouvez la voix souhaitée en suivant les instructions présentées dans le mode d'emploi.

4 Enregistrez la voix dans la catégorie Favorite.

Appuyez sur la touche [F5] pour enregistrer la voix et activez le sélecteur Favorite. Une coche apparaît dans la case située à gauche du nom de la voix, ce qui indique que celle-ci a été incluse dans la catégorie Favorite. (Appuyez sur la touche [F5] à nouveau pour décocher la case et la voix sélectionnée sera ainsi effacée de la catégorie Favorite). Pour effacer toutes les voix précédemment enregistrées dans la catégorie Favorite, il suffit d'appuyer sur la touche [F6] ; ceci pourrait s'avérer utile lorsque vous souhaitez créer la catégorie Favorite à partir de zéro.



Sélection de voix dans la catégorie Favorite

1 Ouvrez la fenêtre Favorite Select (Sélection de favori).

Dans la fenêtre Category Search, appuyez sur la touche [F4] pour appeler la fenêtre Favorite Select. La fenêtre Favorite Select affiche toutes les voix enregistrées dans la catégorie Favorite.



2 Sélectionnez une voix.

Sélectionnez la voix souhaitée en vous servant des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données pour déplacer le curseur vers le haut ou le bas dans la Liste des voix.

NOTE Il est impossible de changer l'ordre des voix de la catégorie Favorite. Si vous souhaitez organiser les voix selon un ordre personnalisé pour faciliter leur sélection pendant votre performance, il faudra stocker les voix dans l'une des banques utilisateur.

Utilisation des boutons et des curseurs de commande

L'une des fonctionnalités les plus performantes du MOTIF XF réside dans son jeu extensif de commandes en temps réel, particulièrement les boutons et curseurs de commande dont il dispose. Ceux-ci vous autorisent le réglage d'une variété de paramètres pour la voix actuellement sélectionnée, notamment la profondeur des effets, les caractéristiques d'attaque et de relâchement et la couleur tonale. Ces commandes en temps réel vous servent à modifier le son au fur et à mesure de votre performance ou à éditer et personnaliser rapidement la voix. Vous pouvez affecter trois fonctions à chaque bouton, sélectionnées alternativement via la touche [SELECTED PART CONTROL] (Commande de partie sélectionnée). À chaque fois que vous appuyez sur la touche, les voyants s'allument tour à tour dans un sens décroissant : TONE1 → TONE2 → ARP FX. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.

NOTE Si l'indicateur [E] (Édition) apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran, la voix en cours pourra être stockée (page 54) en tant que nouvelle voix utilisateur.

NOTE Maintenez la touche [SELECTED PART CONTROL] enfoncée pendant plusieurs secondes pour éteindre le voyant actuellement activé et allumer celui de TONE 1.

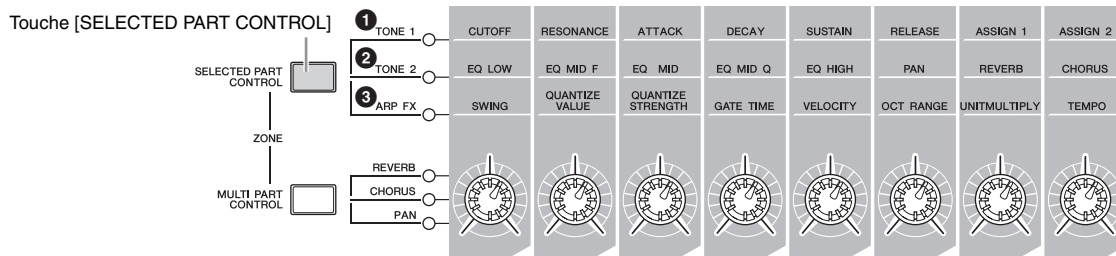
NOTE Un point rouge sur le graphique du bouton ou du curseur indique la valeur actuellement sélectionnée pour le bouton ou le curseur concerné. Le déplacement du bouton ou du curseur est sans effet sur le son tant que ce point n'est pas atteint. Une fois que vous amenez le bouton ou le curseur au-delà de ce point, le point rouge disparaît et le mouvement du bouton ou du curseur de commande affecte le son.

NOTE Vous pouvez vérifier les fonctions attribuées aux huit boutons dans l'écran Voice Play, appelé à l'aide de la touche [F1]. Lorsqu'un écran autre que Voice est affiché, vous pouvez vérifier les fonctions des boutons en appuyant sur la touche [SELECTED PART CONTROL], qui ouvre la fenêtre Control Function.

Point rouge (valeur actuelle)



Fonctions des boutons



1 Lorsque le voyant de TONE 1 est allumé :		Le maniement des boutons 1 et 2 modifie les paramètres de filtre sur l'écran EG/EQ. Le mouvement des boutons 3 – 6 modifie les paramètres d'amplitude du générateur d'enveloppe.
Bouton 1	CUTOFF	Augmente ou diminue la fréquence de coupure du filtre (page 51) de manière à ajuster la clarté du timbre.
Bouton 2	RESONANCE	Accentue ou diminue la résonance (page 51) pour renforcer le niveau des signaux dans la zone de fréquence de coupure. En accentuant le niveau du signal dans cette zone, on produit un son « pointu » distinctif, plus brillant et dur.
Bouton 3	ATTACK	Augmente ou diminue le temps d'attaque du générateur d'enveloppe (page 51) de la voix actuellement sélectionnée. Plus la valeur est faible, plus l'attaque est rapide.
Bouton 4	DECAY	Augmente ou diminue le temps de chute du générateur d'enveloppe (page 51) de la voix actuellement sélectionnée pour déterminer la rapidité de la chute de volume depuis le niveau d'attaque maximum jusqu'au niveau de maintien. Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.
Bouton 5	SUSTAIN	Augmente ou diminue le niveau de maintien du générateur d'enveloppe (page 51) auquel le volume persiste lorsqu'une note est maintenue, après l'attaque initiale et la chute. Tournez le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour couper le son avec plus de précision après la chute.
Bouton 6	RELEASE	Augmente ou diminue le temps de relâchement du générateur d'enveloppe (page 51) du son afin de déterminer la rapidité de la chute du volume sonore depuis le niveau de maintien jusqu'à zéro, lorsque la touche est relâchée. Plus la valeur est faible, plus le relâchement est rapide.
Bouton 7	ASSIGN 1	Il existe une grande variété de fonctions qui peuvent être affectées à ces boutons. Vous pouvez confirmer les fonctions actuellement attribuées à ces boutons dans l'écran Voice Play (page 48). L'écran Controller Set (Jeu de commandes) (page 61) du mode Voice Common Edit (Édition commune de voix) vous permet d'affecter les fonctions appropriées à ces boutons.
Bouton 8	ASSIGN 2	
2 Lorsque le voyant de TONE 2 est allumé :		Le maniement des boutons 1 – 5 modifie les paramètres d'égaliseur dans l'écran EG/EQ (page 51). Le mouvement des boutons 6 – 8 modifie les paramètres de l'écran Play Mode (Mode reproduction) (page 55) et de l'écran Effect Connect (Connexion d'effet) (page 64) du mode Voice Common Edit.
Bouton 1	EQ LOW	Augmente ou diminue le gain en basses fréquences de l'égaliseur (page 51) pour modifier le son.
Bouton 2	EQ MID F (Fréquence moyenne de l'égaliseur)	Augmente ou diminue la fréquence moyenne de l'égaliseur (page 51) autour de laquelle la bande de fréquences est réglée via le bouton 3 (EQ MID).

Bouton 3	EQ MID (Gain de moyennes fréquences de l'égaliseur)	Augmente ou diminue le gain de moyennes fréquences de l'égaliseur (page 51) pour changer la voix en cours.
Bouton 4	EQ MID Q (Q des fréquences moyennes de l'égaliseur)	Augmente ou diminue le réglage Q des fréquences moyennes de l'égaliseur (page 51) pour modifier la largeur de bande sur laquelle vous pouvez régler le gain via le bouton 3 (Gain en fréquences moyennes de l'égaliseur). La rotation du bouton 4 dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la valeur de Q, ce qui permet de réduire la largeur de bande. La rotation du bouton 4 dans le sens inverse des aiguilles d'une montre diminue la valeur de Q, ce qui permet d'élargir la largeur de bande.
Bouton 5	EQ HIGH (Gain en hautes fréquences de l'égaliseur)	Augmente ou diminue le gain en hautes fréquences de l'égaliseur (page 51) pour changer la voix en cours.
Bouton 6	PAN	Définit la position du balayage panoramique stéréo de la voix en cours (page 56).
Bouton 7	REVERB	Règle le niveau d'envoi de réverbération (page 65).
Bouton 8	CHORUS	Règle le niveau d'envoi de chœur (page 65).
ⓐ Lorsque le voyant de ARP FX est allumé :		Le maniement des boutons modifie les paramètres liés aux arpèges dans le mode Voice Common Edit. Cette opération est disponible lorsque la fonction Arpeggio est activée.
Bouton 1	SWING	Règle l'effet de swing de la reproduction de l'arpège (page 60). La rotation du bouton dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la sensation de swing, alors que sa rotation dans le sens inverse diminue l'impression de swing.
Bouton 2	QUANTIZE VALUE	Règle la valeur de quantification (page 59) ou la résolution de note sur lesquelles les données de note de la fonction Arpeggio sont alignées. La rotation du bouton dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la durée (longueur) du type de note définie comme valeur de quantification, alors que la rotation du bouton dans le sens contraire la diminue.
Bouton 3	QUANTIZE STRENGTH	Règle la force de quantification (page 60) par laquelle les événements de note de la fonction Arpeggio sont attirés vers les temps de quantification les plus proches. La rotation du bouton dans le sens des aiguilles d'une montre attire les événements de note vers les temps de quantification.
Bouton 4	GATE TIME	Règle le taux de la durée (longueur) (page 60) des notes de l'arpège. La rotation du bouton dans le sens des aiguilles d'une montre allonge les durées (longueurs) de gate, pour une reproduction en legato, alors que la rotation dans le sens inverse les raccourcit.
Bouton 5	VELOCITY	Règle le taux de vélocité (page 60) des notes de l'arpège.
Bouton 6	OCT RANGE (Plage d'octave)	Règle la plage d'octaves (page 60) de la reproduction des arpèges.
Bouton 7	UNITMULTIPLY	Règle la multiplication d'unité (page 59) de la reproduction de l'arpège pour développer ou réduire le temps de reproduction de l'Arpeggio, basé sur le tempo.
Bouton 8	TEMPO	Détermine le tempo de la reproduction de l'arpège.

NOTE La commande des boutons ajoute la valeur du paramètre à celle qui est actuellement sélectionnée pour la voix en cours. Par conséquent, lorsque le paramètre a déjà été réglé sur la valeur maximale ou minimale, sa valeur ne changera pas même si vous actionnez le bouton.

Fonctions de curseur de commande

Les huit curseurs de commande vous permettent de régler le volume des huit éléments (page 9) composant la voix normale en cours. Chacun des curseurs de commande 1 – 8 correspond à l'un des éléments 1 – 8. Il est toujours bon de vérifier l'élément utilisé pour la voix normale actuellement sélectionnée avant d'actionner les curseurs de commande, et ce en consultant l'écran Information (page 50). Gardez à l'esprit que lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée, un seul curseur peut affecter le volume de toutes les sonorités et les touches en même temps.

L'indicateur [E]

Lorsque vous modifiez la valeur du paramètre en mode Voice Play ou Edit, l'indicateur d'édition [E] s'affiche dans l'angle supérieur droit de l'écran LCD. Vous savez ainsi que la voix sélectionnée a été modifiée, mais pas encore enregistrée. Pour stocker la voix telle que modifiée, suivez les instructions de la page 54.

Indicateur Edit



Réglage du canal de transmission MIDI du clavier

Vous pouvez régler le canal de transmission MIDI par lequel les données MIDI de performance au clavier ou du contrôleur sont envoyées vers un séquenceur externe, un générateur de sons ou tout autre dispositif.

- 1 Appuyez sur la touche [TRACK] de manière à ce que son voyant s'allume.**
- 2 Appuyez sur une des touches numériques [1] – [16] pour déterminer le canal de transmission MIDI.**
- 3 Après avoir effectué le réglage, appuyez sur la touche [PROGRAM] pour revenir à l'état initial.**

NOTE Ce paramètre est identique à Keyboard Transmit Channel (Canal de transmission du clavier) (page 228) de l'écran MIDI en mode Utility (Utilitaire). Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également.

Réglage de l'octave du clavier

Parfois, lors de la reproduction d'une voix, il arrive que vous souhaitiez jouer dans une plage plus basse ou plus élevée. Ainsi, vous pouvez vouloir décaler la hauteur vers le bas pour obtenir des notes très graves ou vers le haut

pour avoir des notes aiguës au niveau des voix principales et des solos. Les commandes Octave Up/Down vous permettent d'effectuer ces opérations rapidement et aisément. Chaque fois que vous appuyez sur la touche OCTAVE [UP] du panneau, la hauteur globale de la voix monte d'une octave. De même, chaque fois que vous appuyez sur la touche OCTAVE [DOWN], vous diminuez la hauteur de ton d'une octave. La plage est comprise entre -3 et +3, 0 étant la hauteur standard. La valeur actuelle de l'octave apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous pouvez rétablir instantanément la hauteur standard (0) en appuyant simultanément sur les touches OCTAVE [UP] et OCTAVE [DOWN] (les deux voyants s'éteignent). L'état du voyant de la touche OCTAVE [DOWN]/[UP] vous permet de déterminer en un coup d'œil le réglage de l'octave actuellement sélectionné. Lorsque celui-ci est spécifié sur une octave plus haut ou plus bas, le voyant correspondant s'allume. Lorsqu'il est réglé sur deux octaves plus hautes ou plus basses, le voyant correspondant clignote lentement. S'il est paramétré sur trois octaves plus hautes ou plus basses, le voyant correspondant clignote rapidement.

NOTE Ce paramètre est identique à Octave (page 220) de l'écran Play en mode Utility. Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également.

NOTE Si vous souhaitez changer la hauteur des notes du clavier vers le haut ou le bas en unités de demi-tons, il conviendra d'éditer le paramètre Transpose (Transposition) (page 220) dans l'écran Play du mode Utility.

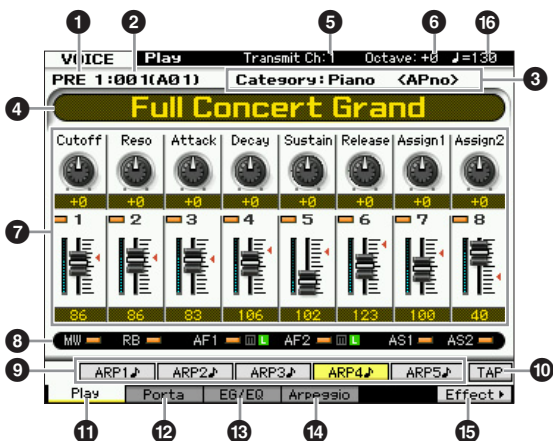
Utilisation de la fonction Arpeggio

Cette fonction vous permet de lancer des motifs rythmiques, des riffs et des phrases à l'aide de la voix en cours, simplement en jouant des notes au clavier. Pour obtenir des instructions sur l'utilisation de la fonction Arpeggio, reportez-vous au mode d'emploi.

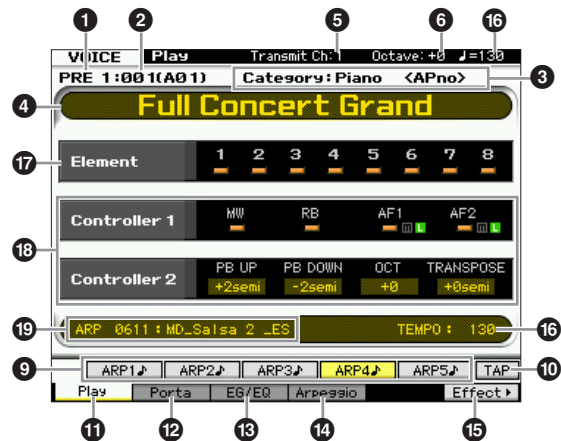
Écran Voice Play : [F1] Play

L'écran Voice Play appelé à l'aide de la touche [VOICE] possède deux types de présentation, que vous pouvez spécifier dans l'écran Screen Setting (Paramètres de l'écran) (page 220) du mode Utility.

Type 1 de l'écran Voice Play



Type 2 de l'écran Voice Play



1 Banque de voix

Indique la banque de la voix actuellement sélectionnée. La banque de voix est la mémoire qui contient les données de voix normales et de voix de batterie. L'instrument dispose des 16 banques de voix suivantes :

PRE1 – 8 (Banques présélectionnées 1 – 8)

Chacune de ces banques comprend 128 voix présélectionnées différentes.

USR1 – 4 (Banques utilisateur 1 – 4)

Ces banques peuvent servir à stocker les voix que vous créez et éditez.

GM

Cette banque contient 128 voix correspondant à l'ordre spécifié par le format General MIDI (GM).

GMDR (Banque de batteries GM)

Cette banque compte une seule voix de batterie, dans laquelle l'affectation de l'instrument de percussion correspond au format General MIDI (GM).

PDR (Banque de batteries présélectionnées)

Cette banque inclut un choix de 64 voix de batteries présélectionnées.

UDR (Banque de batteries utilisateur)

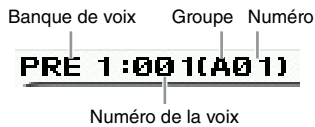
Cette banque peut servir à stocker les voix de batteries que vous créez et éditez.

Voix GM

GM (General MIDI) est une norme internationale qui régit l'organisation des voix et les fonctions MIDI des synthétiseurs et des générateurs de son. Elle a avant tout été conçue pour s'assurer que les données de morceau créées avec un appareil GM spécifique sont entendues de la même manière sur n'importe quel autre appareil GM, quel qu'en soit le fabricant ou le modèle. La banque de voix GM de ce synthétiseur est conçue pour reproduire correctement les données de morceau GM. Cependant, il est bon de garder à l'esprit que le son peut être légèrement différent de celui reproduit par le générateur de sons d'origine.

2 Numéro de la voix (Groupe/Numéro)

Un numéro de voix compris entre 001 et 128 est attribué à chaque voix stockée dans une banque.



Les numéros de voix 001 à 128 sont convertis aux formats (indiqués entre parenthèses) correspondant respectivement aux banques A à H et aux numéros 1 à 16 (pour chaque banque). Ce format fait référence aux touches de groupe [A] – [H] et aux touches numériques [1] – [16]. La liste ci-dessous présente les numéros de voix et les sélections de groupe et de numéro correspondants.

Groupe/Numéro	Numéro de la voix
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

3 Category (Catégorie) (Catégorie principale 1/ Sous-catégorie 1)

Indique la catégorie principale 1 et la sous-catégorie 1 de la voix sélectionnée. Le terme « Category » est un mot-clé qui définit les caractéristiques de l'instrument ou du type de son. Une voix présélectionnée est enregistrée dans deux ensembles : la catégorie principale et la sous-catégorie. Les réglages de catégorie peuvent être édités dans l'écran General (page 55) du mode Voice Common Edit. Pour les détails, consultez les explications afférentes à l'écran General.

4 Nom de la voix

Indique la banque de la voix actuellement sélectionnée.

5 Transmit CH (Canal de transmission MIDI)

Détermine le canal MIDI par lequel les données MIDI de performance au clavier ou du contrôleur sont envoyées vers un séquenceur externe, un générateur de sons ou un autre dispositif. Pour plus d'informations sur le réglage de valeur, reportez-vous à la page 47.

6 Octave

Indique le réglage des octaves du clavier défini via les touches [OCTAVE]. Ce paramètre détermine la valeur (supérieure ou inférieure) de la hauteur de ton de chaque note par rapport à la hauteur normale.

7 Fonction de commande

Indique l'état des boutons et des curseurs de commande du panneau. Ce paramètre fonctionne de la même manière que la fenêtre Control Function (page 46).

8 Réglages d'affectation

Cette section indique si les différents contrôleurs sont affectés ou non à la source du jeu de contrôleurs.

9 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpèges 1 – 5)

Les types d'arpèges sont affectés aux touches portant une icône de croche sur l'onglet à l'écran. Vous pouvez les appeler en appuyant sur ces touches à tout moment au cours de votre interprétation. L'affectation des types d'arpèges aux touches peut se faire à partir de l'écran Arpeggio (page 52).

10 [SF6] TAP

La vitesse à laquelle vous appuyez plusieurs fois sur cette touche détermine le tempo de reproduction de l'arpège.

NOTE Ce menu est uniquement disponible pour l'écran supérieur du mode Voice.

11 [F1] Play (Reproduction de voix)

Appuyez sur cette touche pour passer de l'écran précédent à l'écran Voice Play.

12 [F2] Porta (Portamento)

Appuyez sur cette touche pour appeler l'écran Portamento (page 50).

13 [F3] EG/EQ (Générateur d'enveloppe/Égaliseur)

Appuyez sur cette touche pour appeler l'écran contenant les réglages de base du générateur d'enveloppe, du filtre et des réglages d'égaliseur (page 51).

14 [F4] Arpeggio

Appuyez sur cette touche pour appeler l'écran Arpeggio (page 52).

15 [F6] Effect

Appuyez sur cette touche pour appeler l'écran Effect Connect (page 64) du mode Voice Common Edit.

16 Tempo de l'arpège

Indique le tempo de la reproduction des arpèges.

17 État d'activation/de désactivation des éléments

Indique l'état d'activation/désactivation des différents éléments de la voix actuelle. Le paramètre est uniquement disponible lorsqu'une voix normale est sélectionnée.

18 Valeurs actuelles

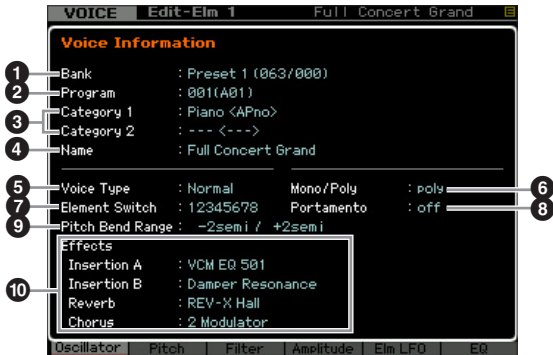
Indique la plage de variation de ton actuelle (PB UP et PB DOWN), le réglage actuel de l'octave du clavier (OCT) et le réglage actuel de la transposition.

19 Type d'arpège actuel

Indique le type d'arpège actuel sélectionné à l'aide des touches [SF1] – [SF5].

Informations sur les voix : [SF6] INFO (Informations)

Cet écran indique les informations relatives à la voix actuellement sélectionnée. Les réglages ne peuvent pas être modifiés ici.



1 Bank (Banque)

Indique la banque du programme de la voix actuellement sélectionnée. Les valeurs entre parenthèses se rapportent aux paramètres Bank Select MSB (Sélection de banque MSB) et Bank Select LSB (Sélection de banque LSB) pouvant être utilisés pour sélectionner la voix en cours via MIDI.

2 Program (Programme) (Numéro de voix)

Un numéro compris entre 001 et 128 est affecté aux différentes voix d'une banque. Les valeurs entre parenthèses indiquent le groupe et le numéro correspondants.

3 Category 1 (Catégorie principale 1/ Sous-catégorie 1) Category 2 (Catégorie principale 2/ Sous-catégorie 2)

Indiquent la catégorie principale 1/sous-catégorie 1 et la catégorie principale 2/sous-catégorie 2 dans lesquelles la voix actuelle est enregistrée.

4 Name (Nom)

Indique le nom de la voix actuelle.

5 Voice Type (Type de voix)

Indique si la voix actuellement sélectionnée est une voix normale ou de batterie.

6 Mono/Poly

Indique si la voix en cours est réglée en Mono (seule une seule note peut être jouée à la fois) ou Poly (de multiples notes peuvent être simultanément jouées).

7 Element Switch (Sélecteur d'élément)

Indique l'état (activation/désactivation) des huit éléments composant la voix en cours. Les éléments activés sont signalés par les numéros respectifs correspondants. Un astérisque « * » indique que l'élément correspondant est assourdi bien que le paramètre Element Switch soit activé. Un trait d'union « - » indique que le paramètre Element Switch correspondant est désactivé.

8 Portamento

Indique le statut d'activation/désactivation du sélecteur Portamento (page 50) de la voix actuellement sélectionnée.

9 Pitch Bend Range (Plage de variation de ton)

Indique les limites supérieure/inférieure de la plage de variation de ton (page 56 de la voix en cours).

10 Effects (Effets)

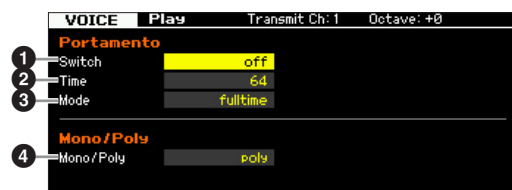
Indique les réglages d'effets (Insertion A, Insertion B, Reverb (Réverbération) et Chorus (Chœur)) de la voix actuellement sélectionnée.

NOTE Les paramètres 6, 7 et 8 sont indisponibles en cas de sélection d'une voix de batterie.

Réglages de portamento : [F2] Porta

Cet écran vous permet de sélectionner une reproduction monophonique ou polyphonique et de définir les paramètres Portamento. La fonction Portamento sert à créer une transition progressive de hauteur de ton entre la première note jouée au clavier et la suivante. La valeur réglée ici s'applique aux paramètres portant les mêmes noms dans l'écran Play Mode (page 48) du mode Voice Common Edit.

NOTE Cet écran est indisponible en cas de sélection d'une voix de batterie.



1 Portamento Switch (Sélecteur de portamento)

2 Portamento Time (Temps du portamento)

3 Portamento Mode (Mode du portamento)

4 Mode Mono/Poly

Ces paramètres sont identiques à ceux de l'écran Play Mode (page 55) du mode Voice Common Edit.

Application du portamento à la voix

Suivez les instructions ci-dessous pour appliquer le portamento à la voix que vous jouez actuellement au clavier.

1 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice Play.

Sélectionnez la voix à laquelle le portamento doit s'appliquer. Le portamento est particulièrement efficace pour une voix maintenue ou qui continue de retentir pendant que la touche correspondante est enfoncée.

2 Appuyez sur la touche [F2] pour ouvrir l'écran Portamento.

3 Configurez Portamento Switch sur « on ».

4 Configurez Portamento Time.

Pour optimiser les résultats, il convient de spécifier ici une valeur élevée.

5 Appuyez tour à tour sur deux touches pour confirmer le portamento.

Il est judicieux d'appuyer sur une certaine note puis d'appuyer sur la note correspondante située une octave plus haut ou plus bas, afin de confirmer l'application du portamento.

Modification de la coloration tonale : [F3] EG/EQ

Vous avez la possibilité de modifier la couleur tonale ou le timbre du son en éditant les réglages EG/EQ pour tous les éléments constitutifs de la voix. Les réglages d'égaliseur effectués ici s'appliquent aussi aux paramètres identiques que l'on retrouve respectivement dans les écrans Amplitude EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) (page 80) et Filter EG (Générateur d'enveloppe de filtre) (page 76), et ce, pour tous les éléments, comme des valeurs de décalage. Autrement dit, l'édition d'une valeur ici entraîne l'addition ou la soustraction de la valeur actuellement sélectionnée. Par conséquent, lorsque le paramètre a déjà été réglé sur la valeur maximale ou minimale, sa valeur ne changera pas même si vous l'augmentez ou la diminuez sur cet écran. Notez que les réglages d'égaliseur s'appliquent ici directement à la voix concernée.



1 AEG (GE d'amplitude)

L'AEG vous permet de contrôler la transition au niveau du volume entre le moment de l'émission du son jusqu'à son interruption.

Attack (Attack Time) (Temps d'attaque)

Détermine la vitesse de l'attaque depuis le moment où la touche est jouée jusqu'au niveau initial maximum atteint par le générateur d'enveloppe.

Decay (Decay Time)

Détermine la vitesse à laquelle le volume passe du niveau d'attaque maximum au niveau de maintien.

Sustain (Sustain Level)

Ce paramètre détermine le niveau de maintien auquel le volume sonore se poursuit lorsqu'une note est maintenue, après l'attaque initiale et la chute. Plus la valeur est faible, plus le son est aigu.

Release (Release Time) (Temps de relâchement)

Détermine la rapidité de chute du volume sonore depuis le niveau de maintien jusqu'à zéro lors du relâchement de la note.

Réglages : -64 – +0 – +63

NOTE Lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée, les paramètres Sustain Level et Release Time sont indisponibles. La mention « --- » apparaît sur chacune des colonnes correspondantes et ces paramètres ne peuvent pas être édités.

2 FEG (GE de filtre)

Le FEG vous permet de contrôler la transition au niveau du timbre (coupeure de fréquence) depuis l'émission du son jusqu'à son interruption. La transition réelle de la coloration tonale varie selon le type de filtre (page 74) de l'élément de voix utilisé.

Attack (Attack Time) (Temps d'attaque)

Détermine la vitesse de variation du filtre depuis le moment où la note est jouée jusqu'au niveau initial maximum atteint par la fréquence de coupeure.

Decay (Decay Time)

Détermine la vitesse à laquelle la fréquence de coupeure passe du niveau d'attaque maximum au niveau de maintien.

Release (Release Time)

Détermine la vitesse à laquelle la fréquence de coupeure passe du niveau de maintien à un niveau nul lorsque la note est relâchée.

Depth

Détermine la plage de variation de la coupeure de fréquence du générateur d'enveloppe de filtre. Un réglage de 0 n'entraîne aucune modification dans la fréquence de coupeure. Plus la valeur est éloignée de 0, plus large est la plage de fréquence de coupeure. Pour les valeurs négatives, la modification de coupeure est inversée.

Réglages : -64 – +0 – +63

3 Filter

Cette section modifie le timbre du son en coupant la sortie d'une portion de fréquence spécifique du son. La transition réelle de la coloration tonale varie selon le type de filtre (page 74) de l'élément de voix utilisé. Le filtre passe-bas coupe les signaux au-dessus de la fréquence de coupeure alors que le filtre passe-haut coupe les signaux au-dessous de cette fréquence.

Cutoff (Coupeure)

Détermine la fréquence de coupeure du filtre. Par exemple, lorsque le filtre passe-bas est sélectionné, plus la valeur est élevée, plus la chute est claire.

Reso (Resonance) (Résonance)

Détermine l'emphase accordée à la fréquence de coupeure. Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.

Réglages : -64 – +0 – +63

4 EQ

Il s'agit d'un égaliseur paramétrique doté de trois bandes (High, Mid et Low) Vous pouvez atténuer ou renforcer le niveau de chaque bande de fréquence (High, Mid, Low) pour changer le son de la voix. Pour la bande de fréquence moyenne, vous pouvez également régler le Q ou la largeur de bande.

Frequency (Fréquence)

Règle la fréquence de chaque bande de fréquence. Spécifiez la valeur sur la fréquence que vous souhaitez renforcer ou couper.

Réglages :

Low (Basse) : 50.1Hz - 2.00kHz
 Mid (Moyenne) : 139.7Hz - 10.1kHz
 High (Haute) : 503.8Hz - 14.0kHz

Gain

Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accentuation de la fréquence sélectionnée. Plus la valeur est élevée, plus le gain est important et plus la valeur est petite, plus le gain est faible.

Réglages : -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

Q (Largeur de bande)

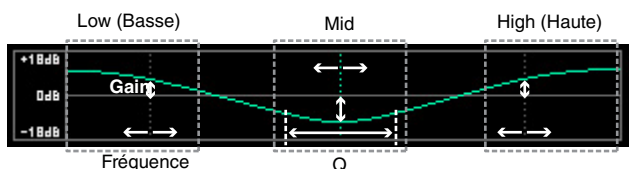
Détermine le Q ou la largeur de bande de la bande de fréquences moyennes. Plus la valeur est élevée, plus la largeur de bande est petite. Plus la valeur est faible, plus la largeur de bande est grande.

Réglages : 0.7 – 10.3

NOTE Le réglage Q est uniquement disponible pour la bande moyenne, qui est un égaliseur de type peaking. Le « peaking » (en référence à la forme en crête (« peak »)) vous permet d'atténuer ou d'accentuer une fréquence spécifique et d'en contrôler la largeur ou l'étroitesse de bande. Par ailleurs, l'égalisation des bandes de fréquences hautes et basses est de type shelving, qui permet d'atténuer ou de renforcer le signal aux fréquences situées au-dessus ou au-dessous du réglage spécifié pour la fréquence.

5 Graphique de l'EQ

Indique les réglages de l'égaliseur sous forme de graphique. L'axe vertical indique le gain, et l'axe horizontal la fréquence.



Réglages des arpèges : [F4] Arpeggio

Cet écran détermine les réglages de base des arpèges. Gardez à l'esprit que les paramètres Bank (6) et Type (9) disposent de cinq réglages pouvant être édités dans les écrans [SF1] ARP1 à [SF5] ARP5. La valeur réglée ici s'applique aux paramètres portant les mêmes noms dans l'écran principal de la fonction Arpeggio (page 58) en mode Voice Common Edit.



Nom du type

- 1 Switch (Sélecteur)
- 2 Hold
- 3 Tempo
- 4 Velocity Limit (Limite de vitesse)
- 5 Touches [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpèges 1 – 5)
- 6 Bank
- 7 Category
- 8 Sub Category
- 9 Type

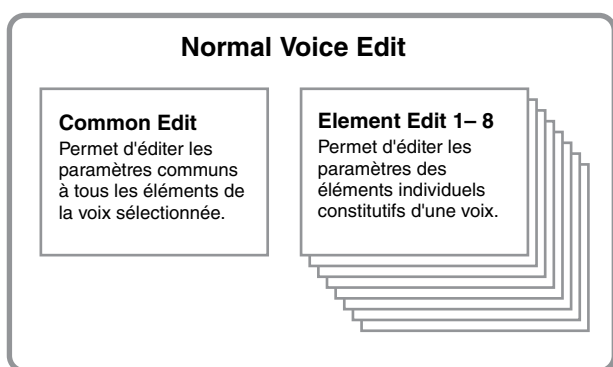
Ces paramètres sont identiques à ceux de l'écran principal de la fonction Arpeggio (page 58) en mode Voice Common Edit.

Édition de voix normale

L'édition se rapporte au processus de création de voix par le changement de paramètres composant la voix concernée. Ceci peut s'effectuer en mode Voice Edit (Édition de voix), un sous-mode du mode Voice (Voix). Pour entrer en mode Voice Edit, il faut d'abord appuyer sur la touche [VOICE] (Voix) afin de passer en mode Voice, puis sur la touche [EDIT] (Édition).

Common Edit (Édition commune) et Element Edit (Édition d'élément)

Une voix normale contient des sons d'instrument de musique en hauteur pouvant être reproduits sur la plage du clavier et se compose d'un total de huit éléments. Il existe deux types d'écran d'édition de voix normale : les écrans Common Edit, qui permettent d'éditer des paramètres communs à tous les éléments, et les écrans Element Edit, destinés à l'édition d'éléments individuels.



Édition de voix normales

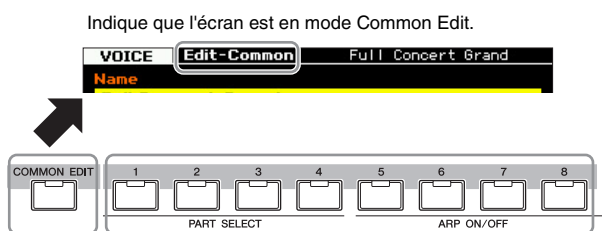
1 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice Play.

Sélectionnez une voix normale à éditer.

2 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Voice Edit.

3 Appelez l'écran d'édition de votre choix, Common Edit ou Element Edit.

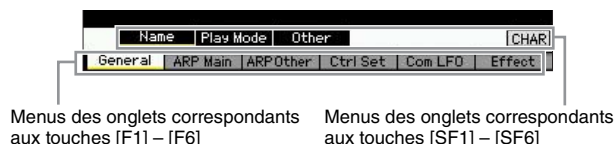
Pour ouvrir l'écran Common Edit, appuyez sur la touche [COMMON EDIT]. Pour appeler l'écran Element Edit, il suffit d'appuyer sur l'une des touches numériques [1] – [8] afin de sélectionner l'élément à éditer.



Indique que l'écran est en mode Element Edit.

4 Appelez l'écran souhaité.

Pour trouver l'écran que vous recherchez, notez les éléments de menu de l'onglet correspondant aux touches [F1] – [F6] et [SF1] – [SF5] en bas de l'affichage.



NOTE En appuyant sur la touche [SF6], vous pouvez recourir à différentes fonctionnalités, telles que l'écran Information, la fonction de saisie de caractère (page 37), la fonction de touches numériques (page 36) ou l'écran et la sélection de liste (page 37). La fonction appelée via la touche [SF6] varie selon le paramètre sélectionné sur lequel le curseur est positionné.

5 Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité.

6 Modifiez la valeur à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données.

7 Si nécessaire, répétez les étapes 3 à 6.

8 Saisissez le nom souhaité pour la voix éditée.

Utilisez l'écran Name (page 55) du mode Voice Common Edit (Édition commune de voix).

9 Enregistrez la voix éditée.

Appuyez sur la touche [STORE] pour ouvrir la fenêtre Store (page 54) et stockez la voix éditée.

AVIS

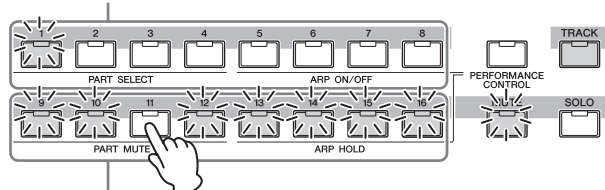
- La voix éditée est perdue dès que vous sélectionnez une autre voix ou mettez l'instrument hors tension. Assurez-vous de stocker les données de voix dans la mémoire interne en appuyant sur la touche [STORE] avant de sélectionner une voix différente ou de mettre l'instrument hors tension.
- Dans la mesure où la mémoire utilisateur dans laquelle la voix est stockée est une mémoire flash, la voix éditée et stockée n'est pas effacée, même en cas de mise hors tension de l'instrument. Vous ne devez donc pas vous inquiéter de perdre les données stockées. Notez toutefois que l'opération Voice Store (Stockage de voix) écrase les données de voix déjà stockées sous le numéro de voix de destination. C'est la raison pour laquelle les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB séparé ou un ordinateur relié au MOTIF XF via un réseau (page 241).

Fonctions pratiques pour l'édition de voix

Activation/désactivation d'un élément

En mode Voice Edit, vous pouvez toujours utiliser les touches numériques [1] – [8] pour sélectionner un élément. Les touches [1] – [8] indiquent l'élément en cours d'édition. Pour faire basculer un élément sur l'état d'activation/désactivation, activez la touche [MUTE] et servez-vous des touches numériques [9] – [16].

Utilisez les touches numériques [1] – [8] pour sélectionner l'élément à éditer.

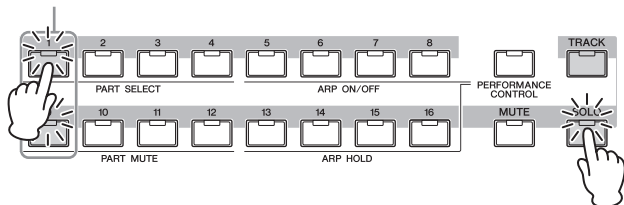


Servez-vous des touches numériques [9] – [16] pour activer/désactiver chaque élément.

Isolement de l'élément à éditer

Si vous souhaitez n'activer que l'élément en cours d'édition, appuyez sur la touche [SOLO] pour activer celle-ci, puis sur l'une des touches numériques [1] – [8] ou [9] – [16]. Par exemple, si vous ne voulez activer que l'élément 1 afin de l'éditer, appuyez sur la touche [1] ou [9] afin de faire clignoter le voyant correspondant.

Utilisez les touches numériques [1] – [8] / [9] – [16] pour activer uniquement l'élément à éditer.



Indicateur [E]

L'indicateur [E] (Édition) apparaît dans les modes Voice Edit et Voice Play. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 47.

Fonction Compare (Comparaison)

La fonction Compare vous fait basculer entre la voix que vous venez d'éditer et sa version originale, non altérée, de sorte à vous permettre d'écouter les modifications introduites par votre édition.

1 Appuyez sur la touche [EDIT] pour appeler le mode Compare (Comparaison).

Dans le mode Voice Edit, où le voyant [EDIT] est allumé, appuyez sur la touche [EDIT] de manière à ce que son voyant commence à clignoter. L'indicateur [E] affiché dans la partie supérieure droite de l'écran se transforme en indicateur [C] et les réglages voix antérieurs aux modifications sont temporairement restaurés pour autoriser la comparaison entre les deux états.

Lorsque l'indicateur [E] s'affiche en mode Voice Play, appuyez sur la touche [EDIT] pour entrer en mode Voice Edit, puis appuyez sur la touche [EDIT] à nouveau pour appeler le mode Compare.

Indicateur Compare (son avant édition)

VOICE	Element 1	Element 2	Element 3	Element 4
Hold Time	8	8	8	8
Attack Time	51	42	58	92

2 Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT] pour revenir à l'état initial.

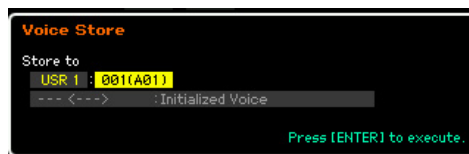
Lorsque l'indicateur [C] s'affiche dans la partie supérieure droite de l'écran, appuyez sur la touche [EDIT]. Le voyant de celle-ci s'allume à nouveau en continu et l'indicateur [C] est remplacé par l'indicateur [E] d'origine.

Comparez le son édité au son d'origine en répétant les étapes 1 et 2, selon les besoins.

NOTE Lorsque la fonction Compare est activée, il est impossible de modifier la voix.

Stockage de la voix créée

1 Appuyez sur la touche [STORE] pour appeler la fenêtre Voice Store.



2 Définissez la destination de stockage de la voix.

Sélectionnez la banque utilisateur de destination (USR 1 – 4 pour la voix normale, UDR pour la voix de batterie), ainsi que le numéro de voix à stocker à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] et [DEC/NO]. Vous avez également la possibilité de spécifier la destination en vous servant des touches [USER 1] – [USER 4], [USER DR], Group [A] – [H] et des touches numériques [1] – [16].

3 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche [DEC/NO].

4 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de stockage.

Une fois la voix stockée, le message « Completed » (Terminé) s'affiche et le système revient à l'écran Voice Play. Dans cet état, la nouvelle voix stockée est sélectionnée tel qu'indiqué à l'écran, ce qui vous permet de la reproduire instantanément.

AVIS

Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB distinct. Pour plus de détails sur l'enregistrement, reportez-vous à la page 241.

NOTE Gardez à l'esprit que la destination de l'opération de stockage est la mémoire interne (Flash ROM) alors que la destination de l'enregistrement est une mémoire externe telle qu'un périphérique de stockage USB.

Paramètres Common Edit

[VOICE] → Sélection d'une voix normale → [EDIT] → [COMMON EDIT]

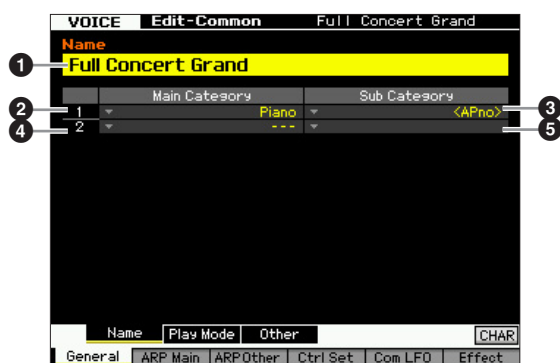
Le mode Common Edit vous permet d'éditer les paramètres communs à tous les éléments de la voix normale sélectionnée.

À propos des astérisques (*)

Pour les utilisateurs peu familiers avec l'édition de voix, qui risquent d'être déconcertés par le nombre imposant de réglages disponibles, les paramètres les plus simples et faciles à comprendre ont été marqués d'un astérisque, par souci de commodité. Si vous êtes un débutant en matière d'édition de voix, vous devrez essayer ces paramètres en premier lieu.

Réglages généraux pour la voix sélectionnée : [F1] General

Attribution d'un nom à la voix éditée : [SF1] Name



1 Name

Saisissez le nom souhaité pour la voix. Le nom de la voix peut comporter jusqu'à 20 caractères.

Vous pouvez appeler la liste de caractères en appuyant sur la touche [SF6] CHAR, puis faire votre choix dans la liste. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

2 Main Category 1

3 Sub Category 1

4 Main Category 2

5 Sub Category 2

Déterminez les deux catégories principales et les sous-catégories associées auxquelles la voix appartient. Le terme « Category » peut être utilisé comme un mot clé pour représenter les caractéristiques d'une voix. Le réglage approprié facilite la recherche de la voix souhaitée parmi le grand choix de voix proposées. Il existe 16 catégories principales qui indiquent les types d'instruments concernés. Chacune d'elles est dotée de cinq sous-catégories, qui signalent les types d'instruments utilisés avec un niveau de détail plus important.

Réglages : Consultez la liste ci-après.

Catégorie principale		Sous-catégorie				
Acoustic Piano	Pn	Acoustic	Layer	Modern	Vintage	Arpège
Keyboard	Kb	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth.	Arpeggio
Organ	Or	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth.	Arpeggio
Guitar	Gt	Acoustic	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio
Bass	Bs	Acoustic	Electric	Synth	Arpeggio	—
Strings	St	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio
Brass	Br	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio
Sax / Woodwind	SW	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio
Synth Lead	Ld	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio
Synth Pad/Choir	Pd	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio
Synth Comp	Sc	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio
Chromatic Percussion	Cp	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio
Drum / Percussion	Dr	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	—
Sound Effect	Se	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio
Musical Effect	Me	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio
Ethnic	Et	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio

NOTE Vous pouvez appeler la liste de caractères en appuyant sur la touche [SF6] LIST, puis faire votre choix dans la liste. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

Réglages du mode Play, tels que Micro Tuning et Mono/Poly : [SF2] Mode Play

Depuis cet écran, vous pouvez effectuer différents réglages tels que Mono ou Poly, Pitch, Portamento et Micro Tuning.



1 Volume*

Règle le niveau de sortie de la voix. Réglez ce paramètre pour régler l'équilibre entre la voix actuellement sélectionnée et les autres voix.

Réglages : 0 – 127

2 Pan* (Panoramique)

Détermine la position du balayage stéréo de la voix. Vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide du bouton [PAN] situé sur le panneau avant.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

NOTE Notez que le paramètre Voice Pan (Panoramique de voix) peut avoir peu ou pas d'effet sonore sur un élément réglé sur la position de gauche alors que le réglage Pan d'un autre élément est spécifié à droite.

3 Note Shift* (Décalage de note)

Définit la valeur de transposition (en demi-tons) en fonction de laquelle la hauteur de ton est augmentée ou diminuée.

Réglages : -24 – +0 – 24

4 PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper)* (Plage supérieure de la variation de ton)

5 PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower)* (Plage inférieure de la variation de ton)

Détermine la plage maximale de variation de hauteur de ton en demi-tons. Si vous attribuez au paramètre supérieur la valeur +12, vous obtiendrez une augmentation de la hauteur de ton d'une octave maximum lorsque la molette de variation de ton est déplacée vers le haut. Par ailleurs, un réglage inférieur d'une valeur de -12 diminue la hauteur de ton d'une octave maximum (12 demi-tons) lorsque la molette de variation de ton est déplacée vers le bas.

Réglages : -48 demi-tons – +0 demi-ton – +24 demi-tons

6 Bank (Micro Tuning Bank) (Banque d'accords micro)

Détermine le paramètre Micro Tuning Bank.

Réglages : PRE, USR

PRE (Présélections)

Contient les 13 types d'accords micro présélectionnés.

USR (Utilisateur)

Contient vos types d'accord micro originaux, créés sur l'écran Micro Tuning (Accord micro) (page 225) du mode Utility (Utilitaire).

7 Tuning Number (Numéro d'accord)

Détermine le numéro d'accord micro. La banque présélectionnée fournit 13 types notamment le plus commun, dit de tempérament égal.

Réglages :

Preset Bank : 1 – 13 (Reportez-vous à la liste des accords micro ci-dessous.)

Banque utilisateur : 1 – 8

8 Tuning Root (Note fondamentale de l'accord)

Définit la note fondamentale de chaque gamme.

Ce réglage peut s'avérer inutile pour certaines gammes.

Réglages : C – B

Qu'est-ce que la fonction Micro Tuning ?

Cette fonction vous permet de modifier la gamme du clavier en la faisant passer d'un accord normal (tempérament égal) à l'une des nombreuses autres gammes spéciales disponibles. Vous pouvez déterminer le type de la gamme de chaque voix en sélectionnant le numéro d'accord. Vous pouvez également utiliser les types d'accord micro originaux, créés sur l'écran Micro Tuning (page 225) du mode Utility.

Liste des accords micro

N° de l'accord micro	Type	Note fondamentale de l'accord micro	Remarques
1	Equal	—	C'est l'accord de « compromis » le plus répandu au cours de ces 200 dernières années de musique occidentale. On le trouve sur la plupart des claviers électroniques. Chaque demi-ton correspond exactement à 1/12 d'octave, et la musique peut être exécutée dans n'importe quelle gamme avec la même facilité. Cependant, aucun des intervalles n'est parfaitement dans le ton.
2	PureMajor	C – B	Cet accord est conçu de telle sorte que la plupart des intervalles (notamment la tierce majeure et la quinte parfaite) de la gamme majeure sont purs. Cela signifie que d'autres intervalles ne sont dès lors pas dans le ton. Vous devez spécifier la clé (C – B) dans laquelle vous jouez.
3	PureMinor	C – B	Similaire à l'accord majeur pur, mais conçu pour la gamme mineure.
4	Werckmeister	C – B	Andreas Werckmeister, contemporain de Bach, a conçu cet accord de manière à pouvoir utiliser les instruments à clavier dans n'importe quelle clé. Chaque clé a un caractère unique.
5	Kirnberger	C – B	Johann Philipp Kirnberger, compositeur du 18 ^e siècle, a créé cette gamme tempérée afin de jouer dans n'importe quelle clé.
6	Vallot&Yng	C – B	Francescatonio Vallotti et Thomas Young (tous deux du milieu des années 1700) ont conçu cet accord pythagoricien dont les six premières quintes sont abaissées du même degré.
7	1/4 Shift	—	C'est la gamme tempérée normale transposée de 50 centièmes de ton.
8	1/4 tone	—	Vingt-quatre notes par octave, avec un écart identique. (On atteint l'octave suivante en jouant vingt-quatre notes).
9	1/8 tone	—	Quarante-huit notes par octave, avec un écart identique. (Jouez quarante-huit notes pour vous déplacer d'une octave.)
10	Indian	—	Généralement présent dans la musique indienne (touches blanches uniquement).
11	Arabic 1	C – B	Généralement observé dans la musique arabe.
12	Arabic 2		
13	Arabic 3		

9 Mono/Poly*

Sélectionne une reproduction monophonique ou polyphonique.

Réglages : mono, poly
mono

Lorsque le paramètre est réglé sur « mono », la voix sélectionnée est reproduite en mode monophonique (une seule note à la fois). Pour bon nombre de sons instrumentaux, tels que la basse et la voix principale de synthétiseur, ce réglage autorise une performance en legato plus douce et naturelle que lorsque le paramètre est spécifié sur « poly ».

poly

Lorsque le paramètre est réglé sur « poly », la voix sélectionnée est reproduite en mode polyphonique (plusieurs notes simultanément ou un accord).

10 Key Assign Mode (Mode d'affectation de touche)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « single », il est impossible de reproduire deux fois la même note. Cela s'avère utile lorsque plusieurs occurrences de la même note sont reçues presque simultanément ou sans message de désactivation de note correspondant. Pour permettre la reproduction de chaque occurrence d'une même note, réglez ce paramètre sur « multi ».

Réglages : single, multi

single (unique)

Si le réglage est spécifié sur « single » et la double reproduction de la même note transmise au générateur de son interne, la première note sera arrêtée et la deuxième note rendue audible.

multi

Si le réglage est spécifié sur « multi » et la double reproduction de la même note transmise au générateur de son interne, toutes les notes seront rendues audibles en même temps.

11 Portamento Switch*

Détermine si le Portamento est appliqué ou non à la voix actuellement sélectionnée.

Réglages : on, off

12 Portamento Time*

Détermine le temps de transition de la hauteur de ton lorsque l'effet Portamento est appliqué. L'effet du paramètre varie selon les réglages de Portamento Time Mode (Mode du temps portamento) (14). Des valeurs élevées se traduisent par une durée de transition plus longue.

Réglages : 0 – 127

13 Portamento Mode

Détermine la manière dont le Portamento est appliqué à votre performance au clavier.

Réglages : fingered, fulltime

fingered (doigté)

Le portamento s'applique uniquement lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente).

fulltime (total)

Le portamento s'applique à plusieurs notes.

14 Portamento Time Mode

Détermine la manière dont la hauteur de ton change avec le temps.

Réglages : rate1, time1, rate2, time2

rate1 (vitesse 1)

La hauteur de ton change à la vitesse spécifiée.

time1 (temps 1)

La hauteur de ton change dans le temps spécifié.

rate2 (vitesse 2)

La hauteur de ton change à la vitesse spécifiée dans une octave.

time2 (temps 2)

La hauteur de ton change à la vitesse spécifiée dans une octave.

15 Portamento Legato Slope (Pente du legato du portamento)

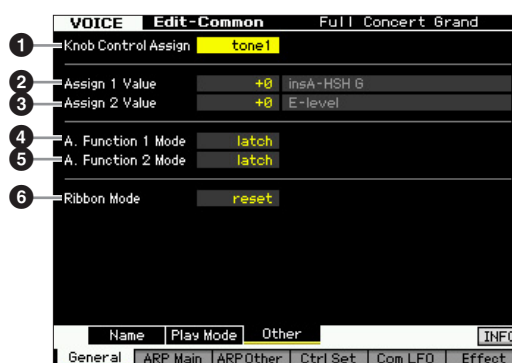
Lorsque le paramètre Mono/Poly est réglé sur « mono », le jeu en legato peut produire une attaque artificielle, selon la forme d'onde affectée à la voix sélectionnée.

Pour résoudre ce problème, vous pouvez utiliser ce paramètre afin de régler l'attaque de la voix. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur une valeur faible pour les formes d'onde disposant d'attaques courtes, et sur une valeur élevée pour les formes d'onde aux attaques longues.

Réglages : 0 – 7

Autres réglages : [SF3] Other

Cet écran vous permet de définir les fonctions de commande des boutons et les plages supérieure et inférieure de la molette de variation de ton.



1 Knob Control Assign (Affectation de commande de bouton)

Détermine l'activation de l'un des voyants TONE 1, TONE 2 et ARP FX lors d'une sélection de voix. Ce réglage peut être stocké pour chaque voix séparément.

Réglages : tone1, tone2, ARP FX

2 Assign 1 Value (Valeur d'affectation 1)

3 Assign 2 Value

Indique le niveau des boutons sur lesquels sont respectivement imprimées les mentions « ASSIGN 1 » et « ASSIGN 2 » lorsque la voix est sélectionnée avec le voyant TONE 1 allumé. Les fonctions affectées à ces boutons sont indiquées à droite de leurs valeurs respectives.

Réglages : -64 – +0 – +63

NOTE Les fonctions attribuées aux boutons ASSIGN 1/2 peuvent être configurées dans l'écran Controller Set (page 61).

4 A. Function 1 Mode (Assignable Function 1 Mode) (Mode de la fonction attribuable 1)

5 A. Function 2 Mode (Assignable Function 2 Mode)

Détermine si les touches ASSIGNABLE FUNCTION [1] et [2] fonctionnent en mode « latch » ou « momentary ». Lorsque le paramètre est réglé sur « latch », le fait d'appuyer sur la touche entraîne le basculement du voyant entre les états d'activation et de désactivation. Lorsque le paramètre est réglé sur « momentary », le fait d'appuyer sur la touche ou de la maintenir enfoncée allume le voyant et son relâchement l'éteint.

Réglages : momentary, latch

6 Ribbon Mode (Ribbon Controller mode) (Mode du contrôleur de ruban)

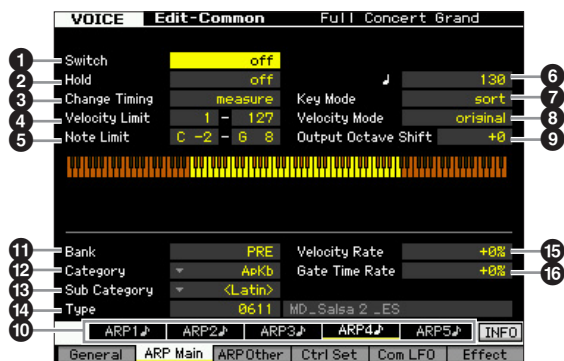
Détermine le comportement du contrôleur de ruban lors de son relâchement. Lorsque le paramètre est spécifié sur « reset » (rétabli par défaut), le fait de relâcher le doigt du contrôleur de ruban entraîne automatiquement le retour de la valeur vers le centre. Lorsque le paramètre est réglé sur « hold » (maintenu), le relâchement de votre doigt du contrôleur de ruban maintient la valeur sur le dernier point de contact.

Réglages : hold, reset

Réglages d'arpèges : [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Cet écran détermine les réglages de base des arpèges. Gardez à l'esprit que les paramètres allant de Bank (6) à Gate Time Rate Offset (16) disposent de cinq réglages qui peuvent être édités dans les écrans [SF1] ARP1 à [SF5] ARP5.

Pour plus de détails sur l'arpège, reportez-vous à la page 15.



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône KBD apparaît sur l'onglet correspondant à la touche [SF6]. Vous pouvez alors saisir le numéro de note ou la vélocité en appuyant sur la note appropriée du clavier tout en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

1 Switch

Détermine si l'arpège est activé ou désactivé. Lorsque vous appelez une voix pour laquelle le paramètre Common Switch est activé, la touche [ARPEGGIO ON/OFF] du panneau s'allume automatiquement.

Réglages : on, off

2 Hold*

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège effectuera un cycle automatique, même si vous relâchez les touches.

Réglages : sync-off (voir ci-dessous), off, on

sync-off (désactivation de la synchronisation)

Lorsque le paramètre est réglé sur « sync-off », la reproduction de la fonction Arpeggio se poursuit en silence, même lorsque vous relâchez les touches. Il suffit d'appuyer sur une touche quelconque pour que la reproduction de l'arpège reprenne et retentisse à partir du point de reprise dans le cycle.

3 Change Timing* (Modification de la synchronisation)

Détermine la synchronisation réelle en fonction de laquelle s'effectue le changement du type d'arpège lorsque vous sélectionnez un autre type pendant la reproduction des arpèges. Lorsque le paramètre est réglé sur « realtime » (en temps réel), le type d'arpèges est immédiatement changé. Lorsque le paramètre est spécifié sur « measure » (mesure), le type de l'arpège est changé en début de mesure suivante.

Réglages : realtime, measure

4 Velocity Limit

Détermine la vélocité la plus faible et la plus élevée pouvant déclencher la reproduction d'arpèges. Ceci vous permet de régler la plage de vélocité avec laquelle vous appuyez sur la note pour déclencher la reproduction

d'arpèges. Vous pouvez également créer des plages de déclenchement inférieure et supérieure distinctes pour la reproduction d'arpèges, avec un « vide » de vélocité au milieu, en définissant d'abord la valeur maximale. Par exemple, une limite de vélocité de 93 – 34 vous permet de jouer l'arpège à partir de deux plages de vélocité distinctes : soft (légère) (1 – 34) et hard (forte) (93 – 127). Les notes jouées à des vélocités moyennes (entre 35 et 92) n'exécutent pas l'arpège.

Réglages : 001 – 127

5 Note Limit (Limite de notes)

Définit les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage de notes des arpèges. Les notes jouées dans cette plage déclenchent l'arpège. Par exemple, une limite de notes « C5 – C4 » permet de déclencher l'arpège en jouant des notes figurant dans les deux plages C -2 à C4 et C5 à G8 ; les notes jouées entre C4 et C5 n'ont aucun effet sur l'arpège.

Réglages : C -2 – G8

NOTE Veuillez garder à l'esprit qu'aucun son n'est émis lorsque le paramètre Key Mode est réglé sur « sort » (tri) ou « thru » (contournement) et que les notes jouées sont en dehors des limites de notes définies ici.

6 Tempo*

Détermine le tempo des arpèges. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 5 – 300

NOTE Si vous utilisez cet instrument avec un séquenceur externe, un ordinateur MIDI ou un autre périphérique MIDI et que vous souhaitez le synchroniser sur le périphérique en question, réglez le paramètre MIDI sync (5) de l'écran MIDI (page 228) du mode Utility sur « MIDI » ou « auto ». Dans ce cas, le paramètre Tempo ci-dessus affichera « MIDI » ou « auto » et ne pourra pas être modifié.

7 Key Mode (Mode touche)

Définit la manière dont l'arpège est reproduit lorsque vous jouez au clavier.

Réglages : sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort (tri)

Si vous jouez des notes spécifiques (comme par exemple, les notes d'un accord), la même séquence sera reproduite, quel que soit l'ordre dans lequel vous jouez les notes.

thru (contournement)

Lorsque vous jouez des notes spécifiques (comme par exemple, les notes d'un accord), la séquence résultante varie en fonction de l'ordre des notes.

direct

Les événements de note de la séquence d'arpèges ne sont pas reproduits ; seules les notes jouées au clavier sont entendues. Lorsque l'arpège est reproduit, les événements tels que Pan et Brightness (Clarté) s'appliquent au son de la performance au clavier. Utilisez ce réglage lorsque le type d'arpège comprend des données non liées aux notes ou que le type de catégorie « Ctrl » est sélectionné.

sort+direct

L'arpège est reproduit en fonction du réglage « sort » actuel et la note jouée est également entendue.

thru+direct

L'arpège est reproduit en fonction du réglage « thru » actuel et la note jouée est également entendue.

NOTE Certains types d'arpèges de la catégorie « Cntr » ne possèdent pas d'événements de note (page 18). Lorsqu'un arpège de ce type est sélectionné et que le paramètre Key Mode est spécifié sur « sort » ou « thru », aucun son ne sera émis, même si vous enfoncez la touche correspondante sur le clavier.

8 Velocity Mode (Mode vélocité)

Ajuste la vélocité des notes de l'arpège.

Réglages : original, thru

original

La fonction Arpeggio est reproduite aux vélocités présélectionnées comprises dans les données de séquence des arpèges.

thru

L'arpège est reproduit en fonction de la vélocité de votre jeu. Par exemple, si vous jouez les notes avec force, le volume de reproduction de l'arpège augmentera.

9 Output Octave Shift (Changement d'octave de la sortie)

Spécifie la plage maximale de l'arpège en octave.

Réglages : -10 – +10

10 Touches [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpèges 1 – 5)

Les six paramètres allant de Bank (11) à Gate Time Rate Offset (16) affichés dans la moitié inférieure de l'écran, pouvant être édités dans les écrans [SF1] ARP1 à [SF5] ARP5. Vous pouvez régler les paramètres dans la moitié inférieure de l'écran pour chacun des réglages d'arpèges, en appuyant sur l'une des touches [SF1] – [SF5]. L'icône de la croche affichée dans le menu des onglets indique qu'un type d'arpège (hormis « off ») est sélectionné dans l'écran correspondant à la touche de sous-fonction.

Réglages : Touches [SF1] à [SF5] (sous-fonction)

11 Bank

Détermine la banque d'arpèges contenant le type d'arpège souhaité. Sélectionnez « PRE » lorsque vous souhaitez opter pour un type d'arpège présélectionné. Sélectionnez « USER » lorsque vous cherchez à appeler un type d'arpège que vous avez vous-même créé et stocké.

Réglages : PRE, USR

NOTE Pour obtenir des instructions détaillées sur la création du type d'arpège original, reportez-vous à la page 20.

12 Category**13 Sub Category**

Vous pouvez sélectionner la catégorie et la sous-catégorie associée contenant le type d'arpège souhaité. Ce paramètre est disponible lorsque le réglage « PRE » est sélectionné pour le paramètre Bank.

Réglages : Reportez-vous à la liste des catégories d'arpège à la page 15.

NOTE Vous pouvez appeler cette liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST, puis sélectionner l'élément souhaité dans la liste. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

14 Type

Détermine le numéro du type d'arpège souhaité dans la catégorie spécifiée. Le nom du type d'arpège sélectionné s'affiche à droite du numéro spécifié à l'écran. Reportez-vous à la liste des types d'arpèges dans la Liste des données.

NOTE Pour plus de détails sur l'utilisation de la liste des types d'arpèges, reportez-vous à la page 16.

15 Velocity Rate (Taux de vélocité)

Détermine la valeur de décalage des notes d'arpège par rapport à leur vélocité d'origine. Si la valeur de vélocité résultante est inférieure à zéro, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vélocité résultante est supérieure à 128, il sera réglé sur 127.

Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -100% – +0% – +100%

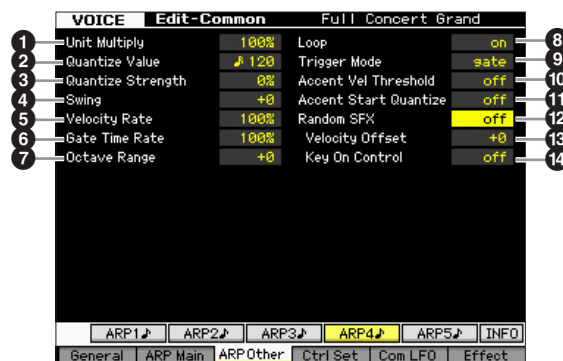
16 Gate Time Rate (Taux de durée de gate)

Détermine la durée de gate ou la longueur des notes de l'arpège. Il est impossible de diminuer la durée de gate au-delà d'une valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la minimale. Ce paramètre peut être modifié directement à l'aide du bouton.

Réglages : -100% – +0% – +100%

Réglages d'arpèges : [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

En modifiant la synchronisation et la vélocité des notes, vous pouvez modifier la « sensation » rythmique de la reproduction de l'arpège.

**1 Unit Multiply**

Ajuste le temps de reproduction de l'arpège en fonction du tempo. Utilisez ce paramètre pour créer un type d'arpège différent du type original. Par exemple, si vous définissez une valeur de 200 %, la durée de la reproduction est doublée (et le tempo divisé par deux). En revanche, si vous choisissez une valeur de 50 %, la durée de reproduction sera divisée par deux et le tempo doublé. La durée normale de reproduction d'un arpège est de 100 %.

Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

2 Quantize Value*

Détermine les temps en fonction desquels les données de note de morceau sont alignées ou définit les temps des données de morceau auxquels le swing est appliqué. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : ♩ 60 (triple croche), ♪ 80 (triolet de doubles croches), ♪ 120 (double croche), ♪ 160 (triolet de croches), ♪ 240 (croche), ♪ 320 (triolet de noires), ♪ 480 (noire)

3 Quantize Strength

Détermine la « force » avec laquelle les événements de note sont déplacés vers les temps de quantification les plus proches. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre Quantize Value ci-dessus, alors qu'un réglage de 0% se traduit par une absence de quantification. Un réglage de 50 % génère des événements de note à mi-chemin entre 0% et 100 %. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0% – 100%

4 Swing*

Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing. Les réglages supérieurs à 1 retardent les notes d'arpèges, alors que les valeurs inférieures à 1 les avancent. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre Quantize Value, qui entraîne l'absence de tout swing. Il est judicieux d'utiliser ce réglage pour créer des impressions de swing et de triolets, des rythmes traînants et fusionnants.

Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -120 – +120

5 Velocity Rate

Détermine le décalage de vitesse de la reproduction de l'arpège par rapport à la valeur d'origine. Par exemple, lorsque le paramètre est réglé sur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Lorsque les valeurs des paramètres sont inférieures à 100 %, la force des notes de l'arpège décroît alors que les réglages supérieurs à 100 % augmentent ces vitesses. Si la valeur de vitesse résultante est inférieure à zéro, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vitesse obtenue est supérieure à 128, il sera réglé sur 127.

Réglages : 0 – 200%

6 Gate Time Rate

Détermine le décalage de la durée de gate ou longueur des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine. Lorsque le paramètre a pour valeur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Les paramètres dont la valeur est inférieure à 100 % réduisent les temps de suspension des notes des arpèges, tandis que les valeurs supérieures à 100 % les allongent. Il est impossible de diminuer la durée de gate au-delà d'une valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la minimale.

Réglages : 0 – 200%

7 Octave Range

Spécifie la plage maximale de l'arpège en octave. Les réglages positifs augmentent la plage d'octave de la reproduction de l'arpège vers le haut, alors que les valeurs négatives la diminuent vers le bas. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -3 – +0 – +3

8 Loop (Boucle)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège est reproduit en cycle tandis que les notes sont maintenues. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », l'arpège sera reproduit une seule fois même si les notes sont maintenues.

Réglages : off, on

9 Trigger Mode

Lorsque ce paramètre est réglé sur « gate », le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête aussitôt que la note est relâchée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « toggle » (bascule), le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête aussitôt que la note est relâchée. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur « gate ».

Réglages : gate, toggle

NOTE Le réglage « toggle » de Trigger Mode annule le réglage « on » du paramètre Hold dans l'écran Arpeggio Main (page 58). En d'autres termes, lorsque le paramètre Hold est réglé sur « on », le fait d'appuyer sur la note lance/arrête la reproduction de l'arpège quand le paramètre Trigger Mode est réglé sur « toggle ».

10 Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold) (Seuil de vitesse de l'accent)

Certains types d'arpèges incluent des données de séquence spéciales appelées « phrases accentuées », lesquelles sont reproduites uniquement lorsqu'une vitesse supérieure à une valeur spécifiée est reçue. Ce paramètre détermine la vitesse minimale susceptible de déclencher la phrase accentuée.

Réglages : off, 1 -127

11 Accent Start Quantize (Quantification du début de l'accent)

Détermine la synchronisation de début de la phrase accentuée à la réception de la vitesse spécifiée par le paramètre Accent Vel Threshold ci-dessus. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », la phrase accentuée débute dès la réception de la vitesse. Lorsque le paramètre est spécifié sur « on », la fonction Accent Phrase débute sur le temps spécifié pour chaque type d'arpège après réception de la vitesse.

Réglages : off, on

12 Random SFX

Certains types d'arpège disposent d'une fonction Random SFX, qui déclenche des sons spéciaux (tels que les bruits de frette de guitare) lorsque la note est relâchée. Ce paramètre détermine l'activation ou la désactivation de la fonction Random SFX.

Réglages : off, on

13 Random SFX Velocity Offset (Décalage de vitesse des effets spéciaux aléatoires)

Détermine la valeur de décalage des notes de Random SFX par rapport à leur vitesse d'origine. Si la valeur de vitesse résultante est inférieure à zéro, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vitesse obtenue est supérieure à 128, il sera spécifié sur 127.

Réglages : -64 – +0 – +63

14 Random SFX Key On Control (Commande d'activation de touche des effets spéciaux aléatoires)

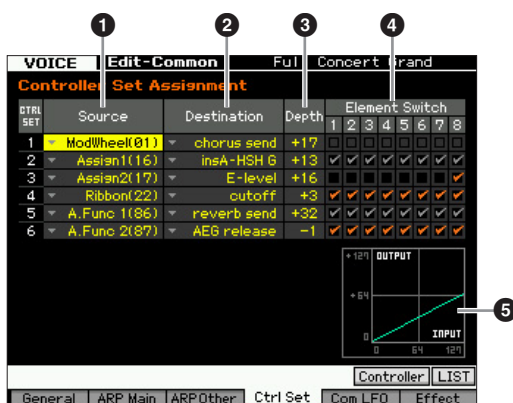
Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le son spécial de Random SFX est reproduit sur la vitesse préprogrammée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », le son spécial de Random SFX est reproduit sur la vitesse générée par l'activation de note.

Réglages : off, on

Réglages de contrôleur : [F4] Ctrl Set (Controller Set)

Les contrôleurs tels que les boutons du panneau avant peuvent être utilisés pour modifier et régler divers paramètres pour chaque voix, en temps réel et simultanément. Par exemple, la fonction Aftertouch (Modification ultérieure) du clavier peut servir à contrôler le vibrato, et la molette de modulation la clarté du son.

Les réglages applicables à tous les contrôleurs sont appelés « jeux de contrôleurs ». Il est possible d'en créer six au maximum pour chaque voix. Le contrôleur est désigné comme la source, et la fonction contrôlée comme la destination. Depuis cet écran, vous pouvez définir les jeux de contrôleurs.



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST (Liste) s'affiche dans le menu d'onglets correspondant à la touche [SF6]. Dans ce cas, vous pouvez appeler la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST puis y sélectionner l'élément de votre choix. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

1 Source*

Détermine le contrôleur de panneau à attribuer et à utiliser pour le jeu sélectionné. Vous pouvez également attribuer d'autres fonctions à ce contrôleur. Il est possible de régler ce paramètre en actionnant le contrôleur souhaité tout en maintenant la touche [SF5] Controller enfoncée.

Réglages :

PitchBend

Indique la molette de variation de ton intégrée.

ModWheel

Indique la molette de modulation intégrée.

AfterTch (Aftertouch)

Indique l'événement généré lorsqu'une pression est appliquée à une touche après que la note soit jouée.

FootCtrl1 (Foot Controller2)

FootCtrl2 (Foot Controller2)

Indique les contrôleurs au pied connectés aux prises FOOT CONTROLLER 1 et 2 sur le panneau arrière.

FootSw (Footswitch)

Indique le sélecteur au pied relié à la prise FOOT SWITCH ASSIGNABLE du panneau arrière.

Ribbon

Indique le contrôleur de ruban intégré.

Breath

Indique le contrôleur externe qui envoie au MOTIF XF le numéro de changement de commande affecté au paramètre Breath Controller (Contrôleur de souffle) via MIDI en mode Utility (page 230).

Assign1

Assign2

Indique les boutons sur lesquels sont respectivement imprimées les mentions « ASSIGN 1 » et « ASSIGN 2 » avec le voyant TONE 1 allumé.

A. Func 1

A. Func 2

Indique les touches ASSIGNABLE FUNCTION [1] et [2] intégrées.

NOTE Vous pouvez déterminer la manière dont la molette de variation de ton affecte le paramètre Destination (ci-dessous) en réglant les paramètres Pitch Bend Range Upper (4) et Pitch Bend Range Lower (5) de l'écran Play Mode (page 55).

2 Destination*

Détermine le paramètre qui est contrôlé par le contrôleur Source (ci-dessus). Vous pouvez sélectionner un paramètre pour chaque contrôleur parmi 67 paramètres, tels que le volume, la hauteur de ton et la profondeur de l'OFB.

Réglages : Reportez-vous à la liste des commandes disponible dans la Liste des données fournie à part.

NOTE Dans le cas des paramètres « Insertion Effect A Parameter 1 – 16 », « Insertion Effect B Parameter 1 – 16 » et « Insertion Effect L Parameter 1 – 32 » décrits dans la liste des commandes, les noms de paramètre réels du type d'effet sélectionné sont affichés à l'écran. Si l'un de ces noms apparaît, cela signifie qu'aucune fonction ne lui est affectée.

Exemples de réglage du paramètre Destination

Pour contrôler le volume :	Volume
Pour appliquer du vibrato à la voix :	Common LFO Depth 1 – 3 (C-LFO dph1 – 3) *1
Pour modifier la hauteur de ton :	Element Pitch (coarse tune) *2
Pour contrôler la clarté de la voix :	Element Filter Frequency (cutoff) *2
Pour modifier la vitesse de Rotary Speaker :	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *3
Pour appliquer une pédale wah à la voix :	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *4

En ce qui concerne les astérisques *1 – *4, il convient de noter que les réglages suivants sont nécessaires en sus du réglage ci-dessus.

- *1 [F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play Mode = loop
[F4] Com LFO → [SF2] Set → Control Dest = P mod
- *2 [F3] Ctrl Set → Element Switch = on
- *3 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker
[F6] Effect → Element Out = insA/insB
- *4 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Wah effect
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

3 Depth*

Détermine dans quelle mesure le contrôleur Source affecte le paramètre Destination. Pour les valeurs négatives, le fonctionnement du contrôleur est inversé ; les valeurs maximales du contrôleur produisent des modifications minimales du paramètre.

Réglages : -64 – +0 – +63

4 Element Switch*

Détermine si la commande sélectionnée affecte ou non chaque élément individuel. Ce paramètre est désactivé lorsque le réglage Destination (2), décrit ci-dessus, est réglé sur un paramètre non lié aux éléments de voix.

5 Graphique (Indication uniquement)

L'axe horizontal indique la valeur générée par la source du jeu de contrôleurs sélectionnés, alors que l'axe vertical représente le degré de l'impact sur le paramètre Destination.

Modulation de la voix : [F5] Com LFO (Common LFO)

Détermine les modalités de production du vibrato, de trémolo et de l'effet wah à l'aide de l'oscillateur à basses fréquences LFO (OBF). Dans les écrans suivants, vous avez la possibilité de régler les paramètres de base communs à tous les éléments de la voix concernée.

Réglages de l'onde de l'OBF : [SF1] Wave (Common LFO Wave)

Cet écran contient une variété de paramètres liés à l'OBF, notamment le type de l'onde, la vitesse et les effets, tels que le retard LFO ou l'ouverture/fermeture en fondu sonore.



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST s'affiche dans le menu d'onglets correspondant à la touche [SF6]. Dans ce cas, vous pouvez appeler la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST puis y sélectionner l'élément de votre choix. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

1 Wave*

Sélectionne l'onde et détermine la vibration de la forme d'onde de l'OBF. L'illustration de l'onde sélectionnée est affichée à l'écran.

Réglages : triangle, triangle+, saw up, saw down, squ1/4, squ1/3, square, squ2/3, squ3/4, trapezoid, S/H1, S/H2, user

user

Vous pouvez créer votre propre onde OBF originale en sélectionnant ce réglage. L'onde de l'OBF peut être créée dans l'écran Common LFO User (page 62).

2 Play Mode (Mode lecture)

Détermine si LFO se reproduit en cycle (boucle) ou une seule fois seulement (one shot).

Réglages : loop, one shot

3 Speed* (Vitesse)

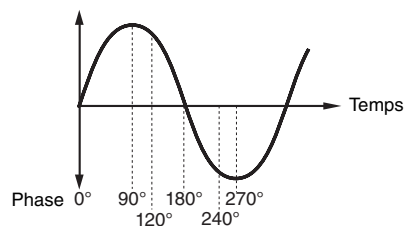
Détermine la vitesse de la forme d'onde de l'OBF. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse est grande.

Réglages : 0 – 63

4 Phase

Détermine le point de départ de la phase de l'onde de l'OBF lorsque celui-ci est réinitialisé.

Réglages : 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

**5 Tempo Sync (Synchronisation du tempo)**

Détermine si la vitesse de l'OBF est synchronisée ou non sur le tempo de l'arpège ou du séquenceur (morceau ou motif).

Réglages : off (non synchronisé), on (synchronisé)

NOTE Lorsque le paramètre est réglé sur « on » et le paramètre MIDI sync sur « MIDI » dans l'écran MIDI du mode Utility (page 228), la vitesse de l'OBF est synchronisée sur l'horloge externe.

6 Tempo Speed (Vitesse du tempo)

Ce paramètre est disponible uniquement lorsque Tempo Sync ci-dessus est réglé sur « on ». Il permet d'effectuer des réglages de valeur de note détaillés qui déterminent la synchronisation des impulsions de l'OBF avec les arpèges ou le séquenceur.

Réglages : 16th, 8th/3 (triolet de croches), 16th. (double croches pointées), 8th (croches), 4th/3 (triolet de noires), 8th. (croches pointées), 4th (noires), 2nd/3 (triolet de blanches), 4th. (noires pointées), 2nd (blanches), whole/3 (triolet de rondes), 2nd. (blanches pointées) 4th x 4 (quadruples de noires ; quatre noires par temps), 4th x 5 (quintuples de noires ; cinq noires par temps), 4th x 6 (sextuples de noires ; six noires par temps), 4th x 7 (septuples de noires ; sept noires par temps), 4th x 8 (octuples de noires ; huit noires par temps), 4thx16 (seize noires par temps), 4thx32 (32 noires par temps), 4thx64 (64 noires par temps)

NOTE Le réglage de type de note ci-dessus est synchronisé avec le tempo de la reproduction d'arpège, de morceau ou de motif.

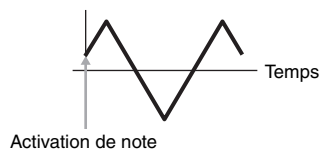
7 Key On Reset (Réinitialisation sur activation de touche)

Détermine si l'OBF est réinitialisé chaque fois qu'une note est jouée. Les trois paramètres suivants sont disponibles.

Réglages : off, each-on, 1st-on

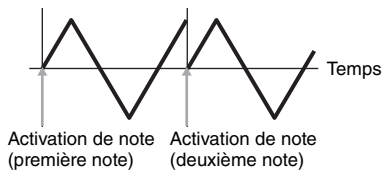
off

L'OBF effectue des cycles libres sans synchronisation de touche. Une simple pression de touche déclenche l'onde de l'OBF, quelle que soit la phase où se trouve celui-ci à ce moment.



each-on (remise à zéro à chaque note)

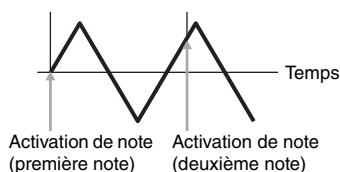
L'OBF est remis à zéro à chaque note jouée et débute une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (ci-dessus).



NOTE Lorsque Wave est configuré sur « S/H1 » ou « S/H2 », Play Mode sur « one shot » et Key On Reset sur « each-on », la phase initiale diffère chaque fois que la note est jouée. Ce réglage permet d'obtenir des variations tonales réalistes en cas de frappe répétée sur la batterie.

1st-on

L'OBF est remis à zéro à chaque note jouée et débute une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (ci-dessus). Cependant, si vous jouez une deuxième note tout en maintenant la première enfoncée, l'OBF continue d'effectuer des cycles selon la phase déclenchée par la première note. Autrement dit, l'OBF n'est réinitialisé que si vous relâchez la première note avant de jouer la deuxième.



NOTE La phase de début est déterminée par le paramètre Phase (4), bien que celle-ci soit représentée par la valeur 0 dans le schéma.

8 Random Speed (Vitesse aléatoire)

Détermine le degré de variation aléatoire de la vitesse de l'OBF. Un réglage de « 0 » correspond à la vitesse d'origine. Des valeurs supérieures entraînent un changement de vitesse plus important. Il est impossible de définir ce paramètre lorsque le paramètre Tempo Sync (5) est activé.

Réglages : 0 – 127

9 Delay*

Détermine le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OBF entre en jeu. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard est grand.

Réglages : 0 – 127

10 Fade In Time (Temps d'ouverture par fondu sonore)

Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour augmenter progressivement (une fois le retard écoulé). Plus la valeur est élevée, plus l'ouverture par fondu sonore est lente. Lorsque ce paramètre est réglé sur « 0 », l'effet de l'OBF n'est pas affecté par l'ouverture en fondu sonore et atteint son niveau maximal immédiatement après l'écoulement du temps de retard.

Réglages : 0 – 127

11 Hold (Hold Time) (Temps de maintien)

Détermine le temps pendant lequel l'OBF est maintenu à son niveau maximal. Plus la valeur est élevée, plus le temps de maintien est long. Un réglage de 127 ne produit aucune fermeture par fondu sonore.

Réglages : 0 – 126, hold

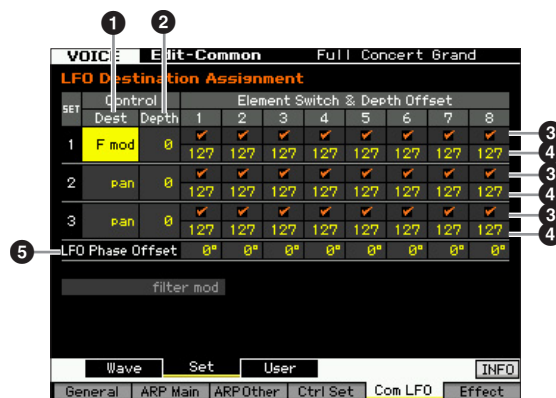
12 Fade Out Time (Temps de coupure par fondu sonore)

Définit le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour s'atténuer (une fois le temps de maintien écoulé). Plus la valeur est élevée, plus la coupure par fondu sonore est lente.

Réglages : 0 – 127

Réglages de l'onde de l'OBF : [SF2] Set (Common LFO Set)

Cet écran vous permet de sélectionner le paramètre de destination de l'OBF (l'aspect du son que l'OBF contrôle), les éléments devant être affectés par l'OBF et la profondeur de l'OBF. Vous pouvez affecter trois destinations et avez le choix entre plusieurs paramètres par destination.



1 Control Dest (Control Destination)* (Destination de contrôle)

Définit les paramètres qui doivent être contrôlés (modulés) par l'onde de l'OBF.

Réglages : insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32 (paramètres d'effet)

Chacun des paramètres du type d'effet sélectionné est modulé de manière cyclique. Lorsqu'un paramètre est sélectionné, le nom du paramètre correspondant au type d'effet sélectionné apparaît dans la partie inférieure de l'écran.

A mod (Amplitude Modulation Depth) (Profondeur de modulation de l'amplitude)

Effet de trémolo produit par modulation cyclique du volume.

P mod (Pitch Modulation Depth) (Profondeur de modulation de la hauteur de ton)

Effet de vibrato produit par le changement cyclique de hauteur de ton.

F mod (Filter Modulation Depth) (Profondeur de modulation du filtre)

Effet de wah produit par le changement cyclique de clarté tonale.

reso (Resonance) (Résonance)

Effet de wah spécial produit par modulation cyclique de la résonance.

pan

Effet produit par la modulation cyclique de la position de balayage panoramique stéréo.

LFOspd (Element LFO Speed) (Vitesse de l'OBF de l'élément)

Lorsque ce paramètre est sélectionné, la vitesse du paramètre Common LFO module de manière cyclique celle du paramètre Element LFO (OBF d'élément).

2 Control Depth* (Profondeur de contrôle)

Détermine la profondeur de l'onde de l'OBF.

Réglages : 0 – 127

3 Element Switch 1 – 8* (Sélecteur d'élément)

Détermine si chaque élément doit être affecté ou non par l'OBF.

Réglages : (actif), (inactif)

4 Depth Offset 1 – 8 (Décalage de profondeur)

Détermine les valeurs de décalage du paramètre Control Depth (ci-dessus) pour les éléments concernés. Si la valeur résultante de Control Depth est inférieure à zéro,

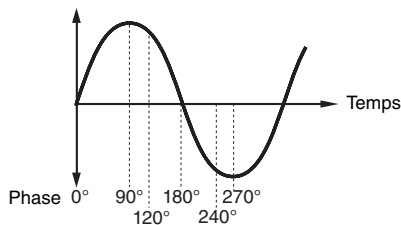
le paramètre sera réglé sur 0 ; si la valeur obtenue est supérieure à 127, il sera réglé sur 127.

Réglages : 0 – 127

5 LFO Phase Offset (Décalage de phase de l'OBF)

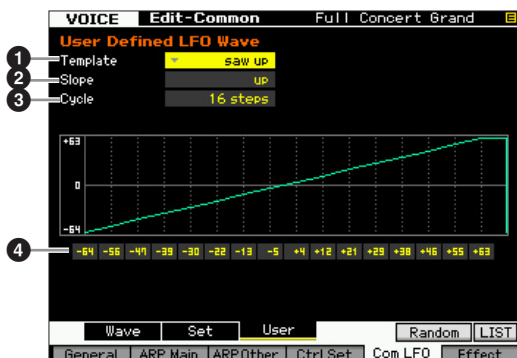
Détermine les valeurs de décalage du paramètre Phase pour les différents éléments dans l'écran [SF1] Wave.

Réglages : 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Réalisation de vos propres réglages OBF : [SF3] User (Common LFO User)

Dan cet écran, vous avez la possibilité de créer votre propre onde OBF. Vous pouvez créer une onde OBF personnalisée comprenant jusqu'à seize étapes. L'onde OBF créée devient disponible lorsque le paramètre Wave de l'écran Common LFO Wave est réglé sur « user » (utilisateur).



1 Template (Modèle)

Vous pouvez sélectionner un modèle préprogrammé pour l'onde OBF.

Réglages : all -64, all 0, all +63, saw up, saw down, even step, odd step

all -64

Les valeurs de toutes les étapes sont paramétrées sur -64.

all 0

Les valeurs de toutes les étapes sont paramétrées sur 0.

all +63

Les valeurs de toutes les étapes sont paramétrées sur +63.

saw up

Crée une onde en dent de scie vers le haut.

saw down

Crée une onde en dent de scie vers le bas.

even step

Les valeurs de toutes les étapes impaires sont paramétrées sur +63 et celles des étapes paires sur -64.

odd step

Les valeurs de toutes les étapes paires sont paramétrées sur +63 et celles des étapes impaires sur -64.

NOTE Vous pouvez appeler cette liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST, puis sélectionner l'élément souhaité dans la liste. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

NOTE Vous pouvez utiliser la touche [SF5] Random pour appeler l'onde de base de manière aléatoire. Chaque fois que vous appuyez sur la touche aléatoire [SF5], une onde OBF choisie au hasard apparaît à l'écran.

2 Slope (Pente)

Détermine les caractéristiques de la pente ou de la rampe de l'onde de l'OBF.

Réglages : off, up, down, up&down

off

Absence de pente.

up

Crée une pente vers le haut.

down

Crée une pente vers le bas.

up&down

Crée une pente vers le haut qui redescend vers le bas.

3 Cycle

Détermine le nombre de pas nécessaire à la création d'une onde.

Réglages : 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

4 Niveau 1 – 16

Détermine le niveau de chaque pas.

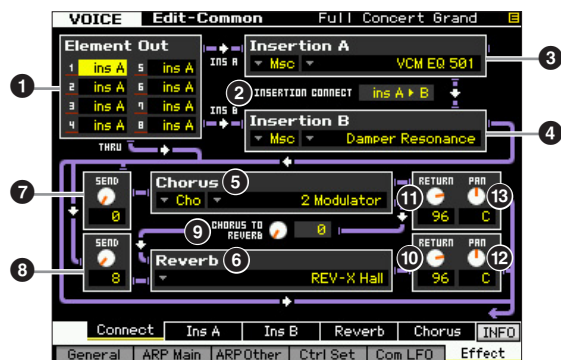
Réglages : -64 – +63

Réglages des effets : [F6] Effect

Détermine la connexion de l'effet et les valeurs d'autres paramètres de la voix sélectionnée. Pour les détails sur la structure en mode Voice, reportez-vous à la page 23.

Réglages de la connexion des effets : [SF1] Connect

Cet écran vous présente une vue d'ensemble, d'un coup d'œil, du routage des effets et du contrôle détaillé des effets.



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST s'affiche dans le menu d'onglets correspondant à la touche [SF6]. Dans ce cas, vous pouvez appeler la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST puis y sélectionner l'élément de votre choix. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

1 Element Out 1 – 8* (Sortie d'élément)

Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque élément individuellement. Le paramètre « thru » vous permet d'ignorer les effets d'insertion de l'élément spécifié. Lorsque le paramètre INSERTION CONNECT (2) est réglé sur « ins L », le signal de chaque élément est émis sur Insertion L, quel que soit le réglage effectué ici.

Réglages : thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

2 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

Dans cet écran, vous pouvez déterminer l'acheminement des effets d'insertion A et B. Le graphique de l'écran montre les changements de réglage, ce qui vous donne une image claire du routage du signal. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 23.

Réglages : parallèle, ins A ► B, ins B ► A, ins L

parallèle (parallèle)

Les signaux traités avec le bloc des effets d'insertion A et B sont transmis aux paramètres Master Effect, Master EQ, Reverb et bloc Chorus.

ins A ► B

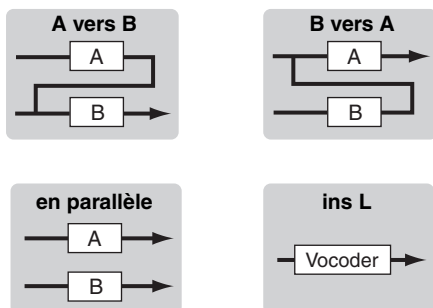
Les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés vers l'effet d'insertion B et les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont transmis aux paramètres Master Effect, Master EQ, Reverb et bloc Chorus.

ins B ► A

Les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés vers l'effet d'insertion B, et les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont transmis aux paramètres Master Effect, Master EQ, Reverb et bloc Chorus.

ins L

Les effets d'insertion A et B sont unifiés, puis utilisés comme un Vocoder. Les signaux traités avec le bloc Vocoder sont transmis aux paramètres Master Effect, Master EQ, Reverb et bloc Chorus.



NOTE Lorsque le réglage « ins L » est sélectionné, la mention « ins L » s'affiche dans le menu de l'onglet de la touche [SF2] et le menu de l'onglet de la touche [SF3] disparaît.

NOTE Pour obtenir des instructions détaillées sur l'utilisation de Vocoder, reportez-vous à la page 66.

NOTE Lorsque le réglage « ins L » est sélectionné, le signal audio est émis à partir de l'instrument en mono.

3 Insertion A (Catégorie/type de l'insertion A)***4 Insertion B (Catégorie/type de l'insertion B)***

Détermine le type d'effet des insertions A et B. Dans la colonne Category, vous sélectionnez l'une des catégories d'effets, qui contient des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, vous sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée.

Réglages : Vous trouverez des détails sur les catégories et types d'effets à la page 24.

5 Chorus (Catégorie/type de chœur)*

Sélectionnez un type d'effet chorus après avoir choisi une catégorie. Dans la colonne Category, sélectionnez l'une des catégories d'effets, contenant des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, vous sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée.

Réglages : Vous trouverez les détails sur les catégories et types d'effets à la page 24.

6 Reverb (Type de réverbération)*

Détermine le type d'effet de réverbération. Il n'est pas nécessaire de sélectionner une catégorie ici car l'effet Reverb n'en possède qu'une seule.

Réglages : Vous trouverez les détails sur les types d'effets à la page 24.

7 Chorus Send* (Envoi de chœur)

Règle le niveau d'envoi de chœur. Plus la valeur est élevée, plus grande la profondeur de chœur.

Réglages : 0 – 127

8 Reverb Send* (Envoi de réverbération)

Règle le niveau d'envoi de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus grande la profondeur de réverbération.

Réglages : 0 – 127

9 CHORUS TO REVERB (Chœur vers réverbération)

Détermine le niveau d'envoi du signal transmis depuis l'effet de chœur vers l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus profonde la réverbération appliquée au signal traité par l'effet de chœur.

Réglages : 0 – 127

10 Reverb Return (Retour de réverbération)

Détermine le niveau de retour de l'effet Reverb.

Réglages : 0 – 127

11 Chorus Return (Retour de chœur)

Définit le niveau de retour de l'effet Chorus.

Réglages : 0 – 127

12 Reverb Pan (Panoramique de réverbération)

Détermine la position de balayage panoramique du son de l'effet Reverb.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

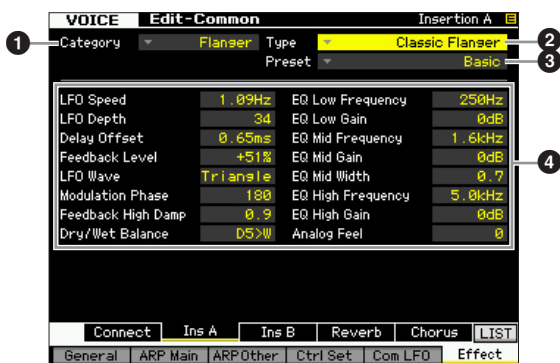
13 Chorus Pan (Panoramique de chœur)

Détermine la position de balayage panoramique du son de l'effet Chorus.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

Réglages des paramètres d'effets : [SF2] Ins A, [SF3] Ins B, [SF4] Reverb, [SF5] Chorus

Dans ces écrans, vous pouvez régler les paramètres d'effets lorsque le paramètre INSERTION CONNECT est configuré sur « parallel », « ins A ► B » ou « ins B ► A ».



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST apparaît dans le menu d'onglets correspondant à la touche [SF6]. Dans ce cas, vous pouvez appeler la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST puis y sélectionner l'élément de votre choix. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

1 Category

2 Type

Dans la colonne Category, sélectionnez une des catégories d'effets, contenant des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, vous sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée.

Réglages : Vous trouverez les détails sur les catégories et types d'effets à la page 24.

NOTE L'entrée Category (1) n'apparaît pas dans l'écran Reverb.

3 Preset (Prédéfini)

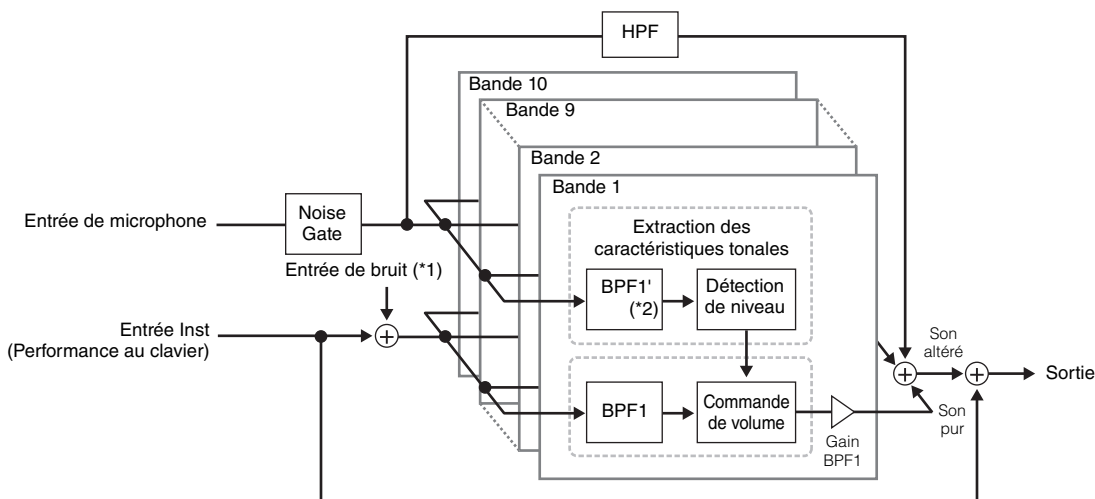
Vous pouvez régler différents paramètres afin de modifier l'impact du type d'effet sélectionné sur le son. Ce paramètre vous autorise à appeler les réglages préprogrammés de ces paramètres d'effets.

4 Paramètres d'effets

Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous à la page 27 pour plus de détails sur les paramètres d'effets. Pour plus d'informations sur les paramètres de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

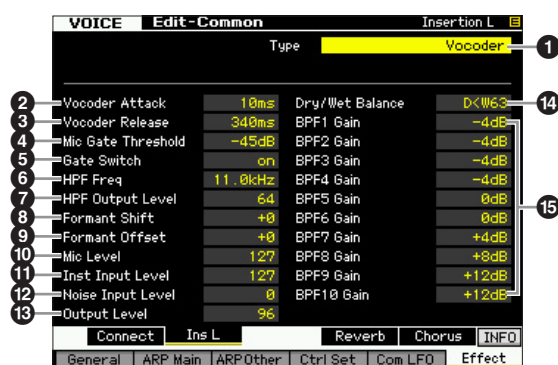
Réglages des paramètres d'effets : [SF2] Ins L (Insertion Large)

Cet écran vous permet de définir les paramètres de Vocoder. L'écran appelé via la touche [SF2] est disponible uniquement lorsque le paramètre INSERTION CONNECT est réglé sur « ins L » dans l'écran Connect (Connexion) (page 64). Vocoder est un effet de « voix de robot » distinctif, qui extrait les caractéristiques du son de microphone et l'ajoute au son par le biais de votre performance au clavier. Pour créer cet effet Vocoder, vous jouez au clavier et chantez ou parlez au microphone en même temps. Pour utiliser l'effet Vocoder, branchez un microphone au connecteur A/D INPUT du panneau arrière, puis suivez les instructions de la page 68.



*1 Le bruit généré dans l'unité Vocoder est utilisé.

*2 La fréquence de coupure de BPF1' peut ne pas être identique à celle de BPF1. Tout dépend des réglages de Formant Shift (Changement de formant) et Formant Offset (Décalage de formant).



1 Type

Détermine si le Vocoder est appliqué ou non à la voix actuellement sélectionnée. Lorsque le réglage est défini sur « Thru », le Vocoder ne s'applique pas à la voix.

Réglages : Thru, Vocoder

2 Vocoder Attack (Attaque du Vocoder)

Détermine le temps d'attaque du son de l'effet Vocoder. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est lente.

Réglages : 1ms – 200ms

3 Vocoder Release (Relâchement du Vocoder)

Détermine le temps de relâchement du son de l'effet Vocoder. Plus la valeur est élevée, plus la chute est lente.

Réglages : 10ms – 3000ms

4 Mic Gate Threshold (Seuil de gate du micro)

Détermine le niveau de seuil du noise gate du son de microphone. En cas d'interférence de bruit avec l'effet Vocoder, réglez ce paramètre sur une valeur relativement élevée pour empêcher la production accidentelle, par le bruit, de sons inattendus.

Réglages : -72dB – -30dB

5 Gate Switch (Sélecteur de gate)

Détermine si le son de microphone est émis du filtre HPF lorsque vous relâchez les notes. Normalement, la valeur est spécifiée sur « on ».

Réglages : off, on

off : Le son du microphone est toujours émis. (Vous pouvez toujours écouter le son du microphone).

on : Le son du microphone est émis uniquement lorsque vous appuyez sur la note.

6 HPF Freq (High Pass Filter Frequency) (Fréquence du filtre passe-haut)

Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-haut pour le son d'entrée du microphone. Le réglage de ce paramètre sur une valeur faible produit un son d'entrée traité de manière minimaliste, en d'autres termes, un son très proche de l'original. Le réglage du paramètre sur une valeur élevée accentue les sons sifflants et autres consonnes à hautes fréquences de la voix qui facilitent la compréhension des paroles prononcées.

Réglages : thru, 500Hz – 16.0kHz

7 HPF Output Level (Niveau de sortie du filtre passe-haut)

Détermine le niveau du son de microphone émis depuis le filtre passe-haut.

Réglages : 0 – 127

8 Formant Shift (Changement de formant)

Détermine le degré de variation de la valeur de la fréquence de coupure du filtre passe-bande sur l'entrée Inst. Ce paramètre peut servir à régler la hauteur de ton du Vocoder.

Réglages : -2, -1, +0, +1, +2

9 Formant Offset (Décalage de formant)

Règle avec précision les fréquences de coupure de tous les filtres passe-bande pour l'entrée Inst. Ce paramètre peut servir à affiner le réglage de la hauteur de ton du Vocoder.

Réglages : -63 – +0 – +63

10 Mic Level (Niveau du micro)

Détermine le niveau du son de microphone qui parvient au Vocoder.

Réglages : 0 – 127

11 Inst Input Level (Niveau d'entrée de l'insertion)

Détermine le niveau du son de la performance au clavier qui parvient au Vocoder.

Réglages : 0 – 127

12 Noise Input Level (Niveau d'entrée du bruit)

Détermine le niveau du bruit appliqué au signal d'entrée du Vocoder. Ceci peut servir à accentuer les sons sifflants et les consonnes occlusives qui facilitent la compréhension des paroles prononcées.

Réglages : 0 – 127

13 Output Level (Niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie du Vocoder.

Réglages : 0 – 127

14 Dry/Wet Balance (Équilibre son pur/son altéré)

Détermine l'équilibre entre le son pur auquel l'effet ne s'applique pas et le son altéré auquel l'effet est appliqué. Plus la valeur du réglage W est élevée, plus grande la profondeur de l'effet.

Réglages : D63>W – D=W – D<W63

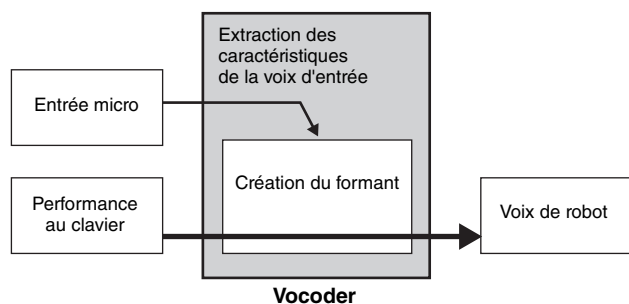
15 BPF1 – 10 Gain (Band Pass Filter 1 – 10 Gain) (Gain du filtre passe-bande 1 – 10)

Détermine les gains de sortie du filtre passe-bande BPF 1 – 10 sur l'entrée Inst (son de performance au clavier). Le réglage BPF1 correspond au plus faible formant alors que le réglage BPF 10 correspond au formant le plus élevé.

Réglages : -18dB – +18dB

Structure du Vocoder

La voix humaine est constituée de sons émis par les cordes vocales et filtrés par la gorge, le nez et la bouche. Ces cavités résonantes sont dotées de fréquences caractéristiques qui leur permettent de servir de filtre et de créer de nombreux formants (contenus harmoniques). L'effet Vocoder extrait les caractéristiques de filtre de la voix à partir de l'entrée de microphone et recrée les formants vocaux à l'aide de plusieurs filtres passe-bande. Cette voix de robot caractéristique est produite par le passage de sons en hauteur de certains instruments de musique (tel que le son de synthétiseur) au travers des filtres.



Utilisation de l'effet Vocoder

Pour utiliser l'effet Vocoder, branchez un microphone au connecteur A/D INPUT du panneau arrière, puis suivez les instructions suivantes pour utiliser l'effet Vocoder.

1 Configurez les paramètres liés au Vocoder.

En mode Voice Play, appuyez sur la touche [UTILITY] pour entrer en mode Utility, puis sur la touche [F4] et enfin sur la touche [SF1] afin d'appeler l'écran Output (page 226). Réglez Output Select (Sélection de sortie) sur « ins L ».

NOTE Lorsque vous utilisez Vocoder en mode Performance, réglez le paramètre Output Select sur « ins L » dans l'écran Output (page 226) du mode Performance Edit. Lorsque vous utilisez Vocoder en mode Song/Pattern, réglez le paramètre Output Select sur « ins L » dans l'écran Audio In (Entrée audio) (page 193) du mode Mixing Edit.

2 Réglez le paramètre Input Gain (Gain d'entrée) du connecteur A/D INPUT sur « microphone ».

En mode Utility, appuyez sur la touche [F2] pour appeler l'écran Input/Output (Entrée/Sortie) (page 223), puis réglez le paramètre Mic/Line sur « mic ».

3 En mode Voice Play, sélectionnez la voix à laquelle vous souhaitez appliquer le Vocoder.

4 Sélectionnez le Vocoder en tant que connexion d'effet d'insertion.

En mode Voice Play, appuyez sur les touches [EDIT], puis [COMMON EDIT] pour accéder au mode Voice Common Edit. Appuyez sur la touche [SF1] pour ouvrir l'écran Connect (page 64) et réglez le paramètre INSERTION CONNECT sur « ins L », puis le paramètre Insertion L sur « Vocoder ».

NOTE Lorsque le paramètre INSERTION CONNECT est réglé sur « ins L », le signal audio est émis à partir de l'instrument en mono.

5 Réglez les paramètres liés au Vocoder selon les besoins.

Parlez dans le microphone tout en appuyant sur la (les) note(s) pour générer le son artificiel du Vocoder. Appuyez sur la touche [SF2] pour ouvrir l'écran Insertion L, puis réglez les paramètres appropriés tout en écoutant le son de l'effet Vocoder.

6 Appuyez sur la touche [STORE] pour appeler l'écran Store (page 54), puis stockez la voix éditée.

Paramètres Element Edit (Édition d'élément)

[VOICE] → Sélection d'une voix normale → [EDIT] → [1] – [8]

Si vous voulez éditer les sons constituant une voix et les paramètres de base qui déterminent le son, tels que Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude et EG (Générateur d'enveloppe), ouvrez l'écran Element Edit.

À propos des astérisques (*)

Pour les utilisateurs peu familiers de l'édition de voix, qui risquent d'être déconcertés par le grand nombre de paramètres proposés, les paramètres les plus simples et faciles à comprendre ont été marqués d'un astérisque, par souci de commodité. Si vous êtes un débutant en matière d'édition de voix, vous devrez essayer ces paramètres en premier lieu.

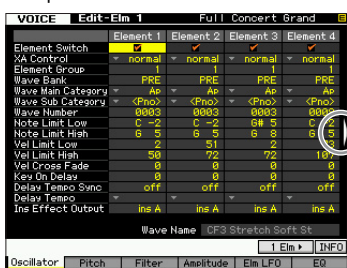
Écrans Selected Element/ Four-Element Écran Four-Element (Quatre éléments)

En mode Element Edit, vous pouvez utiliser deux types d'écran. Le premier type d'écran vous permet d'éditer les paramètres relatifs à l'élément actuellement sélectionné et l'autre type d'écran vous autorise à afficher les paramètres des quatre éléments disponibles. Vous passez d'un type d'écran à l'autre en appuyant sur la touche [SF5]. Lorsque l'écran des quatre éléments s'affiche, vous basculez entre les écrans relatifs aux éléments 1 – 4 et 5 – 8 à l'aide des touches de curseur vers la gauche et la droite.

Écran indiquant les réglages de l'élément actuellement sélectionné



Écran indiquant les réglages des quatre éléments



L'icône indique que vous pouvez appeler les écrans correspondants aux quatre autres éléments.

Réglage de la forme d'onde et de la plage de notes de l'élément : [F1] Oscillator



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST s'affiche dans le menu d'onglets correspondant à la touche [SF6]. Dans ce cas, vous pouvez appeler la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST puis y sélectionner l'élément de votre choix. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

1 Element Switch*

Détermine si l'élément actuellement sélectionné est activé ou désactivé. Lorsque paramètre est spécifié sur « off », l'élément en cours d'édition est inaudible.

Réglages : off (désactivé), on (activé)

2 XA Control (Expanded Articulation Control) (Commande de l'articulation élargie)

La fonctionnalité Expanded Articulation (XA) est une caractéristique du MOTIF XF qui autorise une amélioration notable de la souplesse de performance et du réalisme (consultez l'encadré de la page suivante). Ce paramètre détermine les modalités d'application de la fonctionnalité XA de l'élément. Essayez de régler ce paramètre en référence aux quatre types du mode XA décrits ci-dessous. Vous pouvez obtenir le son souhaité selon l'articulation de votre performance en affectant le même groupe d'éléments aux éléments dotés du même type de mode XA.

Réglages : normal, legato, key off sound (son avec désactivation de touche), wave cycle (cycle d'onde), wave random (onde aléatoire), all AF off (désactivation de toutes les fonctions attribuables), AF 1 on (activation de la fonction attribuable 1), AF 2 on (activation de la fonction attribuable 2)

normal

Lorsque ce réglage est sélectionné, l'élément retentit normalement à chaque fois que vous appuyez sur une note.

legato

Lorsque ce réglage est sélectionné et le mode Mono enclenché, un élément alternatif (différent de celui qui est utilisé lorsque le mode XA est spécifié sur « normal ») est reproduit lorsque vous jouez au clavier en legato (interprétation d'une note avant le relâchement de la note précédente sur une ligne mélodique ou à une seule note).

key off sound

Lorsque ce réglage est sélectionné, l'élément retentit à chaque fois que vous relâchez la note.

wave cycle

Lorsque ce réglage est sélectionné pour plusieurs éléments, chaque élément retentit en alternance selon son ordre numérique, à chaque fois que vous jouez une note. (En d'autres termes, l'interprétation de la première note fait retentir l'élément 1, celle de la seconde note l'élément 2, et ainsi de suite.)

wave random

Lorsque ce réglage est sélectionné pour plusieurs éléments, chaque élément retentit de manière aléatoire à chaque fois que vous appuyez sur une note.

all AF off

Lorsque ce réglage est sélectionné, l'élément retentit lorsque les deux touches ASSIGNABLE FUNCTION sont désactivées.

AF 1 on

Lorsque ce réglage est sélectionné, l'élément retentit lorsque la touche ASSIGNABLE FUNCTION [1] est activée.

AF 2 on

Lorsque ce réglage est sélectionné, l'élément retentit lorsque la touche ASSIGNABLE FUNCTION [2] est activée.

Fonctionnalités Expanded Articulation (XA)

La fonctionnalité Expanded Articulation (XA) est un nouveau système de génération de sons extrêmement sophistiqué qui vous permet de recréer de manière plus efficace des techniques de sons réalistes et de performances naturelles, telles que le legato et le staccato, souvent utilisées sur des instruments acoustiques, mais indisponibles jusqu'à présent ou difficiles à utiliser sur des claviers électroniques. XA propose également d'autres modes exclusifs permettant de modifier le son de manière aléatoire ou alternée en cours de performance.

Performances réalistes en jeu legato

Spécifiez un ou plusieurs éléments à faire retentir au cours d'un jeu en legato.

→ Réglez le paramètre de contrôle XA correspondant à l'élément souhaité sur « legato ».

Son de relâchement de note authentique

Spécifiez un ou plusieurs éléments à faire retentir sur le relâchement d'une note. Cette technique peut par exemple être utilisée pour créer le bruit de pincement caractéristique du clavecin lorsqu'une note est relâchée.

→ Réglez le paramètre de contrôle XA correspondant à l'élément souhaité sur « key off sound ».

Sons différents pour chaque note jouée

Spécifiez différents éléments à faire retentir dans l'ordre ou de manière aléatoire.

→ Réglez le paramètre de contrôle XA correspondant à l'élément souhaité sur « wave cycle » ou « wave random ».

Basculement entre différents sons pour recréer les performances naturelles d'un instrument acoustique

Spécifiez les éléments à faire retentir selon l'état d'activation/désactivation des touches ASSIGNABLE FUNCTION. Ce réglage peut par exemple être utilisé sur une voix de guitare classique afin de basculer entre un jeu normal et un jeu d'harmoniques aiguës.

→ Réglez les paramètres de contrôle XA correspondant aux éléments souhaités sur « all AF off », « AF 1 on » ou « AF 2 on ».

Nouveaux sons et styles de jeu

Les fonctions hautement polyvalentes expliquées ci-dessus peuvent être appliquées avec efficacité non seulement aux sonorités acoustiques, mais également aux voix de synthétiseur et électroniques. La fonctionnalité XA est porteuse d'un fabuleux potentiel pour la réalisation de sons authentiques, et promet une grande expressivité dans la performance ainsi que de nouveaux styles de jeu créatifs.

3 Element Group (Groupe d'éléments)

Détermine le groupe du mode XA de sorte que les éléments d'un même groupe soient appelés dans l'ordre ou de manière aléatoire. Affecte le numéro de groupe aux éléments disposant d'un même type de mode XA. Ce réglage est indisponible lorsque les paramètres du mode XA de tous les éléments sont spécifiés sur « normal ».

Réglages : 1 – 8

4 Wave Bank (Waveform Bank) (Banque de formes d'onde)

Détermine la banque de formes d'onde affectée à l'élément. Vous pouvez sélectionner la banque parmi PRE, USR, FL1 et FL2.

PRE (banque présélectionnée) contient les formes d'onde présélectionnées, tandis que USR (banque utilisateur), FL1 (banque stockée au niveau du logement 1 du module d'extension de la mémoire flash en option) et FL2 (banque stockée au niveau du logement 2 du module d'extension de la mémoire flash en option) contiennent les formes d'onde utilisateur créées sur la base des échantillons enregistrés en mode Sampling. FL1 et FL2 sont uniquement disponibles lorsque le module d'extension de la mémoire flash FL512M/FL1024M en option est installé.

Réglages : PRE, USR, FL1, FL2

NOTE Pour plus de détails sur la forme d'onde, reportez-vous aux explications du mode Sampling à la page 119.

5 Wave Main Category (Waveform Main Category)* (Catégorie principale de formes d'onde)**6 Wave Sub Category (Waveform Sub Category)* (Sous-catégorie de formes d'onde)**

La configuration de ces paramètres avant de sélectionner un numéro de forme d'onde facilite la recherche des formes d'onde souhaitées (7). Les formes d'onde présélectionnées sont classées dans des catégories principales et des sous-catégories. Le nombre de sous-catégories varie en fonction de chaque catégorie principale.

7 Wave Number (Waveform Number)* (Numéro de forme d'onde)

Détermine la forme d'onde affectée à l'élément en sélectionnant la catégorie et le numéro de forme d'onde. Pour obtenir la liste complète des formes d'ondes dans la banque présélectionnée, reportez-vous à la liste des formes d'ondes disponible dans la Liste des données fournie à part.

8 Key On Delay (Retard de l'activation de touche)

Détermine le temps (le retard) entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où le son est réellement émis. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard est long.

Réglages : 0 – 127

9 Delay Tempo Sync (Retard de synchronisation sur le tempo)

Détermine si le paramètre Key On Delay ci-dessus est synchronisé sur le tempo de l'arpège ou du séquenceur (morceau ou motif).

Réglages : off (non synchronisé), on (synchronisé)

10 Delay Tempo (Tempo du retard)

Détermine la synchronisation du retard consécutif à un message d'activation de note lorsque le paramètre Delay Tempo Sync est activé.

Réglages : 16th, 8th/3 (triolet de croches), 16th. (doubles croches pointées), 8th (croches), 4th/3 (triolet de noires), 8th. (croches pointées), 4th (noires), 2nd/3 (triolet de blanches), 4th. (noires pointées), 2nd (blanches), whole/3 (triolet de rondes), 2nd. (blanches pointées) 4th x 4 (quadruples de noires ; quatre noires par temps), 4th x 5 (quintuples de noires ; cinq noires par temps), 4th x 6 (sextuples de noires ; six noires par temps), 4th x 7 (septuples de noires ; sept noires par temps), 4th x 8 (octuples de noires ; huit noires par temps)

11 Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade) (Fondu enchaîné en réponse à la vélocité)

Ce paramètre détermine la diminution progressive du son d'un élément proportionnellement à la distance des changements de vélocité en dehors du réglage du paramètre Velocity Limit (12). Un réglage de 0 ne produit aucun son en dehors du réglage spécifié par le paramètre Velocity Limit. Plus la valeur est élevée, plus la diminution de niveau est progressive. Ce paramètre trouve son application pratique dans la création de fondus enchaînés au son naturel, en réponse à la vélocité, dans lesquels différents éléments (formes d'onde) subissent des modifications progressives en fonction de la force du jeu.

Réglages : 0 – 127

12 Velocity Limit (Limite de vélocité)

Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité couvrant la réponse des différents éléments. Chaque élément produira un son uniquement pour les notes jouées dans la plage de vitesse spécifiée. Cette fonction vous permet, par exemple, d'entendre un certain élément lorsque vous jouez doucement et d'obtenir un autre son lorsque vous jouez fort. Si vous spécifiez d'abord la valeur maximale, puis la valeur minimale (par exemple « 93 à 34 »), la plage de vélocité ira de « 1 à 34 » et de « 93 à 127 ».

Réglages : 1 – 127

13 Note Limit (Limite de notes)

Détermine les notes les plus basses et les plus hautes de la plage du clavier pour chaque élément. L'élément sélectionné n'est audible que lorsque vous jouez des notes situées de cette plage. Si vous spécifiez la note la plus aiguë d'abord et la note la plus grave ensuite, par exemple « C5 à C4 », la plage de notes sera comme suit : « C-2 à C4 » et « C5 à G8 ».

Réglages : C -2 – G8

NOTE Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] INFO enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

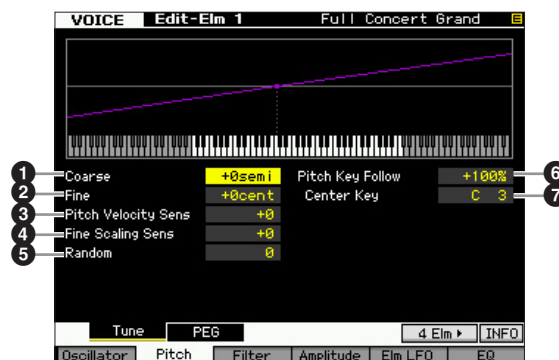
14 Ins Effect Output (Insertion Effect Output) (Sortie d'effet d'insertion)

Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque élément individuellement. Le réglage « thru » vous permet d'ignorer les effets d'insertion pour la touche spécifique. Ce paramètre est identique à Element Out 1 – 8 de l'écran Connect (page 64) du mode Voice Common Edit. Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également. Lorsque le paramètre INSERTION CONNECT est réglé sur « Ins L », le signal de chaque élément est émis sur Insertion L, quel que soit le réglage effectué ici.

Réglages : thru, ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

Réglages de hauteur : [F2] Pitch

Accord et échelle de hauteur de ton : [SF1] Tune



1 Coarse (Coarse Tuning)

Définit la hauteur de ton de chaque élément en demi-tons.

Réglages : -48 demi-tons – +0 demi-ton – +48 demi-tons

2 Fine (Fine Tuning)

Définit la hauteur de ton de chaque élément en centièmes.

Réglages : -64 centièmes ~ +0 centième~ +63 centièmes

3 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity) (Sensibilité de la hauteur de ton à la vélocité)

Détermine la manière dont la hauteur d'un élément réagit à la vélocité. Un réglage positif entraîne une augmentation de la hauteur de ton lorsque vous appuyez avec plus de force sur le clavier. Un réglage négatif produit l'effet inverse. Une valeur de 0 n'entraîne aucune modification de hauteur.

Réglages : -64 – +0 – +63

4 Fine Scaling Sens (Fine Scaling Sensitivity) (Sensibilité d'échelle fine)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus particulièrement, leur position ou leur plage d'octave) affectent le réglage précis de la hauteur de ton (paramétré ci-dessus) de l'élément sélectionné, en partant du principe que C3 est la hauteur de ton de base. Un réglage positif provoque une faible modification de la hauteur des notes graves et une forte modification de la hauteur des notes aiguës. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

Réglages : -64 – +0 – +63

5 Random (Aléatoire)

Cette fonction vous permet de faire varier aléatoirement la hauteur de ton de chaque note jouée. Plus la valeur est élevée, plus la variation est importante. Une valeur de « 0 » n'entraîne pas de modification de hauteur.

Réglages : 0 – 127

6 Pitch Key Follow (Hauteur de ton au suivi des touches)

Détermine la sensibilité de l'effet Key follow (Effet de suivi des notes) ou intervalle de hauteur entre les notes adjacentes, dans l'hypothèse que le paramètre Center Key (Note centrale) (7) est réglé sur une hauteur standard. À + 100 (réglage normal), les notes voisines présentent une différence de hauteur d'un demi-ton (100 centièmes). À 0 %, toutes les notes ont la même hauteur de ton que la note centrale. Dans le cas des valeurs négatives, les réglages sont inversés.

Réglages : -200% – +0% – +200%

NOTE Ce paramètre est idéal pour créer des accords alternatifs ou jouer des sons qui ne doivent pas être séparés par des demi-tons, tels que les sons de batterie en hauteur dans une voix normale.

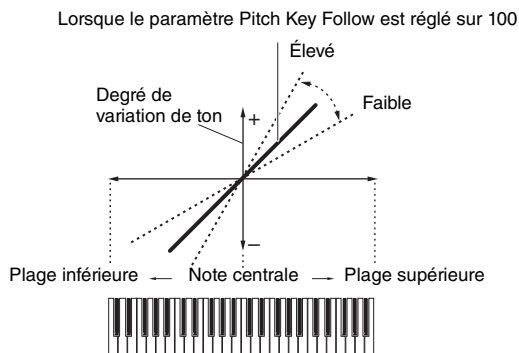
7 Center Key

Détermine la note ou hauteur de ton centrale du paramètre Pitch Key Follow. Le numéro de note défini ici possède une hauteur identique à la normale, quel que soit le réglage de Pitch Key Follow.

Réglages : C -2 – G8

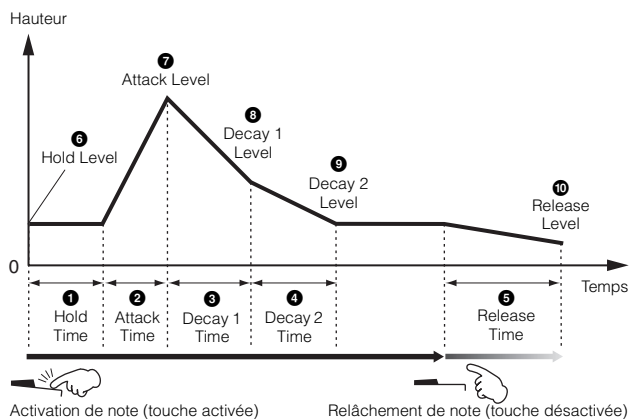
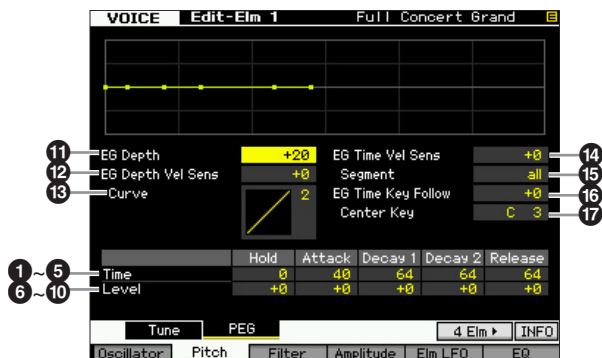
NOTE Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

Pitch Key Follow et Center Key



Réglages de générateur d'enveloppe de hauteur : [SF2] PEG (Pitch EG)

Cet écran vous permet de définir les paramètres Pitch EG (Générateur d'enveloppe de hauteur). Grâce au Générateur d'enveloppe de hauteur (PEG), vous pouvez contrôler la transition de la hauteur de ton depuis l'émission du son jusqu'à son interruption.



Temps

Les paramètres Time (Temps) vous permettent de définir le temps entre les points contigus des paramètres de niveau indiqués ci-dessous. Des valeurs élevées entraînent un temps allongé avant d'atteindre le niveau suivant.

Réglages : 0 – 127

1 Hold Time

Détermine le temps de retard entre le moment où vous jouez une note sur le clavier et celui où l'enveloppe commence à augmenter.

2 Attack Time (Temps d'attaque)

Détermine la vitesse de l'attaque de la hauteur initiale (Hold Level) jusqu'à la hauteur normale de la voix après écoulement du temps de maintien.

3 Decay 1 Time (Temps de chute 1)

Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe de la hauteur normale (Attack Level) de la voix jusqu'à la hauteur spécifiée par le paramètre Decay 1 Level (Niveau de chute 1).

4 Decay 2 Time

Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe de la hauteur spécifiée par le paramètre Decay 1 Level jusqu'à la hauteur indiquée par le paramètre Decay 2 Level.

5 Release Time (Temps de relâchement)

Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe de la hauteur spécifiée par le paramètre Decay 2 Level jusqu'à la hauteur indiquée par le paramètre Release Level (Niveau de relâchement).

Level

Les paramètres Level vous permettent de régler le niveau de transition de la hauteur sur la base de la hauteur standard définie par les paramètres Coarse Tuning et Fine Tuning de l'écran Tune (page 71) à chaque point de l'enveloppe.

Réglages : -128 – +0 – +127

6 Hold Level (Niveau de maintien)

Détermine la hauteur initiale au moment où la note est enfoncée.

7 Attack Level (Niveau d'attaque)

Détermine la hauteur de ton normale de la note jouée.

8 Decay 1 Level

Détermine le niveau de hauteur atteint à partir du niveau d'attaque, après écoulement du temps de chute 1.

9 Decay 2 Level

Détermine la hauteur du niveau de maintien qui sera conservé pendant tout le temps que la note est enfoncée.

10 Release Level (Niveau de relâchement)

Détermine la hauteur finale atteinte après le relâchement de la note.

11 EG Depth (Profondeur du GE)

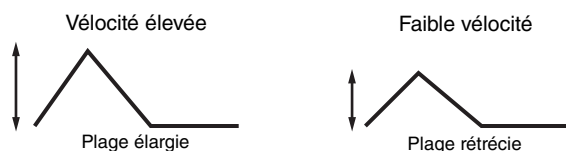
Détermine la plage de variation de l'enveloppe de hauteur. Un réglage de 0 conserve la hauteur telle quelle. Plus la valeur est éloignée de 0, plus la plage de hauteur est grande. Dans le cas de valeurs négatives, le changement de hauteur est inversé.

Réglages : -64 – +0 – +63

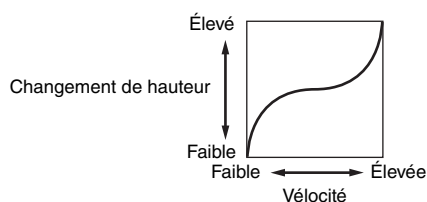
12 EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity) (Sensibilité de la profondeur du GE à la vitesse)

Détermine la manière dont la plage de hauteur d'un élément réagit à la vitesse. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les vitesses élevées provoquent l'élargissement de la plage de hauteur alors que les vitesses faibles entraînent l'effet inverse, tel qu'indiqué ci-dessous. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, les vitesses élevées provoquent le rétrécissement de la plage de hauteur alors que les vitesses faibles entraînent l'effet inverse. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, l'enveloppe de hauteur n'est pas modifiée, quelle que soit la vitesse.

Réglages : -64 – +0 – +63

**13 EG Depth Vel Curve (EG Depth Velocity Curve) (Courbe de profondeur du GE par rapport à la vitesse)**

Ces cinq courbes déterminent le mode de production de la vitesse en fonction de la force avec laquelle vous jouez au clavier. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente la vitesse et l'axe vertical la plage de hauteur.

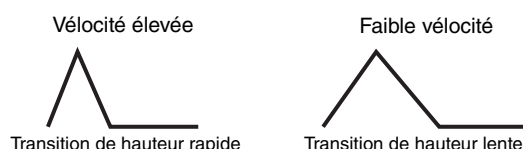


Réglages : Curve 0 – 4

14 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity) (Sensibilité du temps du GE à la vitesse)

Détermine la réponse du temps de transmission (vitesse) du PEG à la vitesse ou à la force avec laquelle les notes sont jouées. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les vitesses élevées produisent une vitesse de transition de PEG rapide, alors que de faibles vitesses se traduisent par une vitesse lente, tel qu'indiqué ci-dessous. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, les vitesses élevées produisent une vitesse de transition de PEG lente, alors que de faibles vitesses se traduisent par une vitesse élevée. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la vitesse de transition du PEG n'est pas modifiée, quelle que soit la vitesse.

Réglages : -64 – +0 – +63

**15 EG Time Segment (Temps de l'EG pour un segment spécifique)**

Détermine la partie du générateur d'enveloppe de la hauteur affectée par le paramètre EG Time Velocity Sensitivity (14).

Réglages : attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte les paramètres Attack Time et Hold Time.

atk+dcy (attaque+chute)

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte les paramètres Attack Time, Decay1 Time et Hold Time.

decay

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte les paramètres Decay 1/2 Time.

atk+rls (attaque+relâchement)

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte les paramètres Attack Time, Release Time et Hold Time.

all (tout)

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte tous les paramètres Pitch EG Time.

16 EG Time Key Follow (Temps du GE au suivi des notes)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les temps du GE de l'élément sélectionné. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les notes élevées produisent une vitesse de transition de GE de hauteur élevée, alors que des notes basses se traduisent par une vitesse lente. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, les notes élevées produisent une vitesse de transition du GE de hauteur lente, alors que les notes basses se traduisent par une vitesse élevée. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la vitesse de transition du PEG reste inchangée, quelle que soit la note jouée.

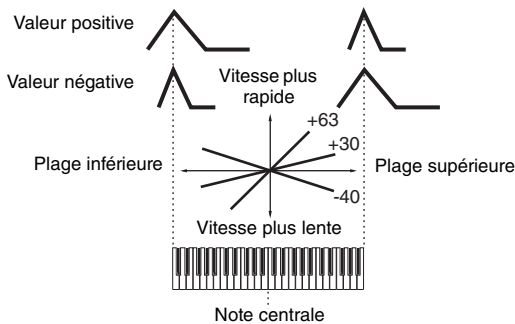
Réglages : -64 – +0 – +63

17 Center Key

Détermine la note ou hauteur de ton centrale du paramètre EG Time Key Follow (16). Lorsque vous jouez la note centrale, le PEG réagit en fonction de ses paramètres actifs.

Réglages : C -2 – G8

EG Time Key Follow et Center Key

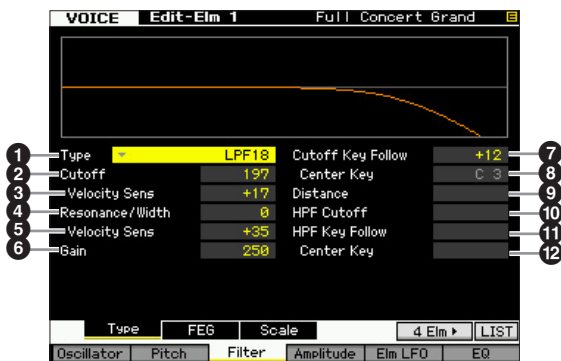


NOTE Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Pour les détails, reportez-vous à la page 37.

Réglage de la clarté du son à l'aide du filtre : [F3] Filter

Sélection d'un type de filtre : [SF1] Type

Dans cet écran, vous sélectionnez un type de filtre pour l'élément actuellement sélectionné. Les caractéristiques tonales des fonctions de filtre et de voix varient selon le type de filtre sélectionné ici.

**1 Type***

Détermine le type de filtre de l'élément actuellement sélectionné.

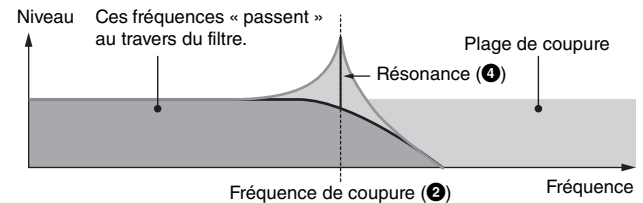
Réglages : LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

À propos des types de filtre**LPF (Filtre passe-bas)**

Il s'agit d'un type de filtre qui ne laisse passer que les signaux inférieurs à la fréquence de coupure. Le son peut être rendu plus clair en augmentant la fréquence de coupure du filtre, ou bien assombri ou étouffé en abaissant celle-ci. Par ailleurs, il est possible de produire un son de « crête » original en augmentant la résonance de sorte à renforcer le niveau du signal dans la zone de la fréquence de coupure. Ce type de filtre est le plus répandu et le plus utilisé pour la production de sons de synthétiseur classique.

LPF24D

Ce filtre passe-bas dynamique de 24 dB/oct est doté d'un son numérique caractéristique. Comparé au type LPF24A (ci-après), il produit un effet de résonance plus prononcé.

**LPF24A**

Filtre passe-bas dynamique numérique avec des caractéristiques semblables à celles d'un filtre de synthèse analogique à 4 pôles.

LPF18

Filtre passe-bas de 18 dB/oct à 3 pôles.

LPF18s

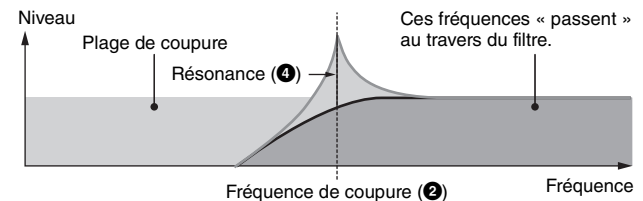
Filtre passe-bas de 18 dB/oct à 3 pôles. Ce filtre possède une pente de coupure plus douce que le type LPF18.

HPF (Filtre passe-haut)

Il s'agit d'un type de filtre qui ne laisse passer que les signaux supérieurs à la fréquence de coupure. Vous pouvez ensuite utiliser le paramètre Résonance pour renforcer le caractère du son.

HPF24D

Ce filtre passe-haut dynamique de 24 dB/oct est doté d'un son numérique caractéristique. Il est capable de produire un effet de résonance prononcé.

**HPF12**

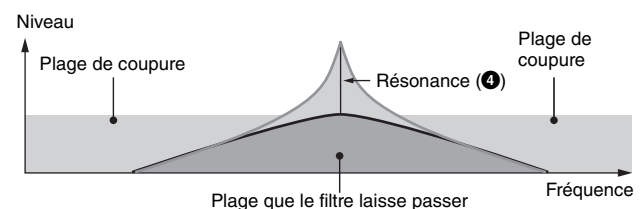
Filtre passe-haut dynamique de 12 dB/oct.

BPF (Filtre passe-bande)

Ce type de filtre est une combinaison de filtres LPF et HPF. Lorsque ce type de filtre est sélectionné, vous avez la possibilité de spécifier la fréquence de coupure autour de laquelle le signal audio peut passer.

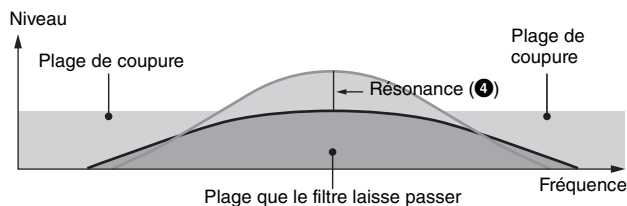
BPF12D

Combinaison d'un filtre HPF à -12 dB/oct et d'un filtre LPF doté d'un son numérique caractéristique.

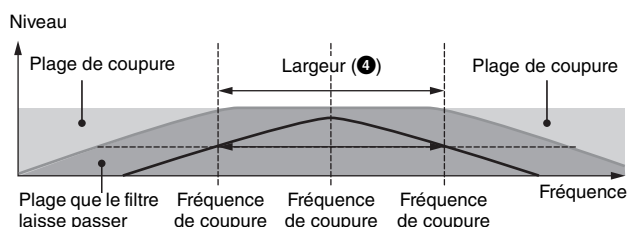


BPF6

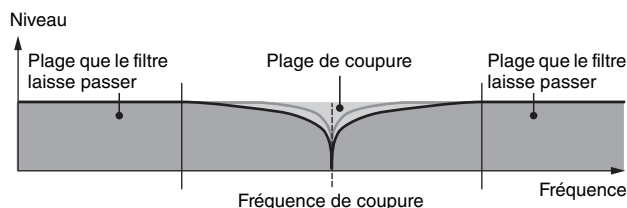
Combinaison d'un filtre HPF à -6 dB/oct et d'un filtre LPF.

**BPFw**

Il s'agit d'un filtre BPF de 12 dB/oct qui combine des filtres HPF et LPF afin d'autoriser des réglages de largeur de bande plus élevés.

**BEF (Filtre d'élimination de bande)**

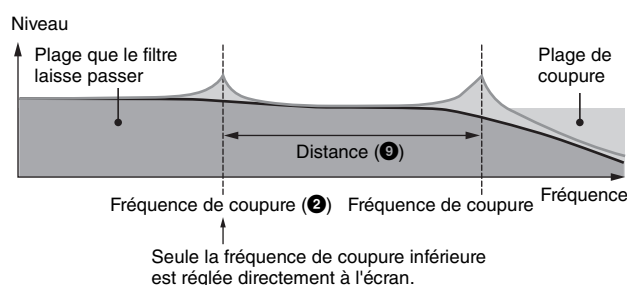
Lorsque ce type de filtre est sélectionné, vous avez la possibilité de spécifier la fréquence de coupure autour de laquelle le signal audio est assourdi ou éliminé. Le filtre d'élimination de bande exerce sur le son un effet opposé à celui du filtre passe-bande.

BEF12**BEF6****Filtre de type Dual (Double)**

Il s'agit d'une combinaison de deux filtres de même type. Vous pouvez éditer la distance entre les deux fréquences de coupure.

Dual LPF

Deux filtres passe-bas de 12 dB/oct connectés en parallèle.

**Dual HPF**

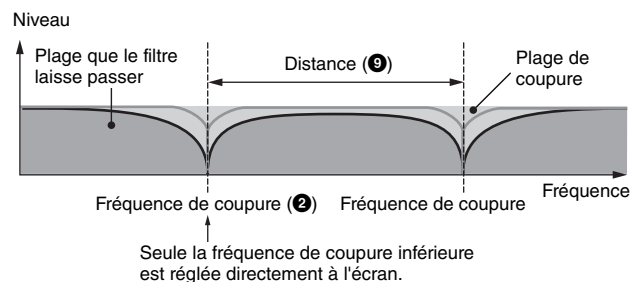
Deux filtres passe-haut de -12 dB/oct connectés en parallèle.

Dual BPF

Deux filtres passe-bande de -6 dB/oct connectés en parallèle.

Dual BEF

Deux filtres d'élimination de bande de -6 dB/oct connectés en parallèle.

**Filtre de type Combinaison (Combinaison)**

Il s'agit d'une combinaison de deux différents types de filtres. Vous pouvez éditer la distance entre les deux fréquences de coupure.

LPF12+HPF12

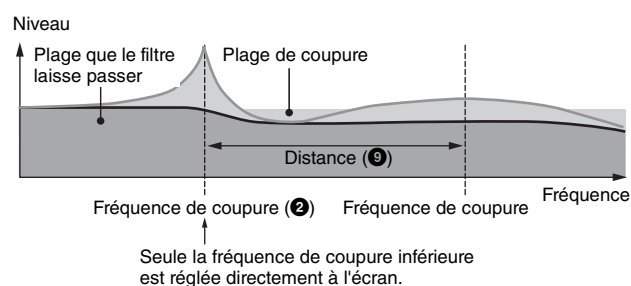
Combinaison d'un filtre passe-bas de -12 dB/oct et d'un filtre passe-haut. Lorsque ce type de filtre est sélectionné, les paramètres HPF Cutoff (10) et HPF Key Follow Sensitivity (11) peuvent être définis. Seul le graphique relatif au filtre passe-bas est illustré à l'écran.

LPF6+HPF6

Combinaison d'un filtre passe-bas de -6 dB/oct et d'un filtre passe-haut. Lorsque ce type de filtre est sélectionné, les paramètres HPF Cutoff (10) et HPF Key Follow Sensitivity (11) peuvent être définis. Seul le graphique relatif au filtre passe-bas est illustré à l'écran.

LPF12+BPF6

Combinaison d'un filtre passe-bas et d'un filtre passe-bande. Vous pouvez éditer la distance entre les deux fréquences de coupure.

**2 Cutoff***

Détermine la fréquence de coupure du filtre ou la fréquence centrale autour de laquelle le filtre est appliqué. Les caractéristiques tonales de la voix et la fonction de la fréquence de coupure varient selon le type de filtre sélectionné. Réglez ce paramètre en vérifiant la valeur avec le graphique du filtre affiché à l'écran.

Réglages : 0 – 255

3 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity) (Sensibilité de la coupure à la vitesse)

Détermine la réaction de la fréquence de coupure (2) à la vitesse, ou la force avec laquelle vous jouez les notes au clavier. Dans le cas de valeurs positives, plus vous jouez fort sur le clavier, plus la fréquence de coupure est élevée. Un réglage de 0 n'induit aucun changement de la fréquence de coupure, quelle que soit la vitesse. Les réglages négatifs provoquent une augmentation de la fréquence de coupure au fur et à mesure que vous jouez doucement au clavier.

Réglages : -64 – +0 – +63

4 Resonance*/ Width (Largeur)

La fonction de ce paramètre varie en fonction du type de filtre sélectionné. Si le filtre sélectionné est un LPF (Filtre passe-bas), un HPF (Filtre passe-haut), un BPF (Filtre passe-bande) (sauf le BPFw (Filtre passe-bande large)) ou un BEF (Filtre coupe- bande), ce paramètre servira à définir la résonance. Dans le cas du filtre passe-bande large BPFw, il sert à ajuster la largeur de bande de la fréquence. La résonance est utilisée pour définir la quantité de résonance (accentuation harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure. Elle peut être utilisée en combinaison avec le paramètre de fréquence de coupure pour ajouter davantage de caractère au son. Dans le cas du BPFw, le paramètre Width sert à ajuster la largeur de la bande de fréquences que le filtre laisse passer. Lorsque Filter Type est réglé sur « LPF6 » ou « thru », ce paramètre est indisponible.

Réglages : 0 – 127

5 Resonance Velocity Sens (Resonance Velocity Sensitivity) (Sensibilité de la résonance à la vitesse)

Détermine l'ampleur de la réponse de la résonance à la vitesse ou à la force de votre jeu au clavier. Dans le cas de valeurs positives, plus vous jouez vite, plus la résonance est grande. Une valeur de 0 n'entraîne aucune modification de la valeur de résonance. Dans le cas de valeurs négatives, plus vous jouez lentement, plus la résonance est grande.

Réglages : -64 – +0 – +63

6 Gain

Détermine le gain du signal envoyé au filtre. Plus la valeur est inférieure, plus le gain est faible. Les caractéristiques tonales générées par le filtre varient selon la valeur spécifiée ici.

Réglages : 0 – 255

7 Cutoff Key Follow (Coupure au suivi des touches)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus particulièrement, leur position ou leur plage d'octave) affectent la fréquence de coupure (paramétrée ci-dessus) de l'élément sélectionné, en partant du principe que C3 est la hauteur de ton de base. Un réglage positif diminue la fréquence de coupure des graves et augmente celle des aigus. Un réglage négatif produit l'effet inverse.

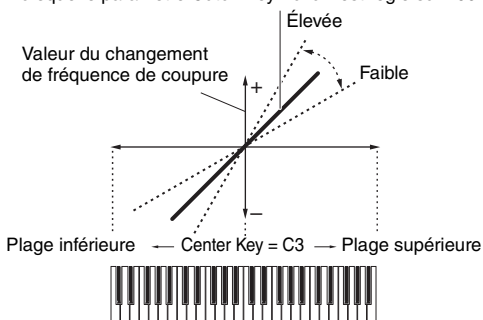
Réglages : -64 – +0 – +63

8 Center Key (Indication uniquement)

Ce paramètre indique que la note centrale du paramètre Cutoff Key Follow (7) ci-dessus est C3. N'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'un affichage ; il est impossible de modifier la valeur.

Cutoff Key Follow et Center Key

Lorsque le paramètre Cutoff Key Follow est réglé sur 100



9 Distance

Détermine la distance entre les fréquences de coupure pour les filtres de type Dual (dotés de deux filtres identiques combinés en parallèle) et de type LPF12 + BPF6. Si un autre type de filtre est sélectionné, ce paramètre est indisponible.

Réglages : -128 – +0 – +127

10 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency) (Fréquence de coupure du filtre passe-haut)

Définit la fréquence centrale du paramètre Key Follow (ci-dessous) du filtre HPF. Lorsqu'un filtre de type « LPF12 » ou « LPF6 » est sélectionné, ce paramètre est disponible.

Réglages : 0 – 255

11 HPF Key Follow (High Pass Filter Key Follow) (Filtre passe-haut au suivi des notes)

Détermine dans quelle mesure les notes (plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la fréquence de coupure (définie ci-dessus) du filtre HPF. Un réglage positif diminue la fréquence de coupure des notes graves et l'augmente pour les notes aiguës. Un réglage négatif produit l'effet inverse. Lorsqu'un filtre de type « LPF12 » ou « LPF6 » est sélectionné, ce paramètre est disponible.

Réglages : -200% – 0% – +200%

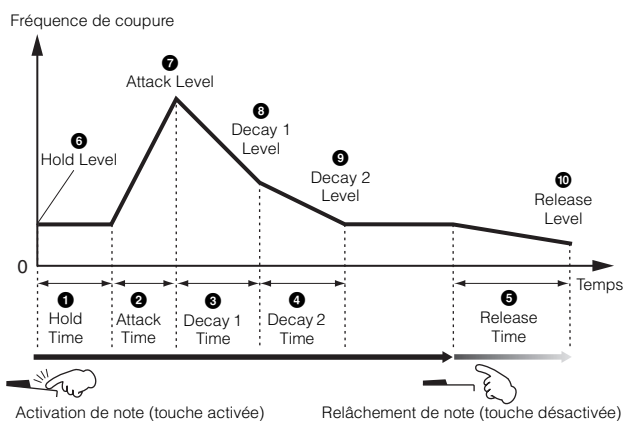
12 Center Key

Ceci indique que la note centrale pour le paramètre High Pass Filter Key Follow (11) ci-dessus est C3. N'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'un affichage ; il est impossible de modifier la valeur.

Réglages du générateur d'enveloppe de filtre : [SF2] FEG (Filter EG)

Cet écran vous permet de définir les paramètres Filter EG. Grâce au FEG, vous pouvez contrôler le changement de hauteur de ton depuis l'émission du son jusqu'à son interruption.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
EG Depth	+18	EG Time Vel Sens	+63	Segment	atk+dec	EG Time Key Follow	+13	Center Key	B 1	Time	Hold	Attack	Decay 1	Decay 2	Release	
EG Depth Vel Sens	+63	Curve	2	Time	0	51	112	120	115	Level	+82	+77	+39	-25	-25	



Temps

Les paramètres Time (Temps) vous permettent de définir le temps entre les points contigus des paramètres de niveau indiqués ci-dessous. Des valeurs élevées entraînent un temps allongé avant d'atteindre le niveau suivant.

Réglages : 0 – 127

1 Hold Time

Détermine le temps de retard entre le moment où vous jouez une note sur le clavier et celui où l'enveloppe commence à augmenter.

2 Attack Time

Détermine la vitesse de l'attaque de la fréquence de coupure initiale (Hold Level) jusqu'au niveau maximal de la voix après écoulement du temps de maintien.

3 Decay 1 Time

Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe de la fréquence de coupure maximale (Attack Level) jusqu'à la fréquence de coupure spécifiée par le paramètre Decay 1 Level.

4 Decay 2 Time

Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe de la fréquence de coupure spécifiée par le paramètre Decay 1 Level jusqu'à la fréquence de coupure indiquée par le paramètre Decay 2 Level.

5 Release Time

Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe de la fréquence de coupure spécifiée par le paramètre Decay 2 Level jusqu'à la fréquence de coupure indiquée par le paramètre Release Level.

Level

Les paramètres Level vous permettent de régler l'importance du changement de filtre à chaque point, en fonction de la fréquence de coupure spécifiée dans l'écran Filter Type (page 74).

Réglages : -128 – +0 – +127

6 Hold Level

Détermine la fréquence de coupure initiale au moment où la note est enfoncée.

7 Attack Level

Détermine la fréquence de coupure maximale atteinte par l'enveloppe après qu'une note ait été jouée.

8 Decay 1 Level

Détermine le niveau de fréquence de coupure atteint à partir de Attack Level, après écoulement du temps de Decay 1.

9 Decay 2 Level

Détermine la fréquence de coupure qui sera maintenue tant que la note est enfoncée.

10 Release Level

Détermine la fréquence de coupure finale atteinte après le relâchement de la note.

11 EG Depth

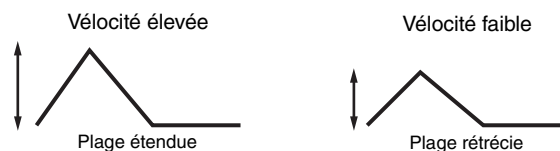
Détermine la plage de la variation de l'enveloppe de la fréquence de coupure. Un réglage de 0 conserve la fréquence de coupure telle quelle. Plus la valeur est éloignée de 0, plus large est la plage de fréquence de coupure. Pour les valeurs négatives, la modification de la fréquence de coupure est inversée.

Réglages : -64 – +0 – +63

12 EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity)

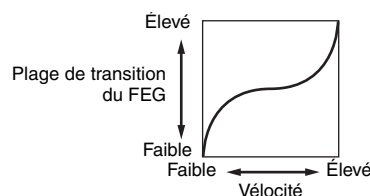
Détermine la réponse de la plage de la fréquence de coupure à la vitesse. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les vitesses élevées provoquent l'élargissement de la plage du FEG alors que les vitesses faibles entraînent l'effet inverse, tel qu'indiqué ci-dessous. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, les vitesses élevées provoquent le rétrécissement de la plage du FEG alors que les vitesses faibles entraînent l'effet inverse. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la plage du FEG ne change pas, quelle que soit la vitesse.

Réglages : -64 – +0 – +63



13 EG Depth Vel Sens Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve) (Courbe de sensibilité de la profondeur du GE à la vitesse)

Les cinq courbes déterminent la variation de transition du FEG en fonction de la vitesse (force) avec laquelle vous jouez sur le clavier. La courbe sélectionnée est indiquée par le graphique à l'écran. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente la vitesse et l'axe vertical la plage de fréquence de coupure. Par exemple, l'illustration ci-dessous indique que la plage des vitesses moyennes (64 environ) empêche tout changement de la plage de transition du FEG alors que la plage de vitesses la plus basse ou la plus élevée est susceptible de la modifier beaucoup plus.

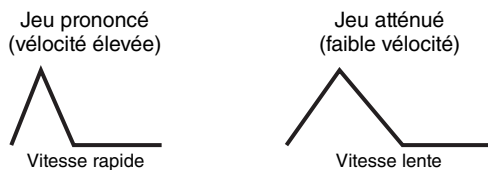


Réglages : Curve 0 – 4

14 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Détermine la réponse du temps de transmission (vitesse) du FEG à la vélocité ou à la force avec laquelle les notes sont jouées. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de FEG rapide, alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse lente, tel qu'indiqué ci-dessous. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de FEG lente, alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse élevée. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la vitesse de transition n'est pas modifiée, quelle que soit la vélocité.

Réglages : -64 – +0 – +63



15 EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment) (Sensibilité du temps de GE à la vélocité pour un segment spécifique)

Détermine la partie du FEG (Générateur d'enveloppe de filtre) affectée par le paramètre EG Time Velocity Sensitivity (14).

Réglages : attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte les paramètres Attack Time et Hold Time.

atk+dcy (attaque+chute)

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte les paramètres Attack Time, Decay1 Time et Hold Time.

decay

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte les paramètres Decay 1/2 Time.

atk+rls (attaque+relâchement)

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte les paramètres Attack Time, Release Time et Hold Time.

all

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte tous les paramètres Filter EG Time.

16 EG Time Key Follow

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les paramètres de temps du FEG de l'élément sélectionné. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les notes élevées produisent une vitesse de transition de FEG élevée, alors que des notes basses se traduisent par une vitesse lente. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de FEG lente, alors que des notes basses se traduisent par une vitesse élevée. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la vitesse de transition du FEG ne change pas, quelle que soit la note enfoncée.

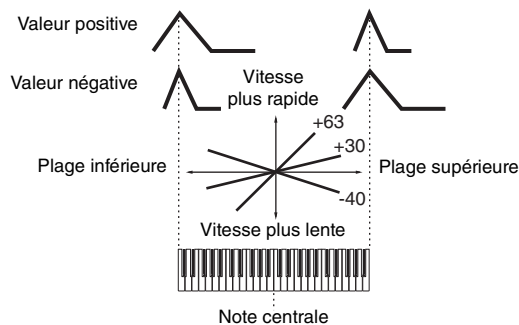
Réglages : -64 – +0 – +63

17 Center Key

Détermine la note ou hauteur de ton centrale du paramètre EG Time Key Follow (16). Lorsque la note de la touche centrale est jouée, le FEG réagit en fonction de ses paramètres actifs.

Réglages : C -2 – G8

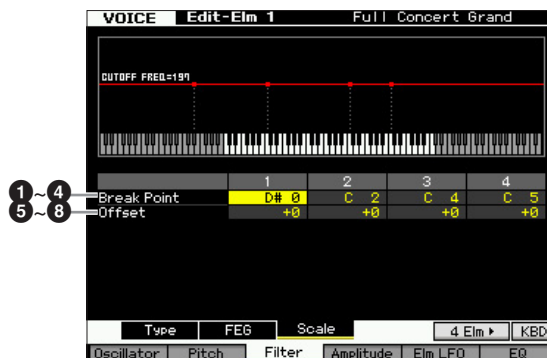
EG Time Key Follow et Center Key



NOTE Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Pour les détails, reportez-vous à la page 37.

Réglages de l'échelle du filtre : [SF3] Scale

Le paramètre Filter Scaling (Échelle du filtre) contrôle la fréquence de coupure du filtre en fonction de la position des notes sur le clavier. Vous pouvez diviser tout le clavier en quatre points de rupture et leur attribuer différentes valeurs de décalage de la fréquence de coupure.



1 – 4 Break Point 1 – 4 (Point de rupture)

Détermine les quatre points de rupture en spécifiant leurs numéros de note respectifs.

Réglages : C -2 – G8

NOTE Vous pouvez également définir le point de rupture directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] INFO enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

NOTE Les points de rupture 1 à 4 seront automatiquement disposés par ordre croissant sur le clavier.

5 – 8 Offset 1 – 4

Détermine la valeur de décalage de la fréquence de coupure à chaque point de rupture.

Réglages : -128 – +0 – +127

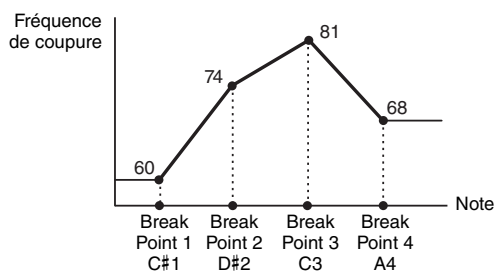
NOTE Quelle que soit la taille de ces décalages, les limites minimales et maximales de coupure (0 et 127 respectivement) ne peuvent être dépassées.

NOTE Toute note jouée en deçà de la note de point de rupture 1 entraîne le réglage de niveau de ce point. De la même manière, toute note jouée au-delà de la note de point de rupture 4 entraîne le réglage de niveau de ce point.

Exemple de réglage de l'échelle du filtre

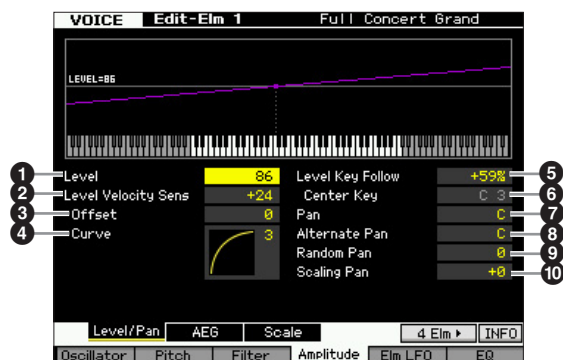
La meilleure manière de comprendre le paramètre Filter Scaling est de prendre un exemple. Pour les réglages affichés dans l'exemple d'écran ci-dessous, la valeur de base de la fréquence de coupure est 64 et les différentes valeurs de décalage aux points de rupture sélectionnés modifient cette valeur en conséquence. Les modifications spécifiques de la fréquence de coupure sont représentées dans le graphique ci-dessous. La fréquence de coupure varie de manière linéaire entre les points de rupture successifs, tel qu'illustré.

	1	2	3	4
Break Point	C#1	D#2	C3	A4
Offset	-4	+10	+17	+4



Réglages de niveau de sortie : [F4] Amplitude

Réglages de niveau et de panoramique : [SF1] Level/Pan



1 Level*

Détermine le niveau de sortie de l'élément.

Réglages : 0 – 127

2 Level Velocity Sens (Level Velocity Sensitivity)* (Sensibilité du niveau à la vitesse)

Détermine la manière dont le niveau de sortie d'un élément réagit à la vitesse. Les réglages positifs entraînent l'augmentation du niveau de sortie au fur et à mesure que vous jouez fort au clavier. Un réglage de 0 conserve le niveau de sortie tel quel. Les réglages négatifs entraînent une augmentation du niveau de sortie au fur et à mesure que vous jouez doucement au clavier.

Réglages : -64 – +0 – +63

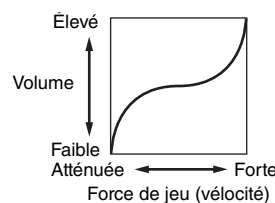
3 Level Velocity Sens Offset (Level Velocity Sensitivity Offset) (Décalage de la sensibilité du niveau à la vitesse)

Augmente ou diminue le niveau spécifié par le paramètre Level Velocity Sensitivity (2). Un réglage de 64 entraîne l'utilisation des valeurs d'origine du paramètre Level Velocity Sensitivity (2). Les réglages supérieurs à 64 augmentent le niveau spécifié par le paramètre Level Velocity Sensitivity (2). Les réglages inférieurs à 64 réduisent le niveau.

Réglages : 0 – 127

4 Level Velocity Sens Curve (Level Velocity Sensitivity Curve)* (Courbe de la sensibilité du niveau à la vitesse)

Ces cinq courbes déterminent le mode de production effective de la vitesse en fonction de la force avec laquelle vous jouez au clavier. La courbe sélectionnée est indiquée par le graphique à l'écran.



Réglages : Curve 0 – 4

5 Level Key Follow (Niveau au suivi des touches)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus particulièrement, leur position ou leur plage d'octave) affectent le niveau d'amplitude (paramétré ci-dessus) de l'élément sélectionné, en partant du principe que C3 est la hauteur de ton de base. Un réglage positif diminue le niveau de sortie des notes basses et l'augmente pour les notes hautes. Un réglage négatif produit l'effet inverse.

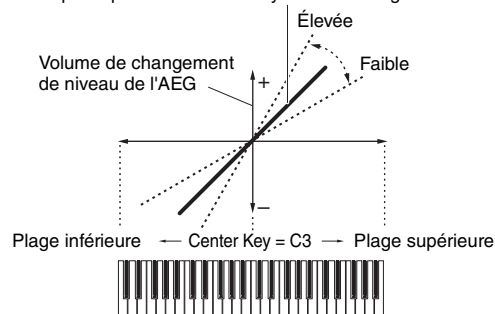
Réglages : -200% – +0% – +200%

6 Center Key (Indication uniquement)

Ce paramètre indique que la note centrale du paramètre Level Key Follow (5) ci-dessus est C3. N'oubliez pas qu'il n'est fourni qu'à titre indicatif ; il est impossible de modifier la valeur.

Level Key Follow et Center Key

Lorsque le paramètre Level Key Follow est réglé sur 100



7 Pan*

Règle le balayage (position stéréo) du son.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

8 Alternate Pan (Balayage panoramique alterné)

Détermine le degré de balayage du son panoramique alternativement à gauche et à droite, à chaque fois que vous appuyez sur une note, à partir de la position de panoramique définie ci-dessus comme étant centrale. Les valeurs élevées augmentent la largeur de la plage de balayage.

Réglages : L64 – C – R63

9 Random Pan (Balayage panoramique aléatoire)

Détermine l'étendue du balayage aléatoire à gauche et à droite du son de l'élément sélectionné pour chacune des notes jouées. Le réglage Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique centrale.

Réglages : 0 – 127

10 Scaling Pan (Balayage panoramique de gamme)

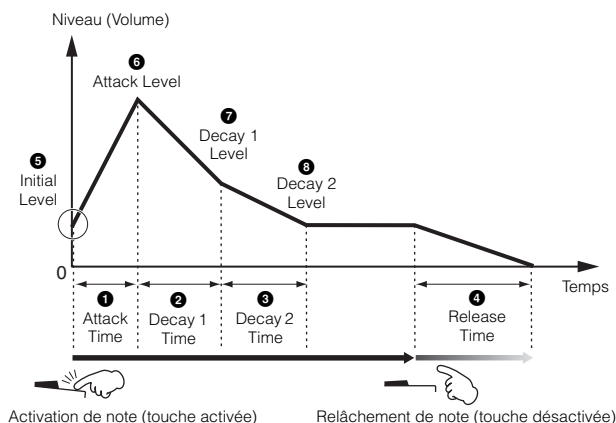
Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la position panoramique (réglée ci-dessus), à gauche et à droite, de l'élément sélectionné. Sur la note C3, le paramètre principal Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base. Un réglage positif déplace la position de panoramique vers la gauche pour les notes graves et vers la droite pour les aigus. Un réglage négatif produit l'effet inverse.

Réglages : -64 – +0 – +63

Réglages du générateur d'enveloppe d'amplitude : [SF2] AEG (Amplitude EG)

Cet écran vous permet de définir les paramètres Amplitude EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude). Le générateur d'enveloppe d'amplitude (AEG) vous permet de contrôler la transition au niveau du volume entre le moment de l'émission du son jusqu'à son interruption.

	Initial	Attack	Decay 1	Decay 2	Release
Time		0	86	102	65
Level	6	127	100	0	

**Time***

Les paramètres Time (Temps) vous permettent de définir le temps entre les points contigus des paramètres de niveau ci-dessous. Des valeurs élevées entraînent un temps allongé avant d'atteindre le niveau suivant.

Réglages : 0 – 127

1 Attack Time

Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur la touche.

2 Decay 1 Time

Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe depuis le réglage du paramètre Attack Level jusqu'à celui de Decay 1 Level.

3 Decay 2 Time

Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe depuis le réglage de Decay 1 Level jusqu'à celui de Decay 2 Level (niveau de maintien).

4 Release Time

Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'à se taire complètement une fois que vous avez relâché la touche.

Level

Les paramètres Level vous permettent de régler le volume de la transition sur chaque point, en fonction du niveau spécifié dans l'écran Level/Pan (Niveau/Panoramique) (page 79).

Réglages : 0 – 127

5 Initial Level (Niveau initial)

Détermine le niveau initial au moment où la note est enfoncée.

6 Attack Level

Détermine le niveau maximal atteint par l'enveloppe après qu'une note ait été jouée.

7 Decay 1 Level

Détermine le niveau atteint par l'enveloppe depuis le niveau d'attaque, après écoulement du temps de chute 1.

8 Decay 2 Level

Détermine le niveau qui sera maintenu tant que la note est enfoncée.

9 Half Damper Switch (Sélecteur de la pédale à mi-course)

Lorsque le paramètre Half Damper Switch est activé, vous pouvez produire un effet de « pédale à mi-course », exactement comme sur un piano acoustique, en utilisant le contrôleur au pied FC3 fourni en option, relié à la prise FOOT SWITCH SUSTAIN sur le panneau arrière.

Réglages : on, off

NOTE Si vous souhaitez recréer un effet de pédale à mi-course à l'aide du contrôleur au pied FC3 en option, réglez le paramètre Sustain Pedal sur « FC3 (half on) » dans l'écran Play (page 219) du mode Utility. Notez que ce réglage n'est pas nécessaire pour commander la pédale à mi-course par l'envoi de messages de changement de commande depuis un périphérique MIDI externe vers l'instrument.

10 Half Damper Time (Temps de la pédale à mi-course)

Détermine la rapidité de la chute du son jusqu'au silence après le relâchement de la touche, tout en maintenant le contrôleur au pied enfoncé, en ayant préalablement activé le paramètre Half Damper Switch (9). Après avoir relâché

la touche, vous pouvez contrôler le temps de chute du son en fonction de la position du contrôleur au pied, la valeur du paramètre Half Damper Time de l'AEG correspondant à la chute maximale et la valeur du paramètre Release Time de l'AEG à la chute minimale.

Lorsque vous relâchez la pédale, le temps de chute après le relâchement de la touche est équivalent à la valeur du paramètre AEG Release Time (Temps de relâchement de l'AEG).

Vous pouvez créer un effet de type piano en réglant Release Time sur une valeur peu élevée et Half Damper Time sur une valeur élevée.

Ce réglage n'est disponible que lorsque le paramètre Half Damper Switch (9) est activé (réglé sur « on ») et que vous utilisez le contrôleur au pied facultatif FC3 branché sur le panneau arrière.

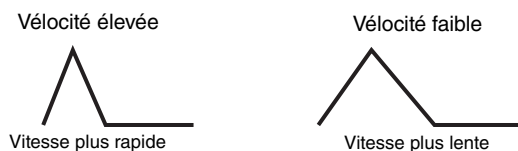
Réglages : 0 – 127

11 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Détermine la réponse du temps de transmission (vitesse) de l'AEG à la vélocité ou à la force avec laquelle les notes sont jouées.

Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de l'AEG rapide, alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse lente, tel qu'indiqué ci-dessous. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de l'AEG lente, tandis que les faibles vélocités se traduisent par une vitesse élevée. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la vitesse de transition de l'amplitude ne change pas, quelle que soit la vélocité.

Réglages : -64 – +0 – +63



12 EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Détermine la partie du générateur d'enveloppe d'amplitude affectée par le paramètre EG Time Velocity Sensitivity (11).

Réglages : attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all
attack

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte le paramètre Attack Time.

atk+dcy (attaque+chute)

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte les paramètres Attack Time et Decay1 Time.

decay

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte le paramètre Decay Time.

atk+rls (attaque+relâchement)

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte les paramètres Attack Time et Release Time.

all

Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte tous les paramètres Amplitude EG Time.

13 EG Time Key Follow

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les paramètres de temps de l'AEG pour l'élément sélectionné. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les notes élevées produisent une vitesse de

transition de l'AEG élevée, alors que des notes basses se traduisent par une vitesse lente. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de l'AEG lente, alors que des notes basses se traduisent par une vitesse élevée. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la vitesse de transition de l'AEG reste inchangée, quelle que soit la note jouée.

Réglages : -64 – +0 – +63

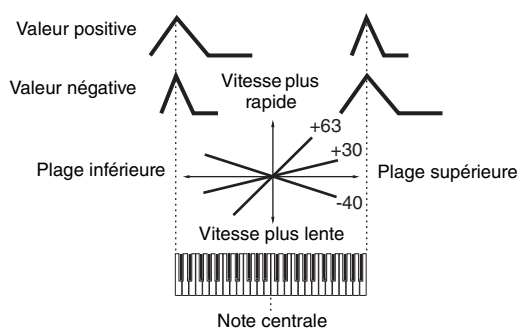
14 Center Key

Détermine la note centrale du paramètre EG Time Key Follow (13). Lorsque la note de la touche centrale est jouée, l'AEG réagit en fonction de ses paramètres actifs.

Réglages : C -2 – G8

NOTE Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

EG Time Key Follow et Center Key



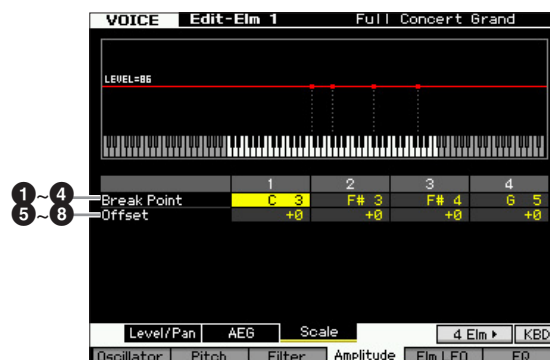
15 Release Adj. (EG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment) (Ajustement du relâchement de la sensibilité du temps du GE au suivi des touches)

Détermine la sensibilité de la sensibilité du temps du GE de suivi des touches au relâchement du GE. Configurez ce paramètre sur « +63 » pour régler EG Time Key Follow Sensitivity sur la valeur de Decay 1 ou Decay 2. Plus la valeur est faible, plus la sensibilité est réduite. Le réglage de ce paramètre sur « -64 » ne produira aucun effet sur EG Time Key Follow Sensitivity.

Réglages : -64 – +0 – +63

Réglages de l'échelle d'amplitude : [SF3] Scale

L'échelle d'amplitude contrôle le niveau de sortie de l'amplitude en fonction de la position des notes sur le clavier. Vous pouvez diviser le clavier en quatre points de rupture et leur attribuer différentes valeurs de décalage sur l'échelle d'amplitude.



1 – 4 Break Point 1 – 4

Détermine les quatre points de rupture en spécifiant leurs numéros de note respectifs.

Réglages : C -2 – G8

NOTE Vous pouvez également définir le point de rupture directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

NOTE Les points de rupture 1 à 4 seront automatiquement disposés par ordre croissant sur le clavier.

5 – 8 Offset 1 – 4

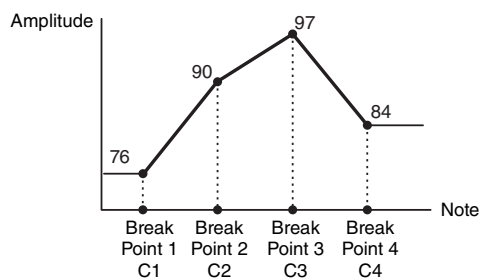
Détermine la valeur de décalage de niveau à chaque point de rupture.

Réglages : -128 – +0 – +127

Exemple de réglage de l'échelle d'amplitude

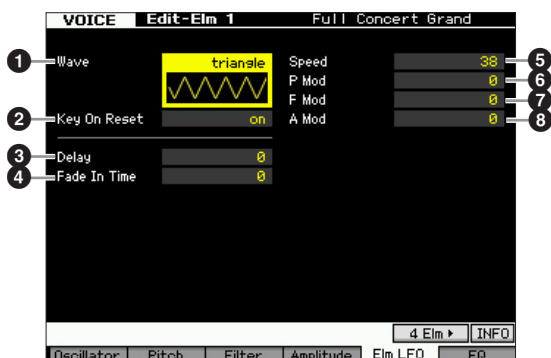
La meilleure manière de comprendre le paramètre Amplitude Scaling (Echelle d'amplitude) est d'utiliser un exemple. Pour les réglages présentés dans l'exemple de l'écran ci-dessous, la valeur de base de l'amplitude (volume) de l'élément sélectionné est de 80 et les diverses valeurs de décalage aux points de rupture modifient cette valeur en conséquence. Les modifications spécifiques de l'amplitude sont représentées dans le graphique ci-dessous. L'amplitude varie de manière linéaire entre les points de rupture successifs, comme illustré.

	1	2	3	4
Break Point	C1	C2	C3	C4
Offset	-4	+10	+17	+4



Modulation de la voix : [F5] Elm LFO (Element LFO)

Cet écran vous offre un jeu complet de commandes de l'OBF pour chaque élément individuel. L'OBF peut servir à créer un effet de vibrato, de wah, de trémolo et d'autres effets spéciaux en étant appliqué aux paramètres de hauteur de ton, de filtre et d'amplitude.

**1 Wave**

Sélectionne l'onde et détermine la modulation de la forme d'onde de l'OBF.

Réglages : saw, triangle, square

2 Key On Reset

Détermine si l'OBF est réinitialisé chaque fois qu'une note est jouée.

Réglages : off, on

off

L'OBF effectue des cycles libres sans synchronisation de touche. Une simple pression de touche déclenche l'onde de l'OBF quelle que soit la phase où se trouve celui-ci à ce moment.

Activé

L'OBF repart à zéro à chaque note jouée et débute une onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (ci-dessus).

3 Delay

Détermine le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OBF entre en jeu. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard est grand.

Réglages : 0 – 127

4 Fade In Time

Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour augmenter progressivement (une fois le retard écoulé). Plus la valeur est élevée, plus l'ouverture par fondu sonore est lente. Lorsque ce paramètre est réglé sur « 0 », l'effet de l'OBF n'est pas affecté par l'ouverture en fondu sonore et atteint son niveau maximal immédiatement après l'écoulement du temps de retard.

Réglages : 0 – 127

5 Speed

Détermine la vitesse de l'onde de l'OBF. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse de l'OBF est grande.

Réglages : 0 – 63

6 P Mod (Pitch Modulation Depth) (Profondeur de modulation de la hauteur de ton)

Détermine le degré (profondeur) en fonction duquel l'onde de l'OBF fait varier (module) la hauteur du son. Plus la valeur est élevée, plus l'ampleur du contrôle est importante.

Réglages : 0 – 127

7 F Mod (Filter Modulation Depth) (Profondeur de modulation du filtre)

Définit la profondeur à laquelle l'onde de l'OBF module la fréquence de coupure du filtre. Plus la valeur est élevée, plus l'ampleur du contrôle est importante.

Réglages : 0 – 127

8 A Mod (Amplitude Modulation Depth) (Profondeur de modulation de l'amplitude)

Définit dans quelle mesure (profondeur) l'onde de l'OBF fait varier (module) l'amplitude ou le volume du son. Plus la valeur est élevée, plus l'ampleur du contrôle est importante.

Réglages : 0 – 127

Réglages de l'égaliseur (EQ) : [F6] EQ

Cet écran vous permet de définir les paramètres EQ de chaque élément.

1 Type

Détermine le paramètre EQ Type (Type d'EQ). Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles diffère en fonction du type d'égaliseur sélectionné.

Réglages :

2 Band, PEQ

Reportez-vous à l'illustration suivante.

Boost 6, Boost 12, Boost 18

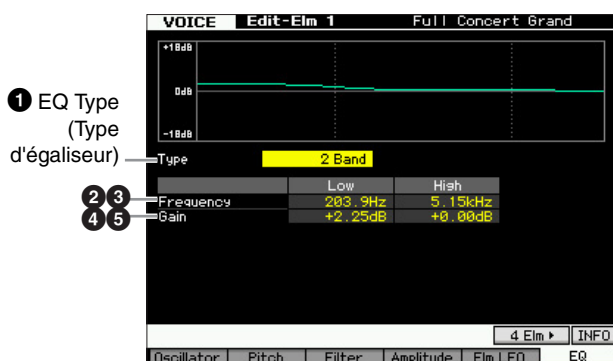
Ces réglages accentuent la bande entière de l'élément sélectionné des valeurs suivantes, respectivement : +6 dB, +12 dB et +18 dB.

thru

Si vous sélectionnez ce réglage, les égaliseurs sont ignorés et le signal n'est pas affecté.

Lorsque le paramètre EQ Type est réglé sur « 2 Band »

C'est un égaliseur de type « shelving », qui combine des bandes distinctes de hautes et basses fréquences.



2 Low Frequency (Basse fréquence)

Détermine la fréquence standard de la bande inférieure de l'EQ.

Réglages : 50.1Hz – 2.00kHz

3 High Frequency (Haute fréquence)

Détermine la fréquence standard de la bande supérieure de l'EQ.

Réglages : 503.8Hz – 10.1kHz

4 Low Gain (Faible gain)

Définit le degré d'accentuation/atténuation devant être appliqué aux signaux dont la fréquence est inférieure à Low Frequency (2).

Réglages : -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

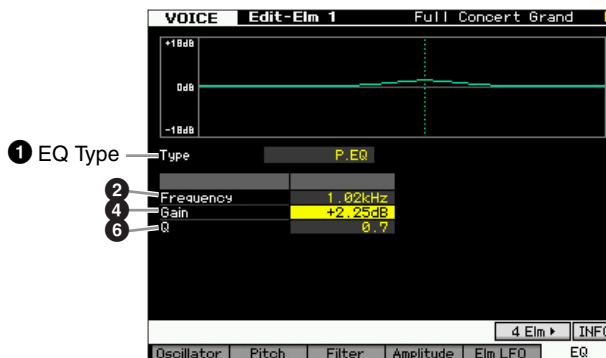
5 High Gain (Gain élevé)

Définit le degré d'accentuation/atténuation devant être appliqué aux signaux dont la fréquence est supérieure à High Frequency (3).

Réglages : -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

Lorsque le paramètre EQ Type est réglé sur « PEQ »

L'égaliseur paramétrique à une seule bande sert à atténuer ou accentuer les niveaux de gain du signal autour d'une fréquence. Ce type d'égaliseur possède 32 réglages « Q » différents, qui définissent la largeur de bande de fréquence de l'égaliseur.



2 Low Frequency

Détermine la fréquence centrale.

Réglages : 139.7Hz – 12.9kHz

4 Low Gain

Définit le degré d'accentuation/atténuation devant être appliqué aux signaux dont la fréquence est inférieure à Low Frequency (2).

Réglages : -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

6 Q

Détermine le Q ou la largeur de bande de la bande de fréquences. Plus la valeur est faible, plus la largeur de bande est grande. Plus la valeur est élevée, plus la largeur de bande est petite.

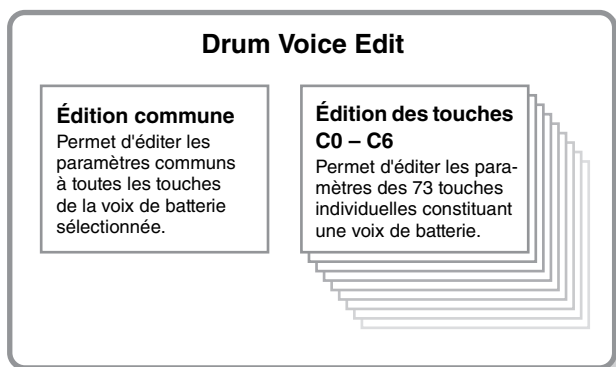
Réglages : 0.7 – 10.3

Édition de voix de batterie

L'édition se rapporte au processus de création de voix par le changement de paramètres composant la voix concernée. Ceci peut s'effectuer en mode Voice Edit, un sous-mode du mode Voice (Voix). Cette section vous explique comment éditer une voix de batterie. Pour entrer en mode Drum Voice Edit (Édition de voix de batterie), il faut d'abord appuyer sur la touche [VOICE] afin de passer en mode Voice, puis sélectionner une voix de batterie et appuyer sur la touche [EDIT].

Common Edit et Key Edit

Chaque voix de batterie peut comporter jusqu'à 73 touches de batterie, attribuées aux notes du clavier (C0 à C6). Il existe deux types d'écran Drum Voice Edit : les écrans d'édition commune Common Edit, qui permettent d'éditer des paramètres communs à toutes les touches, et les écrans Key Edit pour l'édition de touches individuelles.



Édition des voix de batterie

1 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice Play.

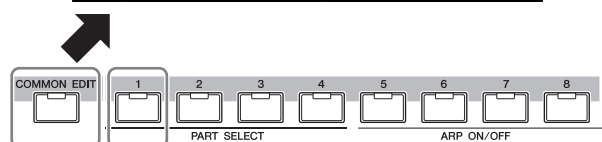
Sélectionnez une voix de batterie à éditer.

2 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Voice Edit.

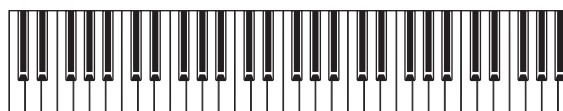
3 Appelez l'écran Common Edit ou Key Edit.

Pour ouvrir l'écran Common Edit correspondant, appuyez sur la touche [COMMON EDIT]. Pour appeler l'écran Key Edit, appuyez sur la touche numérique [1]. En mode Drum Key Edit (Édition de touche de batterie), appuyez sur la touche à laquelle le son de batterie souhaité est affecté.

Écran Common Edit



Sélection d'une touche de batterie



Écran Key Edit



4 Appelez l'écran souhaité.

Pour trouver l'écran que vous recherchez, notez les éléments de menu de l'onglet correspondant aux touches [F1] – [F6] et [SF1] – [SF5]. Chaque menu d'onglet des touches [F1] – [F6] contient des sous-menus correspondant aux touches [SF1] – [SF5] en bas de l'écran.

NOTE En appuyant sur la touche [SF6], vous pouvez recourir à différentes fonctions telles que celle de l'écran Information, la saisie de caractère (page 37), la fonction des touches numériques (page 36) ainsi que l'écran et la sélection de liste (page 37). La fonction appelée via la touche [SF6] varie selon le paramètre sélectionné sur lequel le curseur est positionné.

5 Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité.

6 Modifiez la valeur à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données.

7 Si nécessaire, répétez les étapes 3 à 6.

8 Saisissez le nom souhaité pour la voix éditée.

Utilisez l'écran Name (Nom) (page 55) du mode Voice Common Edit (Édition commune de voix).

9 Enregistrez la voix éditée.

Appuyez sur la touche [STORE] pour ouvrir la fenêtre Store (page 54) et stockez la voix éditée.

AVIS

- La voix éditée est perdue dès que vous sélectionnez une autre voix ou mettez l'instrument hors tension. Assurez-vous de stocker les données de voix dans la mémoire interne en appuyant sur la touche [STORE] avant de sélectionner une voix différente ou de mettre l'instrument hors tension.
- Dans la mesure où la mémoire utilisateur dans laquelle la voix est stockée est une mémoire flash, la voix éditée et stockée n'est pas effacée, même en cas de mise hors tension de l'instrument. Vous ne devez donc pas vous

inquiéter de perdre les données stockées. Notez toutefois que l'opération Voice Store écrase les données de voix déjà stockées sous le numéro de voix de destination. C'est la raison pour laquelle les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB séparé ou un ordinateur relié au MOTIF XF via un réseau (page 241).

NOTE D'autres fonctions commodes sont également disponibles en mode Drum Voice Edit. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 54.

Paramètres d'édition commune

[VOICE] → Sélection d'une voix de batterie → [EDIT] → [COMMON EDIT]

La fonction Common Edit vous permet d'éditer les paramètres communs à toutes les touches de batterie de la voix de batterie sélectionnée.

Réglages généraux pour la voix sélectionnée : [F1] General

NOTE Les paramètres Common Edit de la voix de batterie sont essentiellement identiques à ceux d'une voix normale. Cependant, certains paramètres de même nom que ceux de la voix normale sont indisponibles pour la voix de batterie.

Attribution d'un nom à la voix éditée : [SF1] Name

Cette opération est identique à la fonction Common Edit d'une voix normale. Reportez-vous à la page 55.

Réglages du mode Play, tels que Micro Tuning et Mono/Poly : [SF2] Play Mode

Cette opération est identique à la fonction Common Edit d'une voix normale. Reportez-vous à la page 55.

Autres réglages : [SF3] Other

Cette opération est identique à la fonction Common Edit d'une voix normale. Reportez-vous à la page 57.

Réglages d'arpèges : [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Cette opération est identique à la fonction Common Edit d'une voix normale. Reportez-vous à la page 58.

Réglages d'arpèges : [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

En modifiant la synchronisation et la vitesse des notes, vous pouvez modifier la « sensation » rythmique de la reproduction de l'arpège.

Cette fonction est identique à celle du mode Normal Voice Common Edit (page 59), à l'exception du paramètre Fixed SD/BD (Caisse claire/Grosse caisse fixe).

Fixed SD/BD

Ce paramètre est uniquement disponible pour les voix de batterie. Lorsqu'il est activé, C1 est utilisé en tant que note de la caisse claire et D1 comme note de la grosse caisse lors de la reproduction des arpèges.

Bien que la plupart des kits de batterie affectent le son de la caisse claire à C1 et celui de la grosse caisse à D1, certains kits de batterie attribuent également ces sons à d'autres notes et certains types d'arpège sont créés à l'aide de ces notes (autres que C1 et D1). Vous risquez donc d'entendre des sons inappropriés selon le type d'arpège et le kit de batterie sélectionnés. L'activation de ce paramètre peut résoudre les problèmes de ce type. Si vous avez l'impression que le son de la caisse claire et de la grosse caisse est inadéquat lorsque le type d'arpège est modifié à l'aide des touches [SF1] – [SF5], pensez à activer ce paramètre.

Réglages : on, off

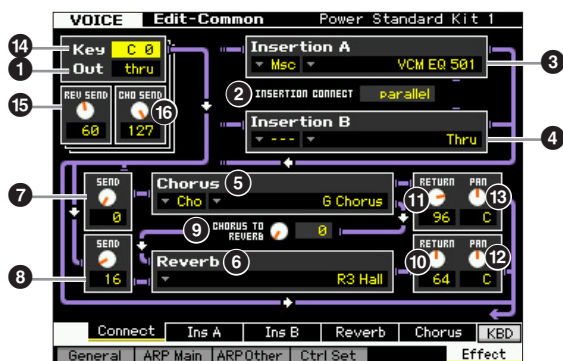
Réglages de contrôleur : [F4] Ctrl Set (Controller Set)

Cette opération est identique à la fonction Common Edit d'une voix normale. Reportez-vous à la page 61. Veuillez noter que le paramètre Element Switch n'est pas disponible en mode Drum Voice Common Edit.

Réglages des effets : [F6] Effect

Réglages de la connexion des effets : [SF1] Connect

Cet écran vous offre un contrôle global sur tous les effets. Les fonctions sur cet écran sont essentiellement identiques aux fonctions Common Edit d'une voix normale (page 64). La différence réside au niveau du paramètre Insertion Effect Out (Sortie de l'effet d'insertion), qui n'est pas réglé pour chaque élément mais pour chaque touche de batterie. En outre, trois paramètres supplémentaires (14 – 16) sont proposés.



1 Out (Insertion Effect Out) (Sortie de l'effet d'insertion)

Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque touche de batterie individuelle. Des paramètres peuvent être définis pour chaque voix de batterie. Lorsque le paramètre INSERTION CONNECT (2) est réglé sur « ins L », le signal de chaque touche de batterie est émis sur Insertion L quel que soit le réglage effectué ici.

Réglages : thru (through), Ins A (Insertion A), Ins B (Insertion B)

Les paramètres 2 – 13 sont identiques à ceux de l'écran Connect (page 64) en mode Normal Voice Edit.

14 Key

Détermine la touche de batterie à éditer. Les paramètres Insertion Effect Out (1), Key Reverb Send (Envoi de réverbération de touche) (15) et Key Chorus Send (Envoi de chœur de touche) (16) peuvent être réglés pour chaque touche de batterie séparément.

Réglages : C0 – C6

15 REV SEND (Key Reverb Send) (Envoi de réverbération de touche)

Définit le niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de réverbération. Ce réglage est uniquement disponible lorsque le paramètre Insertion Effect Out (1) est réglé sur « thru ».

Réglages : 0 – 127

NOTE Lorsque le paramètre Insertion Effect Out (1) est réglé sur « Ins A » ou « Ins B », vous pouvez déterminer le niveau du son de la touche de batterie (c'est-à-dire la sortie émise depuis Insertion Effect A ou Insertion Effect B) envoyé vers l'effet Reverb en réglant la valeur du paramètre Insertion Reverb Send (Envoi de l'insertion de réverbération) indiquée uniquement dans ce cas.

16 CHO SEND (Key Chorus Send) (Envoi de chœur de touche)

Définit le niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de chœur. Ce réglage est uniquement disponible lorsque le paramètre Insertion Effect Out (1) est réglé sur « thru ».

Réglages : 0 – 127

NOTE Lorsque le paramètre Insertion Effect Out (1) est réglé sur « Ins A » ou « Ins B », vous pouvez déterminer le niveau du son de la touche de batterie (c'est-à-dire la sortie émise depuis Insertion Effect A ou Insertion Effect B) envoyé vers l'effet Chorus en réglant la valeur du paramètre Insertion Chorus Send (Envoi de l'insertion de chœur) indiquée uniquement dans ce cas.

Réglages de paramètres d'effets : [SF2] Ins A – [SF5] Chorus

Cette opération est identique à celle du mode Normal Voice Common Edit. Reportez-vous à la page 66.

Paramètres Key Edit

[VOICE] → Sélection d'une voix de batterie → [EDIT] → Sélection d'une touche

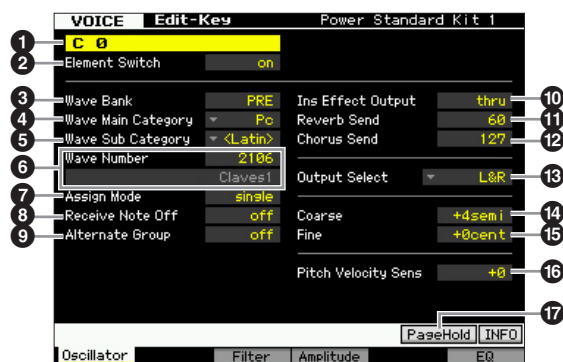
Si vous voulez éditer les sons qui constituent une voix et les paramètres de base qui déterminent le son, tels que Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude et EG (Générateur d'enveloppe), ouvrez l'écran Key Edit.

À propos des astérisques (*)

Pour les utilisateurs peu familiers de l'édition de voix, qui risquent d'être perdus avec un nombre aussi important de paramètres, les paramètres les plus simples et faciles à comprendre ont été marqués d'un astérisque, par souci de commodité. Si vous êtes un débutant en matière d'édition de voix, essayez ces paramètres en premier lieu.

Réglage de l'onde et de la plage de notes de la touche : [F1] Oscillator

Cet écran vous permet de régler la forme d'onde et la plage de notes pour la touche sélectionnée.



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST (Liste) s'affiche dans le menu d'onglets correspondant à la touche [SF6]. Dans ce cas, vous pouvez appeler la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST puis y sélectionner l'élément de votre choix. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

1 Key*

Détermine la touche de batterie à éditer. Vous pouvez sélectionner l'instrument de percussion désiré en appuyant sur la note.

Réglages : C0 – C6

2 Element Switch*

Détermine si la touche actuellement sélectionnée est utilisée ou non. Lorsqu'elle est spécifiée sur « off », la touche en cours d'édition est inaudible.

Réglages : off (désactivé), on (activé)

3 Wave Bank (Waveform Bank)*

Détermine la banque de formes d'onde affectée à la touche de batterie. Vous pouvez sélectionner la banque parmi PRE, USR, FL1 et FL2.

PRE (banque présélectionnée) contient les formes d'onde présélectionnées, tandis que USR (banque utilisateur), FL1 (banque stockée au niveau du logement 1 du module d'extension de la mémoire flash en option) et FL2 (banque stockée au niveau du logement 2 du module d'extension de la mémoire flash en option) contiennent les formes d'onde utilisateur créées sur la base des échantillons enregistrés en mode Sampling. FL1 et FL2 sont uniquement disponibles lorsque le module d'extension de la mémoire flash FL512M/FL1024M en option est installé.

Réglages : PRE, USR, FL1, FL2

NOTE Pour plus de détails sur la forme d'onde, reportez-vous aux explications du mode Sampling à la page 119.

4 Wave Main Category (Waveform Main Category)*

5 Wave Sub Category (Waveform Sub Category)*

La configuration de ces paramètres avant de sélectionner un numéro de forme d'onde facilite la recherche des formes d'onde souhaitées (6). Les formes d'onde présélectionnées sont classées dans des catégories principales et des sous-catégories. Le nombre de sous-catégories varie en fonction de chaque catégorie principale.

6 Wave Number (Waveform Number)*

Détermine la forme d'onde affectée à la touche de batterie en sélectionnant la catégorie et le numéro de forme d'onde. Pour obtenir la liste complète des formes d'ondes dans la banque présélectionnée, reportez-vous à la liste des formes d'ondes disponible dans la Liste des données fournie à part.

7 Assign Mode* (Mode d'affectation)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « single », il est impossible de reproduire deux fois la même note. Cela s'avère utile lorsque plusieurs occurrences de la même note sont reçues presque simultanément ou sans message de désactivation de note correspondant. Pour autoriser la reproduction de toutes les occurrences d'une même note, réglez ce paramètre sur « multi ». En général, il est particulièrement approprié de régler ce paramètre sur « multi » pour les sons de tambourin et de cymbale qui seraient susceptibles de retentir jusqu'à leur chute finale, lorsqu'ils sont interprétés plusieurs fois de suite. Gardez toutefois à l'esprit que le réglage « multi » consomme la polyphonie globale de l'instrument et risque de provoquer la coupure de certains sons.

Réglages : single (unique), multi

single

Si le réglage est spécifié sur « single » et la double reproduction de la même note transmise au générateur de son interne, la première note sera arrêtée et la deuxième note rendue audible.

multi

Si le réglage est spécifié sur « multi » et que la double reproduction de la même note est transmise au générateur de son interne, toutes les notes seront audibles en même temps.

8 Receive Note Off (Désactivation de la réception de note)

Détermine si la touche de batterie sélectionnée réagit ou non aux messages MIDI de désactivation de note. Ce réglage doit être activé lorsque la touche de batterie sélectionnée dispose d'un son soutenu sans effet d'étouffement (roulement de caisse claire, par exemple), de manière à ce que vous puissiez arrêter le son en relâchant la note.

Réglages : off, on

9 Alternate Group* (Groupe alternatif)

Définit le groupe alternatif auquel la touche est affectée. Dans un vrai kit de batterie, certains sons ne peuvent pas physiquement être joués en même temps, comme par exemple, les sons de cymbale charleston ouverts et fermés. Vous pouvez empêcher la reproduction simultanée des touches en les attribuant au même groupe alternatif. Il est possible de définir jusqu'à 127 groupes alternatifs. Vous avez également la possibilité de sélectionner « off » afin d'autoriser la reproduction simultanée de sons.

Réglages : off, 1 – 127

10 Ins Effect Output (Insertion Effect Output)

Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque touche de batterie individuelle. Ce paramètre est identique à Ins Effect Output de l'écran Connect (page 64) du mode Voice Common Edit. Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également.

Lorsque le paramètre INSERTION CONNECT est réglé sur « ins L » dans l'écran Connect, Insertion L est utilisé pour traiter chaque touche de batterie individuelle, et ce même si « ins A » ou « ins B » est sélectionné.

Réglages : thru (through), ins A (Insertion Effect A), ins B (Insertion Effect B)

11 Reverb Send* (Envoi de réverbération)

Détermine le niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de réverbération. Ce paramètre est uniquement disponible lorsque Insertion Effect Output (ci-dessus) est réglé sur « thru ». Le réglage effectué ici s'applique aux mêmes paramètres de l'écran Connect (page 64) du mode Voice Common Edit.

Réglages : 0 – 127

12 Chorus Send* (Envoi de chœur)

Détermine le niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de chœur. Ce paramètre est uniquement disponible lorsque Insertion Effect Output (ci-dessus) est réglé sur « thru ». Le réglage effectué ici s'applique aux mêmes paramètres de l'écran Connect (page 64) du mode Voice Common Edit.

Réglages : 0 – 127

13 Output Select (Sélection de sortie)

Détermine la (les) sortie(s) spécifique(s) pour le signal d'une touche de batterie individuelle. Vous pouvez faire sortir le signal de sortie de chaque touche de batterie individuelle par une prise de sortie spécifique située sur le panneau arrière. Ce paramètre est utile lorsque vous voulez appliquer un effet externe relié à un instrument de batterie donné. Ce réglage est uniquement disponible lorsque le paramètre Insertion Effect Output (10) est réglé sur « thru ».

Réglages : Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Écran LCD	Prises de sortie	Stéréo/Mono
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo
FW1&2	FW OUTPUT 1 et 2	Stéréo (1 : L, 2 : R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 et 4	Stéréo (3 : L, 4 : R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 et 6	Stéréo (5 : L, 6 : R)

Écran LCD	Prises de sortie	Stéréo/Mono
FW7&8	FW OUTPUT 7 et 8	Stéréo (7 : L, 8 : R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 et 10	Stéréo (9 : L, 10 : R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 et 12	Stéréo (11 : L, 12 : R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 et 14	Stéréo (13 : L, 14 : R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono

NOTE Les réglages FW (FW1 – 14) sont uniquement disponibles lorsque l'unité FW16E en option est installée.

14 Coarse (Pitch Coarse Tuning)* (Accord approximatif de hauteur de ton)

Détermine la hauteur de ton de chaque touche de batterie en demi-tons.

Réglages : -48 demi-tons – +0 demi-ton – +48 demi-tons

15 Fine (Pitch Fine Tuning)* (Accord affiné de hauteur de ton)

Détermine la hauteur de ton de chaque touche de batterie en centièmes de ton.

Réglages : -64 centièmes – +0 centième – +63 centièmes

16 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity) (Sensibilité de la hauteur de ton à la vitesse)

Détermine la manière dont la hauteur de ton de la touche de batterie sélectionnée réagit à la vitesse. Les réglages positifs entraînent l'augmentation de la hauteur au fur et à mesure que vous jouez fort sur l'instrument. Un réglage de 0 conserve la hauteur de ton inchangée. Les réglages négatifs provoquent l'augmentation de la hauteur plus vous jouez doucement au clavier.

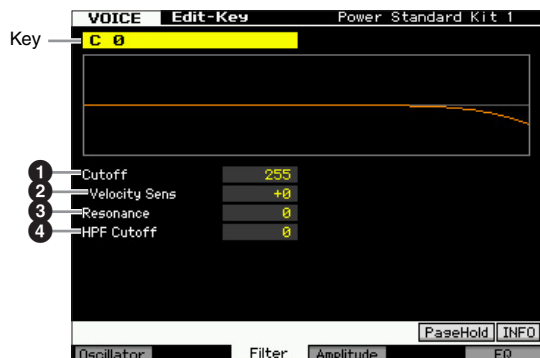
Réglages : -64 – +0 – +63

17 [SF5] PageHold (Maintien de page)

En général, le fait d'appuyer sur une note du clavier en mode Drum Voice Edit entraîne l'alternance automatique de la touche (l'instrument) éditée. Lorsque la touche [SF5] PageHold est activée, la touche (l'instrument) en cours d'édition sera maintenue, même si vous appuyez sur une autre note du clavier. Cela vous permet d'éditer une certaine touche tout en réglant la balance de niveau entre la touche en cours d'édition et les autres touches.

Réglage de la clarté du son à l'aide du filtre : [F3] Filter

Chaque touche de batterie dispose de ses propres filtres passe-bas et filtre passe-haut indépendants. Vous pouvez régler les caractéristiques toniques de chaque son de batterie en réglant la fréquence de coupure et la résonance.



1 Cutoff*

Augmente ou diminue la fréquence de coupure du filtre passe-bas pour ajuster la brillance du son. Le son peut être rendu plus clair en augmentant la fréquence de coupure du filtre, ou bien assombri ou étouffé en abaissant celle-ci.

Réglages : 0 – 255

2 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)*

Détermine la réaction de la fréquence de coupure à la vitesse, ou la force avec laquelle vous pouvez jouer les notes. Un réglage positif entraîne une augmentation de la fréquence de coupure lorsque vous jouez avec plus de force sur le clavier. Un réglage de 0 n'induit aucun changement de la fréquence de coupure associé à la vitesse. Les réglages négatifs provoquent une augmentation de la fréquence de coupure plus vous jouez doucement au clavier.

Réglages : -64 – +0 – +63

3 Resonance*

Détermine l'emphase donnée à la fréquence de coupure pour renforcer le caractère du son. Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.

Réglages : 0 – 127

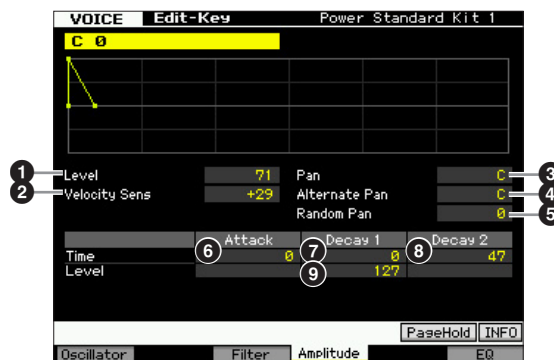
4 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)*

Définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut.

Réglages : 0 – 255

Réglages d'amplitude : [F4] Amplitude

Les écrans suivants vous permettent de définir les différents paramètres relatifs à la touche de batterie, tels que Volume, Pan et Amplitude EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude).



1 Level*

Détermine le niveau de sortie de la touche de batterie.

Réglages : 0 – 127

2 Velocity Sens (Velocity Sensitivity)* (Sensibilité à la vitesse)

Détermine la manière dont le niveau de sortie de la touche de batterie sélectionnée réagit à la vitesse. Les réglages positifs entraînent l'augmentation du niveau de sortie au fur et à mesure que vous jouez fort au clavier. Un réglage de 0 conserve le niveau de sortie tel quel. Les réglages négatifs entraînent une augmentation du niveau de sortie au fur et à mesure que vous jouez doucement au clavier.

Réglages : -64 – +0 – +63

3 Pan*

Règle le balayage (position stéréo) du son.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

4 Alternate Pan

Détermine le degré de balayage du son panoramique alternativement à gauche et à droite, à chaque fois que vous appuyez sur une note, à partir de la position panoramique définie ci-dessus comme étant centrale. Les valeurs élevées augmentent la largeur de bande de la plage de balayage.

Réglages : L64 – C – R63

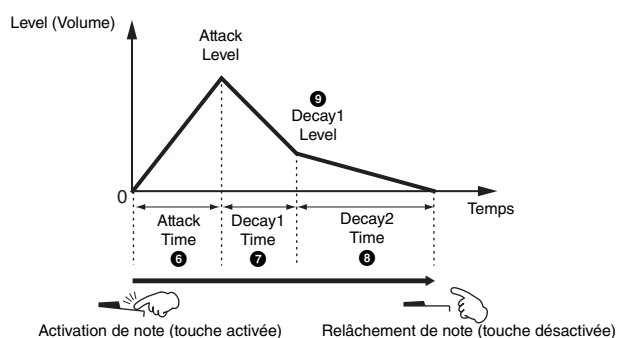
5 Random Pan

Définit l'étendue du balayage aléatoire de la touche de batterie à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique centrale.

Réglages : 0 – 127

Amplitude EG

Grâce à l'AEG, vous pouvez contrôler la transition du volume depuis l'émission du son jusqu'à son interruption.



Time (Temps)*

Les paramètres Time vous permettent de définir le temps entre les points contigus des paramètres de niveau ci-dessous. Des valeurs élevées entraînent un temps allongé avant d'atteindre le niveau suivant.

Réglages : 0 – 127 (0 – 126, maintien pour Decay 2 Time)

6 Attack Time

Détermine le temps qu'il faut au son pour atteindre le volume maximal (Attack Level) lorsqu'une note est jouée.

7 Decay 1 Time

Détermine le temps nécessaire au son pour décliner, en partant de Attack Level jusqu'à Decay1 Level, après l'activation d'une note.

8 Decay 2 Time

Détermine la vitesse à laquelle le son décline depuis Decay1 Level jusqu'à se taire complètement une fois que vous avez relâché la touche.

Level (Niveau)*

Le paramètre Level vous permet de régler le niveau AEG (Amplitude de générateur d'enveloppe).

Réglages : 0 – 127

9 Decay 1 Level

Détermine le niveau AEG atteint à partir de Attack Level, après écoulement du temps de Decay1.

Réglages de l'égaliseur (EQ) : [F6] EQ

Cet écran vous permet de définir les paramètres EQ de chaque touche de batterie.

Cette opération est identique à la fonction Common Edit d'une voix normale. Reportez-vous à la page 83.

Voice Job : fonctions pratiques

Le mode Voice Job (Tâche de voix) est doté d'un certain nombre d'outils d'organisation et d'initialisation extrêmement pratiques, qui peuvent servir à la création et l'archivage de voix.

Voice Job : principe d'utilisation

- 1 En mode Voice, appuyez sur la touche [JOB] (Tâche) pour passer en mode Voice Job.**
- 2 Appuyez sur une des touches [F1] à [F4] pour ouvrir l'écran Job souhaité.**
- 3 Placez le curseur sur le paramètre souhaité, puis réglez sa valeur.**
Définissez les paramètres d'exécution de la tâche.
- 4 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)**
Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche [DEC/NO].
- 5 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche.**
Lorsque vous avez effectué une tâche, le message « Completed » (Terminé) s'affiche et vous retournez à l'écran initial.
- 6 Appuyez sur la touche [VOICE] pour retourner en mode Voice Play.**

AVIS

Même si vous exécutez la tâche, la sélection d'une autre voix ou la mise hors tension de l'instrument sans sauvegarde préalable des données entraîne l'effacement des données de voix. Assurez-vous de stocker les données de voix dans la mémoire interne en appuyant sur la touche [STORE] avant de sélectionner une voix différente ou de mettre l'instrument hors tension.

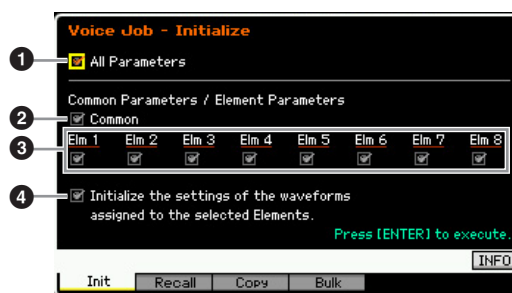
Initialisation de la voix : [F1] Init (Initialize)

Cette fonction réinitialise (initialise) tous les paramètres de voix sur leurs valeurs respectives par défaut. Vous pouvez également réinitialiser des paramètres spécifiques, tels que les réglages communs, les réglages propres à chaque élément/touche de batterie, etc.

Cette opération est utile lorsque vous créez une voix entièrement nouvelle à partir de zéro.

Les paramètres pouvant être réinitialisés varient en fonction du type de voix actuellement sélectionné (normale/batterie).

Lorsqu'une voix normale est sélectionnée :



1 All Parameters (Tous les paramètres)

Si vous cochez cette option, tous les paramètres de la voix sélectionnée seront initialisés.

2 Common Parameters (Paramètres communs)

Si vous cochez cette option, tous les paramètres Common Edit (Édition commune) de la voix sélectionnée seront initialisés.

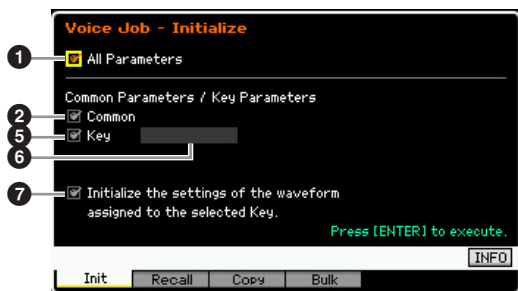
3 Element Parameters 1 – 8 (Paramètres d'élément)

Si vous cochez cette option, tous les paramètres Element Edit (Édition d'élément) de la voix sélectionnée seront initialisés.

4 Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements. (Initialiser les réglages des formes d'onde attribuées aux éléments sélectionnés.)

Si vous cochez cette option, tous les réglages de forme d'onde de l'élément sélectionné sont initialisés.

Lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée :



5 Paramètres de touche

Si vous cochez cette option, tous les paramètres Key Edit (Édition de touche) de la voix sélectionnée seront initialisés.

6 Touche de batterie

Détermine la touche de batterie à initialiser.

Réglages : C0 – C6

7 Initialize the settings of the waveform assigned to the selected Key. (Initialiser les réglages de la forme d'onde attribuée à la touche sélectionnée.)

Si vous cochez cette option, tous les réglages de forme d'onde de la touche de batterie sélectionnée sont initialisés.

Edit Recall : [F2] fonction Recall

Si vous éditez une voix sans en sauvegarder les modifications avant de passer à une autre voix, celles-ci seront effacées. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction Recall (Rappel) pour restaurer la voix éditée avec les dernières modifications.

Copie d'un élément de voix sur l'élément en cours : [F3] Copy (Copier)

Cette fenêtre vous permet de copier les réglages des paramètres Common et Element/Drum Key d'une voix quelconque dans celle que vous éditez. Ceci vous sera particulièrement utile si vous créez une voix et souhaitez utiliser les paramètres d'une autre voix. Lorsque le paramètre Current Voice (Voix en cours) (2) est activé, vous pouvez copier les réglages de paramètre d'un élément à l'autre au sein de la même voix.



1 Voix source

Détermine la banque et le numéro de la voix à copier. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de voix actuellement sélectionné (normale/batterie). Il est impossible de définir ce paramètre lorsque la voix en cours (2) est activée.

2 Current Voice (Voix actuelle)

Lorsque cette option est activée, la voix actuellement sélectionnée (celle qui est en cours d'édition) est sélectionnée comme source. Par conséquent, vous pouvez copier les réglages de paramètre d'un élément sur un autre élément appartenant à la même voix.

3 Type de données de la voix source

Détermine le type de données source incluant le numéro d'élément et la touche de batterie. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de voix actuellement sélectionné (normale/batterie).

Réglages : common, element 1 – 8 (voix normale), key C9 – C6 (voix de batterie)

4 Type de données de la voix de destination

Détermine le type de données de la voix de destination, incluant le numéro d'élément et la touche de batterie. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de voix actuellement sélectionné (normale/batterie).

Lorsque le type de données de la voix source (ci-dessus) est spécifié sur « common », la valeur du paramètre est fixée sur « common ».

Réglages : common, element 1 – 8 (voix normale), key C9 – C6 (voix de batterie)

Transmission des données de voix via la fonction MIDI (Bulk Dump) : [F4] Bulk (Bulk Dump) (Transfert en bloc)

Cette fonction vous permet d'envoyer vos réglages de paramètres édités, liés à la voix actuellement sélectionnée, vers un ordinateur ou un autre périphérique MIDI, en vue de l'archivage des données. Pour exécuter l'opération Bulk Dump, appuyez sur la touche [ENTER].

NOTE Pour exécuter la fonction Bulk Dump, vous devez choisir le numéro de périphérique MIDI correct. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 228.

NOTE Les données du transfert en bloc incluent uniquement les messages MIDI et pas les formes d'onde.

Reproduction en mode Performance

Le mode Performance est utilisé pour sélectionner, reproduire et éditer la performance souhaitée. Les performances peuvent contenir au maximum quatre parties (voix), choisies parmi les parties 1 – 4 du générateur de son interne. Le mode Performance Play constitue l'entrée principale vers le mode Performance et vous permet de sélectionner et de reproduire une performance. Certains réglages de performance peuvent également être édités dans ce mode. Pour ouvrir l'écran Performance Play et passer en mode Performance, il vous suffit d'appuyer sur la touche [PERFORM].

Sélection d'une performance

Le MOTIF XF contient 128 performances dans chacune des banques utilisateur 1 – 4.

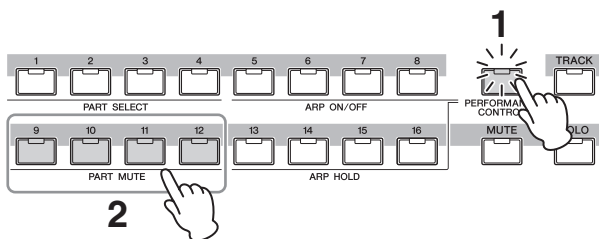
La sélection d'une performance se déroule globalement de la même manière que pour une voix (reportez-vous à la page 44). Tout comme en mode Voice Play, vous pouvez utiliser les fonctions Category Search et Favorite Category (page 45) en mode Performance Play. Notez que la fonction Category du mode Performance ne vous permet pas d'utiliser les touches numériques ou de banque/groupe.

Activation/désactivation d'une partie

Le mode Performance Play vous permet d'activer/désactiver à votre guise les quatre parties de la performance actuelle. Il vous suffit d'appuyer sur la touche [PERFORM] pour passer en mode Performance Play.

Activation/désactivation de parties spécifiques (fonction Mute)

Vous pouvez activer/désactiver des parties individuelles à l'aide de la fonction Mute.



1 Appuyez sur la touche [PERFORMANCE CONTROL].

Le voyant PERFORMANCE CONTROL s'allume, indiquant par là que les différentes parties peuvent être activées/désactivées.

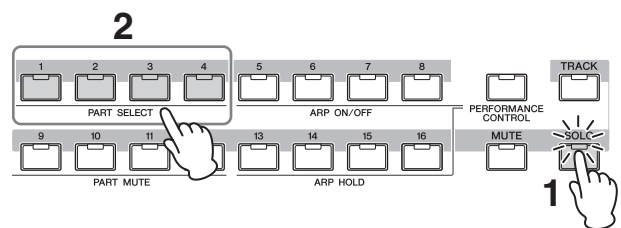
2 Appuyez sur une des touches numériques [9] – [12].

Le voyant de la touche enfoncée s'éteint et la partie correspondante est assourdie. Appuyez à nouveau sur la même touche pour allumer le voyant et désactiver la fonction Mute pour cette partie. Vous pouvez activer/désactiver plusieurs parties en appuyant sur les touches correspondantes.

NOTE Les parties peuvent également être assourdis à l'aide des touches [MUTE] et [PART SELECT]. Appuyez sur la touche [MUTE] (le voyant s'allume), puis utilisez la touche numérique [1] – [4] appropriée pour assourdir et réactiver la partie souhaitée.

Isolement d'une partie spécifique

La fonction Solo est la contrepartie de la fonction Mute et vous permet d'isoler instantanément une partie donnée et d'assourdir toutes les autres.



1 Appuyez sur la touche [SOLO].

Le voyant SOLO s'allume, indiquant par là que la fonction Solo est activée.

2 Appuyez sur une des touches numériques [1] – [4].

Le voyant de la touche enfoncée clignote et seule la partie correspondante est audible. Appuyez sur une autre touche numérique pour sélectionner une autre partie à isoler.

NOTE Pour quitter les modes Mute et Solo, appuyez sur la touche [TRACK] ou [PERFORMANCE CONTROL].

Utilisation de la fonction Arpeggio

Cette fonction vous permet de lancer des motifs rythmiques, des riffs et des phrases à l'aide de la voix actuelle, simplement en jouant des notes au clavier. En mode Performance, les quatre types d'arpège sont affectés aux quatre parties. Cela signifie qu'il est possible de reproduire simultanément quatre types d'arpège. Essayez de sélectionner différentes performances et d'écouter les divers types d'arpège.

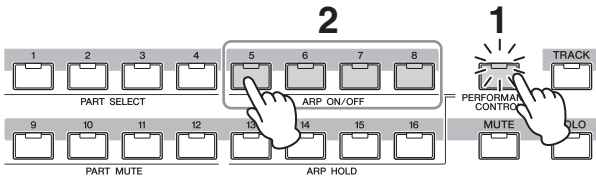
NOTE Pour plus de détails sur la fonction Arpeggio, reportez-vous à la page 15.

Utilisation de la fonction Arpeggio en mode Performance

Dans la mesure où les performances prédéfinies ont déjà leurs types d'arpèges pré-attribués, vous pouvez reproduire l'arpège en sélectionnant la performance de votre choix, puis en activant la touche [ARPEGGIO ON/OFF] et en appuyant sur une note quelconque. L'utilisation de la fonction Arpeggio est grosso modo la même que dans le mode Voice.

Activation/désactivation de la reproduction d'arpèges pour chaque partie

Vous pouvez activer ou désactiver la reproduction d'arpèges pour chaque partie de la performance en procédant comme suit.



1 Appuyez sur la touche [PERFORMANCE CONTROL].

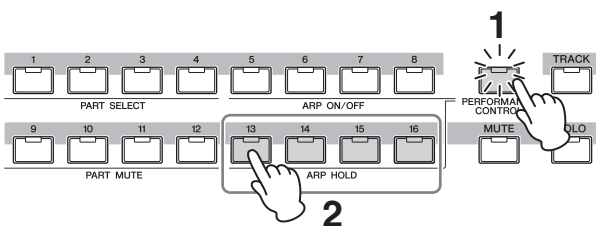
Le voyant [PERFORMANCE CONTROL] s'allume, indiquant par là que la reproduction d'arpèges peut être activée/désactivée pour chaque partie.

2 Appuyez sur une des touches [5] – [8] pour activer et désactiver la reproduction des arpèges pour chaque partie.

Si un des voyants [5] – [8] est éteint, cela signifie que la reproduction d'arpèges de la partie correspondante est assourdie.

Activation/désactivation du paramètre Arpeggio Hold pour chaque partie

Vous pouvez activer ou désactiver le paramètre Arpeggio Hold (Maintien des arpèges) (page 112) pour chaque partie de la performance en procédant comme suit. Lorsque le paramètre Arpeggio Hold est réglé sur « on », la reproduction d'arpèges se poursuit même si la note est relâchée.



1 Appuyez sur la touche [PERFORMANCE CONTROL].

Le voyant [PERFORMANCE CONTROL] s'allume, indiquant par là que le paramètre Arpeggio Hold peut être activé/désactivé pour chaque partie.

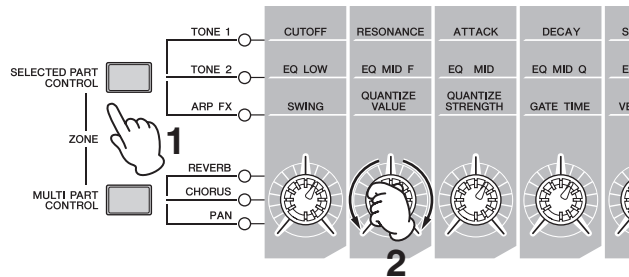
2 Appuyez sur une des touches [13] – [16] pour activer et désactiver le paramètre Arpeggio Hold pour chaque partie.

Si un des voyants [13] – [16] est éteint, cela signifie que le paramètre Arpeggio Hold de la partie correspondante est activé.

NOTE Lorsque le paramètre Arpeggio Hold est réglé sur « sync-off » (synchronisation désactivée) dans l'écran Arpeggio Main (page 112), chaque fois que vous appuyez sur une des touches [13] – [16], vous faites basculer le paramètre Arpeggio Hold entre « on » et « sync-off ».

Utilisation des boutons

L'une des fonctionnalités les plus performantes du MOTIF XF réside dans son jeu extensif de commandes en temps réel et notamment les boutons et curseurs de commande. Ceux-ci vous permettent en effet de régler une série de paramètres pour la performance actuelle (profondeur d'effet, attaque/relâchement, couleur tonale, etc.). Ces commandes en temps réel peuvent être utilisées pour modifier le son en cours d'interprétation ou pour modifier et personnaliser rapidement la performance. Il est possible d'attribuer six fonctions à chaque bouton et de les sélectionner à l'aide des touches [SELECTED PART CONTROL] et [MULTI PART CONTROL].



1 Sélectionnez la fonction à attribuer aux boutons.

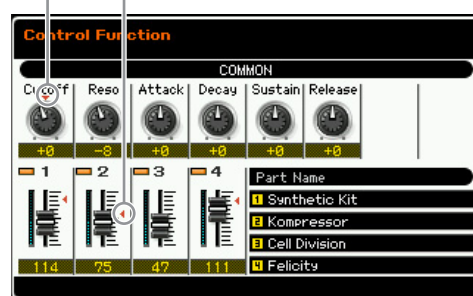
Appuyez plusieurs fois sur la touche [SELECTED PART CONTROL] ou [MULTI PART CONTROL] pour sélectionner la fonction à attribuer aux boutons. Chaque fois que vous appuyez sur une de ces touches, les voyants s'allument tour à tour dans l'ordre descendant, TONE 1 → TONE 2 → ARP FX (lorsque vous appuyez sur [SELECTED PART CONTROL]) ou REVERB → CHORUS → PAN (lorsque vous appuyez sur [MULTI PART CONTROL]). Les fonctions attribuées aux boutons changent en fonction de l'état du voyant.

NOTE Pour vérifier si des fonctions sont actuellement attribuées aux boutons, ouvrez la fenêtre Control Function en appuyant sur la touche [SELECTED PART CONTROL] ou [MULTI PART CONTROL].

NOTE Maintenez la touche [SELECTED PART CONTROL] enfoncée pendant quelques secondes pour permettre au voyant allumé d'alterner entre le bouton actuel et TONE 1. Faites de même avec la touche [MULTI PART CONTROL] pour permettre au voyant allumé d'alterner entre le bouton actuel et REVERB.

NOTE Un point rouge sur le dessin du bouton ou du curseur indique la valeur sur laquelle le bouton ou le curseur est actuellement réglé. Le déplacement du bouton ou du curseur est sans effet sur le son tant que ce point n'est pas atteint. Une fois que vous amenez le bouton ou le curseur au-delà de ce point, le point rouge disparaît et le mouvement du bouton ou du curseur de commande affecte le son.

Point rouge (indiquant la valeur actuelle)



2 Modifiez la couleur tonale.

La manipulation des boutons vous permet de modifier divers aspects du son de la voix en temps réel, tandis que vous jouez.

Lorsqu'un des voyants TONE 1, TONE 2 ou ARP FX est allumé, les huit boutons sont utilisés pour commander les fonctions correspondantes imprimées sur le panneau (comme en mode Voice). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 46.

Lorsqu'un des voyants REVERB, CHORUS ou PAN est allumé, les fonctions suivantes sont attribuées aux quatre boutons situés à l'extrême gauche.

Voyant actif	Fonctions des quatre boutons de gauche
REVERB	Ajuste la profondeur de réverbération des parties 1 – 4
CHORUS	Ajuste la profondeur de chœur des parties 1 – 4
PAN	Ajuste la position de balayage panoramique des parties 1 – 4

NOTE Si l'indicateur [E] (Edit) apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran tandis que vous réglez les boutons, cela signifie que la performance actuelle peut être stockées (page 101) en tant que nouvelle performance utilisateur.

Modification de la partie à contrôler

Vous pouvez changer la partie contrôlée par les boutons comme suit.

1 Activez le voyant [PERFORMANCE CONTROL] en appuyant sur la touche [SELECTED PART CONTROL] pour ouvrir la fenêtre Control Function.

2 Sélectionnez la partie souhaitée en appuyant sur les touches [1] – [4] et [COMMON EDIT].

Si vous appuyez sur la touche [COMMON EDIT], les opérations liées aux boutons, à l'exception de « ASSIGN 1 » et « ASSIGN 2 », sont appliquées aux quatre parties. Si vous appuyez sur une des touches [1] – [4], les opérations des boutons sont uniquement appliquées à la partie sélectionnée.

NOTE Si la fenêtre Control Function ne s'ouvre pas (à partir d'un certain écran) et que vous souhaitez changer une partie, appuyez sur la touche [PERFORMANCE CONTROL] (le voyant s'allume), puis sur une des touches [1] – [4] et [COMMON EDIT].

Utilisation des curseurs

Les quatre curseurs à l'extrême gauche règlent le volume des quatre parties. Chaque des curseurs de commande 1 – 4 correspond à la partie portant le même numéro. L'état des curseurs est affiché à l'écran.

Écran Performance Play : [F1] Play

Vous pouvez ouvrir l'écran Performance Play en appuyant sur la touche [PERFORM].

Type 1 de l'écran Performance Play



Type 2 de l'écran Performance Play



1 Banque de performances

2 Numéro de la performance (groupe/numéro)

Indique la banque et le numéro de la performance sélectionnée. Une banque est un emplacement de mémoire contenant les données de 128 performances différentes. Quatre banques (utilisateur 1 – 4) sont fournies. Chaque performance d'une banque porte un numéro, de 001 à 128. Les numéros de performance 001 à 128 sont convertis au format (affiché entre parenthèses) des banques A à H et des numéros 1 à 16 (pour la banque). Ce format correspond aux touches de groupe [A] – [H] et aux touches numériques [1] – [16]. La liste ci-dessous reprend les numéros de performance et le groupe/les numéros correspondant(s).

Groupe/Numéro	Numéro de la performance
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

Mode Voice

Mode Performance

Mode Sampling 1

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing

Mode Sampling 2

Mode Master

Mode Utility

Mode File

Référence

3 Category (Catégorie principale <Sous-catégorie>)

Indique la catégorie de la performance sélectionnée. Le terme « catégorie », qui englobe des catégories principales et des sous-catégories, précise les caractéristiques de l'instrument ou le type de son. Chaque performance peut être enregistrée dans une catégorie principale et sa sous-catégorie. Les paramètres des catégories peuvent être modifiés dans l'écran General (page 102) du mode Performance Common Edit.

4 Nom de la performance

Indique le nom de la performance actuelle.

5 Transmit Ch (Canal de transmission MIDI)

Indique le canal de transmission MIDI du clavier. Pour plus d'informations sur le réglage de la valeur, reportez-vous à la page 47.

6 Octave

Indique le réglage des octaves du clavier défini via les touches [OCTAVE]. Ce paramètre détermine la valeur (supérieure ou inférieure) de la hauteur de ton de chaque note par rapport à la hauteur normale.

7 Fonction de commande

Indique l'état des boutons et des curseurs de commande du panneau. Ce paramètre fonctionne de la même manière que la fenêtre Control Function (page 94).

8 Nom de la voix

Affiche les noms des voix attribuées aux parties 1 – 4.

9 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpèges 1 – 5)

Les types d'arpège sont affectés aux touches sur lesquelles apparaît l'icône d'une croche sur les onglets de l'écran. Vous pouvez les appeler en appuyant sur ces touches à tout moment au cours de votre interprétation. L'affectation des types d'arpèges aux touches peut se faire à partir de l'écran Arpeggio (page 98).

10 [SF6] TAP

La vitesse à laquelle vous appuyez successivement sur cette touche détermine le tempo de reproduction de l'arpège.

11 [F1] Play

Appuyez sur cette touche pour revenir de l'écran précédent à l'écran Performance Play.

12 [F2] Voice

Appuyez sur cette touche pour ouvrir l'écran (page 97) qui vous permet de sélectionner une voix pour chaque partie et de déterminer la plage de notes dans laquelle elle sera jouée.

13 [F3] EG (Envelope Generator)

Appuyez sur cette touche pour ouvrir l'écran (page 97) contenant les réglages de base de l'EG.

14 [F4] Arpeggio

Appuyez sur cette touche pour ouvrir l'écran (page 98) qui vous permet de définir les paramètres liés à l'arpège.

15 [F6] Effect

Appuyez sur cette touche pour ouvrir l'écran de configuration des effets (page 107) du mode Performance Common Edit.

16 Tempo de l'arpège

Indique le tempo de la reproduction des arpèges en cours.

17 Volume

Indique la valeur du volume pour chaque partie.

18 Note Range / Note Limit

Indique la plage de notes ou la limite de notes au sein desquelles vous pouvez reproduire la voix affectée à chaque partie.

Indicateur [E]

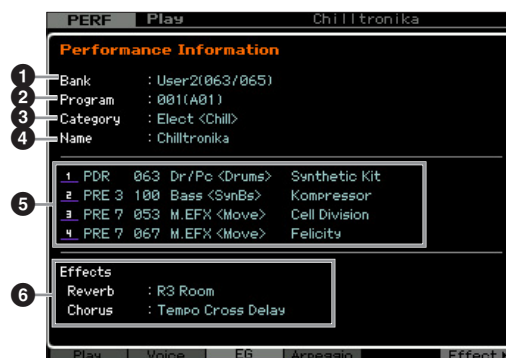
Lorsque vous modifiez la valeur du paramètre dans le mode Performance Play ou Edit, l'indicateur d'édition [E] apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran LCD. Ainsi, vous savez que la performance actuelle a été modifiée, mais que les modifications n'ont pas encore été stockées. Pour stocker la performance telle que modifiée, suivez les instructions de la page 101.

Indicateur d'édition



Informations sur la performance : [SF6] INFO (Information)

Cette fenêtre, qui peut être ouverte à partir de l'écran [F2] Voice – [F4] Arpeggio, affiche des informations sur la performance en cours. Elle ne permet pas de modifier les réglages.



1 Bank

Indique la banque du programme de la performance sélectionnée. Les valeurs entre parenthèses indiquent les Bank Select MSB et LSB que vous pouvez utiliser pour sélectionner la voix actuelle via MIDI.

2 Program (Numéro de la performance)

Un numéro compris entre 001 et 128 est attribué à chacune des performances d'une banque. Les valeurs entre parenthèses correspondent au groupe et au numéro.

3 Category

Indique la catégorie de la performance sélectionnée.

4 Name

Indique le nom de la performance actuelle.

5 Parties 1 – 4

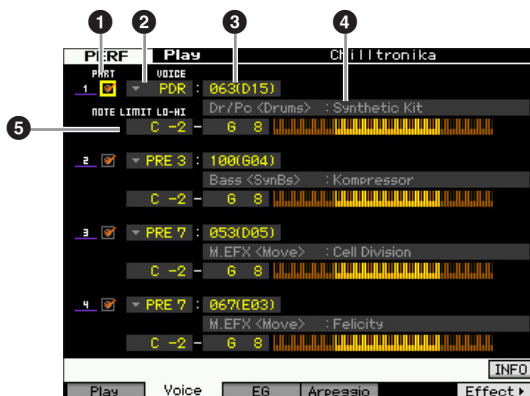
Indique la banque, le numéro, la catégorie principale 1/2 et le nom de la voix attribuée à chaque partie.

6 Effects

Indique les réglages des paramètres Reverb et Chorus de la performance sélectionnée.

Paramètres de la voix affectée à chacune des parties : [F2] Voice

Cet écran vous permet de spécifier la voix et la plage de notes de chaque partie. Le réglage effectué ici est appliqué aux mêmes paramètres que dans l'écran Voice (page 109) du mode Part Edit.

**1 PART (Sélecteur de partie)**

Détermine si la partie est utilisée (on) ou non (off).

2 Banque de voix**3 Numéro de la voix****4 Nom de la voix**

Détermine la banque et le numéro de voix pour chaque partie. Les noms des deux catégories de la voix sélectionnée sont affichés dans la colonne des noms de voix.

5 NOTE LIMIT LO-HI (Limite de note inférieure/supérieure)

Définit les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage de notes de la partie. Vous pouvez également créer une plage inférieure et supérieure pour la voix, avec un « vide » de notes au milieu, en spécifiant d'abord la note la plus élevée. Par exemple, une plage de notes « C5 – C4 » permet de jouer la voix à partir de deux plages distinctes :

C -2 à C4 et C5 à G8. Les notes jouées entre C4 et C5 ne reproduisent pas la voix sélectionnée.

Réglages : C -2 – G8

NOTE Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

Modification des caractéristiques tonales : [F3] EG (Envelope Generator)

Cet écran vous permet de régler l'EG (Générateur d'enveloppe) et le filtre. Les réglages effectués ici sont appliqués aux mêmes paramètres que dans l'écran EG (page 115) du mode Part Edit sous forme de décalage.

**1 AEG (GE d'amplitude)**

Détermine la transition du volume entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où vous la relâchez. L'AEG est constitué de quatre paramètres : Attack time, Decay time, Sustain level et Release time. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 51.

Réglages : -64 – +0 – +63

2 FEG (GE de filtre)

Détermine la transition de la clarté tonale entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où vous la relâchez. Le FEG est constitué de quatre paramètres : Attack time, Decay time, Release time et Depth. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 51.

Réglages : -64 – +0 – +63

3 Filter

Vous pouvez produire un son relativement clair ou sombre en réduisant ou en augmentant les harmoniques. Il existe deux paramètres : Cutoff (Fréquence de coupure) et Reso (Résonance). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 51.

Réglages : -64 – +0 – +63

Réglages des arpèges : [F4] Arpeggio

Cet écran détermine les réglages de base de l'arpège. Il existe deux types de paramètres : les paramètres communs (Common Switch, Tempo et Sync Quantize Value, qui figurent en haut de l'écran) et les paramètres de partie (les autres). Pour ce qui est des paramètres de partie, cinq types d'arpège différents peuvent être attribués à chacune des quatre parties et être sélectionnés avec les touches [SF1] – [SF5]. Appuyez sur la touche [SF1] – [SF5] pour appeler la combinaison arpège/partie de votre choix. Les réglages liés à l'arpège de l'écran sont automatiquement attribués aux touches [SF1] – [SF5] correspondantes. Les réglages effectués ici sont appliqués aux paramètres correspondants de l'écran General Other (page 104) du mode Common Edit, de même qu'aux écrans Arpeggio Main (page 112) et Arpeggio Other (page 114) du mode Part Edit.



1 Common Switch (Sélecteur commun)

Détermine si la fonction Arpeggio est activée ou désactivée. Lorsque vous appelez la performance pour laquelle ce paramètre est activé, la touche [ARPEGGIO ON/OFF] du panneau s'allume automatiquement.

Réglages : on, off

2 Tempo

Détermine le tempo des arpèges. Pour plus de détails, reportez-vous à l'écran Arpeggio Main (page 112) du mode Part Edit.

3 Sync Quantize Value (Valeur de quantification de la synchronisation)

Détermine la synchronisation du démarrage de la reproduction de l'arpège suivant lorsque vous déclenchez celle-ci pendant la reproduction de l'arpège d'une partie donnée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », l'arpège suivant démarre dès que vous le déclenchez. Notez que le nombre affiché à droite de chaque valeur indique la résolution en clocks.

Réglages : off, 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)

4 SW (Switch) (Sélecteur)

Détermine si l'arpège est activé ou non pour chaque partie.

NOTE Lorsque vous appuyez sur la touche [PERFORMANCE CONTROL] pour allumer son voyant, les touches numériques [5] – [8] peuvent être utilisées pour activer ou désactiver la reproduction d'arpèges des parties 1 – 4.

5 HOLD (Maintien)

Ce paramètre est identique à celui de l'écran Arpeggio Main (page 112) du mode Part Edit.

6 Banque de voix/Numéro de la voix/ Nom de la voix (Indication uniquement)

Indique la banque, le numéro et le nom de la voix attribuée à chaque partie. Vous pouvez définir ces éléments sur l'écran [F2] Voice. Le fait de régler le paramètre Voice with ARP sur « on » dans l'écran Arpeggio Main du mode Performance Part Edit sélectionne automatiquement la voix correspondant au type d'arpège actuellement sélectionné.

7 BANK

8 CATEGORY

9 SUB CATEGORY

10 TYPE

Ces paramètres sont identiques à ceux de l'écran Arpeggio Main (page 112) du mode Part Edit.

Enregistrement de votre performance au clavier en mode Performance

[PERFORM] → [●] (Enregistrer)

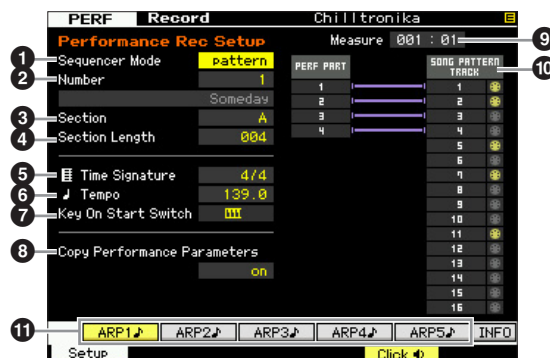
Vous pouvez enregistrer votre performance au clavier en mode Performance dans un morceau ou un motif. Les opérations liées aux boutons (à l'exception de certains paramètres décrits à la page 14), les opérations liées aux contrôleurs, la reproduction d'arpèges, ainsi que votre jeu au clavier en mode Performance peuvent être enregistrés sur la piste spécifiée en tant qu'événements MIDI.

AVIS

L'enregistrement de la performance écrase toutes les pistes de la section du morceau ou du motif de destination. Veuillez vérifier si le morceau ou section de motif de destination contient des données avant d'effectuer l'enregistrement. Vous pouvez voir si une piste contient des données dans la ligne d'état à l'écran. Sélectionnez une section de morceau ou de motif dépourvue de données en tant que destination ou sauvegardez toutes les données de morceau/motif sur le périphérique de stockage USB externe avant de procéder à l'enregistrement.

Procédure d'enregistrement d'une performance

Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.



1 Sequencer Mode (Mode séquenceur)

Détermine la destination (morceau ou motif) de l'enregistrement de votre performance.

Réglages : pattern, song

2 Numéro du motif (Numéro du morceau)

Détermine le numéro du motif ou morceau de destination de l'enregistrement. Le nom du morceau ou motif sélectionné apparaît à droite du numéro.

3 Section

Détermine la section comme destination de l'enregistrement lorsque le paramètre Sequencer Mode est configuré sur « pattern ». Gardez toutefois à l'esprit que les données enregistrées dans la section de destination sélectionnée sont écrasées et effacées dès que l'enregistrement débute.

4 Section Length (Longueur de la section)

Détermine la longueur de la section lorsque Sequencer Mode est réglé sur « pattern ».

Réglages : 001 – 256

5 Time Signature (indication de la mesure)

Détermine le type de mesure.

Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

6 Tempo

Détermine le tempo de l'enregistrement. Pendant l'enregistrement, l'arpège est reproduit au tempo défini ici.

Réglages : 5.0 – 300.0

NOTE Lorsque la fonction MIDI Sync (page 228) est réglée sur « MIDI » ou « auto », la mention « MIDI » ou « auto » apparaît ici et il devient impossible de régler le tempo.

NOTE Lorsque le paramètre Sequencer Mode (1) est réglé sur « pattern », le réglage du tempo défini ici est enregistré dans le motif. La valeur du tempo est remplacée par la nouvelle, et ce même si le motif de destination contient déjà des données enregistrées. Lorsque Sequencer Mode (1) est réglé sur « song », le réglage du tempo défini ici est enregistré dans la piste de tempo du morceau de destination si celle-ci ne contient pas de données.

7 Key On Start Switch (Sélecteur de déclenchement de note)

Lorsque ce paramètre est activé, l'enregistrement démarre dès que vous appuyez sur une note du clavier.

Réglages :  on,  off

8 Copy Performance Parameters (Copier les paramètres de performance)

Détermine si les réglages des paramètres de performance sont copiés ou non dans le mixage du morceau ou motif de destination.

Réglages : on, off

9 Measure (Indication uniquement)

Indique la position actuelle de l'enregistrement en mesures et en temps.

10 État de la piste (Indication uniquement)

Indique si chaque piste du morceau ou motif sélectionné contient des données de séquence ou non.

11 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpèges 1 – 5)

Les types d'arpège sont affectés aux touches de sous-fonction sur lesquelles apparaît l'icône d'une croche sur les onglets de l'écran. Vous pouvez les appeler à tout moment pendant l'enregistrement en appuyant sur les touches en question. Le type d'arpège peut être configuré dans l'écran Arpeggio (page 98).

Mode Voice

Mode Performance

Mode Sampling 1

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing

Mode Sampling 2

Mode Master

Mode Utility

Mode File

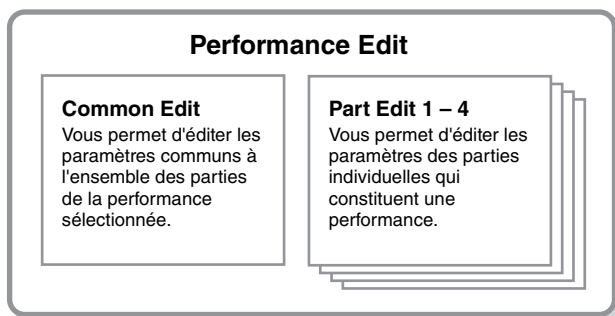
Référence

Édition d'une performance

Le mode Performance Edit vous permet de créer des performances personnalisées, contenant quatre parties (voix) différentes au maximum, en éditant les divers paramètres. Pour passer en mode Performance Edit, appuyez sur la touche [PERFORM] pour accéder au mode Performance, puis sur la touche [EDIT].

Common Edit (Édition commune) et Part Edit (Édition de parties)

Chaque performance peut contenir quatre parties au maximum. Il existe deux types d'écrans Performance Edit : ceux pour l'édition commune, qui permettent d'éditer des paramètres communs aux quatre parties, et ceux pour l'édition de parties individuelles.

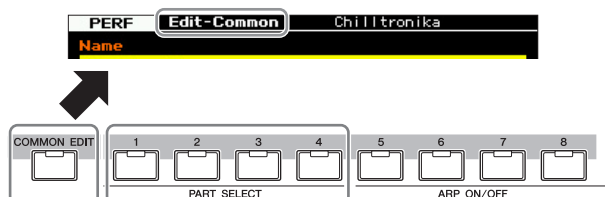


Procédure d'édition d'une performance

- 1 Appuyez sur la touche [PERFORM] pour passer en mode Performance Play, puis sélectionnez la performance à éditer.
- 2 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Performance Edit.
- 3 Appelez l'écran Common Edit ou Part Edit souhaité.

Appuyez sur la touche [COMMON EDIT] pour appeler l'écran Common Edit. Pour ouvrir l'écran Part Edit, appuyez sur une des touches numériques [1] – [4]. Dans le mode Part Edit, vous pouvez sélectionner la partie souhaitée à l'aide des touches numériques [1] – [4].

Indique que l'écran est en mode Common Edit.



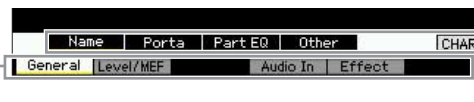
Sélectionnez une partie.

Indique que l'écran est en mode Part Edit.



4 Appelez l'écran souhaité.

Pour retrouver l'écran souhaité, utilisez les onglets du menu correspondant aux touches [F1] – [F6] et [SF1] – [SF5]. Les onglets associés aux touches [F1] – [F6] contiennent des sous-menus qui correspondent aux touches [SF1] – [SF5] situées en bas de l'écran.



Onglets correspondant aux touches [F1] – [F6]

Onglets correspondant aux touches [SF1] – [SF6]

5 Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité.

6 Modifiez la valeur à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données.

7 Si nécessaire, répétez les étapes 3 à 6.

8 Attribuez le nom de votre choix à la performance éditée.

Utilisez l'écran Name (page 102) du mode Performance Common Edit.

9 Stockez la performance éditée.

Appuyez sur la touche [STORE] pour ouvrir la fenêtre Store (page 101) et stocker la performance éditée.

AVIS

- La performance éditée sera perdue si vous sélectionnez une autre performance ou mettez l'instrument hors tension. Prenez soin de stocker les données de la performance dans la mémoire interne en appuyant sur la touche [STORE] avant de sélectionner une autre performance ou de mettre l'instrument hors tension.
- Dans la mesure où la mémoire utilisateur dans laquelle la performance est stockée est une mémoire flash, la performance éditée et stockée n'est pas effacée, même en cas de mise hors tension de l'instrument. Vous ne devez donc pas vous inquiéter de perdre les données stockées. Notez toutefois que l'opération Performance Store efface les données de performance déjà stockées sous le numéro de la performance de destination. C'est la raison pour laquelle les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB distinct ou un ordinateur relié au MOTIF XF via un réseau (page 241).

Quelques fonctions pratiques pour l'édition de performances

Activation/désactivation de parties spécifiques (fonction Mute)

Cette opération est identique à celle du mode Performance Play (page 93).

Isolement d'une partie spécifique

Cette opération est identique à celle du mode Performance Play (page 93).

Indicateur [E]

Cette opération est identique à celle du mode Performance Play. Reportez-vous à la page 96.

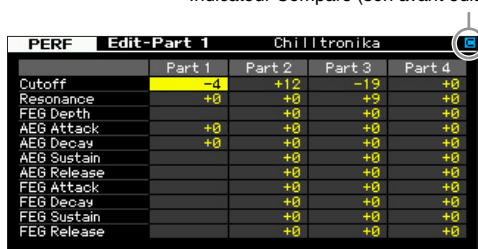
Fonction Compare

La fonction Compare vous permet de basculer entre la performance éditée et celle d'origine afin de voir la manière dont les modifications apportées affectent le son.

1 En mode Performance Edit, appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Compare.

Dans le mode Performance Edit (le voyant [EDIT] est allumé), appuyez sur la touche [EDIT] de manière à ce que son voyant clignote. L'indicateur [E] situé dans la partie supérieure droite de l'écran se transforme en indicateur [C] et les paramètres de la performance tels qu'ils étaient avant les modifications sont restaurés temporairement pour permettre la comparaison. Lorsque l'indicateur [E] apparaît en mode Performance Play, appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Performance Edit, puis à nouveau sur la touche [EDIT] pour accéder au mode Compare.

Indicateur Compare (son avant édition)



	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4
Cutoff	-4	+12	-19	+0
Resonance	+0	+0	+9	+0
FEG Depth		+0	+0	+0
AEG Attack	+0	+0	+0	+0
AEG Decay	+0	+0	+0	+0
AEG Sustain		+0	+0	+0
AEG Release		+0	+0	+0
FEG Attack		+0	+0	+0
FEG Decay		+0	+0	+0
FEG Sustain		+0	+0	+0
FEG Release		+0	+0	+0

2 Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT] pour revenir à l'état initial.

Lorsque l'indicateur [C] s'affiche dans la partie supérieure droite de l'écran, appuyez sur la touche [EDIT]. Le voyant de celle-ci s'allume à nouveau en continu et l'indicateur [C] est remplacé par l'indicateur [E] d'origine.

Comparez le son édité à celui d'origine en répétant les étapes 1 et 2, si nécessaire.

Stockage de la performance créée

1 Appuyez sur la touche [STORE] pour ouvrir la fenêtre Performance Store.



2 Sélectionnez la destination de stockage de la performance.

Sélectionnez une banque et un numéro de performance en tant que destination à l'aide du cadran de données ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO]. Vous pouvez également utiliser les touches [USER 1] – [USER 4], les touches de groupe [A] – [H] et les touches numériques [1] – [16] pour spécifier la destination.

3 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation).

Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche [DEC/NO].

4 Pour exécuter l'opération de stockage, appuyez sur la touche [INC/YES].

Une fois la performance stockée, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran Performance Play.

AVIS

Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'enregistrement, reportez-vous à la page 241.

Paramètres Common Edit

[PERFORM] → Sélection d'une performance → [EDIT] → [COMMON EDIT]

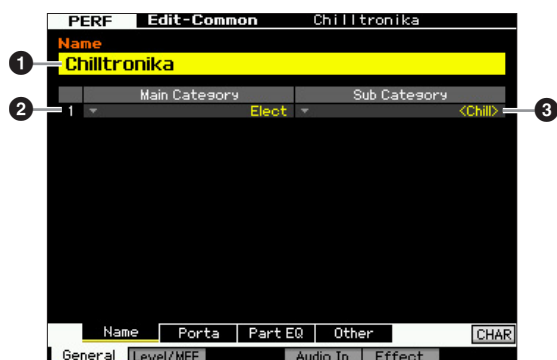
Le mode Common Edit vous permet d'éditer des paramètres communs à toutes les parties de la performance sélectionnée. Cela couvre tous les paramètres du mode Common Edit.

À propos des astérisques (*)

Afin d'aider les utilisateurs débutants qui pourraient être déconcertés par le grand nombre de paramètres, les paramètres les plus simples et faciles à comprendre sont marqués d'un astérisque dans cette section. Si vous faites vos premiers pas dans l'édition d'une performance, essayez ces paramètres en premier.

Réglages généraux de la performance sélectionnée : [F1] General

Attribution d'un nom à la performance éditée : [SF1] Name



1 Name*

Attribuez le nom de votre choix à la performance en cours d'édition. Ce nom peut comporter jusqu'à 10 caractères. Appelez la liste des caractères en appuyant sur la touche [SF6] CHAR, puis saisissez le nom. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

2 Main Category*

3 Sub Category*

Détermine la catégorie principale et la sous-catégorie de la performance. Le terme « catégorie » peut être utilisé en guise de mot-clé pour représenter la caractéristique de la performance. La configuration appropriée de ce paramètre permet de retrouver facilement la performance souhaitée parmi tout l'éventail de performances. La catégorie principale indique le type d'instrument et est divisée en sous-catégories.

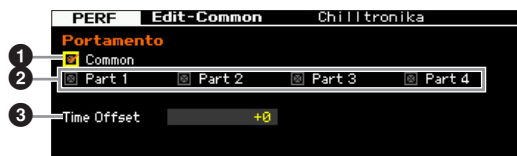
Réglages : Reportez-vous à liste suivante.

Catégorie de performance

Principale		Sous	
Rock	Rock / Pop	Top40	Top40
		Clasic	Classic Rock
		Hard	Hard Rock
		Cntry	Country
		Blues	Blues
		Folk	Folk
		Balad	Ballad
		Film	Film
		---	No Assignment
		---	No Assignment
R&B	R&B / Hip Hop	HipHp	Hip Hop
		Modrn	Modern R&B
		Clasic	Classic R&B
		Funk	Funk
		---	No Assignment
Elect	Electronic	Tekno	Techno
		Trnce	Trance
		House	Dance Pop / House
		D&B	Breakbeats / D&B
		Chill	Chillout / Ambient
		---	No Assignment
Jazz	Jazz	Swing	Swing
		Modrn	Modern Jazz
		Smoth	Smooth Jazz
		JzFnk	Jazz Funk
		Club	Club Jazz
		---	No Assignment
		---	No Assignment
World	World	Latin	Latin
		Regae	Reggae / Dancehall
		Ethno	Ethnic / World
		---	No Assignment
SpLyr	Splits & Layers	Piano	Piano
		Organ	Organ
		Synth	Synth
		Symph	Symphonic
		Strng	Strings
SpLyr	Splits & Layers	WWind	Woodwind
		Brass	Brass
		Guitr	Guitar
		Bass	Bass
		Cperc	Chromatic Percussion
		Pad	Pad
		---	No Assignment
		---	No Assignment
FX	FX	Seq	Sequence
		Hard	Hard
		Soft	Soft
		S.EFX	Sound Effect
		---	No Assignment
---	No Assignment	---	No Assignment

NOTE Vous pouvez ouvrir la liste et sélectionner l'élément souhaité en appuyant sur la touche [SF6] LIST. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

Réglages de portamento : [SF2] Porta



1 Portamento Common* (Portamento commun)

Détermine si l'effet de portamento est appliqué ou non à la performance actuelle. Lorsque ce paramètre est activé, l'effet de portamento est appliqué à la partie pour laquelle le paramètre Part Switch est activé.

2 Portamento Part 1 – 4* (Portamento de partie 1 – 4)

Détermine si un effet de portamento est appliqué ou non à chaque partie.

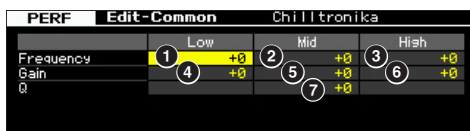
3 Portamento Time Offset* (Décalage du temps de portamento)

Détermine la durée de transition de la hauteur de ton lorsque l'effet de portamento est appliqué. Vous pouvez régler la durée de portamento de la voix affectée à chaque partie sous forme de décalage. Des valeurs élevées se traduisent par une durée de transition plus longue.

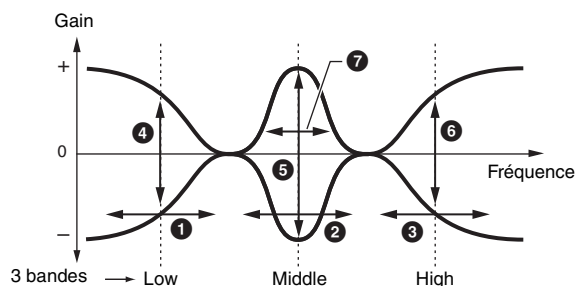
Réglages : -64 – +63

Réglages d'égalisation pour chaque partie : [SF3] Part EQ

Cet écran vous permet de modifier la valeur de l'écran [F5] EQ (page 116) en la décalant afin de changer les caractéristiques tonales.



Il s'agit d'un égaliseur paramétrique à trois bandes (basse, moyenne, haute). L'égalisation des bandes de hautes et basses fréquences sont de type shelving et celle des fréquences moyennes est de type peaking.



Frequency

Détermine la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre des trois points sont atténuées ou accentuées par le paramètre Gain ci-dessous. Plus les valeurs sont élevées, plus la fréquence est grande.

Réglages : -64 – +63

1 Low Frequency (Basse fréquence)

Détermine la fréquence centrale de la bande inférieure de l'EQ.

2 Mid Frequency (Fréquence moyenne)

Détermine la fréquence centrale de la bande moyenne de l'EQ.

3 High Frequency (Haute fréquence)

Détermine la fréquence centrale de la bande supérieure de l'EQ.

Gain

Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accentuation de la bande de fréquence sélectionnée.

Réglages : -64 – +63

4 Low Gain (Faible gain)

Définit le degré d'accentuation/atténuation devant être appliqué aux signaux dont la fréquence est inférieure à la basse fréquence (1).

5 Mid Gain (Gain moyen)

Définit le degré d'accentuation/atténuation devant être appliqué aux signaux dont la fréquence est égale à la moyenne fréquence (2).

6 High Gain (Gain élevé)

Définit le degré d'accentuation/atténuation devant être appliqué aux signaux dont la fréquence est supérieure à la haute fréquence (3).

7 Q (Largeur de bande)

Détermine la largeur de fréquence de chaque bande de fréquence. Plus la valeur est importante, plus la largeur de bande est grande. Plus la valeur est faible, plus la largeur de bande est étroite.

Réglages : -64 – +63

Autres réglages : [SF4] Other

Cet écran vous permet de définir les fonctions de commande des boutons et les plages supérieure et inférieure de la molette de variation de ton.



1 Knob Control Assign (Affectation de commande de bouton)

Détermine le voyant correspondant aux paramètres TONE 1, TONE 2, ARP FX, REVERB, CHORUS et PAN qui s'allume lors de la sélection d'une performance. Ce réglage peut être stocké pour chaque performance.

Réglages : tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan

2 A. Function 1 Mode (Assignable Function 1 Mode) (Mode de la fonction attribuable 1)

3 A. Function 2 Mode (Assignable Function 2 Mode)

Détermine si les touches ASSIGNABLE FUNCTION [1] et [2] fonctionnent en mode « latch » ou « momentary ». Lorsque le paramètre est réglé sur « latch », le fait d'appuyer sur la touche entraîne le basculement du voyant entre les états d'activation et de désactivation. Lorsque le paramètre est réglé sur « momentary », le fait d'appuyer sur la touche ou de la maintenir enfoncée allume le voyant, tandis que son relâchement l'éteint.

Réglages : momentary, latch

4 Ribbon Mode (Ribbon Controller mode) (Mode du contrôleur de ruban)

Détermine le comportement du contrôleur de ruban. Lorsqu'il est réglé sur reset, le fait de retirer votre doigt du contrôleur de ruban replace automatiquement la valeur au centre. Lorsque le paramètre est réglé sur « hold », le retrait de votre doigt du contrôleur de ruban maintient la valeur sur le dernier point de contact.

Réglages : hold, reset

5 ARP Common Switch (Sélecteur commun ARP)

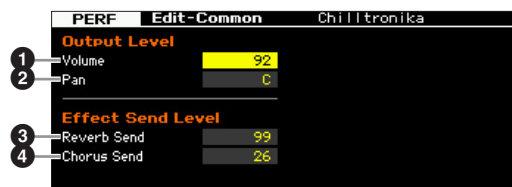
Détermine si l'arpège est activé ou désactivé. Ce paramètre est identique au paramètre Common Switch de l'écran Arpeggio (page 98) du mode Performance Play.

6 ARP Sync Quantize Value (Valeur de quantification de la synchronisation de l'arpège)

Ce paramètre est identique au paramètre Sync Quantize Value de l'écran Arpeggio (page 98) du mode Performance Play.

Réglages du niveau de sortie et de l'effet principal : [F2] Level/MEF

Réglages du niveau de sortie : [SF1] Level



1 Volume*

Détermine le niveau de sortie de l'ensemble de la performance. Vous pouvez régler le volume général tout en conservant l'équilibre entre les différentes parties.

Réglages : 0 – 127

2 Pan*

Détermine la position du balayage stéréo de la performance. Vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide de la touche [PAN] située sur le panneau avant.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

NOTE Notez que l'effet du paramètre Performance Pan peut être peu important, voire inaudible, si le balayage panoramique d'une partie donnée est réglé à gauche et celui d'une autre à droite.

3 Reverb Send*

Règle le niveau d'envoi de la réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est profonde. Vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide du bouton situé sur le panneau avant.

Réglages : 0 – 127

4 Chorus Send*

Règle le niveau d'envoi du chœur. Plus la valeur est élevée, plus le chœur est profond. Vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide du bouton situé sur le panneau avant.

Réglages : 0 – 127

NOTE Lorsque Reverb Send/Chorus Send est réglé sur « 0 » en mode Performance Part Edit, ce réglage-ci n'est pas disponible.

Réglages de l'effet principal : [SF2] MasterFX



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST apparaît sur l'onglet correspondant à la touche [SF6]. Vous pouvez alors ouvrir la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST afin de sélectionner l'élément souhaité. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 37.

1 Switch

Détermine si l'effet principal est appliqué ou non à la performance sélectionnée. Vous pouvez l'activer ou le désactiver en appuyant sur la touche [MASTER EFFECT] du panneau avant.

Réglages : on, off

2 Type

Sélectionne un type d'effet. Vous trouverez plus de détails sur les types d'effets à la page 24.

Réglages : Reportez-vous à la liste des types d'effet dans la Liste des données fournies à part.

3 Preset

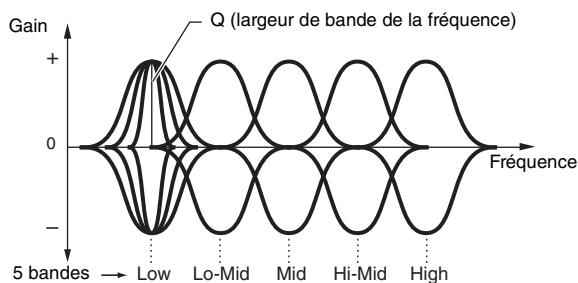
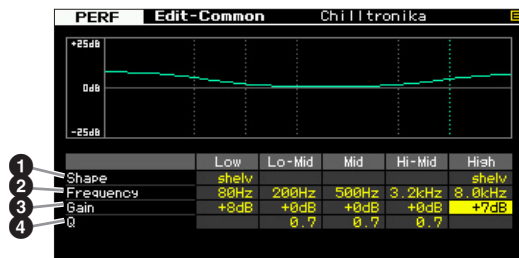
Vous pouvez configurer divers paramètres afin de modifier la manière dont le son est affecté par le type d'effet sélectionné. Ce paramètre vous permet d'appeler les réglages préprogrammés de ces paramètres d'effet.

4 Paramètres d'effets

Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous à la page 27 pour plus de détails sur les paramètres d'effets. Pour plus d'informations sur les paramètres de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données fournies à part.

Réglages de l'égaliseur principal : [SF3] MasterEQ

Cet écran vous permet d'appliquer une égalisation à cinq bandes à toutes les parties de la performance sélectionnée.

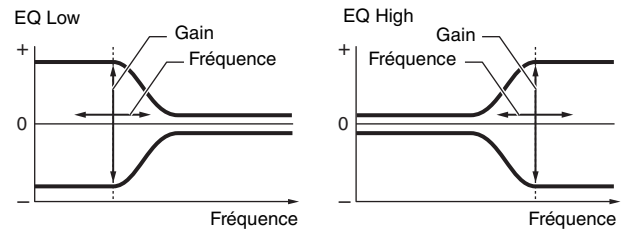
**1 Shape (Forme)**

Ce paramètre vous permet de sélectionner une des deux formes d'égaliseur : shelving ou peaking. Ce paramètre est disponible pour les bandes Low et High.

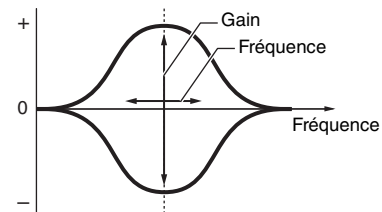
Réglages : shelv, peak

shelv (type plateau)

Ce type d'égaliseur vous permet d'atténuer ou d'accroître le signal pour des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de fréquence spécifié.

**peak (type crête)**

Ce type d'égaliseur vous permet d'atténuer ou d'accroître le signal en fonction du réglage de fréquence spécifié.

**2 Frequency**

Détermine la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées ou accentuées par le paramètre Gain ci-dessous.

Réglages :

Low

Lorsque Shape est configuré sur « shelv » : 32Hz – 2.0kHz

Lorsque Shape est configuré sur « peak » : 63Hz – 2.0kHz

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid

100Hz – 10.0kHz

High

500Hz – 16.0kHz

3 Gain

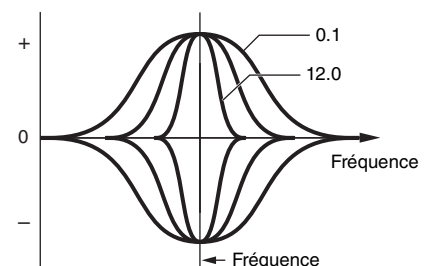
Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accroissement de la bande de fréquence sélectionnée.

Réglages : -12dB – +0dB – +12dB

4 Q (Largeur de bande)

Fait varier le niveau de signal lors du réglage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence. Plus la valeur est élevée, plus la largeur de bande est réduite. Plus la valeur est faible, plus la largeur de bande est élevée.

Réglages : 0.1 – 12.0



NOTE Lorsque les paramètres Shape (1) des bandes Low et High sont réglés sur « shelv », les paramètres Q (4) de ces bandes ne sont pas disponibles.

Réglages de l'entrée audio : [F4] Audio In

Vous pouvez configurer les paramètres liés à l'entrée audio émanant des connecteurs A/D INPUT et IEEE 1394.

NOTE Les réglages FW (FW1 –14) sont uniquement disponibles lorsque l'unité FW16E en option est installée.

Réglages de sortie : [SF1] Output

	A/D Input	FW
1 Volume	100	100
2 Pan	C	C
3 Mono/Stereo	stereo	stereo
4 Output Select	L&R	L&R
5 Reverb Send	0	0
6 Chorus Send	0	0
7 Dry Level	127	127

1 Volume

Détermine le niveau de sortie de la partie de l'entrée audio.

Réglages : 0 – 127

2 Pan

Détermine la position de balayage stéréo de la partie d'entrée audio.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

3 Mono/Stereo

Détermine la configuration du signal de la partie d'entrée audio ou la manière dont le ou les signaux sont acheminés (stéréo ou mono).

Réglages : L mono, R mono, L+R mono, stereo

L mono

Seul le canal G de l'entrée audio est utilisé.

R mono

Seul le canal D de l'entrée audio est utilisé.

L+R mono

Les canaux G et D de l'entrée audio sont mixés et traités en mono.

stereo

Les canaux G et D de l'entrée audio sont utilisés.

4 Output Select (Sélection de sortie)

Détermine l'affectation de la prise de sortie pour la partie d'entrée audio.

Réglages : Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Écran LCD	Prises de sortie	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo
FW1&2	FW OUTPUT 1 et 2	Stéréo (1 : L, 2 : R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 et 4	Stéréo (3 : L, 4 : R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 et 6	Stéréo (5 : L, 6 : R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 et 8	Stéréo (7 : L, 8 : R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 et 10	Stéréo (9 : L, 10 : R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 et 12	Stéréo (11 : L, 12 : R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 et 14	Stéréo (13 : L, 14 : R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono

Écran LCD	Prises de sortie	Stereo/Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (entrée A/N uniquement)	Module du vocoder interne	Mono

NOTE Vous pouvez ouvrir la liste et sélectionner l'élément souhaité en appuyant sur la touche [SF6] LIST. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

5 Reverb Send

Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie de l'entrée audio envoyé à l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est profonde.

Réglages : 0 – 127

6 Chorus Send

Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie de l'entrée audio envoyé à l'effet de chœur. Plus la valeur est élevée, plus le chœur est profond.

Réglages : 0 – 127

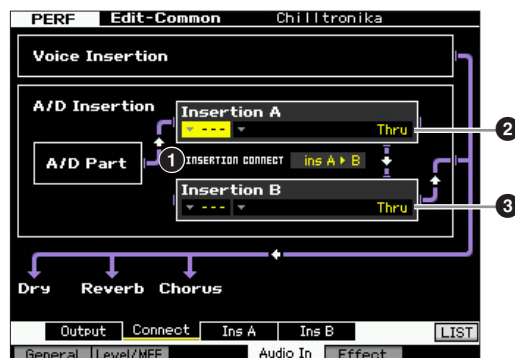
7 Dry Level

Détermine le niveau de la partie de l'entrée audio qui n'a pas été traitée avec les effets système (Reverb, Chorus). Plus la valeur est élevée, plus le chœur et la réverbération sont profonds.

Réglages : 0 – 127

Connexion des effets d'insertion de l'entrée A/N : [SF2] Connect

Cet écran vous permet de définir les types d'effet d'insertion appliqués au signal d'entrée audio en mode Performance. L'effet système peut être configuré dans l'écran Effect (page 107). Gardez à l'esprit que l'effet d'insertion ne peut pas être appliqué au signal de l'entrée audio via le connecteur IEEE 1394.



1 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

Cet écran vous permet de définir l'acheminement des effets d'insertion A et B. Le graphique à l'écran affiche les changements de réglage, ce qui vous donne une image claire du routage du signal.

Réglages : Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B (A à B)

Les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés à l'effet d'insertion B et les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont envoyés aux effets de réverbération et de chœur.

Ins B ► A (B to A)

Les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont envoyés à l'effet d'insertion A et les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont envoyés aux effets de réverbération et de chœur.

② Insertion A (Catégorie/type de l'insertion A)***③ Insertion B (Catégorie/type de l'insertion B)***

Déterminez le type d'effet des insertions A et B. Dans la colonne Category, vous sélectionnez l'une des catégories d'effets, contenant des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, vous sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée.

Réglages : Pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet, reportez-vous à la page 24.

NOTE Vous pouvez ouvrir la liste en appuyant sur la touche [SF4] LIST afin de sélectionner l'élément souhaité. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

Réglages des paramètres d'effet : [SF3] Ins A, [SF4] Ins B



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST apparaît sur l'onglet correspondant à la touche [SF6]. Vous pouvez alors ouvrir la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST afin de sélectionner l'élément souhaité. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 37.

① Category**② Type**

La colonne Category vous permet de sélectionner une des catégories d'effet, lesquelles contiennent des types d'effet similaires. Dans la colonne Type, vous sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée.

Réglages : Pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet, reportez-vous à la page 24.

③ Preset

Vous pouvez configurer divers paramètres afin de modifier la manière dont le son est affecté par le type d'effet sélectionné. Ce paramètre vous permet d'appeler les réglages préprogrammés de ces paramètres d'effet.

④ Paramètres d'effets

Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous à la page 27 pour plus de détails sur les

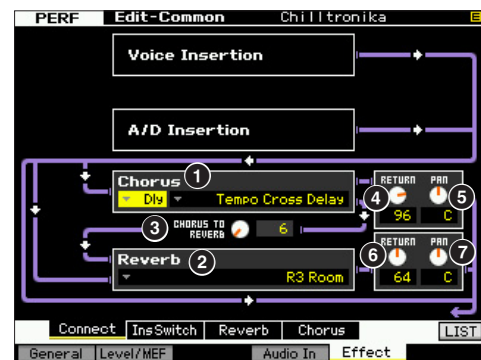
paramètres d'effets. Pour plus d'informations sur les paramètres de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

Réglages des effets : [F5] Effect

Les écrans suivants vous permettent de configurer la connexion des effets et les valeurs d'autres paramètres. Pour plus de détails sur la structure en mode Performance, reportez-vous à la page 23.

Réglages de la connexion des effets : [SF1] Connect

Cet écran vous offre une vue d'ensemble de l'acheminement des effets et un contrôle précis sur les effets.



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST s'affiche dans le menu d'onglets correspondant à la touche [SF6]. Vous pouvez alors ouvrir la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST afin de sélectionner l'élément souhaité. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 37.

① Chorus (Catégorie/type de chœur)

Sélectionnez un type d'effet de chœur une fois la catégorie sélectionnée. La colonne Category vous permet de sélectionner une des catégories d'effet, lesquelles contiennent des types d'effet similaires. La colonne Type vous permet de sélectionner un des types d'effet de la catégorie sélectionnée.

Réglages : Pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet, reportez-vous à la page 24.

② Reverb (Type de réverbération)

Déterminez le type d'effet de réverbération. Il n'est pas nécessaire de sélectionner une catégorie car il n'en existe qu'une seule pour la réverbération.

Réglages : Pour plus de détails sur les types d'effet, reportez-vous à la page 24.

③ CHORUS TO REVERB

Déterminez le niveau d'envoi du signal transmis depuis l'effet de chœur vers l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération appliquée au signal traité par l'effet de chœur est profonde.

Réglages : 0 – 127

4 Chorus Return

Définit le niveau de retour de l'effet de chœur.

Réglages : 0 – 127

5 Chorus Pan

Détermine la position de balayage panoramique du son de l'effet de chœur.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

6 Reverb Return

Détermine le niveau de retour de l'effet de réverbération.

Réglages : 0 – 127

7 Reverb Pan

Détermine la position de balayage panoramique du son de l'effet de réverbération.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

Spécification des parties disponibles pour l'effet d'insertion : [SF2] InsSwitch

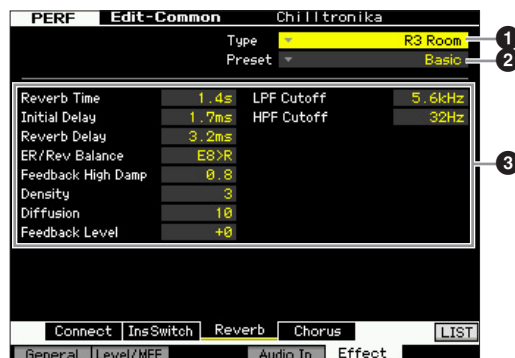
Cet écran vous permet de sélectionner les parties (parties de performance 1 – 4 et partie de l'entrée A/N) qui seront affectées aux huit effets d'insertion.

**1 Part 1 – 4 (Partie 1 – 4), A/D (A/N)**

Détermine les parties disponibles pour l'effet d'insertion. Lorsque ce sélecteur est réglé sur on, l'effet d'insertion de la voix assignée à la partie est activé. Vérifiez que ce paramètre est activé pour toutes les parties/voix auxquelles vous voulez appliquer des effets d'insertion. Le MOTIF XF propose huit systèmes d'effet d'insertion, ce qui vous permet d'activer ce paramètre pour les cinq parties.

NOTE Dans le cas de la partie de l'entrée A/N, le type et les paramètres des effets d'insertion peuvent être configurés à l'aide du paramètre Audio In de l'écran Insertion A/B du mode Performance Common Edit. Pour les parties 1 – 4, le type et les paramètres des effets d'insertion ne peuvent pas être définis en mode Performance Edit car ces paramètres sont inclus dans la voix assignée à chaque partie. Si vous voulez modifier les paramètres des effets d'insertion pour chaque partie, passez en mode Voice Edit, puis éditez les paramètres d'effets de la voix appropriée.

Réglages de réverbération et de chœur : [SF3] Reverb, [SF4] Chorus



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST apparaît sur l'onglet correspondant à la touche [SF6]. Vous pouvez alors ouvrir la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST afin de sélectionner l'élément souhaité. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 37.

1 Type

La colonne Type vous permet de sélectionner un des types d'effet de la catégorie sélectionnée.

Réglages : Pour plus de détails sur les types d'effet, reportez-vous à la page 24.

2 Preset

Vous pouvez configurer divers paramètres afin de modifier la manière dont le son est affecté par le type d'effet sélectionné. Ce paramètre vous permet d'appeler les réglages préprogrammés de ces paramètres d'effet.

3 Paramètres d'effets

Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous à la page 27 pour plus de détails sur les paramètres d'effets. Pour plus d'informations sur les paramètres de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

Paramètres Part Edit

[PERFORM] → Sélection d'une performance → [EDIT] → Sélection d'une partie

Le mode Performance Part Edit vous permet d'éditer les paramètres des parties individuelles, telles que la voix, l'arpège, l'EG et l'EQ.

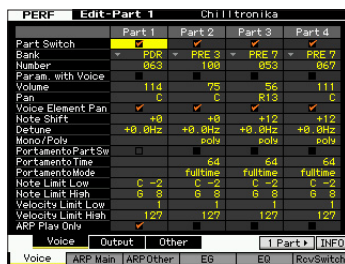
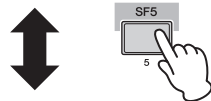
À propos des astérisques (*)

Afin d'aider les utilisateurs débutants qui pourraient être déconcertés par le grand nombre de paramètres, les paramètres les plus simples et faciles à comprendre sont marqués d'un astérisque dans cette section. Si vous faites vos premiers pas dans l'édition de parties de performance, essayez ces paramètres en premier.

Affichage de la partie sélectionnée/ affichage de quatre parties

Vous pouvez utiliser deux types d'écran dans le mode Performance Part Edit. Le premier vous permet d'éditer les paramètres de la partie actuellement sélectionnée et le deuxième d'afficher les paramètres de quatre parties. Vous pouvez basculer entre ces deux types en appuyant sur la touche [SF5]. Notez que l'affichage de quatre parties n'est pas disponible pour les écrans [F2] ARP Main et [F3] ARP Other.

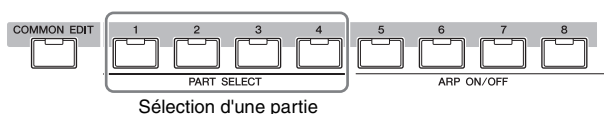
Écran de la partie actuellement sélectionnée



Écran des quatre parties de la performance actuelle

Sélection de la partie à éditer

Après avoir appuyé sur la touche [PERFORMANCE CONTROL] ou [TRACK] pour allumer son voyant, appuyez sur une des touches [1] – [4] pour sélectionner la partie à éditer.



Sélection d'une partie

NOTE Pour plus de détails sur les fonctions utiles, telles que Mute/Solo et les tâches, reportez-vous aux pages 101 et 117.

Réglage de plage de l'onde et de notes de la partie : [F1] Voice

Réglages de voix pour chaque partie : [SF1] Voice



1 Part Switch*

Détermine si la partie actuellement éditée est activée ou non. S'il est réglé sur « off », l'élément en cours d'édition est audible.

Réglages : off (désactivé), on (activé)

2 Bank*

3 Number*

Détermine la voix affectée à la partie actuelle en spécifiant la banque et le numéro de voix.

NOTE Vous pouvez ouvrir la liste et sélectionner l'élément souhaité en appuyant sur la touche [SF6] LIST. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

4 Param. with Voice (Paramètre avec voix)

Détermine si les réglages de paramètres suivants de la voix sélectionnée sont copiés depuis la voix vers la partie actuelle lorsque vous modifiez une voix individuelle de la partie en question.

- Réglages de l'arpège
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (Upper/Lower)
- Note Shift

NOTE Quel que soit le réglage de Parameter with Voice (4), les réglages des paramètres Mono/Poly (10), Portamento Part Switch (11), Portamento Time (12) et Portamento Mode (13) ne sont pas copiés lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée.

Ces paramètres seront par contre copiés si une voix normale est sélectionnée.

Réglages : off (non copié), on (copié)

5 Volume*

Détermine le volume de chaque partie. Utilisez ce paramètre pour ajuster la balance entre la partie actuelle et les autres.

Réglages : 0 – 127

6 Pan*

Détermine la position de balayage stéréo de la partie.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

NOTE Notez que l'effet du paramètre Performance Pan peut être peu important, voire inaudible, si le balayage panoramique d'un élément donné est réglé à gauche et celui d'un autre à droite.

7 Voice Element Pan (Panoramique des éléments de voix)

Détermine si les réglages de balayage panoramique individuels de chaque voix (définis en mode Voice Element Edit) sont appliqués ou non. Lorsque ce paramètre est sur « off », la position de balayage de base de la partie sélectionnée est réglée sur « center ».

Réglages : on, off

8 Note Shift*

Règle la hauteur de la partie en demi-tons.

Réglages : -24 – +0 – +24

9 Detune (Désaccord)

Règle l'accordage de la partie par incréments d'un centième.

Réglages : -12.8Hz – +0Hz – +12.7Hz

10 Mono/Poly*

Détermine la méthode de reproduction de la voix de chaque partie — monophonique (notes individuelles uniquement) ou polyphonique (plusieurs notes).

Réglages : mono, poly

mono

Lorsque ce paramètre est réglé sur « mono », la performance sélectionnée est reproduite en mode mono (une seule note à la fois). Pour de nombreux sons d'instrument (basse et synthé, par exemple), ce réglage permet d'obtenir une interprétation legato au son plus naturel et doux qu'avec le réglage « poly ».

poly

Lorsque ce paramètre est réglé sur « poly », la performance sélectionnée est reproduite en mode polyphonique (reproduction de plusieurs notes simultanées ou d'un accord).

11 Portamento Part Sw* (Sélecteur de portamento de partie)

Détermine si l'effet de portamento est appliqué ou non à la performance actuelle.

Réglages : off, on

12 Portamento Time*

Définit la durée de transition de la hauteur. Des valeurs plus élevées entraînent des durées de transition plus longues.

Réglages : 0 – 127

13 Portamento Mode

Détermine la manière dont l'effet de portamento est appliqué à votre performance au clavier.

Réglages : fingered, fulltime

fingered

L'effet de portamento est uniquement appliqué lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente).

fulltime

L'effet de portamento est appliqué à toutes les notes.

14 Velocity Limit

Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité au sein de laquelle chaque partie doit répondre.

Une partie n'est audible que lorsque les notes jouées sont dans la plage de vélocité spécifiée. Si vous spécifiez la valeur maximale d'abord et la valeur minimale ensuite (par exemple « 93 à 34 »), il y a un « trou » dans la vélocité et la plage de vélocité est la suivante : « 1 à 34 » et « 93 à 127 ».

Réglages : 1 – 127

NOTE Vous pouvez également régler la vélocité directement à partir du clavier en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée tout en appuyant sur une touche à la vélocité souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

15 Note Limit

Définissez pour chaque partie la note la plus grave et la note la plus aiguë de la plage du clavier. Chaque partie n'est audible que lorsque les notes jouées sont dans la plage spécifiée. Vous pouvez également créer des plages inférieure et supérieure pour l'élément, avec une « absence » de notes au milieu, en spécifiant d'abord la note la plus élevée. Par exemple, une plage de notes « C5 – C4 » permet de jouer l'élément à partir de deux plages distinctes : C -2 à C4 et C5 à G8. Les notes jouées entre C4 et C5 ne reproduisent pas l'élément sélectionné.

Réglages : C -2 – G8

NOTE Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

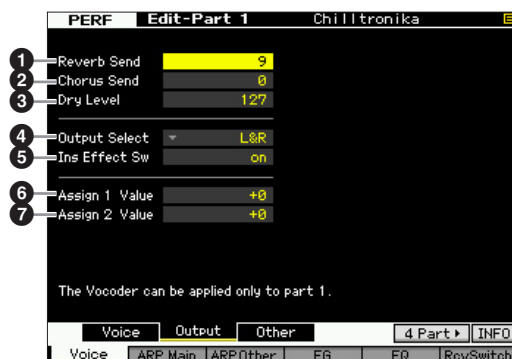
16 ARP Play Only (Reproduction d'arpège uniquement)

Détermine si la partie actuelle reproduit ou non uniquement les événements de note MIDI créés via la reproduction d'arpège. Lorsque ce paramètre est activé, la partie actuellement sélectionnée reproduit uniquement les événements de note MIDI générés via la reproduction d'arpèges.

Réglages : off, on

Réglages de sortie : [SF2] Output

Cet écran vous permet de régler la profondeur de réverbération/chœur et l'affectation de la prise de sortie pour chaque partie.



1 Reverb Send

Détermine le niveau d'envoi du signal de chaque partie envoyé à l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est profonde.

Réglages : 0 – 127

2 Chorus Send

Détermine le niveau d'envoi du signal de chaque partie envoyé à l'effet de chœur. Plus la valeur est élevée, plus le chœur est profond.

Réglages : 0 – 127

3 Dry Level

Détermine le niveau de chaque partie qui n'a pas été traitée avec les effets système (Reverb, Chorus). Plus la valeur est élevée, plus le chœur et la réverbération sont profonds.

Réglages : 0 – 127

4 Output Select

Détermine la ou les sortie(s) spécifique(s) d'une partie. Vous pouvez définir l'envoi de la voix de chaque partie par une prise de sortie spécifique du panneau arrière.

Réglages : Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Écran LCD	Prises de sortie	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo
FW1&2	FW OUTPUT 1 et 2	Stéréo (1 : L, 2 : R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 et 4	Stéréo (3 : L, 4 : R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 et 6	Stéréo (5 : L, 6 : R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 et 8	Stéréo (7 : L, 8 : R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 et 10	Stéréo (9 : L, 10 : R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 et 12	Stéréo (11 : L, 12 : R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 et 14	Stéréo (13 : L, 14 : R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
drum	Voir ci-dessous.*	Voir ci-dessous.*

* À propos du réglage « drum », reportez-vous ci-dessous.

Lorsque « drum » est sélectionné et que la voix normale est attribuée à la partie éditée, le son est envoyé via les prises L et R en stéréo. Lorsque « drum » est sélectionné et que la voix de batterie est attribuée à la partie éditée, le son est envoyé via les prises configurées pour le paramètre Output Select dans l'écran Drum Key Edit.

NOTE Les réglages FW (FW1 – 14) sont uniquement disponibles lorsque l'unité FW16E en option est installée.

NOTE Vous pouvez appeler la liste et sélectionner un élément en appuyant sur la touche [SF6] LIST. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

5 Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)

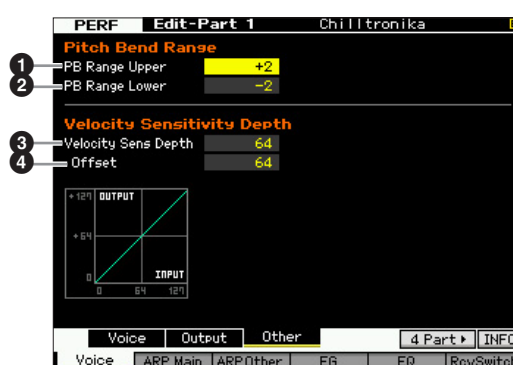
Détermine si la partie actuelle est ou non disponible pour l'effet d'insertion. Lorsque ce paramètre est réglé sur on, l'effet d'insertion de la voix assignée à la partie est activé. Vous pouvez configurer le paramètre Insertion Effect Switch pour toutes les parties (y compris la partie de l'entrée A/N) depuis l'écran Insertion Effect Switch (page 108) du mode Performance Common Edit.

6 Assign 1 Value**7 Assign 2 Value**

Détermine la valeur du bouton 7 (ASSIGN 1) (Affectation 1) et du bouton 8 (ASSIGN 2) lorsque la voix actuelle est sélectionnée et que le voyant TONE 1 est allumé. Les fonctions affectées à ces boutons sont indiquées à droite des valeurs de réglage respectives.

Réglages : -64 – +0 – +63

NOTE Les fonctions affectées aux boutons ASSIGN 1 et ASSIGN 2 peuvent être réglés dans l'écran Controller Set (page 61).

Autres réglages : [SF3] Other**1 PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper)****2 PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower)**

Détermine la plage de variation de ton maximale en demi-tons. Si vous réglez le paramètre Upper sur +12, vous obtiendrez une augmentation maximale de la hauteur d'une octave lorsque la molette de variation de ton est déplacée vers le haut. Un réglage Lower de -12 fait baisser la hauteur de ton d'une octave au maximum (12 demi-tons) lorsque la molette de variation de ton est déplacée vers le bas.

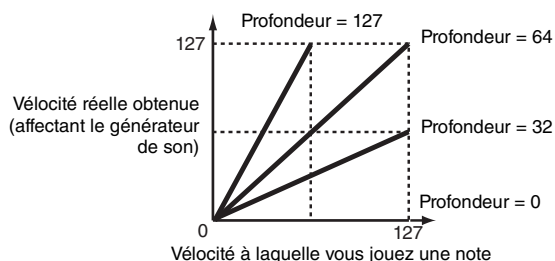
Réglages : -48 – +0 – +24

3 Vel Sens Depth (Velocity Sensitivity Depth) (Profondeur de la sensibilité à la vitesse)

Détermine dans quelle mesure le volume du générateur de son répond à la force de votre jeu. Plus la valeur est élevée, plus le volume change en réponse à la force de votre jeu (comme illustré ci-dessous). Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, le volume ne change pas, quelle que soit la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Un tel réglage est utile, par exemple, pour reproduire le son authentique d'une voix d'orgue.

Réglages : 0 – 127

Lorsque Offset (ci-dessous) est paramétré sur 64 :



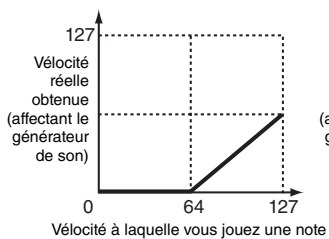
4 Velocity Sens Depth Offset (Velocity Sensitivity Depth Offset) (Décalage de la profondeur de sensibilité à la vitesse)

Détermine la valeur d'ajustement des vitesses jouées pour l'effet de vitesse réel obtenu.

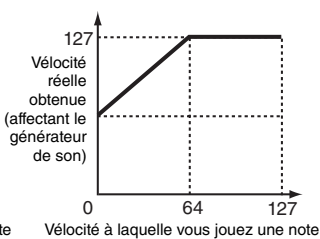
Vous pouvez ainsi augmenter ou réduire toutes les vitesses de la même valeur, ce qui vous permet de compenser automatiquement une force de jeu trop grande ou trop faible. Si le résultat est égal ou inférieur à 1, la valeur est réglée sur 1. Si le résultat est supérieur à 127, la valeur est paramétrée sur 127.

Réglages : 0 – 127

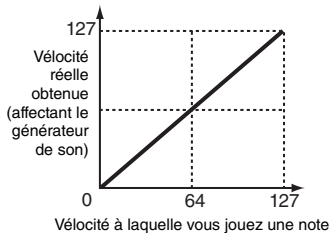
Lorsque Depth (ci-dessus) = 64 et Offset = 32



Lorsque Depth (ci-dessus) = 64 et Offset = 96

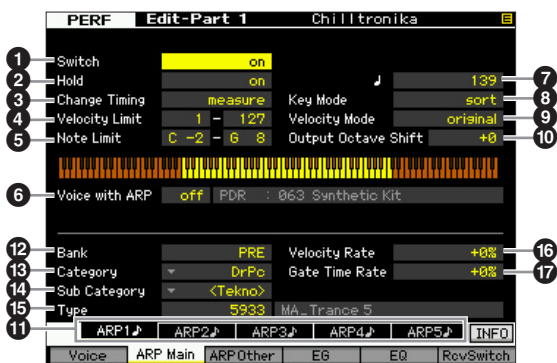


Lorsque Depth (ci-dessus) = 64 et Offset = 64



Réglages de l'arpège : [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Cet écran détermine les réglages de base de l'arpège. Les réglages des paramètres (11 ou supérieurs) affichés en bas de l'écran peuvent être enregistrés sur les touches [SF1] – [SF5].



NOTE L'écran à quatre parties ne peut pas être ouvert depuis cet écran.

NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône KBD apparaît sur l'onglet correspondant à la touche [SF6]. Vous pouvez alors saisir le numéro de note ou la vitesse en appuyant sur la note appropriée du clavier tout en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

1 Switch*

Détermine si l'arpège est activé ou non pour chaque partie.

Réglages : off, on

2 Hold*

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège est automatiquement reproduit en cycle, même si vous retirez vos doigts des touches. Le cycle se poursuit jusqu'à ce que vous enfonciez la touche suivante.

Réglages : sync-off (voir ci-dessous), off, on

sync-off

Lorsque le paramètre est réglé sur « sync-off », la reproduction de l'arpège se poursuit en silence, même lorsque vous relâchez les touches. Pour réactiver la reproduction de l'arpège, appuyez sur n'importe quelle touche.

NOTE Pour plus de détails sur l'utilisation de la liste des types d'arpèges figurant dans la Liste des données, reportez-vous à la page 16.

3 Change Timing* (Modification de la synchronisation)

Détermine la synchronisation réelle en fonction de laquelle s'effectue le changement du type d'arpège lorsque vous sélectionnez un autre type pendant la reproduction des arpèges. Lorsque le paramètre est réglé sur « realtime » (en temps réel), le type d'arpèges est immédiatement changé. Lorsque le paramètre est spécifié sur « measure » (mesure), le type de l'arpège est changé en début de mesure suivante.

Réglages : realtime, mesure

4 Velocity Limit

Détermine la vitesse la plus faible et la plus élevée pouvant déclencher la reproduction d'arpèges. Ceci vous permet de régler la plage de vitesse avec laquelle vous appuyez sur la note pour déclencher la reproduction d'arpèges. Vous pouvez également créer des plages de déclenchement inférieure et supérieure distinctes pour la reproduction d'arpèges, avec un « vide » de vitesse au milieu, en définissant d'abord la valeur maximale. Par exemple, une limite de vitesse de 93 – 34 vous permet de jouer l'arpège à partir de deux plages de vitesse distinctes : soft (légère) (1 – 34) et hard (forte) (93 – 127). Les notes jouées à des vitesses moyennes (entre 35 et 92) n'exécutent pas l'arpège.

Réglages : 1 – 127

NOTE Veuillez garder à l'esprit qu'aucun son n'est émis lorsque le paramètre Key Mode est spécifié sur « sort » (tri) ou « thru » (contournement) et que les notes jouées sont en dehors des limites de notes définies ici.

5 Note Limit

Définit les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage de notes des arpèges. Les notes jouées dans cette plage déclenchent l'arpège. Par exemple, une limite de notes « C5 – C4 » permet de déclencher l'arpège en jouant des notes figurant dans les deux plages C -2 à C4 et C5 à G8 ; les notes jouées entre C4 et C5 n'ont aucun effet sur l'arpège.

Réglages : C -2 – G8

NOTE Veuillez garder à l'esprit qu'aucun son n'est émis lorsque Key Moe est paramétré sur « sort » ou « thru » et que les notes jouées sont en dehors des limites de notes définies ici.

6 Voice with ARP

La voix appropriée est enregistrée pour chaque type d'arpège. Ce paramètre détermine si la voix appropriée enregistrée dans chaque arpège est attribuée ou non à la partie éditée. Lorsqu'il est réglé sur « on », la voix appropriée est affectée à la partie éditée à la place de la voix actuellement assignée. Lorsqu'il est réglé sur « off », la

voix appropriée n'est pas affectée à la partie éditée. La voix actuellement assignée est conservée. Le nom de la voix enregistrée en tant que type d'arpège apparaît à droite.

Réglages : off (non copié), on (copié)

NOTE Il est possible d'enregistrer une voix utilisateur sur un certain type d'arpège via la fonction Voice with ARP. Dans le cas des réglages d'usine, chacune des combinaisons de type d'arpège/voix utilisateur est conçue pour être la plus appropriée possible et produire le son/la phrase adéquat(e). Cependant, si vous altérez le son de la voix utilisateur en modifiant les paramètres ou en stockant une autre voix sous le numéro de voix utilisateur correspondant, cette combinaison risque de devenir inappropriée ou de produire un son inattendu. Dans ce cas, sélectionnez la voix la plus appropriée pour le type d'arpège actuel sur l'écran [F1] Voice.

7 Tempo*

Détermine le tempo des arpèges.

Réglages : 5.0 – 300.0

NOTE Si vous utilisez cet instrument avec un séquenceur externe, un ordinateur MIDI ou un autre périphérique MIDI et que vous souhaitez le synchroniser sur le périphérique en question, réglez le paramètre MIDI sync (5) de l'écran MIDI (page 228) du mode Utility sur « MIDI » ou « auto ». Dans ce cas, le paramètre Tempo ci-dessus affichera « MIDI » ou « auto » et ne pourra pas être modifié.

8 Key Mode (Mode touche)

Définit la manière dont l'arpège est reproduit lorsque vous jouez au clavier.

Réglages : sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort

Lorsque vous jouez des notes spécifiques (par exemple, les notes d'un accord), la même séquence est reproduite, quel que soit l'ordre dans lequel vous jouez les notes.

thru

Lorsque vous jouez des notes spécifiques (par exemple, les notes d'un accord), la séquence obtenue varie en fonction de l'ordre des notes.

direct

Les événements de note de la séquence d'arpèges ne sont pas reproduits ; seules les notes jouées au clavier sont audibles. Lorsque l'arpège est reproduit, les événements tels que Pan (Panoramique) et Brightness (Clarté) s'appliquent au son de la performance au clavier. Utilisez ce réglage lorsque le type d'arpège comprend des données autres que des notes ou que le type de catégorie « Ctrl » est sélectionné.

sort+direct

L'arpège est reproduit en fonction du réglage « sort » actuel et la note jouée est également entendue.

thru+direct

L'arpège est reproduit en fonction du réglage « thru » actuel et la note jouée est également entendue.

NOTE Certains types d'arpèges de la catégorie « Cntr » ne possèdent pas d'événements de note (page 18). Lorsqu'un arpège de ce type est sélectionné et que Key Mode est paramétré sur « sort » ou « thru », aucun son n'est émis, même si vous enfoncez une note sur le clavier.

9 Velocity Mode (Mode vitesse)

Ajuste la vitesse des notes de l'arpège.

Réglages : original, thru

original

La fonction Arpeggio est reproduite aux vitesses présélectionnées comprises dans les données de séquence des arpèges.

thru

L'arpège est reproduit en fonction de la vitesse de votre jeu. Par exemple, si vous jouez les notes avec force, le volume de reproduction de l'arpège augmente.

10 Output Octave Shift (Changement d'octave de sortie)

Spécifie la plage maximale des arpèges en octaves.

Réglages : -10 – +10

11 Touches [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpèges 1 – 5)

Les six paramètres allant de Bank (12) à Gate Time Rate (Décalage du taux de durée de gate) (17) affichés dans la partie inférieure de l'écran peuvent être édités dans les écrans depuis [SF1] ARP1 à [SF5] ARP5. Vous pouvez régler les paramètres dans la moitié inférieure de l'écran pour chacun des réglages d'arpèges, en appuyant sur l'une des touches [SF1] – [SF5]. L'icône en forme de croche qui apparaît sur l'onglet indique qu'un type d'arpège (autre que « off ») est sélectionné dans l'écran correspondant à la touche de sous-fonction.

Réglages : Touches [SF1] – [SF5] (Sous-fonction)

12 Bank*

Détermine la banque d'arpèges contenant le type d'arpège souhaité. Sélectionnez « PRE » pour choisir un type d'arpège prédéfini et « USR » pour choisir un type d'arpège que vous avez vous-même créé et stocké.

Réglages : PRE, USR

NOTE Pour obtenir des instructions détaillées sur la création d'un type d'arpège, reportez-vous à la page 20.

13 Category*

14 Sub Category*

Détermine la catégorie et sous-catégorie d'arpèges contenant le type d'arpège souhaité. Ces paramètres sont disponibles lorsque « PRE » est sélectionné pour Bank.

Réglages : Reportez-vous à la liste des catégories d'arpège à la page 15.

NOTE Vous pouvez ouvrir la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST, puis sélectionner l'élément souhaité.

NOTE Pour plus d'informations sur l'utilisation de la liste des types d'arpèges figurant dans la Liste des données, reportez-vous à la page 16.

15 Type*

Détermine le numéro du type d'arpège souhaité dans la catégorie spécifiée. Le nom du type d'arpège sélectionné s'affiche à droite du numéro spécifié à l'écran.

Reportez-vous à la liste des types d'arpèges dans la Liste des données.

16 Velocity Rate

Détermine la valeur de décalage des notes d'arpège par rapport à leur vitesse d'origine. Si la vitesse résultante est inférieure à 0, elle sera réglée sur 1 et si elle est supérieure à 128, elle sera paramétrée sur 127. Ce paramètre peut être modifié directement à l'aide du bouton.

Réglages : -100% – +0% – +100%

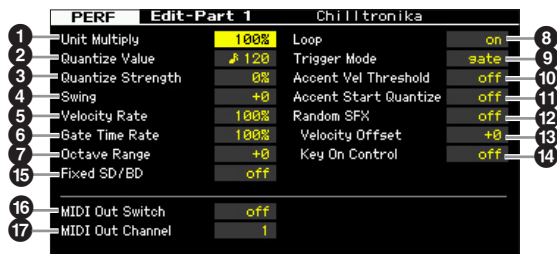
17 Gate Time Rate

Détermine la durée (longueur) des notes de l'arpège. Il est impossible de diminuer la durée de gate au-delà d'une valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la minimale. Ce paramètre peut être modifié directement à l'aide du bouton.

Réglages : -100% – +0% – +100%

Réglages d'arpèges : [F3] ARP Other (Arpeggio Other) (Autre arpège)

En modifiant la synchronisation et la vélocité des notes, vous pouvez modifier la « sensation » rythmique de la reproduction de l'arpège.



NOTE L'écran à quatre parties ne peut pas être ouvert depuis cet écran.

1 Unit Multiply

Ajuste le temps de reproduction de l'arpège en fonction du tempo. Utilisez ce paramètre pour créer un type d'arpège différent du type original. Par exemple, si vous définissez une valeur de 200 %, la durée de la reproduction est doublée (et le tempo divisé par deux). En revanche, si vous choisissez une valeur de 50 %, la durée de reproduction sera divisée par deux et le tempo doublé. La durée normale de reproduction d'un arpège est de 100 %. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

2 Quantize Value* (Valeur de quantification)

Détermine les temps en fonction desquels les données de note de la séquence d'arpège seront alignées ou les temps des données de la séquence d'arpège auxquels le swing sera appliqué. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton. Le nombre affiché à droite de chaque valeur indique la longueur des notes, dans l'hypothèse où la résolution des notes est de 480 impulsions d'horloge.

Réglages : 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)

3 Quantize Strength

Détermine la « force » avec laquelle les événements de note sont déplacés vers les temps de quantification les plus proches. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre Quantize Value ci-dessus, alors qu'un réglage de 0 % se traduit par une absence de quantification. Un réglage de 50 % génère des événements de note à mi-chemin entre 0 % et 100 %. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0% – 100%

4 Swing*

Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing. Les réglages supérieurs à 1 retardent les notes d'arpèges, alors que les valeurs inférieures à 1 les avancent. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre Quantize Value, qui entraîne l'absence de tout swing. Il est judicieux d'utiliser ce réglage pour créer des impressions de swing et de triolets, des rythmes traînants et fusionnants. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -120 – +120

5 Velocity Rate

Détermine le décalage de la vélocité de la reproduction d'arpège par rapport à la valeur d'origine. Par exemple, lorsque le paramètre est réglé sur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Lorsque les valeurs des paramètres sont inférieures à 100 %, la vélocité des notes de l'arpège décroît et lorsqu'elles sont supérieures, elle augmente. Si la vélocité résultante est inférieure à 0, elle sera réglée sur 1 et si elle est supérieure à 128, elle sera paramétrée sur 127. Ce paramètre peut être modifié directement à l'aide du bouton.

Réglages : 0% – 200%

6 Gate Time Rate

Détermine dans quelle mesure le temps de suspension (longueur) des notes de l'arpège est décalé de la valeur d'origine. Par exemple, lorsque le paramètre est réglé sur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Lorsque les valeurs des paramètres sont inférieures à 100 %, la vélocité des notes de l'arpège décroît et lorsqu'elles sont supérieures, elle augmente. Il est impossible de diminuer le temps de suspension au-delà d'une valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la minimale. Ce paramètre peut être modifié directement à l'aide du bouton.

Réglages : 0% – 200%

7 Octave Range

Spécifie la plage maximale des arpèges en octaves. Les réglages positifs augmentent la plage d'octave de la reproduction de l'arpège vers le haut, alors que les valeurs négatives la diminuent vers le bas. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -3 – +0 – +3

8 Loop

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège est reproduit en cycle tandis que les notes sont maintenues. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », l'arpège sera reproduit une seule fois même si les notes sont maintenues.

Réglages : off, on

9 Trigger Mode

Lorsque ce paramètre est réglé sur « gate », le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête aussitôt que la note est relâchée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « toggle » (bascule), le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête aussitôt que la note est relâchée. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur « gate ».

Réglages : gate, toggle

NOTE Le réglage « toggle » de Trigger Mode annule le réglage « on » du paramètre Hold dans l'écran Arpeggio Main (page 112). En d'autres termes, lorsque le paramètre Hold est réglé sur « on », le fait d'appuyer sur la note lance/arrête la reproduction de l'arpège quand le paramètre Trigger Mode est réglé sur « toggle ».

10 Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold)

Certains types d'arpèges présélectionnés incluent des données de séquence spéciales appelées « phrases accentuées », lesquelles sont reproduites uniquement lorsqu'une vélocité supérieure à une valeur spécifiée est reçue. Ce paramètre détermine la vélocité minimale de déclenchement de la phrase accentuée.

Réglages : off, 1 – 127

11 Accent Start Quantize

Détermine la synchronisation de début de la phrase accentuée à la réception de la vitesse spécifiée par le paramètre Accent Vel Threshold ci-dessus. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », la phrase accentuée débute dès la réception de la vitesse. Lorsque le paramètre est spécifié sur « on », la fonction Accent Phrase débute sur le temps spécifié pour chaque type d'arpège après réception de la vitesse.

Réglages : off, on

12 Random SFX (Effets spéciaux aléatoires)

Certains types d'arpège disposent d'une fonction Random SFX, qui déclenche des sons spéciaux (tels que les bruits de frette de guitare) lorsque la note est relâchée. Ce paramètre détermine l'activation ou la désactivation de la fonction Random SFX.

Réglages : off, on

13 Random SFX Velocity Offset

Détermine la valeur de décalage des notes Random SFX par rapport à leur vitesse initiale. Si la valeur de vitesse résultante est inférieure à zéro, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vitesse obtenue est supérieure à 128, il sera spécifié sur 127.

Réglages : -64 – +0 – +63

14 Random SFX Key On Control (Commande d'activation de touche des effets spéciaux aléatoires)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le son spécial Random SFX est reproduit à la vitesse préprogrammée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », le son spécial de Random SFX est exécuté en fonction de la vitesse générée lorsque la note est enfoncée.

Réglages : off, on

15 Fixed SD/BD

Ce paramètre est disponible uniquement lorsqu'une voix de batterie est attribuée à la partie actuelle. Lorsqu'il est activé, C1 est utilisé en tant que note de la caisse claire et D1 comme note de la grosse caisse lors de la reproduction des arpèges.

Bien que la plupart des kits de batterie affectent le son de la caisse claire à C1 et celui de la grosse caisse à D1, certains kits de batterie attribuent également ces sons à d'autres notes et certains types d'arpège sont créés à l'aide de ces notes (autres que C1 et D1). Vous risquez donc d'entendre des sons inappropriés selon le type d'arpège et le kit de batterie sélectionnés. L'activation de ce paramètre peut résoudre ce type de problèmes. Si vous avez l'impression que le son de la caisse claire et de la grosse caisse est inadéquat lorsque le type d'arpège est modifié à l'aide des touches [SF1] – [SF5], pensez à activer ce paramètre.

Réglages : on, off

16 MIDI Out Switch (MIDI Output Switch)

Lorsque ce réglage est activé (« on »), les données de reproduction de l'arpège sont émises via la borne MIDI.

Réglages : off (absence d'émission), on (émission)

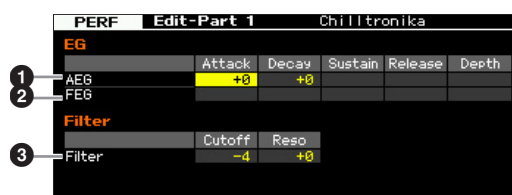
17 MIDI Out Channel (MIDI Output Channel)

Détermine le canal de transmission MIDI des données de reproduction de l'arpège. Lorsque ce paramètre est réglé sur « kbd », les données de reproduction d'arpèges sont envoyées via le canal de transmission MIDI (page 96) défini dans le mode Performance Play.

Réglages : 1 – 16, kbd (canal du clavier)

Réglages de l'EG : [F4] EG

Vous pouvez contrôler la transition du son entre le moment où vous enfonchez une touche et celui où vous la relâchez. Vous pouvez également ajuster la clarté du timbre en configurant les paramètres Cutoff Frequency et Resonance.

**1 AEG (GE d'amplitude)**

Détermine les paramètres AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) pour chaque partie. Les paramètres suivants peuvent servir à contrôler la variation de volume entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et celui où le son est interrompu. Le réglage effectué ici est appliqué aux paramètres AEG (page 80) de chaque voix sous forme de décalage.

Attack (Attack Time)

Détermine la vitesse d'attaque entre le moment où une note est jouée et celui où le niveau initial maximum de l'EG est atteint.

Decay (Decay Time)

Détermine la vitesse à laquelle le volume passe du niveau d'attaque maximum au niveau de maintien.

Sustain (Sustain Level)

Détermine le niveau de maintien du son lorsqu'une note est maintenue, après l'attaque initiale et la chute.

Release (Release Time)

Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'à se taire complètement une fois que vous avez relâché la touche.

Réglages : -64 – +0 – +63

NOTE Les paramètres Sustain Level et Release Time ne sont pas disponibles en cas de sélection d'une voix de batterie.

2 FEG (GE de filtre)

Détermine les paramètres FEG (Générateur d'enveloppe de filtre) de chaque partie. Grâce au FEG, vous pouvez contrôler la transition de la couleur tonale (fréquence de coupure) depuis l'émission du son jusqu'à son interruption. Le réglage effectué ici est appliqué aux paramètres FEG (page 76) de chaque voix sous forme de décalage.

Attack (Attack Time)

Détermine la vitesse de variation du filtre entre le moment où une note est jouée et celui où le niveau initial maximum de la fréquence de coupure est atteint.

Decay (Decay Time)

Détermine la vitesse à laquelle la fréquence de coupure passe du niveau d'attaque maximum au niveau de maintien.

Release (Release Time)

Détermine la vitesse à laquelle la fréquence de coupure passe du niveau de maintien à un niveau nul lorsque la note est relâchée.

Depth

Détermine la plage de variation de la fréquence de coupure du FEG. Avec un réglage de 0, la fréquence de coupure ne change pas. Plus la valeur est éloignée de 0, plus large est la plage de fréquence de coupure. Dans le cas de valeurs négatives, la variation de la fréquence de coupure est inversée.

Réglages : -64 – +0 – +63

NOTE Certains de ces paramètres ne sont pas disponibles lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée. Les paramètres non disponibles apparaissent en blanc et ne peuvent être modifiés.

3 Filter

Détermine la fréquence de coupure et la résonance du filtre nécessaire pour modifier le son de la performance. Le réglage effectué ici est ajouté aux mêmes paramètres (page 74) de chaque voix sous forme de décalage.

Cutoff

Détermine la fréquence de coupure du filtre. La fréquence réglée ici est utilisée comme fréquence centrale à laquelle les signaux sont affectés lorsqu'ils traversent les filtres.

Réglages : -64 – +0 – +63

Resonance/Width

La fonction de ce paramètre varie en fonction du type de filtre sélectionné. Si le filtre sélectionné est un LPF (Filtre passe-bas), un HPF (Filtre passe-haut), un BPF (Filtre passe-bande) (sauf le BPFw (Filtre passe-bande large)) ou un BEF (Filtre coupe-bande), ce paramètre sert à définir la résonance. Si le filtre sélectionné est un BPFw, ce paramètre est utilisé pour ajuster la largeur de bande de fréquence.

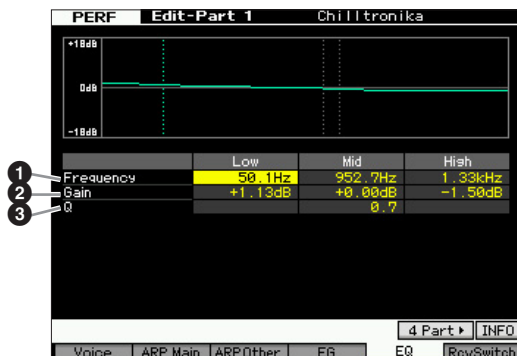
La résonance est utilisée pour définir la quantité de résonance (accentuation harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure. Elle peut être utilisée en combinaison avec le paramètre de fréquence de coupure pour ajouter davantage de caractère au son.

Dans le cas du BPFw, le paramètre Width sert à ajuster la largeur de la bande de fréquence que le filtre laisse passer.

Réglages : -64 – +0 – +63

Réglages de l'égaliseur (EQ) : [F5] EQ

Cet écran vous permet d'appliquer un égaliseur paramétrique à 3 bandes à chaque partie afin d'ajuster le son avec précision. Les formes d'EQ pour les bandes Low et High sont toujours de type shelving.

**1 Frequency**

Détermine la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées ou accentuées par le paramètre Gain ci-dessous. Plus les valeurs sont élevées, plus la fréquence est grande.

Réglages :**Low**

50.1Hz – 2.0kHz

Middle

139.7Hz – 10.1kHz

High

503.8Hz – 14.0kHz

2 Gain

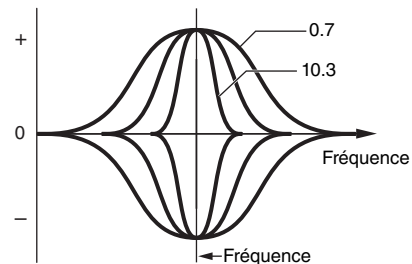
Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accentuation de la bande de fréquence sélectionnée.

Réglages : -12dB – +0dB – +12dB

3 Q (Largeur de bande)

Ce paramètre fait varier le niveau du signal lors du réglage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence. Plus la valeur est élevée, plus la largeur de bande est réduite. Plus la valeur est faible, plus la largeur de bande est grande.

Réglages : 0.7 – 10.3

**Réglages de la réception MIDI : [F6] RcvSwitch (Receive Switch)**

Cet écran vous permet de définir la manière dont chaque partie répond aux diverses données MIDI, comme les messages de changement de commande et de changement de programme. Lorsque le paramètre adéquat est réglé sur « on », la partie correspondante répond aux données MIDI appropriées. Les noms de contrôleurs affichés à l'écran indiquent les données MIDI générées à l'aide du contrôleur correspondant.

NOTE Le paramètre Sustain est indisponible pour les parties auxquelles la voix de batterie est affectée.



Performance Job — Fonctions pratiques

Le mode Performance Job propose un certain nombre d'outils d'organisation et d'initialisation des données très pratiques que vous pouvez utiliser lors de la création ou de l'archivage de performances. Appuyez sur la touche [JOB] en mode Performance pour passer en mode Performance Job.

Performance Job — Procédure de base

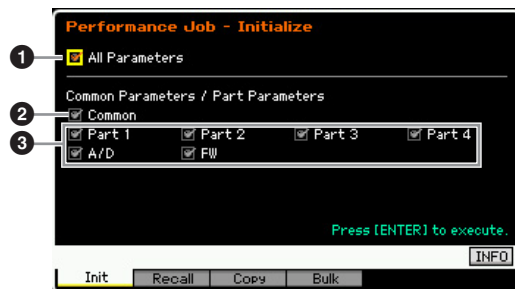
- 1 En mode Performance, appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Performance Job.**
- 2 Sélectionnez le menu Job souhaité en appuyant sur la touche [F1] – [F4] appropriée.**
- 3 Placez le curseur sur le paramètre souhaité, puis réglez sa valeur.**
- 4 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)**
Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche [DEC/NO].
- 5 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche.**
Lorsque la tâche est terminée, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.
- 6 Appuyez sur la touche [PERFORM] pour revenir au mode Performance Play.**

AVIS

Même si vous exécutez la tâche, la sélection d'une autre performance ou la mise hors tension de l'instrument sans avoir exécuté l'opération de stockage entraînera la suppression des données de performance. Prenez soin de stocker les données de la performance dans la mémoire interne en appuyant sur la touche [STORE] avant de sélectionner une autre performance ou de mettre l'instrument hors tension.

Initialisation de la performance : [F1] Init (Initialize)

Cette fonction vous permet de réinitialiser les valeurs par défaut de tous les paramètres de performance. Vous pouvez également réinitialiser certains paramètres seulement, tels que les paramètres communs à toutes les parties, ceux propres à chaque partie, etc.



1 All Parameters (Tous les paramètres)

Tous les réglages de la performance sélectionnée sont initialisés. Lorsque ce paramètre est activé, il est impossible de déplacer le curseur.

2 Common Parameters (Paramètres communs)

Les réglages des paramètres communs de la performance sélectionnée sont initialisés.

NOTE Insertion Effect Switch est un paramètre de partie. Par conséquent, cochez la case correspondant à Part 1 – 4 décrite ci-dessous pour initialiser les réglages du paramètre Insertion Effect Switch.

3 Part Parameters (Paramètres de partie)

Part 1 – 4

Les réglages des paramètres des parties activées sont initialisés.

A/D (Entrée A/N)

Cette partie est générée à partir de l'équipement audio externe connecté à la prise A/D INPUT. Lorsque ce paramètre est coché, les réglages des paramètres de la partie de l'entrée A/N (page 106) du mode Common Edit sont initialisés.

FW

Il s'agit de l'entrée de partie provenant de l'équipement externe relié à la prise IEEE 1394 via le câble IEEE 1394. Lorsque ce paramètre est coché, les réglages des paramètres de la partie FW (page 106) du mode Common Edit sont initialisés.

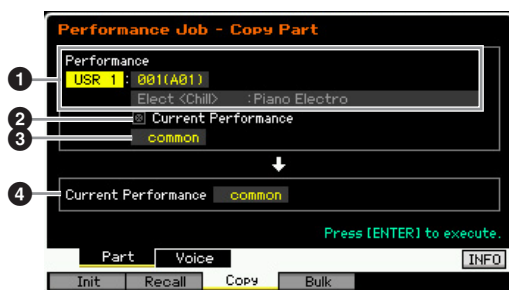
Edit Recall : [F2] Recall

Si vous éditez une performance, mais que vous oubliez de la sauvegarder avant de passer à une autre performance, les modifications sont effacées. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction Recall pour restaurer la performance avec les dernières modifications intactes.

Fonction de copie de performance : [F3] Copy

Copie des réglages de paramètres d'une autre performance : [SF1] Part

Cette opération pratique vous permet de copier des réglages Common Edit et Part Edit d'une performance donnée dans la performance en cours d'édition. Elle est particulièrement utile si vous créez une performance et que vous souhaitez utiliser certains paramètres d'une autre performance.



1 Performance

Détermine la banque et le numéro de la performance à copier. Ce paramètre ne peut pas être configuré lorsque Current Performance (ci-dessous) est activé.

2 Current Performance (Performance actuelle)

Lorsque ce paramètre est activé, la performance actuellement active (celle en cours d'édition) est sélectionnée en tant que source. De ce fait, vous pouvez copier les réglages de paramètres d'une partie donnée vers une autre partie de la même performance.

3 Type de données de la source

Détermine le type de données de la source, en ce compris le numéro de la partie. En fonction du réglage effectué ici, le type de données de la destination ci-dessous est automatiquement réglé sur l'option appropriée.

Réglages : Common, Part 1 – 4, A/D, FW

NOTE Insertion Effect Switch est un paramètre de partie. Par conséquent, les réglages du paramètre Insertion Effect Switch de la partie sélectionnée ne sont copiés que lorsque l'une des parties 1 – 4 est sélectionnée.

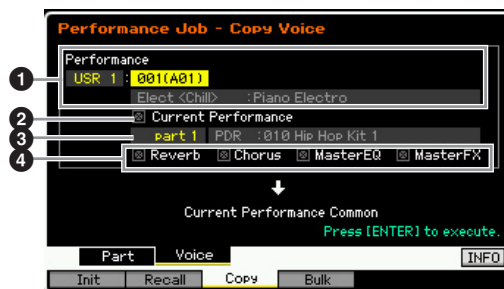
4 Type de données de la destination

Détermine le type de données de la destination, en ce compris le numéro de partie. Lorsque le type de données de la voix source (ci-dessus) est réglé sur « common », la valeur du paramètre est fixée sur « common ».

Réglages : Common, Part 1 – 4, A/D, FW

Copie des réglages d'effet de la voix : [SF2] Voice

Cette opération pratique vous permet de copier des réglages Effect et Master EQ de la voix attribuée à une certaine performance dans la performance en cours d'édition. C'est utile lorsqu'une performance donnée possède des réglages que vous souhaitez utiliser dans votre programme de performance.



1 Performance

Détermine la banque et le numéro de la performance à copier. Ce paramètre ne peut pas être configuré lorsque Current Performance (ci-dessous) est activé.

2 Current Performance

Lorsque ce paramètre est activé, la performance actuellement active (celle en cours d'édition) est sélectionnée en tant que source.

3 Partie source

Détermine la partie de la performance source. Le nom de la voix attribuée à la partie sélectionnée est affiché.

4 Réglages des unités d'effet

Détermine les unités d'effet copiées. Vous avez le choix entre Reverb, Chorus, Master EQ et Master Effect.

NOTE Même si Reverb et Chorus sont tous deux activés, l'exécution de la tâche ne copie pas le niveau d'envoi de la voix dans la performance. Si vous voulez appliquer la même profondeur de réverbération et de cœur que dans le mode Voice à la voix copiée, réglez manuellement les paramètres Reverb Send (1) et Chorus Send (2) dans l'écran Voice Output du mode Performance Part Edit sur la même valeur que dans le mode Voice Edit.

Transmission des données de performance via MIDI : [F4] Bulk (Bulk Dump)

Cette fonction vous permet d'envoyer vos réglages de paramètres édités de la performance actuellement sélectionnée vers un ordinateur ou un autre périphérique MIDI afin d'archiver les données. Pour exécuter l'opération Bulk Dump, appuyez sur la touche [ENTER].

NOTE Pour procéder au transfert en bloc, vous devez choisir le numéro de périphérique MIDI correct. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 228.

NOTE Les données du transfert en bloc incluent uniquement les messages MIDI et pas les formes d'onde.

Création d'une voix/performance à l'aide de la fonction Sampling

Le MOTIF XF dispose d'une fonction Sampling (Échantillonnage) extrêmement puissante qui vous permet d'enregistrer des signaux audio, tels que des chants, depuis un microphone ou une guitare électrique, et d'intégrer les échantillons résultants aux voix et aux performances de l'instrument. Lorsque vous entrez en mode Sampling depuis les modes Voice ou Performance, vous créez vos propres échantillons originaux, les éditez, leur affectez une forme d'onde puis attribuez cette forme d'onde originale à une voix ou une performance utilisateur.

Cette section couvre les fonctions Sampling depuis le moment où vous passez dans ce mode en appuyant sur la touche [INTEGRATED SAMPLING] (Échantillonnage intégré) en mode Voice ou Performance.

NOTE Vous pouvez également passer en mode Sampling tout simplement en appuyant sur la touche [INTEGRATED SAMPLING] des modes Song (Morceau) ou Pattern (Motif). Gardez à l'esprit que les fonctions d'échantillonnage varient selon que le mode Sampling soit appelé à partir des modes Voice/Performance ou Song/Pattern. Reportez-vous à la page 201 pour obtenir des instructions sur l'utilisation de la fonction Sampling en mode Song/Pattern.

AVIS

Les données d'échantillon enregistrées (modifiées) sont perdues à la mise hors tension de l'instrument. Pensez dès lors à toujours copier les données d'échantillons sur le module d'extension de la mémoire flash en option (page 34) ou à les enregistrer sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 41) avant de mettre l'instrument hors tension.

Module d'extension de la mémoire flash (vendu séparément)

L'échantillon obtenu à l'aide de la fonction Sampling peut être stocké en tant que forme d'onde en installant le module d'extension de la mémoire flash FL512M/FL1024M en option sur le MOTIF XF. L'échantillon enregistré sur le module d'extension de la mémoire flash est conservé même en cas de mise hors tension de l'instrument et peut être rappelé immédiatement en tant que forme d'onde. C'est particulièrement pratique lorsque vous utilisez une voix utilisateur contenant la forme d'onde à laquelle l'échantillon créé via la fonction Sampling a été affecté.

Structure du mode Sampling

Cette section vous présente la structure et l'organisation des échantillons, des banques de notes et des formes d'onde et vous décrit leurs relations avec les voix et les performances.

Échantillon

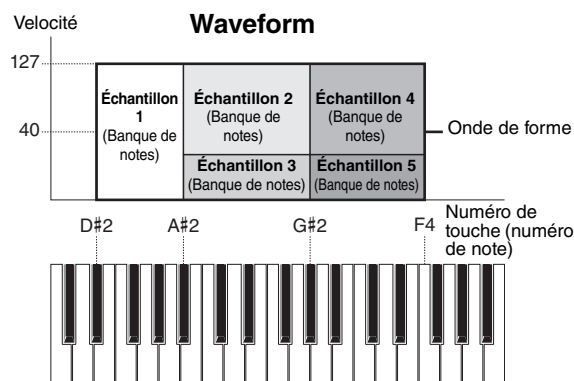
Un échantillon est constitué de données audio numériques, obtenues directement par l'enregistrement d'un signal, tel que celui des chants ou d'une guitare électrique, sur le MOTIF XF. Dans ce mode d'emploi, nous utilisons parfois les termes « échantillon » et « onde » d'une manière interchangeable. Cependant, il convient de veiller à distinguer entre les mots « onde » (données audio brutes) et « forme d'onde » (données audio collectées servant à créer une voix).

Les échantillons peuvent être importés dans l'instrument de plusieurs manières : par l'enregistrement du signal audio en mode Sampling ; via le chargement d'un fichier WAV ou AIFF depuis le périphérique de stockage USB branché au MOTIF XF en mode File ; ou grâce au chargement d'un fichier WAV ou AIFF depuis le disque dur connecté au réseau auquel le MOTIF XF est relié. Cependant, les données d'échantillon ainsi obtenues risquent d'être perdues à la mise hors tension de l'instrument. Par conséquent, les échantillons résidant dans la mémoire interne du MOTIF XF doivent être enregistrés comme des données numériques (au format WAV ou AIFF) dans un périphérique de stockage USB ou un ordinateur relié en réseau au MOTIF XF.

Échantillon, banque de notes et forme d'onde

Sur le MOTIF XF, les échantillons sont affectés à des formes d'onde dans lesquelles ils sont également stockés. Avant de pouvoir véritablement enregistrer un échantillon ou le charger depuis un périphérique de stockage USB, il faut d'abord spécifier un numéro de forme d'onde de destination. Cette forme d'onde servira ensuite de « conteneur » pour l'échantillon.

Une forme d'onde peut contenir plusieurs échantillons. Pour affecter ces échantillons à un espace ou un conteneur différent, vous pouvez régler les plages de notes et de vitesse relatives à chaque échantillon individuellement. Grâce à ce réglage, un échantillon peut être reproduit de différentes manières selon la note activée, et la vitesse retenue. Les plages respectives de notes et de vitesse auxquelles l'échantillon est affecté sont appelées banque de notes.



Voix et formes d'onde

Vous pouvez reproduire la forme d'onde en l'affectant à une voix puis en interprétant cette voix au clavier. Vous avez également la possibilité d'attribuer une forme d'onde à un élément de voix en mode Voice Element Edit (Édition d'élément de voix) (page 69). Le mode Voice Edit vous permet d'affecter la forme d'onde que vous avez

créée à l'aide de la fonction Sampling à l'élément édité, comme vous le feriez avec les formes d'onde présélectionnées incluses dans l'instrument.

NOTE Gardez à l'esprit que vous pouvez affecter les voix utilisateur créées dans le mode Sampling activé à partir du mode Voice/Performance aux parties de mixage du morceau/motif. Vous pouvez également affecter les formes d'onde créées en mode Sampling, accessible depuis les modes Song/Pattern, aux éléments de voix du mode Voice Edit (Édition de voix).

Écran Sampling Main

L'écran Sampling Main (Principal), qui constitue la porte d'accès au mode Sampling, est appelé par activation de la touche [INTEGRATED SAMPLING] du mode en cours.

Appuyez sur la touche [INTEGRATED SAMPLING] en mode Voice ou Performance, afin d'appeler le mode Sampling destiné à la création d'échantillons (formes d'ondes) affectés aux voix/performances. Appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner sur le mode Voice ou Performance d'origine.

Sélection de forme d'onde et de banque de notes : [INTEGRATED SAMPLING]

L'écran Sampling Main vous permet de sélectionner la forme d'onde et sa banque de notes, puis d'écouter le son de l'échantillon affecté à la banque de notes sélectionnée. La forme d'onde peut être sélectionnée en **1** et la banque de notes de la forme d'onde choisie en **13**.



1 Waveform (Forme d'onde)

Détermine le numéro de la forme d'onde. Le nom de la forme d'onde sélectionnée s'affiche ici.

Réglages : 001 - 128

2 Key (Key Range) (Plage de notes)

(Indication uniquement)

Indique la plage de la banque de notes.

3 Velocity (Velocity Range) (Plage de vitesse)

(Indication uniquement)

Indique la plage de vitesse de la banque de notes actuellement sélectionnée.

4 Sample Size (Taille de l'échantillon)

(Indication uniquement)

Indique la taille de l'échantillon affecté à la banque de notes sélectionnée.

5 Frequency (Indication uniquement)

Indique la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon affecté à la banque de notes sélectionnée.

NOTE La fréquence à laquelle les lectures numériques ont lieu est appelée fréquence d'échantillonnage. Plus les fréquences d'échantillonnage sont élevées, plus la qualité acoustique est meilleure. La valeur standard de la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz.

6 Stereo/Mono (Indication uniquement)

Indique si l'échantillon affecté à la banque de notes est en stéréo ou en mono.

7 Recordable Time (Temps d'enregistrement)

(Indication uniquement)

Indique le temps d'échantillonnage disponible en fonction de la mémoire disponible. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. L'illustration graphique indique la capacité de la mémoire déjà utilisée, représentée sous la forme d'une ligne bleue.

8 [SF1] Audition

Vous pouvez écouter ici l'échantillon affecté à la banque de notes sélectionnée en maintenant cette touche enfoncée. Ceci vous permet de contrôler le son réel de l'échantillon lors de sa reproduction.

9 [SF6] KBD (Keyboard) (Clavier)

Vous pouvez également sélectionner la banque de notes appartenant à la forme d'onde choisie directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée.

10 [F6] Rec (Record) (Enregistrement)

Appuyez sur cette touche pour appeler l'écran Sampling Record Setup (Configuration de l'enregistrement d'échantillonnage). Cet écran sert à configurer l'instrument pour l'échantillonnage. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 122.

11 Symbole de duplication (Indication uniquement)

Ce symbole apparaît lorsque les plages de notes et de vitesse chevauchent celles d'une autre banque de notes. Pour plus de détails sur la reproduction des échantillons affectés aux banques de notes se chevauchant, reportez-vous à la page 129.

12 Numéro de la banque de notes

(Indication uniquement)

Indique le numéro de banque de notes de la forme d'onde sélectionnée.

13 Liste des banques de notes

Cette liste répertorie les banques de notes contenues dans la forme d'onde sélectionnée. Vous pouvez sélectionner la banque de notes souhaitée à l'aide du cadran de données, des touches de curseur haut/bas et des touches [INC/YES] et [DEC/NO].

Sampling Record

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

La fonction Sampling Record (Enregistrement d'échantillonnage) vous permet d'enregistrer, directement sur le MOTIF XF, des sons tels que des chants provenant d'un microphone relié, le signal d'une guitare électrique ou des données audio d'un lecteur CD ou MP3 externe, puis de les stocker dans l'instrument sous formes d'échantillons. Les échantillons obtenus via la fonction Sampling peuvent être reproduits depuis le clavier après avoir été préalablement affecté à une forme d'onde, puis à une voix.

Procédure d'échantillonnage

Cette section vous apprend à créer une voix ou une performance à l'aide de la fonction Sampling.

1 Branchez un microphone ou tout autre équipement sur le MOTIF XF.

Pour plus d'informations sur la procédure à suivre, reportez-vous au mode d'emploi.

Si vous voulez utiliser le son du MOTIF XF comme source d'enregistrement (avec la fonction de rééchantillonnage), cette première étape n'est pas nécessaire.

2 Passez en mode Voice ou Performance.

Lorsque vous passez en mode Performance, sélectionnez une performance pour lui attribuer l'échantillon.

3 Appuyez sur la touche [INTEGRATED SAMPLING] pour passer en mode Sampling. (Le voyant s'allume.)

L'écran Sampling Main s'affiche.

4 Appuyez sur la touche [F6] Rec pour appeler l'écran Record Setup (Configuration de l'enregistrement) (page 122).

Réglez les paramètres suivants dans l'écran Setup (Configuration). Les numéros entre parenthèses ci-dessous se rapportent aux paramètres de l'écran Sample Record (Enregistrement d'échantillon) à la page suivante.

- Le paramètre Input Source (Source d'entrée) (2) détermine le connecteur à partir duquel les sources audio (microphone, équipement audio, etc.) parviennent à l'instrument.
- La forme d'onde (6) détermine le numéro Waveform.
- La voix (10) détermine la banque et le numéro de voix.
- La partie (9) détermine la partie de performance à laquelle la voix est affectée lorsque l'accès au mode Sampling s'effectue depuis le mode Performance.
- Au besoin, réglez d'autres paramètres.

5 Appuyez sur la touche [F6] Standby pour appeler l'écran Record Standby (Attente d'enregistrement) (page 124).

Définissez les paramètres suivants sur l'écran Standby (Attente). Les numéros entre parenthèses sont équivalents aux paramètres indicatifs de numéros sur l'écran Standby.

- Réglez le paramètre Trigger Mode (Mode de déclenchement) (8) pour déterminer la méthode de déclenchement de l'échantillonnage. Normalement, la valeur est spécifiée sur « level » (niveau).

- Si vous configurez Trigger Mode (8) sur « level », vous devrez aussi régler le paramètre Trigger Level (Niveau de déclenchement) (7). Configurez ce paramètre de sorte que le triangle rouge de l'indicateur de niveau (renseignant sur le niveau de déclenchement) soit légèrement au-dessous du niveau du signal d'entrée.

6 Réglez le niveau du signal d'entrée sur la valeur optimale.

Essayez de spécifier le niveau d'entrée aussi haut que possible sans risque d'écrêtage, afin de garantir la meilleure qualité sonore possible. Suivez les instructions ci-dessous pour régler le niveau d'entrée.

- Lorsque le paramètre Input Source est réglé sur l'entrée A/N, réglez le signal d'entrée en utilisant le bouton GAIN à l'arrière du panneau. Si vous ne pouvez pas correctement ajuster le niveau d'entrée, vous devrez changer le réglage Mic/Line (page 223) en mode Utility.
- Lorsque le paramètre Input Source est configuré sur Resample (Rééchantillonner), réglez le niveau du signal d'entrée à l'aide de Record Gain (Gain de l'enregistrement).
- Lorsque le paramètre Input Source est configuré sur FW, il est impossible de régler le niveau d'entrée.

7 Activez ou désactivez la fonction Confirm (Confirmation) en appuyant sur la touche [SF1].

L'onglet Confirm devient vert lorsqu'il est activé et gris lorsqu'il est désactivé. Lorsque la fonction Confirm est activée, vous pourrez facilement écouter l'échantillon que vous venez d'enregistrer et le réenregistrer à votre guise si vous n'êtes pas satisfait du résultat.

8 Appuyez sur la touche [F5] pour lancer l'échantillonnage.

Lorsque le paramètre Trigger Mode (8) est réglé sur « manual » (manuel), le fait d'appuyer sur la touche déclenche immédiatement l'échantillonnage. L'indication RECORDING (Enregistrement en cours) apparaît à l'écran.

Lorsque le paramètre Trigger Mode (8) est réglé sur « level », le fait d'appuyer sur la touche active l'échantillonnage sans le déclencher. L'indication WAITING (En attente) apparaît à l'écran.

9 Reproduisez le son à échantillonner.

Lorsque le paramètre Trigger Mode (8) est réglé sur « level », et un signal audio excédant le niveau spécifié par le paramètre Trigger Level (7) est transmis à l'instrument, l'indication RECORDING est remplacé par WAITING, et l'échantillonnage est lancé. Durant l'échantillonnage, une représentation graphique des données audio apparaît à l'écran.

10 Appuyez sur la touche [F6] Stop pour arrêter l'échantillonnage.

Lorsque vous réglez le paramètre Confirm à l'étape 7 précédente, l'écran Sampling Finished (Échantillonnage terminé) (page 125) s'affiche. Appuyez sur la touche [SF1] Audition pour écouter le son échantillonné. Si vous êtes content du résultat, appuyez sur la touche [ENTER] pour stocker le son échantillonné sous forme d'« échantillon » et retournez dans l'écran Setup. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat et que vous voulez réessayer, il vous faudra appuyer sur la touche [EXIT] pour revenir dans l'écran Standby et tenter à nouveau l'échantillonnage à partir de l'étape 5.

Lorsque vous désactivez Confirm à l'étape 7 ci-dessus, le son échantillonné est automatiquement stocké comme échantillon.

NOTE Dès que vous activez le paramètre Record Next (Enregistrer suivant) (4) en le spécifiant sur « on » à l'étape 4 ci-dessus, l'instrument revient sur l'écran STANDBY une fois les données d'échantillonnage déterminées. Dans ce cas, vous pouvez quitter le mode Sampling Record (Enregistrement d'échantillonnage) en appuyant sur la touche [EXIT].

11 Enregistrez la forme d'onde.

Si le module d'extension de la mémoire flash en option (FL512M/FL1024M) est installé sur le MOTIF XF, utilisez la tâche Copy (page 130) pour enregistrer la forme d'onde. Sinon, enregistrez la forme d'onde sur un périphérique de stockage USB (page 40) ou un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF.

AVIS

Les données d'échantillon enregistrées (modifiées) sont perdues à la mise hors tension de l'instrument. Pensez dès lors à toujours copier les données d'échantillons sur le module d'extension de la mémoire flash en option (page 34) ou à les enregistrer sur un périphérique de stockage USB (page 40) ou un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF avant de mettre l'instrument hors tension.

Configuration de l'échantillonnage : [F6] Rec

Cet écran vous permet de configurer différents paramètres d'échantillonnage. Appuyez sur la touche [F6] dans l'écran Sampling Main (Principal) pour appeler cet écran. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Sampling Main.



1 Recording Type (Type d'enregistrement)

Détermine le type d'échantillonnage. N'oubliez pas que ce paramètre est défini sur « sample » lorsque vous passez du mode Voice/Performance en mode Sampling.

2 Input Source (Source d'entrée)

Détermine le connecteur d'entrée via lequel le signal à échantillonner est reçu.

Réglages : A/D Input, resample, FW

A/D Input (Entrée A/N)

L'entrée audio analogique provenant des prises A/D INPUT est reconnue en tant que source de l'enregistrement.

resample (rééchantillonner)

Le signal audio reçu des prises OUTPUT du MOTIF XF est reçu et reconnu en tant que source d'enregistrement.

FW

Le signal audio reçu du connecteur IEEE 1394 (disponible lorsque l'unité FW16E en option est installée) est reconnu en tant que source d'enregistrement. Le signal audio est transmis ici à partir de l'ordinateur via les ports FW 3 et 4.

3 Mono/Stereo

Détermine si le signal audio est enregistré sous forme d'échantillon mono ou stéréo.

Réglages : monoL, monoR, monoL+R, stereo

monoL

Le signal du canal de gauche est enregistré en tant qu'échantillon mono.

monoR

Le signal du canal de droite est enregistré en tant qu'échantillon mono.

monoL+R

Les signaux des canaux de gauche et de droite sont mixés et enregistrés en tant qu'échantillon mono.

stereo

Un échantillon stéréo est enregistré.

4 Record Next (Enregistrer suivant)

Lorsque ce paramètre est activé, la note suivante est automatiquement spécifiée comme destination de l'échantillonnage à la fin de l'opération Sampling (avec affectation de l'échantillon à une banque de notes), et l'écran Standby apparaît. Ce paramètre est utile pour enregistrer plusieurs échantillons à la suite d'un de l'autre. À titre d'exemple, lorsque vous souhaitez obtenir des échantillons successifs d'un CD contenant différents matériaux dans chaque piste, vous pouvez régler ce paramètre sur « on » et spécifier le paramètre Trigger Mode sur « level », puis procéder à l'enregistrement automatique de plusieurs échantillons consécutifs. Pour quitter le mode Sampling Record, appuyez sur la touche [EXIT].

Réglages : on, off

NOTE Lorsque les deux paramètres sont activés avant le lancement de Sampling, l'écran FINISHED (Terminé) apparaît aussitôt que l'opération d'échantillonnage est exécutée. Depuis l'écran FINISHED, fixez les données d'échantillon en appuyant sur [ENTER], de sorte que l'instrument retourne sur l'écran STANDBY.

NOTE Ce paramètre est utile lorsque vous souhaitez assigner des échantillons individuels aux touches une par une, afin de créer une voix de batterie en ayant recours à un CD spécial contenant des sons des différents instruments de batterie en tant que source.

NOTE Gardez à l'esprit que le paramètre Record Next peut être réglé sur « off » et ne pas pouvoir être modifié. C'est le cas lorsque vous accédez au mode Sampling via le mode Voice/Performance, que vous réglez la voix sur une valeur autre que « off » dans l'écran et que vous paramétrez la Source (ci-dessus) sur « resample ».

5 Frequency

Indique la fréquence d'échantillonnage. Lorsque le paramètre Input Source (2) est réglé sur « FW », ce paramètre a pour valeur fixe « 44.1kHz ».

Normalement, ce paramètre doit être réglé sur « 44.1kHz », qui est la valeur la plus élevée. Si vous cherchez à obtenir un son lo-fi, vous devrez sélectionner une valeur différente de 44,1 kHz. Sur des réglages autres que 44,1 kHz, le son contrôlé pendant l'enregistrement peut être différent du son enregistré, en fonction du signal source.

Réglages : 44.1k (44.1kHz), 22.0kLo (22.05kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11.025kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5.5125kHz Lo-Fi)

6 Waveform

Détermine le numéro de la forme d'onde de destination.

Réglages : 001 – 128

AVIS

L'opération d'échantillonnage écrase toutes les données présentes dans le numéro de forme d'onde de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

7 Keybank (Banque de notes)

Détermine le numéro de note de la banque de notes de destination. Vous pouvez modifier le paramétrage en mode Sampling Edit (Édition de l'échantillonnage) (page 126).

Réglages : C -2 – G8

NOTE Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

8 Track (Piste)

Ce paramètre est indisponible lorsque vous entrez en mode Sampling depuis le mode Voice/Performance.

9 Part (Partie)

Ce paramètre détermine la partie de performance à laquelle la voix (10) créée par échantillonnage est attribuée. Lorsque le paramètre est désactivé, l'échantillon obtenu n'est pas assigné à la partie de performance. Ce paramètre est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode Sampling via le mode Performance. Lorsque le paramètre Voice (10) est désactivé, ce paramètre ne pourra pas être réglé même si le mode Sampling est accédé via le mode Performance.

Réglages : off, 1 -4

10 Voice

Détermine la voix à laquelle la forme d'onde (6) créée via l'échantillonnage est affectée en spécifiant le numéro et la banque de voix. Le réglage de la banque de voix sur une des valeurs USR 1 – 4 affecte la forme d'onde (6) à l'élément 1 de la nouvelle voix normale créée via l'échantillonnage. Le réglage de Voice Bank sur « UDR » attribue l'onde de forme (6) à la touche de batterie (11) de la voix de batterie spécifiée. Lorsque ce paramètre est désactivé (« off »), seule une forme d'onde (6) est créée ; l'échantillon n'est pas stocké en tant que voix utilisateur.

Réglages :

Banque de voix : Off, USR 1 – 4 (Utilisateur 1 – 4),

UDR (Batterie utilisateur)

Numéro de voix : 001 – 128

AVIS

Lorsque le paramètre Voice Bank est réglé sur une des valeurs USR 1 – 4, l'opération d'échantillonnage écrase toutes les données précédentes sur le numéro de voix de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

11 Drum Key (Touche de batterie)

Détermine la touche à laquelle la forme d'onde (6) est affectée lorsque le paramètre Voice Bank (10) est réglé sur « UDR ».

Réglages : C0 – C6

12 Recordable Time (Temps d'enregistrement)

(Indication uniquement)

Indique le temps d'échantillonnage disponible en fonction de la mémoire disponible. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. L'espace mémoire actuellement utilisé s'affiche à l'écran sous la forme d'une ligne bleue.

13 [SF6] INFO (Information)

Indique la quantité de mémoire utilisée par l'échantillonnage.



1 Used/Total (Utilisée/Totale)

(Indication uniquement)

Indique la quantité de mémoire utilisée et le volume total disponible.

2 Recordable Size (Taille enregistrable)

(Indication uniquement)

Indique la quantité de mémoire disponible.

3 Recordable Time (Indication uniquement)

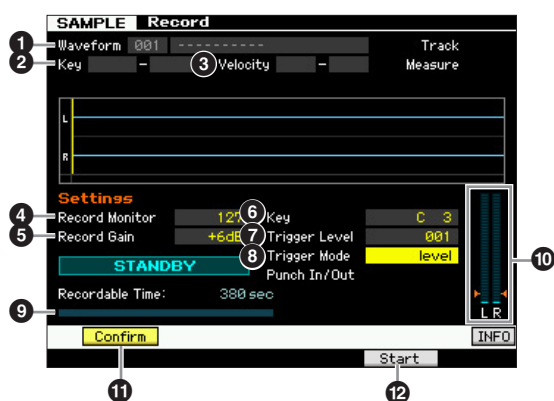
Indique le temps d'échantillonnage disponible en fonction de la capacité de la mémoire. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz en mono.

14 [F6] Standby (Attente)

Appuyez sur cette touche pour appeler l'écran Sampling Record Standby (Attente de l'enregistrement d'échantillonnage). Cet écran sert à exécuter l'échantillonnage. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 124.

Sampling Record : [F6] Standby

Cet écran sert à exécuter l'échantillonnage. Appuyez sur la touche [F6] de l'écran Setup pour appeler cet écran. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Setup.



1 Waveform (Indication uniquement)

Indique le numéro et le nom de la forme d'onde sélectionnée.

2 Key (Key Range) (Indication uniquement)

Indique la plage de notes de la banque de notes actuellement sélectionnée.

3 Velocity (Velocity Range)

(Indication uniquement)

Indique la plage de vélocité de la banque de notes actuellement sélectionnée.

4 Record Monitor (Contrôle de l'enregistrement)

Détermine le niveau de sortie de contrôle du signal d'entrée pendant l'échantillonnage. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. Ce signal de contrôle est émis depuis la prise PHONES ou les prises OUTPUT R et L/MONO.

Réglages : 0 – 127

5 Record Gain (Gain de l'enregistrement)

Ce paramètre est disponible seulement lorsque le paramètre Input Source (page 122) est réglé sur « resample » (enregistrement de son du MOTIF XF lui-même). Ceci détermine le gain de l'enregistrement lors du rééchantillonnage. Plus la valeur est élevée, plus fort le volume du son rééchantillonné. Avant d'exécuter l'opération Sampling, vous pouvez régler le gain approprié en vérifiant le volume via l'indicateur de niveau (10), tout en jouant au clavier.

Réglages : -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

6 Key

Indique la banque de notes (page 123) réglée dans l'écran Sampling Record Setup. Le paramètre Key Bank peut être modifié ici aussi bien qu'en mode Sampling Edit (page 126), une fois la fonction d'échantillonnage exécutée.

Réglages : C -2 – G8

NOTE Vous pouvez également régler la touche directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

7 Trigger Level (Niveau de déclenchement)

Lorsque le paramètre Trigger Mode (8) est réglé sur « level », vous devez également définir Trigger Level. L'échantillonnage commence dès la réception d'un signal d'entrée supérieur au niveau de déclenchement spécifié. Le niveau spécifié ici est indiqué sous forme de triangle rouge dans l'indicateur de niveau. Pour des résultats optimaux, réglez le niveau sur les valeurs minimales afin de saisir la totalité du signal, mais veillez à ce que le niveau réglé ne soit pas non plus très bas pour ne pas enregistrer du bruit indésirable.

Réglages : 000 – 127

8 Trigger Mode (Mode de déclenchement)

Indique la méthode de déclenchement de l'échantillonnage.

Réglages : level, manual

level (niveau)

L'échantillonnage commence dès la réception d'un signal d'entrée supérieur au niveau de déclenchement spécifié par le paramètre Trigger Level (7).

manual (manuel)

L'échantillonnage débute aussitôt que vous appuyez sur la touche [F6] REC. Ce réglage vous permet de débiter l'échantillonnage selon la synchronisation souhaitée indépendamment du niveau d'entrée de la source audio.

9 Recordable Time (Indication uniquement)

Indique le temps d'échantillonnage disponible en fonction de la mémoire disponible. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. L'espace mémoire actuellement utilisé s'affiche à l'écran sous la forme d'une ligne bleue.

10 Indicateur de niveau

Ce graphique affiche le niveau d'entrée de la source d'entrée. Essayez de spécifier le niveau d'entrée aussi haut que possible sans risque d'écroulement, afin de garantir la meilleure qualité sonore possible.

NOTE Suivez les instructions ci-dessous pour régler le niveau d'entrée.

- Lorsque le paramètre Input Source est réglé sur l'entrée A/N, réglez le signal d'entrée en utilisant le bouton GAIN à l'arrière du panneau. Si vous ne pouvez pas correctement ajuster le niveau d'entrée, vous devez changer le réglage Mic/Line (page 223) en mode Utility.
- Lorsque le paramètre Input Source est configuré sur Resample, réglez le niveau du signal d'entrée à l'aide du paramètre Record Gain (5).
- Lorsque le paramètre Input Source est configuré sur FW, il est impossible de régler le niveau d'entrée.

11 [SF1] Confirm (Confirmer)

Ce paramètre détermine si vous pouvez confirmer l'activation (on) ou la désactivation (off) de l'échantillon enregistré après l'exécution de Sampling. Cela est très commode lorsqu'il faut recommencer l'enregistrement au cas où les résultats de l'échantillonnage ne vous donnent pas entière satisfaction. Lorsque ce paramètre est désactivé, l'échantillon enregistré est fixé sous forme de données aussitôt que la fonction Sampling est exécutée. L'instrument retourne ensuite sur l'écran Setup display (page 122). Notez que l'instrument retourne sur l'écran STANDBY à la fin de l'échantillonnage lorsque le paramètre Record Next est activé dans l'écran Setup.

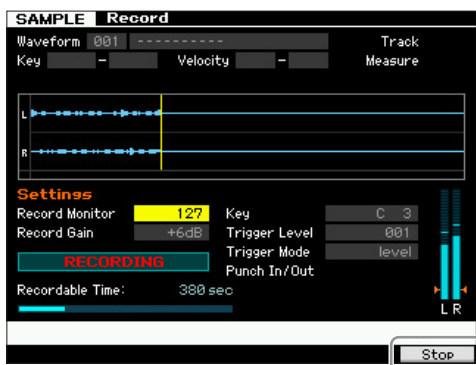
12 [F5] Start (Démarrer)

Appuyez sur cette touche pour lancer l'échantillonnage. Lorsque le paramètre Trigger Mode est réglé sur « level », le fait d'appuyer sur la touche [F5] Start entraîne l'affichage de l'indication WAITING à l'écran. L'échantillonnage ne commence pas encore véritablement. Lorsque le signal audio excédant le réglage spécifié par Trigger Level (7) parvient à l'instrument, l'indication RECORDING (Enregistrement) remplace la mention WAITING et l'échantillonnage peut démarrer.

Lorsque le paramètre Trigger Mode (8) est réglé sur « manual », appuyez sur cette touche pour lancer immédiatement Sampling.

Écran Sampling RECORDING

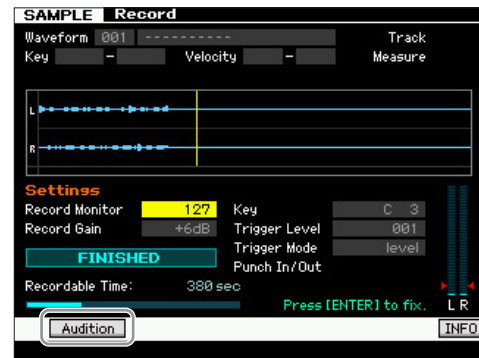
Durant l'échantillonnage, une représentation graphique des données audio apparaît à l'écran.

**[F6] Stop**

Appuyez sur cette touche pour interrompre l'échantillonnage. Lorsque l'échantillonnage est terminé, l'écran FINISHED (Terminé) apparaît.

Écran Sampling FINISHED (lorsque le paramètre Confirm est réglé sur « on »)

Si la touche SF1] Confirm est activée avant le lancement de Sampling, l'écran FINISHED ci-dessous s'affichera dès la fin de l'échantillonnage. Dans cet écran, vous pouvez écouter et confirmer l'échantillon en appuyant sur la touche [SF1] Audition. Si vous êtes satisfait du son, vous devrez appuyer sur [ENTER] pour fixer les résultats d'échantillonnage en données d'échantillon. Dans le cas contraire, appuyez sur [EXIT] et réessayez l'échantillonnage à nouveau. Si la touche [SF1] Confirm est désactivée avant le lancement de Sampling, l'opération d'échantillonnage fixera automatiquement les données d'échantillon et l'instrument retournera sur l'écran Setup (page 122).

**[SF1] Audition**

Vous pouvez écouter l'échantillon enregistré en maintenant cette touche enfoncée. Ceci vous permet de vérifier si l'échantillonnage a été correctement exécuté.

NOTE Si la touche [SF1] Confirm (page 124) est désactivée avant le lancement de Sampling, l'opération d'échantillonnage fixera automatiquement les données d'échantillon et l'instrument retournera sur l'écran Setup (page 122). Notez que l'instrument retourne sur l'écran STANDBY à la fin de l'échantillonnage lorsque le paramètre Record Next est activé dans l'écran Setup.

Sampling Edit (Édition de l'échantillonnage)

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

Le mode Sampling Edit vous offre des commandes détaillées et globales pour l'édition de l'échantillon enregistré et la modification de ses réglages. Appuyez sur la touche [EDIT] dans l'écran Sampling Main pour appeler l'écran Sampling Edit. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Sampling Main.

Procédure du mode Sampling Edit

- 1 Appuyez sur la touche [INTEGRATED SAMPLING] pour passer en mode Sampling. (Le voyant s'allume.)**
L'écran Sampling Main (page 120) s'affiche.
- 2 Sélectionnez une forme d'onde et une banque de notes.**
Sélectionnez une forme d'onde et une banque de notes auxquelles l'échantillon à éditer est affecté.
- 3 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Sampling Edit.**
- 4 Appuyez sur la touche [F1] Trim ou [F2] Param (Paramètre)**
Réglez les paramètres souhaités sur chaque écran.
- 5 Appuyez sur la touche [SF1] Audition pour écouter le son.**
Répétez les étapes 4 à 5 autant de fois que nécessaire.
- 6 Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Sampling Main.**

Astuce

La fonction Extract (Extraction), fort utile, vous permet de supprimer des portions inutiles de l'échantillon avant le point de début et après le point de fin, ce qui vous autorise à enregistrer de la mémoire pour de nouvelles opérations d'échantillonnage.

- 1 Appuyez sur la touche [F1] Trim (Écrêtage) pour appeler l'écran Trim.**
- 2 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)**
Si vous souhaitez annuler l'opération, appuyez sur la touche [DEC/NO].
- 3 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'extraction.**

NOTE Les données supprimées via l'opération Extract sont irrécupérables. Avant d'exécuter l'extraction, il est conseillé de sauvegarder l'échantillon à l'aide de la tâche Copy (Copie) (page 130).

Conseils sur l'édition des échantillons Comment reproduire l'échantillon (réglage du paramètre Play Mode)

Il existe deux méthodes pour la reproduction de l'échantillon : One shot (Lecture unique) et Loop (Boucle). La méthode Loop vous permet de jouer la plage spécifiée d'un échantillon de manière répétée, en boucle. D'autre part, la méthode One Shot vous autorise à reproduire l'échantillon en entier, en une seule fois. Vous devez déterminer le type (Loop ou One Shot) utilisé en réglant le paramètre Play Mode (Mode de reproduction) dans l'écran Parameter (Paramètre) (page 128).

Reproduction en réglage affiné des échantillons en mode One Shot

Vous pouvez déterminer la plage de reproduction de l'échantillon en réglant Start Point (6) et End Point (8) dans l'écran Trim (page 127). Ces paramètres permettent d'assourdir efficacement des données audio inutiles ou indésirables en début et fin d'échantillon. Pour couper le son à la fin de la reproduction, diminuez la valeur du paramètre End Point en le déplaçant vers la gauche sur l'affichage de l'onde. De la même manière, pour couper le son en début de reproduction, augmentez la valeur du paramètre Start Point en le déplaçant vers la droite sur l'affichage de l'onde. En général, vous devez régler Start Point de manière que le début de l'échantillon se reproduise immédiatement à son déclenchement. Servez-vous de la touche [SF1] Audition pour vérifier la reproduction de l'échantillon, de sorte qu'il retentisse de manière fluide et naturelle. Après avoir réglé et confirmé les points de début et de fin, vous pouvez les écrêter de l'échantillon de manière définitive, à l'aide de l'opération Extract (page 135).

Reproduction en réglage affiné des échantillons en mode Loop

Le réglage des points de début et de fin dans un échantillon en mode Loop est généralement plus important et ardu que la même opération effectuée sur les échantillons en mode One Shot. Les points de début et de fin doivent être réglés avec précision pour garantir une reproduction en boucle fluide et continue, sans saccade ni dissonance. Vous devez aussi vous assurer, pour les boucles rythmiques, que la reproduction est en rythme et qu'aucun temps n'est perdu.

- 1 Réglez le paramètre Play Mode sur « loop ».**
Appuyez sur la touche [F2] Param pour appeler l'écran Parameter (page 128), puis réglez le paramètre Play Mode (9) sur « loop ».
- 2 Réglez le point de début sur le 1er temps de la 1ère mesure.**
Appuyez sur la touche [F1] Trim pour appeler l'écran Trim (page 127), puis réglez le point de fin (6).
- 3 Réglez le paramètre Loop Point (Point de départ de la boucle) sur la même valeur que Start Point.**
Appuyez sur la touche [SF2] pour faire apparaître l'indication LP=ST.
- 4 Tout en maintenant la touche [SF1] Audition enfoncée, réglez End Point de manière à ce que la reproduction en boucle de l'échantillon soit fluide et adaptée à la synchronisation des temps**
- 5 Exécutez l'opération d'extraction (page 135).**

Réglage du tempo de l'échantillon

Si vous ne connaissez pas le tempo de l'échantillon contenu dans le motif rythmique, suivez les instructions ci-dessous.

- 1 Tout en maintenant la touche [SF1] Audition enfoncée, réglez Start Point et End Point de manière à ce que la reproduction en boucle de l'échantillon soit fluide et adaptée à la synchronisation des temps.**

Assurez-vous d'utiliser l'opération Extract pour supprimer les parties inutiles de l'échantillon.

- 2 Réglez le type de mesure et la mesure.**

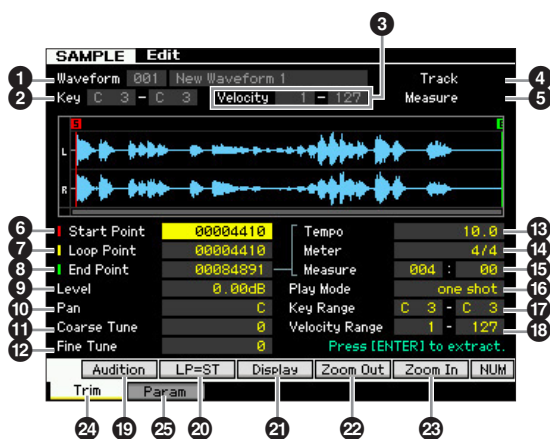
Appuyez sur la touche [F1] Trim pour appeler l'écran Trim (ci-dessous), puis réglez le type de mesure (14) et la mesure (15).

- 3 Augmentez ou diminuez le tempo (13) selon les besoins, de manière à ce que la valeur de End Point (8) soit équivalente à celle du point de fin appliqué à l'échantillon original.**

Réglez le tempo (13) sur une valeur élevée, puis diminuez celle-ci progressivement de manière à ce que la valeur de End Point (8) augmente au fur et à mesure. Au-delà d'une certaine valeur, le réglage de End Point n'augmentera plus, même si vous continuez de réduire la valeur du tempo. La valeur résultante est celle du paramètre End Point appliqué à l'échantillon d'origine. La valeur finale du tempo obtenue est la plus appropriée à la reproduction de l'échantillon.

Réglages de la reproduction d'échantillon : [F1] Trim

Cet écran vous permet de régler la plage de reproduction et la plage en boucle de l'échantillon.



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône NUM apparaît sur l'onglet correspondant à la touche [SF6]. Vous pouvez alors utiliser les touches [F1] – [F6] et [SF1] – [SF5] en tant que touches de pavé numérique en appuyant sur la touche [SF6]. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 36.

- 1 Waveform** (Indication uniquement)

Indique le numéro et le nom de la forme d'onde sélectionnée.

- 2 Key (Key Range)** (Indication uniquement)

Indique la plage de notes de la banque de notes actuellement sélectionnée.

- 3 Velocity (Velocity Range)** (Indication uniquement)

Indique la plage de vélocité de la banque de notes actuellement sélectionnée.

- 4 Track** (Indication uniquement)

Indique la piste du morceau/motif actuellement sélectionné. Ce paramètre n'est disponible que lorsque vous passez en mode Sampling depuis les modes Song/Pattern.

- 5 Measure** (Indication uniquement)

Indique le numéro de mesure du morceau/motif sélectionné. Ce paramètre n'est disponible que lorsque vous passez en mode Sampling depuis les modes Song/Pattern.

- 6 Start Point**

Détermine le point de départ de la reproduction d'échantillonnage. La partie située à gauche de ce point n'est pas reproduite. Lorsque vous appuyez sur la touche [SF2], la valeur du paramètre Loop Point (7) est copiée sur celle de Start Point.

Réglages : 0000000 – End point

- 7 Loop Point**

Détermine le point de départ de la reproduction de la boucle. Lorsque le paramètre Play Mode est réglé sur « loop », l'échantillon est reproduit entre le point de départ de la boucle et le point de fin (8).

Réglages : 0000000 – End point

- 8 End Point**

Détermine le point de fin de la reproduction de l'échantillon. La partie située à droite de ce point n'est pas reproduite. Le point de fin est automatiquement défini de manière à ce que la longueur entre Start Point et End Point corresponde aux réglages des paramètres Tempo (13), Meter (14) et Measure (15).

Réglages : 0000000 – (selon la longueur de l'échantillon)

- 9 Level**

Détermine le niveau de sortie de l'échantillon sélectionné.

Réglages : -95.25dB – +0.00dB

- 10 Pan**

Détermine la position du balayage panoramique stéréo de la voix.

Réglages : L64 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

- 11 Coarse Tune**

Détermine le réglage grossier de la hauteur de ton de l'échantillon par incrément de demi-tons.

Réglages : -64 – +0 – +63

- 12 Fine Tune**

Détermine le réglage fin de la hauteur de l'échantillon en centièmes.

Réglages : -64 – +0 – +63

13 Tempo

Détermine le tempo de reproduction de l'échantillon. Le réglage du tempo modifie celui de End Point (8) de manière à ce que la longueur entre les points de début et de fin corresponde aux réglages des paramètres Meter et Measure.

Réglages : 5.0 – 300.0

14 Meter (Indicateur)

Spécifie l'indication de la mesure (type de mesure) de la reproduction de l'échantillon. Le réglage de Meter modifie celui de End Point (8) de manière à ce que la longueur entre les points de début et de fin corresponde aux réglages des paramètres Tempo et Measure.

Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

15 Measure

Détermine la longueur de l'échantillon pour la reproduction sur la base des valeurs de mesure et de temps, une manière intuitive et musicalement très utile pour régler la reproduction de l'échantillon. Le réglage de Measure modifie celui de End Point (8) de manière à ce que la longueur entre les points de début et de fin corresponde aux réglages des paramètres Tempo et Meter.

Réglages :

Measure : 000 – 032

Temps : 00 – 15 (varie selon le réglage Meter)

NOTE Le réglage de Measure indique la longueur entre le point de début et le point de fin de l'échantillon. Si vous souhaitez reproduire deux mesures à partir du point de début de l'échantillon, réglez le paramètre Measure sur « 002:00 ».

16 Play Mode

Détermine la manière dont l'échantillon est reproduit.

Réglages : loop, one shot, reverse

loop

La reproduction de l'échantillon commence au point de début, se poursuit jusqu'au point de boucle, puis se répète indéfiniment du point de boucle au point de fin. Ce réglage est utile pour les petits passages rythmiques, les riffs et les temps que vous voulez reproduire de manière répétée et continue.

one shot (reproduction unique)

L'échantillon est reproduit une seule fois, du point de début au point de fin. Ce réglage peut servir pour les isolements, les effets de voix et les passages chantés qui sont reproduits une fois, sans utilisation de boucle.

reverse (inversé)

L'échantillon est reproduit une fois, dans l'ordre inverse depuis le point de fin au point de début. C'est utile pour créer des sons de cymbales inversés, ainsi que d'autres effets spéciaux.

17 Key Range (Plage de notes)

Indique la plage de notes de la banque de notes à laquelle l'échantillon sélectionné est affecté. En attribuant différents échantillons d'une même forme d'onde à des plages de notes distinctes, vous pouvez créer une voix produisant des sons différents selon les notes jouées.

Réglages : C -2 – G8

18 Velocity Range (Plage de vélocité)

Indique la plage de vélocité de la banque de notes à laquelle l'échantillon sélectionné est affecté. En attribuant différents échantillons d'une même forme d'onde à des plages de notes distinctes, vous pouvez créer une voix produisant des sons différents selon la force de votre jeu au clavier.

Réglages : 1 – 127

19 [SF1] Audition

Vous pouvez écouter l'échantillon sélectionné en maintenant cette touche enfoncée. Cela vous permet de vérifier si l'échantillon a été correctement édité.

20 [SF2] LP=ST

Lorsque l'indication de menu est « LP=ST », le début (point de début) et la boucle (point de départ de la boucle) partagent la même adresse, ce qui signifie qu'ils sont modifiés simultanément, même si un seul des deux subit des modifications. Si vous appuyez sur la touche [SF2] dans cet état, le menu passe de « LP=ST » à « LP≠ST ». Lorsque l'indication de menu est « LP≠ST », le début (point de début) et la boucle (point de départ de la boucle) peuvent être modifiés indépendamment l'un de l'autre.

Si vous appuyez sur la touche [SF2] dans cet état, la valeur de l'adresse du début est copiée dans celle de la boucle, de sorte qu'ils partagent la même valeur d'adresse. En outre, l'indication de menu passe de « LP≠ST » à « LP=ST ».

21 [SF3] Display (Affichage)

Appuyez sur la touche [SF3] pour régler le niveau de zoom de manière à ce que l'ensemble de l'onde, en ce compris les points de début et de fin, apparaisse à l'écran.

22 [SF4] Zoom Out (Zoom arrière)

23 [SF5] Zoom In (Zoom avant)

Appuyez sur les touches [SF4] et [SF5] pour effectuer respectivement un zoom avant et arrière sur l'affichage de l'onde.

24 [F1] Trim

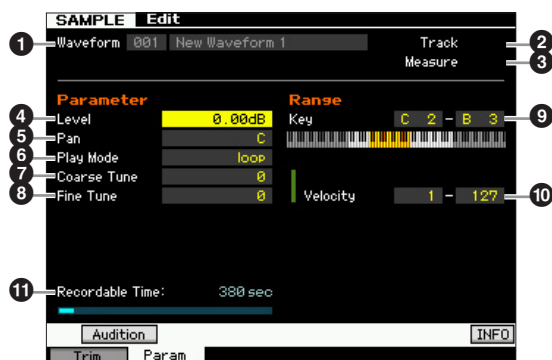
Appuyez sur cette touche pour revenir de l'écran précédent à l'écran Trim.

25 [F2] Param (Paramètre)

Appuyez sur cette touche pour appeler l'écran dans lequel vous pouvez régler les paramètres liés à l'échantillon et la plage de banque de notes.

Réglages des paramètres d'échantillon : [F2] Param

Cet écran vous permet de régler des paramètres liés à l'échantillon tels que Key Range et Velocity Range.



Les paramètres ① – ⑩ sont identiques à ceux de l'écran Trim (page 127).

NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône KBD apparaît sur l'onglet correspondant à la touche [SF6]. Vous pouvez alors saisir le numéro de note ou la vitesse en appuyant sur la note appropriée du clavier tout en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

⑪ Recordable Time (Indication uniquement)

Indique le temps d'échantillonnage disponible en fonction de la mémoire disponible. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. L'espace mémoire actuellement utilisé s'affiche à l'écran sous la forme d'une ligne bleue.

En cas de chevauchement de plusieurs banques de notes :

Si vous jouez une note donnée à une vitesse déterminée appartenant à des banques de notes différentes (en d'autres termes, si plusieurs échantillons sont attribués à cette note et à cette vitesse), les échantillons concernés ne seront pas tous reproduits et la priorité sera donnée aux deux canaux audio débutant à partir du ou des échantillons affectés à la banque de notes portant le numéro le moins élevé. Dans le cas de l'affectation d'un échantillon stéréo à la banque de notes portant le numéro le plus faible, seul cet échantillon sera reproduit. Par contre, lorsqu'un échantillon mono est attribué à la banque de notes disposant du numéro le plus faible et qu'un autre échantillon est affecté à la banque de notes possédant le second numéro le moins élevé, seuls ces deux échantillons sont joués. Par ailleurs, lorsqu'un échantillon mono est attribué à la banque de notes portant le numéro le plus faible et qu'un échantillon stéréo est affecté à la banque de notes possédant le second numéro le moins élevé, seul l'échantillon mono est exécuté. Cette règle s'applique à tous les modes de l'instrument.

Sampling Job

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

Le mode Sampling Job vous permet de traiter et de modifier les échantillons que vous avez enregistrés. Ce mode dispose de 19 tâches.

Fonction	Description
[F1] Keybank	Tâches liées aux échantillons affectés à la banque de notes spécifiée
01: Copy	Cette tâche copie une banque de notes donnée sur une autre forme d'onde. L'échantillon affecté à la banque de notes est également copié.
02: Delete	Cette tâche supprime la banque de notes spécifiée et son échantillon.
03: Move	Cette tâche déplace une banque de notes donnée vers une autre forme d'onde. L'échantillon affecté à la banque de notes est également déplacé.
04: Normalize	Cette tâche maximise (normalise) le niveau global de l'échantillon spécifié.
05: Time-Stretch	Cette tâche vous permet de modifier le tempo de l'échantillon sans en modifier la hauteur de ton.
06: Convert Pitch	Cette tâche vous permet de modifier la hauteur de ton de l'échantillon sans en modifier le tempo.
07: Fade In/Out	Cette tâche vous permet de créer des fondus enchaînés en début ou en fin d'échantillon.
08: Half Sampling Frequency	Cette tâche vous permet de diviser par deux la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon spécifié.
09: Stereo to Mono	Cette tâche vous permet de convertir un échantillon stéréo en un échantillon mono.
10: Loop Remix	Cette tâche vous permet de découper automatiquement l'échantillon en « tranches » distinctes et de réorganiser aléatoirement les tranches pour des effets spéciaux et des variations rythmiques inhabituelles.
11: Slice	Cette tâche divise l'échantillon en tranches distinctes selon les réglages spécifiés. Lorsque vous accédez à cette tâche à partir du mode Song/Pattern, des données de note utilisées pour reproduire les tranches en séquence sont également créées. La reproduction des données de note retentit exactement comme l'échantillon original en cours de reproduction.
[F2] Waveform	Tâches de forme d'onde
01: Copy	Cette tâche vous permet de copier les données d'une forme d'onde vers une autre. Les banques de notes et les échantillons inclus dans la forme d'onde sont également copiés par cette tâche.
02: Delete	Cette tâche vous permet d'effacer de la mémoire une forme d'onde spécifique. Les banques de notes et les échantillons inclus dans la forme d'onde sont également supprimés.
03: Extract	Cette tâche supprime toutes les données d'échantillonnage inutiles (situées avant le point de début et après le point de fin).
04: Transpose	Cette tâche vous permet de transposer le réglage de banque de notes d'une forme d'onde donnée.
05: Rename	Cette tâche permet d'éditer le nom de la forme d'onde spécifiée.
[F3] Other	Autres tâches
01: Optimize Memory	Cette tâche optimise la mémoire (DRAM) pour l'échantillonnage.
02: Delete All	Cette tâche supprime toutes les formes d'onde.
03: Copy to Flash Memory	Cette tâche copie les données d'échantillon de la SDRAM vers le module d'extension de la mémoire flash en option (FL512M/FL1024M) en tant que forme d'onde.

Procédure des tâches d'échantillon

1 Appuyez sur la touche [JOB] en mode Sampling pour passer en mode Sampling Job.

2 Appelez le groupe de tâches souhaité.

Sélectionnez le groupe Job en appuyant sur l'une des touches [F1] Keybank, [F2] Waveform et [F3] Other.

3 Appelez l'écran Job souhaité.

Positionnez le curseur sur la tâche souhaitée à l'aide du cadran de données, des touches [INC/DEC] et [DEC/NO] et des touches de curseur vers le haut/bas. Appuyez ensuite sur [ENTER]. L'écran Job (Tâche) souhaité s'ouvre. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran des menus Job.

4 Réglez la valeur des paramètres souhaités.

Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité, puis réglez-en la valeur à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] et [DEC/NO].

Lorsque la commande « Apply » (Appliquer) s'affiche dans le menu correspondant à la touche [SF4], allez à l'étape 5. En l'absence d'une telle mention, passez à l'étape 7.

5 Appuyez sur la touche [SF4] Apply pour exécuter la tâche.

À ce stade, l'échantillon a été temporairement modifié et n'a pas encore été définitivement converti en données fixes.

6 Confirmez le résultat de la tâche.

Appuyez sur la touche [SF1] Audition pour écouter le son de l'échantillon modifié. Si vous êtes satisfait du résultat, vous pourrez passer à l'étape 7. Dans le cas contraire, et si vous souhaitez recommencer l'opération, il vous faudra appuyer sur la touche [SF4] Apply à nouveau pour abandonner l'opération Job et réinitialiser l'échantillon sur sa valeur d'origine. Dans ce cas, recommencez l'opération à partir de l'étape 4.

7 Appuyez sur la touche [ENTER] pour transformer le résultat de la tâche en données d'échantillon fixes.

AVIS

Vous ne pouvez pas annuler les modifications apportées à l'échantillon d'origine après avoir converti le résultat de la tâche en données fixes. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

8 Appuyez deux fois sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Sampling Main.

NOTE Si la forme d'onde ou la banque de notes spécifiée ne comporte pas de donnée, la mention « No Data » (Aucune donnée) s'affichera à l'écran et la tâche ne pourra pas s'exécuter.

NOTE Certaines tâches ne peuvent pas s'exécuter en l'absence d'un espace mémoire suffisant. La quantité de mémoire disponible peut être vérifiée en bas de l'écran Sampling Job ou sur l'écran Information (page 123).



Espace mémoire disponible

AVIS

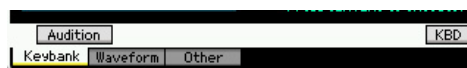
Même lorsqu'une tâche a été exécutée, les données résultantes seront perdues à la mise hors tension de l'instrument. Prenez dès lors soin d'enregistrer les données de forme d'onde sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté au même réseau que le MOTIF XF en mode File (page 241) après l'exécution de la tâche.

[F1] Keybank

Cet écran contient des tâches pour l'édition d'échantillons. L'échantillon à éditer peut être spécifié via le numéro et la forme d'onde et la banque de notes associée.

Opérations de base dans les tâches Key Bank

Les tâches Key Bank fournissent les opérations de base à l'aide des touches [SF1] et [SF5].



[SF1] Audition

Vous pouvez écouter ici l'échantillon affecté à la banque de notes sélectionnée en maintenant cette touche enfoncée. Ceci vous permet de contrôler le son réel de l'échantillon lors de sa reproduction.

[SF5] Keybank

Appuyez sur cette touche pour appeler la liste de banques de notes, dans laquelle vous pourrez sélectionner la banque de notes de votre choix.

[SF6] KBD (Keyboard)

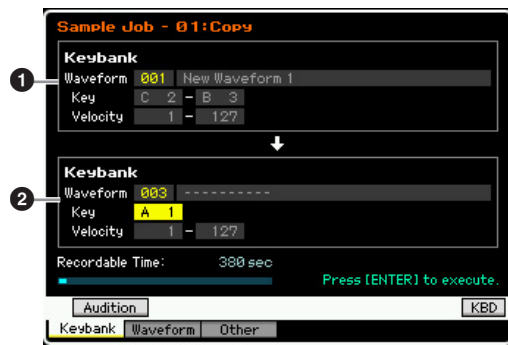
Ce menu apparaît uniquement lorsque le curseur est positionné sur Waveform. Vous pouvez également sélectionner la banque de notes appartenant à la forme d'onde choisie directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée.

[SF6] INFO (Information)

Lorsque la mention « INFO » s'affiche dans le menu de l'onglet correspondant à la touche [SF6], appuyez sur [SF6] pour appeler la fenêtre Information, qui indique l'état de la mémoire destinée à l'échantillonnage. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 123.

01: Copy

Cette tâche copie les données d'un échantillon contenues dans une banque de notes vers une autre banque de notes. L'échantillon affecté à la banque de notes est également copié. Cette fonction sera particulièrement utile si vous créez une forme d'onde et souhaitez utiliser les paramètres d'une autre forme d'onde.



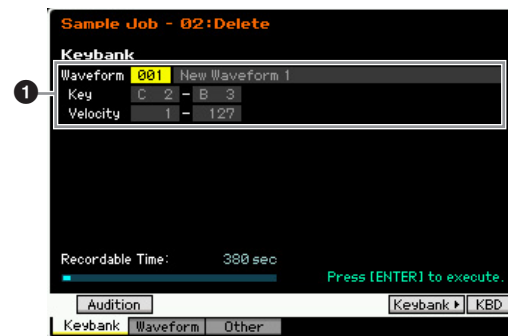
- 1 Banque de notes source
- 2 Banque de notes de destination

La banque de notes source est configurée en utilisant la touche [SF5] Keybank ou [SF6] KBD pour sélectionner la note dans la forme d'onde après avoir sélectionné le numéro de cette dernière (001 – 128). La banque de notes source est configurée en positionnant le curseur sur la valeur de la note et en utilisant le cadran de données ou la touche [SF6] KBD pour sélectionner la note souhaitée après avoir sélectionné le numéro de la forme d'onde (001 – 128). Les valeurs de la plage de vélocité de la banque de notes de destination sont automatiquement définies sur les mêmes valeurs que celles de la banque de notes source.

NOTE Vous pouvez écouter l'échantillon affecté à la banque de notes source en maintenant la touche [SF1] Audition enfoncée.

02: Delete (Supprimer)

Cette tâche supprime la banque de notes spécifiée et son échantillon. En supprimant les échantillons inutiles, vous libérez de l'espace mémoire.

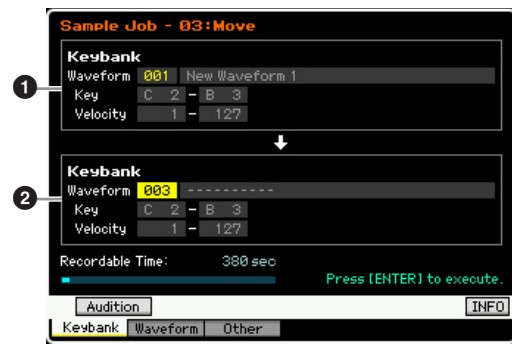


- 1 Banque de notes à supprimer

Détermine la banque de notes à supprimer en spécifiant le numéro de la forme d'onde correspondant (001 – 128). Les plages de notes et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.

03: Move (Déplacer)

Cette tâche déplace une banque de notes donnée vers une autre forme d'onde. L'échantillon affecté à la banque de notes est également déplacé.



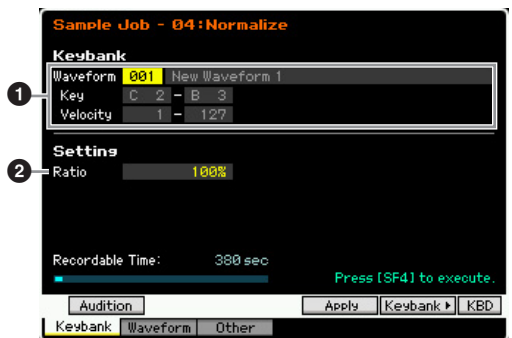
- 1 Banque de notes source
- 2 Banque de notes de destination

Détermine les banques de notes source et cible en réglant le numéro de la forme d'onde (001 – 128). Le réglage du numéro de la forme d'onde source appelle une des banques de notes (plages de notes et de vélocité) que vous pouvez modifier en appuyant sur les touches [SF5] Keybank et [SF6] KBD. Les plages de touches et de vélocités de la banque de notes de destination sont automatiquement définies sur les mêmes valeurs que celles de la banque de notes source.

NOTE Vous pouvez écouter l'échantillon affecté à la banque de notes source en maintenant la touche [SF1] Audition enfoncée.

04: Normalize (Normaliser)

Cette tâche maximise (normalise) le niveau global de l'échantillon spécifié. Cela est fort utile pour augmenter le volume d'un échantillon qui a été accidentellement enregistré sur un niveau sonore peu élevé.



- 1 Banque de notes

Détermine la banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.

- 2 Ratio (Rapport)

Spécifie le niveau d'échantillonnage après normalisation. Un réglage de 100 % augmente le niveau de sorte que le niveau maximum de l'échantillon est juste au-dessous de l'écrêtage (niveau de signal numérique maximum). Les réglages supérieurs à 100 % augmenteront le niveau d'échantillonnage au-delà de la limite maximale, produisant un écrêtage délibéré. Il convient généralement de régler ce paramètre sur un pourcentage inférieur ou égal à 100 %.

Réglages : 1% – 800%

AVIS

L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche [SF4] Apply et saisie effective des données via la touche [ENTER]. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser les données à l'aide de la touche [ENTER].

05: Time Stretch (Extension de temps)

Cette tâche vous permet de modifier la longueur de l'échantillon sans en modifier la hauteur de ton. En utilisant cette tâche, vous synchronisez la reproduction d'échantillon avec la reproduction de morceau/motif, car le changement de longueur d'échantillon modifie aussi le tempo de la reproduction de l'échantillon.

**1 Banque de notes**

Détermine la banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.

2 Ratio

Détermine la longueur de l'échantillon après traitement, sous la forme d'un rapport de longueur de l'échantillon initial (100 %). Le changement de tempo est calculé de la façon suivante.

Valeur du paramètre Ratio = (tempo d'origine/tempo modifié) x 100.

Réglages : 25% – 400%

3 Accuracy (Précision)

Détermine la qualité de l'échantillon qui en résulte, en spécifiant l'aspect de l'original à privilégier : qualité acoustique ou impression rythmique.

Réglages : sound4 – sound1, normal, rhythm1 – rhythm2
sound4 – sound1

Ces réglages mettent l'accent sur la qualité acoustique, le réglage « sound4 » produisant la plus grande qualité acoustique.

normal

Produit un équilibre optimal de la qualité acoustique et de la sensation rythmique.

rhythm1 – rhythm2

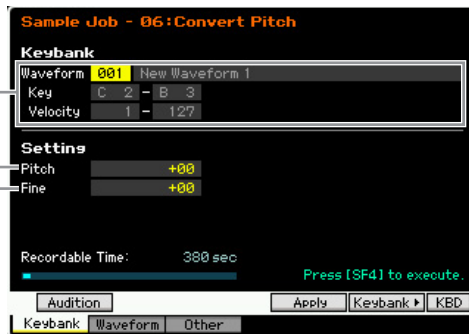
Ces réglages mettent l'accent sur la sensation rythmique, le réglage « rhythm2 » produisant la sensation rythmique la plus précise.

AVIS

L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche [SF4] Apply et saisie effective des données via la touche [ENTER]. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser les données à l'aide de la touche [ENTER].

06: Convert Pitch (Convertir la hauteur)

Cette tâche vous permet de modifier la hauteur de ton de l'échantillon sans en modifier le tempo.

**1 Banque de notes**

Détermine la banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.

2 Pitch (Hauteur de ton)

Détermine le degré et le sens du glissement de hauteur en incréments de demi-ton.

Réglages : -12 – +0 – +12

3 Fine

Détermine la quantité et le sens du glissement de hauteur en incréments d'un centième (1 centième = 1/100e de demi-ton). Un centième est équivalent à 1/100e de demi-ton.

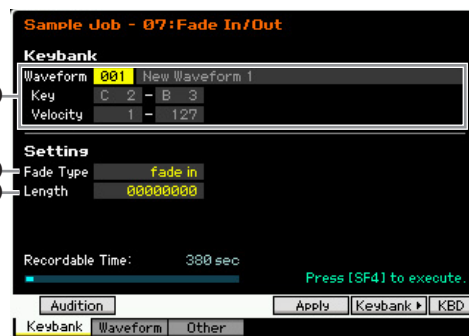
Réglages : -50 – +0 – +50

AVIS

L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche [SF4] Apply et saisie effective des données via la touche [ENTER]. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser les données à l'aide de la touche [ENTER].

07: Fade In/Out

Cette tâche vous permet de créer des fondus enchaînés en début ou en fin d'échantillon.



1 Banque de notes

Détermine la banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vitesse de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.

2 Fade Type (Type de fondu)

Détermine le type de fade de niveau : fade in ou fade out.

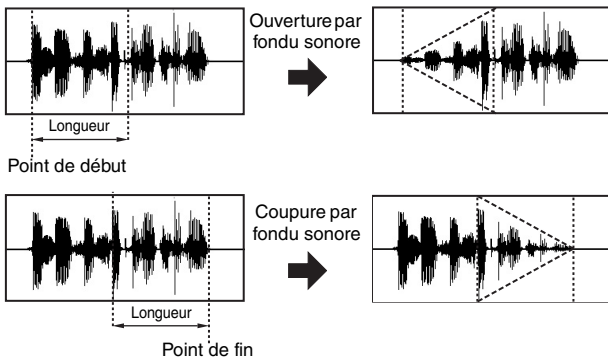
Réglages : fade in, fade out

3 Length

Détermine la longueur du fondu enchaîné de début ou de fin. Lorsqu'un fondu enchaîné de début est sélectionné, ce paramètre spécifie la longueur du fondu commençant au point de début spécifié. Lorsqu'un fondu enchaîné de fin est sélectionné, ce paramètre spécifie la longueur du fondu commençant en début de fondu et se terminant au point de fin spécifié.

La valeur 4410 du paramètre Length équivaut à 0,1 seconde lorsque la fréquence est réglée sur 44,1 kHz dans l'écran Setup (page 122) du mode Sampling.

Réglages : 0000000 – End point

**AVIS**

L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche [SF4] Apply et saisie effective des données via la touche [ENTER]. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser les données à l'aide de la touche [ENTER].

08: Half Sampling Frequency (Mi-fréquence d'échantillonnage)

Cette tâche vous permet de diviser par deux la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon spécifié. Elle peut être utilisée pour convertir des échantillons hi-fi en un son lo-fi et pour réduire par deux la taille de l'échantillon, afin de ne pas encombrer la mémoire.

**1 Banque de notes**

Détermine la banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vitesse de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.

AVIS

L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche [SF4] Apply et saisie effective des données via la touche [ENTER]. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser les données à l'aide de la touche [ENTER].

09: Stereo to Mono (Stéréo vers mono)

Cette tâche vous permet de convertir un échantillon stéréo en un échantillon mono.

**1 Banque de notes**

Détermine la banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vitesse de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.

2 Type

Détermine le canal (ou les deux canaux) de l'échantillon stéréo qui sera converti en échantillon mono.

Réglages : L+R > mono, L > mono, R > mono

L+R > mono

Les canaux gauche et droit de l'échantillon stéréo sont mixés et convertis en échantillon mono.

L > mono

Le canal gauche de l'échantillon stéréo est converti en échantillon mono.

R > mono

Le canal droit de l'échantillon stéréo est converti en échantillon mono.

AVIS

L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche [SF4] Apply et saisie effective des données via la touche [ENTER]. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser les données à l'aide de la touche [ENTER].

10: Loop Remix (Remixage de boucle)

Cette tâche vous permet de découper automatiquement l'échantillon en « tranches » distinctes et de réorganiser aléatoirement les tranches pour des effets spéciaux et des variations rythmiques inhabituelles.



1 Banque de notes

Détermine la banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.

2 Type

Détermine le degré selon lequel la portion reproduite en boucle de l'échantillon sera découpée en tranches.

Réglages : 1 – 4

3 Variation

Détermine la manière dont cette tâche modifie l'échantillon d'origine.

Réglages : normal1 – 2, reverse1 – 2

normal1, -2

Ces réglages découpent en tranches et réorganisent les données d'échantillonnage, sans procéder à d'autres modifications audio.

reverse1, -2
Outre le découpage en tranches et la réorganisation, ces réglages inversent la reproduction de certaines tranches.

AVIS

L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche [SF4] Apply et saisie effective des données via la touche [ENTER]. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser les données à l'aide de la touche [ENTER].

11: Slice (Tranche)

Cette tâche vous permet de découper l'échantillon en « tranches » distinctes, dont le nombre est déterminé par la longueur des notes (via Measure, Meter et Sub Divide). Les échantillons découpés en tranches sont affectés à chacune des touches selon un ordre croissant depuis la banque de notes spécifiée sur le paramètre Lowest Key (Note la plus basse) (7) Lorsque vous accédez à cette tâche à partir du mode Song/Pattern, des données de note utilisées pour reproduire les tranches en séquence sont également créées. La reproduction des données de note et des tranches dans l'ordre entraîne la production du même son que celui de l'échantillon original « non découpé ».



1 Banque de notes

Détermine la banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.

7 Lowest Key

Indique le numéro de la note inférieure à partir duquel les échantillons découpés en tranches sont attribués dans l'ordre.

Réglages : C -2 – G8

NOTE Dans l'écran Record Slice (Tranche d'enregistrement) du mode Sampling Record (page 208), ce paramètre est défini respectivement sur « C1 » pour le MOTIF XF6, sur « E0 » pour le MOTIF XF7 et sur « A-1 » pour le MOTIF XF8 et ne peut pas être réglé.

2 Type (Type de tranche)

3 Measure

4 Meter

5 Sub Divide (Sous-division)

6 Sens

8 Tempo

À l'exception du paramètre Lowest Key, tous les paramètres et les réglages sont identiques à ceux de l'écran Record Slice du mode Sampling Record (page 208), qui apparaît après l'exécution de l'échantillonnage avec le paramètre Type réglé sur « slice+seq ».

AVIS

L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche [SF4] Apply et saisie effective des données via la touche [ENTER]. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser les données à l'aide de la touche [ENTER].

[F2] Waveform Job (Tâches de forme d'onde)

Cet écran contient les tâches destinées à l'édition des formes d'onde.

01: Copy

Cette tâche vous permet de copier les données d'une forme d'onde vers une autre. Les banques de notes et les échantillons inclus dans la forme d'onde sont également copiés par cette tâche.



1 Forme d'onde source**2 Forme d'onde de destination**

Détermine les numéros des formes d'ondes source et cible de la copie.

AVIS

Cette opération écrase toutes les données présentes dans le numéro de forme d'onde de destination.

02: Delete

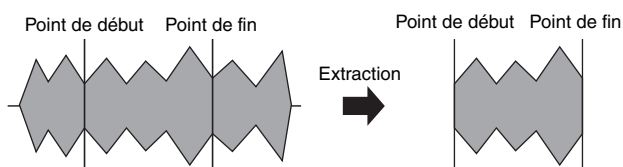
Cette tâche vous permet d'effacer de la mémoire une forme d'onde spécifique. Les banques de notes et les échantillons inclus dans la forme d'onde sont également supprimés.

Waveform

Détermine le numéro de la forme d'onde à supprimer.

03: Extract (Extraire)

Cette tâche supprime toutes les parties inutiles de l'échantillon (situées avant le point de début et après le point de fin).

**Waveform**

Détermine le numéro de la forme d'onde à extraire.

04: Transpose (Transposition)

Cette tâche vous permet de transposer le réglage de banque de notes d'une forme d'onde donnée en demi-ton ou en octave.

**1 Waveform**

Détermine le numéro de la forme d'onde à laquelle la tâche est appliquée.

2 Octave

Détermine le nombre d'octaves en fonction duquel la banque de notes est transposée. Si la transposition doit être inférieure à une octave, il vous faudra paramétrer ce réglage sur « 0 » et utiliser le paramètre Note ci-dessous.

Réglages : -3 - +0 - +3

3 Note

Détermine la quantité de demi-tons en fonction de laquelle la banque de notes est transposée. Si vous souhaitez effectuer la transposition par octaves exactes, il vous faudra paramétrer ce réglage sur « 0 » et utiliser le paramètre Octave ci-dessus.

Réglages : -11 - +0 - +11

05: Rename (Renommer)

Cette tâche vous permet d'attribuer un nom à la forme d'onde sélectionnée.

**1 Waveform**

Détermine le numéro de la forme d'onde à laquelle la tâche est appliquée.

2 Name

Détermine le nom de la forme d'onde, lequel peut comporter jusqu'à 10 caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

[F3] Other Jobs (Autres tâches)**01: Optimize Memory (Optimiser la mémoire)**

Cette tâche optimise la mémoire (SDRAM) pour l'échantillonnage. L'optimisation consolide les zones de la mémoire utilisée et non utilisée (disponible) afin de créer la zone la plus large possible d'espaces mémoire contigus. Dans certains cas, le volume de la mémoire encore disponible est augmentée à la suite de l'exécution de la tâche Optimize Memory.

02: Delete All

Cette tâche supprime toutes les formes d'onde utilisateur. Les banques de notes et les échantillons inclus dans la forme d'onde sont également supprimés.

03: Copy to Flash Memory (Copier vers mémoire flash)

Cette tâche copie les données d'échantillon de la SDRAM vers le module d'extension de la mémoire flash en option (FL512M/FL1024M) en tant que formes d'onde.

Reproduction de morceaux

Le mode Song (Morceau) vous autorise à enregistrer, éditer et reproduire vos morceaux originaux. Le mode Song Play (Reproduction de voix) est le « portail » principal par lequel vous entrez en mode Song, qui vous permet de sélectionner et de reproduire le morceau de votre choix. Certains réglages de morceau, tels que la sensation rythmique, peuvent également être édités sous ce mode. Pour appeler l'écran Song Play et passer en mode Song, appuyez simplement sur la touche [SONG].

NOTE Depuis l'écran Track View (Vue piste) du mode Song Play, vous pouvez sélectionner la voix de la partie de mixage correspondant à la piste actuelle en appuyant sur la touche [CATEGORY SEARCH].

Procédure de reproduction de morceaux

1 Appuyez sur la touche [SONG] pour passer en mode Song Play.

Cette opération appelle l'écran Track View en mode Song Play.

Numéro de morceau Nom de morceau



2 Sélectionnez un morceau.

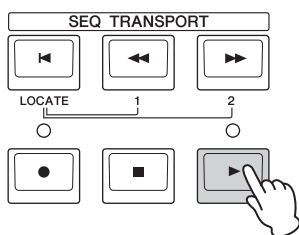
Positionnez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau souhaité à l'aide du cadran de données ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO]. Le nom du morceau sélectionné s'affiche.

NOTE Si vous appuyez sur la touche [PROGRAM] de sorte que son voyant s'allume, vous pourrez sélectionner le morceau de votre choix à l'aide des touches Group [A] – [D] et les touches numériques [1] – [6]. Voici les numéros de morceau et leurs touches correspondantes.

Combinaison de touches	Numéro de morceau
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

3 Appuyez sur la touche [▶] (Lecture) pour lancer le morceau sélectionné.

Lorsque la reproduction de morceau sélectionné est terminée, le morceau s'arrête automatiquement.



Appuyez sur la touche [■] (Arrêt) pour interrompre la reproduction du morceau. Appuyez à nouveau sur la touche [▶] (Lecture) pour reprendre la reproduction à partir de ce point.

Types de reproduction

Reproduction à partir du milieu de morceau

Pour débiter la reproduction depuis le milieu de morceau jusqu'à la fin, il faut régler la position souhaitée à l'aide des commandes ci-dessous, puis appuyer sur la touche [▶] (Lecture). Il est également possible d'exécuter ces opérations en cours de reproduction.

Avance	Appuyez sur la touche [▶▶] (Avance).
Avance rapide	Maintenez la touche [▶▶] (Avance) enfoncée.
Rembobinage	Appuyez sur la touche [◀◀] (Rembobinage).
Retour rapide	Maintenez la touche [◀◀] (Rembobinage) enfoncée.
Retour en début de morceau	Appuyez sur la touche [◀].
Déplacement vers l'emplacement 1	Tout en maintenant la touche [◀] enfoncée, appuyez sur la touche [◀◀] (Rembobinage).
Déplacement vers l'emplacement 2	Tout en maintenant la touche [◀] enfoncée, appuyez sur la touche [▶▶] (Avance).

Lorsque le morceau n'est pas reproduit correctement :

Gardez à l'esprit que le lancement de la reproduction en milieu de morceau peut entraîner des problèmes, comme par exemple, des dysfonctionnements sonores, des hauteurs de ton incorrectes ou des changements de volume imprévus. Cela provient du fait que les événements MIDI enregistrés en début de morceau n'ont pas été reconnus par la section de générateur de son, la reproduction ayant commencé à un autre point du morceau, dotés d'événements MIDI différents. Pour empêcher ceci, il faut régler le paramètre Song Event Chase (Poursuite d'événement de morceau) (4) sur « PC+PB+Ctrl » dans l'écran Other (page 233) de Sequencer Setup (Configuration du séquenceur), appelé via la touche [SEQ SETUP]. Ce réglage garantit la reproduction correcte du morceau, même dans le cas d'un lancement en milieu de morceau.

Affectation de numéros de mesures spécifiques aux emplacements 1 et 2

Pour attribuer des numéros de mesure précis aux emplacements 1 et 2, sélectionnez le numéro de mesure souhaité puis appuyez sur la touche [◀◀]/[▶▶] (Rembobinage/Avance rapide) tout en maintenant la touche [STORE] (Stockage) enfoncée. Le réglage effectué ici apparaît en haut de l'écran.



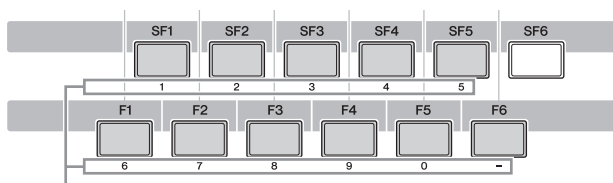
Dans cet écran, vous modifiez la position de reproduction de morceau en exécutant les opérations suivantes.

Avance rapide/Rembobinage

- 1 Positionnez le curseur sur **Measure**.
- 2 Parcourez les mesures à l'aide des touches **[INC/YES]**, **[DEC/NO]** et du cadran de données.

Déplacement vers un emplacement choisi du morceau

- 1 Positionnez le curseur sur **Measure**.
- 2 Appuyez sur la touche **[SF6] NUM** de manière à pouvoir utiliser les touches **[SF1] – [SF5]** et **[F1] – [F6]** en tant que touches numériques.



Les touches **[SF1] – [SF5]** et **[F1] – [F6]** font office de des touches numériques.

- 3 Entrez la mesure de destination à l'aide des touches **[SF1] – [SF5]** et **[F1] – [F5]**.
Le numéro de mesure saisi apparaît en haut de l'écran.

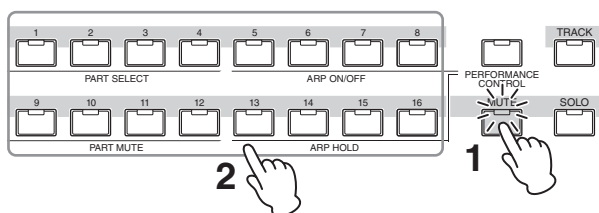
Affiche le numéro de mesure à entrer.



- 4 Appuyez sur la touche **[ENTER]** pour déplacer réellement la position de reproduction du morceau sur la destination spécifiée ci-dessus.

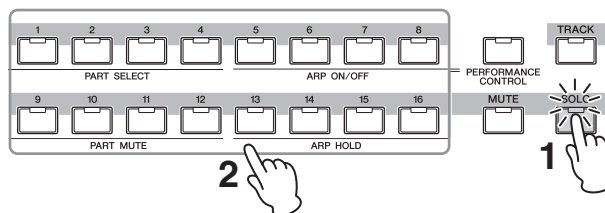
Assourdissement/isolement de piste

Pour assourdir une piste



- 1 Appuyez sur la touche **[MUTE]** pour que son voyant s'allume.
- 2 Appuyez sur la touche numérique **[1] à [16]** correspondant à la piste à assourdir.
Appuyez sur l'une des touches numériques **[1] – [16]** afin d'éteindre son voyant et d'assourdir la piste correspondante. Appuyez à nouveau sur la même touche numérique pour activer la sortie du son de reproduction.

Pour isoler une piste



- 1 Appuyez sur la touche **[SOLO]** pour que son voyant s'allume.
- 2 Appuyez sur la touche numérique **[1] à [16]** correspondant à la piste à isoler.
Lorsque vous appuyez sur l'une des touches numériques **[1] – [16]**, son voyant clignote et seule la piste correspondante est sonore. Pour changer la piste isolée, il suffit d'appuyer sur une autre touche numérique.

Changement de tempo

- 1 Positionnez le curseur sur **Tempo**.
- 2 Modifiez la valeur du tempo à l'aide des touches **[INC/YES]** et **[DEC/NO]** et du cadran de données.



Affectation de différents réglages liés à la reproduction de morceau (Song Scene)

Vous avez la possibilité d'affecter aux touches **[SF1] – [SF5]**, sous formes de scènes de morceau, cinq « instantanés » de paramètres importants liés au morceau, tels que la transposition, le tempo, l'état d'assourdissement de piste et la configuration du mixage de morceau. La fonction Song Scene (Scène de morceau) vous offre un avantage considérable, dans la mesure où elle vous permet d'exécuter instantanément et automatiquement des réglages de paramètres qui nécessitent normalement plusieurs pressions ou différentes opérations de contrôleur. Utilisez-la au cours de l'enregistrement ou de la reproduction de morceau pour effectuer des modifications de réglage instantanées.

Paramètres de scène de morceau

Tempo	Mode Song	Écran Track View (page 139)	
Transpose			
Réglages Play Effect pour 16 pistes	Mode Mixing	Écran Play FX (page 141)	
Réglages Volume pour 16 parties de mixage		Écran des parties 1-16 (page 190)	
Réglages Pan pour 16 parties de mixage			
Réglages Reverb Send pour 16 parties de mixage			
Réglages Chorus Send pour 16 parties de mixage			
Réglages Cutoff Frequency pour 16 parties de mixage			Écran EG (page 194)
Réglages Resonance pour 16 parties de mixage			
Réglages AEG Attack pour 16 parties de mixage			
Réglages AEG Release pour 16 parties de mixage			

Enregistrement de scène de morceau

Après avoir effectué les réglages de scène souhaités, maintenez la touche [STORE] enfoncée tout en appuyant sur l'une des touches [SF1] à [SF5]. L'icône de la croche s'affiche dans l'onglet correspondant à la touche Sub Function sur laquelle la scène de morceau est enregistrée. Appuyez sur la touche [STORE] pour stocker les données de morceau, en ce compris le réglage Song Scene.

AVIS

Les réglages Song Scene enregistrés sur les touches [SF1] – [SF5] sont perdus dès que vous changez de morceau ou mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de stockage.

Rappel de la scène du morceau

Vous avez la possibilité de rappeler la scène de morceau souhaitée en appuyant sur l'une des touches [SF1] à [SF5].

Reproduction de chaîne de morceaux

La reproduction de chaîne de morceaux permet d'établir une liste de lecture des morceaux présélectionnés, selon l'ordre désiré, afin que ces derniers soient automatiquement reproduits en séquence. Vous pouvez régler l'ordre de reproduction des morceaux puis démarrer la reproduction de la chaîne à partir de l'écran Song Chain (Chaîne de morceaux).

NOTE Pour les instructions sur la programmation de la chaîne de morceaux, reportez-vous à la description de l'écran Song Chain (page 143).

1 Depuis l'écran Track View, appuyez sur la touche [F4] pour appeler l'écran Song Chain (page 143).

Numéro de chaîne Numéro de morceau Nom de morceau



2 Appuyez sur la touche [▶] (Lecture) pour lancer la reproduction de la chaîne de morceaux.

Les morceaux sont reproduits selon l'ordre de la chaîne. Lorsqu'un morceau vide est affecté à un numéro de chaîne, une mesure de silence est comptée, suivie de la reproduction du morceau suivant.

Si la valeur « skip » (saut) est attribuée à un numéro de chaîne, le morceau affecté sera ignoré ou esquivé et le morceau suivant lancé.

Lorsque la valeur « stop » (arrêt) est affectée au numéro de chaîne, la reproduction s'arrête sur ce morceau. Appuyez sur la touche [▶] (Lecture) pour redémarrer la reproduction à partir du numéro de chaîne suivant.

Si la valeur « end » (fin) est assignée au numéro de chaîne, la reproduction s'arrêtera en fin de morceau.

3 Pour interrompre la reproduction au milieu de la chaîne de morceaux, appuyez sur la touche [■] (Arrêt).

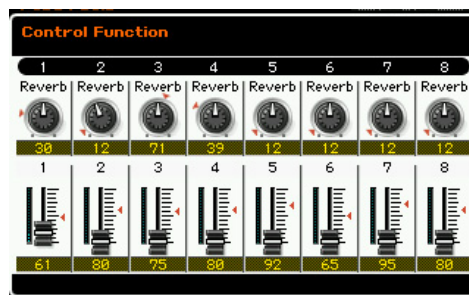
NOTE La chaîne de morceaux est strictement reproductible dans l'écran Song Chain et non à partir d'un autre écran.

Boutons et curseurs

Servez-vous des boutons du panneau avant pour régler les différents paramètres tels que le panoramique, l'effet, la fréquence de coupure et la résonance pour chaque partie (piste) de morceau. Vous utilisez les curseurs pour faire changer les volumes respectifs de chaque partie ou piste, et ajuster l'équilibre entre les parties (pistes) concernées.

Réglage des paramètres Pan et Effect pour chaque partie séparément

Appuyez sur la touche [MULTI PART CONTROL] pour ouvrir la fenêtre Control Function.



Basculement entre les parties à éditer : 1 – 8 et 9 – 16

Lorsque la fenêtre Control Function s'affiche après que vous avez appuyé sur la touche [MULTI PART CONTROL], vous pouvez commander les différentes parties via les boutons et curseurs et naviguer parmi les parties cibles à contrôler 1 – 8 et 9 – 16. Lorsque les parties cibles 9 – 16 apparaissent à l'écran, il suffit d'appuyer sur l'une des touches [1] – [8] pour passer à l'affichage des parties 1 – 8. Inversement, lorsque les parties cibles 1 – 8 s'affichent, il faut appuyer sur l'une des touches [9] – [16] pour remplacer ces parties par les parties 9 – 16.

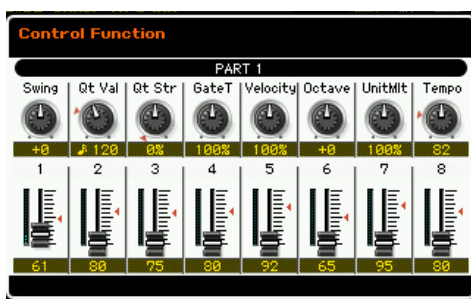
Fonctions de boutons

Appuyez sur la touche [MULTI PART CONTROL] pour activer les voyants selon l'ordre inversé suivant : REVERB → CHORUS → PAN. Lorsque le voyant REVERB est allumé, les boutons vous permettent de régler le paramètre Reverb Send (Envoi de réverbération) pour chaque partie séparément. Lorsque le voyant CHORUS est activé, les boutons vous autorisent à spécifier le paramètre Chorus Send (Envoi de chœur) pour les différentes parties individuellement. Lorsque le voyant PAN est allumé, les boutons vous aident à régler le balayage panoramique pour chacune des parties concernées.

NOTE Maintenez la touche [MULTI PART CONTROL] enfoncée pendant plusieurs secondes pour éteindre le voyant actuellement activé et allumer celui de REVERB.

Réglage des paramètres Cutoff Frequency et Resonance pour chaque partie

Appuyez sur la touche [SELECTED PART CONTROL] pour ouvrir la fenêtre Control Function.



Sélection d'une partie cible

Les fonctions attribuées aux boutons sont uniquement appliquées à la partie actuellement sélectionnée. Pour changer de partie, ouvrez la fenêtre Control Function, puis appuyez sur une des touches [1] – [16].

Fonctions des boutons

Comme indiqué ci-dessous, il est possible d'affecter différentes fonctions aux boutons 1 – 8, selon le voyant allumé, qu'il s'agisse de TONE1, TONE2 ou ARP FX, que vous pouvez modifier via la touche [SELECTED PART CONTROL].

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3	Bouton 4
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT

	Bouton 5	Bouton 6	Bouton 7	Bouton 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverb	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

NOTE Pour plus de détails sur les différentes fonctions, reportez-vous à la page 46.

Réglage du volume de chaque partie

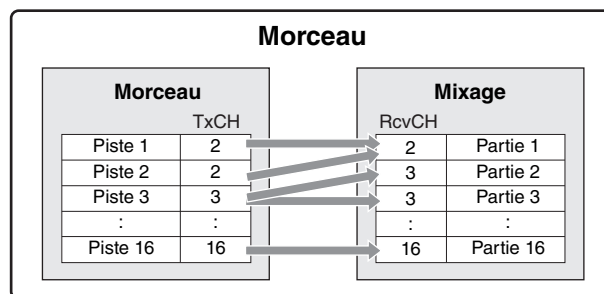
Les curseurs vous permettent de régler le volume de chaque partie.

Basculement entre les parties à éditer : 1 – 8 et 9 – 16

Lorsque la partie en cours de sélection appartient au groupe de parties 1 – 8, les huit curseurs règlent le volume des parties 1 – 8. Si la partie actuellement sélectionnée porte un numéro de 9 à 16, les huit curseurs spécifieront le volume pour les parties 9 – 16. Vous sélectionnez la partie en activant la touche [TRACK] (Piste) puis en appuyant sur la touche numérique correspondante.

Configuration du mixage pour chaque piste séparément

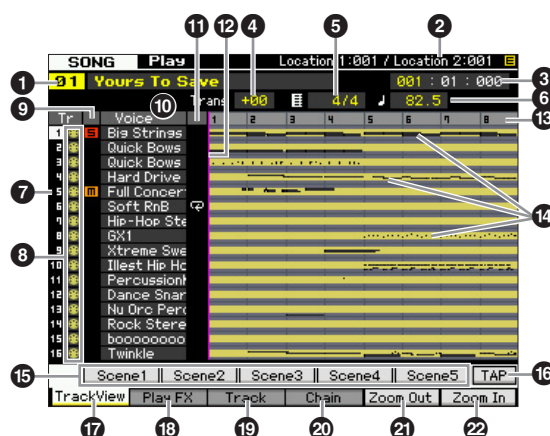
Pour éditer les paramètres de mixage tels que la voix, le volume ou le panoramique pour chaque piste, il faut d'abord appuyer sur la touche [MIXING] (Mixage) pour entrer en mode Mixing (Mixage) (page 188), puis procéder aux modifications de paramètres relatives à la partie de mixage correspondant à la piste souhaitée. Notez que la piste 1 ne correspond pas toujours à la partie de mixage 1. Comme le montre l'illustration ci-dessous, les pistes de données de séquence de morceau sont reliées aux parties de mixage du bloc de générateur de son lorsque le canal de transmission (TxCH) est équivalent au canal de réception (RcvCH). Autrement dit, les données de séquence de chaque piste reproduisent les parties correspondantes (celles auxquelles a été attribué le même canal MIDI) dans le bloc du générateur de son. Les canaux de transmission de chaque piste peuvent être spécifiés dans l'écran Song Track (Piste de morceau) (page 142) du mode Song Play (Reproduction de morceau), alors que les canaux de réception de chaque partie sont réglables sur l'écran Voice (Voix) (page 194) du mode Mixing.



Écran Track View : [F1] TrackView

[SONG]

Cet écran apparaît toujours en premier lorsque le mode Song (Morceau) est activé.



1 Numéro et nom du morceau

Détermine le morceau à reproduire.

Réglages :

Numéro de morceau : 01 – 64

Nom du morceau : Reportez-vous à la Note ci-dessous).

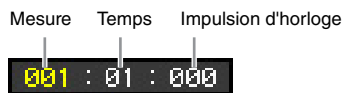
NOTE Pour éditer le nom de morceau, vous déplacez le curseur sur l'emplacement correspondant puis vous appuyez sur la touche [SF6] CHAR. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

2 Location (Emplacement) (Indication uniquement)

Indique les numéros de mesure affectés respectivement aux paramètres Location 1 et Location 2. Pour les instructions détaillées sur le réglage de l'emplacement, reportez-vous à la page 136.

3 Meas (Mesure)

Sélectionne l'emplacement de début de la reproduction. Ce paramètre indique aussi la position actuelle de la reproduction. Pour les instructions détaillées sur le réglage de mesure, consultez la page 136.



Réglages :

Mesure : 001 – 999

Temps, Impulsion d'horloge : Indication uniquement

4 Trans (Transposition)

Règle l'accord par incréments de demi-tons.

Réglages : -36 – +36

5 Type de mesure (indication de la mesure)

Détermine le type de mesure (indication de la mesure) du morceau. Ce réglage s'applique à la mesure spécifiée (3) et aux mesures suivantes. Ceci vous permet de saisir différents types de mesure en milieu de morceau. Lors du réglage de la mesure (3) à partir de laquelle vous voulez appliquer à la reproduction un type de mesure différent de celui utilisé en début de morceau, par exemple, le type de mesure avant la mesure (3) est conservée même si vous modifiez le type de mesure ici.

Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

6 Tempo

Détermine le tempo de la reproduction du morceau.

Réglages : 5.0 – 300.0

NOTE Si vous utilisez cet instrument avec un séquenceur externe, un ordinateur ou un autre périphérique MIDI et que vous voulez contrôler le tempo du morceau à l'aide du périphérique externe en question, réglez le paramètre MIDI sync (3) de l'écran MIDI (page 228) du mode Utility sur « MIDI ». Dans ce cas, le paramètre Tempo ci-dessus affichera « MIDI » et ne pourra pas être modifié.

7 Numéro de la piste (Indication uniquement)

Indique le numéro de piste.

8 État des données (Indication uniquement)

Indique si des données sont enregistrées ou non sur chacune des pistes.

Vide : indique que la piste est vide.

: indique que des données de séquence MIDI ont été enregistrées. Ceci est traité comme une piste MIDI.

: indique que les données d'échantillonnage ont été enregistrées en plus des données de séquence MIDI. Ceci est traité comme une piste audio.

NOTE Pour les parties de mixage correspondant aux pistes audio, une voix échantillon est affectée. Pour les parties de mixage correspondant aux pistes MIDI, la voix affectée n'est pas une voix échantillon. Pour les détails sur les pistes audio et MIDI, reportez-vous à la page 14.

9 Mute/Solo (Indication uniquement)

Indique l'état d'assourdissement/isolement pour chaque piste. Pour obtenir des instructions détaillées sur le réglage de l'assourdissement/isolement, reportez-vous à la page 137.

Vide : aucune fonction d'assourdissement ou d'isolement n'est affectée à cette piste.

: Indique une piste assourdie.

: Indique une piste isolée.

10 Nom de la voix

Indique le nom de la voix de la partie de mixage correspondant à chaque piste.

11 Boucle (Indication uniquement)

Détermine si la reproduction en boucle est réglée pour chacune des pistes. La piste pour laquelle la fonction Loop (Boucle) est activée se reproduit de manière répétée, selon la configuration de l'écran Track Loop (Boucle de piste) (page 143).

Réglages : Vide (Boucle désactivée), (Boucle activée)

12 Ligne de position dans le morceau

Indique l'emplacement actuel de la reproduction de morceau réglée par le paramètre Measure ci-dessus.

13 Numéro de la mesure (Indication uniquement)

Indique le numéro de la mesure. En appuyant sur la touche [F5] Zoom Out (Zoom arrière) ou [F6] Zoom In (Zoom avant) afin d'effectuer respectivement un zoom arrière ou avant sur l'intervalle compris entre les mesures adjacentes.

14 Barre de données de séquence

Indique si des données sont enregistrées ou non sur chacune des pistes. Vous pouvez vérifier la plage dans laquelle les données sont enregistrées pour chaque piste. Pour les pistes MIDI, vous pouvez afficher toutes les synchronisations sur lesquelles des événements MIDI ont été enregistrés.



Vous pouvez vérifier l'état des données.

15 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Vous pouvez affecter à ces touches les réglages de paramètres liés au morceau (Song Scene) et les paramètres de l'arpège. Vous avez également la possibilité de rappeler les réglages en appuyant sur ces touches. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'enregistrement de scènes, reportez-vous à la page 137. Pour obtenir des instructions détaillées sur la configuration des paramètres liés aux arpegges, reportez-vous à la page 147.

NOTE La fonction Arpeggio est indisponible durant la reproduction de morceau. Le fait d'appuyer sur les touches [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 durant la reproduction n'entraîne que des modifications de Song Scene.

NOTE Après l'enregistrement de la scène de morceau, l'icône de la croche s'affiche dans l'onglet correspondant à la touche activée. Vous pouvez alors vérifier si le paramètre Arpeggio Type est attribué à cette touche dans l'écran Arpeggio (page 147) du mode Song Record.

16 [SF6] TAP

La vitesse à laquelle vous appuyez à plusieurs reprises sur cette touche détermine le tempo de reproduction de l'arpège/du morceau.

17 [F1] TrackView

Appelle l'écran Track View.

18 [F2] Play FX (Effet de reproduction)

Appelle l'écran Play Effect (Effet de reproduction) ci-dessous. En modifiant la synchronisation et la vélocité des notes, vous pouvez changer la « sensation » rythmique de la reproduction du morceau.

19 [F3] Track

Appelle l'écran Song Track Output Channel (Canal de sortie de la piste de morceau) (page 142).

20 [F4] Chain (Chaîne)

Appelle l'écran Song Chain (page 143). Cet écran vous permet de reproduire plusieurs morceaux en séquence.

21 [F5] Zoom Out**22 [F6] Zoom In**

Modifie le niveau de zoom du numéro de mesure (18) dans l'écran Track View. Appuyez sur la touche [F5] Zoom Out pour réduire le niveau de zoom, afin d'afficher une plage élargie. Appuyez sur la touche [F6] Zoom In pour réduire le niveau de zoom et agrandir l'affichage.

Modification de la « sensation » rythmique du morceau : [F2] Play FX (Effet de reproduction)

En modifiant la synchronisation et la vélocité des notes, vous pouvez changer la « sensation » rythmique de la reproduction de morceau. Les réglages Play Effect effectués ici sont provisoires et ne modifient pas les données réelles du morceau. Les réglages Play Effect peuvent être réellement appliqués aux données de morceau via la tâche Normalize Play Effect (Normaliser l'effet de reproduction).

Tr	Value	Str	Vel	Gate	Rate	Shift	Shift	Time	Rate	Offset
1	off	100%			0	+0	+0	100%	100%	+0
2	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
3	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
4	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
5	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
6	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
7	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
8	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
9	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
10	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
11	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
12	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
13	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
14	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
15	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
16	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0

1 Numéro de la piste (Indication uniquement)

Indique le numéro de piste.

2 Quantize (Quantification)

Cette opération aligne la synchronisation des événements de note selon le type de note spécifié. Vous pouvez spécifier ici deux paramètres par piste : Value (Valeur) et Str (Strength) (Force).

Quantize Value (Valeur de quantification)

Détermine les temps en fonction desquels les données de note de la séquence d'arpège sont alignées ou définit les temps des données de la séquence d'arpège auxquels le swing est appliqué.

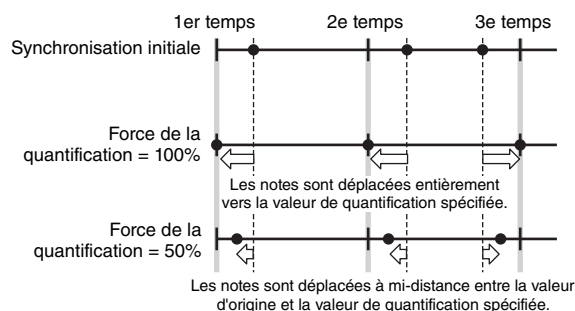
Réglages : off, 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note

Quantize Str (Quantize Strength) (Force de quantification)

Détermine la « force » avec laquelle les événements de note sont déplacés vers les temps de quantification les plus proches. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre Quantize Value ci-dessus, alors qu'un réglage de 0% se traduit par une absence de quantification. Un réglage de 50 % provoque l'entraînement des événements de note à mi-distance entre 0 % et 100 %.

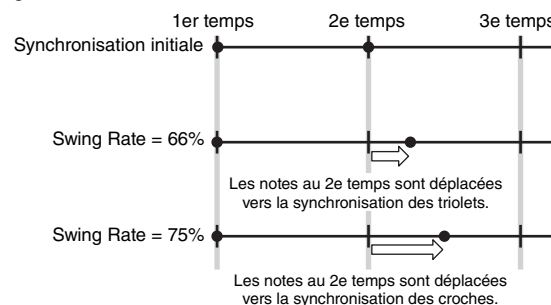
Réglages : 0% – 100%

Lorsque la quantification de noires s'applique aux données d'origine :

**3 Swing**

Détermine la synchronisation, la vélocité et la durée de gate (pendant laquelle une note est audible) des notes sur les rappels de temps pairs et ce, de manière à augmenter la sensation de swing. Ce paramètre retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing. Lorsque la mesure est de 4/4, par exemple, et que la valeur de quantification est réglée sur une noire, les 2e et 4e temps de la mesure sont retardés. Si une valeur de triolet est spécifiée, la dernière note de chaque triolet sera affectée par le paramètre Swing.

Lorsque le swing spécifié en noires s'applique aux données d'origine :



Vous modifiez ici les réglages Swing pour chaque piste en spécifiant les paramètres Swing Vel (Swing Velocity), Swing Gate et Swing Rate. Lorsque la valeur de quantification est réglée sur « off », tous les paramètres Swing sont indisponibles.

Swing Vel (Swing Velocity) (Vélocité de swing)

Règle la vélocité des notes correspondantes de sorte à accentuer la sensation rythmique de swing. Les réglages inférieurs à 100% réduisent la vélocité des notes situées sur les temps pairs (de rappel) et les valeurs supérieures à ce taux l'augmentent proportionnellement. Si le résultat est égal ou inférieur à 0, la valeur sera réglée sur 1. Si le résultat est supérieur à 127, la valeur sera spécifiée sur 127.

Réglages : 0% – 100% – 200%

Swing Gate (Swing Gate Time) (Durée de gate de swing)

Règle la durée de gate des notes correspondantes de sorte à accentuer la sensation rythmique de swing. Les réglages inférieurs à 100 % réduisent les durées de gate des notes situées sur les temps pairs (rappels de temps), alors que les valeurs supérieures à 100 % les allongent. Si la valeur corrigée de la durée du gate est inférieure à 1, elle sera arrondie à 1.

Réglages : 0% – 100% – 200%

Swing Rate (Taux de swing)

Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing. Les réglages supérieurs à 50 % retardent les notes de manière à produire une sensation de swing plus prononcée.

Réglages :

Quantize Value	Réglages
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur off	0 – 0
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur 32nd note	0 – 30
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur 16th note triplet	0 – 40
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur 16th note	0 – 60
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur 8th note triplet	0 – 80
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur 8th note	0 – 120
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur 1/4 note triplet	0 – 160
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur 1/4 note	0 – 240

4 Note Shift*

Élève ou abaisse la hauteur de ton de la piste sélectionnée par paliers de demi-tons.

Réglages : -99 – +0 – +99

5 Clock Shift (Décalage d'horloge)

Transpose la synchronisation de toutes les notes de la piste sélectionnée vers l'avant ou l'arrière par incréments d'impulsion d'horloge.

Réglages : -120 – +0 – +120

6 Gate Time Rate

Augmente ou diminue la durée de gate de toutes les notes de la piste sélectionnée. Si la valeur corrigée de la durée du gate est inférieure à 1, elle sera arrondie à 1.

Réglages : 0% – 100% – 200%

7 Velocity

Elève ou abaisse la vélocité de toutes les notes de la piste sélectionnée. Si le résultat est égal ou inférieur à 0, la valeur sera réglée sur 1. Si le résultat est supérieur à 127, la valeur sera spécifiée sur 127.

Velocity Rate (Taux de vélocité)

Altère la vélocité des notes en fonction du pourcentage spécifié.

Réglages : 0% – 100% – 200%

Velocity Offset (Décalage de vélocité)

Augmente ou diminue la vélocité des notes en fonction de la valeur de décalage spécifiée.

Réglages : -99 – +0 – +99

8 [SF6] INFO (Informations)

Vous pouvez afficher la quantité de mémoire libre et utilisée du séquenceur. La mémoire du séquenceur contient tous les morceaux et motifs enregistrés dans les différents modes. Lorsque la quantité de mémoire utilisée atteint la capacité maximale, vous ne pouvez plus stocker d'autres morceaux ou motifs. Dans ce cas, utilisez la tâche Clear Song (Effacer le morceau) (page 165) ou Clear Pattern (Effacer le motif) (page 187) pour supprimer les morceaux et motifs inutiles.

Vous pouvez revenir à l'écran précédent en appuyant sur la touche [SF6] ou [EXIT].



Canaux de sortie et réglages de boucle pour chaque canal : [F3] Track

Cet écran vous permet de régler le canal de sortie et de configurer les paramètres liés à la reproduction en boucle pour chaque piste.

Réglages des canaux de piste : [SF1] Out (Output Channel)

Cet écran vous permet de définir le canal de transmission MIDI pour chaque piste.



1 Voice (Indication uniquement)

Indique le nom de voix de la partie de mixage correspondant à chaque piste.

Note Dans l'écran Part 1 – 16 (page 190) du mode Mixing, vous changez la voix de la partie de mixage correspondant à la piste.

2 TxCh (Transmit Channel) (Canal de transmission)

Détermine le canal de transmission MIDI des données de séquence pour chaque piste. Les pistes réglées sur « off » sont inaudibles. En mode Song, les données MIDI générées par le jeu au clavier et la manipulation des boutons ou des molettes sont envoyées au bloc de générateur de son ou aux périphériques MIDI externes, par le biais du canal de sortie MIDI de la piste actuellement sélectionnée.

Réglages : 1 – 16, off

3 Int (Sélecteur interne)

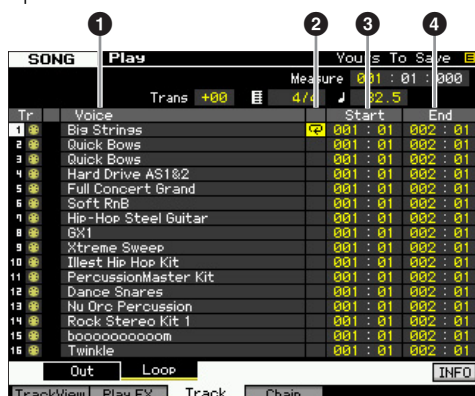
Détermine si les données de performance musicale relatives à chaque piste sont envoyées ou non vers le bloc de générateur de son. Lorsque le paramètre est réglé sur « off », les données de performance ne sont pas envoyées vers le bloc de générateur de son interne.

4 Ext (Sélecteur externe)

Détermine si les données de performance de chaque piste sont envoyées ou non vers le périphérique externe MIDI. Si le paramètre est réglé sur « off », les données de performance ne seront pas envoyées vers le bloc de générateur de son interne.

Réglages de reproduction de boucle : [SF2] Loop

Ces réglages permettent de spécifier les pistes pour la reproduction de boucle et déterminent la plage de mesure à utiliser pour la boucle.



1 Voice (Indication uniquement)

Indique le nom de voix de la partie de mixage correspondant à chaque piste.

NOTE Dans l'écran Part 1 – 16 (page 190) du mode Mixing, vous changez la voix de la partie de mixage correspondant à la piste.

2 Boucle

Détermine si la reproduction de boucle est activée pour chacune des pistes. La piste pour laquelle la boucle est activée se reproduit depuis le point Start (Début) (3) jusqu'à End (Fin) (4) de manière répétée.

Réglages : vide (boucle désactivée), (boucle activée)

3 Start (Point de début)

4 End (Point de fin)

Détermine la plage de la reproduction en boucle. La piste pour laquelle la boucle est activée se reproduit en continu depuis Start Point jusqu'à End Point.

Réglages : Measure : Beat

Reproduction de la chaîne de morceaux : [F4] Chain (Song Chain)

La reproduction de chaîne de morceaux permet d'établir une liste de lecture des morceaux présélectionnés, selon l'ordre désiré, afin que ces derniers soient automatiquement reproduits en séquence. Depuis cet écran, vous pouvez programmer l'ordre de reproduction des morceaux.



1 Numéro de chaîne (Indication uniquement)

Indique l'ordre de reproduction des morceaux. Les numéros 1 – 100 sont fournis, que vous visualisez en faisant défiler l'affichage. La chaîne de morceaux est reproduite dans l'ordre, à partir de morceau affecté au numéro 001.

2 Numéro de morceau

3 Nom du morceau (Indication uniquement)

Détermine le numéro de morceau à reproduire dans la chaîne. Le nom de morceau s'affiche lorsque vous spécifiez le numéro de morceau. Si un morceau vide est affecté à un certain numéro de chaîne, ce numéro sera ignoré après un décompte d'une mesure. Outre les numéros de morceau, les commandes « skip », « end » et « stop » peuvent être attribuées aux numéros de chaîne de morceaux.

Réglages : skip, end, stop, 01 – 64

skip

Ignore le numéro de chaîne sélectionné et passe à la reproduction du numéro de chaîne suivant.

end

Indique la fin des données de la chaîne de morceaux.

stop

Interrompt la reproduction de la chaîne de morceaux au niveau du numéro indiqué. Pour redémarrer la reproduction de la chaîne de morceaux au numéro de chaîne suivant, appuyez sur la touche (Lecture).

Programmation de la chaîne de morceaux

Suivez les instructions ci-dessous pour programmer la chaîne de morceaux. Gardez à l'esprit que le programme Song Chain est stocké automatiquement et qu'il n'est pas besoin d'exécuter l'opération de stockage.

1 Depuis l'écran Track View, appuyez sur la touche [F4] pour appeler l'écran Song Chain.

2 Programmez les morceaux dans l'ordre souhaité.

Positionnez le curseur sur « 001 » à l'aide des touches de curseur, et sélectionnez le morceau souhaité en vous servant du cadran de données ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO]. De la même manière, affectez les autres morceaux aux emplacements 002, 003, 004, etc.

3 Utilisez la commande « skip » pour supprimer le morceau déjà affecté au numéro de chaîne.

Positionnez le curseur sur le numéro de morceau à supprimer, puis affectez la commande « skip » à cet emplacement à l'aide du cadran de données ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO]. Le numéro de la chaîne affectée sera ignoré durant la reproduction.

4 Affectez la commande « end » au numéro de chaîne au niveau duquel vous voulez arrêter la reproduction de la chaîne.

La reproduction s'interrompt dès qu'elle atteint le numéro de la chaîne auquel la commande « end » a été affecté. Si vous souhaitez arrêter la reproduction sur un certain numéro de chaîne et la redémarrer à partir du numéro suivant, affectez la commande « stop » à ce numéro.

NOTE La chaîne de morceaux est stockée sous forme de données système.

NOTE Pour plus de détails sur la reproduction de la chaîne de morceaux, reportez-vous à la page 138.

Enregistrement de morceaux

En mode Song Record (Enregistrement de morceau), vous pouvez utiliser le séquenceur pour enregistrer votre performance au clavier, piste par piste, dans un morceau sélectionné. Appuyez sur la touche [●] (Enregistrer) en mode Song Play (Reproduction de morceau) pour passer en mode Song Record.

NOTE L'enregistrement des données audio d'un morceau peut être exécuté en mode Sampling Record (Enregistrement d'échantillonnage) (page 203).

Enregistrement en temps réel

Cette méthode vous autorise à enregistrer les données de performance au fur et à mesure de leur exécution, ce qui vous permet de saisir toutes les nuances d'une véritable performance au clavier. L'enregistrement peut s'effectuer tout en surveillant la reproduction d'autres pistes déjà enregistrées. Vous pouvez également transmettre des données de séquence à partir d'un instrument MIDI externe vers le MOTIF XF et enregistrer simultanément jusqu'à 16 pistes (page 148).

L'enregistrement en temps réel consiste en trois méthodes distinctes : l'enregistrement par substitution, l'enregistrement par surimpression et l'enregistrement par insertion.

Procédure d'enregistrement de morceau

Voici la description, dans ses grandes lignes, du procédé d'enregistrement de morceau.

1 Appuyez sur la touche [SONG] pour passer en mode Song Play, puis sélectionnez le morceau à enregistrer (page 136).

Si vous souhaitez créer un morceau en partant de zéro, il conviendra de sélectionner un morceau vide. Si vous ne détectez pas de morceau vide, vous devrez supprimer les morceaux inutiles à l'aide de la tâche Clear Song (page 165).

2 Appuyez sur la touche [●] (Enregistrer) pour ouvrir l'écran Record Setup (page 145).

Apprêtez l'enregistrement en réglant le type de mesure, le tempo, la piste à enregistrer, la voix et la méthode d'enregistrement. Pour enregistrer à l'aide d'un arpège, réglez les paramètres nécessaires dans l'écran Arpeggio (page 147).

3 Enregistrez votre performance au clavier.

Pour plus de détails, reportez-vous à la page 147.

4 Éditez le morceau enregistré à l'aide des tâches Song Job (page 153) et Song Edit (page 150).

5 Appuyez sur la touche [STORE] pour stocker le morceau enregistré dans la mémoire utilisateur interne.

AVIS

Le morceau enregistré sera perdu si vous sélectionnez un autre morceau, appelez un autre mode ou mettez l'instrument hors tension. Prenez soin de stocker les données de morceau dans la mémoire interne en appuyant sur la touche [STORE] avant de sélectionner un autre morceau, d'appeler un autre mode ou de mettre l'instrument hors tension.

6 Sauvegardez les données de morceau créées sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur relié à l'instrument, selon les besoins (page 241).

Song Store : [STORE]

Cette section couvre les modalités de stockage des morceaux que vous avez enregistrés et édités. En exécutant l'opération de stockage, vous garantissez la conservation des données de morceau que vous avez créés, même en cas de mise hors tension de l'instrument. Appuyez sur la touche [STORE] (Stockage) pour appeler la fenêtre Song Store (Stockage de morceau). Les données suivantes sont susceptibles d'être stockées par l'opération Song Store.

Données de séquence

Données MIDI générées et enregistrées par vos performances au clavier, notamment les opérations de contrôleur.

Données de générateur de son

Réglages de mixage (paramètres d'édition commune et paramètres d'édition de partie)

NOTE Les voix de mixage peuvent être éditées dans la fenêtre Mixing Voice Store (Stockage de voix de mixage) (page 199).

Pour utiliser Song Store :

1 Appelez la fenêtre Song Store.

Appuyez sur la touche [STORE] pour appeler la fenêtre Song Store.



2 Sélectionnez un numéro de morceau de destination.

Le nom du morceau dont le numéro est sélectionné s'affiche.

AVIS

Cette opération écrase toutes les données déjà présentes dans le morceau de destination.

3 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche [DEC/NO]. L'opération Song Store est annulée, et l'instrument retourne sur l'écran précédent.

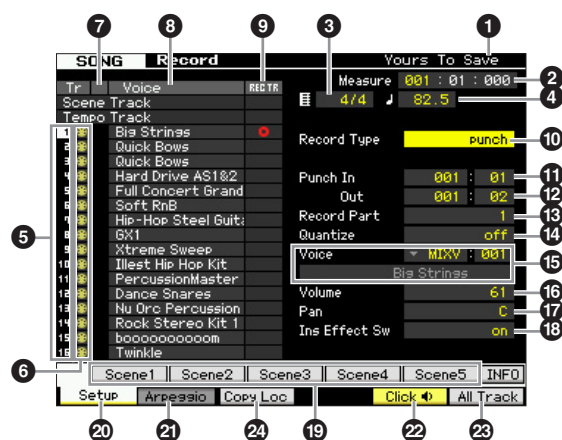
4 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de stockage.

Une fois le morceau stocké, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran Song Play.

NOTE S'il n'y a pas assez d'espace mémoire pour le morceau/motif, un message d'avertissement apparaît et vous ne pouvez plus stocker de morceaux/motifs supplémentaires. Dans ce cas, supprimez des motifs/morceaux inutiles à l'aide de Song/Pattern Job, puis réessayez de stocker les données.

Préparation de l'enregistrement de morceaux : [F1] Setup

Cet écran vous permet de configurer différents paramètres pour l'enregistrement d'un morceau.

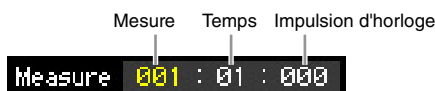


1 Nom du morceau (Indication uniquement)

Indique le nom du morceau actuellement sélectionné. Vous pouvez sélectionner le morceau à l'écran Song Play (page 136).

2 Meas (Mesure)

Sélectionne l'emplacement de début de reproduction. Ce paramètre indique aussi la position actuelle de l'enregistrement.



Réglages :

Mesure : 001 – 999

Temps, Impulsion d'horloge : Indication uniquement

3 Type de mesure (indication de la mesure)

Spécifie l'indication de la mesure (type de la mesure) du morceau.

Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

4 Tempo

Règle le tempo de l'enregistrement en temps réel.

Réglages : 5.0 – 300.0

NOTE La valeur de tempo réglée ici correspond au tempo du morceau après l'enregistrement.

NOTE Si vous utilisez cet instrument avec un séquenceur externe, un ordinateur ou un autre périphérique MIDI et que vous voulez contrôler le tempo de l'enregistrement du morceau à l'aide du périphérique externe en question, réglez le paramètre MIDI sync (5) de l'écran MIDI (page 228) du mode Utility sur « MIDI ». Dans ce cas, le paramètre Tempo ci-dessus affichera « MIDI » et ne pourra pas être modifié.

5 Numéro de la piste (Indication uniquement)

Indique le numéro de piste.

6 Type de piste (Indication uniquement)

Indique le type de piste : MIDI ou audio. Dans le cas de parties de mixage correspondant à des pistes audio, une voix échantillon est attribuée. Pour les parties de mixage correspondant à des pistes MIDI, une voix autre qu'une voix échantillon est attribuée. Pour les parties de mixage correspondant aux pistes vides, aucune voix échantillon n'est affectée.

Réglages : (Piste MIDI), (piste audio), vide (aucune affectation de voix)

7 Mute/Solo (Indication uniquement)

Indique l'état d'assourdissement/isolément pour chaque piste. Pour obtenir des instructions détaillées sur le réglage de l'assourdissement/isolément, reportez-vous à la page 137.

Vide : aucune fonction d'assourdissement ou d'isolément n'est affectée à cette piste.

: Indique une piste assourdie.

: Indique une piste isolée.

8 Nom de la voix (Indication uniquement)

Indique le nom de voix de la partie de mixage correspondant à chaque piste.

9 REC TR (Piste à enregistrer)

Détermine la piste à enregistrer. Amenez le curseur sur la piste souhaitée ou appuyez sur l'une des touches numériques [1] – [16], en ayant le voyant TRACK allumé, de sorte à faire apparaître le cercle rouge dans la colonne REC TR correspondante. Pour régler toutes les pistes sur Record Track, appuyez sur la touche [F6] (des cercles rouges s'affichent dans toutes les colonnes REC TR).

Réglages : Scene Track, Tempo Track, 1 – 16, All Track

Scene Track (Piste de scène)

Enregistre les événements d'activation/désactivation de l'assourdissement de piste ainsi que les événements de modification de scène de morceau.

Tempo Track (Piste de tempo)

Enregistre les informations de changement de tempo pendant la reproduction.

1 – 16

Enregistre votre performance musicale en cours. Votre performance au clavier est enregistrée sur la piste sélectionnée ici.

All Track (Toutes les pistes)

Enregistrement simultané sur toutes les 16 pistes de séquence. Les données multicanaux en provenance d'un périphérique MIDI externe peuvent être enregistrées en même temps.

10 Record Type (Type d'enregistrement)

Détermine une méthode d'enregistrement.

Réglages : replace, overdub, punch

replace (substitution)

Vous pourrez utiliser cette méthode si vous voulez remplacer, en temps réel, une piste déjà enregistrée par de nouvelles données. Les données d'origine sont effacées.

overdub

Vous pourrez utiliser cette méthode si vous souhaitez ajouter des données à une piste qui en contient déjà. Les données précédemment enregistrées seront conservées.

punch (insertion)

Vous pourrez utiliser cette méthode si vous voulez remplacer les données sur une plage spécifique de piste contenant déjà des données. Vous remplacerez ainsi les données déjà enregistrées sur une plage comprise entre le point de début et le point de fin spécifiée en mesure/temps avant l'enregistrement.

NOTE Lorsque le paramètre Record Track (Piste d'enregistrement) (5) est réglé sur « Tempo Track » ou « Scene Track », le réglage « overdub » ne peut pas être sélectionné ici.

11 Punch In (Entrée d'insertion)**12 Punch Out (Sortie d'insertion)**

Si vous sélectionnez la commande « punch » (Entrée/sortie d'insertion) sous Record Type, comme expliqué ci-dessus, il faudra définir ici les positions de début (Punch In) et de fin (Punch out) de l'insertion de l'enregistrement.

Réglages : 001 : 01 – 999 : 16

13 Record Part (Partie d'enregistrement)

(Indication uniquement)

Indique la partie de mixage correspondant à la piste d'enregistrement.

Réglages : 01 – 16

14 Quantize (Quantification de l'enregistrement)

Cette fonction bien pratique vous permet de quantifier automatiquement les notes en temps réel, en cours d'enregistrement. Elle aligne la synchronisation des événements de note sur le temps le plus proche. Ce paramètre détermine si la quantification en temps réel est activée ou non et la résolution en fonction de laquelle les notes seront alignées. Le nombre affiché à droite de chaque valeur indique la longueur des notes, dans l'hypothèse où la résolution des notes est de 480 impulsions d'horloge.

Réglages : off, 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)

15 Voice

Détermine la voix destinée à la piste d'enregistrement, spécifiée par la banque et le numéro de voix. La valeur indiquée ici s'applique au réglage Voice de Record Part (13). Le nom de la voix sélectionnée est indiqué sur la ligne suivante.

Réglages :

Banque de voix

PRE 1 – 8, USR 1 – 4, GM, PDR (Voix de batterie présélectionnée), UDR (Voix de batterie utilisateur), GMDR (Voix de batterie GM), SMPL (Voix d'échantillon)*, MIXV (Voix de mixage)**

* Vous pouvez créer le paramètre SMPL (Sample Voice) (Voix échantillon) en enregistrant le signal audio sur une piste en mode Sampling. Vous ne sélectionnez ici que la voix échantillon actuellement stockée dans le morceau en cours de sélection. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 201.

** Le paramètre MIXV (Mixing Voice) (Voix de mixage) est édité et stocké en mode Mixing (Mixage). Vous ne sélectionnez ici que la voix de mixage actuellement stockée dans le morceau en cours de sélection. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 189.

Numéro de voix : 001 – 128

NOTE Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche [SF6] LIST. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

16 Volume

Détermine le volume de la piste d'enregistrement. La valeur indiquée ici s'applique au réglage Volume de Record Part (13).

Réglages : 0 – 127

17 Pan

Détermine la position du balayage panoramique stéréo de la voix. La valeur indiquée ici s'applique au réglage Pan de Record Part (13).

Réglages : L63 – C – R63

18 Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)

Détermine si l'effet d'insertion affecté à la voix est utilisé ou pas. La valeur fournie ici s'applique au réglage Insertion Effect Switch de Record Part (13).

Réglages : off, on

NOTE Le MOTIF XF dispose de huit effets d'insertion, ce qui vous permet de régler ce paramètre pour un total de huit parties. Si les huit parties sont déjà activées, le paramètre ne pourra pas s'appliquer à une partie supplémentaire. Dans ce cas, il sera nécessaire de désactiver une des parties en cours. Pour ce faire, réglez le paramètre Insertion Effect Switch d'une autre partie sur « off » dans l'écran Part 1 – 16 (page 190) du mode Mixing.

19 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Le fait d'appuyer sur ces touches pendant l'enregistrement modifie les réglages Song Scene et Arpeggio simultanément. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 139.

20 [F1] Setup

Appuyez sur cette touche pour revenir de l'écran précédent à l'écran Record Setup.

21 [F2] Arpeggio

Appelle l'écran Record Arpeggio (Enregistrement d'arpèges). Cet écran vous permet de définir différents paramètres liés aux arpèges pour l'enregistrement du morceau.

22 [F5] Click (Clic)

Active/désactive le métronome. Appuyez sur la touche [F5] pour activer/désactiver tour à tour la fonction Click.

NOTE Depuis l'écran Click (page 231) de SEQ SETUP (Configuration de séquence), vous pouvez effectuer différents réglages pour le clic de métronome, tels que la résolution de note, le volume et le compte à rebours pour le lancement de l'enregistrement.

23 [F6] All Track

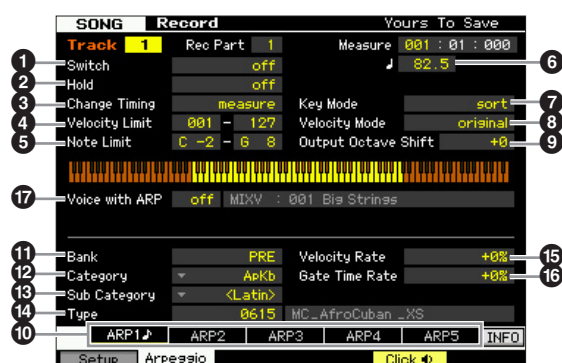
Appuyez sur cette touche pour régler les 16 pistes sur Record Track. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 145.

24 [F3] Copy Loc (Emplacement de copie)

Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le type d'enregistrement est réglé sur « punch » (Insertion). Appuyez sur cette touche pour copier le numéro de mesure de l'emplacement 1 (page 140) vers la position d'entrée d'insertion et le numéro de mesure de l'emplacement 2 (page 140) vers la position de sortie d'insertion.

Réglages des arpèges : [F2] Arpeggio

Cet écran vous permet de définir différents paramètres liés aux arpèges pour l'enregistrement du morceau.



Les paramètres ① – ⑯ sont identiques à ceux de l'écran Arpeggio Main (page 58) du mode Voice Common Edit.

⑰ Voice with ARP (Voice with Arpeggio) (Voix arpégée)

Chaque type d'arpège se voit attribuer la voix qui lui convient le mieux. Lorsqu'un type d'arpège est affecté à une piste enregistrée, ce paramètre détermine si la voix attribuée au type d'arpège désigné sera aussi utilisée pour la piste enregistrée. Lorsque le paramètre est réglé sur « on », la voix appropriée est affectée à la piste enregistrée à la place de la voix actuellement attribuée. Lorsque le paramètre est spécifié sur « off », la voix appropriée n'est pas affectée à la piste enregistrée. La voix actuellement attribuée est conservée. Le nom de la voix enregistrée en tant que type d'arpège apparaît à droite.

Réglages : off (non copié), on (copié)

NOTE Il est possible d'enregistrer une voix utilisateur sur un certain type d'arpège via la fonction Voice with ARP. Dans le cas des réglages d'usine, chacune des combinaisons de type d'arpège/voix utilisateur est conçue pour être la plus appropriée possible et produire le son/la phrase adéquat(e). Cependant, si vous altérez le son de la voix utilisateur en modifiant les paramètres ou en stockant une autre voix sous le numéro de voix utilisateur correspondant, cette combinaison risque de devenir inappropriée ou de produire un son inattendu. Dans ce cas, sélectionnez la voix la plus appropriée pour le type d'arpège actuel sur l'écran [F1] Voice.

Appel du type d'arpège à l'aide des touches [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5

Le type d'arpège réglé dans l'écran Arpeggio du mode Song Record peut être appelé en même temps que la scène de morceau via les touches [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 des écrans Setup (page 145) et Track View (page 139). L'icône de la croche qui s'affiche à droite de Scene1 – 5 dans l'onglet indique que la scène de morceau est enregistrée sur la touche correspondante. Lorsque le paramètre Arpeggio Type est réglé sur « off » dans l'écran Arpeggio du mode Song Record, le fait d'appuyer sur la touche Sub Function (Sous-fonction) dans les écrans Setup display et Track View n'entraîne aucun changement du type d'arpège, même en cas d'affichage de l'icône de la croche.

Procédure d'enregistrement en temps réel

Cette section vous explique comment enregistrer votre performance à l'aide des fonctions d'enregistrement en temps réel. Gardez à l'esprit que la procédure varie en fonction du type d'enregistrement et de la piste à enregistrer définies dans l'écran Record Setup.

Enregistrement par substitution

[SONG] → [●] (Enregistrer) → Sélection d'une piste d'enregistrement → Type=replace → [▶] (Lecture)

Avec cette méthode, toutes les données précédentes de la piste enregistrée sont effacées (écrasées) et remplacées par les nouvelles données. Le premier enregistrement est perdu, remplacé par les nouvelles données. Ce procédé est fort pratique pour réenregistrer la même partie plusieurs fois.

NOTE Si vous écrasez, par inadvertance, d'importantes données en utilisant la fonction Replace Recording, il vous faudra recourir à la tâche Undo/Redo (Annuler/Rétablir) pour annuler l'enregistrement (page 154).

Procédure d'enregistrement pour les pistes individuelles 1 – 16

Cette section couvre les modalités d'enregistrement de vos données de performance au clavier sur les pistes 1 – 16 à l'aide de la fonction Replace Recording.

1 Appuyez sur la touche [SONG] pour accéder à l'écran Song Play (page 136), puis sélectionnez le morceau à enregistrer.

Si vous souhaitez créer un morceau en partant de zéro, il conviendra de sélectionner un morceau vide.

2 Appuyez sur la touche [●] (Enregistrer) pour ouvrir l'écran Record Setup (page 145). Depuis cet écran, réglez la piste Record sur l'une des touches 1 – 16 puis spécifiez le type d'enregistrement sur « replace ».

Si nécessaire, réglez les différents paramètres tels que le tempo, le type de mesure, la mesure, la quantification et la voix.

3 Appuyez sur la touche [F5] Click pour activer la fonction Click lorsque vous souhaitez utiliser le métronome.

Depuis l'écran Click (page 231) appelé via la touche [SEQ SETUP], vous pouvez effectuer les différents réglages du clic de métronome, tels que la résolution de note, le volume et la mesure d'introduction pour l'enregistrement.

4 Appuyez sur la touche [▶] (Lecture) de manière à ce que son voyant clignote, puis débutez l'enregistrement après le compte à rebours.

Jouez au clavier et/ou utilisez le contrôleur pour l'enregistrement.

5 Appuyez sur la touche [■] (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement et retourner sur l'écran Song Play.

Procédure d'enregistrement pour les pistes multiples (« réglage All Track »)

Les données de séquence transmises depuis un instrument MIDI externe peuvent être enregistrées simultanément sur un total de 16 pistes.

1 Connectez un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur au MOTIF XF, puis mettez ce dernier sous tension.

2 Réglez les paramètres MIDI en mode Utility.

Appuyez d'abord sur la touche [UTILITY] puis sur [F5] Control et enfin sur [SF2] MIDI afin d'appeler l'écran MIDI Control (Commande MIDI) (page 228). Depuis cet écran, réglez la synchronisation MIDI sur « MIDI », puis spécifiez le paramètre Sequencer Control (Commande séquenceur) sur « in » ou « in/ou ».

3 Appuyez sur la touche [SEQ SETUP] pour appeler l'écran [F1] Click (page 231), puis réglez le paramètre Recording Count (Compte à rebours de l'enregistrement) sur « off ».

4 Appuyez sur la touche [SONG] pour accéder à l'écran Song Play (page 136), puis sélectionnez le morceau à enregistrer.

Si vous souhaitez créer un morceau en partant de zéro, il conviendra de sélectionner un morceau vide.

5 Appuyez sur la touche [●] (Enregistrer) pour ouvrir l'écran Record Setup (page 145). Depuis cet écran, réglez la piste à enregistrer sur « All Track », puis paramétrez le type d'enregistrement sur « replace ». Réglez le type de mesure sur la même valeur que le morceau original à enregistrer, puis désactivez la fonction Quantize (« off »).

6 Lancez la reproduction du séquenceur MIDI externe ou de l'application logicielle installée sur l'ordinateur.

L'enregistrement démarre automatiquement dès que la reproduction est lancée.

7 Arrêtez la reproduction du séquenceur MIDI externe ou de l'application logicielle installée sur l'ordinateur.

L'enregistrement s'arrête automatiquement et le système revient sur l'écran Song Play.

Procédure d'enregistrement pour la piste Tempo

Voici comment enregistrer les données de tempo sur la piste Tempo en temps réel.

1 Appuyez sur la touche [SONG] pour accéder à l'écran Song Play (page 136), puis sélectionnez le morceau à enregistrer.

2 Appuyez sur la touche [●] (Enregistrer) pour ouvrir l'écran Record Setup (page 145). Depuis cet écran, réglez la piste Record sur « Tempo Track » puis spécifiez le type d'enregistrement sur « replace ».

Si nécessaire, réglez les différents paramètres tels que le tempo, le type de mesure, la mesure et la quantification.

3 Appuyez sur la touche [F5] Click pour activer la fonction Click lorsque vous souhaitez utiliser le métronome.

Depuis l'écran Click (page 231) appelé via la touche [SEQ SETUP], vous pouvez effectuer les différents réglages du clic de métronome, tels que la résolution de note, le volume et la mesure d'introduction pour l'enregistrement.

4 Appuyez sur la touche [▶] (Lecture) de manière à ce que son voyant clignote, puis débutez l'enregistrement après le compte à rebours.

Entrez le tempo sur la synchronisation souhaitée, en cours de reproduction, à l'aide des touches [DEC/NO]/[INC/YES] et du cadran de données.

5 Appuyez sur la touche [■] (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement et retourner sur l'écran Song Play.

NOTE Vous pouvez éditer le tempo à partir de l'écran Song Edit (Édition de morceau) lié à la piste Tempo (page 150).

Procédure d'enregistrement pour la piste de scène

Voici la procédure à suivre pour enregistrer les événements d'activation/désactivation de Track Mute et des événements de synchronisation de changement de scène sur la piste Scene en temps réel.

1 Appuyez sur la touche [SONG] pour accéder à l'écran Song Play (page 136), puis sélectionnez le morceau à enregistrer.

2 Appuyez sur la touche [●] (Enregistrer) pour ouvrir l'écran Record Setup (page 145). Depuis cet écran, réglez la piste Record sur « Scene Track », puis spécifiez le type d'enregistrement sur « replace ».

Si nécessaire, réglez les différents paramètres tels que le tempo, le type de mesure, la mesure et la quantification.

3 Appuyez sur la touche [F5] Click pour activer la fonction Click lorsque vous souhaitez utiliser le métronome.

Depuis l'écran Click (page 231) appelé via la touche [SEQ SETUP], vous pouvez effectuer les différents réglages du clic de métronome, tels que la résolution de note, le volume et la mesure d'introduction pour l'enregistrement.

4 Appuyez sur la touche [MUTE] (son voyant s'allume).

5 Appuyez sur la touche [▶] (Lecture) de manière à ce que son voyant clignote, puis débutez l'enregistrement après le compte à rebours.

Appuyez sur l'une des touches [1] – [16] ou [F1] Scene 1 – [F5] Scene 5 selon la synchronisation souhaitée.

6 Appuyez sur la touche [■] (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement et retourner sur l'écran Song Play.

NOTE Vous pouvez éditer les réglages d'activation/désactivation de piste et les événements de changement de scène depuis l'écran Song Edit pour la piste Tempo (page 150).

Répétition avant enregistrement

Pour désactiver temporairement le mode enregistrement et passer en mode Rehearsal (Répétition), il suffit d'appuyer sur la touche [●] (Enregistrer) pendant l'enregistrement en temps réel. Le voyant [●] (Enregistrer) clignote, et la reproduction se poursuit sans interruption, mais sans qu'aucune donnée ne soit enregistrée. L'instrument dispose d'un mode Rehearsal, très commode, qui vous permet de désactiver facilement et temporairement l'enregistrement, afin de vous exercer à jouer une partie ou de tester différentes possibilités (tout en écoutant les autres pistes) sans procéder à l'enregistrement. Pour revenir en mode d'enregistrement, appuyez de nouveau sur la touche [●] (Enregistrer) de sorte que le voyant [●] (Enregistrer) s'allume en continu.

Enregistrement par surimpression

[SONG] → [●] (Enregistrer) → Sélection d'une piste d'enregistrement → Type=overdub → [▶] (Lecture)

Cette méthode permet d'ajouter des données aux données existantes d'une piste. Le premier enregistrement est conservé, auquel viennent s'ajouter les nouvelles données. Ceci facilite la création de parties en les enregistrant au fur et à mesure.

La procédure d'enregistrement par surimpression est presque identique à la méthode de substitution à l'exception du fait que le type Record est réglé sur « overdub ».

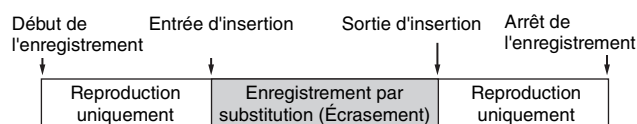
NOTE Lorsque le paramètre Record Track (5) est réglé sur « Tempo Track » ou « Scene Track », le réglage « overdub » ne peut pas être sélectionné.

Réenregistrement d'une section spécifique d'un morceau déjà enregistré (Punch In/Out)

[SONG] → [●] (Enregistrer) → Sélection d'une piste d'enregistrement → Type=punch → [▶] (Lecture)

L'enregistrement en temps réel peut également s'effectuer entre les points de début (entrée d'insertion) et de fin (sortie d'insertion) spécifiés. Ceci permet d'enregistrer une section spécifiée d'une piste précédemment enregistrée sans avoir à réenregistrer la piste tout entière. Lancez l'enregistrement à l'aide de cette méthode.

L'enregistrement effectif démarre automatiquement lorsque le point d'entrée de l'insertion est atteint, et s'interrompt au point de sortie de l'insertion.



Configuration de Punch In/Out (Début/fin de l'insertion de l'enregistrement)

1 Appuyez sur la touche [●] (Enregistrer) pour ouvrir l'écran Record Setup (page 145).

2 Réglez le type d'enregistrement sur « punch ».

3 Positionnez le curseur sur les points d'entrée/de sortie d'insertion, puis paramétrez-les en saisissant la mesure et le temps appropriés.

À l'exception du réglage de l'entrée et de la sortie de l'insertion de l'enregistrement, exécutez ici la même procédure que celle de l'enregistrement par substitution.

Mode Voice

Mode Performance

Mode Sampling 1

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing

Mode Sampling 2

Mode Master

Mode Utility

Mode File

Référence

Édition d'événement MIDI (Song Edit)

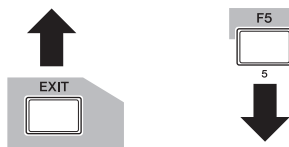
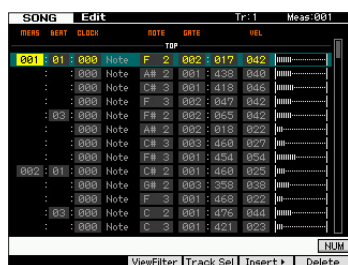
Le mode Song Edit (Édition de morceau) permet d'éditer les morceaux déjà enregistrés ou d'insérer de nouvelles données aux morceaux. Il peut servir tant à corriger les erreurs qu'à ajouter des dynamiques ou des effets, tels que le vibrato, pour affiner et finaliser le morceau. Dans le mode Song Play (Reproduction de morceau), appuyez sur la touche [EDIT] (Édition) pour passer en mode Song Edit.

NOTE Ce mode vous offre des commandes complètes et détaillées qui modifient les événements MIDI de pistes de morceaux individuels. Les événements MIDI sont des messages (tels que note on/off (activation/désactivation de note), note number (numéro de note), program change number (numéro de changement de programme), etc.) constitutifs des données d'une piste enregistrée.

Écran Event List et fenêtre Insert Event

Le mode Song Edit comprend l'écran Event List (Liste des événements) et la fenêtre Insert Event (Événement d'insertion). L'écran Event List permet de corriger ou de supprimer les événements MIDI déjà insérés ; la fenêtre Insert Event autorise l'insertion de nouveaux événements dans le morceau. Dans le mode Song Play, appuyez sur la touche [EDIT] pour accéder à l'écran Event List. Appuyez sur la touche [F5] pour appeler la fenêtre Insert Event.

Écran Event List



Fenêtre Insert Event



Écran Event List

L'écran Event List permet de corriger ou de supprimer des événements existants.

Fenêtre Insert Event

La fenêtre Insert Event vous autorise à insérer de nouveaux événements dans le morceau.

Appuyez sur la touche [F5] sur l'écran Event List pour appeler la fenêtre Insert Event. Pour retourner à l'écran Event List, il suffit d'appuyer sur [EXIT].

Édition de données enregistrées

Cette section vous montre comment corriger ou supprimer les événements précédemment enregistrés.

1 Dans l'écran Song Play, appuyez sur la touche [EDIT] pour appeler l'écran Event List (page 151).

2 Sélectionnez la piste à éditer.

Appuyez sur la touche [F4] Track Sel pour basculer entre les pistes d'enregistrement 1 – 16, la piste Scene et la piste Tempo. Lorsque l'une des valeurs de piste « 1 – 16 » est choisie, vous pouvez sélectionner la piste à éditer en appuyant sur l'une des touches numériques [1] – [16].

3 Positionnez le curseur sur l'événement ou le paramètre à éditer.

Servez-vous de la touche [^]/[V] (Curseur vers le haut/bas) pour amener le curseur sur la synchronisation souhaitée. Appuyez sur la touche [◀◀] (Rembobinage)/[▶▶] (Avance rapide) pour déplacer le curseur par paliers d'une mesure. Servez-vous des touches [<]/[>] (Curseur vers la gauche/droite) pour amener le curseur sur le paramètre à éditer.

NOTE Pour plus de détails sur les événements et les paramètres, reportez-vous à la page 30.

NOTE La fenêtre Event List contient souvent un nombre impressionnant d'événements, et il peut s'avérer difficile d'y faire son choix. Pour vous aider à affiner votre recherche, il est possible de recourir à la fonction View Filter (Affichage du filtre). Celle-ci vous permet de spécifier, d'une manière fort commode, les classes d'événement à afficher, ce qui facilite et accélère la recherche des événements souhaités. Pour les détails sur l'écran View Filter, reportez-vous à la page 152.

4 Modifiez les réglages de paramètres ou l'emplacement de l'événement.

Éditez-en la valeur à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données. L'événement édité clignote à l'écran.

Changez l'emplacement de l'événement en modifiant les paramètres MEAS (mesure), BEAT et CLOCK.

Appuyez ensuite sur la touche [F6] pour supprimer l'événement situé à l'emplacement du curseur.

NOTE Lorsque la mention « NUM » apparaît dans l'onglet correspondant à la touche [SF6], appuyez sur la touche [SF6] NUM afin de pouvoir utiliser les touches [F1] – [F6] et [SF1] – [SF5] en tant que touches de pavé numérique.

NOTE La note et la vélocité peuvent également être modifiées en appuyant sur la note souhaitée du clavier, même si l'icône [KBD] n'apparaît pas.

5 Une fois l'édition d'un paramètre terminée, appuyez sur la touche [ENTER] pour vérifier et valider la modification (l'événement cesse de clignoter).

Si le curseur est positionné sur un nouvel événement alors que l'événement en cours clignote encore, l'édition de l'événement en cours sera annulée.

6 Appuyez sur [EXIT] pour retourner en mode Song Play.

Insertion d'un nouvel événement

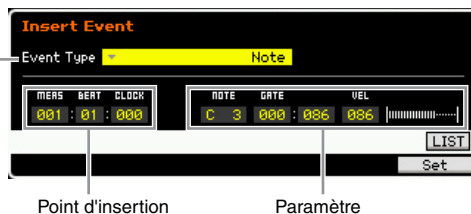
Cette section montre comment insérer de nouveaux événements dans le morceau en cours.

1 Depuis l'écran Event List, appuyez sur la touche [F5] Insert pour ouvrir la fenêtre Insert Event.

2 Spécifiez le type d'événement à insérer, le point d'insertion (mesure, temps et impulsion d'horloge) et la valeur des paramètres de l'événement.

Pour plus de détails sur les événements et les paramètres, reportez-vous à la page 30.

Type d'événement



Point d'insertion

Paramètre

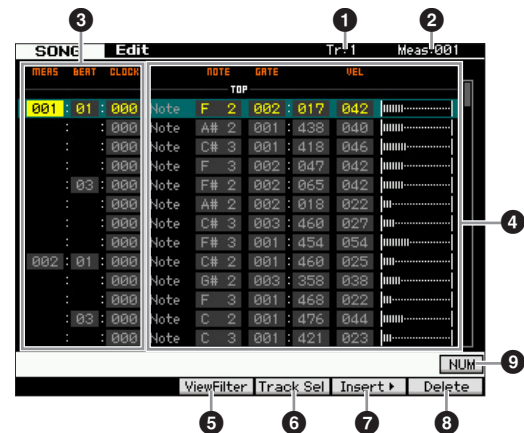
3 Appuyez sur la touche [F6] Set pour insérer l'événement spécifié à l'emplacement choisi.

La fenêtre Insert Event reste ouverte, ce qui vous permet de continuer à insérer de nouveaux événements. Appuyez sur la touche [ENTER] pour insérer réellement l'événement et fermer la fenêtre Insert Event.

4 Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Event List.

Écran Event List

L'écran Event List répertorie les événements MIDI (essentiellement des valeurs telles que le nombre de notes, la vélocité et la valeur de changement de commande) et permet de les modifier.



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône NUM apparaît sur l'onglet correspondant à la touche [SF6]. Vous pouvez alors utiliser les touches [SF1] – [SF5] et [F1] – [F5] comme touches numériques en appuyant sur la touche [SF6] NUM. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 36.

1 TR (Track) (Indication uniquement)

Indique la piste sélectionnée. Vous pouvez modifier la piste à éditer à l'aide de la touche [F4] Track Sel et des touches numériques [1] – [16].

Réglages : Piste 01 – 16, Scene, Tempo

2 Measure (Indication uniquement)

Indique la mesure sélectionnée. Pour changer la mesure, il suffit d'appuyer sur les touches [◀] (Rembobinage) et [▶] (Avance).

Réglages :

Mesure : 001 – 999

3 MEAS (Mesure), BEAT, CLOCK

Indique la position de l'événement correspondant. La modification de l'une de ces valeurs modifie l'emplacement de l'événement en conséquence.

Réglages :

Mesure : 001 – 999

Temps : 1 – 16 (selon l'indication de mesure)

Impulsion d'horloge : 000 – 479 (selon l'indication de mesure)

4 Événement et paramètres

Indique le type de chaque événement. Pour plus de détails sur les événements et les paramètres, reportez-vous à la page 30.

Réglages :

Lorsque TR est réglé sur 01 – 16 :

Note

PB (Pitch Bend)

PC (Program Change)

CC (Control Change)

CAT (Channel Aftertouch)

PAT (Modification polyphonique ultérieure)

RPN

NRPN

EXC (Exclusif au système)

CMM (Messages de mode canal)

Lorsque TR est réglé sur « scn » (Scène) :

Scene Memory

Track Mute

Lorsque TR est réglé sur « tmp » (Tempo) :

Tempo Change

5 [F3] ViewFilter

Appelle l'écran de réglages View Filter (ci-dessous).

6 [F4] Track Sel (Track Select) (Sélection de piste)

Vous pouvez basculer entre les écrans des pistes 1 – 16, de la piste de scène et de la piste de tempo en appuyant sur cette touche. Lorsqu'une des pistes 1 – 16 est choisie, vous pouvez sélectionner un autre numéro de piste en appuyant sur la touche numérique correspondante [1] – [16].

7 [F5] Insert

Appelle la fenêtre Insert Event (page 151).

8 [F6] Delete

Supprime l'événement actuellement sélectionné. Cette touche n'est pas disponible lorsque le curseur est positionné en haut ou en bas des données du morceau.

9 [SF6] NUM

Ce menu apparaît lorsque le curseur est positionné sur MEAS (mesure), BEAT, CLOCK, GATE (temps de gate) ou VEL (vélocité). Si vous appuyez alors sur la touche [SF6] NUM, les touches [SF1] – [SF5] et [F1] – [F5] se verront attribuer un chiffre (1 – 9, 0), de sorte que vous pourrez saisir un numéro directement à l'aide de ces touches. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 36.

Changement de l'affichage de l'événement MIDI : [F3] View Filter

Les données de morceau MIDI disposent d'un grand nombre d'événements enregistrés et la fenêtre Event List peut s'en trouver fort encombrée. Étant donné la difficulté de trouver un événement spécifique, vous pouvez recourir à la fonction View Filter pour affiner votre recherche. Celle-ci vous permet de spécifier, d'une manière fort commode, les classes d'événement à afficher, ce qui facilite et accélère la recherche des événements souhaités. Depuis l'écran Event List, appelez l'écran View Filter en appuyant sur la touche [F3] View Filter.



1 Types d'événement

Seul l'événement dont la case est cochée s'affiche dans l'écran Event List.

Réglages : Note, Pitch Bend, Program Change, Control Change*, Channel After Touch, Poly After Touch, RPN, NRPN, System Exclusive, Message Channel Mode

* Vous pouvez spécifier le paramètre Control Number (0 – 119, all).

2 [F5] Clear All (Effacer tout)

Appuyez sur cette touche pour désélectionner tous les événements. Si vous souhaitez indiquer des événements spécifiques, il conviendra d'appuyer sur la touche [F5] pour décocher les événements dans un premier temps, puis de cocher les événements que vous voulez sélectionner.

3 [F6] Set All (Définir tout)

En appuyant sur cette touche, vous cochez tous les événements et visualisez l'ensemble des événements enregistrés.

Song Job

Le mode Song Job (Tâche de morceau) contient un jeu complet d'outils d'édition et de fonctions de modification des données que vous pouvez utiliser pour modifier le son du morceau. Il propose également diverses opérations pratiques, telles que la copie ou la suppression de données. Ce mode dispose de 30 tâches.

Fonction	Description
[F1] Undo/Redo	La tâche Undo (Annuler) annule les modifications introduites par l'opération la plus récente et restaure l'état initial des données. La tâche Redo (Rétablir) annule la tâche d'annulation et restaure les modifications supprimées.
[F2] Note	Tâches de données de note
01: Quantize	La quantification consiste à ajuster la synchronisation des événements de note en rapprochant ceux-ci du temps exact le plus proche. Par exemple, vous pouvez utiliser cette fonction pour améliorer la synchronisation d'une performance enregistrée en temps réel.
02: Modify Velocity	Cette tâche modifie les valeurs de vélocité de la plage de notes définie, ce qui vous permet d'accentuer ou de couper le volume de ces notes de manière sélective.
03: Modify Gate Time	Cette tâche altère les durées de gate de la plage de notes spécifiée.
04: Crescendo	Cette tâche vous permet de créer un crescendo ou un decrescendo sur la plage de notes spécifiée. (Le crescendo consiste en une augmentation progressive du volume, contrairement au decrescendo, qui en est une baisse progressive).
05: Transpose	Cette tâche modifie la hauteur des notes par paliers de demi-tons.
06: Glide	La tâche Glide (Glissement) remplace toutes les notes qui suivent la première note de la plage spécifiée par des données de hauteur de ton, ce qui produit de légers glissements de note en note.
07: Create Roll	Cette tâche crée une série de notes répétées (à la manière d'un roulement de tambour) dans la plage spécifiée à l'aide de changements continus, spécifiés en termes de pas d'impulsion d'horloge et de vélocité. Elle est idéale pour créer des roulements de staccato rapides et des effets saccadés spéciaux.
08: Sort Chord	Cette tâche trie les événements d'accord (notes simultanées) en fonction de la hauteur de ton.
09: Separate Chord	Cette tâche sépare légèrement les notes des accords dans la plage spécifiée, en insérant un nombre spécifique d'impulsions d'horloge entre chaque note. Utilisez cette tâche après la tâche Chord Sort (Trier les accords) décrite ci-dessus pour créer des effets pleins et déliés de type guitare.
[F3] Event	Tâches d'événement
01: Shift Clock	Cette tâche déplace tous les événements de données dans la plage spécifiée vers l'avant ou l'arrière, en fonction du nombre d'impulsions d'horloge spécifié.
02: Copy Event	Cette tâche copie la totalité des données d'une plage source spécifiée sur une position cible définie.
03: Erase Event	Cette tâche efface tous les événements spécifiés dans la plage sélectionnée, en produisant un segment de silence.
04: Extract Event	Cette tâche déplace toutes les instances des données de l'événement spécifié dans la plage sélectionnée d'une piste vers la même plage d'une piste différente.
05: Create Continuous Data	Cette tâche crée des données de variation continue ou de changement de commande sur la plage spécifiée.
06: Thin Out	Cette tâche réduit le type spécifié de données continues dans la plage sélectionnée, ce qui vous permet de libérer de la mémoire pour d'autres données ou pour un autre enregistrement.
07: Modify Control Data	Cette tâche vous permet de modifier les valeurs de données spécifiques, telles que celles de la variation de hauteur ou le changement de commande, dans la plage désignée.
08: Beat Stretch	Cette tâche prolonge ou comprime le temps sur la plage sélectionnée.
[F4] Measure	Tâches de mesure
01: Create Measure	Cette tâche crée des mesures vides à la position spécifiée dans toutes les pistes.
02: Delete Measure	Cette tâche supprime les mesures spécifiées.
[F5] Track	Tâches de piste
01: Copy Track	Cette tâche copie toutes les données du type sélectionné depuis la piste source définie vers la piste de destination spécifiée.
02: Exchange Track	Cette tâche échange le type de données spécifié entre deux pistes déterminées du morceau actuel.
03: Mix Track	Cette tâche entraîne le mixage de toutes les données des deux pistes sélectionnées.
04: Clear Track	Cette tâche supprime toutes les données du type sélectionné de la piste sélectionnée.
05: Normalize Play Effect	Cette tâche réécrit les données de la piste sélectionnée, de manière à ce qu'elles incluent les réglages Play FX/Groove/MIDI Delay actuellement sélectionnés.
06: Divide Drum Track	Cette tâche sépare les événements de note d'une performance de batterie affectée à une piste spécifiée et place les notes correspondant à des instruments de batterie différents dans des pistes séparées (pistes 1 à 8).
07: Put Track to Arpeggio	Cette tâche copie les données dans les mesures spécifiées d'une piste, de manière à créer des données d'arpèges.
08: Copy Phrase	Cette tâche copie la phrase créée en mode Pattern dans la piste spécifiée du morceau en cours.
[F6] Song	Tâches de morceau
01: Copy Song	Cette tâche copie la totalité des données d'un morceau source donné vers un morceau de destination sélectionné.
02: Split Song to Pattern	Cette tâche vous permet de copier une partie du morceau actuellement sélectionné dans un motif spécifié.
03: Clear Song	Cette tâche efface toutes les données du morceau sélectionné ou de tous les morceaux. Elle peut également servir à supprimer les 64 morceaux d'un coup.

Mode Voice

Mode Performance

Mode Sampling 1

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing

Mode Sampling 2

Mode Master

Mode Utility

Mode File

Référence

Procédures du mode Song Job

- 1 Appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Song Job.
- 2 Sélectionnez le menu Job souhaité en appuyant sur une des touches [F1] – [F6].
- 3 Positionnez le curseur sur la tâche souhaitée à l'aide du cadran de données, des touches de curseur et des touches [INC/DEC] et [DEC/NO]. Appuyez ensuite sur [ENTER] pour appeler l'écran Job.

- 4 Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité, puis réglez la valeur à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] et [DEC/NO].

- 5 Une fois la valeur réglée, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.

Une fois la tâche terminée, le message « Completed » s'affiche.

AVIS

Lors de certaines tâches, l'opération écrase toutes les données présentes dans la mémoire de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

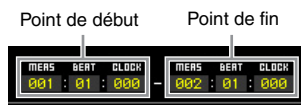
- 6 Appuyez deux fois sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Song Play.

NOTE Si la plage spécifiée ne comporte pas de donnée, la mention « No Data » (Aucune donnée) s'affichera à l'écran et la tâche ne pourra pas s'exécuter. Si vous faites une erreur ou voulez comparer le son des données avant et après l'exécution d'une tâche, appuyez sur la touche [F1] pour utiliser la fonction Undo/Redo.

AVIS

Lorsque la tâche spécifiée a été exécutée, la sélection d'un autre morceau ou la mise hors tension de l'instrument sans sauvegarde préalable des données entraîne l'effacement des données de morceau. Assurez-vous de stocker les données de voix dans la mémoire interne en appuyant sur la touche [STORE] avant de sélectionner un morceau différent ou de mettre l'instrument hors tension.

NOTE Dans certaines tâches, vous devez spécifier la plage (points de début et de fin, tel qu'illustré ci-dessous) à laquelle la tâche s'applique. Gardez à l'esprit que le point de fin n'est pas inclus dans la plage. La plage réelle à laquelle la tâche est appliquée va du point de début jusqu'au point situé à une impulsion d'horloge de moins que le point de fin. Cette règle ne s'applique que dans le cas où vous spécifiez uniquement la mesure. Par contre, dans l'illustration ci-dessous, les paramètres Measure, Beat et Clock sont spécifiés.



NOTE Certaines tâches qui permettent de copier la voix d'échantillon depuis la source vers la destination n'exécutent l'opération de copie réelle que lorsque les événements Bank Select et Program Change spécifiant la voix d'échantillon sont enregistrés sur la piste source.

[F1] Undo/Redo

La tâche Undo annule les modifications apportées à la dernière session d'enregistrement ou d'édition ou à la dernière tâche effectuée et restaure les valeurs précédentes des données. Ainsi, vous pouvez récupérer les données perdues par inadvertance. La fonction Redo ne sera disponible que si vous utilisez d'abord la fonction Undo, car elle vous permet de récupérer les modifications introduites avant l'annulation.



- 1 Indique l'opération affectée par la tâche d'annulation ou de restauration.
- 2 Indique la cible de la tâche Undo/Redo. Lorsque les modifications que vous avez effectuées au cours de l'opération la plus récente ne peuvent pas être la cible de la fonction Undo/Redo, la mention « Impossible » s'affiche.

AVIS

- Les tâches Undo/Redo ne peuvent pas être utilisées avec les opérations de mixage.
- Même si vous avez sauvegardé les données de morceau, vous pouvez rappeler les données qui ont été perdues lors de l'opération la plus récente en exécutant la fonction Undo. Veillez à exécuter l'opération Undo/Redo avant de changer de numéro de morceau ou de quitter le mode Song, car cette fonction ne peut pas être exécutée après un changement de numéro de morceau ou après avoir quitté le mode Song.

[F2] Note

01: Quantize

La quantification consiste à ajuster la synchronisation des événements de note en les rapprochant du temps exact le plus proche. Par exemple, vous pouvez utiliser cette fonction pour améliorer la synchronisation d'une performance enregistrée en temps réel.



- 1 Piste et plage

Déterminez la piste (01 – 16, all (tout)) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la quantification.

② Quantize (Résolution)

Détermine la synchronisation des notes en fonction de laquelle les données de note seront alignées. Le nombre affiché à droite de chaque valeur indique la longueur des notes, dans l'hypothèse où la résolution des noires est de 480 impulsions d'horloge.

Réglages :

	60	Triple croche
	80	Triolets de doubles croches
	120	Double croche
	160	Triolets de croches
	240	Croche
	320	Triolet de noires
	480	Noire
	200	Double croche et triolet de doubles croches
	400	Croche et triolet de croches

NOTE Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche [SF6] LIST. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

③ Strength (Force)

Détermine la « force » avec laquelle les événements de note sont déplacés vers les temps de quantification les plus proches. Un réglage de 0 % n'entraîne aucun changement, alors qu'un réglage de 100 % déplace les événements de note précisément vers les temps de quantification adéquats. Un réglage de 50 % génère des événements de note à mi-chemin entre 0 % et 100 %.

Réglages : 000% – 100%

④ Swing Rate (Taux de swing)

Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing. Il est judicieux d'utiliser ce réglage pour créer des impressions de swing et de triolets, des rythmes traînants et fusionnants. Les fonctions et les réglages de ce paramètre varient selon le réglage de la résolution de quantification.

Réglages : Dépend du réglage du paramètre Quantize (②). Reportez-vous aux réglages du paramètre Swing dans l'écran Play FX (page 141).

Si la valeur de quantification est réglée sur une noire, une croche, une double croche et une triple croche :

Lorsque la mesure est de 4/4, par exemple, et que la valeur de quantification est réglée sur une noire, les 2e et 4e temps de la mesure sont retardés. Un réglage de 100% équivaut à deux fois la longueur de la valeur de quantification spécifiée. Un réglage de 50 % produit une synchronisation exacte, sans aucune sensation de swing. Les réglages supérieurs à 51 % entraînent un retard de synchronisation pour renforcer le swing. Un réglage de 66 % déplace les notes vers un retard de triolet alors qu'un réglage de 75 % équivaut au retard d'une note pointée.

Si la valeur de quantification est réglée sur un triolet de noires, un triolet de croches ou un triolet de doubles croches :

Lorsque la valeur de quantification est le triolet, la dernière note de chaque triolet est retardée. Un réglage de 100 % équivaut à deux fois la longueur de la valeur de quantification spécifiée. Un réglage de 66 % produit une synchronisation exacte, sans aucune sensation de swing. Les réglages supérieurs à 67 % entraînent un retard de synchronisation pour renforcer le swing. Un réglage de 75 % déplace les notes vers un retard de note pointée alors qu'un réglage de 83 % équivaut à un retard de septolet.

Si la valeur de quantification est réglée sur une croche + triolet de croches ou une double croche + triolet de doubles croches :

Les temps pairs sont retardés. Un réglage de 100 % équivaut à deux fois la longueur d'une croche ou d'une double croche. Un réglage de 50 % produit une synchronisation exacte, sans

aucune sensation de swing. Les réglages supérieurs à 51 % retardent la synchronisation des notes pour renforcer l'effet de swing, tandis qu'un réglage de 66 % équivaut à un retard de triolet.

NOTE Le paramètre Swing Rate s'applique aux notes situées sur des temps pairs (rappels de temps) lorsque le paramètre Strength est spécifié sur 100 %. Si la valeur de Strength est inférieure à 100 %, le paramètre Swing Rate pourra retarder les notes non situées sur des temps pairs, et produire un rythme inattendu. Pour empêcher cela, il faut veiller à régler le paramètre Strength sur 100 % en cas d'utilisation de Swing Rate.

⑤ Gate Time

Détermine la durée de gate (temps pendant lequel une note est audible) des notes sur les rappels de temps pairs afin d'augmenter la sensation de swing. Lorsque la valeur de quantification est celle d'un triolet, la durée de gate de la dernière note de chaque triolet est corrigée. Lorsque la valeur de quantification est réglée sur une croche + triolet de croches ou une double croche + triolet de doubles croches, la durée de gate des temps des croches et des doubles croches paires est ajustée.

Les réglages inférieurs à 100 % réduisent les durées de gate des notes situées sur les temps pairs (rappels de temps), alors que les valeurs supérieures à 100 % les allongent. Si la valeur corrigée de la durée du gate est inférieure à 1, elle sera arrondie à 1.

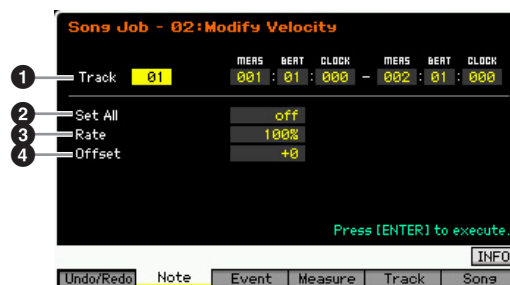
Réglages : 000% – 200%

02: Modify Velocity (Modifier la vitesse)

Cette tâche modifie les valeurs de vitesse de la plage de notes définie, ce qui vous permet d'accentuer ou de couper le volume de ces notes de manière sélective. Les changements de vitesse sont calculés comme suit :

Vitesse corrigée = (vitesse initiale x taux) + décalage

Si le résultat est égal ou inférieur à 0, la valeur sera réglée sur 1. Si le résultat est supérieur à 127, la valeur sera spécifiée sur 127.



① Piste et plage

Détermine la piste de morceau (01 – 16, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

② Set All

Règle les vitesses de toutes les notes cibles sur la même valeur fixe (de 1 à 127). Lorsqu'il est réglé sur « off », le paramètre Set All est sans effet. Lorsqu'ils sont réglés sur une valeur autre que « off », les paramètres Rate et Offset sont indisponibles et non réglables.

Réglages : off, 001 – 127

③ Rate

Détermine le pourcentage de variation des notes cibles, à partir de leur vitesse d'origine. Les réglages inférieurs

à 100 % réduisent la vélocité et les valeurs supérieures à 100 % l'augmentent proportionnellement. Un réglage de 100 est sans effet. Lorsque le paramètre Set All (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », il n'est pas réglable.

Réglages : 000% – 200%

4 Offset

Détermine la valeur de décalage des notes cibles par rapport à leur vélocité d'origine. Les réglages inférieurs à 0 réduisent la vélocité et les valeurs supérieures à 0 l'augmentent. Un réglage de 0 est sans effet. Lorsque le paramètre Set All (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », il n'est pas réglable.

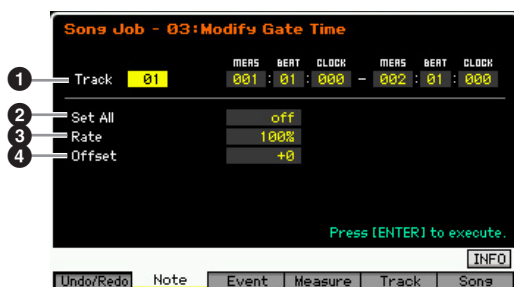
Réglages : -127 – +127

03: Modify Gate Time (Modifier la durée de gate)

Cette tâche altère les durées de gate de la plage de notes spécifiée. Les modifications de durée de gate sont calculées comme suit :

Durée de gate corrigée = (durée de gate initiale x taux) + décalage

Si le résultat est inférieur ou égal à 0, la valeur sera arrondie à 1.



1 Piste et plage

Détermine la piste de morceau (01 – 16, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Set All

Attribue à toutes les notes cibles une même valeur fixe de durée de gate. Lorsqu'il est réglé sur « off », le paramètre Set All est sans effet. Lorsqu'ils sont réglés sur une valeur autre que « off », les paramètres Rate et Offset ci-dessous sont indisponibles et non réglables.

Réglages : off, 0001 – 9999

3 Rate

Détermine le pourcentage de variation de la durée de gate des notes cibles. Les réglages inférieurs à 100 % raccourcissent les notes et les valeurs supérieures à 100 % les allongent proportionnellement. Un réglage de 100 est sans effet. Lorsque le paramètre Set All (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », il n'est pas réglable.

Réglages : 000% – 200%

4 Offset

Ajoute une valeur fixe aux valeurs de durée de gate corrigées par rapport au paramètre Rate. Les réglages inférieurs à 0 réduisent la durée et les valeurs supérieures à 0 l'allongent. Un réglage de 0 est sans effet. Lorsque le paramètre Set All (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », il n'est pas réglable.

Réglages : -9999 – +9999

04: Crescendo

Cette tâche vous permet de créer un crescendo ou un decrescendo sur la plage de notes spécifiée. Le crescendo consiste en une augmentation progressive du volume, contrairement au decrescendo qui en est une baisse progressive.



1 Piste et plage

Détermine la piste de morceau (01 – 16, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Velocity Range (Plage de vélocité)

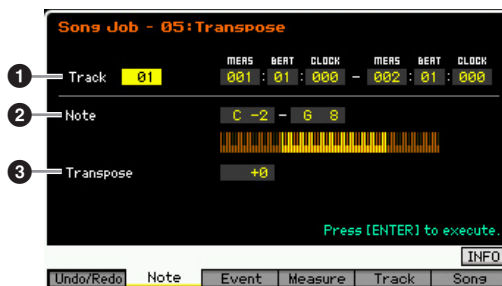
Détermine l'intensité du crescendo ou du decrescendo. La vélocité des notes de la gamme spécifiée est augmentée ou diminuée progressivement, à partir de la première note de la plage. La vélocité de la dernière note de la plage devient la vélocité initiale de la note, à laquelle s'ajoute la valeur du paramètre Velocity Range. Si la vélocité ainsi obtenue se trouve en dehors de la plage de 1 à 127, elle sera réglée sur 1 ou sur 127, selon le cas. Les réglages supérieurs à 0 produisent un crescendo et les réglages inférieurs à 0 résultent en un decrescendo. Un réglage de 0 est sans effet.

Réglages : -127 – +127

NOTE L'exécution de cette tâche modifie les vélocités des événements de notes dans la plage désignée pour produire les crescendo/decrescendo. Notez que cette tâche ne peut pas appliquer de crescendo/decrescendo aux notes maintenues de manière prolongée avec une longue durée de gate. Pour ce faire, il convient de recourir à la tâche « Create Continuous Data » en spécifiant la valeur de Event Type (Type d'événement) sur « Control Change 11 » (Changement de commande 11).

05: Transpose (Transposition)

Cette tâche modifie la hauteur des notes par paliers de demi-tons.



1 Piste et plage

Détermine la piste de morceau (01 – 16, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Note

Détermine la plage de notes sur laquelle s'applique la tâche transpose. Vous pouvez également régler le paramètre Note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

Réglages : C -2 – G8

3 Transpose

Règle la valeur de transposition. Un réglage de +12 effectue une transposition d'une octave vers le haut, alors qu'un réglage de -12 opère une transposition vers l'octave inférieure. Un réglage de 0 est sans effet.

Réglages : -127 – +127

06: Glide (Glissement)

Cette tâche remplace toutes les notes qui suivent la première note de la plage spécifiée par des données de hauteur de ton, ce qui produit de légers glissements de note en note.

**1 Piste et plage**

Détermine la piste de morceau (01 – 16, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Glide Time (Temps de glissement)

Détermine la longueur du glissement. Les valeurs supérieures produisent un glissement plus long entre les notes.

Réglages : 000 – 100

3 PB (Pitch Bend) Range (Plage de variation de ton)

La valeur du paramètre Pitch Bend Range indique la plage maximum de hauteur contrôlée via l'événement Pitch Bend en demi-tons. Ce paramètre détermine la plage de variation de hauteur de ton de la voix affectée à la partie de mixage correspondant à la piste sélectionnée. L'exécution de cette tâche remplace les événements de note par les événements Pitch Bend conformément à la plage de variation de hauteur de ton spécifiée ici.

Réglages : 01 – 24

NOTE Si l'intervalle entre les notes voisines est supérieur à la plage de variation de hauteur de ton spécifiée ici, les notes correspondantes ne seront pas converties en fin de tâche. Dans ce cas, il faut régler le paramètre PB Range (3) sur une valeur supérieure à celle de l'intervalle. Par exemple, dans le cas d'un intervalle d'une octave indiqué dans la plage spécifiée, réglez PB Range sur une valeur supérieure ou égale à 12.

NOTE Notez que le morceau pourra ne pas se reproduire correctement si vous réglez PB Range (3) sur une valeur différente de celle qui est spécifiée via le mode Voice Edit. Pour garantir la reproduction correcte du morceau, insérez l'événement MIDI ci-dessous dans la piste correspondante de l'écran Song Edit (page 151).
RPN [000-000] xxx
(Entrez la valeur de Pitch Bend sur xxx).

07: Create Roll (Créer roulement)

Cette tâche crée une série de notes répétées (à la manière d'un roulement de tambour) dans la plage spécifiée, à l'aide de changements continus, spécifiés en termes de pas d'impulsion d'horloge et de vélocité. Elle est idéale pour créer des roulements de staccato rapides et des effets saccadés spéciaux. Elle vous permet également de programmer les modifications de volume du crescendo ou du decrescendo dans les données de roulement.

**1 Piste et plage**

Détermine la piste de morceau (01 – 16, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Start Step (Pas de début)**3 End Step (Pas de fin)**

Détermine la durée du pas (par ex., le nombre d'impulsions d'horloge) entre les notes de roulement. Plus la valeur est faible, plus précis le roulement. Les valeurs d'impulsion d'horloge de début et de fin peuvent être spécifiées, ce qui facilite la création de roulements dont la taille des pas varie en cours d'exécution.

Réglages : 015 – 999

NOTE Si vous voulez créer un roulement allant de la 64e à la 32e notes, réglez les valeurs de pas de début et de fin aux environs 30 – 60, respectivement.

4 Note

Détermine la note spécifique (ou l'instrument dans les voix de batterie) de l'effet de roulement. Vous pouvez également régler le paramètre Note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

Réglages : C -2 – G8

5 Start Velocity (Vélocité de début)**6 End Velocity (Vélocité de fin)**

Détermine la vélocité des notes du roulement. Les valeurs de vélocité de début et de fin peuvent toutes deux être spécifiées, ce qui facilite la création de roulements dont la vélocité augmente ou diminue. Cela vous permet de créer des roulements qui augmentent ou diminuent progressivement en volume (crescendo/decrescendo).

Réglages : 001 – 127

08: Sort Chord (Trier les accords)

Cette tâche trie les événements d'accord (notes simultanées) en fonction de la hauteur de ton. Le tri affecte l'ordre des notes dans l'écran Event List (page 151) mais pas leur synchronisation. Lorsqu'il est utilisé pour le traitement préalable des accords avant le recours à la tâche Separate Chord (ci-dessous), le paramètre Chord Sort peut servir à simuler le « frappé » ou le son gratté des guitares et instruments similaires.



1 Piste et plage

Détermine la piste de morceau (01 – 16, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Type

Détermine la méthode de tri des données de note de l'accord.

Réglages : up, down, up&down, down&up

up (Vers le haut)

Les notes sont triées par ordre croissant. Après avoir effectué cette tâche avec ce réglage, exécutez la tâche Separate Chord (Séparer les accords) pour créer un effet plein de type guitare.

down (vers le bas)

Les notes sont triées par ordre décroissant. Après avoir effectué cette tâche avec ce réglage, exécutez la tâche Separate Chord pour créer un effet délié de type guitare.

up&down (en haut et en bas)

Les notes d'accord sur les temps bas sont triées par ordre ascendant et celles sur les temps haut par ordre descendant, en fonction du paramètre Grid, décrit ci-dessous. Après avoir effectué cette tâche avec ce réglage, exécutez la tâche Separate Chord pour créer une combinaison d'effets de guitare pleins et déliés.

down&up (vers le bas et vers le haut)

Les notes d'accord sur les temps bas sont triées par ordre descendant et les notes d'accord sur les temps haut par ordre ascendant. Après avoir effectué cette tâche avec ce réglage, exécutez la tâche Separate Chord pour créer une combinaison d'effets de guitare pleins et déliés.

3 Grid (Grille)

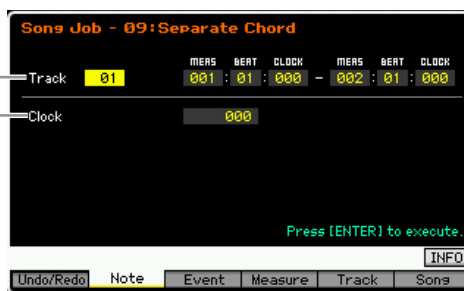
Détermine le type de note qui sert de base à la tâche Chord Sort.

Réglages : triple croche, triolet de doubles croche, double croche, triolet de croches, croche, triolet de noires, noire

NOTE Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche [SF6] LIST. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

09: Separate Chord (Séparer les accords)

Cette tâche sépare légèrement les notes des accords dans la plage désignée, en insérant un nombre spécifique d'impulsions d'horloge entre les notes. Utilisez cette tâche après la tâche Chord Sort décrite ci-dessus pour créer des effets pleins et déliés de type guitare.



1 Piste et plage

Détermine la piste de morceau (01 – 16, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Clock

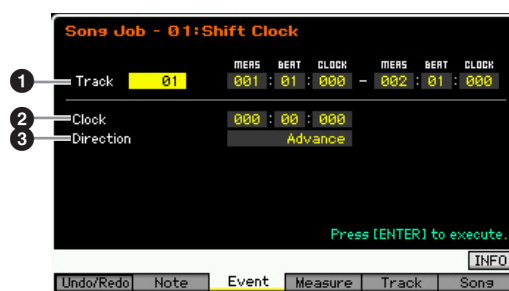
Détermine le nombre de cycles d'impulsion d'horloge insérés entre les notes voisines d'un accord. Selon le réglage spécifié ici, l'événement de note peut dépasser la note suivante ou la plage désignée ci-dessus. Dans ce cas, les événements de note qui débordent sont déplacés vers le point (impulsion d'horloge) situé avant la note suivante ou vers la plage désignée lors de l'exécution de la tâche.

Réglages : 000 – 999

[F3] Event Job (Tâche d'événement)

01: Shift Clock (Décalage d'impulsion d'horloge)

Cette tâche déplace tous les événements de données dans la plage désignée vers l'avant ou l'arrière, en fonction du nombre d'impulsions d'horloge spécifié.



1 Piste et plage

Détermine la piste de morceau (01 – 16, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Clock

Détermine le retard ou l'avance des données en mesures, temps et impulsions d'horloge.

Réglages : 001:1:000 – 999:4:479 (en cas de mesure de type 4/4)

NOTE Les valeurs disponibles pour le temps et l'impulsion d'horloge varient en fonction de l'indication de la mesure.

3 Direction

Détermine la direction de déplacement des données. Le réglage « Advance » (Avance) déplace les données vers le début de la séquence, alors que « Delay » (Retard) les déplace vers la fin de la séquence.

Réglages : Advance, Delay

02: Copy Event (Copier l'événement)

Cette tâche copie la totalité des données d'une plage source spécifiée sur une position cible définie.



1 Piste et plage

Détermine la piste de morceau (01 – 16, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Number of Times (Nombres de fois)

Détermine le nombre de fois les données sont copiées.

Réglages : x 01 – x 99

3 Piste et position

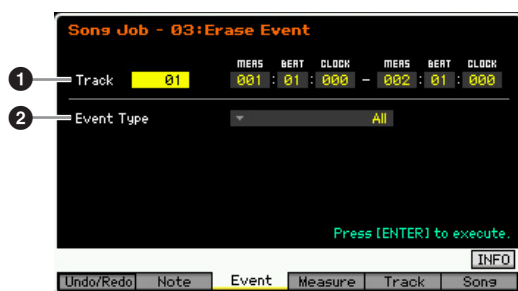
Détermine la piste de destination (01 – 16, tempo, scene, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) de la destination.

AVIS

Lorsque la tâche Copy Event est exécutée, toutes les données qui existent déjà au niveau de la position cible sont écrasées.

03: Erase Event (Effacer l'événement)

Cette tâche efface tous les événements spécifiés dans la plage sélectionnée, en produisant un segment de silence.



1 Piste et plage

Détermine la piste de morceau (01 – 16, tempo, scene, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Event Type

Détermine le type d'événement à effacer. Le réglage « all » efface tous les événements. Il est possible de spécifier des numéros de commande individuels lors de l'effacement d'événements CC & Ch.Mode.

Réglages :

Lorsque Track est réglé sur 01 – 16 :

Note, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Control Change et message Channel Mode)*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive, all
* Vous pouvez spécifier le numéro de commande (000 – 127, all).

Lorsque Track est réglé sur « tempo » :

Tempo Change

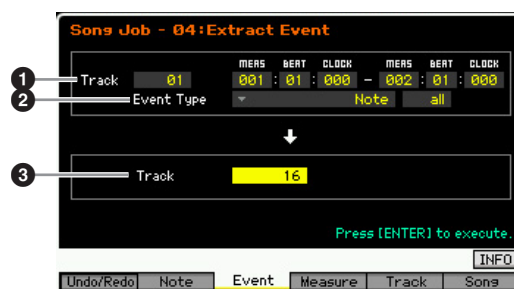
Lorsque Track est réglé sur « scene » :

Scene Memory, Track Mute

NOTE Vous pouvez ouvrir la liste et sélectionner l'élément souhaité en appuyant sur la touche [SF6] LIST. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

04: Extract Event (Extraire l'événement)

Cette tâche déplace toutes les instances des données de l'événement spécifié dans la plage sélectionnée d'une piste vers la même plage d'une piste différente.



1 Piste et plage

Détermine la piste de morceau (01 – 16, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Event Type

Détermine le type d'événement à extraire. Il est possible de spécifier les paramètres Note Number et Control Number (Control Change et Message Channel Mode).

Réglages : Note*, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Control Change et message Channel Mode)*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive

* Vous pouvez spécifier les paramètres Note Number (C -2 – G8, all) et Control Number (000 – 127, all).

NOTE Lorsque le paramètre Event Type est réglé sur « Note », vous pouvez également régler le paramètre Key directement depuis le clavier, en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée et en appuyant sur la touche souhaitée.

3 Track

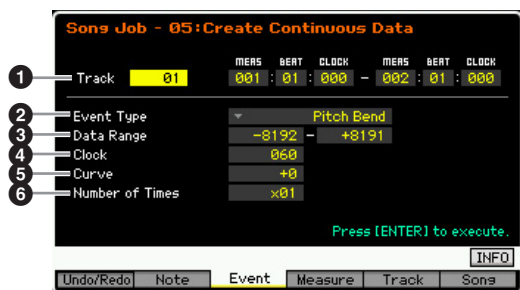
Détermine la piste de destination (01 – 16).

AVIS

Les données d'origine dans la plage source spécifiée ci-dessus sont effacées.

05: Create Continuous Data (Créer des données en continu)

Cette tâche crée des données de variation ou de changement de commande en continu sur la plage spécifiée.



1 Piste et plage

Détermine la piste de morceau (01 – 16, tempo, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Event Type

Détermine le type d'événement à créer.

Réglages :

Lorsque Track est réglé sur 01 – 16 et all :
Pitch Bend, Control Change*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), System Exclusive

* Vous pouvez également spécifier le numéro de commande (0 – 119).

Lorsque Track est réglé sur « tempo » :
Tempo Change

NOTE Vous pouvez produire un effet *accelerando*/*ritardando* en appliquant cette tâche à la piste de tempo. Ceci est fort utile, par exemple, pour ralentir le tempo de la coda d'un morceau.

NOTE Lorsque « System Exclusive » (Exclusif au système) est sélectionné, les données de Master Volume (Volume principal) sont créées en continu.

NOTE Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche [SF6] LIST. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

3 Data Range (Plage de données)

Détermine les limites inférieure et supérieure de la plage de données à créer.

Réglages : 0 – 127 (-8192 – +8191 lorsque le paramètre Event Type est réglé sur « Pitch Bend » et 5.0 – 300.0 lorsque Event Type est spécifié sur « Tempo Change » (Changement de tempo)).

4 Clock

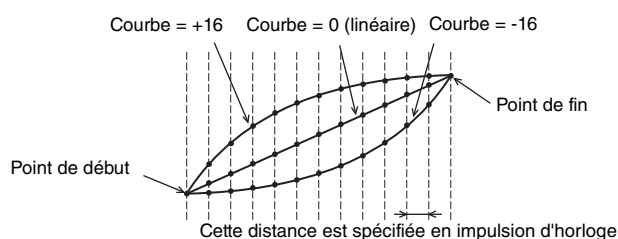
Détermine le nombre d'impulsions d'horloge à insérer entre les événements créés.

Réglages : 001 – 999

5 Curve (Courbe)

Détermine la courbe des données continues. Reportez-vous au graphique ci-dessous pour voir des formes de courbes approximatives.

Réglages : -16 – +16



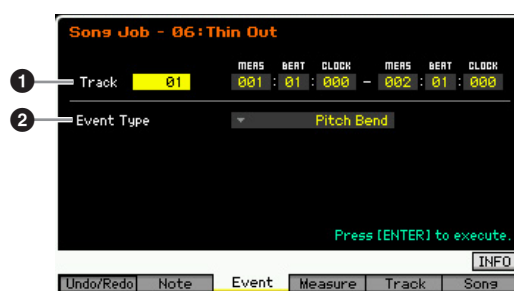
6 Number of Times

Détermine le nombre de fois où la création de données est répétée. Par exemple, si les données sont créées dans la plage M001:1:000 – M003:1:000 et que ce paramètre est réglé sur 03, ces mêmes données seront créées à M003:1:000 – M005:1:000 et à M005:1:000 – M007:1:000. Cette tâche vous permet d'insérer des variations continues de volume (expression) ou de coupure du filtre de manière à créer des effets de trémolo ou de wah.

Réglages : x 01 – x 99

06: Thin out (Réduire)

Cette tâche réduit le type spécifié de données en continu dans la plage sélectionnée, ce qui vous permet de libérer de la mémoire pour d'autres données ou pour un autre enregistrement.



1 Piste et plage

Détermine la piste de morceau (01 – 16, tempo, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Event Type

Détermine le type d'événement à réduire. La tâche Thin Out ne fonctionne pas sur les données continues possédant un intervalle supérieur à 60 impulsions d'horloge par événement.

Réglages :

Lorsque le paramètre Track est réglé sur 01 – 16 et all :
Pitch Bend, CC & Ch. Mode (Control Change and Channel Mode Message)*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

* Vous pouvez également spécifier le numéro de commande (0 – 127, all).

Lorsque Track est réglé sur « tempo » :

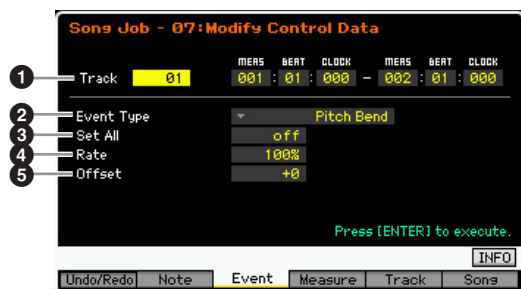
Tempo Change

07: Modify Control Data (Modifier les données de contrôle)

Cette tâche vous permet de modifier les valeurs de données spécifiques (variation de ton ou changement de commande, par exemple) dans la plage spécifiée. Les modifications de données sont calculées comme suit :

Valeur modifiée = (valeur d'origine x taux) + décalage.

Tout résultat inférieur au minimum est réglé sur le minimum ; tout résultat supérieur au maximum est réglé sur le maximum.



1 Piste et plage

Détermine la piste de morceau (01 – 16, tempo, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Event Type

Détermine le type d'événement à modifier.

Réglages :

Lorsque **Track** est réglé sur 01 – 16 et all :

Pitch Bend, CC & Ch. Mode (Control Change and Channel Mode Message)*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

* Vous pouvez également spécifier le numéro de commande (0 – 127, all).

Lorsque **Track** est réglé sur « tempo » :

Tempo Change

3 Set All

Définit tous les événements cibles sur une même valeur fixe. Lorsqu'il est réglé sur « off », le paramètre Set All est sans effet. Lorsqu'ils sont réglés sur une valeur autre que « off », les paramètres Rate et Offset sont indisponibles et ne peuvent pas être réglés.

Réglages : off, 000 – 127 (off, -8192 – +8191 lorsque Event Type est réglé sur « Pitch Bend » et off, 5.0 – 300.0 lorsque Event Type est spécifié sur « Tempo Change ».)

4 Rate

Détermine le pourcentage de décalage des événements cibles, par rapport à leurs valeurs d'origine. Lorsque le paramètre Set All (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », il n'est pas réglable.

Réglages : 000% – 200%

5 Offset

Ajoute une valeur fixe aux valeurs d'événement ajustées au paramètre Rate. Lorsque le paramètre Set All (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », il n'est pas réglable.

Réglages : -127 – +127 (-8192 – +8191 pour la variation de hauteur de ton)

08: Beat Stretch (Extension de temps)

Cette tâche prolonge ou comprime le temps sur la plage sélectionnée.



1 Piste et plage

Détermine la piste de morceau (01 – 16, tempo, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

2 Rate

Détermine l'expansion ou la compression du temps, sous la forme d'un pourcentage. Les réglages supérieurs à 100 % génèrent une expansion et les valeurs sont inférieures à 100 % entraînent une compression. Un réglage de 100 est sans effet.

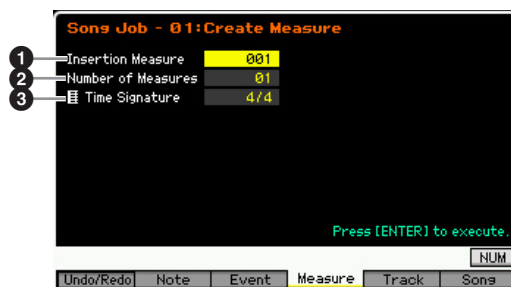
Réglages : 025% – 400%

NOTE Seul le point de fin de la plage est transposé en avant ou en arrière par l'exécution de la tâche Beat Stretch. Les données à l'extérieur de la plage spécifiée sont maintenues. Lors de l'expansion des données, les données converties peuvent déborder sur les données situées hors de la plage désignée. Lors de la compression des données, un intervalle de silence est créé entre la fin des données compressées et le début des données suivantes situées hors de la plage.

[F4] Measure Job (Tâche de mesure)

01: Create Measure (Créer une mesure)

Cette tâche crée des mesures vides à la position spécifiée dans toutes les pistes. Lorsque des mesures vides sont insérées, les données de mesure et de temps qui suivent le point d'insertion sont déplacées vers l'avant d'autant. Lorsque le point d'insertion est défini après la dernière mesure contenant des données, seules les données de l'indicateur de mesure au niveau de ce point sont définies, sans qu'aucune mesure ne soit réellement insérée.



1 Point d'insertion

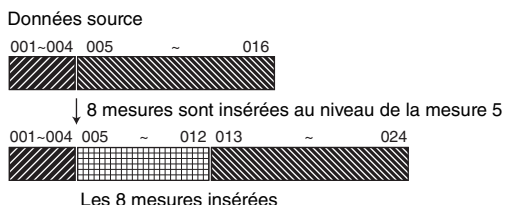
Détermine le point d'insertion (numéro de mesure) où seront insérées les nouvelles mesures vides créées.

Réglages : 001 – 999

2 Nombre de mesures à insérer

Détermine le nombre de mesures vides à créer et à insérer.

Réglages : 01 – 99



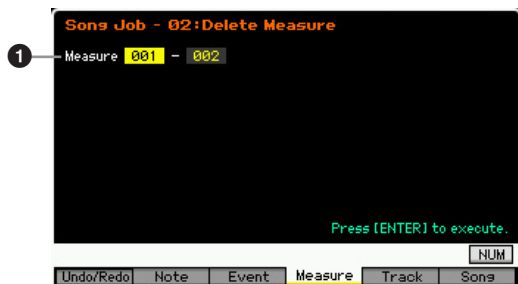
3 Indicateur du type de mesures à insérer

Détermine le type de mesure à créer. Ce paramètre peut s'avérer pratique si vous devez créer un morceau intégrant des changements de mesure.

Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

02: Delete Measure (Supprimer la mesure)

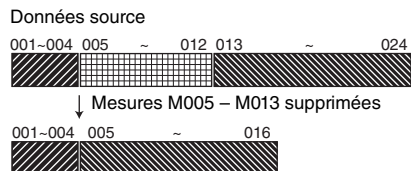
Cette tâche supprime les mesures spécifiées. Les données de mesure et de temps qui suivent les mesures supprimées sont déplacées en arrière d'autant.



1 Plage à supprimer

Spécifie la plage de mesures à supprimer.

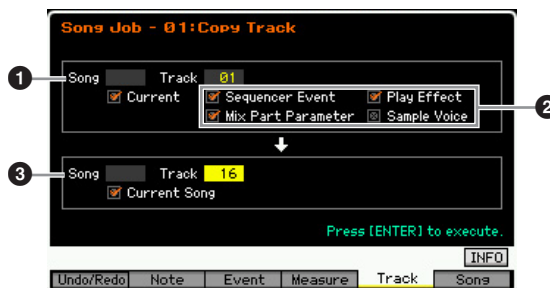
Réglages : 001 – 999



[F5] Track

01: Copy Track (Copier la piste)

Cette tâche copie toutes les données du type sélectionné depuis la piste source définie vers la piste de destination spécifiée.



1 Morceau et piste sources

Détermine le morceau et la piste (01 – 16) sources de la copie. Lorsque la case « Current » (En cours) est cochée, le morceau actuellement sélectionné est sélectionné comme source.

2 Type de données à copier

Détermine le(s) type(s) de données à copier.

Réglages : Sequencer Event (tous les événements de la piste), Play Effect, Mix Part Parameter (tous les paramètres de la partie de mixage), Sample Voice

NOTE Lorsque la mémoire du morceau de destination est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'erreur apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne seront pas copiées, même si la case Sample Voice est cochée. Lorsque ceci se produit, utilisez la tâche Delete (page 200) du mode Mixing Voice Job (Voix de mixage) pour supprimer toutes les voix échantillons non utilisées, et essayez à nouveau.

3 Morceau et piste de destination

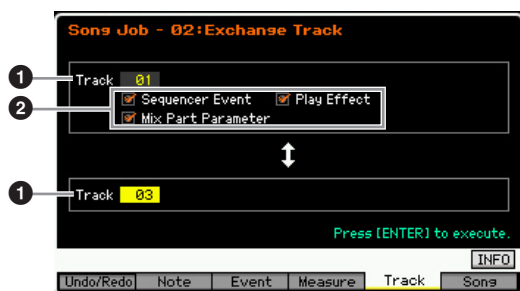
Détermine le morceau et la piste de destination (01 – 16). Lorsque la case Current est cochée, le morceau actuel est sélectionné en tant que destination.

AVIS

- L'opération de copie écrase toutes les données présentes sur la piste de destination.
- La fonction Undo/Redo ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de copie de voix échantillon.

02: Exchange Track (Échanger la piste)

Cette tâche échange le type de données spécifié entre deux pistes déterminées du morceau en cours.



1 Track

Détermine la piste (01 – 16) à laquelle la tâche est appliquée.

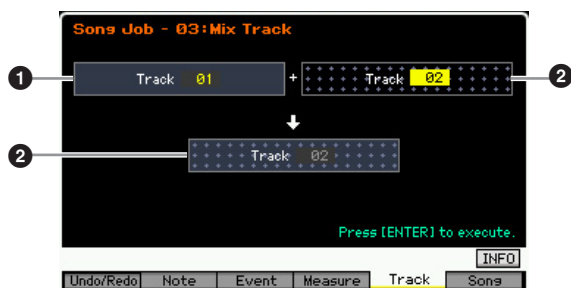
2 Type de données

Détermine le(s) type(s) de données à échanger. Sélectionnez le type souhaité en cochant la case appropriée.

Réglages : Sequencer Event (tous les événements de la piste), Play Effect, Mix Part Parameter

03: Mix Track (Mixer la piste)

Cette tâche mixe toutes les données des deux pistes sélectionnées (1 et 2) et en place le résultat dans la piste 2. Gardez à l'esprit que l'application de cette tâche aux pistes contenant des voix échantillons ne mixe pas les voix échantillons. La voix échantillon elle-même n'est pas mixée.



04: Track Clear (Effacer la piste)

Cette tâche supprime toutes les données du type sélectionné de la piste sélectionnée.



1 Track

Détermine la piste de morceau (01 – 16, tempo, scene, all) à laquelle la tâche est appliquée.

2 Type de données à supprimer

Détermine le(s) type(s) de données à effacer. Sélectionnez le type souhaité en cochant la case appropriée.

Réglages : Sequencer Event (tous les événements de la piste), Play Effect, Mix Part Parameter (tous les paramètres de la partie de mixage), Sample Voice

AVIS

La fonction Undo/Redo ne peut pas être utilisée pour annuler ou restaurer une opération Clear sur des pistes qui contiennent des données d'échantillon.

NOTE La forme d'onde dans la SDRAM ne peut pas être supprimée avec cette tâche, même si la case Sample Voice est cochée. Si vous souhaitez supprimer la forme d'onde, il faudra recourir à la tâche Delete (page 135) en mode Sampling Job (Tâche d'échantillonnage).

05: Normalize Play Effect (Normaliser l'effet de reproduction)

Cette tâche réécrit les données de la piste sélectionnée de manière à ce qu'elles incluent les réglages Play Effect actuels.



1 Track

Détermine la piste (01 – 16, all) à laquelle la tâche est appliquée.

06: Divide Drum Track (Diviser la piste de batterie)

Cette tâche sépare les événements de note d'une performance de batterie affectée à une piste spécifique et place les notes correspondant à des instruments de batterie différents dans des pistes distinctes (pistes 1 à 8). Le tableau de répartition ci-dessous présume l'utilisation de la voix de batterie GM. Si vous souhaitez appliquer cette tâche aux données de séquence en utilisant une voix de batterie autre qu'une voix GM, vous devez confirmer la disposition des instruments de batterie/percussion pour chaque voix de batterie en consultant la Liste des données fournie à part.



1 Track

Détermine la piste (01 – 16) à laquelle la tâche est appliquée.

Piste 1	Bass Drum
Piste 2	Click, Bass Drum, Snare Drum, etc.
Piste 3	Snare Drum
Piste 4	Brush SD, Side Stick, Hand Clap, etc.
Piste 5	Hi Hat
Piste 6	Cymbales suspendues
Piste 7	Tom, Crash/Splash/Chinese Cymbal
Piste 8	Percussion, etc.

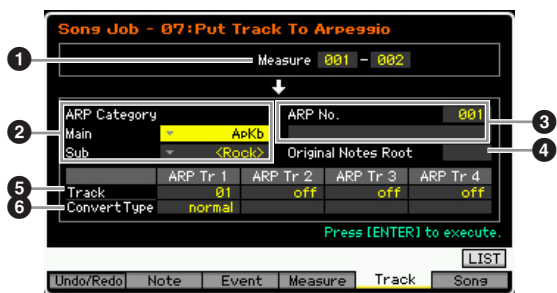
* Les instruments de percussion des différents numéros de note sont affectés à chaque piste, ce qui signifie, par exemple, que la voix de grosse caisse de la piste 1 est différente de la voix de grosse caisse de la piste 2.

AVIS

L'exécution de la tâche **Divide Drum Track** écrase toutes les données présentes sur les pistes de destination 1 – 8. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

07: Put Track to Arpeggio (Transférer piste dans arpège)

Cette tâche copie des données dans les mesures spécifiées d'une piste de manière à créer des données d'arpèges. Il est possible d'enregistrer jusqu'à 16 numéros de note unique sur la piste de l'arpège. Si vous avez enregistré plus de 16 numéros de note différents dans les données de séquence MIDI, l'opération Convert réduit les notes qui dépassent la limite. Par conséquent, prenez soin de n'enregistrer que 16 notes différentes au maximum lorsque vous créez un arpège, et plus particulièrement lorsque vous utilisez les quatre pistes.



1 Plage

Détermine la plage de mesures à copier dans les données d'arpège.

Réglages : 001 – 999

2 ARP Category (Arpeggio Category) (Catégorie d'arpège)

Détermine les réglages Category (Main Category et Sub Category) pour les données d'arpège créées. Les catégories principales figurent en page 15.

NOTE Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche [SF6] LIST. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

3 ARP No. (Numéro/nom d'arpège)

Détermine le nom et le numéro de l'arpège utilisateur (001 – 256) de destination. Ce nom peut comporter jusqu'à 20 caractères. Vous pouvez appeler l'écran Character List (Liste des caractères) en appuyant sur la touche [SF6] CHAR et entrer le nom. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

AVIS

Toutes les données d'arpège existant sous ce numéro sont alors remplacées.

4 Original Notes Root (Note fondamentale d'origine)

Spécifiez la note fondamentale lorsque le type de conversion d'une piste est paramétré sur « org notes ».

Réglages : C -2 – G8

NOTE Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

5 Track

Détermine la piste du morceau source pour chaque piste d'arpège.

6 Convert Type (Type de conversion)

Détermine les modalités de conversion des données de séquence MIDI (des pistes de morceau) en données d'arpège selon les trois procédés suivants. Ce paramètre peut être réglé pour chaque piste.

Réglages : normal, fixed, org notes

normal

L'arpège est reproduit uniquement à l'aide de la note jouée et de ses notes d'octave.

fixed (fixe)

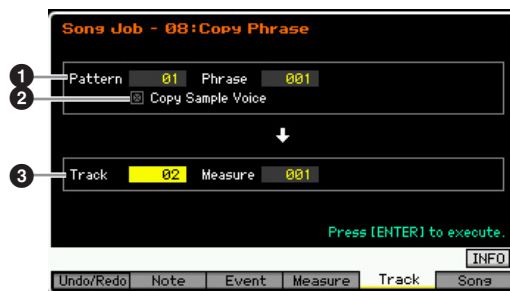
Quelle que soit la note enfoncée, les mêmes données de séquence MIDI sont lancées.

org notes (notes originales)

Dans l'ensemble, similaire à « fixed », à la différence près que les notes de reproduction de l'arpège varient en fonction de l'accord joué.

08: Copy Phrase (Copier la phrase)

Cette tâche copie la phrase créée en mode Pattern dans la piste spécifiée du morceau en cours.



1 Motif et phrase source

Détermine les numéros du motif et de la phrase sources.

② Copy Sample Voice (Copier la voix échantillon)

Lorsque cette option est cochée, les voix échantillon affectées à la phrase source (soit en fait la partie de mixage correspondante) sont copiées dans la piste de destination et affectées à la partie de mixage correspondante du morceau en cours. Ce paramètre sera sans effet si aucune voix échantillon n'est utilisée par la piste sélectionnée.

③ Track, Measure

Détermine la piste de destination (01 – 16) et le numéro de mesure (001 – 999) au niveau duquel débute la phrase copiée.

AVIS

Cette tâche écrase toutes les données existantes de la piste de destination à l'exception de la configuration du mixage.

[F6] Song Job (Tâche de morceau)

01: Copy Song (Copier le morceau)

Cette tâche copie la totalité des données d'un morceau source donné vers un morceau de destination sélectionné.



① Morceau source

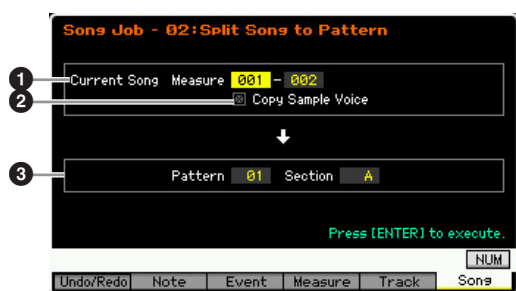
② Morceau de destination

AVIS

Cette tâche écrase toutes les données déjà présentes dans le morceau de destination.

02: Split Song to Pattern

Cette tâche vous permet de copier une partie du morceau actuellement sélectionné dans un motif spécifique.



① Plage

Détermine la plage de mesures à copier dans un motif.

Réglages : 001 – 999

② Copy Sample Voice

Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons utilisées par le morceau source sont copiées dans le motif de destination en tant que voix échantillons et sont attribuées à la partie de mixage correspondant à la piste de destination. Cette case sera sans effet si aucune voix échantillon n'est affectée aux pistes du morceau source.

③ Pattern, Section

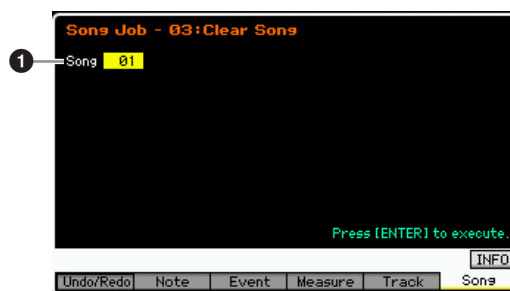
Détermine le motif et la section (A – P) de destination.

AVIS

Cette tâche écrase toutes les données (configuration du mixage, par exemple) présentes dans le motif et la section de destination.

03: Clear Song (Effacer le morceau)

Cette tâche supprime toutes les données du morceau sélectionné ou de tous les morceaux, et notamment les voix échantillons et les voix de mixage. Elle peut également servir à supprimer les 64 morceaux d'un coup.



① Song

Détermine le numéro du morceau à effacer.

NOTE La forme d'onde dans la SDRAM ne peut pas être supprimée avec cette tâche, même si la voix échantillon est utilisée dans le morceau spécifié. Si vous souhaitez supprimer la forme d'onde affectée à la voix échantillon utilisée dans le morceau spécifié, vous devrez recourir à la tâche Delete (page 135) du mode Sampling Job.

Reproduction de motifs

Le mode Pattern vous permet de reproduire, d'enregistrer, de modifier et de jouer vos propres motifs rythmiques. Le mode Pattern Play est le « portail » principal qui vous permet d'accéder au mode Pattern et de sélectionner et reproduire un motif. Vous pouvez également créer vos propres motifs en assemblant des phrases — brefs passages rythmiques et « blocs de construction » —, de même que des chaînes de motifs dans lesquels les motifs sont combinés de manière personnalisée. Pour passer en mode Pattern Play, il vous suffit d'appuyer sur la touche [PATTERN].

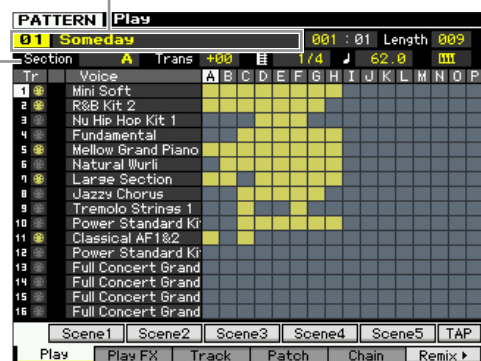
NOTE Le terme « motif » correspond à un bref passage rythmique de plusieurs mesures mis en boucle et reproduit indéfiniment. Un motif contient 16 variations appelées « sections », que vous pouvez modifier pendant la reproduction. Un motif est constitué de 16 pistes et peut être créé en attribuant une phrase à chacune de ces pistes depuis l'écran Patch (page 170). Pour plus de détails sur les motifs, les sections et les phrases, reportez-vous à la page 13.

NOTE Depuis l'écran Play en mode Pattern Play, vous pouvez sélectionner la voix de Mixing Part correspondant à la piste actuellement sélectionnée en appuyant sur la touche [CATEGORY SEARCH].

Procédure de reproduction de motifs

1 Appuyez sur la touche [PATTERN] pour appeler l'écran Pattern Play (page 168).

Section Numéro et nom du motif



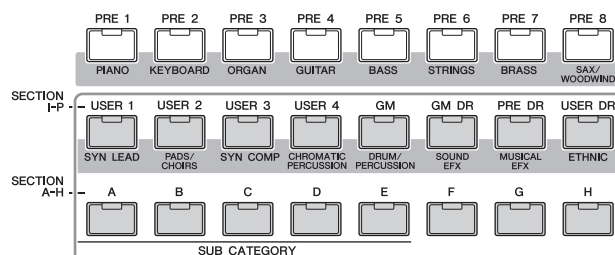
2 Sélectionnez un motif.

Positionnez le curseur sur le numéro du motif et sélectionnez le motif souhaité à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] et [DEC/NO]. Le nom du motif sélectionné est affiché. Si vous appuyez sur la touche [PROGRAM] de sorte que son voyant s'allume, vous pouvez sélectionner le motif souhaité à l'aide des touches de groupe [A] – [D] et des touches numériques [1] – [16]. Les numéros de motif et les touches correspondantes sont les suivants.

Combinaisons de touches	Numéro du motif
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

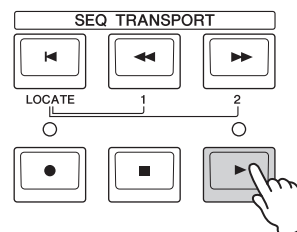
3 Choisissez une section (A – P) du motif sélectionné.

Positionnez le curseur sur la section et sélectionnez la section souhaitée à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] et [DEC/NO]. Si vous appuyez sur la touche [TRACK] de sorte que son voyant s'allume, vous pouvez sélectionner la section souhaitée à l'aide des touches SECTION [A] – [H] pour les sections A – H, et des touches [USER 1] – [USER DR] et [ETHNIC] pour les sections I – P.



4 Appuyez sur la touche [▶] (Lecture) pour lancer la reproduction du motif.

La reproduction du motif se poursuit tant que vous n'appuyez pas sur la touche [■] (Stop). Appuyez sur la touche [■] (Stop) pour arrêter la reproduction du motif. Appuyez à nouveau sur la touche [▶] (Lecture) pour reprendre la reproduction depuis ce point.



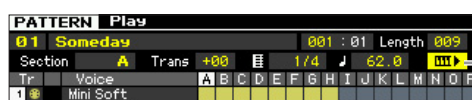
Types de reproduction

Lancement de la reproduction en appuyant sur une note

Lorsque la fonction Keyboard Start est réglée sur on, la reproduction du motif démarre dès que vous appuyez sur une touche du clavier. Positionnez le curseur sur l'icône Keyboard Start, puis appuyez sur la touche [INC/YES] pour activer cette fonction.

Appuyez ensuite sur n'importe quelle touche pour lancer la reproduction du motif.

Keyboard Start



Reproduction à partir du milieu du motif

Pour démarrer la reproduction au milieu du motif, définissez l'endroit souhaité à l'aide des commandes ci-dessous, puis appuyez sur la touche [▶] (Lecture). Ces opérations peuvent également être exécutées en cours de reproduction.

Avance	Appuyez sur la touche [▶▶] (Avance).
Avance rapide	Maintenez la touche [▶▶] (Avance) enfoncée.
Rembobinage	Appuyez sur la touche [◀◀] (Rembobinage).
Rembobinage rapide	Maintenez la touche [◀◀] (Rembobinage) enfoncée.
Retour au début du motif	Appuyez sur la touche [◀].

Avance/rembobinage rapide

Cette opération est la même que dans le mode Song Play. Reportez-vous à la page 137.

Saut jusqu'à un endroit spécifique du motif

Cette opération est la même que dans le mode Song Play. Reportez-vous à la page 137.

Changement de section en cours de reproduction

Pour changer de section en cours de reproduction, appuyez sur la touche [TRACK] (le voyant s'allume), puis utilisez les touches SECTION [A] – [H], [USER1] – [USER DR] et [ETHNIC]. Lorsque vous changez de section durant la reproduction du motif, la mention « NEXT » et le nom de la section suivante apparaissent dans la colonne Section en haut de l'écran. Lorsque la section actuelle atteint l'endroit spécifié, la section suivante démarre. Si vous enregistrez des motifs rythmiques tels qu'une intro, une mélodie A, une variation rythmique, un thème principal et une fin, dans chacune des sections, vous pouvez jouer tout en morceau en sélectionnant les sections appropriées durant la reproduction.



La section actuelle ou suivante est affichée ici.

Assourdissement/isolement de la piste

Cette opération est la même que dans le mode Song Play. Reportez-vous à la page 137.

Modification du tempo

Cette opération est la même que dans le mode Song Play. Reportez-vous à la page 137.

Attribution de divers réglages liés à la reproduction du motif (scène de motif)

Depuis l'écran Pattern Play, vous pouvez attribuer cinq « instantanés » différents de paramètres importants liés au motif, tels que la transposition, le tempo, l'assourdissement/l'isolement de la piste et la configuration du mixage de base aux touches [SF1] – [SF5] en tant que scènes de motif. L'un des avantages de cette fonction est qu'elle vous permet d'exécuter instantanément et automatiquement des réglages de paramètres qui nécessitent normalement plusieurs pressions ou plusieurs opérations de contrôleur. Utilisez-la au cours de l'enregistrement ou de la reproduction du motif pour modifier instantanément les réglages voulus. Les paramètres de la scène de motif sont identiques à ceux de la scène de morceau. Reportez-vous à la page 137.

Enregistrement de la scène de motif

Après avoir effectué les réglages souhaités pour la scène, maintenez la touche [STORE] enfoncée tout en appuyant sur une des touches [SF1] à [SF5]. L'icône d'une croche apparaît sur l'onglet correspondant à la touche de sous-fonction dans laquelle la scène de motif est enregistrée. Appuyez sur la touche [STORE] pour stocker les données du motif, en ce compris la configuration de la scène de motif.

AVIS

Les réglages de la scène de motif enregistrés sur les touches [SF1] – [SF5] sont perdus lorsque vous changez de motif ou mettez l'instrument hors tension sans exécuter l'opération Store.

Rappel de la scène de motif

Vous pouvez rappeler la scène de motif en appuyant sur une des touches [SF1] à [SF5].

Reproduction de la chaîne de motifs

La fonction Pattern Chain vous permet de programmer des sections dans un ordre personnalisé et de les changer automatiquement en cours de reproduction pour créer une séquence homogène de parties d'accompagnement pour votre performance en live ou le morceau que vous enregistrez. L'écran Chain Play (page 171) permet d'accéder à la fonction Pattern Chain et de reproduire la chaîne de motifs programmée. Appuyez sur la touche [F5] Chain depuis le mode Pattern Play pour accéder à l'écran Pattern Chain Play.

Vous pouvez créer des chaînes de motifs depuis l'écran Chain Record (page 172) et la fonction Insert (page 174) de l'écran Chain Edit. Les chaînes de motifs peuvent être éditées dans l'écran Chain Edit (page 173).

Configuration du mixage pour chaque piste

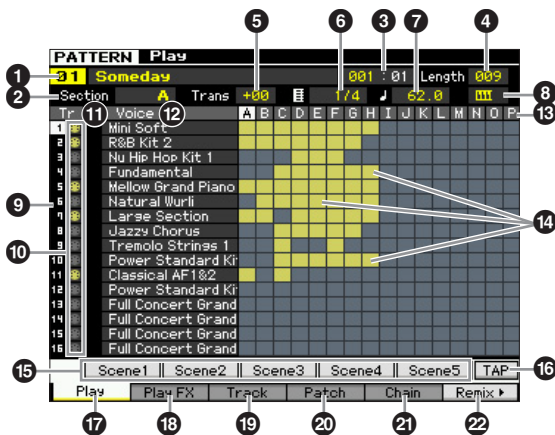
Les modes Pattern et Song vous permettent de configurer les paramètres de mixage, tels que la voix, le volume et le balayage panoramique pour chaque partie (piste). La structure et les paramètres sont identiques à ceux du mode Song. Reportez-vous à la page 139.

Boutons et curseurs de commande

En utilisant les boutons et curseurs du panneau avant, vous pouvez régler divers paramètres, tels que le balayage panoramique, l'effet, la fréquence de coupure et la résonance de chaque partie (piste) du motif. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 138.

Reproduction de motif : [F1] Play

Cet écran apparaît toujours en premier lorsque vous activez le mode Pattern. Vous pouvez reproduire le motif en spécifiant une section après avoir sélectionné un motif.



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône NUM apparaît sur l'onglet correspondant à la touche [SF6]. Vous pouvez alors utiliser les touches [SF1] – [SF5] et [F1] – [F5] en tant que touches numériques en appuyant sur la touche [SF6] NUM. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 36.

1 Numéro et nom du motif

Détermine le motif en spécifiant le numéro (01 – 64). Le nom du motif sélectionné est affiché. Vous pouvez changer le nom du motif en positionnant le curseur dessus et en appuyant sur la touche [SF6] CHAR.

NOTE Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

2 Section

Sélectionne une section du motif sélectionné. Un motif peut contenir jusqu'à 16 variations appelées sections, que vous pouvez modifier en temps réel pendant la reproduction. La section peut être sélectionnée via les touches [A] – [H] (« SECTION A – H » sur le panneau) et [USER1] – [ETHNIC] (« SECTION I – P »). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 167.

Réglages : A – P

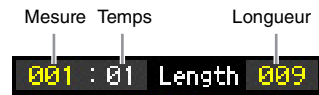
3 Mesure

Détermine l'endroit où démarre la reproduction. Indique également la position actuelle de la reproduction. Vous pouvez régler la mesure à l'aide des touches SEQ TRANSPORT. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 136.

Réglages :

Mesure : 001 – 256 (La plage de mesures disponible varie en fonction de la longueur ci-dessous.)

Temps : Indication uniquement



4 Length

Détermine la longueur du motif.

Réglages : 001 – 256

5 Trans (Transposition)

6 Type de mesure (indication de la mesure)

7 Tempo

Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Song Play. Reportez-vous à la page 168.

8 Keyboard Start

Lorsque Keyboard Start est réglé sur on, la reproduction du motif démarre dès que vous appuyez sur une touche du clavier.

Réglages : (on), (off)

9 Numéro de la piste (Indication uniquement)

Indique le numéro de la piste.

10 Type de piste (Indication uniquement)

Indique le type de la piste : MIDI ou audio. Dans le cas de parties de mixage correspondant à des pistes audio, une voix échantillon est attribuée. Pour les parties de mixage correspondant à des pistes MIDI, une voix autre qu'une voix échantillon est attribuée. Dans le cas de parties de mixage correspondant à des pistes vides, aucune voix n'est attribuée. Pour plus d'informations sur les pistes MIDI et audio, reportez-vous à la page 14.

Réglages : (piste MIDI), (piste audio)

11 Mute/Solo (Indication uniquement)

Indique l'état d'assourdissement/isolément de chaque piste. Pour obtenir des instructions détaillées sur le réglage du paramètre Mute/Solo, reportez-vous à la page 137.

Vide : Les paramètres Mute et Solo ne sont pas définis pour la piste en question.

: Indique une piste assourdie.

: Indique une piste isolée.

12 Voice (Nom de la voix)

Indique le nom de la voix de la partie de mixage correspondant à chaque piste.

13 Section

14 Indicateur de données

Indique si les données sont enregistrées ou non sur chacune des pistes des sections A – P. L'indicateur de données apparaît dans la colonne de la section/piste contenant des données enregistrées.

15 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Vous pouvez attribuer à ces touches les réglages des paramètres liés au motif (scène de motif) et aux arpèges. Vous pourrez alors rappeler ces réglages en appuyant sur ces touches. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'enregistrement de scènes, reportez-vous à la page 137. Pour obtenir des instructions détaillées sur la configuration des paramètres liés aux arpèges, reportez-vous à la page 147.

NOTE La fonction Arpeggio n'est pas disponible pendant la reproduction du motif. Si vous appuyez sur les touches [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 en cours de reproduction, seule la scène de motif changera.

NOTE Une fois la scène de motif enregistrée, l'icône en forme de croche apparaît sur l'onglet correspondant à la touche enfoncée. Vous pouvez vérifier si le type d'arpège est attribué ou non à cette touche dans l'écran Arpeggio (page 147) du mode Pattern Record.

16 [SF6] TAP

La vitesse à laquelle vous appuyez successivement sur cette touche détermine le tempo de reproduction de l'arpège ou du motif.

17 [F1] Play

Appelle l'écran Play.

18 [F2] Play FX (Effet de reproduction)

Appelle l'écran Play Effect.

19 [F3] Track

Appelle l'écran Track.

20 [F4] Patch (Assignation)

Appellez l'écran Patch (page 170).

21 [F5] Chain (Chaîne de motifs)

Appelle l'écran Pattern Chain (page 171).

22 [F6] Remix (Remixage)

Appelle l'écran Remix (page 175). Ce menu apparaît uniquement lorsque le curseur est positionné sur la piste contenant des données.

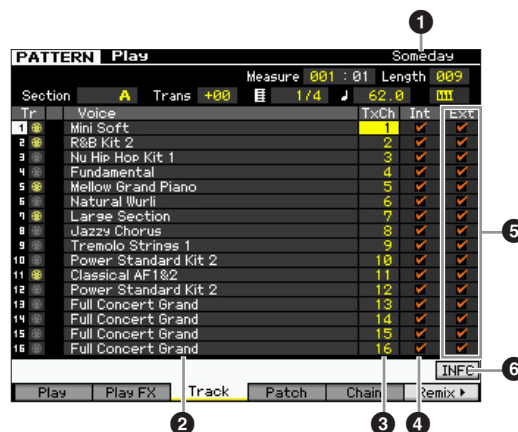
Modification de la « sensation » rythmique du motif : [F2] Play FX (Play Effect)

En modifiant la synchronisation et la vélocité des notes, vous pouvez modifier la « sensation » rythmique de la reproduction du motif. Les réglages Play Effect effectués ici sont provisoires et ne modifient pas les données réelles du motif. Ces réglages peuvent être appliqués réellement aux données du motif en utilisant la tâche Normalize Play Effect.

Cette opération est la même que dans le mode Song Play. Reportez-vous à la page 141.

Réglages de piste : [F3] Track

Cet écran vous permet de définir le canal de transmission MIDI pour chaque piste.



Dans le cas de paramètres dépourvus de numéro, reportez-vous à l'écran Play (page 168).

1 Nom du motif (Indication uniquement)
Affiche le nom du motif actuel.

2 Voice (Nom de la voix) (Indication uniquement)

3 TxCh (Transmit Channel)

4 Int (Internal Switch)

5 Ext (External Switch)

Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Song Play. Reportez-vous à la page 142.

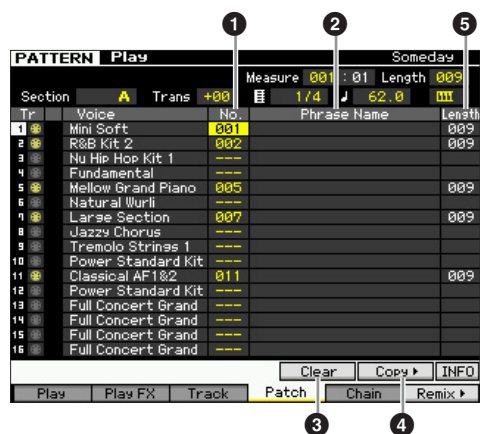
6 [SF6] INFO (Informations)

Vous pouvez afficher la quantité de mémoire libre et utilisée du séquenceur. La mémoire du séquenceur contient tous les morceaux et motifs enregistrés dans les différents modes. Lorsque la quantité de mémoire utilisée atteint la capacité maximale, vous ne pouvez plus stocker d'autres morceaux ou motifs. Dans ce cas, utilisez la fonction Song Job ou Pattern Job pour supprimer des morceaux ou motifs inutiles. Vous pouvez revenir à l'écran précédent en appuyant sur la touche [SF6] ou [EXIT].



Création d'un motif : [F4] Patch

Cet écran vous permet d'assigner une phrase à chaque piste pour créer un motif. Il est possible de créer 16 sections (de A – P) pour chaque motif. Vous pouvez attribuer une phrase utilisateur créée avec le motif actuellement sélectionné. Si vous souhaitez faire usage de phrases utilisateur enregistrées sur les pistes d'autres motifs, faites appel à la fonction Phrase Data Copy (Copie des données de phrase), que vous pouvez sélectionner à l'aide de la touche [SF5].



Dans le cas de paramètres dépourvus de numéro, reportez-vous à l'écran Play (page 168).

1 No. (Numéro de la phrase)

Détermine le numéro de la phrase à assigner à une piste. Vous pouvez sélectionner une des 256 phrases utilisateur stockées dans le motif sélectionné. Notez que, par défaut, les phrases utilisateur ne contiennent pas de données. Si vous configurez ce paramètre sur « --- », la piste est vidée.

Réglages : --- (off), 001 – 256

NOTE Le MOTIF XF ne possède pas de données de phrase prédéfinies.

2 Phrase Name (Nom de la phrase)

Indique le nom de la phrase sélectionnée. Vous pouvez changer le nom de la phrase en positionnant le curseur dessus et en appuyant sur la touche [SF6] CHAR.

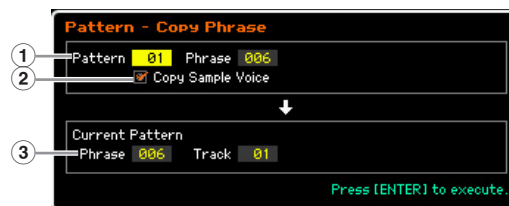
NOTE Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

3 [SF4] Clear

Appuyez sur cette touche pour supprimer l'affectation de la phrase à la piste actuellement sélectionnée et laisser la piste vide. Positionnez le curseur sur la phrase (piste) à effacer, puis appuyez sur la touche [SF4].

4 [SF5] Copy

Appuyez sur cette touche pour copier une phrase d'un autre motif dans celui sélectionné, puis pour l'attribuer à la piste spécifiée. C'est particulièrement utile si vous créez un motif et que vous souhaitez utiliser les données de phrase d'un autre motif.



1 Phrase source

Détermine le numéro du motif et de la phrase (001 – 256) à copier.

2 Copy Sample Voice

Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons affectées à la phrase source sont copiées dans la phrase de destination en tant que voix échantillons et sont affectées aux pistes correspondantes du motif sélectionné.

3 Current Pattern Phrase (Phrase du motif actuel) et Track (Piste)

Détermine le numéro (001 – 256) de la phrase et des pistes de destination (1 – 16) auxquelles la phrase est affectée.

AVIS

- Toutes les données présentes à l'emplacement de destination de la copie sont écrasées. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).
- La fonction Undo/Redo ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de copie de voix échantillon.

5 Length (Indication uniquement)

Indique la longueur des phrases affectées aux différentes pistes.

Création d'un motif

- Sélectionnez un motif dans l'écran Play (page 168).**
- Appuyez sur la touche [F4] pour ouvrir l'écran Patch.**
- Sélectionnez une section (A – P).**
Positionnez le curseur sur la section et sélectionnez la section souhaitée à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] et [DEC/NO].
- Réglez la mesure (type de mesure), le tempo et la longueur du motif.**
Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité (longueur, type de mesure ou tempo, par exemple), puis réglez la valeur à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] et [DEC/NO].
- Attribuez la phrase de votre choix à chaque piste.**
Positionnez le curseur sur une piste, puis sélectionnez un numéro de phrase à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] et [DEC/NO]. La phrase peut également être attribuée lors de la reproduction du motif.
Pour vérifier si la phrase a été correctement attribuée, isolez la piste correspondante en suivant la procédure ci-dessous. Appuyez sur la touche [SOLO] pour que son voyant s'allume et appuyez sur une des touches numériques [1] – [16] pour sélectionner la piste à laquelle la phrase est assignée.
Vous pouvez créer une phrase de trois manières différentes :
 - En enregistrant la nouvelle phrase à l'aide de la fonction Pattern Record (page 177).
 - En copiant la phrase d'un autre motif à l'aide de la touche [SF5].
 - En convertissant une partie des données du morceau en phrase à l'aide de la tâche Get Phrase from Song (page 184).

6 Répétez les étapes 3 à 5 ci-dessus pour finaliser l'ensemble d'un motif.

Créez les sections utilisées pour l'intro, les mélodies A et B, le thème principal et la fin du morceau.

NOTE Il est conseillé d'utiliser la tâche Copy Pattern (page 186) si vous voulez créer une section basée sur ou similaire à une section existante.

7 Appuyez sur la touche [STORE] pour stocker le motif.

Pour obtenir des instructions détaillées sur le stockage d'un motif, reportez-vous à la page 177.

Chaîne de motifs : [F5] Chain (Pattern Chain)

Une chaîne de motifs vous permet de relier plusieurs sections différentes pour obtenir un morceau complet. Vous pouvez par exemple créer une section A pour l'intro, une section B pour le complet, une section C pour le chœur et une section D pour la fin. Vous disposerez ainsi des blocs de base nécessaires à la création d'un morceau. Les données de la chaîne de motifs créées peuvent être converties en données de séquence MIDI et stockées dans un morceau. Pour ouvrir l'écran Pattern Chain, appuyez sur la touche [F5] Chain dans le mode Pattern Play.

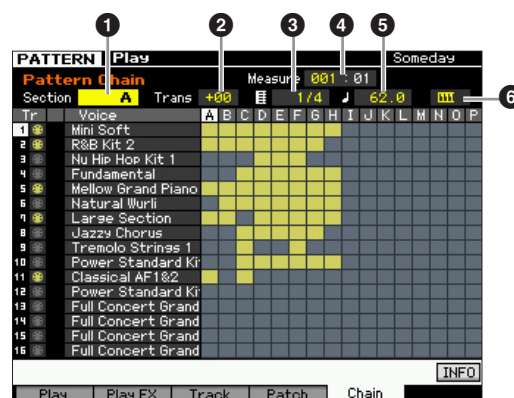
Il est possible de créer une chaîne de motifs pour chaque motif. Vous pouvez ainsi appeler une chaîne de motifs différente chaque fois que vous sélectionnez un motif. Les événements suivants peuvent être enregistrés dans la chaîne de motifs.

- Ordre de reproduction des sections
- Activation/désactivation de la piste du motif — Solo et Mute
- Changement de tempo
- Changement de type de mesure

Vous pouvez créer une chaîne de motifs de deux manières : en enregistrant la reproduction d'un motif dans l'écran Pattern Record en temps réel et en programmant l'ordre de reproduction des sections une par une dans l'écran Pattern Chain Edit. Les données de la chaîne de motifs enregistrées en temps réel peuvent être modifiées dans l'écran Pattern Chain Edit.

Reproduction de la chaîne de motifs : [F5] Chain

L'écran Pattern Chain vous permet de reproduire les données de la chaîne de motifs créées. Appuyez sur la touche [F5] Chain depuis le mode Pattern Play pour accéder à l'écran Pattern Chain Play.



Le fonctionnement de l'écran Pattern Chain est globalement identique à celui de l'écran Pattern Play. La seule différence est qu'il est impossible de sélectionner le numéro du motif. Pour plus d'informations sur les paramètres qui ne sont pas expliqués ici, reportez-vous à l'écran Pattern Play (page 168).

NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône NUM apparaît sur l'onglet correspondant à la touche [SF6]. Vous pouvez alors utiliser les touches [SF1] – [SF5] et [F1] – [F5] en tant que touches numériques en appuyant sur la touche [SF6] NUM. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 36.

1 Section

Indique la section actuellement reproduite. La mention « NEXT » apparaît ici lorsque la reproduction attend le moment de changer de section.

2 Trans (Transposition)

Ajuste la hauteur de ton de la reproduction de la chaîne de motifs par incréments d'un demi-ton.

Réglages : -36 – +0 – +36

3 Type de mesure

Indique le type de mesure actuellement attribué au motif. Lors de la reproduction, le type de mesure actuel apparaît ici.

4 Measure

Indique le nombre de mesure de la chaîne de motifs en cours de reproduction. Vous pouvez démarrer la reproduction au milieu de la chaîne de motifs en spécifiant la mesure ici, puis en appuyant sur la touche [▶] (Lecture).

Réglages : 001 – 999

5 Tempo

Indique le tempo actuellement attribué au motif. Lors de la reproduction, le tempo actuel apparaît ici.

Réglages : 5.0 – 300.0

6 Keyboard Start

Lorsque Keyboard Start est réglé sur on, la reproduction de la chaîne de motifs démarre dès que vous appuyez sur une touche du clavier.

Réglages : on, off

Procédure de reproduction de la chaîne de motifs

Pour lancer la reproduction de la chaîne de motifs, appelez l'écran Pattern Chain, puis appuyez sur la touche [▶] (Lecture). La reproduction s'interrompt automatiquement à la fin des données de la chaîne de motifs. Vous pouvez également appuyer sur la touche [■] (Stop) en cours de reproduction pour arrêter celle-ci. Appuyez à nouveau sur la touche [▶] (Lecture) pour reprendre la reproduction depuis ce point. En fonction des données de la chaîne, le motif est reproduit avec des changements automatiques au niveau de la section, de l'assourdissement des pistes et du tempo, lesquelles modifications sont affichées à l'écran en temps réel.

NOTE Vous pouvez vérifier les données de la chaîne de motifs en ouvrant l'écran Pattern Chain Edit.

Enregistrement d'une chaîne de motifs en temps réel : [●] Chain Record

Vous pouvez enregistrer la reproduction du motif, de même que toutes les modifications apportées en temps réel, dans l'écran Pattern Chain Record. Appuyez sur la touche [●] (Enregistrer) depuis l'écran Pattern Chain Play pour ouvrir l'écran Pattern Chain Record. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Chain Play.

Des événements tels que le changement de section, l'activation/la désactivation de l'assourdissement des pistes et le changement de tempo peuvent être enregistrés en tant que données de chaîne de motifs. Le paramètre Record Type est réglé sur « replace » et ne peut pas être modifié. Par conséquent, l'enregistrement des événements écrase les données présentes dans la plage déjà enregistrée. Vous pouvez utiliser la fonction Insert (page 174) de l'écran Chain Edit pour créer les données de chaîne de motifs.



Pour plus de détails sur les paramètres portant des numéros ci-dessus, reportez-vous à l'écran Chain (page 171). Pour plus d'informations sur les autres paramètres, reportez-vous à l'écran Pattern Play (page 168).

Procédure d'enregistrement de la chaîne de motifs

1 Sélectionnez un motif dans l'écran Chain Play.

Cette étape est nécessaire dans la mesure où chaque motif possède ses propres données de chaîne de motifs.

2 Appuyez sur la touche [●] (Enregistrer).

L'indicateur [●] (Enregistrer) s'allume et l'écran Chain Record apparaît.

3 Configurez les paramètres du début de l'enregistrement.

Définissez les paramètres de base de l'enregistrement (par ex., section, assourdissement de la piste d'enregistrement, type de mesure, tempo, etc.). Positionnez ensuite le curseur sur Tempo.

4 Définissez la mesure à partir de laquelle l'enregistrement doit commencer.

En principe, vous devez appuyer sur la touche [◀] (Début) pour définir la mesure de départ de l'enregistrement.

5 Appuyez sur la touche [▶] (Lecture) pour lancer l'enregistrement.

Pour changer de sections en temps réel et les enregistrer, appuyez sur la touche [TRACK] (le voyant s'allume), puis utilisez les touches [A] – [H], [USER1] – [USER DR] et [ETHNIC]. Pour configurer les paramètres d'assourdissement de la piste, appuyez sur la touche [MUTE] (le voyant s'allume), puis sélectionnez la touche numérique appropriée parmi les touches [1] à [16]. Il est possible de modifier le tempo en appuyant sur la touche [DEC/NO]/[INC/YES], en tournant le cadran de données ou en utilisant les touches [SF1] – [SF5] et [F1] – [F5] en guise de touches numériques après avoir appuyé sur la touche [SF6] NUM.

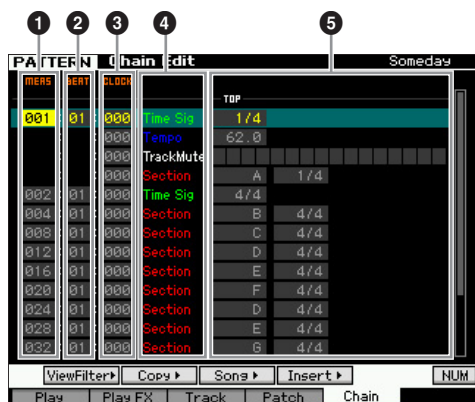
6 Appuyez sur la touche [■] (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement.

7 Appuyez sur la touche [STORE] pour stocker les données de chaîne enregistrées dans la mémoire utilisateur interne.

NOTE Pour plus d'informations sur le stockage d'un motif, reportez-vous à la page 177.

Édition d'une chaîne de motifs : [EDIT] Chain Edit

Ce mode met à votre disposition des commandes détaillées et précises grâce auxquelles vous pouvez modifier les événements de la chaîne de motifs enregistrée. Des événements tels que le changement de section, l'activation/la désactivation de l'assourdissement des pistes, le changement de tempo et la mesure peuvent être enregistrés en tant que données de chaîne de motifs. Appuyez sur la touche [EDIT] depuis l'écran Chain Play pour ouvrir l'écran Chain Edit. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Chain Play.



- 1 MEAS (Measure)
- 2 BEAT
- 3 CLOCK

Indique l'emplacement de l'événement correspondant. La modification d'une de ces valeurs change la position de l'événement en conséquence.

Réglages :

MEAS (Measure) : 001 – 256


BEAT : 01 – 16 (La plage disponible peut varier en fonction de l'indication de la mesure.)

CLOCK : 000 – 479 (La plage disponible peut varier en fonction de la mesure.)

4 Type d'événement

5 Valeurs de réglage

Les événements suivants sont disponibles en mode Pattern Chain.

Section	Change la synchronisation des sections A – P et l'événement End (Fin) des données.
TrackMute	Le symbole «  » indique que la piste correspondante est assourdie.
Tempo	005.0 – 300.0
TimeSig (Type de mesure)	1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

[SF1] View Filter (Filtre d'affichage)

Cet écran vous permet de sélectionner les types d'événements qui apparaissent dans l'écran Chain Edit. Il est particulièrement utile lorsque de nombreux types d'événements sont mélangés et que vous ne voulez afficher que les événements à éditer.



- 1 Time Signature
- 2 Section
- 3 Track Mute
- 4 Tempo Change

Seuls les événements dont les cases sont cochées apparaissent dans l'écran Chain Edit. Si la case est désactivée, l'événement correspondant disparaît de l'écran Chain Edit.

[SF2] Copy

Cette fonction vous permet de copier des événements d'une plage donnée vers une autre.



- 1 Plage source
- 2 Emplacement de destination (mesure de début)

Détermine la plage source et la mesure de début de la destination.

Réglages : 001 – 256

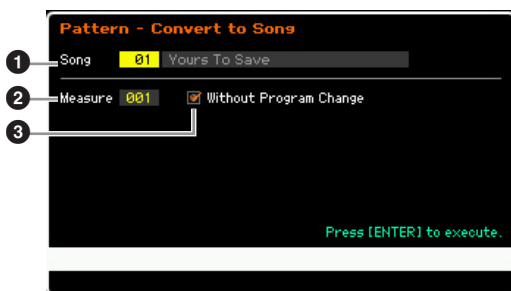
- 3 Number of Times

Détermine le nombre de copies des données.

Réglages : 01 – 99

[SF3] Song (Convert to Song)

Convertit la chaîne de motifs actuelle en données de séquence MIDI et copie les données dans un morceau donné. Cette fonction est utile si vous voulez créer rapidement des parties d'accompagnement pour les données du morceau.



❶ Morceau de destination

Détermine le morceau de destination en spécifiant le numéro (01 – 64). Le nom du morceau sélectionné est affiché.

❷ Emplacement de destination (mesure de début)

Détermine le numéro de la mesure de début de la destination.

Réglages : 001 – 999

❸ Without Program Change (Sans changement de programme)

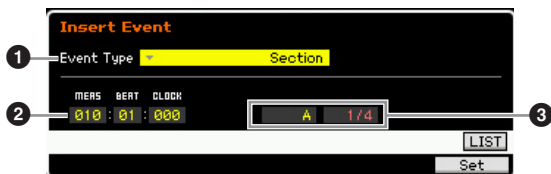
Lorsque cette case est cochée, les réglages du mixage et du tempo sont copiés dans le morceau de destination (❶). La valeur du tempo est copiée au niveau de la première mesure (❷) du morceau de destination. Lorsque cette case est décochée, les réglages de voix de chaque phrase sont également copiés au niveau de la première mesure (❷) du morceau de destination en tant qu'événements de changement de programme.

AVIS

Cette tâche écrase toutes les données contenues dans le morceau de destination. En outre, la tâche Undo/Redo (page 182) ne peut pas être utilisée après l'exécution de cette opération. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

[SF4] Insert

Cet écran vous permet d'insérer un nouvel événement dans la chaîne de motifs. Après avoir configuré les paramètres suivants, appuyez sur la touche [F6] Set ou [ENTER] pour insérer réellement l'événement.



❶ Event Type

Détermine le type d'événement à insérer.

Réglages : Time Signature, Section, end, Tempo Change, Track Mute end

Spécifie la position de fin de la chaîne de motifs.

❷ Position d'insertion

Spécifie l'endroit où le nouvel événement sera inséré.

Réglages :

MEAS (Mesure) : 001 – 999

BEAT : 01 – 16 (dépend de l'indication de la mesure)

CLOCK : 000 – 479 (dépend de la mesure)

❸ Valeur du type d'événement sélectionné

Permet de saisir la valeur de l'événement à insérer. Les valeurs disponibles varient en fonction du type d'événement sélectionné (❶).

Réglages :

Time Signature : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Section : A – P, end (fin des données)

Tempo Change : 005.0 – 300.0

Track Mute : (assourdissement activé), blank (assourdissement désactivé)

[SF5] Delete

Supprime l'événement actuellement sélectionné. Cette touche n'est pas disponible lorsque le curseur est positionné au niveau de l'événement Time Signature, du changement de tempo ou en haut/bas des données.

Procédure d'édition de la chaîne de motifs

1 Sélectionnez un motif dans l'écran Chain Play.

Cette étape est nécessaire dans la mesure où chaque motif possède ses propres données de chaîne de motifs.

2 Appuyez sur la touche [EDIT] pour ouvrir l'écran Chain Edit.

3 Éditez les événements déjà enregistrés.

Positionnez le curseur sur chaque paramètre, puis réglez sa valeur à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] et [DEC/NO]. Pour retrouver plus facilement les paramètres souhaités, utilisez l'écran View Filter que vous pouvez appeler via la touche [SF1]. Vous pouvez utiliser la fonction Copy appelée à l'aide de la touche [SF2] pour copier les événements d'une plage donnée dans une autre.

Pour supprimer l'événement, positionnez le curseur dessus et appuyez sur la touche [SF5].

Si vous souhaitez insérer un nouvel événement, appuyez sur la touche [SF4] pour ouvrir l'écran Insert. Cet écran vous permet d'insérer les événements un par un.

4 Convertissez les données de chaîne de motifs créées en morceau.

Via l'écran Convert To Song appelé à l'aide de la touche [SF3], vous pouvez convertir les données de chaîne de motifs créées en données de séquence MIDI, puis copier les données converties dans un morceau donné. Cette fonction est utile si vous voulez créer rapidement des parties d'accompagnement pour les données du morceau.

5 Stockez les données de chaîne de motifs créées dans la mémoire utilisateur interne.

Depuis la fenêtre Store ouverte à l'aide de la touche [STORE], il est possible de stocker le motif actuel, et notamment les données de chaîne de motifs créées, dans la mémoire interne. Une fois les données stockées, la chaîne de motifs contenue dans le motif est conservée même en cas de mise hors tension de l'instrument.

Entrée des nouveaux événements

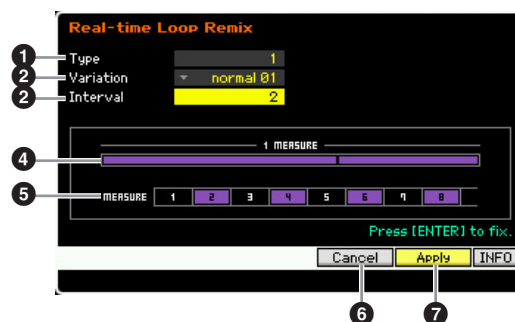
- 1 Depuis l'écran Chain Edit, appuyez sur la touche [SF4] Insert pour ouvrir la fenêtre Insert.
- 2 Spécifiez le type d'événement à insérer, le point d'insertion (mesure, temps et impulsion d'horloge) et la valeur des paramètres de l'événement.
- 3 Appuyez sur la touche [F6] Set pour insérer l'événement spécifié à l'emplacement choisi. Comme la fenêtre Insert Event reste ouverte, vous pouvez continuer à insérer de nouveaux événements. Appuyez sur la touche [ENTER] pour insérer réellement l'événement et fermer la fenêtre Insert.
- 4 Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Chain Play.

Division des données de motif pour créer un nouveau motif : [F6] Remix

La fonction Remix divise les données MIDI d'une piste en plusieurs morceaux d'une longueur de notes déterminée et réorganise une partie des données au hasard, ce qui vous permet de créer en toute facilité des variations rythmiques totalement nouvelles et uniques, le tout à partir d'un seul motif.

NOTE Lorsque la fonction Remix est utilisée sur une piste qui contient une voix échantillon découpée, les différents segments de l'échantillon sont réarrangés selon une synchronisation variée. Les voix échantillons peuvent être créées en exécutant la fonction Sampling après avoir réglé Sampling Type sur « slice+seq » ou en exécutant la tâche Sample Slice.

NOTE L'écran Remix est uniquement disponible lorsque le curseur est positionné sur la piste contenant des données.



1 Type

Détermine la manière dont est divisée une mesure unique. Le point de division et le nombre varient en fonction de la configuration de ce paramètre. Le schéma correspondant au type sélectionné apparaît. Reportez-vous au point 4 ci-dessous.

Réglages : 1 – 16

2 Variation

Détermine la manière dont les segments divisés par le paramètre Type (1) sont réarrangés. Les règles de division et de réorganisation varient en fonction de la configuration du paramètre Variation.

Réglages : normal 01 – 16, reverse 01 – 16, break 01 – 16, pitch 01 – 16, roll 01 – 16, fill 01 – 48

normal 01 – 16

Seules les données divisées sont réorganisées. 16 variations sont disponibles.

reverse 01 – 16

En plus de la réorganisation des données divisées, certaines parties des données peuvent être reproduites à l'envers. 16 variations sont disponibles.

break 01 – 16

En plus de la réorganisation des données divisées, certaines parties des données peuvent être supprimées pour créer des pauses. 16 variations sont disponibles.

pitch 01 – 16

En plus de la réorganisation des données divisées, la hauteur de ton de certaines parties des données peut être corrigée. 16 variations sont disponibles.

roll 01 – 16

En plus de la réorganisation des données divisées, certaines parties des données peuvent être reproduites avec un effet de roulement. 16 variations sont disponibles.

fill 01 – 48

En plus de la réorganisation des données divisées, certaines parties des données peuvent être reproduites avec des variations rythmiques. 48 variations sont disponibles.

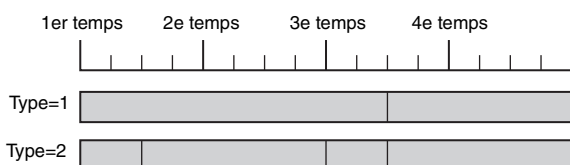
③ Interval

Détermine l'intervalle de mesures auquel l'opération Remix est exécutée. En d'autres termes, ce paramètre détermine les mesures auxquelles la fonction Remix est appliquée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « 1 », le remixage s'applique à toutes les mesures. Lorsqu'il est réglé sur « 2 », le remixage est appliqué aux données des 2e, 4e, 6e, etc. mesures. Lorsqu'il est réglé sur « 3 », il est appliqué aux données des 3e, 6e, 9e, etc. mesures. Les mesures auxquelles la fonction Remix est appliquée s'affichent à l'écran. Reportez-vous au point **⑤** ci-dessous.

Réglages : 1 – 8

④ Schéma du type

Affiche le point de division et la valeur de la division spécifiés par le paramètre Type (①). Le schéma ci-dessous affiche les points de division en résolution de double croche. Lorsque Type est réglé sur « 1 », par exemple, les données sont divisées au niveau du temps haut situé avant le temps 4. Lorsqu'il est réglé sur « 2 », les données sont divisées en trois points : le temps haut avant le temps 2, le temps bas du temps 3 et le temps haut avant le temps 4.

**⑤ Schéma des intervalles**

Indique les mesures auxquelles le remixage s'applique. Ces mesures sont situées à l'intervalle déterminé par le paramètre Interval (③). L'exemple ci-dessus est obtenu lorsque Interval (③) est réglé sur « 2 ».

**⑥ [SF4] Cancel**

Appuyez sur cette touche pour annuler le dernier remixage, s'il n'a pas encore été fixé. Cette touche n'est pas disponible après la fixation du résultat du remixage ou avant l'exécution du remixage.

⑦ [SF5] Apply

Appuyez sur cette touche pour exécuter le remixage. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, appuyez sur la touche [SF4] et recommencez le remixage. Si vous êtes content du résultat, appuyez sur la touche [ENTER] pour fixer les données remixées.

Procédure de remixage

- 1 Configurez les paramètres Type (①), Variation (②) et Interval (③).**
- 2 Appuyez sur la touche [SF5] pour exécuter le remixage.**
- 3 Vérifiez le résultat de l'opération de remixage.**
Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, appuyez sur la touche [SF4] et recommencez le remixage.
- 4 Appuyez sur la touche [ENTER] pour fixer le résultat du remixage.**
- 5 Appuyez sur la touche [STORE] pour stocker le motif dans la mémoire utilisateur interne.**

Enregistrement de motif

Le mode Pattern Record vous permet d'enregistrer votre performance au clavier afin de créer une phrase qui servira de matériau de base aux données du motif. La phrase créée est automatiquement affectée à la piste spécifiée. Appuyez sur la touche [●] (Enregistrer) depuis l'écran Pattern Play pour passer en mode Pattern Record.

NOTE L'enregistrement de données audio peut se faire en mode Sampling Record (page 201).

Enregistrement en temps réel

Cette méthode vous permet d'enregistrer les données de performance au cours de la reproduction, ce qui vous permet de capturer toutes les nuances d'une performance au clavier. Il est possible d'enregistrer tout en supervisant la reproduction d'autres pistes déjà enregistrées.

Vous pouvez sélectionner une des deux méthodes d'enregistrement en temps réel suivantes : enregistrement par remplacement et enregistrement par surimpression.

Procédure d'enregistrement de motifs

Cette section présente les grandes lignes de la procédure d'enregistrement d'un motif.

1 Sélectionnez un motif, puis la section à enregistrer.

Appuyez sur la touche [PATTERN] pour accéder à l'écran Pattern Play (page 168), puis sélectionnez le motif et la section à enregistrer. Sélectionnez un motif vide si vous voulez créer un motif de toutes pièces. Si aucun motif vide n'est disponible, supprimez un motif inutile à l'aide de la tâche Clear Pattern (page 187).

2 Appuyez sur la touche [●] (Enregistrer) pour ouvrir l'écran Record Setup (page 178).

3 Configurez les paramètres liés à l'enregistrement dans l'écran Record Setup.

Sélectionnez la piste à enregistrer et la méthode d'enregistrement afin de préparer l'enregistrement du motif.

Lorsque vous sélectionnez une piste à laquelle aucune phrase n'a été assignée, votre performance au clavier est enregistrée dans une phrase vide, laquelle est ensuite attribuée à la piste d'enregistrement. Si vous sélectionnez une piste qui possède déjà une phrase, celle-ci est remplacée par la performance enregistrée. Si vous voulez procéder à l'enregistrement en utilisant un arpeggio, configurez les paramètres nécessaires dans l'écran Arpeggio (page 178).

4 Enregistrez votre performance au clavier en temps réel pour créer une phrase.

Appuyez sur la touche [▶] (Lecture) pour lancer l'enregistrement. Appuyez sur la touche [■] (Stop) pour arrêter l'enregistrement.

5 Modifiez la phrase enregistrée à l'aide des modes Pattern Job (page 181) et Pattern Edit (page 179).

6 Stockez le motif (en ce compris la phrase enregistrée) dans la mémoire utilisateur interne.

Appuyez sur la touche [STORE] pour ouvrir la fenêtre Pattern Store et stocker le motif créé.

Le motif créé sera ainsi conservé même en cas de mise hors tension de l'instrument.

AVIS

Le motif enregistré sera perdu si vous sélectionnez un autre motif, appelez un autre mode ou mettez l'instrument hors tension. Prenez soin de stocker les données du motif dans la mémoire interne en appuyant sur la touche [STORE] avant de sélectionner un autre motif, d'appeler un autre mode ou de mettre l'instrument hors tension.

7 Enregistrez les données du motif créé sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté, selon le cas (page 241).

Stockage d'un motif : [STORE] (Pattern Store)

Cette section explique comment stocker le motif enregistré et modifié. L'exécution de l'opération Store vous permettra de conserver les données du motif créé même si l'instrument est mis hors tension. Appuyez sur la touche [STORE] pour ouvrir la fenêtre Pattern Store. Les données suivantes sont stockées par l'opération Pattern Store.

Données de séquence

Motif actuellement sélectionné (section A – P), chaîne de motifs, phrase 001 – 256

Données du générateur de son

Réglages de mixage (paramètres Common Edit et Part Edit)

NOTE Les voix de mixage peuvent être éditées dans la fenêtre Mixing Voice Store (page 199).

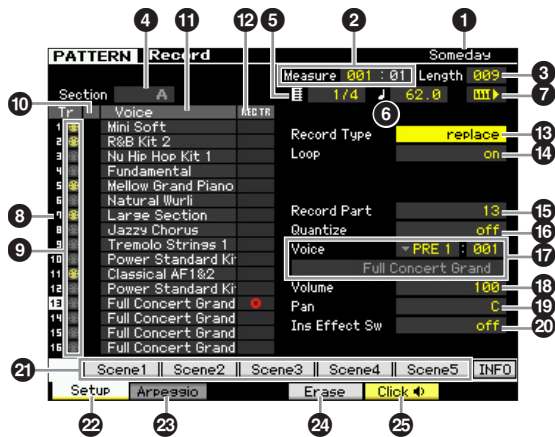
L'opération Pattern Store est identique à Voice Store (page 54) et Song Store (page 144).

AVIS

Cette opération écrase toutes les données déjà présentes dans le motif de destination. Sélectionnez un numéro de motif dépourvu de données ou contenant des données inutiles.

NOTE S'il n'y a pas assez d'espace mémoire pour le morceau/motif, un message d'avertissement apparaît et vous ne pouvez plus stocker de morceaux/motifs supplémentaires. Dans ce cas, supprimez des motifs/morceaux inutiles à l'aide de Song/Pattern Job, puis essayez à nouveau de stocker les données.

Préparation de l'enregistrement du motif : [F1] Setup



1 Nom du motif (Indication uniquement)

Affiche le nom du motif actuel. Le motif peut être sélectionné dans l'écran Pattern Play (page 168).

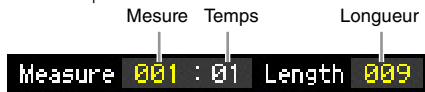
2 Measure

Détermine la mesure de début de l'enregistrement. Indique également la position actuelle de l'enregistrement.

Réglages :

Measure : 001 – 256

Beat : Indication uniquement



3 Length

Détermine la longueur du motif. Représente également la longueur de la phrase créée à l'aide de la procédure d'enregistrement.

Réglages : 001 – 256

4 Section (Indication uniquement)

Indique la section à enregistrer. La section peut être spécifiée depuis l'écran Pattern Play (page 168).

5 Type de mesure (indication de la mesure)

Spécifie la mesure (type de mesure) du motif.

Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

6 Tempo

Ce paramètre est identique à celui du mode Song Record. Reportez-vous à la page 145.

7 Keyboard Start

Lorsque Keyboard Start est réglé sur on, l'enregistrement du motif démarre dès que vous appuyez sur une touche du clavier.

Réglages : (on), (off)

8 Numéro de la piste (Indication uniquement)

9 Type de piste (Indication uniquement)

10 Mute/Solo (Indication uniquement)

11 Nom de la voix (Indication uniquement)

Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Song Record. Reportez-vous à la page 145.

12 REC TR (Record Track)

Détermine la piste à enregistrer. Positionnez le curseur sur la piste souhaitée ou appuyez sur une des touches numériques [1] – [16] tandis que le voyant TRACK est allumé, de manière à ce que le cercle rouge apparaisse dans la colonne correspondante de REC TR.

Réglages : 1 – 16

13 Record Type

Détermine la méthode d'enregistrement.

Réglages : replace, overdub

replace

Utilisez cette méthode pour remplacer en temps réel une piste déjà enregistrée par de nouvelles données. Les données d'origine sont effacées.

overdub

Utilisez cette méthode pour ajouter des données à une piste qui en contient déjà. Les données enregistrées auparavant sont conservées.

14 Loop (Loop Recording)

Détermine si l'enregistrement est effectué en boucle lors de l'enregistrement en temps réel. Lorsque ce paramètre est activé, la phrase est répétée tout au long de l'enregistrement en temps réel. Cela peut s'avérer utile lors de l'enregistrement de parties de batterie alors que le type d'enregistrement est réglé sur « overdub », car cela vous permet d'ajouter des instruments différents à chaque passage. Lorsqu'il est désactivé, l'enregistrement est interrompu une fois que la phrase est lue.

15 Record Part (Partie à enregistrer)

16 Quantize (Record Quantize)

17 Voice

18 Volume

19 Pan

20 Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)

Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Song Record. Reportez-vous à la page 146.

21 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Vous pouvez modifier les réglages des paramètres liés au motif (scène de motif) et aux arpèges en appuyant sur ces touches. Pour plus de détails, reportez-vous à l'explication de ces mêmes touches dans le mode Pattern Play à la page 169.

22 [F1] Setup

Appuyez sur cette touche pour revenir de l'écran précédent à l'écran Record Setup.

23 [F2] Arpeggio (Record Arpeggio) (Arpège à enregistrer)

Cette opération est identique à celle de l'écran Record Arpeggio (page 147) du mode Song.

24 [F4] Erase

Ce menu apparaît dès que l'enregistrement démarre. Lors de l'enregistrement du motif, si vous appuyez sur la touche tout en maintenant la touche [F4] enfoncée, tous les événements de note de la touche en question sont supprimés. Cette fonction est très utile lors de l'enregistrement en boucle car elle vous permet de supprimer rapidement les fausses notes jouées pour une touche spécifique.

25 [F5] Click

Ce paramètre est identique à celui du mode Song Record. Reportez-vous à la page 146.

Procédure d'enregistrement en temps réel

Cette section vous explique comment enregistrer votre performance à l'aide des fonctions d'enregistrement en temps réel. Gardez à l'esprit que la procédure varie en fonction du type d'enregistrement et de la piste à enregistrer sélectionnés dans l'écran Record Setup. Cette opération est identique à celle de l'écran Song Record (page 147).

Édition des événements MIDI (Pattern Edit)

Le mode Pattern Edit vous permet d'éditer les phrases déjà enregistrées ou d'insérer les nouvelles données dans les phrases. Il peut être utilisé pour corriger des erreurs ou ajouter des dynamiques ou des effets (vibrato, par exemple) afin d'embellir la phrase.

Appuyez sur la touche [EDIT] en mode Pattern Play pour accéder au mode Pattern Edit.

NOTE Ce mode vous offre des commandes détaillées et précises qui vous permettent de modifier les événements MIDI de pistes de motif individuels. Les événements MIDI sont des messages (tels que l'activation/la désactivation de note, le numéro de note, le numéro de changement de programme, etc.) qui constituent les données d'une phrase enregistrée.

NOTE À l'instar du mode Song Edit, le mode Pattern Edit est constitué de l'écran Event List et de la fenêtre Insert Event. L'écran Event List vous permet de corriger ou de supprimer des événements MIDI déjà insérés, tandis que la fenêtre Insert Event vous permet d'insérer de nouveaux événements dans le motif. Grâce à cette fenêtre, vous pouvez introduire les événements un par un. L'écran Event List apparaît toujours la première fois que vous appelez le mode Pattern Edit.

Édition des données enregistrées

Cette section présente les grandes lignes de la procédure de correction ou de suppression d'événements déjà enregistrés.

1 Sélectionnez une piste à modifier dans l'écran Pattern Play.

Pour éditer une phrase spécifique, appuyez sur la touche [F4] pour ouvrir l'écran Patch (page 170), puis sélectionnez la phrase en question.

2 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Pattern Edit.

L'écran Event List (page 180) du motif apparaît.

NOTE Vous pouvez sélectionner la piste souhaitée à l'aide des touches numériques [1] – [16] en appuyant sur la touche [TRACK] (le voyant s'allume) après être passé en mode Pattern Edit.

3 Positionnez le curseur sur l'événement ou le paramètre à éditer.

Utilisez la touche [^]/[V] (Curseur haut/bas) pour déplacer le curseur à l'endroit souhaité. Appuyez sur la touche [◀] (Rembobinage)/[▶] (Avance rapide) pour déplacer le curseur par incréments d'une mesure. Utilisez la touche [<]/[>] (Curseur gauche/droite) pour positionner le curseur sur le paramètre à éditer.

NOTE Pour plus de détails sur chaque événement et paramètre, reportez-vous à la page 30.

NOTE Utilisez la fonction View Filter (page 180) pour retrouver rapidement les événements souhaités.

4 Modifiez les réglages de paramètres ou l'emplacement de l'événement.

Modifiez la valeur à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données. L'événement édité clignote à l'écran.

Changez l'emplacement de l'événement en modifiant les paramètres MEAS (mesure), BEAT et CLOCK. Appuyez sur la touche [F6] pour supprimer l'événement situé à l'emplacement du curseur.

5 Une fois l'édition d'un paramètre terminée, appuyez sur la touche [ENTER] pour vérifier et valider la modification (l'événement cesse de clignoter).

Si vous positionnez le curseur sur un nouvel événement alors que l'événement actuel clignote toujours, les modifications apportées à ce dernier sont annulées.

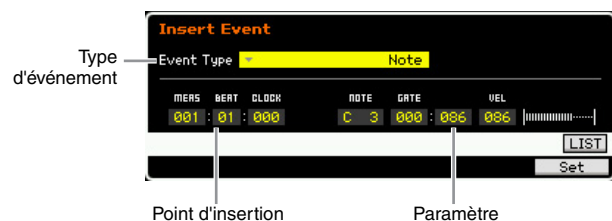
6 Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Pattern Play.

7 Appuyez sur la touche [STORE] pour ouvrir la fenêtre Pattern Store (page 177) et stocker le motif créé.

Insertion du nouvel événement

Cette section explique comment insérer de nouveaux événements dans le morceau actuel.

- 1 Depuis l'écran Event List, appuyez sur la touche [F5] Insert pour ouvrir la fenêtre Insert Event.



- 2 Spécifiez le type d'événement à insérer, le point d'insertion (mesure, temps et impulsion d'horloge) et la valeur des paramètres de l'événement.

Lorsque le curseur est situé sur le type d'événement, vous pouvez appeler la liste des types d'événement à saisir en appuyant sur la touche [SF6] LIST et en faisant votre choix dans la liste. Pour plus de détails sur chaque événement et paramètre, reportez-vous à la page 30.

- 3 Appuyez sur la touche [F6] Set pour insérer l'événement spécifié à l'emplacement choisi.

La fenêtre Insert Event reste ouverte, ce qui vous permet de continuer à insérer de nouveaux événements. Appuyez sur la touche [ENTER] pour insérer réellement l'événement et fermer la fenêtre Insert Event.

- 4 Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Event List.

Écran Event List

L'écran Event List répertorie les événements MIDI (essentiellement des valeurs telles que le nombre de notes, la vélocité et la valeur de changement de commande) et permet de les modifier. Vous pouvez y modifier ou y supprimer des événements enregistrés précédemment.

Cet écran est identique à celui du mode Song Edit. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 151.

Changement de l'affichage des événements MIDI — [F2] ViewFilter

Cette fonction est identique à celle du mode Song Edit. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 152.

Tâches de motif

Le mode Pattern Job contient un jeu complet d'outils d'édition et de fonctions de transformation des données que vous pouvez utiliser pour modifier le son du motif ou de la phrase. Il propose également diverses opérations pratiques, telles que la copie ou la suppression de données.

36 tâches de motif sont disponibles.

Fonction	Description
[F1] Undo/Redo	La tâche Undo annule les modifications apportées par l'opération la plus récente pour restaurer les valeurs précédentes des données. La tâche Redo annule Undo et restaure les modifications.
[F2] Note	Tâches de données de note
01: Quantize	Ces tâches sont identiques à celles du mode Song Job. Reportez-vous à la page 153.
02: Modify Velocity	
03: Modify Gate Time	
04: Crescendo	
05: Transpose	
06: Glide	
07: Create Roll	
08: Sort Chord	
09: Separate Chord	
[F3] Event	Tâches d'événement
01: Shift Clock	Ces tâches sont identiques à celles du mode Song Job. Reportez-vous à la page 153.
02: Copy Event	
03: Erase Event	
04: Extract Event	
05: Create Continuous Data	
06: Thin Out	
07: Modify Control Data	
08: Beat Stretch	
[F4] Phrase	Tâches de phrase
01: Copy Phrase	Cette tâche copie une phrase sélectionnée dans la phrase de destination spécifiée.
02: Exchange Phrase	Cette tâche échange le contenu de deux phrases déterminées.
03: Mix Phrase	Cette tâche mixe toutes les données de deux phrases utilisateur sélectionnées.
04: Append Phrase	Cette tâche ajoute une phrase au bout d'une autre pour créer une phrase plus longue.
05: Split Phrase	Cette tâche partage une phrase sélectionnée en deux phrases distinctes.
06: Get Phrase from Song	Cette tâche copie un segment des données de la piste-séquence depuis un morceau vers la phrase de destination spécifiée.
07: Put Phrase to Song	Cette tâche copie une phrase utilisateur sélectionnée dans une zone déterminée d'un morceau sélectionné.
08: Clear Phrase	Cette tâche supprime toutes les données de la phrase sélectionnée.
[F5] Track	Tâches de piste
01: Copy Track	Cette tâche copie toutes les données du type sélectionné depuis une piste source donnée vers la piste de destination spécifiée.
02: Exchange Track	Cette tâche échange le type de données spécifié entre deux pistes déterminées du morceau actuel.
03: Mix Track	Cette tâche mixe toutes les données des deux pistes sélectionnées.
04: Clear Track	Cette tâche supprime toutes les données du type sélectionné de la piste sélectionnée.
05: Normalize Play Effect	Cette tâche réécrit les données de la piste sélectionnée de manière à ce qu'elles incluent les réglages Play FX/Groove/MIDI Delay actuels.
06: Divide Drum Track	Cette tâche sépare les événements de note d'une performance de batterie affectée à une piste spécifiée et place les notes correspondant à des instruments de batterie différents dans des pistes séparées (pistes 1 à 8).
07: Put Track to Arpeggio	Cette tâche copie les données dans les mesures spécifiées d'une piste, de manière à créer des données d'arpèges.
[F6] Pattern	Tâches de motif
01: Copy Pattern	Cette tâche copie la totalité des données d'un motif source sélectionné sur un motif cible donné.
02: Append Pattern	Cette tâche ajoute un motif au bout d'une autre pour créer un motif plus long.
03: Split Pattern	Cette tâche partage un motif sélectionné en deux motifs distincts.
04: Clear Pattern	Cette tâche supprime toutes les données du ou des motifs sélectionnés.

Mode Voice

Mode Performance

Mode Sampling 1

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing

Mode Sampling 2

Mode Master

Mode Utility

Mode File

Référence

Procédure dans le mode Pattern Job

1 Depuis l'écran Pattern Play, appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Pattern Job.

2 Sélectionnez le menu Job souhaité en appuyant sur une des touches [F1] – [F6].

3 Positionnez le curseur sur la tâche souhaitée à l'aide du cadran de données et des touches [INC/DEC] et [DEC/NO], puis appuyez sur [ENTER] pour appeler l'écran Job.

4 Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité, puis réglez la valeur à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] et [DEC/NO].

5 Une fois la valeur réglée, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.

Une fois la tâche terminée, le message « Completed » s'affiche.

AVIS

Lors de certaines tâches, l'opération écrase toutes les données présentes dans la mémoire de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

6 Appuyez deux fois sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Pattern Play.

NOTE Si la plage spécifiée ne contient pas de données, le message « No Data » apparaît à l'écran et la tâche n'est pas exécutée.

NOTE Si vous faites une erreur ou voulez comparer le son des données avant et après l'exécution d'une tâche, appuyez sur la touche [F1] pour utiliser la fonction Undo/Redo.

AVIS

Même si la tâche est terminée, la sélection d'un autre motif ou la mise hors tension de l'instrument sans avoir exécuté l'opération de stockage entraînera la suppression des données de motif. Prenez soin de stocker les données du motif dans la mémoire interne en appuyant sur la touche [STORE] avant de sélectionner un autre motif ou de mettre l'instrument hors tension.

NOTE Certaines tâches qui permettent de copier la voix d'échantillon depuis la source vers la destination n'exécutent l'opération de copie réelle que lorsque les événements Bank Select et Program Change spécifiant la voix d'échantillon sont enregistrés sur la piste source.

[F1] Undo/Redo

Cette tâche est identique à celles du mode Song Job. Reportez-vous à la page 154.

[F2] Note Jobs

Les tâches de note du mode Pattern sont globalement les mêmes qu'en mode Song Job. Cependant, contrairement au mode Song Job, les tâches de note de motif sont appliquées aux phrases (001 – 256) et à une plage déterminée de la phrase (mesure : temps : clock).

[F3] Event Jobs

Les tâches d'événement du mode Pattern sont essentiellement les mêmes qu'en mode Song Job. Cependant, contrairement au mode Song Job, les tâches d'événement de motif sont appliquées aux phrases (001 – 256) et à une plage déterminée de la phrase (mesure : temps : clock).

NOTE Dans « 03: Erase Event Job », vous ne pouvez pas sélectionner « Tempo Change », « Scene Memory » ou « Track Mute » en tant que types d'événement, contrairement au mode Song Erase Event Job.

NOTE Dans « 05: Create Continuous Data Job » et « 07: Modify Control Data Job », vous ne pouvez pas sélectionner « Tempo Change » en tant que type d'événement, contrairement au mode Song Job.

[F4] Phrase Jobs

01: Copy Phrase (Copier phrase)

Cette tâche copie une phrase sélectionnée dans la phrase de destination spécifiée. Les voix échantillons utilisées dans la phrase sélectionnée peuvent également être copiées. C'est particulièrement utile si vous créez un motif et que vous souhaitez utiliser les données de phrase d'un autre motif.



- ❶ Phrase source
- ❷ Phrase de destination

Détermine le numéro de motif (01 – 64) et le numéro de phrase (001 – 256) de la source et de la destination, respectivement.

❸ Copy Sample Voice

Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons affectées à la phrase source sont copiées dans la phrase de destination en tant que voix échantillons et sont affectées aux pistes correspondantes du motif sélectionné. Prenez soin d'activer ce paramètre lorsque vous copiez la phrase à l'aide de la voix échantillon. Lorsque la mémoire du motif de destination est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'avertissement apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez la tâche d'échantillon 02: Delete pour supprimer des échantillons inutilisés, puis réessayez.

AVIS

- Toutes les données présentes à l'emplacement de destination de la copie sont écrasées.
- La fonction Undo/Redo ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de copie de voix échantillon.

02: Exchange Phrase (Échanger phrase)

Cette tâche échange le contenu de deux phrases déterminées. Elle est utile si vous voulez échanger deux phrases attribuées à des motifs différents.



- ❶ Phrase à échanger
- ❷ Phrase à échanger

Détermine le numéro de motif (01 – 64) et le numéro de phrase (001 – 256) des phrases à échanger, respectivement.

NOTE Si cette tâche est appliquée à des phrases qui utilisent des voix échantillons, celles-ci ne seront pas échangées.

03: Mix Phrase (Mixer phrase)

Cette tâche mixe toutes les données de deux phrases utilisateur sélectionnées — ❶ et ❷ — et place le résultat dans la phrase ❷. Elle est utile si vous voulez créer une nouvelle phrase en mixant deux phrases jouées, par exemple, par des instruments de batterie différents.



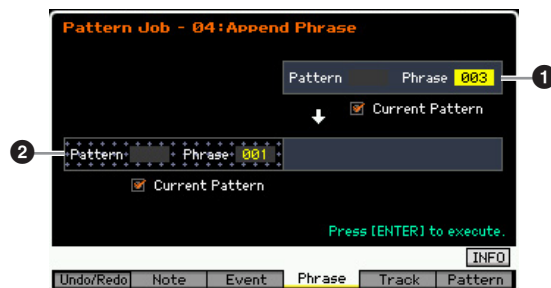
- ❶ Phrase d'origine
- ❷ Phrase d'origine et phrase de destination

Détermine les numéros de motif (01 – 64) et les numéros de phrase (001 – 256) des phrases à mixer, respectivement. Cette tâche mixe toutes les données de deux phrases utilisateur sélectionnées — ❶ et ❷ — et place le résultat dans la phrase ❷.

NOTE Gardez à l'esprit que le fait d'appliquer cette tâche à des phrases contenant des voix échantillons ne permet pas de mixer ces dernières.

04: Append Phrase (Annexer phrase)

Cette tâche ajoute une phrase ❶ au bout d'une autre ❷ pour créer une phrase plus longue.



- ❶ Phrase d'origine
- ❷ Phrase d'origine et phrase de destination

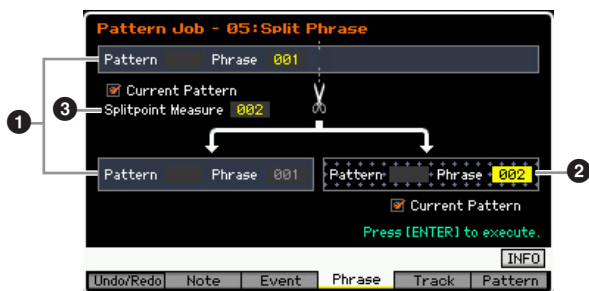
Détermine les numéros de motif (01 – 64) et les numéros de phrase (001 – 256) des phrases à ajouter, respectivement. Cette tâche ajoute une phrase ❶ au bout d'une autre ❷.

NOTE Si cette tâche est appliquée à des phrases qui utilisent des voix échantillons, celles de la phrase source ❶ ne seront pas annexées.

NOTE Si la longueur du motif dépasse 256 mesures à la suite de l'exécution de cette tâche, un message d'erreur s'affiche et la tâche est abandonnée.

05: Split Phrase (Partager phrase)

Cette tâche partage une phrase sélectionnée (1) en deux phrases distinctes (1 et 2). La phrase 1 est divisée au niveau du point de partage (3).



1 Phrase d'origine

Détermine le numéro de motif (01 – 64) et le numéro de phrase (001 – 256) de la phrase d'origine à partager. Cette tâche laisse la partie située avant le point de partage (3) de la phrase d'origine.

2 Phrase de destination

Détermine le numéro de motif (off, 01 – 64) et le numéro de phrase (off, 001 – 256) de la phrase de destination du partage. Cette tâche copie la partie située après le point de partage dans cette phrase de destination. Lorsque le motif ou la phrase est réglé sur « off », la partie située après le point de partage de la phrase d'origine est supprimée.

AVIS

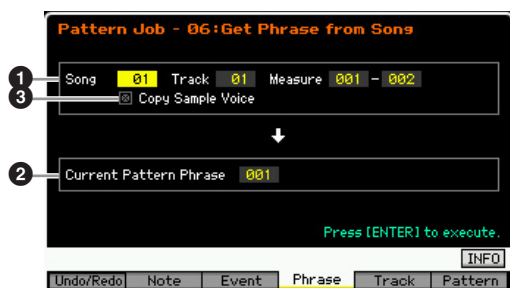
Cette tâche écrase toutes les données déjà présentes dans la phrase de destination du partage (2).

3 Split Point Measure (Mesure du point de partage)

Détermine la mesure (002 – 256) au niveau de laquelle la phrase doit être partagée.

06: Get Phrase from Song (Extraire phrase du morceau)

Cette tâche copie un segment des données de la piste-séquence d'un morceau vers la phrase de destination spécifiée. Elle est utile lorsque vous trouvez un motif de batterie ou de basse dans un morceau et que vous voulez l'utiliser dans le motif.



1 Morceau, piste mesure sources

Détermine le numéro du morceau (01 – 64), le numéro de la piste (01 – 16) et la plage de mesures (001 – 999) sources du morceau. Si la plage de mesures spécifiée contient plus de 257 mesures, un message d'avertissement apparaît sur l'écran et la tâche est

interrompue. Dans ce cas, redéfinissez la plage pour qu'elle ne contienne plus que 256 mesures maximum.

2 Phrase de destination

Détermine la phrase de destination en sélectionnant le numéro de la phrase (001 – 256). La phrase de destination peut être sélectionnée parmi les phrases du motif actuel.

AVIS

Toutes les données présentes à l'emplacement de destination de la copie sont écrasées.

3 Copy Sample Voice

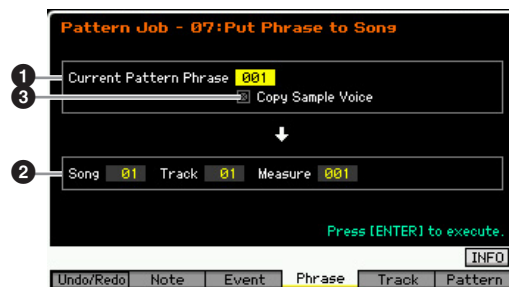
Lorsque la case Copy Sample est cochée, les voix échantillons utilisées dans les données sources sont copiées dans la phrase de destination en tant que voix échantillons et sont affectées à la piste du motif de destination. Prenez soin d'activer ce paramètre lorsque vous copiez une piste à l'aide d'une voix échantillon. Lorsque la mémoire du motif de destination (motif actuel) est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'avertissement apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez la tâche d'échantillon 02: Delete pour supprimer des échantillons inutilisés, puis réessayez.

AVIS

La fonction Undo/Redo ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de copie de voix échantillon.

07: Put Phrase to Song (Copier phrase dans morceau)

Cette tâche copie une phrase utilisateur donnée dans une zone déterminée d'un morceau sélectionné.



1 Phrase source

Détermine le numéro de la phrase (001 – 256) à copier.

2 Morceau, piste et mesure de destination

Détermine le numéro (01 – 64), le numéro de la piste (01 – 16) et la plage de mesures (001 – 999) du morceau de destination.

AVIS

L'opération de copie écrase toute donnée présente sur la piste et la plage de mesures de destination.

3 Copy Sample Voice

Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons utilisées par la phrase source sont copiées dans le morceau de destination en tant que voix échantillons et sont affectées à la piste du morceau de destination. Prenez soin d'activer ce paramètre lorsque vous copiez une phrase à l'aide d'une voix échantillon. Lorsque la mémoire du morceau de destination est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'avertissement apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez la

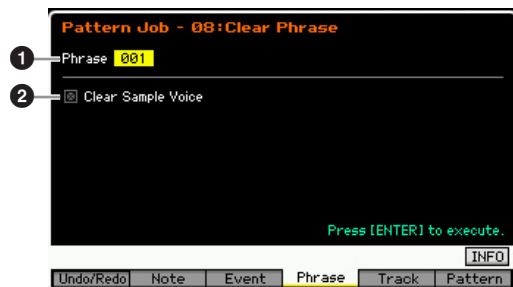
tâche d'échantillon 02: Delete pour supprimer des échantillons inutilisés, puis réessayez.

AVIS

La fonction Undo/Redo ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de copie de voix échantillon.

08: Clear Phrase (Effacer phrase)

Cette tâche supprime toutes les données de la phrase sélectionnée.



1 Phrase

Détermine le numéro de la phrase (001 – 256) à effacer.

2 Clear Sample Voice (Effacer la voix échantillon)

Lorsque cette case est cochée, la voix échantillon utilisée dans la phrase spécifiée ci-dessus est également effacée.

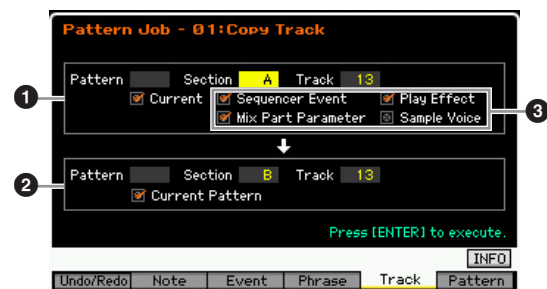
AVIS

La fonction Undo/Redo (page 154) ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de suppression d'échantillon.

[F5] Track Jobs

01: Copy Track (Copier piste)

Cette tâche copie toutes les données du type sélectionné depuis une piste source donnée vers la piste de destination spécifiée. C'est particulièrement utile si vous créez un motif et que vous souhaitez utiliser les données de piste d'un autre motif.



1 Piste source

2 Piste de destination

Déterminent le numéro de motif (01 – 64), la section (A – P) et la piste (01 – 16) de la source et de la destination, respectivement.

AVIS

Toutes les données présentes à l'emplacement de destination de la copie sont écrasées.

3 Type de données à copier

Détermine le(s) type(s) de données à copier.

Réglages : Sequencer Event (tous les événements de la piste), Play Effect, Mix Part Parameter (tous les paramètres de la partie de mixage), Sample Voice

NOTE Lorsque la mémoire du motif de destination est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'avertissement apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne sont pas copiées et ce, même si la case Sample Voice est cochée. Dans ce cas, utilisez la tâche d'échantillon 02: Delete pour supprimer des échantillons inutilisés, puis réessayez.

AVIS

La fonction Undo/Redo (page 154) ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de suppression d'échantillon.

02: Exchange Track

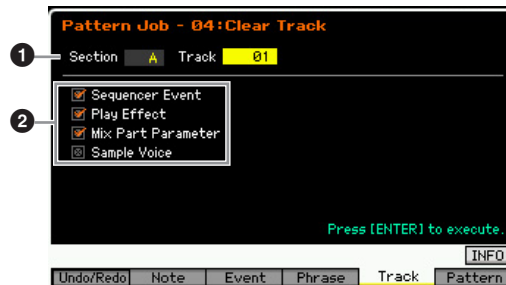
Cette tâche est identique à celles du mode Song Job. Reportez-vous à la page 163.

03: Mix Track

Cette tâche est identique à celles du mode Song Job. Reportez-vous à la page 163.

04: Track Clear (Effacer piste)

Cette tâche supprime toutes les données du type sélectionné de la piste sélectionnée.



1 Pistes

Détermine la piste à effacer en spécifiant la section (A – P, all) et la piste (01 – 16, all).

2 Type de données à supprimer

Détermine le(s) type(s) de données à supprimer. Sélectionnez le type souhaité en cochant la case appropriée.

Réglages : Sequencer Event (tous les événements de la piste), Play Effect, Mix Part Parameter (tous les paramètres de la partie de mixage), Sample Voice

AVIS

La fonction Undo/Redo ne peut pas être utilisée pour annuler ou restaurer une opération Clear sur des pistes qui contiennent des données d'échantillon.

NOTE La forme d'onde dans la SDRAM ne peut pas être supprimée avec cette tâche, même si la case Sample Voice est cochée. Si vous voulez supprimer la forme d'onde affectée à la voix échantillon utilisée dans le morceau spécifié, utilisez la tâche Delete (page 131) du mode Sampling Job.

05: Normalize Play Effect

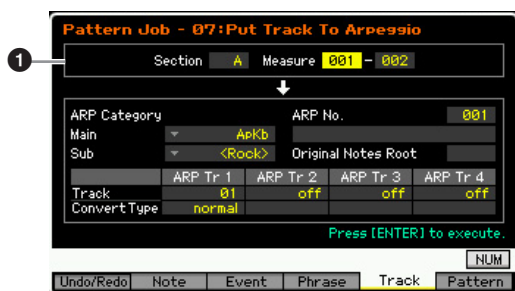
Cette tâche est identique à celles du mode Song Job. Reportez-vous à la page 163.

06: Divide Drum Track

Cette tâche est identique à celles du mode Song Job. Reportez-vous à la page 163.

07: Put Track to Arpeggio (Transférer piste dans arpeggio)

Cette tâche copie les données dans les mesures spécifiées d'une piste, de manière à créer des données d'arpèges. Il est possible d'enregistrer jusqu'à 16 numéros de note unique sur la piste de l'arpège. Si vous avez enregistré plus de 16 numéros de note différents dans les données de séquence MIDI, l'opération Convert réduit les notes qui dépassent la limite. Par conséquent, prenez soin de n'enregistrer que 16 notes différentes au maximum lorsque vous créez un arpège, et plus particulièrement lorsque vous utilisez les quatre pistes.



1 Plage

Détermine la plage à convertir en données d'arpège en spécifiant la section (A – P) et la mesure (001 – 256).

Les autres paramètres sont identiques à ceux du mode Song Job. Reportez-vous à la page 164.

[F6] Pattern Jobs

01: Copy Pattern (Copier motif)

Cette tâche copie la totalité des données d'un motif source sélectionné vers un motif cible donné.



1 Motif source

2 Motif de destination

Détermine le numéro de motif (01 – 64) et la section (A – P, all) du motif source et de destination. Si vous paramétrez la section source sur « all », la section de destination est automatiquement réglée sur « all », de sorte que toutes les données du motif source sont copiées dans la destination.

3 Copy Pattern Chain (Copier la chaîne de motifs)

Lorsque cette case est cochée, les données de la chaîne de motifs sont copiées en même temps que les données du motif.

02: Append Pattern (Annexer motif)

Cette tâche ajoute un motif (1) au bout d'un autre (2) pour créer un motif plus long. Les phrases qui constituent le motif source (1) sont en fait ajoutées à la fin des phrases du motif de destination (2). Cette tâche est utile si vous souhaitez relier différents motifs.



1 Motif d'origine

2 Motif d'origine et motif de destination

Détermine les numéros de motif (01 – 64) et les sections (A – P) des deux motifs à regrouper, respectivement. Cette tâche ajoute un motif (1) au bout de l'autre (2). Le résultat de cette tâche est placé dans le motif de destination (2).

3 Keep Original Phrase (Conserver la phrase d'origine)

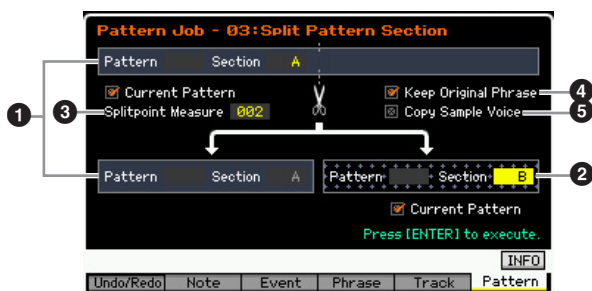
Lorsque cette case est cochée, les données du motif de destination d'origine sont conservées dans la mémoire, de même que les nouvelles données de motif ajoutées. Lorsque la case Keep Original Phrase est cochée, cette tâche requiert le double du nombre de phrases utilisateur vides comme numéros de pistes dans lesquelles les données de la phrase ajoutée seront stockées. Si l'espace requis n'est pas disponible, un message d'avertissement apparaît et la tâche est interrompue. Dans ce cas, utilisez la tâche Clear Phrase pour supprimer des phrases inutilisées, puis effectuez une nouvelle tentative. Si la case n'est pas cochée, le motif de destination d'origine est effacé et remplacé par les nouvelles phrases créées.

NOTE Si cette tâche est appliquée à des motifs qui utilisent des voix échantillons, celles de la phrase source (1) ne seront pas annexées.

NOTE Si la longueur du motif dépasse 256 mesures à la suite de l'exécution de cette tâche, un message d'erreur s'affiche et la tâche est abandonnée.

03: Split Pattern (Partager motif)

Cette tâche partage un motif sélectionné (1) en deux motifs distincts (1 et 2). Le motif 1 est divisé au niveau du point de partage (3). Les phrases qui constituent le motif source (1) sont en fait divisées et les phrases divisées situées après le point de partage sont ajoutées aux pistes du motif de destination.



1 Motif d'origine

Détermine le numéro de motif (01 – 64) et la section (A – P) du motif d'origine à partager. Cette tâche laisse la partie située avant le point de partage de la phrase d'origine.

2 Motif de destination

Détermine le numéro de motif (01 – 64) et la section (off, A – P) du motif de destination du partage. Cette tâche déplace la partie située après le point de partage dans cette phrase de destination. Lorsque le numéro du motif ou la section est réglé sur « off », la partie située après le point de partage (3) du motif d'origine (1) est supprimée.

AVIS

Cette tâche écrase toutes les données déjà présentes dans le motif de destination du partage (2).

3 Splitpoint Measure (Mesure du point de partage)

Spécifie la mesure au niveau de laquelle le motif est partagé.

Réglages : 002 – 256

4 Keep Original Phrase

Lorsque cette case est cochée, la phrase du motif d'origine est conservée dans la mémoire et les résultats de la tâche de partage sont copiés dans des phrases vides. Lorsque la case Keep Original Phrase est cochée, cette tâche requiert le double du nombre de phrases utilisateur vides comme numéros de pistes dans lesquelles les données de la phrase ajoutée seront stockées. Si l'espace requis n'est pas disponible, un message d'avertissement apparaît et la tâche est interrompue. Dans ce cas, utilisez la tâche Clear Phrase pour supprimer des phrases inutilisées, puis effectuez une nouvelle tentative. Si la case n'est pas cochée, les phrases qui constituent le motif d'origine sont effacées et remplacées par les nouvelles phrases créées.

5 Copy Sample Voice

Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons (si elles sont incluses dans le motif d'origine) sont copiées dans le motif de destination.

04: Clear Pattern (Effacer motif)

Cette tâche efface le motif spécifié. Vous pouvez également n'effacer que la section spécifiée du motif sélectionné.



1 Motif (motif et section) à effacer

Détermine le motif à effacer. Si le réglage « all » est sélectionné pour le motif, toutes les données de motif seront effacées. Si le réglage « all » est sélectionné pour la section, toutes les données du motif sélectionné seront effacées.

2 Clear Pattern Chain (Effacer la chaîne de motifs)

Lorsque cette case est cochée, les données de la chaîne de motifs sont également effacées. Si elle n'est pas cochée, les données de la chaîne de motifs sont conservées.

NOTE La forme d'onde dans la mémoire SDRAM ne peut pas être supprimée à l'aide de cette tâche, même si la voix échantillon est utilisée dans la section spécifiée. Si vous voulez réellement supprimer la forme d'onde affectée à la voix échantillon utilisée dans la section spécifiée, utilisez la tâche Delete (page 135) en mode Sampling Job.

Réglages du générateur de son multi-timbre pour la reproduction de morceaux/motifs (mode Mixing)

Le réglage du bloc du générateur de son pour la reproduction de morceaux/motifs est appelé mixage. Le mode Mixing vous permet de modifier les paramètres de voix et d'effet de chaque partie.

Pour passer en mode Mixing, il vous suffit d'appuyer sur la touche [MIXING] en mode Song ou Pattern.

NOTE Le mode Mixing ne peut pas être appelé depuis les modes Voice, Performance et Master.

Structure du mode Mixing

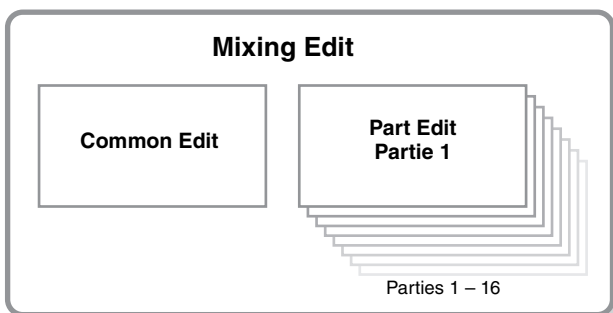
Cette section explique de manière détaillée le mode Mixing et ce que vous pouvez faire dedans.

À propos du mixage

Dans le mode Song/Pattern, le bloc du générateur de son interne fonctionne comme un générateur de son multi-timbre afin de recevoir et de traiter les données de séquence MIDI constituées de plusieurs canaux. Les réglages du générateur de son multi-timbre sont appelés collectivement un « mixage ». Un programme de mixage est proposé pour chaque morceau ou motif. La sélection d'un autre morceau/motif ouvre un programme de mixage différent.

Common Edit (Édition commune) et Part Edit (Édition de parties)

Le mode Mixing Edit (Édition de mixage) comprend deux sous-modes : Common Edit et Part Edit. Common Edit vous permet d'éditer des réglages généraux communs à toutes les parties, tels que l'effet principal, l'EQ principal et les réglages du contrôleur. Part Edit vous permet d'ajuster divers paramètres pour chacune des 16 parties en fonction de la piste de morceau/motif correspondante.

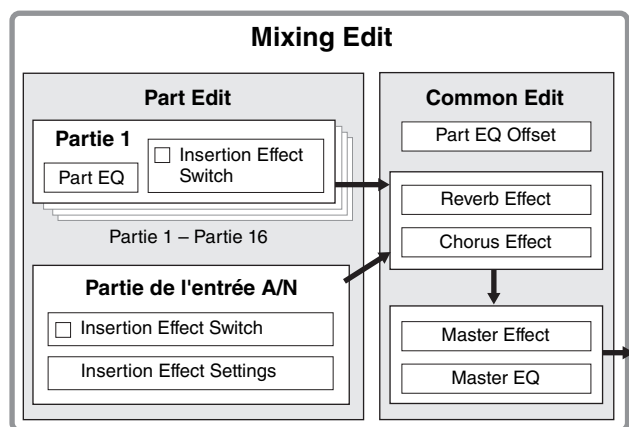


Structure des effets et de l'EQ dans le mode Mixing

Le mode Mixing met à votre disposition deux blocs d'EQ et trois blocs d'effets.

Les deux blocs de l'égaliseur en mode Mixing sont Part EQ et Master EQ. Part EQ s'applique aux parties de mixage et peut être réglé dans l'écran EQ (page 195) du mode Part Edit. Les paramètres Part EQ peuvent en outre être configurés en même temps pour toutes les parties dans l'écran Part EQ (page 192) du mode Common Edit. De son côté, Master EQ est appliqué au son général (toutes les parties de mixage) et peut être réglé dans l'écran Master EQ (page 193) du mode Common Edit.

Les blocs d'effets du mode Mixing sont Reverb (Réverbération), Chorus (Chœur) et Master Effect (Effet principal). Reverb et Chorus sont appliqués au son général et les paramètres correspondants peuvent être configurés dans l'écran Reverb/Chorus display (page 193) du mode Common Edit. La profondeur (niveau d'envoi) de Reverb/Chorus peut être définie pour chaque partie dans l'écran Connect (page 193) du mode Part Edit. De son côté, Master Effect est appliqué au son général (toutes les parties de mixage) et peut être réglé dans l'écran Master Effect (page 193) du mode Common Edit.



Effet d'insertion dans le mode Mixing

Outre les trois blocs d'effets ci-dessus, des effets d'insertion spéciaux sont disponibles dans le mode Mixing. Gardez toutefois à l'esprit que les effets d'insertion ne peuvent pas être appliqués simultanément aux 16 parties. Le MOTIF XF propose huit effets d'insertion, qui vous permettent de traiter en toute indépendance jusqu'à huit parties parmi les parties 1 – 16 et la partie de l'entrée A/N. Vous pouvez spécifier les parties auxquelles l'effet d'insertion sera appliqué en configurant le paramètre Insertion Effect Switch (Sélection d'effet d'insertion) des écrans 1 – 16 (page 190) et Audio Part (Partie audio) (page 191) du mode Mixing Play (Reproduction de mixage).

L'utilisation la plus courante des effets d'insertion consiste à appliquer une compression ou un traitement des dynamiques à une partie individuelle, ou encore un effet spécial qui ne sera utilisé que pour une seule partie, tel la distorsion ou un haut-parleur rotatif.

Les paramètres des effets d'insertion peuvent être configurés dans les écrans suivants.

Part 1 – 16 :

Les paramètres des effets d'insertion des parties 1 – 16 peuvent être configurés en modifiant la voix attribuée à chaque partie dans les écrans Connect et Insertion A/B du mode Mixing Voice Edit (page 198). La voix modifiée peut être stockée (page 199) en tant que voix de mixage ou voix utilisateur.

Partie de l'entrée A/N :

Les paramètres des effets d'insertion de la partie de l'entrée A/N peuvent être configurés dans l'écran Insertion A/B (page 193) du mode Common Edit.

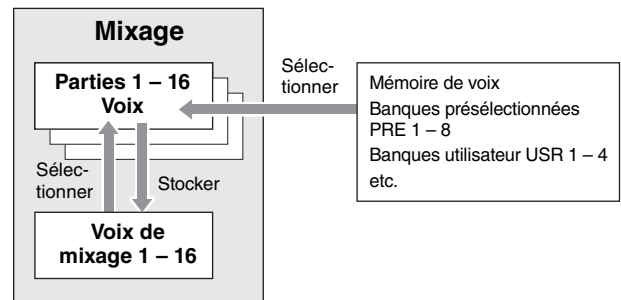
Voix de mixage

Il est possible de stocker jusqu'à 16 voix normales pour chaque mixage de morceau/motif. On appelle ce type de voix « voix de mixage ».

En général, la voix stockée dans le mode Voice est attribuée à chaque partie de mixage. Avec cette méthode, la voix du morceau/motif que vous avez créé risque de changer de manière inattendue si vous modifiez ou supprimez la voix utilisée pour le mixage de morceau/motif. Des voix de mixage sont proposées afin d'éviter ces modifications accidentelles du son. Pour utiliser cette fonction, appelez une voix à partir des banques utilisateur 1 – 4, stockez la voix sélectionnée dans la banque de voix de mixage, affectez-la à la partie souhaitée, puis modifiez le mixage selon vos besoins. Veillez en outre à stocker la voix en tant que voix de mixage après l'avoir modifiée en mode Mixing.

Jusqu'à 16 voix de mixage sont fournies pour chaque programme de mixage ou, en d'autres termes, pour chaque morceau/motif. La sélection d'un autre morceau/motif appelle un mixage différent appartenant à ce nouveau morceau/motif sélectionné.

Si vous voulez utiliser la voix de mixage d'un morceau/motif donné dans un autre, exécutez l'opération de copie (page 200) dans le mode Mixing Voice Job.



Notez qu'il est possible de stocker jusqu'à 256 voix de mixage pour tous les morceaux et motifs. De ce fait, la mémoire de voix de mixage risque de devenir pleine et vous ne pourrez plus stocker de voix supplémentaires si vous avez stocké 16 voix différentes pour 16 morceaux différents.

Dans ce cas, utilisez l'opération de suppression (page 200) pour supprimer des voix de mixage inutiles dans le mode Mixing Voice Job.

NOTE Vous pouvez vérifier la quantité de mémoire actuellement inutilisée (disponible) via la fenêtre Mixing Voice Information (Informations sur les voix de mixage) (page 199).

Procédure de configuration du mixage

- 1 En mode Song ou Pattern, sélectionnez un morceau ou un motif à éditer.**
- 2 Appuyez sur la touche [MIXING] pour passer en mode Mixing.**
L'écran Part 1 – 16 (page 190) du mode Mixing Play s'affiche.
- 3 Sélectionnez une voix et configurez d'autres paramètres, tels que le volume et le balayage panoramique, pour chaque partie dans l'écran Part 1 – 16 ou Audio Part.**
- 4 Configurez les paramètres communs à toutes les parties ou exclusifs à chaque partie.**

Si vous souhaitez éditer des paramètres communs à toutes les parties tels que Master Effect, Master EQ et Controller, appuyez sur la touche [EDIT] depuis l'écran Mixing Play, puis sur la touche [COMMON EDIT] pour ouvrir l'écran Common Edit (page 192).

Si vous voulez éditer des paramètres de partie de mixage plus précis, passez en mode Part Edit (page 194) en appuyant sur la touche [EDIT], puis appuyez sur la touche numérique [1] – [16] souhaitée. Enfin, si vous voulez modifier les paramètres de la partie audio, appuyez sur la touche [EDIT] depuis le mode Mixing Play, puis sur les touches [COMMON EDIT] et [F4], successivement, pour ouvrir l'écran Audio In (page 193).

5 Éditez la voix assignée à la partie selon vos besoins.

Si vous voulez éditer une voix attribuée à chaque partie, appuyez sur la touche [F6] depuis l'écran Mixing Play pour ouvrir l'écran Mixing Voice Edit (page 198). Vous pouvez appeler le mode Mixing Voice Common Edit (Édition commune de voix de mixage) (page 200) en appuyant sur la touche [COMMON EDIT]. Vous pouvez appeler le mode Mixing Voice Element Edit (Édition d'éléments de la voix de mixage) (page 200) en appuyant sur une des touches numériques [1] – [8].

6 Stockez la voix éditée en tant que voix de mixage selon vos besoins.

Dans le mode Mixing Voice Edit, appuyez sur la touche [STORE] pour ouvrir la fenêtre Mixing Voice Store (Stockage de la voix de mixage) (page 199).

7 Stockez le programme de mixage édité dans le morceau/motif.

Dans le mode Song Play (Reproduction de morceau), appuyez sur la touche [STORE] pour ouvrir la fenêtre Song Store (Stockage de morceau) ou Pattern Store (Stockage de motif). Pour obtenir des instructions détaillées sur le stockage, reportez-vous à la page 144.

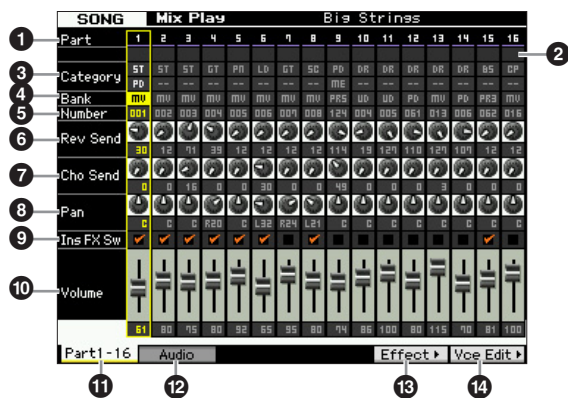
8 Appuyez sur la touche [SONG] ou [PATTERN] pour quitter le mode Mixing et revenir au mode précédent.

Mode Mixing Play

L'écran Mixing Play apparaît lorsque vous appuyez sur la touche [MIXING] en mode Song ou Pattern. Il vous permet d'éditer les paramètres de mixage importants pour la création d'un morceau/motif.

Réglages des parties dans l'écran Mixer : [F1] Part1 – 16

Cet écran vous permet d'éditer les principaux paramètres des différentes parties de mixage. Les paramètres de base pour la création d'un morceau des écrans Voice (page 194) et Output (page 194) du mode Mixing Part Edit sont regroupés sur cet écran. Les réglages effectués ici sont automatiquement appliqués aux paramètres correspondants des écrans du mode Mixing Part Edit et vice versa.



1 Part (Indication uniquement)

Indique les numéros des parties. Lorsque le voyant [TRACK] est allumé, il est possible de sélectionner la partie à l'aide des touches numériques [1] – [16].

2 Mute/Solo/Edit (Assourdissement/Isolement/Édition) (Indication uniquement)

Indique l'état de chaque partie. Lorsque le voyant [MUTE] est allumé, il est possible d'activer/désactiver l'assourdissement de chaque partie à l'aide des touches numériques [1] – [16]. Lorsque le voyant [SOLO] est allumé, il est possible de sélectionner la partie à isoler à l'aide des touches numériques [1] – [16].

Réglages : **M** (Mute), **S** (Solo), **E** (Indicateur d'édition)

Indicateur d'édition

Indique que la voix de mixage de la partie a été modifiée mais pas encore stockée.

3 Category (Indication uniquement)

Indique les deux principales catégories de la voix actuelle. Lorsque le voyant [CATEGORY SEARCH] est allumé, vous pouvez sélectionner la voix souhaitée à l'aide de la fonction Category Search. Le nom de la voix sélectionnée apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran.

4 Bank

5 Number

Ces deux paramètres identifient la voix sélectionnée. Appuyez sur la touche [PROGRAM] (le voyant s'allume), puis sélectionnez la voix souhaitée à l'aide des touches [PRE 1] – [USER DR], [A] – [H] et [1] – [16]. Le nom de la voix sélectionnée apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran.

Réglages :

Number : 1 – 128

Bank : PR1 – 8 (Preset 1 – 8), US1 – 4 (User 1 – 4), GM, GD (GM Drum), PD (Preset Drum), UD (User Drum), SP (Sample Voice), MV (Mixing Voice)

6 Rev Send (Reverb Send)

Règle le niveau d'envoi de la réverbération pour chaque partie. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de réverbération est prononcé.

Réglages : 0 – 127

7 Cho Send (Chorus Send)

Règle le niveau d'envoi du chœur pour chaque partie. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de chœur est prononcé.

Réglages : 0 – 127

8 Pan

Détermine la position dans le champ stéréo pour chaque partie.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

9 Ins FX Sw (Insertion Effect Switch)

Détermine les parties disponibles pour l'effet d'insertion. Lorsque ce sélecteur est réglé sur on, l'effet d'insertion de la voix assignée à la partie est activé. Vérifiez que ce paramètre est activé pour toutes les parties/voix auxquelles vous voulez appliquer des effets d'insertion. Le MOTIF XF propose huit systèmes d'effet d'insertion, ce qui vous permet d'activer ce paramètre pour huit parties au maximum. Si huit parties sont déjà activées, vous ne pourrez pas activer ce paramètre pour d'autres. Dans ce cas, vous devez désactiver le sélecteur pour une partie avant de pouvoir l'activer pour la partie souhaitée. Veuillez noter que les effets d'insertion sont disponibles simultanément pour huit parties au maximum, dont la partie de l'entrée A/N.

Réglages : (on), (off)

10 Volume

Règle le niveau de sortie de la partie.

Réglages : 0 – 127

11 [F1] Part 1 – 16

Appelle cet écran depuis l'écran Audio Mixer (Console de mixage audio).

12 [F2] Audio (Audio Part)

Appelle l'écran Audio Part, qui vous permet de régler l'entrée audio.

13 [F5] Effect

Ouvrez l'écran Effect (page 193) du mode Common Edit.

14 [F6] Vce Edit (Mixing Voice Edit)

Permet de passer en mode Mixing Voice Edit, lequel vous permet d'éditer la voix attribuée à la partie actuelle. Si la voix de batterie ou la voix échantillon est affectée à la partie actuelle, cette touche n'apparaît pas et la voix de mixage n'est pas disponible.

Réglages de l'entrée audio : [F2] Audio

Cet écran vous permet de configurer des paramètres liés à l'entrée audio provenant des connecteurs [A/D INPUT] et IEEE 1394 (disponible en cas d'installation de l'unité FW16E en option). Les paramètres de base pour la création d'un morceau sont regroupés sur cet écran à partir de l'écran Audio In (page 193) du mode Mixing Common Edit. Les réglages effectués ici sont appliqués aux paramètres correspondants des écrans du mode Mixing Common Edit et vice versa.



1 Part (Indication uniquement)

Indique les numéros des parties.

AD (Partie de l'entrée A/N)

Vous permet de configurer les paramètres liés à l'entrée audio provenant du connecteur A/D INPUT.

FW (FireWire)

Vous permet de configurer des paramètres liés à l'entrée audio provenant du connecteur IEEE 1394 (disponible en cas d'installation de l'unité FW16E en option). Le signal audio est transmis ici à partir de l'ordinateur via les ports FW 3 et 4.

Les réglages effectués ici sont automatiquement appliqués aux paramètres correspondants de l'écran Part 1 – 16 (page 190).

2 Rev Send (Reverb Send)

3 Cho Send (Chorus Send)

4 Pan

5 Ins FX Sw (Insertion Effect Switch)*

6 Volume

* Disponible pour la partie de l'entrée A/N uniquement

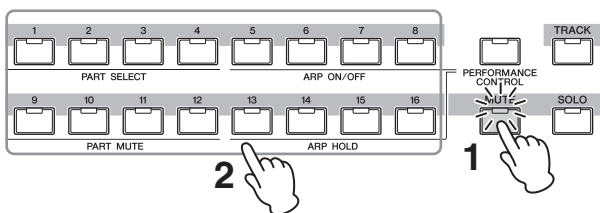
Mixing Edit

Le mode Mixing Edit vous permet de contrôler des paramètres types de la console de mixage, tels que la balance de volume, la position du balayage panoramique et les effets, vous permettant ainsi d'ajuster avec précision les données de morceau/motif. Mixing Edit comprend deux sous-modes : Part Edit et Common Edit.

Fonctions utiles pour l'édition d'un mixage

Activation/désactivation de parties spécifiques (fonction Mute)

Vous pouvez activer/désactiver des parties individuelles à l'aide de la fonction Mute.



1 Appuyez sur la touche [MUTE].

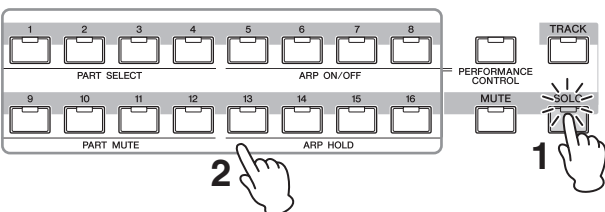
Le voyant [MUTE] s'allume, indiquant par là que les différentes parties peuvent être activées/désactivées.

2 Appuyez sur une des touches numériques [1] – [16].

Le voyant de la touche enfoncée s'éteint et la partie correspondante est assourdie. Appuyez à nouveau sur la même touche pour allumer le voyant et désactiver la fonction Mute pour cette partie. Vous pouvez activer/désactiver plusieurs parties en appuyant sur les touches correspondantes.

Isolement d'une partie spécifique

La fonction Solo est la contrepartie de la fonction Mute et vous permet d'isoler instantanément une partie donnée et d'assourdir toutes les autres.



1 Appuyez sur la touche [SOLO].

Le voyant [SOLO] s'allume, indiquant par là que la partie en question peut être isolée.

2 Appuyez sur une des touches numériques [1] – [16].

Le voyant de la touche enfoncée s'allume et seule la partie correspondante est audible. Appuyez sur une autre touche numérique pour sélectionner une autre partie à isoler.

NOTE Pour quitter les modes Mute et Solo, appuyez sur la touche [TRACK] ou [PERFORMANCE CONTROL].

Indicateur [E]

Lorsque vous modifiez la valeur du paramètre dans le mode Mixing Play ou Edit, l'indicateur d'édition [E] apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran LCD. Ainsi, vous savez que le mixage actuel a été modifié, mais que les modifications n'ont pas encore été stockées. Pour stocker le mixage tel que modifié, suivez les instructions de la page 54.



Fonction Compare

La fonction Compare vous permet de basculer entre le mixage édité et celui d'origine afin de voir la manière dont les modifications apportées affectent le son. Pour obtenir des instructions sur l'utilisation de la fonction Compare, reportez-vous aux explications de cette même fonction dans le mode Voice à la page 54.

Stockage du mixage créé

La configuration de mixage créée peut être stockée dans les données d'un morceau ou d'un motif. Pour obtenir des instructions sur le stockage d'un morceau/motif, reportez-vous aux pages 144 et 177.

Paramètres d'édition commune

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Le mode Common Edit vous permet d'éditer les paramètres communs à toutes les parties de mixage.

Réglages du contrôleur : [F1] General

Détermine la fonction des boutons et des touches ASSIGNABLE FUNCTION pour chaque morceau/motif. Cette fonction est identique à celle de l'écran Other (page 104) du mode Performance Common Edit.

Réglages de l'effet principal et de l'égaliseur principal : [F2] MasterFX (Master Effect, Effet principal)

[SF2] MasterFX (Master Effect)

Cet écran vous permet de configurer le type et les paramètres de l'effet principal.
 Cette fonction est identique à celle de l'écran Master Effect (page 104) du mode Performance Common Edit.

[SF3] MasterEQ

Cet écran vous permet d'appliquer une égalisation à cinq bandes à toutes les parties du mixage sélectionné.
 Cette fonction est identique à celle de l'écran Master EQ (page 105) du mode Performance Common Edit.

Réglages de la partie de l'entrée audio : [F4] Audio In

Vous pouvez configurer les paramètres liés à l'entrée audio émanant des connecteurs A/D INPUT et IEEE 1394.
 Les réglages FW sont uniquement disponibles en cas d'installation de l'unité FW16E en option.

[SF1] Output

Cet écran vous permet de régler le niveau d'envoi du signal de la partie de l'entrée audio envoyé à l'effet de réverbération/chœur, de même que l'affectation de la prise de sortie de la partie de l'entrée audio.
 Cette fonction est identique à celle de l'écran Output (page 106) du mode Performance Common Edit.

[SF2] Connect

Détermine l'acheminement des effets d'insertion A et B.
 Le graphique de l'écran montre les changements de réglage, ce qui vous donne une idée claire de l'acheminement du signal.
 Cette fonction est identique à celle de l'écran Insertion Effect Connection (Connexion de l'effet d'insertion) (page 106) du mode Performance Common Edit.

[SF3] Ins A (Insertion Effect A)

[SF4] Ins B (Insertion Effect B)

Cet écran vous permet de configurer le type et les paramètres de l'effet d'insertion.
 Cette fonction est identique à celle de l'écran Insertion Effect A/Insertion Effect B (Effet d'insertion A/B) (page 107) du mode Performance Common Edit.

Réglages des effets : [F5] Effect

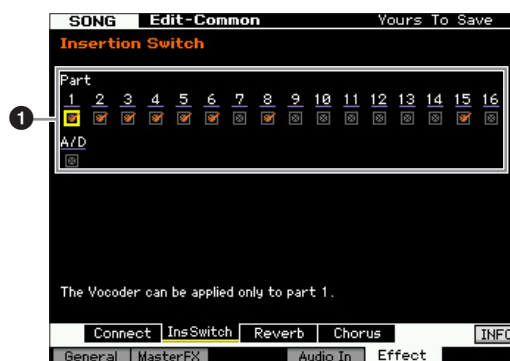
Les écrans suivants vous permettent de configurer la connexion des effets et les valeurs d'autres paramètres.
 Pour plus de détails sur la structure des effets dans le mode Mixing, reportez-vous à la page 24.

[SF1] Connect

Cet écran vous permet de configurer le niveau de retour de l'effet de réverbération/chœur, le balayage panoramique des effets et le niveau d'envoi vers le chœur.
 Cette fonction est identique à celle de l'écran Connection (Connexion) (page 107) du mode Performance Common Edit.

[SF2] Ins Switch (Insertion Effect Switch)

Cet écran vous permet de sélectionner les parties (parties de mixage 1 – 16 et partie de l'entrée audio) qui seront affectées aux huit effets d'insertion.



① Part 1 – 16, A/D

Détermine les parties disponibles pour l'effet d'insertion.
 Lorsque ce sélecteur est réglé sur on, l'effet d'insertion de la voix assignée à la partie est activé. Vérifiez que ce paramètre est activé pour toutes les parties/voix auxquelles vous voulez appliquer des effets d'insertion.
 Le MOTIF XF propose huit systèmes d'effet d'insertion, ce qui vous permet d'activer ce paramètre pour huit parties au maximum. Si huit parties sont déjà activées, vous ne pourrez pas activer ce paramètre pour d'autres. Dans ce cas, vous devez désactiver le sélecteur pour une partie avant de pouvoir l'activer pour la partie souhaitée.

NOTE Dans le cas de la partie de l'entrée audio, le type et les paramètres des effets d'insertion peuvent être configurés dans l'écran Insertion A/B (page 193) du mode Mixing Common Edit. Pour les parties 1 – 16, le type et les paramètres des effets d'insertion ne peuvent pas être définis en mode Mixing Edit car ces paramètres sont inclus dans la voix assignée à chaque partie. Si vous voulez modifier les paramètres des effets d'insertion pour chaque partie, passez en mode Mixing Voice Edit, puis éditez les paramètres des effets de la voix.

[SF3] Reverb

[SF4] Chorus

Vous pouvez sélectionner le type de réverbération/chœur dans la colonne Type de ces écrans. La colonne Preset vous permet quant à elle de sélectionner un des modèles qui appellent les réglages préprogrammés de divers

paramètres du type de réverbération/chœur sélectionné. Ces écrans vous permettent par ailleurs de configurer tous les paramètres du type d'effet sélectionné individuellement et manuellement.

Les fonctions de ces écrans sont identiques à celles des écrans Reverb et Chorus (page 108) du mode Performance Common Edit.

Mode Voice

Mode Performance

Mode Sampling 1

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing

Mode Sampling 2

Mode Master

Mode Utility

Mode File

Paramètres d'édition des parties

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] →
Sélection d'une partie [1] – [16]

Le mode Part Edit vous permet d'éditer les paramètres des parties individuelles, telles que la voix, l'arpège, l'EG et l'EQ.

Affichage de la partie sélectionnée/affichage de quatre parties

De même que dans le mode Performance Part Edit, vous pouvez utiliser deux types d'affichage dans le mode Mixing Part Edit. Le premier vous permet d'éditer les paramètres de la partie actuellement sélectionnée et le deuxième d'afficher les paramètres de quatre parties. Vous pouvez basculer entre ces deux types en appuyant sur la touche [SF5]. Notez que l'affichage de quatre parties n'est pas disponible pour les écrans [F2] ARP Main et [F3] ARP Other.

Sélection de la partie à éditer

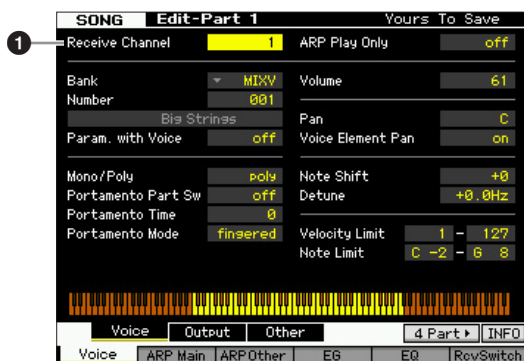
Appuyez sur une des touches [1] – [16] pour sélectionner la partie à éditer.

NOTE Pour plus de détails sur les fonctions utiles, telles que Mute et Solo, reportez-vous à la page 192.

Réglages de base de la partie : [F1] Voice

[SF1] Voice

Cet écran vous permet de spécifier le canal de réception MIDI de la partie actuelle, ainsi que la voix. À l'exception de Receive Channel (Canal de réception) (1), les paramètres sont identiques à ceux de l'écran Voice (page 109) du mode Performance Part Edit.



1 Receive Channel

Détermine le canal de réception MIDI de la partie sélectionnée. Les données MIDI pouvant provenir de plusieurs canaux à la fois, réglez ce paramètre de manière à le faire correspondre au canal spécifique sur lequel sont envoyées les données de contrôle souhaitées.

Réglages : 01 – 16, off

[SF2] Output

Cet écran vous permet de régler la profondeur de réverbération/chœur et l'affectation de la prise de sortie pour chaque partie. Cette fonction est identique à celle de l'écran Output (page 110) du mode Performance Part Edit.

[SF3] Other

Cet écran vous permet de définir des paramètres liés à la variation de ton et à la vitesse. Cette fonction est identique à celle de l'écran Other (page 111) du mode Performance Part Edit.

Réglages de base de l'arpège : [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Cet écran détermine les réglages de base de l'arpège. Les réglages des paramètres affichés en bas de l'écran peuvent être enregistrés sur les touches [SF1] – [SF5]. Cette fonction est identique à celle de l'écran Arpeggio Main (Principal arpège) (page 112) du mode Performance Part Edit.

Modification de la sensation rythmique de l'arpège : [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

En modifiant la synchronisation et la vitesse des notes, vous pouvez modifier la « sensation » rythmique de la reproduction de l'arpège. Cette fonction est identique à celle de l'écran Arpeggio Other (page 114) du mode Performance Part Edit.

Réglages de l'EG : [F4] EG (Envelope Generator, Générateur d'enveloppe)

Ces réglages vous permettent de contrôler la transition du son entre le moment où vous enfoncez la touche et celui où vous la relâchez. Vous pouvez également ajuster la clarté du timbre en configurant les paramètres Cutoff Frequency (Fréquence de coupure) et Resonance (Résonance). Cette fonction est identique à celle de l'écran EG (page 115) du mode Performance Part Edit.

Réglages de l'égaliseur (EQ) : [F5] EQ (Equalizer)

Vous pouvez appliquer un égaliseur paramétrique à 3 bandes à chaque partie pour ajuster le son. Cette fonction est identique à celle de l'écran EQ (page 116) du mode Performance Part Edit.

Réglages de la réception MIDI : [F6] RcvSwitch (Receive Switch)

Cet écran vous permet de définir la manière dont chaque partie répond aux diverses données MIDI, comme les messages de changement de commande et de changement de programme. Lorsque le paramètre adéquat est réglé sur « on », la partie correspondante répond aux données MIDI appropriées. Cette fonction est identique à celle de l'écran Receive Switch (page 116) du mode Performance Part Edit. Outre les paramètres susceptibles d'être réglés en mode Performance Part Edit, les paramètres Program Change et Bank Select peuvent être spécifiés dans cet écran du mode Mixing.

Mixing Job — Fonctions pratiques

Le mode Mixing Job propose un certain nombre d'outils d'organisation et d'initialisation des données très pratiques que vous pouvez utiliser lors de la création ou de l'archivage de performances. Pour passer en mode Mixing Job, appuyez sur la touche [JOB] depuis le mode Mixing. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir au mode Mixing Play.

Procédure de configuration du mixage

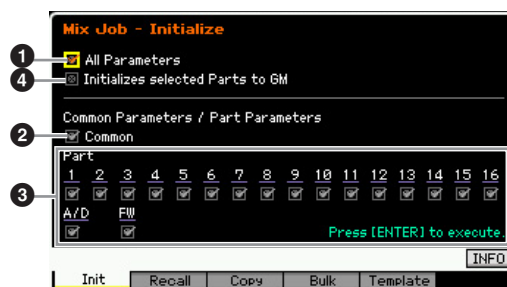
- 1 En mode Mixing ou Mixing Edit, appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Mixing Job.
- 2 Ouvrez le menu Mixing Job souhaité en appuyant sur la touche appropriée ([F1] – [F6]).
- 3 Définissez les paramètres d'exécution de la tâche.
- 4 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche [DEC/NO].
- 5 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche.
Une fois la tâche exécutée, le message « Completed » s'affiche et vous retournez à l'écran initial.
- 6 Appuyez sur la touche [MIXING] pour revenir au mode Mixing Play.

AVIS

Même si vous exécutez la tâche, la sélection d'un autre morceau/motif ou la mise hors tension de l'instrument sans avoir exécuté l'opération de stockage entraînera la suppression des données de mixage. Prenez soin de stocker les données de morceau/motif (y compris le mixage) dans la mémoire interne en appuyant sur la touche [STORE] avant de sélectionner un autre morceau/motif ou de mettre l'instrument hors tension.

Initialisation du mixage : [F1] Init

Cette fonction vous permet de réinitialiser (initialiser) les valeurs par défaut de tous les paramètres de mixage. Vous pouvez également réinitialiser certains paramètres seulement, tels que les paramètres communs à toutes les parties, ceux propres à chaque partie, etc.



1 All Parameters

Tous les paramètres du mixage sélectionnés sont initialisés. Lorsque ce paramètre est activé, il est impossible de configurer les paramètres communs (2) et de parties (3).

2 Common Parameters

Les réglages des paramètres communs du mixage sélectionnés sont initialisés.

NOTE Insertion Effect Switch est un paramètre de partie. Par conséquent, cochez les cases souhaitées parmi Part 1 – 16 (décrites ci-dessous) pour initialiser les réglages du paramètre Insertion Effect Switch.

3 Part Parameters

Part 1 – 16

Les paramètres d'édition des parties de mixage (page 194) activées sont initialisés.

A/D (Entrée A/N)

Cette partie est générée à partir de l'équipement audio externe connecté à la prise A/D INPUT. Les réglages des paramètres de la partie de l'entrée A/N (page 193) du mode Common Edit sont initialisés.

FW

Cette partie est générée à partir de l'équipement audio externe connecté à la prise IEEE 1394. Lorsque ce paramètre est coché, les réglages des paramètres de la partie FW (page 193) du mode Common Edit sont initialisés.

NOTE Le réglage FW est uniquement disponible en cas d'installation de l'unité FW16E en option.

4 Initialize selected Parts to GM (Initialiser les parties sélectionnées en fonction de GM)

Lorsque cette case est cochée, l'exécution de la tâche réinitialise les parties sélectionnées en fonction des réglages par défaut du générateur de son GM. Lorsque la case All Parameters (1) est cochée, les réglages GM sont restaurés pour tous les paramètres. Si la case All Parameters (1) n'est pas cochée, les réglages GM seront restaurés pour les paramètres cochés (Common, Part 1 – 16, AD et FW).

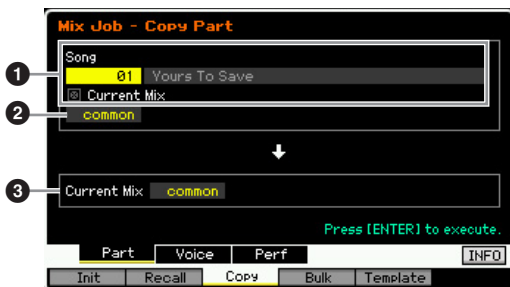
[F2] Recall

Si vous êtes en train d'éditer un programme de mixage de morceau/motif et que vous sélectionnez un autre morceau/motif sans stocker celui en cours d'édition, tous les changements apportés seront effacés. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction Recall pour restaurer le mixage avec les dernières modifications intactes.

Copie des réglages de paramètres à partir d'autres mixages, voix ou performances : [F3] Copy

Copie des réglages de paramètres à partir d'un autre mixage (Copy Part) : [SF1] Part

Cette opération pratique vous permet de copier des réglages Common Edit et Part Edit d'un mixage donné dans le mixage en cours d'édition. C'est particulièrement utile si vous créez un mixage et que vous souhaitez utiliser certains paramètres d'un autre mixage.



Configuration de la source

1 En mode Song : Numéro du morceau En mode Pattern : Numéro du motif

Détermine le mixage source en sélectionnant le numéro du morceau (ou du motif dans le mode Pattern). Le nom du morceau ou motif sélectionné apparaît à droite. Pour sélectionner le mixage actuel en tant que source, cochez la case Current Mix (Mixage actuel).

2 Type de données

Détermine le type des données sources.

Réglages : Common, Part 1 – 16, A/D, FW

NOTE Insertion Effect Switch est un paramètre de partie. Par conséquent, les réglages du paramètre Insertion Effect Switch de la partie sélectionnée ne sont copiés que lorsqu'une des parties 1 – 16 est sélectionnée.

Configuration de la destination

3 Partie en cours d'édition

Détermine la partie de destination du mixage en cours d'édition.

Réglages : Common, Part 1 – 16, A/D, FW

Copie des réglages Voice Common Edit dans le mixage (Copy Voice) : [SF2] Voice

Cette tâche vous permet de copier les réglages des effets Common Edit de la voix affectée à la partie spécifiée dans le mixage actuel. C'est utile lorsqu'une voix donnée possède des réglages d'effet que vous souhaitez utiliser dans votre programme de mixage.



1 En mode Song : Numéro du morceau En mode Pattern : Numéro du motif, Section

Détermine la banque et le numéro du programme de mixage à copier. Le nom du morceau ou motif sélectionné apparaît à droite. Pour sélectionner le mixage actuel en tant que source, cochez la case Current Mix.

2 Numéro de partie

Sélectionne la partie (01 – 16) à laquelle la voix source est affectée. Le nom du morceau ou motif sélectionné apparaît à droite.

3 Type de données

Détermine le type des données sources. Si vous cochez la case appropriée, les réglages des données correspondants sont copiés de la voix source vers le mixage de destination. Les autres réglages des paramètres ne sont pas copiés depuis la voix vers le mixage actuel.

Copie des réglages Performance Edit dans le mixage en cours d'édition (Copy Performance) : [SF3] Perf

Cette tâche vous permet de copier les réglages de la performance en cours d'édition dans le mixage actuel. C'est utile lorsqu'une performance donnée possède des réglages que vous souhaitez utiliser dans votre programme de mixage.



1 Banque, Numéro de la performance

Détermine la banque et le numéro de la performance à copier. Le nom de la performance sélectionnée est affiché à droite.

2 Type de données

Détermine si les réglages des paramètres répertoriés sont copiés ou non. Lorsque vous cochez la case de Insertion Effect Switch, les réglages de ce paramètre sont copiés depuis les parties de performance 1 – 4 vers les parties de mixage désignées comme parties de destination (3). Si les cases des autres paramètres sont cochées, les réglages de ces paramètres sont copiés depuis le mode Performance Common vers le mode Mixing Common. Tous les autres réglages de paramètre des modes Common Edit et Part Edit sont copiés de la performance vers le mixage actuel.

3 Parties de destination

Spécifie les quatre parties de destination du mixage actuel.

Réglages : 1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

NOTE En ce qui concerne les canaux de réception MIDI des parties de mixage de destination, le canal 1 sera affecté aux parties 1 – 4, le canal 5 aux parties 5 – 8, le canal 9 aux parties 9 – 12 et le canal 13 aux parties 13 – 16.

Transmission des réglages de mixage à un périphérique MIDI externe (Bulk Dump) : [F4] Bulk

Cette fonction vous permet d'envoyer les réglages des paramètres spécifiés du mixage en cours d'édition vers un ordinateur ou un autre périphérique MIDI en vue de l'archivage des données. Pour exécuter le transfert en bloc, appuyez sur la touche [ENTER].

NOTE Les données du transfert en bloc incluent uniquement les messages MIDI et pas les formes d'onde.

NOTE Pour procéder au transfert en bloc, vous devez choisir le numéro de périphérique MIDI correct. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 228.

Modèle de mixage : [F5] Template

Stockage/rappel du mixage sur/depuis le modèle : [SF1] Mix

Cette tâche vous permet de stocker votre programme de mixage édité dans la mémoire utilisateur sous forme de modèle de mixage et de le rappeler. Vous pouvez stocker 32 modèles de mixage. Ces 32 modèles de stockage peuvent être utilisés en mode Song et Pattern.



1 Template (Modèle)

Détermine le modèle de mixage à stocker ou à rappeler. Appuyez sur la touche [SF5] pour stocker le mixage actuel et sur la touche [SF4] pour rappeler le modèle de mixage stocké dans la mémoire utilisateur.

Réglages : 01 – 32

2 Nom du modèle de mixage

Permet de saisir le nom du modèle de mixage. Pour plus de détails sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la page 37.

Copie des réglages Performance Edit dans un mixage (Template Performance) : [SF2] Perf

Cette tâche vous permet de copier les réglages de la performance en cours d'édition dans le mixage actuel. C'est utile lorsqu'une performance donnée possède des réglages que vous souhaitez utiliser dans votre programme de mixage.



1 Banque, Numéro de la performance

Détermine la banque (USR 1 – 4) et le numéro de la performance (001 – 128) à copier. Le nom de la performance sélectionnée est indiqué à droite.

2 Parties de destination

Spécifie les quatre parties de destination du mixage actuel.

Réglages : 1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

NOTE En ce qui concerne les canaux de réception MIDI des parties de mixage de destination, les canaux 1 – 4 seront affectés respectivement aux parties 1 – 4, les canaux 5 – 8 aux parties 5 – 8, les canaux 9 – 12 aux parties 9 – 12 et les canaux 13 – 16 aux parties 13 – 16.
Contrairement à l'opération de copie en mode Performance Job, un canal de réception MIDI distinct est affecté à chacune

des parties, ce qui autorise une plus grande flexibilité lors de l'utilisation des réglages créés à l'aide d'un générateur de son multi-timbral.

Notez que le canal de réception de la partie de mixage de destination est désactivé lorsque le canal de réception de la partie de la performance source l'est aussi.

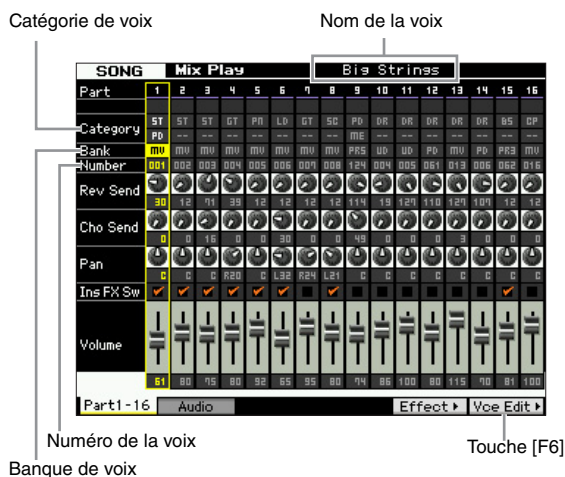
Mixing Voice Edit

Les voix de mixage sont des voix normales qui ont été spécialement éditées et enregistrées dans des mixages de morceau/motif spécifiques. Il est possible de stocker jusqu'à 16 voix de mixage dans chaque mixage de morceau/motif. Ce mode vous permet d'éditer les voix attribuées aux parties de mixage 1 – 16 et de les stocker en tant que voix de mixage. Des tâches de voix de mixage sont également disponibles et offrent des outils pratiques pour l'organisation des voix de mixage créées. Appuyez sur la touche [F6] Vce Edit pour passer en mode Mixing Voice Edit.

NOTE Pour plus d'informations sur les voix de mixage, reportez-vous à la page 189.

Édition des voix de mixage

1 Appuyez sur la touche [MIXING] en mode Song ou Pattern pour ouvrir l'écran Mixing Play (page 190) du mode Mixing.



2 Positionnez le curseur sur la partie à laquelle la voix souhaitée est affectée.

Le nom de la voix sélectionnée apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous pouvez également sélectionner la voix à cet endroit. Pour ce faire, appuyez sur la touche [PROGRAM] (le voyant s'allume), puis sélectionnez la voix souhaitée à l'aide des touches de banque [PRE 1] – [GM], des touches de groupe [A] – [H] et des touches numériques [1] – [16].

3 Appuyez sur la touche [F6] Vce Edit pour passer en mode Mixing Voice Edit.

4 Appelez l'écran d'édition de votre choix, Common Edit/Element Edit (pour une voix normale) ou Key Edit (pour une voix de batterie).

Pour ouvrir l'écran Common Edit, appuyez sur la touche [COMMON EDIT]. Pour éditer des paramètres plus généraux portant sur l'ensemble de la voix et la manière dont celle-ci est traitée (tels que les réglages

d'arpège, de contrôleur ou d'effet), appelez l'écran Common Edit.

Pour appeler l'écran Element Edit (pour une voix normale), appuyez sur une des touches numériques [1] – [8] afin de sélectionner l'élément à éditer. Pour ouvrir l'écran Drum Key Edit (pour une voix de batterie), appuyez simultanément sur la touche numérique [1] et sur la touche à éditer. Si vous voulez éditer les sons qui constituent une voix et les paramètres de base qui déterminent le son (Oscillator (Oscillateur), Pitch (Hauteur de ton), Filter (Filtre), Amplitude et EG (Générateur d'enveloppe), par exemple), appelez l'écran Element Edit ou Drum Key Edit.

5 Ouvrez l'écran Edit contenant les paramètres que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F1] – [F6] et [SF1] – [SF5].

Common Edit et Element Edit (ou Drum Key Edit) sont constitués de plusieurs écrans. Pour retrouver l'écran souhaité, utilisez les onglets du menu correspondant aux touches [F1] – [F5] et [SF1] – [SF5].

6 Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité.

7 Modifiez la valeur à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données.

8 Éditez la voix de mixage en répétant les étapes 4 – 7, selon les besoins.

9 Saisissez un nom pour la voix de mixage depuis l'écran Name (page 55) du mode Common Edit.

Pour plus de détails sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la page 37.

10 Si vous souhaitez stocker la voix éditée, appuyez sur la touche [STORE] pour ouvrir la fenêtre Store (page 192).

Pour obtenir des instructions détaillées sur le stockage, reportez-vous à la page 144.

11 Appuyez sur la touche [EXIT] ou [MIXING] pour revenir au mode Mixing Play.

Fonctions utiles du mode Mixing Voice Edit

Activation/désactivation d'un élément

La procédure est identique à celle du mode Voice Element Edit (page 54).

Isolement d'un élément à éditer

La procédure est identique à celle du mode Voice Element Edit (page 54).

Indicateur [E]

La procédure est identique à celle du mode Voice Element Edit (page 54).

Fonction Compare

La procédure est identique à celle du mode Voice Element Edit (page 54).

Informations sur la voix de mixage : [SF6] INFO

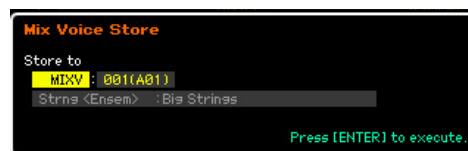
Cette fenêtre affiche des informations sur la voix de mixage actuelle. Vous pouvez l'ouvrir en appuyant sur la touche [SF6] INFO en mode Mixing Voice Edit. Gardez à l'esprit que la fenêtre Information peut uniquement être appelée lorsque l'onglet [SF6] indique « INFO ».
Appuyez sur une des touches du panneau pour revenir à l'état d'origine.

Stockage de la voix de mixage créée

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

- 1 Lorsque l'indicateur [E] apparaît à l'écran en mode Mixing Voice Edit, appuyez sur la touche [STORE].

La fenêtre Mixing Voice Store apparaît.



- 2 Spécifiez la destination de stockage de la voix de mixage.

Sélectionnez un numéro de voix de mixage (MIXV) en tant que destination à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] et [DEC/NO]. Vous pouvez également stocker la voix éditée en mode Mixing Voice Edit en tant que voix utilisateur en réglant la banque de voix sur une des valeurs « USR1 » – « USR4 » ou « USER DR ».

- 3 Appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran vous demande confirmation. Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche [DEC/NO].

- 4 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de stockage.

Une fois la voix de mixage stockée, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran initial.

AVIS

Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent dès lors toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB séparé ou un ordinateur relié au MOTIF XF via un réseau. Pour plus de détails sur l'enregistrement, reportez-vous à la page 241.

Mixing Voice Job

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

Le mode Mixing Voice Job met à votre disposition des outils pratiques pour l'organisation des voix de mixage créées.

Procédure pour les tâches de voix de mixage

- 1 Appuyez sur la touche [JOB] en mode Mixing Voice Edit pour passer en mode Mixing Voice Job.
- 2 Appelez la tâche de voix de mixage souhaitée en appuyant sur la touche appropriée ([F2] – [F4]).

3 Définissez les paramètres d'exécution de la tâche.

Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité, puis réglez la valeur.

4 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche [DEC/NO].

5 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche.

Une fois la tâche effectuée, le message « Completed » s'affiche et vous retournez à l'écran initial.

AVIS

Même si la tâche est terminée, la sélection d'une autre voix ou la mise hors tension de l'instrument sans avoir exécuté l'opération de stockage entraînera la suppression des données de voix. Prenez soin de stocker les données de voix dans la mémoire interne en appuyant sur la touche [STORE] avant de sélectionner une autre voix ou de mettre l'instrument hors tension.

6 Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir au mode Mixing Voice Edit.

Rappel du son non édité : [F2] Recall

Si vous éditez une voix de mixage, mais que vous ne la stockez pas avant de passer à une autre voix de mixage, les modifications apportées sont effacées. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction Recall pour restaurer la voix de mixage avec les dernières modifications intactes.

Copie d'un autre élément de la voix de mixage dans l'élément actuellement sélectionné : [F3] Copy

Cette tâche vous permet de copier la voix de mixage stockée dans un morceau/motif donné vers un autre morceau/motif.



1 Voix de mixage source

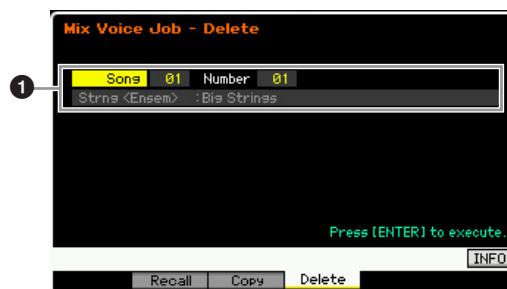
Permet de déterminer la voix de mixage source en sélectionnant un morceau ou motif (01 – 64), puis en spécifiant le numéro (01 – 16, all). La catégorie principale 1/ sous-catégorie 2 et le nom de la voix de mixage sélectionnée apparaissent dans la ligne inférieure.

2 Voix de mixage de destination

Détermine la voix de mixage de destination. Comme ci-dessus.

Suppression d'une voix de mixage : [F3] Delete

Cette tâche permet de supprimer une voix de mixage superflue. Notez qu'il est possible de stocker jusqu'à 256 voix de mixage pour tous les morceaux et motifs. De ce fait, la mémoire de voix de mixage risque de devenir pleine et vous ne pourrez plus stocker de voix supplémentaires si vous avez stocké 16 voix différentes pour 16 morceaux différents. Dans ce cas, utilisez cette tâche pour supprimer des voix de mixage inutilisées.



1 Voix de mixage à supprimer

Détermine la voix de mixage à effacer.

Réglages :

Morceau/motif : song, pattern

Numéro du morceau/motif : 01 – 64

Numéro de la voix de mixage : 01 – 16, all

Paramètres d'édition commune

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

La procédure est identique à celle du mode Normal Voice Common Edit. Reportez-vous à la page 55. Cependant, certains paramètres portant le même nom que dans le mode Voice Common Edit ne sont pas disponibles en mode Mixing Voice Edit.

Paramètres Element Edit (Édition d'élément)

[MIXING] → [F6] Vce Edit → Sélection d'un élément parmi [1] – [8]

La procédure est identique à celle du mode Normal Voice Element Edit. Reportez-vous à la page 69.

Enregistrement audio dans un morceau/motif (mode Sampling)

Outre son utilisation dans les modes Voice et Performance, le mode Sampling peut également être accédé depuis les modes Song et Pattern. Ce procédé vous permet d'enregistrer des données audio, tels que des chants, des sons de guitare électrique ou des données audio depuis un périphérique externe, et de les utiliser directement dans une piste de morceau/motif comme voix échantillon. Cette section couvre les fonctions d'échantillonnage depuis le moment où vous passez en mode Sampling, en appuyant sur la touche [INTEGRATED SAMPLING] (Échantillonnage intégré) en mode Song ou Pattern.

NOTE Vous pouvez également passer en mode Sampling tout simplement en appuyant sur la touche [INTEGRATED SAMPLING] des modes Voice ou Performance. Gardez à l'esprit que les fonctions d'échantillonnage varient selon que le mode Sampling soit appelé à partir des modes Voice/Performance ou Song/Pattern. Reportez-vous à la page 119 pour obtenir des instructions sur l'utilisation de la fonction Sampling en mode Voice/Performance.

AVIS

Les données d'échantillon enregistrées (modifiées) sont perdues à la mise hors tension de l'instrument. Pensez dès lors à toujours copier les données d'échantillons sur le module d'extension de la mémoire flash en option (page 34) ou à les enregistrer sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 41) avant de mettre l'instrument hors tension.

Module d'extension de la mémoire flash (vendu séparément)

L'échantillon obtenu à l'aide de la fonction Sampling peut être stocké en tant que forme d'onde en installant le module d'extension de la mémoire flash FL512M/FL1024M en option sur le MOTIF XF. L'échantillon enregistré sur le module d'extension de la mémoire flash est conservé même en cas de mise hors tension de l'instrument et peut être rappelé immédiatement en tant que forme d'onde. C'est particulièrement pratique lorsque vous utilisez une voix utilisateur contenant la forme d'onde à laquelle l'échantillon créé via la fonction Sampling a été affecté.

Structure du mode Sampling

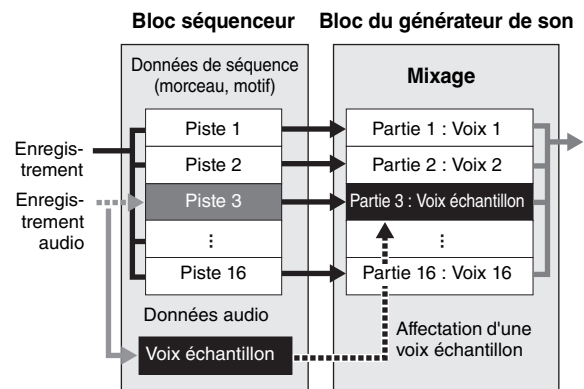
Cette section vous présente la structure et l'organisation des échantillons lors de l'enregistrement de données audio dans un morceau/motif, ainsi que la relation entre les échantillons, les voix échantillons et les mixages.

NOTE Pour plus de détails sur les échantillons, les formes d'onde et les banques de notes, reportez-vous à la page 119.

Enregistrement audio dans un morceau/motif

Les morceaux et les motifs du MOTIF XF ne prennent en charge que les données MIDI. Par conséquent, le signal audio ne peut être enregistré directement sur une piste, même via l'opération Sampling.

Les données audio que vous avez enregistrées sur une piste à l'aide de la fonction Sampling sont stockées sous forme de voix échantillon dans un morceau/motif. La voix échantillon stockée est automatiquement affectée à une partie de mixage correspondant à la piste enregistrée. En outre, les données MIDI de déclenchement de la voix échantillon sont enregistrées sur la piste. Durant la reproduction, les données MIDI de la piste déclenchent la voix échantillon. Par conséquent, la piste résultante fonctionne effectivement comme une piste audio.



Les données audio sont enregistrées dans une voix échantillon devant être affectée à un morceau ou un motif, et les événements d'activation/désactivation de note pour le déclenchement du signal audio enregistré sont enregistrés sur la piste 3.

- Données MIDI
- Données audio
- ... Données MIDI servant au déclenchement de la voix échantillon

À propos de la fonction Slice

La fonction Slice (Découper en tranche) est une importante fonction d'échantillonnage sous les modes Song/Pattern, car elle permet de diviser aisément les données audio en portions plus petites qui peuvent être déclenchées et contrôlées de nombreuses façons utiles et musicalement agréables.

La fonction Slice permet d'exécuter deux opérations simultanées sur un seul échantillon.

La fonction Slice crée d'abord une voix échantillon en divisant l'échantillon original en échantillons plus petits d'une valeur de note spécifique (telle qu'une croche ou une double croche), selon le rythme. Puis elle affecte ces échantillons à la banque de notes. La voix échantillon créée est automatiquement affectée à une partie de mixage correspondant à la piste enregistrée.

La fonction Slice crée ensuite des données de séquence consistant en événements de note auxquels les échantillons tranchés sont affectés dans l'ordre. Les événements de note dans les données de séquence créées sont disposés selon l'affectation chromatique de la banque de notes, chaque durée de gate d'événement de note correspondant au rythme de l'échantillon original (comme par ex., en croches ou doubles croches).

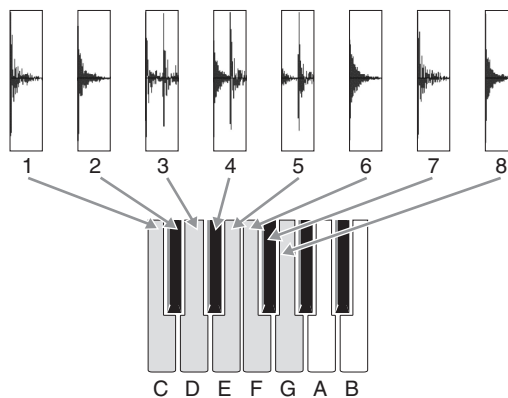
Il en résulte que le même son peut être écouté à la fois depuis l'échantillon original et depuis l'échantillon tranché. Si la fonction Slice ne servait qu'à cela, elle ne serait que de peu d'utilité. Tout l'intérêt de cette fonctionnalité réside dans le fait qu'un échantillon « tranché » de cette manière peut être modifié et reproduit de diverses manières, commodes et créatives à la fois.

Premièrement, vous pouvez modifier le tempo de l'échantillon en temps réel. Bien que le MOTIF XF dispose d'une tâche Time Stretch (Extension du temps) pour modifier le tempo d'un échantillon, cette tâche ne peut pas s'effectuer en temps réel pendant la performance au clavier, car la conversion des données d'échantillon nécessite un certain temps. D'autre part, en utilisant les échantillons découpés en tranche, vous avez la possibilité de modifier la vitesse de reproduction de l'échantillon en changeant la valeur de tempo du morceau ou motif concerné en temps réel.

Le deuxième avantage de cette fonction provient de la vitesse et la facilité avec laquelle elle vous autorise à créer des variations de l'échantillon original, en modifiant la reproduction des échantillons découpés en tranche.

Par exemple, vous pouvez changer les vitesses et les points de synchronisation des événements de note auxquels les échantillons tranchés sont affectés. Ceci vous permet de créer des accents dans la reproduction ou de changer le rythme de l'échantillon pour y introduire, par exemple, une sensation de swing. Qui plus est, il vous est même possible de modifier l'ordre des tranches d'échantillon, considérés comme des événements de note, ce qui favorise la création et l'innovation en matière de variations sonores, et simplifie considérablement les processus à l'œuvre.

Échantillons découpés en tranches, affectés



Exemple 1



Ordre des phrases à reproduire

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Exemple 2



1, 3, 1, 4, 5, 8, 3, 6

Vous pouvez produire des variations rythmiques ou mélodiques simplement en changeant la séquence des événements de note.

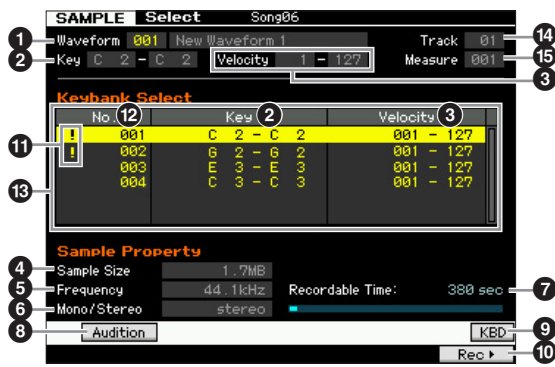
Écran Sampling Main

L'écran Sampling Main (Principal), qui constitue la porte d'accès au mode Sampling, est appelé lorsque vous accédez au mode Sampling à partir du mode actuellement sélectionné. Appuyez sur la touche [INTEGRATED SAMPLING] en mode Song ou Pattern, afin d'appeler le mode Sampling destiné à la création de voix échantillon affectées à une piste Song/Pattern. Appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner sur le mode Song ou Pattern d'origine.

NOTE Cette section couvre le mode Sampling appelé depuis le mode Song/Pattern. Reportez-vous à la page 120 pour obtenir des instructions sur l'utilisation de la fonction Sampling en mode Voice/Performance.

Sélection d'une forme d'onde et d'une banque de notes : [INTEGRATED SAMPLING]

L'écran Sampling Main vous permet de sélectionner la forme d'onde et sa banque de notes, puis d'écouter le son de l'échantillon affecté à la banque de notes sélectionnée.



Les paramètres ① – ⑬ et les touches [SF1], [SF6] et [F6] sont identiques à celles du mode Sampling appelé à partir des modes Voice/Performance. Reportez-vous à la page 120.

⑭ Track (Indication uniquement)

Indique le numéro de piste du morceau/motif actuellement sélectionné.

⑮ Measure (Indication uniquement)

Indique le numéro de mesure du morceau/motif actuellement sélectionné.

NOTE Gardez à l'esprit que vous pouvez affecter les voix utilisateur créées en mode Sampling à partir du mode Voice/Performance aux parties de mixage des modes Song/Pattern. Vous pouvez également affecter les formes d'onde créées en mode Sampling, accessible depuis le mode Song/Pattern, à des éléments de la voix en mode Voice Edit.

Sampling Record

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

La fonction Sampling Record vous permet d'enregistrer des son (voix provenant d'un microphone connecté, signal d'une guitare électrique ou données audio d'un lecteur CD ou MP3 externe, par exemple), puis de stocker ces données audio sous la forme d'une voix échantillon, que vous pourrez utiliser dans les pistes d'un morceau/motif. Reportez-vous au mode d'emploi pour obtenir des instructions sur l'utilisation de la fonction Sampling en mode Song/Pattern.

NOTE Cette section couvre le mode Sampling appelé depuis le mode Song/Pattern. Reportez-vous à la page 121 pour obtenir des instructions sur l'utilisation de la fonction Sampling en mode Voice/Performance.

Configuration de l'échantillonnage : [F6] Rec

Cet écran vous permet de configurer différents paramètres d'échantillonnage. Appuyez sur la touche [F6] dans l'écran Sampling Main pour appeler cet écran. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Sampling Main. Une fois la configuration terminée, appuyez sur la touche [F6] Standby pour appeler l'écran Record Standby (page 205).



1 Recording Type

Détermine la méthode d'enregistrement. La procédure d'échantillonnage et les données d'échantillon créées varient selon le réglage spécifié ici.

Réglages : slice+seq, sample, sample+note

slice+seq

L'échantillon enregistré est automatiquement divisé en « tranches » destinées à être stockées sous forme de voix échantillon. Ces tranches sont ensuite affectées à des notes successives du clavier. Ces notes sont alors automatiquement organisées en données de séquence MIDI (sur la piste spécifiée) pour la reproduction. Par exemple, si un motif de batterie d'une mesure est échantillonné et que la taille est spécifiée en croches, la mesure enregistrée sera découpée en huit échantillons environ, qui seront affectés à huit notes consécutives sur le clavier.

sample

Le signal audio enregistré est uniquement stocké comme voix échantillon. Ce réglage ne produit aucune donnée de séquence MIDI susceptible d'empêcher la reproduction de l'échantillon enregistré, même en cas de reproduction d'un morceau ou d'un motif.

sample+note

Outre les données d'échantillonnage, les données de note appropriées pour la reproduction de l'échantillon sont créées et enregistrées sur la piste indiquée (8).

2 Input Source

Détermine le connecteur d'entrée via lequel le signal à échantillonner est reçu. Reportez-vous à la description du paramètre du même nom à la page 122.

3 Stereo/Mono

Détermine si les nouveaux échantillons sont enregistrés en mono ou en stéréo. Reportez-vous à la description du paramètre du même nom à la page 122.

4 Record Next

Ce paramètre est disponible lorsque Recording Type est configuré sur « sample » dans l'écran Setup. Reportez-vous à la description du paramètre du même nom à la page 122.

5 Frequency

Indique la fréquence d'échantillonnage. Reportez-vous à la description du paramètre du même nom à la page 123.

6 Waveform

Détermine le numéro de la forme d'onde de destination.

Réglages : 001 – 128

AVIS

Cette opération écrase toutes les données présentes dans le numéro de forme d'onde de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

7 Keybank

Détermine le numéro de note de la banque de notes de destination. La valeur définie ici peut être modifiée en mode Sampling Edit (page 210). Gardez à l'esprit que ce paramètre ne pourra pas être réglé si la valeur de Recording Type est spécifiée sur « slice+seq ».

Réglages : C -2 – G8

NOTE Lorsque le paramètre Recording Type est réglé sur « slice+seq », les échantillons en tranches sont affectés aux notes par ordre chromatique, commençant avec C1 (MOTIF XF6), E0 (MOTIF XF7) et A -1 (MOTIF XF8).

NOTE Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

8 Track

Détermine le numéro de la piste à laquelle l'échantillon enregistré est affecté. Une fois l'enregistrement exécuté, la voix échantillon créée est affectée à la partie de mixage correspondant à la piste spécifiée ici. Lorsque le paramètre Recording Type est réglé sur « slice+seq » ou « sample+note », les données de note relatives à la reproduction de la voix échantillon sont créées dans la piste spécifiée ici.

Réglages : 01 – 16

9 Part

Ce paramètre n'est disponible que lorsque vous passez en mode Sampling depuis les modes Song/Pattern.

10 Voice

Ce paramètre n'est disponible que lorsque vous passez en mode Sampling depuis les modes Song/Pattern.

11 Drum Key

Ce paramètre n'est disponible que lorsque vous passez en mode Sampling depuis les modes Song/Pattern.

12 Recordable Time (Indication uniquement)

Indique le temps d'échantillonnage disponible en fonction de la mémoire disponible. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. L'espace mémoire actuellement utilisé s'affiche à l'écran sous la forme d'une ligne bleue.

13 [F6] Standby

Appuyez sur cette touche pour ouvrir l'écran Sampling Standby (Attente d'échantillonnage).

Cet écran sert à exécuter l'échantillonnage. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 205.

Mise en attente et lancement de l'échantillonnage : [F6] Standby

Cet écran sert à lancer l'échantillonnage. Appuyez sur la touche [F6] de l'écran Setup pour appeler cet écran. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Setup.

Après le réglage des paramètres selon les besoins, appuyez sur la touche [F5] Start pour lancer la procédure d'échantillonnage. Notez que la synchronisation de début d'échantillonnage effective varie selon le réglage du paramètre Trigger Mode.

Lorsque le paramètre Trigger Mode (10) est spécifié sur « level » :

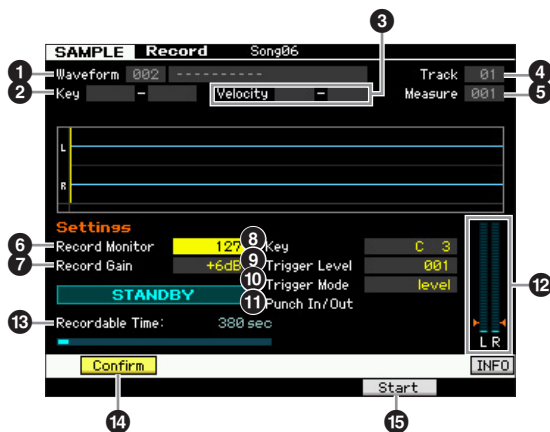
Par conséquent, même lorsque vous appuyez sur la touche [F5], l'indication WAITING apparaît à l'écran et l'échantillonnage ne débute pas réellement. Lorsque le signal audio excédant le réglage spécifié par Trigger Level (9) parvient à l'instrument, l'indication RECORDING (Enregistrement) remplace la mention WAITING et l'échantillonnage peut démarrer.

Lorsque le paramètre Trigger Mode (10) est spécifié sur « meas » :

Par conséquent, même lorsque vous appuyez sur la touche [F5], l'indication WAITING apparaît à l'écran et l'échantillonnage ne débute pas réellement. Réglez le paramètre Measure (5) sur lequel débute la reproduction du morceau ou du motif, entrez un numéro de mesure supérieur à la valeur Measure (5) relative au paramètre Punch In/Out (11), puis appuyez sur la touche [▶] (Lecture) pour lancer la reproduction. Une fois la reproduction lancée, l'échantillonnage réel commence à la mesure Punch In et se termine à la mesure Punch Out spécifiées.

Lorsque Trigger Mode (10) est spécifié sur « manual » :

L'échantillonnage (enregistrement) réel débute lorsque vous appuyez sur la touche [F5] Start.



1 Waveform (Indication uniquement)

Indique le numéro et le nom de la forme d'onde sélectionnée.

2 Plage de notes (Indication uniquement)

Indique la plage de notes de la banque de notes actuellement sélectionnée.

3 Velocity (Velocity Range) (Indication uniquement)

Indique la plage de vélocité de la banque de notes actuellement sélectionnée.

4 Track (Indication uniquement)

Détermine le numéro de la piste à laquelle l'échantillon enregistré est affecté.

5 Measure

Indique le numéro de mesure du morceau/motif actuellement sélectionné. Pour changer de mesure, il suffit d'appuyer sur les touches [◀◀] et [▶▶] (Rembobinage/Avance rapide).

Réglages :

Lorsque vous passez au mode Sampling à partir du mode Song : 001 – 999

Lorsque vous passez au mode Sampling à partir du mode Pattern : 001 – 256

6 Record Monitor

Détermine le niveau de sortie du signal de contrôle pour le signal d'entrée. Ce signal de contrôle est émis sur la prise PHONES ou les prises OUTPUT R et L/MONO.

Réglages : 0 – 127

7 Record Gain

Ce paramètre est disponible uniquement lorsque Input Source (page 204) est réglé sur « resample ». Il détermine le gain d'enregistrement lors du rééchantillonnage. Plus la valeur est élevée, plus fort le volume du son rééchantillonné. Avant d'exécuter l'opération Sampling (Enregistrement), vous pouvez régler le gain approprié, en vérifiant le volume via l'indicateur de niveau Level Meter (12), tout en jouant au clavier.

Réglages : -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

8 Key

Indique la banque de notes (page 204) réglée dans l'écran Sampling Record Setup. Le paramètre Key Bank peut être modifié ici aussi bien qu'en mode Sampling Edit (page 210), une fois la fonction d'échantillonnage exécutée.

Réglages : C -2 – G8

NOTE Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] KBD enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

9 Trigger Level

Lorsque le paramètre Trigger Mode (10) est réglé sur « level », vous devez également définir Trigger Level. L'échantillonnage (Enregistrement) commence dès la réception d'un signal d'entrée supérieur au niveau de déclenchement spécifié. Le niveau spécifié ici est indiqué sous forme de triangle rouge dans l'indicateur de niveau. Pour des résultats optimaux, réglez le niveau sur les valeurs minimales afin de saisir la totalité du signal, mais veillez à ce que le niveau réglé ne soit pas non plus très bas pour ne pas enregistrer le bruit indésirable.

Réglages : 000 – 127

10 Trigger Mode

Indique la méthode de déclenchement de l'échantillonnage.

Réglages : level, meas, manual

Enregistrement audio dans un morceau/motif (mode Sampling)

level

L'échantillonnage commence dès la réception d'un signal d'entrée supérieur au niveau de déclenchement spécifié (9).

meas (mesure)

Ce réglage doit être effectué en même temps que les mesures Punch In et Punch Out (11). Après avoir appuyé sur la touche [F6] Start, l'échantillonnage commence à la mesure spécifiée pour la mesure Punch In et se termine à la mesure définie pour Punch Out. L'échantillonnage s'arrête également lorsque vous appuyez sur la touche [■] (Arrêt). Cette méthode vous permet d'enregistrer le signal audio tout en contrôlant le son d'autres pistes.

manual

L'échantillonnage débute dès que vous appuyez sur la touche [F6] REC. Ce réglage vous permet de débiter l'échantillonnage selon la synchronisation souhaitée, indépendamment du niveau d'entrée de la source audio.

11 Punch In/Out

Ce paramètre est uniquement disponible lorsque Trigger Mode (10) est réglé sur « meas ». La valeur du réglage Punch In détermine le numéro de la mesure sur laquelle l'échantillonnage démarre automatiquement, tandis que la valeur de Punch Out indique le numéro de mesure au niveau duquel l'échantillonnage s'arrête automatiquement.

Réglages : 001 – 999 (mode Song), 001 – 256 (mode Pattern)

12 Indicateur de niveau

13 Recordable Time (Indication uniquement)

Reportez-vous à la description du paramètre de même nom, qui figure à la page 123.

14 [SF1] Confirm

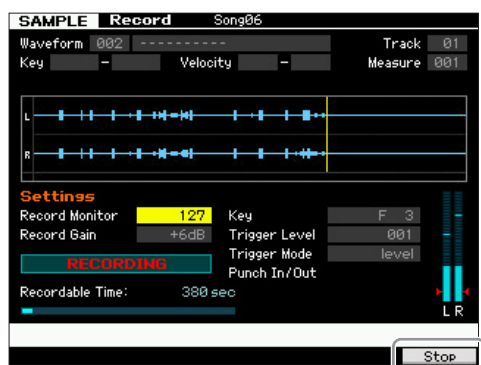
Ce paramètre est disponible lorsque Recording Type est réglé sur « sample » ou « sample+note » dans l'écran Setup (page 204).

15 [F5] Start

Appuyez sur cette touche pour lancer l'échantillonnage.

Écran Sampling RECORDING

Durant l'échantillonnage, une représentation graphique des données audio enregistrées apparaît à l'écran.



[F6] Stop

Appuyez sur cette touche pour interrompre l'échantillonnage (enregistrement).

Dans les cas suivants, la mention « FINISHED » apparaît à l'écran après la fin de l'échantillonnage.

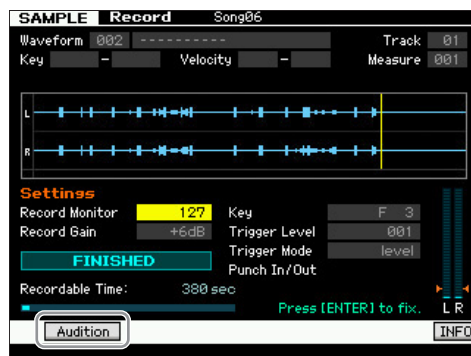
- Lorsque Recording Type (page 204) est réglé sur « sample » ou « sample+note » et que la fonction [SF1] Confirm est activée
- Lorsque Recording Type (page 204) est réglé sur « slice+seq »

Depuis l'écran FINISHED, vous pouvez écouter l'échantillon récemment enregistré en appuyant sur la touche [SF1]. Reportez-vous aux détails ci-dessous.

Écran Sampling FINISHED

Si la touche [F2] Confirm est activée avant le lancement de Sampling, l'écran FINISHED ci-dessous s'affichera dès la fin de l'échantillonnage. Dans cet écran, vous pouvez écouter et confirmer l'échantillon en appuyant sur la touche [SF1] Audition. Si vous êtes satisfait du son, vous devrez appuyer sur [ENTER] pour fixer les résultats d'échantillonnage en données d'échantillon. Dans le cas contraire, appuyez sur [EXIT] et réessayez l'échantillonnage à nouveau.

Si la touche [F2] Confirm est désactivée avant le lancement de Sampling, l'opération d'échantillonnage fixera automatiquement les données d'échantillon et l'instrument retournera sur l'écran Setup (page 203).



[SF1] Audition

Vous pouvez écouter l'échantillon enregistré en maintenant cette touche enfoncée. Ceci vous permet d'écouter avec précision comment l'échantillon est reproduit.

NOTE Lorsque le paramètre Recording Type (page 204) est réglé sur « sample » ou « sample+note » et la fonction [SF1] Confirm désactivée, l'arrêt de l'enregistrement entraîne la conversion automatique des données d'échantillon récemment enregistrées et l'instrument revient sur l'écran Setup (page 203). Notez que l'instrument retourne sur l'écran STANDBY après que l'échantillonnage soit terminé, à condition que le paramètre Record Next ait été activé dans l'écran Setup.

NOTE Lorsque le paramètre Recording Type (page 204) est réglé sur « slice+seq », l'arrêt de la reproduction entraîne l'ouverture de l'écran Record Trim (Écrêtage de l'enregistrement) (page 207).

Écrêtage de l'échantillon : Écran Record Trim

Lorsque le paramètre Recording Type (page 204) est spécifié sur « slice+seq », l'arrêt de l'enregistrement (et par la suite, la conversion des données échantillonnées en données fixes lorsque la fonction Confirm est activée) appelle cet écran. Dans cet écran, vous pouvez supprimer les portions indésirables de l'échantillon, situées au-delà du point de début et après le point de fin. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Setup.

La procédure de l'écran Record Trim est la suivante :

1 Réglez la valeur de Start Point sur le point au niveau duquel vous souhaitez que commence la reproduction de l'échantillon enregistré.

Vous pouvez vous servir de la touche [SF1] Audition pour écouter l'échantillon et des touches [SF4] Zoom Out/[SF5] Zoom In afin de visualiser l'onde de l'échantillon.

NOTE Appuyez sur la touche [SF6] NUM de manière à pouvoir utiliser les touches [SF1] – [SF5] et [F1] – [F6] en tant que touches numériques. Appuyez sur la touche [EXIT] pour restaurer l'état d'origine des touches. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 36.

2 Réglez les paramètres Tempo (9), Meter (10) et Measure (11) pour la reproduction de l'échantillon.

Le paramètre End Point (8) est automatiquement modifié de manière à ce que la longueur entre le point de début et le point de fin corresponde aux réglages effectués ici.

3 Réglez le paramètre Loop Point (7) selon les besoins.

Lorsque l'indication de menu de la touche [SF2] est « LP=ST », le début (point de début) et la boucle (point de début de la boucle) partagent la même adresse, ce qui signifie qu'ils sont modifiés simultanément, même si un seul d'entre eux subit des modifications. Si vous appuyez sur la touche [SF2] dans cet état, le menu passe de « LP=ST » à « LP≠ST ». Lorsque l'indication de menu est « LP≠ST », le début (point de début) et la boucle (point de début de la boucle) peuvent être modifiés indépendamment l'un de l'autre. Si vous appuyez sur la touche [SF2] dans cet état, la valeur de l'adresse du début est copiée dans celle de la boucle, de sorte qu'ils partagent la même valeur d'adresse. En outre, l'indication de menu de la touche [SF2] passe de « LP≠ST » à « LP=ST ».

4 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

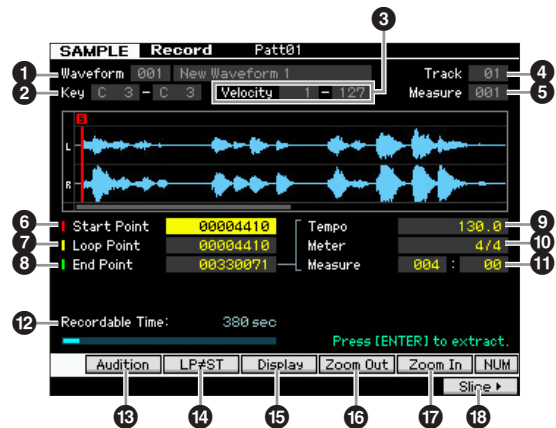
Si vous souhaitez annuler l'opération, appuyez sur la touche [DEC/NO].

5 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération Extract et supprimer les portions indésirables de l'échantillon.

6 Appuyez sur la touche [F6] Slice pour ouvrir l'écran Slice.

AVIS

Les données supprimées via l'opération Extract sont irrécupérables. Si vous avez accidentellement supprimé une portion importante de l'échantillon, vous devrez appuyer sur la touche [EXIT] pour retourner sur l'écran Setup, afin d'exécuter l'opération Sampling à nouveau.



Les paramètres 1 – 5 sont identiques à ceux de l'écran Standby (page 205).

6 Start Point

Détermine le point de départ de la reproduction d'échantillonnage. La partie située à gauche de ce point n'est pas reproduite.

Réglages : 0000000 – End point

7 Loop Point

Détermine le point de départ de la reproduction de la boucle. Lorsque le paramètre Play Mode est réglé sur « loop », l'échantillon est reproduit entre le point de départ de la boucle et le point de fin (6).

Réglages : 0000000 – End point

8 End Point

Détermine le point de fin de la reproduction d'échantillonnage. La partie située à droite de ce point n'est pas reproduite. Le point de fin est automatiquement défini de manière à ce que la longueur entre les points de début et de fin corresponde aux réglages des paramètres Tempo (9), Meter (10) et Measure (11).

Réglages : 0000000 – (selon la longueur de l'échantillon)

9 Tempo

Détermine le tempo de reproduction de l'échantillon. Le réglage du tempo modifie le point de fin (8) de manière à ce que la longueur entre les points de début et de fin corresponde aux réglages des paramètres Meter et Measure.

Réglages : 5.0 – 300.0

10 Meter

Spécifie l'indication de la mesure (type de mesure) de la reproduction de l'échantillon. Le réglage de Meter modifie celui de End Point (8), de sorte que la longueur entre Start Point et End Point corresponde aux réglages des paramètres Tempo et Measure.

Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

11 Measure

Détermine le nombre de mesures pour la reproduction de l'échantillon. Le réglage de Measure modifie celui de End Point (8), de sorte que la longueur entre Start Point et End Point corresponde aux réglages des paramètres Tempo et Meter.

Réglages :

Measure : 000 – 032

Temps : 00 – 15 (varie selon le réglage Meter)

12 Recordable Time (Indication uniquement)

Indique le temps d'échantillonnage disponible en fonction de la mémoire disponible. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. L'espace mémoire actuellement utilisé s'affiche à l'écran sous la forme d'une ligne bleue.

13 [SF1] Audition

Vous pouvez écouter l'échantillon sélectionné en maintenant cette touche enfoncée. Cela vous permet d'écouter avec précision la manière dont l'échantillon est reproduit.

14 [SF2] LP=ST

Lorsque l'indication de menu est « LP=ST », le début (point de début) et la boucle (point de départ de la boucle) partagent la même adresse, ce qui signifie qu'ils sont modifiés simultanément, même si un seul des deux subit des modifications. Si vous appuyez sur la touche [SF2] dans cet état, le menu passe de « LP=ST » à « LP≠ST ». Lorsque l'indication de menu est « LP≠ST », le début (point de début) et la boucle (point de départ de la boucle) peuvent être modifiés indépendamment l'un de l'autre. Si vous appuyez sur la touche [SF2] dans cet état, la valeur de l'adresse du début est copiée dans celle de la boucle, de sorte qu'ils partagent la même valeur d'adresse. En outre, l'indication de menu passe de « LP≠ST » à « LP=ST ».

15 [SF3] Display

Appuyez sur la touche [SF3] pour régler le niveau de zoom de manière à ce que l'ensemble de l'onde, en ce compris les points de début et de fin, apparaisse à l'écran.

16 [SF4] Zoom Out**17 [SF5] Zoom In**

Appuyez sur ces touches pour effectuer respectivement des zooms avant et arrière sur l'indication de l'onde de l'échantillon à l'écran.

18 [F6] Slice

Appuyez sur cette touche pour ouvrir l'écran Record Slice.

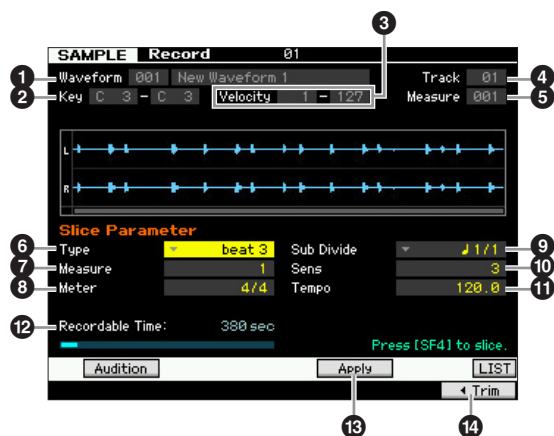
Découpage en tranches de l'échantillon : Écran Record Slice

Lorsque le paramètre Recording Type (page 204) est réglé sur « slice+seq », vous pouvez ouvrir cet écran en appuyant sur la touche [F6] Slice dans l'écran Record Slice. Sur cet écran, vous pouvez diviser l'échantillon enregistré en plusieurs tranches, selon le rythme de l'échantillon original. En exécutant l'opération Slice, l'échantillon enregistré est automatiquement divisé en « tranches », stockées comme voix échantillon, et qui sont affectées aux notes successives du clavier. Ces notes sont alors automatiquement organisées en données de séquence MIDI (sur la piste spécifiée) pour la reproduction.

La procédure à suivre dans l'écran Record Slice est la suivante.

- Sélectionnez un type de découpage en tranches (6).**
- Réglez le nombre de mesures (7) pour la reproduction de l'échantillon.**
- Réglez les paramètres Meter (8), Sub Divide (9) et Sensitivity (10).**
- Appuyez sur la touche [SF4] Apply pour exécuter l'opération Slice.**
Le menu d'onglet « Apply » est remplacé par « Cancel ». À ce stade, l'échantillon a été temporairement modifié, mais n'est pas encore définitivement converti en données fixes.
- Confirmez le résultat de l'opération Slice.**
Appuyez sur la touche [SF1] Audition pour écouter l'échantillon modifié. Si vous êtes satisfait du résultat, passez à l'étape 6. Dans le cas contraire et si vous souhaitez recommencer l'opération, appuyez sur la touche [SF4] Cancel pour annuler l'opération Slice et restaurer l'état d'origine de l'échantillon. Le menu d'onglet « Cancel » redevient « Apply ». Dans ce cas, recommencez l'opération à partir de l'étape 1.
- Appuyez sur la touche [ENTER] pour convertir le résultat de l'opération Slice en données d'échantillon fixes.**
L'instrument retourne sur l'écran Setup.
- Appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT] pour retourner en mode Song ou Pattern.**
Écoutez la piste enregistrée sur laquelle est stockée l'échantillon découpé en tranche.
- Avant de mettre l'instrument hors tension, stockez les données du morceau ou du motif dans la mémoire interne.**
- Enregistrez la forme d'onde.**

Si le module d'extension de la mémoire flash en option est installé sur le MOTIF XF, utilisez la tâche Copy Job (page 130) pour enregistrer la forme d'onde. Sinon, enregistrez la forme d'onde sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 41).



Les paramètres ① – ⑤ sont identiques à ceux de l'écran Standby (page 205).

⑥ Type

Sélectionnez le type le mieux adapté à la phrase d'origine. Spécifie la manière dont l'échantillon est découpé en tranches et détermine, dans une certaine mesure, la qualité acoustique ainsi obtenue.

Réglages : beat1 – 3, phrase1 – 4, quick

beat1 – 3

Ce type de tranche est adapté aux phrases percutantes telles que les percussions ou les basses avec une attaque rapide et une courte chute. Trois variations sont disponibles.

phrase1 – 4

Idéal pour les phrases contenant des cymbales ou d'autres instruments avec une longue chute. Quatre variations sont disponibles.

quick

Quel que soit le contenu de la phrase, l'échantillon est réparti selon les sous-divisions de notes spécifiées. Le nombre de tranches par mesure est calculé en multipliant la valeur maximale du paramètre Meter par la valeur minimal du paramètre Sub Divide.

NOTE Pour obtenir des astuces utiles sur l'utilisation du paramètre Slice Type dans différents échantillons, reportez-vous à la section ci-dessous « Astuces pour l'utilisation des types de tranches ».

NOTE Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche [SF6] LIST. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

⑦ Measure

Détermine le nombre de mesures pour la reproduction de l'échantillon. Lorsque l'opération Slice est exécutée, les données de séquence correspondant au nombre spécifique de mesures sont créées.

Les données de séquence sont créées à partir du début de la mesure actuelle à laquelle l'échantillonnage a commencé.

Réglages : 1 – 8

⑧ Meter

Spécifie l'indication de mesure (type de mesure) de l'échantillon. Le réglage ici correspond à l'unité de tranche de base.

Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

⑨ Sub Divide

Le paramètre Meter définit l'unité de tranche de base alors que le paramètre Sub Divide spécifie une résolution encore plus fine des phrases contenant des régions avec des

notes plus courtes. Dans le cas d'une phrase à une seule mesure comportant de noires et des croches, par exemple, le paramètre Meter doit être réglé sur 4/4 et le paramètre Sub Divide sur 1/2. Ce paramètre est sans effet lorsque le paramètre Slice Type est défini sur le temps 1 – 2.

Réglages :

Lorsque Meter est réglé sur 1 – 8/4 : noire (1/1), croche (1/2), triolet de noires (1/3), double croche (1/4), triolet de croches (1/6), triple croche (1/8), triolet de doubles croches (1/12)

Lorsque Meter est réglé sur 1 – 16/8 : croche (1/1), double croche (1/2), triolet de croches (1/3), triple croche (1/4), triolet de double croches (1/6)

Lorsque Meter est réglé sur 1 -16/16 : double croche (1/1), triple croche (1/2), triolet de doubles croches (1/3)

NOTE La résolution de tranche maximale des échantillons stéréo est de 64 tranches et de 128 tranches pour les échantillons mono.

⑩ Sens (Sensibilité)

Règle avec plus de précision les sous-divisions spécifiées par le paramètre Sub Divide. Plus les valeurs sont élevées, plus la résolution est importante, permettant même aux notes les plus aériennes et aux sons les plus discrets d'être détectés et découpés en tranches. Utilisez la fonction Audition (en appuyant sur [SF1]) pour écouter les résultats et, s'ils ne vous satisfont pas, modifiez le réglage et réessayez.

Ce paramètre n'a aucun effet lorsque le type de tranche « quick » est sélectionné.

Réglages : 1 – 5

⑪ Tempo

Détermine le tempo de reproduction des échantillons découpés en tranche via la touche [SF1] Audition.

La valeur réglée ici s'applique au tempo de reproduction de morceau/motif.

Réglages : 005 – 300

⑫ Recordable Time (Indication uniquement)

Indique le temps d'échantillonnage disponible en fonction de la mémoire disponible. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. L'espace mémoire actuellement utilisé s'affiche à l'écran sous la forme d'une ligne bleue.

⑬ [SF4] Apply

Lorsque ce menu d'onglet indique « Apply », cela signifie que l'échantillonnage (enregistrement) est déjà terminé et que le découpage en tranches n'a pas encore été exécuté. Dans ce cas, appuyez sur cette touche pour exécuter le découpage en tranches et faire passer le menu d'onglet d'« Apply » à « Cancel ».

Lorsque ce menu d'onglet indique « Cancel », cela signifie que l'échantillonnage (enregistrement) et le découpage en tranches ont tous deux été effectués. Dans ce cas, le fait d'appuyer sur cette touche vous fait revenir à l'état avant la découpe, avec l'indication « Apply ».

⑭ [F6] Trim

Appuyez sur cette touche pour appeler l'écran Record Trim (page 207), qui vous permet de supprimer des portions indésirables de l'échantillon.

Astuces pour l'utilisation des types de tranches

Découpage en tranches de phrases percutantes avec de courtes chutes

Essayez d'abord de découper la phrase en tranches à l'aide de « beat1 ». S'il en résulte une attaque faible ou si les portions de relâchement semblent se chevaucher, réessayez en utilisant « beat2 ». Essayez d'ajuster la sensibilité de l'enveloppe pour un contrôle plus précis. Si, après avoir utilisé « beat1 », les portions d'attaque se chevauchent ou si la sensation rythmique générale est dégradée, recommencez l'opération avec « beat3 ». Effectuez les ajustements finaux à l'aide du paramètre Envelope Sensitivity.

Découpage en tranches de phrases avec de longues chutes

Essayez d'abord de découper la phrase en tranches à l'aide de « phrase1 ». S'il en résulte une attaque faible ou si les portions de relâchement semblent se chevaucher, réessayez en utilisant « phrase2 ». Effectuez les ajustements finaux à l'aide du paramètre Envelope Sensitivity.

Si, après avoir utilisé « phrase1 », les points entre les tranches sont rugueux et l'impression rythmique générale irrégulière, il conviendra de répéter l'opération en se servant de « phrase3 » ou « phrase4 » et en définissant Sub Divide sur une résolution plus fine. Effectuez les ajustements finaux à l'aide du paramètre Envelope Sensitivity. Le réglage « phrase3 » est généralement le mieux adapté aux cordes maintenues ou aux sons de type cuivre sans vibrato – en d'autres mots, pour obtenir une hauteur de ton constante. Il peut également produire des effets d'écho lorsqu'il est appliqué à des phrases percutantes avec une courte chute. Si, après avoir utilisé « phrase1 », les points entre les tranches sont rugueux et l'impression rythmique générale irrégulière, il conviendra de répéter l'opération en se servant de « phrase4 » et en définissant SubDivide sur une résolution plus fine. Effectuez les ajustements finaux à l'aide du paramètre Envelope Sensitivity. Le réglage « phrase4 » est généralement le mieux adapté aux cordes maintenues ou aux sons de type cuivre avec vibrato, ainsi qu'aux phrases vocales.

Mémoire d'onde requise pour les opérations de découpage en tranches

Les tranches de données d'onde individuelles créées par des opérations de découpage en tranches nécessitent une capacité d'environ une fois et demie celle de la mémoire initiale, parce qu'une section de queue est automatiquement ajoutée, et les sections d'augmentation et d'atténuation de volume sont automatiquement créées au début et à la fin des données d'onde. Ceci permet de maintenir une qualité acoustique maximale lorsque le tempo est augmenté, et produit des connexions plus douces entre les tranches (aucune section de queue n'est créée lorsque le type de tranche « quick » est sélectionné). Une zone de travail de mémoire est requise pour les calculs de traitement effectués pour chaque opération de découpage en tranche. Il faut également disposer d'une capacité de mémoire suffisante pour stocker les formes d'onde terminées. Lorsque la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz, la capacité de mémoire appropriée (exprimée en kilo-octets) requise pour chaque type de tranche est répertoriée ci-dessous.

beat 1	Taille d'onde originale X N + (0,3 X nombre de tranches)
beat 2	Taille d'onde originale X N + (0,2 X nombre de tranches)
beat 3	Taille d'onde originale X N + (0,3 X nombre de tranches)
phrase 1	Taille d'onde originale X N + (5,8 X nombre de tranches)
phrase 2	Taille d'onde originale X N + (1,4 X nombre de tranches)
phrase 3	Taille d'onde originale X N + (0,4 X nombre de tranches)
phrase 4	Taille d'onde originale X N + (1,4 X nombre de tranches)
quick	Taille d'onde originale X N + (0,7 X nombre de tranches)

Pour les échantillons mono, N = 5,5 et pour les échantillons stéréo, N = 8. Ainsi, le nombre de tranches est multiplié par deux pour les échantillons stéréo.

Sampling Edit

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

Le mode Sampling Edit vous offre des commandes détaillées et globales pour l'édition de l'échantillon enregistré et la modification de ses réglages. Appuyez sur la touche [EDIT] dans l'écran Sampling Main pour appeler l'écran Sampling Edit. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Sampling Main.

La procédure est identique à celle du mode Sampling accédé via le mode Voice/Performance. Pour plus d'informations sur le mode Sampling Edit, reportez-vous à la page 126.

Sampling Job

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

Le mode Sampling Job vous permet de traiter et de modifier les échantillons que vous avez enregistrés. Ce mode dispose de 19 tâches.

La procédure est identique à celle du mode Sampling accessible depuis le mode Voice/Performance. Pour les détails sur les tâches d'échantillonnage, reportez-vous à la page 129.

Utilisation en tant que clavier principal (mode Master)

Ce synthétiseur possède une gamme si riche de caractéristiques, de fonctions et d'opérations différentes qu'il peut sembler difficile de localiser et d'appeler la fonction dont vous avez besoin. C'est là qu'intervient la fonction Master. Vous pouvez l'utiliser pour mémoriser les opérations les plus fréquemment utilisées dans chaque mode et les appeler instantanément chaque fois que vous en avez besoin en appuyant sur une seule touche. Le MOTIF XF vous permet d'enregistrer 128 réglages de piste maître utilisateur au total.

Appuyez sur la touche [MASTER] pour passer en mode Master Play (Reproduction de piste maître).

Mode Master Play

Pour passer en mode Master Play et ouvrir l'écran Master Play, appuyez sur la touche [MASTER] depuis le mode actuel.

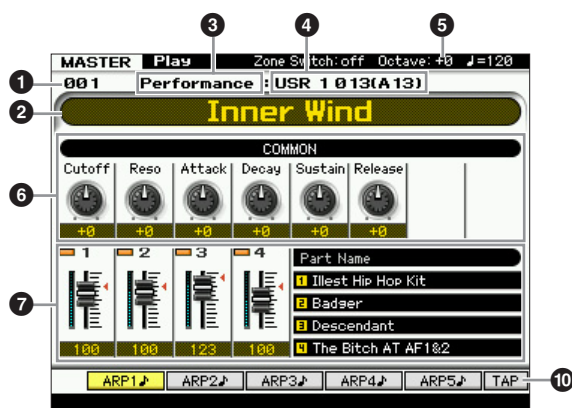
Sélection d'un programme maître

Le MOTIF XF propose 128 pistes maîtres spécialement programmées, stockées dans la mémoire utilisateur interne (flash ROM). La banque comprend huit groupes (A à H), chacun contenant 16 programmes maîtres. Pour ouvrir le programme maître souhaité, il vous suffit de sélectionner le groupe et le numéro appropriés.

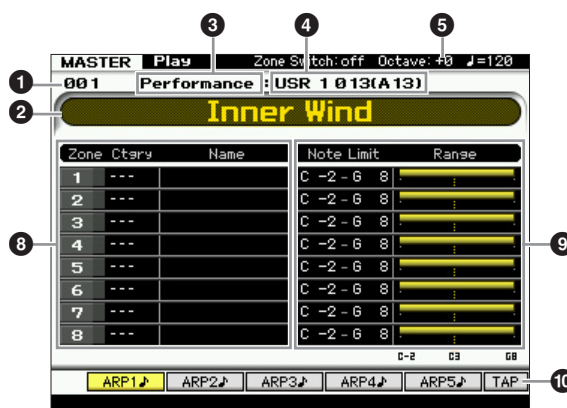
Utilisation du clavier en mode Master Play : [MASTER]

Le mode Master Play vous permet de sélectionner un programme maître et de jouer sur le clavier en fonction des réglages de ce programme. En changeant de numéro de piste maître, vous pouvez appeler un des modes et divers réglages, comme les réglages MIDI ou du générateur de son (multi-timbre ou mono).

Type 1 de l'écran Master Play



Type 2 de l'écran Master Play



1 Numéro de la piste maître (groupe/numéro)

Affiche le numéro de la piste maître sélectionnée.

NOTE Les numéros de piste maître 001 à 128 sont convertis dans le format (affiché entre parenthèses) associé aux banques A à H et aux numéros de programme 1 à 16 (pour la banque). Ce format est lié aux touches de groupe [A] – [H] et aux touches numériques [1] – [16]. La liste ci-dessous reprend les numéros de piste maître et le groupe/les numéros correspondant(s).

Groupe/Numéro	Numéro de programme
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

2 Nom de la piste maître (Indication uniquement)

Affiche le nom de la piste maître actuelle.

3 Mode (Indication uniquement)

Affiche le mode mémorisé dans la piste maître actuelle. Un des modes (Voice, Performance, Pattern ou Song) apparaît ici.

4 Numéro de programme (Indication uniquement)

Détermine le numéro de programme (numéro de la voix, de la performance, du morceau ou du motif) appelé lorsque la piste maître est sélectionnée. Le type de programme varie en fonction du mode mémorisé.

Lorsque le mode Voice est mémorisé :	Banque/numéro de voix
Lorsque le mode Performance est mémorisé :	Banque/numéro de performance
Lorsque le mode Song est mémorisé :	Numéro du morceau
Lorsque le mode Pattern est mémorisé :	Numéro du motif

5 Octave

Indique le réglage des octaves du clavier défini à l'aide des touches [OCTAVE]. Ce paramètre détermine la valeur (supérieure ou inférieure) de la hauteur de ton de chaque note par rapport à la hauteur normale.

6 Boutons 1 – 8

Indique les paramètres auxquels les boutons 1 – 8 respectifs sont attribués et leurs valeurs actuelles. Le fait d'appuyer plusieurs fois sur la touche [SELECTED PART CONTROL] vous permet de naviguer parmi les paramètres (indiqués par les voyants). Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous ci-dessous.

Lorsque le mode Voice est mémorisé :	Reportez-vous à la page 46.
Lorsque le mode Performance est mémorisé :	Reportez-vous à la page 94.
Lorsque le mode Song est mémorisé :	Reportez-vous à la page 138.
Lorsque le mode Pattern est mémorisé :	Reportez-vous à la page 168.

7 Curseurs de commande 1 – 8

Affiche les niveaux des curseurs de commande 1 – 8 respectifs. Le paramètre cible devant être réglé par les

Master Edit

Le mode Master Edit vous permet de créer vos propres programmes de piste maître, contenant jusqu'à huit zones différentes (régions du clavier), en éditant les divers paramètres. Pour passer au mode Master Edit, appuyez sur la touche [EDIT] dans le mode Master Play. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran d'origine.

Common Edit (Édition commune) et Zone Edit (Édition de zone)

En mode Master, vous pouvez diviser le clavier en huit (maximum) zones indépendantes. Chaque zone peut se voir attribuer des canaux MIDI différents, de même que des fonctions des boutons et des curseurs de commande différentes. Cela permet de contrôler simultanément plusieurs parties du générateur de son multi-timbre à l'aide d'un clavier unique ou des voix d'un instrument MIDI externe sur plusieurs canaux différents en plus des voix internes du synthétiseur lui-même. Vous pouvez donc utiliser le MOTIF XF pour accomplir le travail de plusieurs claviers avec une grande efficacité. Vous pouvez régler les paramètres liés aux huit zones en mode Master Edit et stocker les réglages en tant que piste maître utilisateur.

curseurs de commande varie en fonction du mode mémorisé dans la piste maître actuelle.

Lorsque le mode Voice est mémorisé :	Volume des éléments 1 – 8
Lorsque le mode Performance est mémorisé :	Volume des parties 1 – 4
Lorsque le mode Song est mémorisé :	Volume des parties 1 – 16
Lorsque le mode Pattern est mémorisé :	

8 Nom de zone

Indique le nom de chaque zone.

9 Note Limit / Range

Indique la plage de notes pour chaque zone, avec le nom de la note et le graphique horizontal.

[SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpège 1 – 5)

Lorsque le mode mémorisé est Voice ou Performance, un type d'arpège différent est attribué à chacune des touches [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 en fonction du numéro de la voix ou de la performance. Les types d'arpège sont affectés aux touches sur lesquelles apparaît l'icône d'une croche sur les onglets de l'écran. Vous pouvez les appeler en appuyant sur ces touches à tout moment au cours de votre interprétation.

[SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Lorsque le mode mémorisé est Song ou Pattern, un réglage de scène différent est attribué à chacune des touches [SF1] – [SF5] en fonction du numéro du morceau ou du motif.

10 [SF6] TAP

La vitesse à laquelle vous appuyez successivement sur cette touche détermine le tempo de la reproduction de l'arpège, du morceau ou du motif.

Il existe deux types d'écran en mode Master Edit : ceux pour éditer les paramètres communs aux huit zones et ceux pour éditer des zones individuelles.

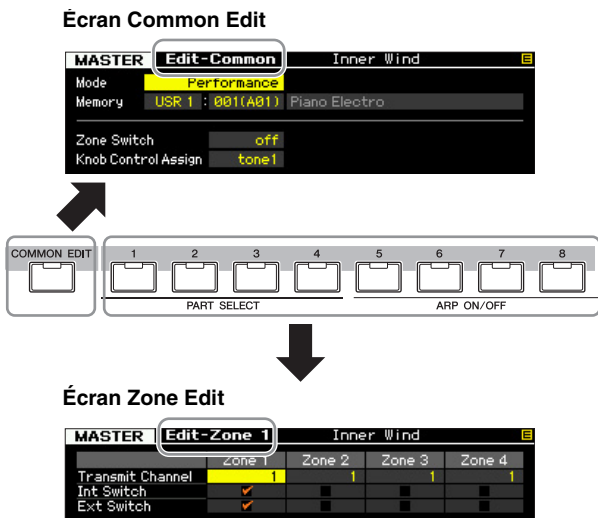
Procédure en mode Master Edit

- 1 Appuyez sur la touche [MASTER] pour passer en mode Master Play, puis sélectionnez une piste maître.**
- 2 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Master Edit.**

3 Réglez le paramètre Zone Switch sur « on » dans l'écran Other, selon les besoins.

4 Appelez l'écran Common Edit ou Zone Edit.

Appuyez sur la touche [COMMON EDIT] pour appeler l'écran Common Edit. Le mode Master Edit vous permet de spécifier le mode et le numéro de programme appelé lors de la sélection de la piste principale, de même que le nom de la piste principale. Pour ouvrir l'écran Zone Edit, appuyez sur une des touches numériques [1] – [8] afin de sélectionner la zone à éditer. Vous pouvez y configurer divers paramètres tels que la plage du clavier et le canal de transmission MIDI pour chaque zone dans le mode Zone Edit.



5 Ouvrez l'écran Edit contenant les paramètres que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F1] – [F5] et [SF1] – [SF2].

Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous aux pages 214 et 215.

6 Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité.

7 Modifiez la valeur à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données.

8 Si nécessaire, répétez les étapes 4 à 7.

9 Saisissez un nom pour la piste maître dans l'écran Name (page 214) du mode Common Edit.

10 Si vous souhaitez stocker la piste maître éditée, appuyez sur la touche [STORE] pour ouvrir la fenêtre Store (page 213).

Pour obtenir des instructions détaillées sur le stockage, reportez-vous à la page 213.

AVIS

- La piste maître modifiée sera perdue si vous sélectionnez une autre piste maître, appelez un autre mode ou mettez l'instrument hors tension. Prenez soin de stocker les données de la piste maître dans la mémoire interne en appuyant sur la touche [STORE] avant de sélectionner une

autre piste maître, d'appeler un autre mode ou de mettre l'instrument hors tension.

- Dans la mesure où la mémoire utilisateur dans laquelle la piste maître est stockée est une mémoire flash, la piste maître éditée et stockée n'est pas effacée, même en cas de mise hors tension de l'instrument. Vous ne devez donc pas vous inquiéter de perdre les données stockées. Notez toutefois que l'opération Master Store écrase les données de la piste maître déjà stockées sous le numéro de la piste maître de destination. C'est la raison pour laquelle les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB séparé ou un ordinateur relié au MOTIF XF via un réseau (page 241).

Indicateur [E]

Lorsque vous modifiez la valeur du paramètre dans le mode Master Edit, l'indicateur d'édition [E] apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Ainsi, vous savez que la piste maître actuelle a été modifiée, mais que les modifications n'ont pas encore été stockées. Pour stocker la piste maître telle que modifiée, suivez les instructions ci-dessous.

Stockage de la piste maître créée

[MASTER] → [STORE]

1 Appuyez sur la touche [STORE] en mode Master.

La fenêtre Master Store apparaît.



2 Sélectionnez la destination de stockage de la piste maître.

Sélectionnez le numéro de la piste maître de destination à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] et [DEC/NO].

Vous pouvez utiliser les touches [USER 1], [A] – [H] et [1] – [16] pour sélectionner un numéro de piste maître.

3 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche [DEC/NO].

4 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de stockage.

Une fois le programme de piste maître stocké, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran Master Play.

AVIS

Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent dès lors toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB séparé ou un ordinateur relié au MOTIF XF via un réseau. Pour plus de détails sur la sauvegarde, reportez-vous à la page 241.

Paramètres Common Edit

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Le mode Common Edit vous permet d'éditer des paramètres communs à toutes les zones de la piste maître sélectionnée.

Attribution d'un nom à la piste maître éditée : [F1] Name

Depuis cet écran, vous pouvez attribuer un nom au programme de piste maître (en haut de cet écran) et à l'ensemble des zones (zones 1 – 8 répertoriées sur cet écran) utilisées pour élaborer la piste maître. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

Réglages des autres paramètres : [F2] Other

Cet écran vous permet de définir les paramètres de base de la piste maître, y compris le mode appelé avec la piste maître et le numéro de programme.



1 Mode

Détermine le mode appelé lorsque le numéro de piste maître est sélectionné.

Réglages : voice, performance, pattern, song

2 Memory

Détermine le numéro de programme appelé lorsque la piste maître est sélectionnée. Le nom de la voix/performance ou du morceau/motif sélectionné s'affiche.

Réglages : Varie en fonction du réglage du paramètre Mode ci-dessus.

Lorsque le mode est réglé sur Voice :

Banque de voix : PRE1 – 8, USR1 – 3, GM, GMDR, PDR, UDR
Numéro de la voix : 001 (A01) – 128 (H16)

Lorsque le mode est réglé sur Performance :

Banque de performances : USR1 – 3
Numéro de la performance : 001 (A01) – 128 (H16)

Lorsque le mode est réglé sur Pattern :

Numéro du motif : 01 – 64

Lorsque le mode est réglé sur Song :

Numéro du morceau : 01 – 64

3 Zone Switch (Sélecteur de zone)

Détermine si le clavier est divisé ou non en huit (maximum) régions indépendantes (appelées « zones »). Pour plus de détails sur les zones, reportez-vous à la page 212.

Réglages : on, off

4 Knob Ctrl Assign (Knob Control Assign) (Affectation des commandes de bouton)

Cet écran vous permet de définir la rangée de fonctions de boutons qui sera éclairée et sélectionnée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « zone », la sélection de la piste maître n'allume pas de voyant et appelle automatiquement les fonctions de boutons et de curseurs réglées spécifiquement pour chacune des zones (page 217).

Réglages : Varie en fonction du réglage du paramètre Mode ci-dessus. Notez que « zone » peut uniquement être sélectionné lorsque Zone Switch (3) est paramétré sur « on ».

Lorsque le mode est réglé sur Voice :

tone 1, tone 2, ARP FX, zone

Lorsque le mode est réglé sur Performance, Pattern ou Song :

tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

5 [F6] Get Name (Attribuer un nom)

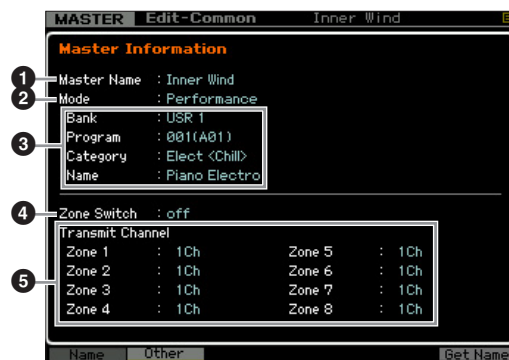
En appuyant sur la touche [F6], vous pouvez attribuer le nom de la voix/performance ou du morceau/motif actuellement sélectionné à la piste maître.

6 [SF6] INFO (Informations)

Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre d'informations de la piste maître actuelle.

Informations sur la piste maître : [SF6] INFO (Informations)

Cette fenêtre affiche des informations sur la piste maître actuelle. Les réglages ne peuvent pas être modifiés ici.



1 Master Name (Nom de la piste maître)

Affiche le nom de la piste maître actuelle.

2 Mode

Affiche le mode mémorisé dans la piste maître actuelle. Un des modes (Voice, Performance, Pattern ou Song) apparaît ici.

3 Program

Affiche le numéro et le nom du programme (voix, performance, morceau ou motif) appelé lorsque la piste maître est sélectionnée. Le programme varie en fonction du mode mémorisé.

Lorsque le mode Voice est mémorisé :	Banque, numéro, catégorie et nom de la voix
Lorsque le mode Performance est mémorisé :	Banque, numéro, catégorie et nom de la performance
Lorsque le mode Song est mémorisé :	Numéro et nom du morceau
Lorsque le mode Pattern est mémorisé :	Numéro et nom du motif

4 Zone Switch

Détermine si le clavier est divisé ou non en huit (maximum) régions indépendantes (appelées « zones »). Pour plus de détails sur les zones, reportez-vous à la page 212.

5 Transmit Channel

Indique le canal de transmission MIDI de chaque zone (lorsque Zone Switch est réglé sur « on »).

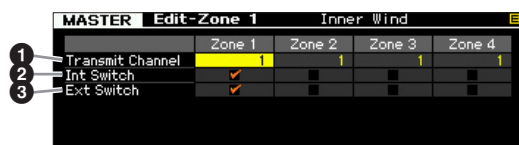
Paramètres Zone Edit

[MASTER] → [EDIT] → [1] – [8]

Ces paramètres servent à éditer les zones individuelles qui constituent une piste maître. Pour ouvrir l'écran Zone Edit (Édition de zone), appuyez sur la touche [EDIT] en mode Master Play, puis sur une des touches numériques [1] – [8]. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Master Play.

Réglages du sélecteur/canal de transmission MIDI : [F1] Transmit

Cet écran vous permet de définir le mode de transmission des messages MIDI par chacune des zones lorsque vous jouez au clavier.



1 Transmit Channel

Définit le canal de transmission MIDI pour chaque zone.

Réglages : 1 – 16

2 Int Switch (Internal Switch)

Détermine si les données MIDI sont transmises ou non au générateur de son interne pour chaque zone.

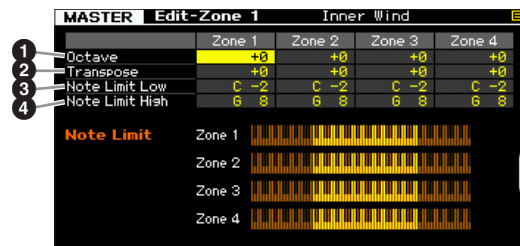
NOTE Lorsque le paramètre Local Control est réglé sur « off » dans l'écran MIDI (page 228) du mode Utility, les données MIDI des différentes zones ne sont pas transmises au générateur de son interne, et ce même si le paramètre Int Switch est réglé sur « on ».

3 Ext Switch (External Switch) (Sélecteur externe)

Détermine si les données MIDI sont transmises ou non à un périphérique MIDI externe pour chacune des zones.

Réglage de la plage de notes pour chaque zone : [F2] Note

Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs à la hauteur de ton et au clavier pour chaque zone, de sorte que vous pouvez configurer des partages de zone et déterminer la plage de hauteur de ton pour chaque zone.



1 Octave

Détermine la valeur, en octaves, du décalage de la plage de la zone vers le haut ou le bas. Vous pouvez régler le décalage vers le haut ou le bas sur une plage de trois octaves au maximum.

Réglages : -3 – +0 (valeur par défaut) – +3

2 Transpose

Définit la valeur, en demi-tons, du décalage de la plage de la zone vers le haut ou le bas.

Réglages : -11 – +0 (valeur par défaut) – +11

3 Note Limit Low

4 Note Limit High

Définit les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage pour chaque zone.

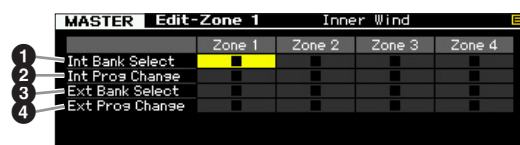
Réglages : C -2 – G8

NOTE Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SF6] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

Réglages du sélecteur de transmission MIDI : [F3] Tx Switch (Transmit Switch)

Sélecteur de transmission MIDI pour les messages liés aux voix : [SF1] Program

Cet écran vous permet de déterminer si les messages MIDI qui contrôlent la sélection de voix pour chaque zone sont transmis au générateur de son interne/externe.



**1 Int Bank Select (Internal Bank Select)
(Sélection de banque interne)**

Détermine si les messages de sélection de banque MSB/LSB doivent être transmis au générateur de son interne.

**2 Int Prog Change (Internal Program Change)
(Changement de programme interne)**

Détermine si les messages de changement de programme doivent être transmis au générateur de son interne.

**3 Ext Bank Select (External Bank Select)
(Sélection de banque externe)**

Détermine si les messages de sélection de banque MSB/LSB doivent être transmis au générateur de son externe via MIDI.

**4 Ext Prog Change (External Program Change)
(Changement de programme externe)**

Détermine si les messages de changement de programme doivent être transmis au générateur de son externe via MIDI.

Sélecteur de transmission MIDI pour les autres messages : [SF2] Control

Cet écran vous permet de déterminer si les messages MIDI qui contrôlent des réglages non liés aux voix (changement de commande, variation de ton et modification ultérieure du canal, par exemple) sont transmis au générateur de son interne/externe.

Si vous voulez transmettre un message MIDI donné depuis une certaine zone vers le générateur de son interne/externe, cochez la case correspondante.

1 Pitch Bend

Messages MIDI générés à l'aide de la molette de variation de ton.

**2 Ch After Touch (Channel After Touch)
(Modification ultérieure de canal)**

Messages MIDI générés en appuyant sur une note du clavier et en la maintenant enfoncée.

3 Modulation Wheel

Messages MIDI générés à l'aide de la molette de modulation.

4 Ribbon Controller

Messages MIDI générés à l'aide du contrôleur de ruban.

5 Foot Controller 1

6 Foot Controller 2

Messages MIDI générés à l'aide du contrôleur au pied en option connecté au panneau arrière.

7 Sustain

Messages MIDI générés à l'aide du sélecteur au pied en option connecté à la prise SUSTAIN du panneau arrière.

8 Foot Switch

Messages MIDI générés à l'aide du sélecteur au pied en option connecté à la prise ASSIGNABLE du panneau arrière.

9 Knob

Messages MIDI générés à l'aide des boutons.

10 Slider

Messages MIDI générés à l'aide des curseurs.

11 A. Function 1 (Assignable Function 1)

12 A. Function 2 (Assignable Function 2)

Messages MIDI générés à l'aide des touches ASSIGNABLE FUNCTION.

13 Volume/Express (Expression)

Messages de volume MIDI générés à l'aide des boutons et des curseurs.

14 Pan

Messages de balayage panoramique MIDI générés à l'aide des boutons et des curseurs.

Réglages par défaut pour chaque zone : [F4] Preset

Cet écran vous permet d'effectuer les réglages relatifs aux voix pour chaque zone qui seront automatiquement transmis sous forme de messages MIDI lors de la sélection de la piste maître.

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1 Bank MSB	000	000	000	000
2 Bank LSB	000	000	000	000
3 Program Change	001	001	001	001
4 Volume	100	100	100	100
5 Pan	C	C	C	C

1 Bank MSB (Bank Select MSB)

2 Bank LSB (Bank Select LSB)

3 Program Change

Détermine les réglages liés aux voix pour chaque zone de la piste maître sélectionnée. Ces messages MIDI sont transmis à un générateur de son externe/interne lors de la sélection de la piste maître.

Réglages :

Bank MSB (Bank Select MSB) : 000 – 127

Bank LSB (Bank Select LSB) : 000 – 127

Program Change : 001 – 128

4 Volume

Détermine les réglages de volume pour chaque zone de la piste maître sélectionnée. Les messages MIDI de volume sont transmis à un générateur de son externe/interne lors de la sélection de la piste maître.

Réglages : 000 – 127

5 Pan

Détermine les réglages de balayage panoramique pour chaque zone de la piste maître sélectionnée. Les messages MIDI de balayage panoramique sont transmis à un générateur de son externe/interne lors de la sélection de la piste maître.

Réglages : L64 – C – R63

6 [F6] MIDI Send (Envoi MIDI)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », la modification du réglage dans cet écran envoie les messages MIDI correspondants à un générateur de son externe/interne.

Réglages des boutons et curseurs : [F5] KnobSlider

Cet écran vous permet de définir les numéros de changement de commande transmis à un générateur de son externe/interne lorsque vous utilisez les boutons et curseurs de chaque zone.

MASTER Edit-Zone 1		Inner Wind			
	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4	
1 Control Knob No.	18	18	18	18	
Function Name	Pan	Pan	Pan	Pan	
2 Control Slider No.	07	07	07	07	
Function Name	Volume	Volume	Volume	Volume	

NOTE Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le paramètre Knob Control Assign est réglé sur « zone » dans l'écran Other (page 214) du mode Common Edit. En d'autres termes, il n'est disponible que lorsque les voyants des touches [SELECTED PART CONTROL] et [MULTI PART CONTROL] sont éteints.

1 Control Knob No. (N° du bouton de commande)

Détermine les numéros de changement de commande qui sont transmis lorsque vous utilisez les boutons de chaque zone. Le nom de la fonction apparaît automatiquement sous le numéro que vous sélectionnez.

Réglages : 0 – 95

2 Control Slider No. (N° du curseur de commande)

Détermine les numéros de changement de commande qui sont transmis lorsque vous utilisez les curseurs de commande de chaque zone. Le nom de la fonction apparaît automatiquement sous le numéro que vous sélectionnez.

Réglages : 0 – 95

Master Job

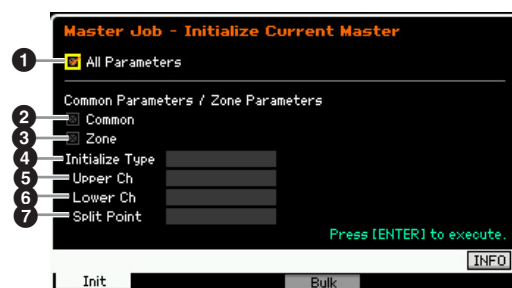
Le mode Master Job propose des outils d'initialisation et d'archivage des données extrêmement pratiques. Pour passer en mode Master Job, appuyez sur la touche [JOB] depuis le mode Master. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran d'origine.

Procédure dans le mode Master Job

- 1 Depuis le mode Master, appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Master Job.
- 2 Sélectionnez la tâche que vous voulez exécuter en appuyant sur les touches [F1] ou [F4].
- 3 Définissez les paramètres d'exécution de la tâche.
- 4 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche [DEC/NO].
- 5 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche.
Lorsque la tâche est terminée, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.
- 6 Appuyez sur la touche [MASTER] pour revenir à l'écran Master Play.

Initialisation de la piste maître : [F1] Init

Cette fonction permet de réinitialiser les réglages par défaut de tous les paramètres Master. Vous pouvez également choisir de ne réinitialiser que certains paramètres, tels que les paramètres communs et les réglages de zone.



1 All Parameters

Détermine si tous les paramètres de la piste maître sélectionnée sont initialisés. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », les autres paramètres de l'écran ne peuvent pas être réglés.

Réglages : (on), (off)

2 Common

Détermine si tous les réglages des paramètres communs de la piste maître sélectionnée sont réinitialisés sur leur valeur par défaut ou non. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le paramètre ZONE ne peut pas être réglé.

Réglages : (on), (off)

3 Zone

Détermine si tous les réglages des paramètres de zone de la piste maître sélectionnée sont réinitialisés sur leur valeur par défaut ou non. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'exécution de la tâche initialise tous les réglages de paramètres du mode Common Edit.

Réglages : (on), (off)

4 Initialize Type (Type d'initialisation)

Détermine le mode de réinitialisation des réglages des paramètres de zone de la piste maître sélectionnée. Trois méthodes d'initialisation sont disponibles.

Réglages : split, zone, layer

split

Active les zones 1 et 2, puis partage la plage du clavier en zone 1 et zone 2. Le paramètre « Upper Ch » détermine le canal de transmission MIDI de la plage supérieure du clavier, tandis que « Lower Ch » définit le canal de transmission MIDI de la plage inférieure et que « Split Point » établit le numéro de note (C -2 – G8) qui sépare les plages supérieure et inférieure.

zone

Configure les zones 1 – 4 sur on, les zones 5 – 8 sur off et les canaux de transmission MIDI sur 1 – 8, respectivement.

layer

Active les zones 1 et 2, puis vous permet de mettre deux parties en couche. « Upper Ch » et « Lower Ch » déterminent les canaux de transmission MIDI des deux zones, respectivement.

**5 Upper Ch (Upper Channel)
(Canal de la plage supérieure)****6 Lower Ch (Lower Channel)
(Canal de la plage inférieure)**

Déterminent respectivement les canaux de transmission MIDI des zones 1 et 2, lorsque le paramètre Initialize Type est réglé sur « layer » ou « split ».

Réglages : 1 – 16

7 Split Point (Point de partage)

Détermine le point de partage qui divise le clavier en zone 1 et zone 2 lorsque le paramètre Initialize Type est réglé sur « split ». Lorsque vous réglez ce paramètre, la limite supérieure de la zone 1 est automatiquement réglée sur la note située un demi-ton plus bas que le point de partage et la limite inférieure de la zone 2 sur la même note que le point de partage défini ici.

Réglages : C -2 – G8

NOTE Vous pouvez régler les paramètres Note Limit High et Note Limit Low dans l'écran Note (page 215) du mode Zone Edit.

Transmission des réglages de la piste maître à un périphérique MIDI externe (Bulk Dump)

Cette fonction vous permet d'envoyer tous les réglages de paramètres édités pour la piste maître actuellement sélectionnée vers un ordinateur ou un autre périphérique MIDI en vue de l'archivage des données. Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter le transfert en bloc.

NOTE Les données du transfert en bloc incluent uniquement les messages MIDI et pas les formes d'onde.

NOTE Pour exécuter la fonction Bulk Dump, vous devez choisir le numéro de périphérique MIDI correct. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 228.

Réglages système (Mode Utility, etc.)

Le mode Utility (Utilitaire) vous permet de définir des paramètres qui s'appliquent à l'ensemble du MOTIF XF. Pour accéder au mode Utility, appuyez sur la touche [UTILITY] (Utilitaire). Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran d'origine. Pour les réglages système liés au séquenceur et destinés à la reproduction du morceau/motif/arpège, ouvrez l'écran Sequencer Setup en appuyant sur la touche [SEQ SETUP] en mode Song/Pattern/Performance.

Procédure de base en mode Utility

1 Passez en mode Utility.

Appuyez sur la touche [UTILITY] pour accéder au mode Utility. (Le voyant s'allume.)

2 Appelez l'écran souhaité.

Prenez note des menus d'onglets des touches [F1] – [F6] et [SF1] – [SF5] pour trouver la fonction souhaitée, puis appuyez sur la touche pertinente afin d'appeler l'écran de votre choix.

3 Spécifiez le paramètre souhaité.

Positionnez le curseur sur le paramètre voulu, puis réglez sa valeur à l'aide du cadran de données ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO].

AVIS

Lorsque le message « Press [ENTER] to set » (Appuyez sur [ENTER] pour définir) s'affiche, veillez à appuyer sur la touche [ENTER] avant de passer à l'étape suivante. Si vous ne le faites pas, les réglages ne seront pas stockés, même si vous appuyez sur la touche [STORE] à l'étape suivante.

4 Appuyez sur la touche [STORE] pour stocker les réglages Utility et Sequencer Setup dans la mémoire interne.

AVIS

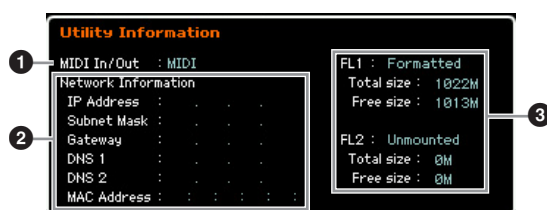
Tous les réglages Utility seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans les avoir préalablement stockés.

NOTE Les réglages des paramètres des écrans Utility et Sequencer Setup sont traités et stockés comme s'il s'agissait d'un seul bloc. Cela signifie que lorsque vous exécutez l'opération Store en mode Utility, les réglages des écrans Sequencer Setup sont également stockés et vice versa.

5 Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Utility et revenir au mode d'origine.

Informations système : [SF6] INFO

Cet écran indique les réglages MIDI IN/OUT (Entrée/sortie MIDI) ainsi que les réglages réseau. L'affichage ne peut pas être modifié.



1 MIDI IN/OUT (Indication uniquement)

Indique la borne matérielle via laquelle les données MIDI sont reçues ou envoyées. Les paramètres associés peuvent être réglés dans l'écran MIDI (page 228).

2 Network Information (Informations réseau)

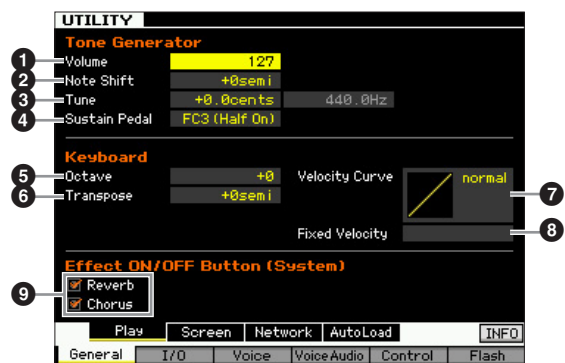
Indique les réglages réseau. Les paramètres associés peuvent être réglés dans l'écran Network (Réseau) (page 221).

3 FL1/FL2 (indication uniquement)

Indique si le module d'extension de la mémoire flash en option FL512M/FL1024M a été installé ou non. Lorsqu'il est installé, cette section indique en outre la taille de la mémoire et précise si le module a été ou non formaté.

Réglages généraux : [F1] General

Réglages Tone Generator et Keyboard : [SF1] Play



Tone Generator (Générateur de son)

Cette section vous permet d'effectuer des réglages d'ensemble du générateur de son interne. Les réglages effectués ici n'ont une incidence que sur le bloc de générateur de son interne. Ils n'affectent pas la sortie MIDI.

1 Volume

Détermine le volume d'ensemble de l'instrument.
Réglages : 0 – 127

2 Note Shift

Détermine la valeur du décalage de la hauteur de ton de l'ensemble des notes (en demi-tons).
Réglages : -24 semi – +0 semi – +24 semi

3 Tune

Détermine l'accord précis du son d'ensemble. Vous pouvez régler l'accord par incréments de centièmes de ton.

Réglages : -102.4 cents – +0 cents – +102.3 cents

4 Sustain Pedal

Détermine le modèle reconnu de contrôleur au pied en option connecté à la prise FOOT SWITCH SUSTAIN. Lorsque vous connectez une pédale FC3 en option (équipée de la fonction de pédale à mi-course) pour produire un effet de « pédale à mi-course » (comme sur un véritable piano acoustique), réglez ce paramètre sur « FC3 (half on) » et le paramètre Half Damper Switch sur « on » dans l'écran Amplitude EG (page 80) du mode Voice Element Edit. Si vous ne devez pas ou ne voulez pas désactiver la fonction de pédale à mi-course et continuer à utiliser un contrôleur FC3, réglez ce paramètre sur « FC3 (half off) ». Lorsque vous connectez un contrôleur FC4 ou FC5 (non équipé de la fonction de pédale à mi-course), réglez ce paramètre sur « FC4 » ou « FC5 ».

Réglages : FC3 (half on), FC3 (half off), FC4/5

NOTE Notez que ce réglage ne sera pas nécessaire si vous contrôlez la fonction de pédale à mi-course via des messages de changement de commande depuis un périphérique MIDI externe connecté à l'instrument.

Keyboard

Cette section vous permet de définir les paramètres liés au clavier. Les réglages effectués ici affectent les messages MIDI générés par le jeu au clavier.

5 Octave

Détermine la valeur en octaves de la transposition de la plage du clavier vers le haut ou le bas. Vous pouvez également modifier ce réglage en appuyant sur une des touches OCTAVE.

Réglages : -3 – +0 – +3

6 Transpose

Détermine la valeur en demi-tons de la transposition de la plage de clavier vers le haut ou le bas.

Réglages : -11 semi – +0 semi – +11 semi

NOTE Si vous transposez le clavier au-delà des limites de la plage de notes (C-2 et G8), les notes des octaves adjacentes seront utilisées.

7 Velocity Curve (Courbe de vélocité)

Ces 5 courbes déterminent le mode de génération et de transmission de la vélocité réelle en fonction de la vélocité (force) avec laquelle vous jouez les notes sur le clavier. Le graphique qui s'affiche à l'écran indique la courbe de réponse à la vélocité. (La ligne horizontale représente les valeurs de vélocité reçues (la force de votre jeu) et la ligne verticale les valeurs de vélocité réelles transmises aux générateurs de son internes/externes.)

Réglages : normal, soft, hard, wide, fixed

normal

Cette « courbe » linéaire produit une correspondance biunivoque entre la force de frappe du clavier (vélocité) et le changement réel de son.

soft (atténué)

Cette courbe produit une réponse accrue, particulièrement dans le cas des vélocités plus faibles.

hard (fort)

Cette courbe adoucit de manière sensible la réponse générale par rapport à la courbe « norm ».

wide (large)

Ce réglage fournit des courbes de réponse opposées pour les vélocités plus fortes et plus faibles. Il élargit la plage dynamique apparente du contrôleur, en produisant un changement de son moins important dans la plage plus faible et un changement plus important dans la plage plus forte.

fixed (fixe)

Ce réglage produit un changement de son constant (défini sous Fixed Velocity ci-dessous), quelle que soit la force de votre jeu.

8 Fixed Velocity (Vélocité fixe)

Ce paramètre est uniquement disponible si vous réglez le paramètre Velocity Curve ci-dessus sur « fixed ».

La vélocité de la note que vous jouez est fixée à la valeur définie ici.

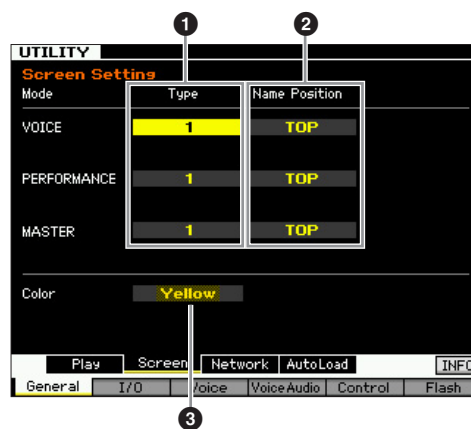
Réglages : 1 – 127

9 Effect ON/OFF Button (System) (Touche d'activation/de désactivation des effets (système))

Détermine si les effets système (Reverb et Chorus) sont réellement appliqués ou non lorsque la touche EFFECT ON/OFF [SYSTEM] est activée.

Modification du type de présentation de l'écran LCD : [SF2] Screen

Cet écran vous permet de modifier à votre guise le type de présentation de l'écran supérieur en mode Voice/ Performance/Master.



1 Type

Lorsque la valeur « 1 » est sélectionnée, l'écran supérieur de chaque mode indique l'état actuel du bouton/curseur, etc.

Lorsque la valeur « 2 » est sélectionnée, l'écran supérieur de chaque mode indique l'état d'activation/de désactivation de chaque élément/partie, l'état des contrôleurs du panneau et l'état de l'arpège actuelle, etc.

Réglages : 1, 2

2 Name Position (Position du nom)

Lorsque « Top » (Haut) est sélectionné, le numéro/nom du programme (voix, performance ou piste maître) apparaît en haut de l'écran.

Lorsque « Bottom » (Bas) est sélectionné, le numéro/nom du programme (voix, performance ou piste maître) apparaît en bas de l'écran.

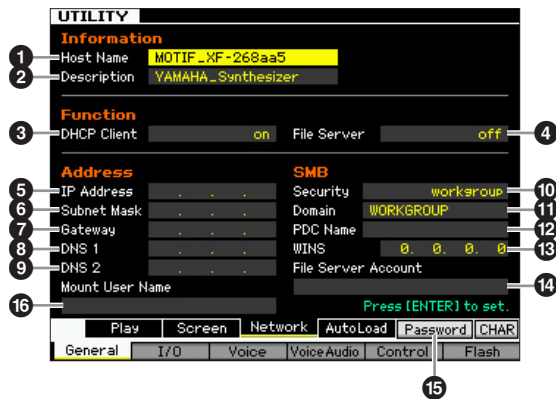
Réglages : Top, Bottom

3 Color (Couleur)

Détermine les types de couleur pour les trois modes.
Réglages : Red, Pink, Purple, Blue, Aqua, Green, Yellow, White

Réglages du réseau : [SF3] Network

Cet écran vous permet de configurer les paramètres de connexion du MOTIF XF au système de réseau via le connecteur ETHERNET. Prenez soin d'appuyer sur la touche [ENTER] après avoir configuré cet écran. Si vous ne le faites pas, les réglages ne seront pas stockés, même si vous appuyez sur la touche [STORE].



1 Host Name (Nom d'hôte)

Détermine le nom d'hôte (nom NetBIOS) du MOTIF XF. Ce paramètre s'utilise pour accéder au MOTIF XF depuis un ordinateur relié au réseau. Spécifiez une valeur unique pour ce paramètre qui ne soit pas susceptible d'entrer en conflit avec d'autres ordinateurs. En général, le nom de l'hôte par défaut suffit, et il est rarement nécessaire de le changer. Pour plus de détails sur l'attribution de nom, reportez-vous à la page 37.

2 Description

Vous pouvez saisir ici une note ou un bref résumé descriptif de votre MOTIF XF. La description introduite ici peut être consultée à partir d'un autre ordinateur relié au réseau. Cette fonctionnalité est particulièrement utile lorsque plusieurs unités MOTIF XF sont reliés au même réseau. En général, la description par défaut suffit, et il est rarement nécessaire de la modifier. Pour obtenir des instructions détaillées sur la saisie de caractère, consultez la page 37.

3 DHCP Client

Détermine si le MOTIF XF est traité comme périphérique client du serveur DHCP. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le MOTIF XF est traité comme un périphérique client du serveur DHCP. Le protocole DHCP est une norme permettant d'affecter dynamiquement et automatiquement des adresses IP et d'autres informations de faible niveau sur la configuration du réseau à chaque connexion du MOTIF XF au réseau. Si le serveur DHCP couvre le réseau, configurez ce paramètre sur « on ». Si vous voulez définir une adresse IP spécifique ou en l'absence de serveur DHCP, réglez ce paramètre sur « off ».

Réglages : on, off

4 File Server

Détermine l'activation ou la désactivation de la fonction File Server du MOTIF XF. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'autre ordinateur du même réseau peut accéder aux fichiers situés sur le périphérique de stockage USB branché sur le connecteur USB TO DEVICE du MOTIF XF.

Réglages : on, off

NOTE Prenez soin de configurer le mot de passe (15) de l'instrument avant de régler ce paramètre sur « on ». Si vous le réglez sur « on » avant d'avoir configuré le mot de passe, le message « Password is unspecified » (Mot de passe non spécifié) apparaîtra.

5 IP Address (Adresse IP)

Détermine l'adresse IP, une chaîne de nombres attribuée à chaque ordinateur ou au MOTIF XF relié à un réseau, indiquant l'emplacement du périphérique sur le réseau. Si le MOTIF XF est relié au réseau couvert par le serveur DHCP et le paramètre DHCP Client ci-dessus spécifié sur « on », ce paramètre sera automatiquement réglé, sans que vous ayez à le faire manuellement. Lorsque le paramètre DHCP Client (3) est spécifié sur « off » et que vous ne savez pas comment le régler, consultez votre administrateur réseau ou fournisseur d'accès Internet.

Réglages : 0 – 255

6 Subnet Mask (Masque de sous-réseau)

Indique le sous-masque, un réglage utilisé pour diviser un vaste réseau en plusieurs réseaux de plus petite taille. Si le MOTIF XF est relié au réseau couvert par le serveur DHCP et le paramètre DHCP Client ci-dessus spécifié sur « on », ce paramètre sera automatiquement réglé, et vous n'aurez rien à saisir ici. Lorsque le paramètre DHCP Client (3) est spécifié sur « off » et que vous ne savez pas comment le régler, consultez votre administrateur réseau ou fournisseur d'accès Internet.

Réglages : 0 – 255

7 Gateway (Passerelle)

Détermine la passerelle, un système qui relie différents réseaux ou systèmes, et permet de transférer et de convertir des données malgré la diversité des normes de communication utilisées. Si le MOTIF XF est relié au réseau couvert par le serveur DHCP et le paramètre DHCP Client ci-dessus spécifié sur « on », ce paramètre sera automatiquement réglé, sans que vous ayez à le faire manuellement.

Réglages : 0 – 255

8 DNS1 (Domain Name Server1) (Serveur de noms de domaine 1)

9 DNS2 (Domain Name Server2)

Détermine l'adresse du serveur de noms de domaine. Il est possible de régler ici un total de deux serveurs (DNS1 primaire et DNS2 secondaire). Lorsque vous n'utilisez pas le serveur de noms de domaine, réglez les deux paramètres DNS1 et DNS2 sur « 0.0.0.0 ». Si vous utilisez uniquement le DNS1, configurez DNS2 sur « 0.0.0.0 ». Si le MOTIF XF est relié au réseau couvert par le serveur DHCP et que le paramètre DHCP Client ci-dessus est configuré sur « on », ce paramètre sera automatiquement réglé, sans que vous ayez à le faire manuellement.

Réglages : 0 – 255

10 Security

Détermine le type de certification lorsqu'un autre ordinateur sur le réseau accède au MOTIF XF. Si vous voulez certifier l'ordinateur à l'aide du compte (14) et du mot de passe, configurez ce paramètre sur « workgroup ». Pour certifier l'ordinateur à l'aide du contrôleur de domaine sur le réseau, configurez-le sur « domaine ».

Réglages : domain (domaine), workgroup (groupe de travail)

11 Domain (Domaine)

Permet de saisir le nom de domaine ou de groupe de travail. Indiquez ici le même nom de domaine ou de groupe de travail que ceux du périphérique en ligne que vous souhaitez utiliser pour accéder au MOTIF XF. Pour obtenir des instructions détaillées sur la saisie de caractère, consultez la page 37.

12 WINS

Détermine l'adresse du serveur WINS. Lorsque le paramètre PDC Name (13) est réglé sur le nom de l'hôte (nom NetBIOS), vous spécifiez ici l'adresse du serveur WINS. Si vous n'exploitez pas de serveur WINS, vous définirez ce paramètre sur « 0.0.0.0 ».

Réglages : 0 – 255

13 PDC Name (Primary Domain Controller Name) (Nom PDC)

Détermine le paramètre Host Name (nom NetBIOS) du contrôleur de domaine ou de l'adresse IP sur le réseau. Si le paramètre Security (10) est spécifié sur « domain », la certification s'exécutera à l'aide du réglage de contrôleur de domaine indiqué ici.

14 File Server Account

Détermine le nom du compte (nom d'utilisateur) utilisé lorsqu'un autre ordinateur sur le réseau accède au MOTIF XF. Pour obtenir des instructions détaillées sur la saisie de caractères, reportez-vous à la page 37.

NOTE Le compte n'est pas configuré par défaut. Lorsqu'aucun compte n'est configuré, le MOTIF XF est accessible via un compte intitulé « nobody ».

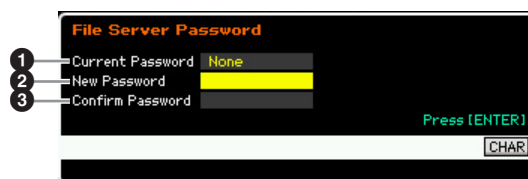
15 [SF5] Password

Appuyez sur cette touche pour appeler l'écran Password, qui vous permet de spécifier ou de modifier le mot de passe nécessaire pour accéder au MOTIF XF à partir d'un périphérique en ligne connecté au réseau. Aucun mot de passe n'est configuré à la sortie d'usine de l'instrument. Prenez soin de configurer le mot de passe si vous voulez accéder au MOTIF XF depuis un ordinateur externe via le réseau LAN.

16 Mount User Name

Détermine le nom d'utilisateur nécessaire pour accéder à l'ordinateur sur le réseau. Si vous stockez ce paramètre sur le MOTIF XF, le nom d'utilisateur apparaîtra automatiquement dans la boîte de dialogue (page 43) qui s'affiche lorsque vous vous connectez à l'ordinateur.

Cet écran vous permet de définir le mot de passe du MOTIF XF. C'est en utilisant le mot de passe spécifié ici que les périphériques externes en ligne accèdent au mode File (Fichier) du MOTIF XF.

**1 Current Password (Mot de passe actuel)**

Cette colonne sert à saisir le mot de passe actuel. Le mot de passe doit comporter entre cinq et huit caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur la saisie de caractères, reportez-vous à la page 37. Le message « None » (Aucun) apparaît si aucun mot de passe n'est configuré.

2 New Password (Nouveau mot de passe)

Cette colonne sert à saisir le nouveau mot de passe. Le mot de passe doit comporter entre cinq et huit caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur la saisie de caractère, consultez la page 37.

3 Confirm Password (Confirmer le mot de passe)

Cette colonne permet de confirmer le nouveau mot de passe en le saisissant une seconde fois. Le mot de passe doit comporter entre cinq et huit caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur la saisie de caractère, consultez la page 37.

Réglage du mot de passe

Après avoir saisi le mot de passe actuel et le nouveau mot de passe puis confirmé ce dernier, appuyez sur [ENTER] pour régler le paramètre New Password. Si une erreur se produit, un des messages d'erreur suivants s'affichera.

Password is invalid. (Mot de passe non valide.)

Le mot de passe saisi comme valeur du paramètre « Current Password » est incorrect. Entrez à nouveau le mot de passe correct.

Confirmed password is invalid. (Le mot de passe de confirmation est incorrect.)

Le mot de passe saisi sous « Confirm Password » n'est pas le même que celui entré sous « New Password ».

Password is too short. (Mot de passe trop court.)

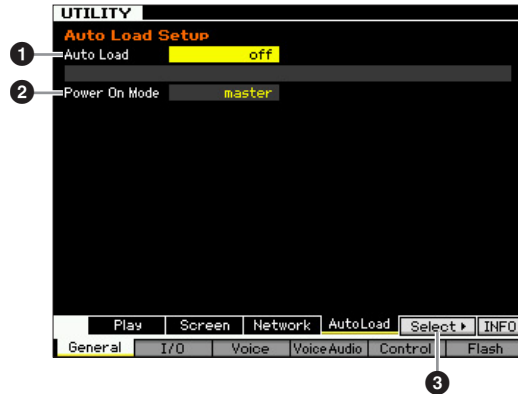
Le mot de passe saisi sous « New Password » est trop court. Entrez-le à nouveau en utilisant au moins cinq caractères.

NOTE Si vous oubliez le mot de passe actuel, exécutez la tâche Factory Set (Réglage d'usine) (page 231) pour réinitialiser le paramètre, puis saisissez un nouveau mot de passe.

Réglages de mot de passe
[SF3] → [SF5] Password

Paramétrage de l'écran par défaut lors de la mise sous tension : [SF4] Auto Load (Chargement auto)

Dans cet écran, vous spécifiez certaines tâches automatiques que le MOTIF XF exécute à sa mise sous tension.



1 Auto Load

Détermine si la fonction Auto Load est activée ou non. Lorsqu'elle est activée, l'instrument charge automatiquement les fichiers spécifiés (depuis le périphérique de stockage USB) vers la mémoire utilisateur, dès sa mise sous tension. Le fichier à charger s'affiche sur cet écran. Le fichier à charger peut être spécifié via la touche [SF5] Get.

Réglages : on, off

2 Power On Mode (Mode de mise sous tension)

Ce réglage détermine le mode d'alimentation par défaut (et la banque mémoire), ce qui vous permet de sélectionner l'état qui est automatiquement appelé lors de la mise sous tension.

Réglages :

performance

À la prochaine mise sous tension de l'instrument, vous entrez en mode Performance Play (Reproduction de performance) et le premier numéro de programme (USER : 001) est automatiquement sélectionné. voice (USER1)

À la prochaine mise sous tension de l'instrument, vous entrez en mode Voice Play (Reproduction de voix) et le premier numéro de voix utilisateur (USR : 001) est automatiquement sélectionné.

voice (PRE1)

À la prochaine mise sous tension de l'instrument, vous entrez en mode Voice Play et le premier numéro de programme de voix présélectionnées (PRE : 001) est automatiquement sélectionné.

voice (GM)

À la prochaine mise sous tension de l'instrument, vous entrez en mode Voice Play et le premier numéro de programme de voix GM présélectionnées (GM : 001) est automatiquement sélectionné.

master

À la prochaine mise sous tension de l'instrument, vous entrez en mode Master Play (Reproduction de piste maître) et le premier numéro de programme (001) est automatiquement sélectionné.

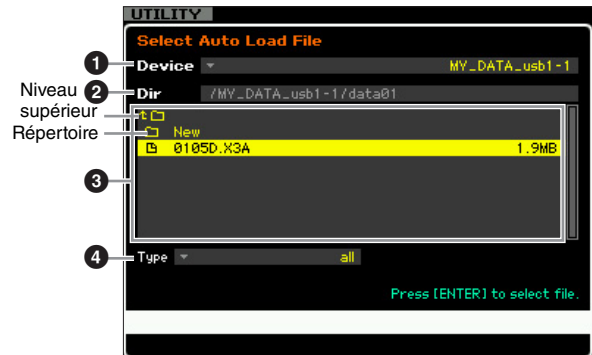
NOTE Assurez-vous de stocker les réglages Utility dans la mémoire interne en appuyant sur la touche [STORE] avant de mettre l'instrument hors tension. N'oubliez pas que les réglages seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension avant d'exécuter l'opération de stockage.

3 [SF5] Select

Appuyez sur cette touche pour appeler l'écran Select Auto Load File (Sélectionner le fichier de chargement automatique). Cet écran vous permet de spécifier le fichier (sur le périphérique de stockage externe) à charger automatiquement à la mise sous tension (lorsque Auto Load est réglé sur « on »).

Spécification du fichier pour le chargement automatique [SF4] → [SF5] Select

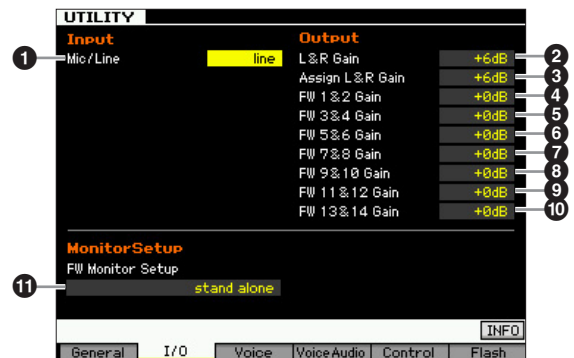
Cet écran vous permet de spécifier le fichier (sur le périphérique de stockage externe) à charger automatiquement à la mise sous tension (lorsque Auto Load est réglé sur « on »). Positionnez le curseur sur le fichier souhaité puis appuyez sur [ENTER] afin de déterminer le fichier Auto Load.



Les paramètres 1 – 4 sont identiques à ceux de l'écran File (fichier) (page 237) du mode File.

Réglages Audio In/Out : [F2] I/O (Input/Output)

Cet écran vous permet de définir les paramètres d'entrée et de sortie audio.



1 Mic/Line (Micro/Ligne)

Lorsque vous utilisez les prises A/D INPUT, ce réglage détermine la source d'entrée, à savoir le microphone (mic) ou la ligne (line).

Réglages : mic, line

mic

Réglage réservé à un équipement dont le niveau de sortie est faible, comme par exemple, un microphone, une guitare électrique ou une basse.

line

Réglage réservé à un équipement dont le niveau de sortie est élevée, tel qu'un clavier, un synthétiseur ou un lecteur de CD.

2 L&R Gain

Règle le gain de sortie des prises OUTPUT L/MONO et R.

Réglages : 0dB, +6dB

3 Assign L&R Gain

Règle le gain de sortie des prises ASSIGNABLE OUTPUT L et R.

Réglages : 0dB, +6dB

4 – 10 FW Gain

Détermine le gain de sortie du connecteur IEEE 1394.

Réglages : 0dB, +6dB

11 FW Monitor Setup

Détermine le flux du signal audio permettant d'écouter le son en cas d'utilisation du MOTIF XF avec le logiciel DAW installé sur un ordinateur connecté au MOTIF XF via un câble IEEE 1394.

NOTE En plus des réglages effectués ici, vous devez configurer le logiciel DAW correctement. Pour plus d'informations, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel DAW.

Réglages : stand alone, with PC, with PC (DirectMonitor) stand alone

Sélectionnez ce réglage si vous utilisez le MOTIF XF seul ou si vous n'utilisez pas le logiciel DAW, même avec un ordinateur connecté au MOTIF XF via un câble IEEE 1394. Lorsque ce réglage est sélectionné, le signal audio du MOTIF XF est envoyé directement via les prises OUTPUT L/MONO et R.

with PC

Sélectionnez ce réglage si vous utilisez le MOTIF XF en tant que périphérique audio avec le logiciel DAW. Lorsque ce réglage est sélectionné, le signal audio du MOTIF XF est envoyé au logiciel DAW installé sur un ordinateur via un câble IEEE 1394, fusionné et mixé avec le son DAW, retransféré vers le MOTIF XF, puis émis via les prises OUTPUT L/MONO et R. La sélection de ce réglage vous permet d'appliquer des effets VST depuis le logiciel DAW au son du MOTIF XF.

with PC (DirectMonitor)

Sélectionnez ce réglage lorsque vous enregistrez votre performance au clavier sur le logiciel DAW installé sur l'ordinateur. Le signal audio du MOTIF XF est envoyé directement via les prises OUTPUT L/MONO et R en même temps que le signal audio envoyé depuis le logiciel DAW via un câble IEEE 1394. Gardez à l'esprit que le paramètre Rec Monitor du logiciel DAW doit être réglé sur « off » si vous voulez éviter un dédoublement du son.

NOTE Lorsque « with PC » est sélectionné, il peut y avoir un bref délai entre le moment où vous jouez sur le clavier et celui où vous entendez le son produit.

NOTE Réglez ce paramètre sur « stand alone » lorsque le MOTIF XF n'est pas relié à un périphérique externe via un câble IEEE 1394.

Réglages système du mode Voice : [F3] Voice

Dans les écrans suivants, vous pouvez régler des paramètres liés à l'effet principal, à l'égaliseur principal, à la partie d'entrée audio, au contrôleur et à l'accord micro du mode Voice. Ces réglages s'appliquent à toutes les voix. Les écrans suivants sont uniquement disponibles lorsque vous passez en mode Utility à partir du mode Voice.

Réglages de l'effet principal : [SF1] MasterFX (Master Effect)

Cet écran vous permet de régler les paramètres de l'effet principal en mode Voice. Pour appeler cet écran, maintenez la touche [MASTER EFFECT] (Effet principal) du panneau avant enfoncée, en mode Voice.



1 Switch

Détermine si l'effet principal est appliqué ou non à la voix sélectionnée. Lorsque ce paramètre est spécifié sur « on », le passage en mode Voice allume le voyant de la touche [MASTER EFFECT].

Réglages : on, off

D'autres paramètres sont identiques à ceux de l'écran Master Effect (page 104) en mode Performance Common Edit (Édition commune de performance).

Réglages de l'égaliseur principal : [SF2] MasterEQ

Cet écran vous permet de régler les paramètres de l'égaliseur principal en mode Voice, ce qui vous autorise à contrôler l'EQ sur cinq bandes de fréquences indépendantes. Ce réglage d'EQ affecte toutes les voix. Cet écran n'est disponible que lorsque vous passez en mode Utility à partir du mode Voice.



Cette fonction est identique à celle de l'écran Master EQ (page 105) du mode Performance Common Edit.

Réglages des arpèges : [SF3] Arpeggio

Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs à la sortie des données MIDI d'arpège en mode Voice. Les réglages affectent toutes les voix. Cet écran est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode Utility à partir du mode Voice.



1 ARP MIDI Out Switch (Sélecteur de sortie MIDI des arpèges)

Lorsque ce réglage est activé (« on »), les données de reproduction des arpèges sont émises par la borne MIDI.
Réglages : on, off

2 ARP Transmit Ch (Arpeggio Transmit Channel) (Canal de transmission des arpèges)

Détermine le canal de transmission MIDI par lequel les données de reproduction d'arpèges sont envoyées (lorsque le paramètre Switch ci-dessus est réglé sur « on »).
Réglages : 1 – 16

Création d'accords micro originaux : [SF4] Tuning

Sur cet écran, vous créez vos accords micro originaux dans la banque utilisateur. Vous pouvez copier un accord micro sur un autre numéro, puis créer un nouvel accord sur la base du précédent. Cet écran n'est disponible que lorsque vous passez en mode Utility à partir du mode Voice.



1 Micro Tuning No. (N° d'accord micro)

Détermine la destination de stockage du réglage Micro Tuning créé.
Réglages : 1 – 8

2 Micro Tuning Name (Nom de l'accord micro)

Permet de saisir le nom souhaité pour l'accord micro. Pour plus de détails sur l'attribution de nom, reportez-vous à la page 37.

3 Tuning Offset (Décalage d'accord)

Ce paramètre vous permet de régler l'accord de notes individuelles au clavier en centièmes, afin de créer votre propre accord micro original.

Réglages : -99 – +0 – +99 centièmes

[SF5] Copy

L'écran appelé via cette touche vous permet de copier un accord micro sur un autre numéro puis de créer un nouvel accord micro basé sur le précédent.

Procédure de copie des accords micro

- 1 Sélectionnez un numéro d'accord micro source.
- 2 Appuyez sur la touche [SF5] pour appeler l'écran Copy.
- 3 Sélectionnez un numéro d'accord micro de destination.
- 4 Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération de copie.

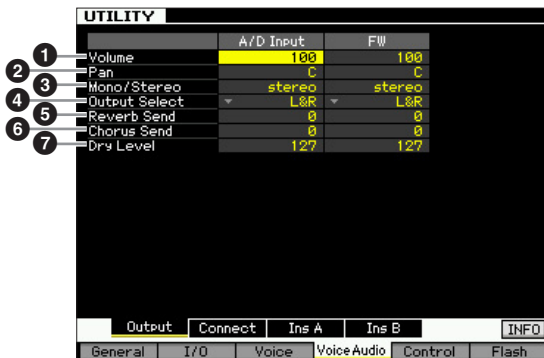
Réglages de l'entrée audio en mode Voice : [F4] VoiceAudio

Vous pouvez régler les paramètres liés au signal de l'entrée audio en provenance des connecteurs [A/D INPUT] et IEEE 1394 en mode Voice. Cet écran est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode Utility à partir du mode Voice.

NOTE Les réglages FW (FW1 – 14) sont uniquement disponibles lorsque l'unité FW16E en option est installée.

Réglages de sortie : [SF1] Output

Cet écran vous permet de régler différents paramètres liés au signal d'entrée audio en mode Voice, tels que les prises de sortie, le volume, le balayage panoramique et la profondeur d'effet. Cet écran n'est disponible que lorsque vous passez en mode Utility à partir du mode Voice.



1 Volume

Détermine le niveau de sortie de la partie d'entrée audio.
Réglages : 0 – 127

2 Pan

Détermine la position de balayage stéréo de la partie d'entrée audio.
Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

3 Mono/Stereo

Détermine la configuration du signal de la partie d'entrée audio ou la manière dont le ou les signaux sont acheminés (stéréo ou mono).

Réglages : stereo, L mono, R mono, L+R mono

stereo

Les canaux L et R de l'entrée audio sont utilisés.

L mono

Seul le canal L de l'entrée audio est utilisé.

R mono

Seul le canal R de l'entrée audio est utilisé.

L+R mono

Les canaux L et R de l'entrée audio sont mixés et traités en mono.

4 Output Select (Sélection de sortie)

Détermine l'affectation de la prise de sortie pour la partie d'entrée audio.

Réglages : Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Écran LCD	Prises de sortie	Stéréo/Mono
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo
FW1&2	FW OUTPUT 1 et 2	Stéréo (1 : L, 2 : R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 et 4	Stéréo (3 : L, 4 : R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 et 6	Stéréo (5 : L, 6 : R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 et 8	Stéréo (7 : L, 8 : R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 et 10	Stéréo (9 : L, 10 : R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 et 12	Stéréo (11 : L, 12 : R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 et 14	Stéréo (13 : L, 14 : R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (A/D Input uniquement)	Module Vocoder interne	Mono

NOTE Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche [SF6] LIST. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

5 Reverb Send

Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie d'entrée audio envoyé à l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est prononcée.

Réglages : 0 – 127

6 Chorus Send

Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie d'entrée audio envoyé à l'effet de chœur. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de chœur est prononcé.

Réglages : 0 – 127

7 Dry Level (Niveau de pureté)

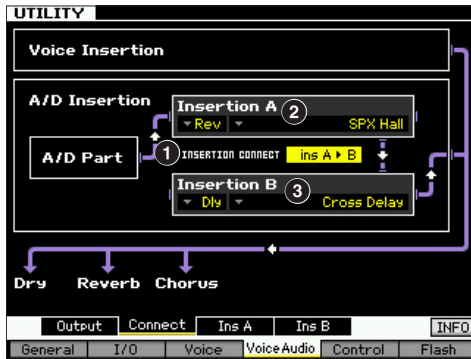
Détermine le niveau de la partie d'entrée audio qui n'a pas été traitée avec les effets système (Reverb, Chorus). Plus la valeur est élevée, moins les effets de réverbération et de chœur sont prononcés.

Réglages : 0 – 127

NOTE Les paramètres Reverb Send (5), Chorus Send (6) et Dry Level (7) ne sont pas disponibles lorsque Output Select (4) est réglé sur une valeur autre que « L&R ».

Réglages de connexion des effets d'insertion : [SF1] Connect

Sur cet écran, vous pouvez spécifier la connexion de l'effet d'insertion du signal d'entrée audio en mode Voice. Cet écran n'est disponible que lorsque vous passez en mode Utility à partir du mode Voice.



1 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

Détermine l'acheminement des effets pour les effets d'insertion A et B. Les changements de réglage sont indiqués dans le graphique à l'écran, ce qui vous donne une idée claire de l'acheminement du signal.

Réglages : Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B

Les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés à l'effet d'insertion B et ceux traités avec l'effet d'insertion B sont envoyés aux effets Reverb et Chorus.

Ins B ► A

Les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont envoyés à l'effet d'insertion A et ceux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés aux effets Reverb et Chorus.

2 Insertion A (Catégorie/type de l'insertion A)*

3 Insertion B (Catégorie/type de l'insertion B)*

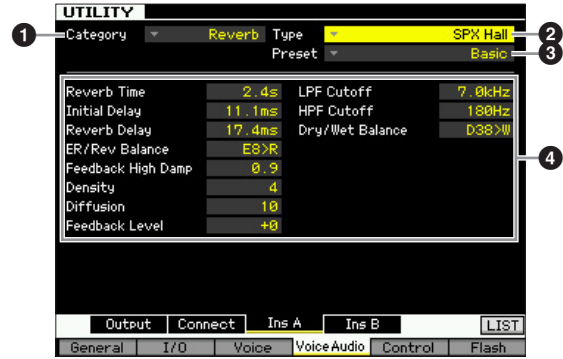
Détermine le type d'effet des insertions A et B. Dans la colonne Category, vous sélectionnez l'une des catégories d'effets, contenant des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, vous sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée.

Réglages : Vous trouverez les détails sur les catégories et types d'effets à la page 24.

NOTE Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche [SF6] LIST. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

Réglages des types d'effets d'insertion : [SF3] Ins A, [SF4] Ins B

Sur ces écrans, vous pouvez spécifier les types d'effets d'insertion appliqués au signal d'entrée audio en mode Voice. Ces écrans sont uniquement disponibles lorsque vous passez en mode Utility à partir du mode Voice.



NOTE Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST s'affiche dans le menu d'onglets correspondant à la touche [SF6]. Dans ce cas, vous pouvez appeler la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST, puis y sélectionner l'élément de votre choix. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

1 Category

2 Type

Dans la colonne Category, sélectionnez l'une des catégories d'effets, contenant des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, vous sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée.

Vous trouverez les détails sur les catégories d'effets à la page 24.

3 Preset

Ce paramètre vous permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.

4 Paramètres d'effets

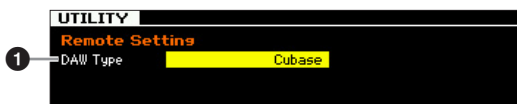
Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous à la page 27 pour plus de détails sur les paramètres d'effets. Pour plus d'informations sur les paramètres de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

Réglages MIDI et de commande à distance : [F5] Control

Dans les écrans suivants, vous spécifiez les paramètres liés à la fonction Remote Control (Commande à distance) et aux réglages MIDI.

Réglages DAW : [SF1] Remote (À distance)

Cet écran vous permet de spécifier les applications logicielles DAW que le MOTIF XF doit contrôler.



1 DAW Type (Type de DAW)

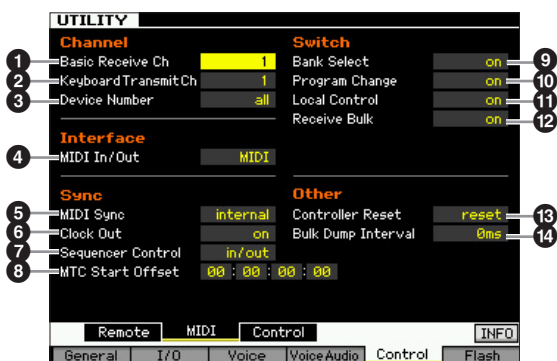
Détermine le logiciel DAW à contrôler à l'aide du MOTIF XF.

Réglages : Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

NOTE Lorsque le voyant [REMOTE ON/OFF] (Activation/désactivation de la commande à distance) est allumé, la sélection d'un type de logiciel DAW appelle automatiquement les réglages de la fonction Remote.

Réglages MIDI : [SF2] MIDI

Cet écran vous permet de définir les paramètres MIDI.



1 Basic Receive Ch (Canal de réception de base)

Détermine le canal de réception MIDI lorsque ce synthétiseur est réglé sur le mode générateur de son mono-timbre (modes Voice/Performance).

Réglages : 1 – 16, omni, off

Lorsque ce réglage est sélectionné, tous les messages de canaux sont reçus.

NOTE En mode de générateur de son multitimbral (modes Song/Pattern), chaque partie de mixage reçoit les données MIDI selon le canal de réception MIDI qui lui est affecté. Ceci peut être spécifié sur l'écran Voice (Voix) (page 194) du mode Mixing Part Edit (Édition de partie de mixage).

2 Keyboard Transmit Ch (Canal de transmission du clavier)

Détermine le canal MIDI via lequel l'instrument envoie des données MIDI (vers un séquenceur externe, un générateur de son ou tout autre périphérique). Ce paramètre est disponible en mode générateur de son mono-timbre (modes Voice/Performance).

Réglages : 1 – 16, off

NOTE En mode Song/Pattern, les données MIDI générées par le clavier, les boutons ou les molettes sont envoyées au générateur de son ou aux périphériques MIDI externes par le biais du canal de sortie MIDI de la piste actuellement sélectionnée. Les canaux de sortie de chaque piste peuvent être réglés dans l'écran Output Channel (Canal de sortie) (page 142) du mode Song Play (Reproduction de morceau).

3 Device Number (Numéro du périphérique)

Détermine le numéro du périphérique utilisé par ce synthétiseur pour la réception ou la transmission de données. Ce numéro doit correspondre au numéro du périphérique MIDI externe lors de la transmission/réception de blocs de données, du changement de paramètres ou d'autres messages exclusifs au système.

Réglages : 1 – 16, all, off

all (tout)

Lorsque ce réglage est sélectionné, tous les messages exclusifs au système de numéro de périphérique MIDI sont reçus. Lorsque les messages exclusifs au système, tels que le transfert de blocs de données, sont transmis du MOTIF XF avec ce réglage, le MOTIF XF est reconnu comme numéro de périphérique 1.

off

Lorsque ce réglage est sélectionné, les messages exclusifs au système, tels que le transfert de blocs de données et le changement de paramètre ne peuvent être ni envoyés ni reçus. Lorsque vous essayez d'exécuter la transmission ou la réception des messages exclusifs aux systèmes, un message d'erreur apparaît.

4 MIDI In/Out

Détermine la ou les bornes d'entrée/sortie physiques utilisées pour la transmission/réception de données MIDI.

Réglages : MIDI, USB, FW (disponible uniquement lorsque l'unité FW16E en option est installée)

NOTE Les trois types de bornes ci-dessus doivent être utilisés en même temps. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule de ces bornes pour transmettre/recevoir des données MIDI.

5 MIDI Sync (Synchronisation MIDI)

Détermine si la reproduction du morceau, du motif ou de l'arpège est synchronisée sur l'horloge interne de l'instrument ou sur une horloge MIDI externe.

Réglages : Internal, MIDI, auto, MTC

internal

Synchronisation avec l'horloge interne. Utilisez ce réglage lorsque vous utilisez ce synthétiseur seul ou comme source d'horloge maître pour un autre équipement.

MIDI

Synchronisation MIDI sur une horloge MIDI reçue d'un instrument MIDI externe via MIDI.

auto

Lorsque l'horloge MIDI est transmise en continu depuis un périphérique MIDI externe ou un ordinateur, l'horloge interne du MOTIF XF n'est pas effective et le MOTIF XF est synchronisé sur l'horloge externe. Par contre, lorsque l'horloge MIDI n'est pas transmise à partir du périphérique MIDI externe ou d'un ordinateur, l'horloge interne du MOTIF XF continue de s'exécuter en synchronisation avec le tempo le plus récent reçu du périphérique MIDI externe ou de l'ordinateur (logiciel DAW). Notez que le tempo ne peut être changé sur le MOTIF XF lorsque cette valeur est sélectionnée. Ce réglage est utile si vous souhaitez alterner entre l'horloge externe et l'horloge interne.

MTC (MIDI Time Code)

Synchronisation sur un signal MTC reçu via MIDI. Les signaux MMC sont transmis via MIDI. Choisissez ce réglage lorsque vous utilisez ce synthétiseur en tant qu'esclave MIDI, notamment lorsqu'il est synchronisé par rapport à un MTR compatible MTC. La fonction MTC Sync est uniquement disponible en mode Song.

NOTE Lorsque ce paramètre est réglé sur « MIDI », assurez-vous que l'instrument MIDI externe connecté au MOTIF XF transmet l'horloge MIDI au MOTIF XF.

NOTE Lorsque le paramètre MIDI Sync est réglé sur « MTC », il est impossible de reproduire des morceaux et des arpèges en mode Song. Les motifs et les arpèges peuvent par contre être reproduits en mode Pattern.

NOTE Le code MTC (MIDI Time Code) permet la synchronisation simultanée de plusieurs périphériques audio via des câbles MIDI standard. Cela inclut des données correspondant aux heures, minutes, secondes et cadres. Le MOTIF XF ne transmet pas de MTC.

NOTE MMC (MIDI Machine Control) permet de commander à distance des enregistreurs multipistes, des séquenceurs MIDI, etc. Un enregistreur multipistes compatible MMC, par exemple, répond automatiquement aux opérations de démarrage, d'arrêt, d'avance rapide et de retour rapide effectuées sur le séquenceur de contrôle, de sorte que la reproduction du séquenceur et celle de l'enregistreur multipistes restent alignées.

6 Clock Out (Sortie d'horloge)

Détermine si les messages de l'horloge MIDI (F8H) seront transmis via MIDI.

Réglages : on, off

7 Sequencer Control (Contrôle du séquenceur)

Détermine si les signaux de la commande de séquenceur (démarrer (FAH), continuer (FBH), arrêter (FCH), et curseur de position de morceau (F2H)) sont reçus et/ou transmis via la borne MIDI OUT/USB.

Réglages : off, in, out, in/out

off

Non transmis ni reconnus.

in

Reconnus mais non transmis.

out

Transmis mais non reconnus.

in/out (entrée/sortie)

Transmis/reconnus.

8 MTC Start Offset (MIDI Time Code Start Offset) (Décalage de début MTC)

Détermine le point de code temps spécifique à partir duquel commence la reproduction de la séquence, lors de la réception du MTC. Vous pouvez utiliser cette fonction pour aligner avec précision la reproduction de ce synthétiseur sur un périphérique externe compatible MTC.

Réglages : Hour: (Heure) Minute: (Seconde) Frame (Cadre)

Hour : 00 – 23

Minute : 00 – 59

Second : 00 – 59

Frame : 00 – 29

9 Bank Select

Ce sélecteur active ou désactive les messages de sélection de banque, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsque ce paramètre est spécifié sur « on », le synthétiseur répond aux messages de sélection de banque entrants et transmet également les messages de sélection de banque appropriés (en cas d'utilisation du panneau). Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », les messages Bank Select peuvent être transmis/reçus.

Réglages : off, on

10 Program Change

Ce sélecteur active ou désactive les messages de changement de programme, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsque ce paramètre est spécifié sur « on », le synthétiseur répond aux messages de changement de programme entrants et transmet également les messages de changement de programme appropriés (en cas d'utilisation du panneau).

Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », les messages Program Change ne peuvent être transmis/reçus.

Réglages : off, on

11 Local Control

Détermine si le générateur de son de l'instrument répond ou non à votre jeu au clavier. En général, ce paramètre doit être activé (« on »), car il est évident que vous souhaitez entendre le son du MOTIF XF lorsque vous jouez. Même si le paramètre est réglé sur « off », les données seront transmises via MIDI. En outre, le bloc du générateur de son interne répond aux messages reçus via MIDI.

Réglages : off, on

12 Receive Bulk (Réception en bloc)

Détermine si les transferts de blocs de données peuvent ou non être reçus.

Réglages : protect (non reçus), on (reçus)

13 Controller Reset (Réinitialiser contrôleur)

Détermine le statut des différents contrôleurs (molette de modulation, modification ultérieure, contrôleur au pied, contrôleur de souffle, boutons, etc.) lorsque vous passez d'une voix à l'autre. Lorsque ce paramètre est réglé sur « hold » (maintien), les contrôleurs conservent leur réglage actuel. Lorsque ce paramètre est réglé sur « reset » (réinitialisation), les valeurs par défaut des contrôleurs sont restaurées (ci-dessous).

Réglages : hold, reset

Si vous sélectionnez « reset », les contrôleurs seront réinitialisés sur les états ou positions suivant(e)s :

Pitch Bend	Centre
Molette de modulation	Minimum
Modification ultérieure	Minimum
Contrôleur au pied	Maximum
Sélecteur au pied	Désactivé
Contrôleur de ruban	Centre
Contrôleur de souffle	Maximum
Fonction attribuable	Désactivé
Expression	Maximum
Maintien	Désactivé

14 Bulk Dump Interval (Intervalle de transfert en bloc)

Détermine l'intervalle de transfert en bloc lorsque la fonction Bulk Dump est activée, que le message Bulk Request (Demande de transfert) est reçu ou que des messages exclusifs au système enregistrés sur une piste de séquence sont reproduits. La fonction Bulk Dump vous permet de sauvegarder les données dans le tampon d'édition (DRAM) ou dans la mémoire Flash ROM, en les transférant sous forme de blocs de données (message exclusif au système) vers un instrument MIDI externe ou un logiciel séquenceur installé sur l'ordinateur. Ces données peuvent ensuite être renvoyées vers l'instrument, avec restauration de tous les réglages archivés.

Réglages : 0 – 900 ms

NOTE Lors de l'utilisation de la fonction Bulk Dump ou de la réception d'un message Bulk Request, la valeur maximale de l'intervalle de temps est fixée à 30 ms, ce qui signifie que le transfert en bloc est exécuté durant un intervalle de temps de 30 ms, même si ce paramètre est réglé sur une valeur supérieure à 31 ms. Lors de la reproduction de messages exclusifs au système sur une piste de morceau ou de motif, des réglages de valeur supérieures à 31 ms sont disponibles, ce qui signifie que le transfert en bloc est exécuté selon l'intervalle de temps réglé ici, indépendamment du réglage du tempo du morceau ou du motif.

Réglages de contrôleur : [SF3] Control

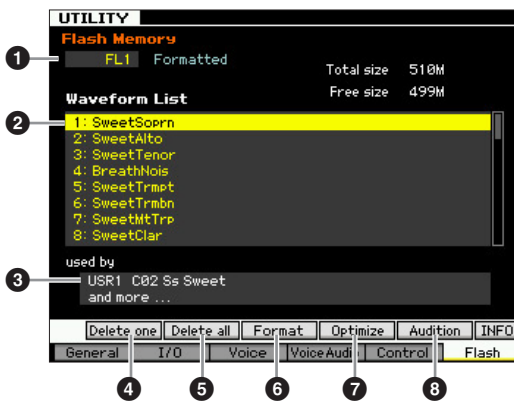


Controller Assign (Affectation du contrôleur)

Vous avez la possibilité d'affecter des numéros de changement de commande MIDI aux contrôleurs et aux boutons du panneau avant. Ainsi, vous pouvez utiliser les boutons ASSIGN 1 et 2 pour contrôler la profondeur d'effet tout en utilisant la commande au pied pour commander la modulation. Ces affectations de commande sont appelées « Controller Assign ».

Gestion du module d'extension de la mémoire flash en option : [F6] Flash

Cet écran vous permet de gérer le module d'extension de la mémoire flash en option (FL512M/FL1024M) à l'aide d'opérations telles que Format et Optimize.



1 Numéro du module d'extension de la mémoire flash

Déterminez le module à gérer.

Lorsque « FL1 » est sélectionné, vous pouvez gérer le module installé dans le logement 1.

Lorsque « FL2 » est sélectionné, vous pouvez gérer le module installé dans le logement 2.

NOTE La mention « Unmounted » (Non monté) apparaîtra à droite du numéro du logement à l'écran si le module FL512M/FL1024M n'est pas correctement installé. La mention « Unformatted » (Non formaté) apparaîtra si le module FL512M/FL1024M déjà installé n'est pas encore formaté. La mention « Formatted » (Formaté) apparaîtra si le module FL512M/FL1024M déjà installé a déjà été formaté.

2 Waveform List (Liste de formes d'onde)

Indique les formes d'onde stockées dans le module d'extension de la mémoire flash du logement spécifié en 1. À partir de cette liste, vous pouvez sélectionner la forme d'onde et écouter le son en appuyant sur la touche [SF5] Audition.

3 Voix

Indique la voix utilisant la forme d'onde sélectionnée en 2. Vous pouvez vérifier si la forme d'onde sélectionnée est réellement utilisée ou non dans la voix. Cette fonction peut s'avérer utile avant l'exécution de l'opération Delete.

4 [SF1] Delete one (Supprimer une)

Utilisez cette touche pour ne supprimer qu'une seule forme d'onde.

Après avoir sélectionné le numéro du logement en 1, choisissez la forme d'onde en 2, puis appuyez sur cette touche pour la supprimer.

5 [SF2] Delete all

Utilisez cette touche pour supprimer toutes les formes d'onde répertoriées à l'écran.

Après avoir sélectionné le numéro du logement en 1, appuyez sur cette touche pour supprimer toutes les formes d'onde du module sélectionné.

6 [SF3] Format

Utilisez cette touche pour formater le module d'extension de la mémoire flash.

Dans la mesure où le module FL512M/1024M n'est pas formaté à sa sortie d'usine, il est nécessaire d'exécuter l'opération Format.

Après avoir sélectionné le numéro du logement dans lequel le nouveau module est installé en 1, appuyez sur cette touche pour appeler la boîte de dialogue de confirmation, puis appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération Format.

AVIS

L'opération Format peut être exécutée sur un module qui a déjà été formaté. Dans ce cas, notez que toutes les données de forme d'onde, en ce compris les échantillons, seront supprimées.

7 [SF4] Optimize

Utilisez cette touche pour optimiser le module d'extension de la mémoire flash. L'optimisation consolide les zones de la mémoire utilisée et non utilisée (disponible) afin de créer la zone la plus large possible d'espaces mémoire contigus. Après avoir sélectionné le numéro du logement en 1, appuyez sur cette touche pour appeler la boîte de dialogue de confirmation, puis appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération Optimize.

AVIS

Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant l'opération Optimize, dont l'exécution peut prendre plus de dix secondes. Sinon, les données présentes sur le module d'extension de la mémoire flash seront effacées.

8 [SF5] Audition

Utilisez cette touche pour entendre le son de la forme d'onde actuellement sélectionnée.

Réinitialisation de la mémoire utilisateur aux réglages d'usine : [JOB] (Factory Set)

Le mode Utility Job (Tâche d'utilitaire) vous permet de restaurer les réglages par défaut (Factory Set) de la mémoire utilisateur (page 34) de ce synthétiseur. Il convient de noter que le réglage du paramètre Power On Auto Factory Set sur cet écran est stocké automatiquement lors de l'exécution de l'opération Factory Set.

AVIS

L'opération Factory Set efface toutes les données créées et stockées dans la mémoire utilisateur, y compris les données de forme d'onde présentes sur le module d'extension de la mémoire flash en option FL512M/FL1024M (si installé). Pour éviter toute perte de données, prenez soin d'enregistrer toutes les données importantes sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté au même réseau que le MOTIF XF (page 241) avant d'exécuter l'opération Factory Set.



1 All (Tout)

Lorsque ce réglage est activé, le fait d'appuyer sur la touche [ENTER] permet de réinitialiser toutes les données de la mémoire Utilisateur du synthétiseur sur ses réglages par défaut (Factory Set).

Lorsque ce paramètre est désactivé, le fait d'appuyer sur la touche [ENTER] permet de réinitialiser les données par défaut des données suivantes uniquement : Toutes les voix (A01 – H16) de User Bank 1 (USR1) et les voix A01 – A08 de User Drum Bank (UDR).

Réglages : on, off

2 Power On Auto Factory Set

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », la mise sous tension de l'instrument restaure les réglages par défaut spécifiés en usine de la mémoire utilisateur et charge les morceaux et motifs de démonstration. Normalement, ce paramètre doit être réglé sur « off ».

Réglages : on, off

AVIS

Lorsque le paramètre Power On Auto Factory Set est réglé sur « on », la mise hors tension efface toutes les données de la mémoire utilisateur, telles que les réglages de voix, de performance, de morceau, de motif et d'utilitaire.

Pour obtenir des instructions sur l'exécution de la tâche Factory Set, reportez-vous au mode d'emploi.

Réglages de séquenceur : [SEQ SETUP]

En mode Song, Pattern ou Performance, appuyez sur la touche [SEQ SETUP] pour ouvrir l'écran permettant de régler les paramètres généraux du séquenceur. Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche [STORE] pour stocker les réglages des paramètres Sequencer Setup et Utility.

AVIS

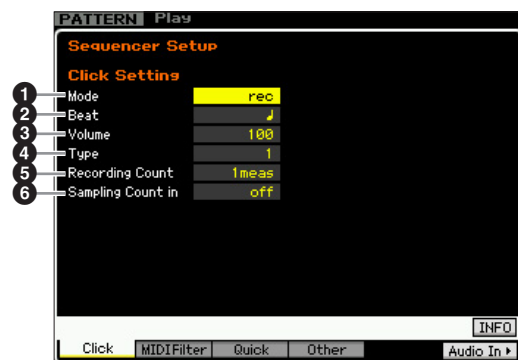
Tous les réglages Sequencer Setup seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans les avoir stockés.

NOTE En mode Voice et Master, la touche [SEQ SETUP] ne peut pas être utilisée lorsque le paramètre Mode (page 214) est réglé sur « Voice ».

Réglages du métronome : [F1] Click

Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs au son de clic (métronome) utilisé lors de l'enregistrement ou de la reproduction en mode Song/Pattern/Performance.

NOTE Le son de clic étant créé à l'aide du générateur de son interne, sa reproduction affecte la polyphonie générale de ce synthétiseur.



1 Mode

Détermine les conditions d'activation et les modalités de retentissement du clic du métronome.

Réglages : off, rec, rec/play, always

off

Pas de clic.

rec

Le clic est émis uniquement pendant l'enregistrement du morceau/motif/performance.

rec/play

Le clic est émis pendant l'enregistrement et la reproduction.

always (toujours)

Le clic est toujours émis en mode Song/Pattern.

2 Beat

Détermine le temps sur lequel le clic du métronome est émis.

Réglages : ♪ (doubles croches), ♫ (croches), ♮ (noires), ♭ (blanches), ○ (rondes)

3 Volume

Détermine le volume du son du clic.

Réglages : 0 – 127

4 Type

Détermine le type de son du clic. Dix types de clic sont disponibles, notamment les sons traditionnels de métronome et de baguette.

Réglages : 1 – 10

5 Recording Count (Compte à rebours de l'enregistrement)

Détermine le nombre de mesures de compte à rebours émises avant le début de l'enregistrement, après avoir appuyé sur la touche [▶] (Lecture) en mode Record Standby.

Réglages : off (L'enregistrement commence dès que vous appuyez sur la touche [▶]), 1 meas – 8 meas

6 Sampling Count in (Compte à rebours de l'échantillonnage)

Détermine le nombre de mesures de compte à rebours émises avant le début de la reproduction du morceau/motif après avoir lancé l'opération Sampling. Ce réglage peut être utilisé lorsque le paramètre Type est défini sur « sample+note » et que le paramètre Trigger Mode est configuré sur « meas » dans le mode Sampling appelé depuis le mode Song ou Pattern.

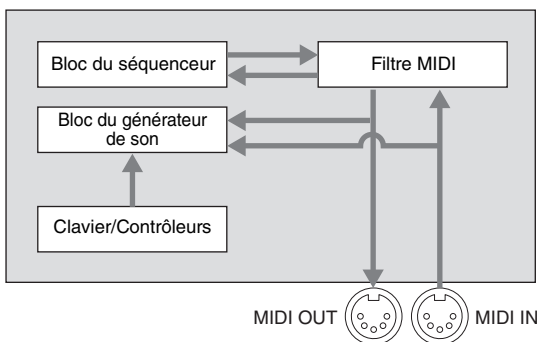
Lorsque « off » est sélectionné, la reproduction du morceau/motif débute dès que vous lancez l'opération Sampling.

Réglages : off, 1 meas – 8 meas

Réglages de filtre MIDI : [F2] MIDI Filter

Cet écran vous permet de définir les événements MIDI qui seront reconnus/transmis via MIDI. Les réglages effectués ici s'appliquent uniquement aux données de reproduction du morceau/motif ; ils n'affectent pas les événements MIDI générés par votre jeu au clavier ou les opérations de panneau et la reproduction d'arpèges en modes Voice et Performance. Les données de reproduction de morceau ou de motif passent par MIDI Filter avant d'être envoyées au bloc de générateur de son interne et au connecteur MIDI OUT.

Les messages MIDI transmis depuis l'instrument MIDI externe passent par MIDI Filter avant d'être enregistrés sur la piste de morceau ou de motif. Ils sont transmis au générateur de son sans être soumis au paramètre MIDI Filter.



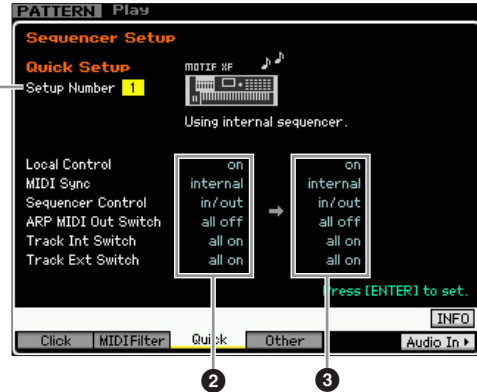
Événements MIDI auxquels le filtre s'applique :

Note, Program Change, Control Change, Pitch Bend, Channel After Touch, Polyphonic After Touch, System Exclusive, Message Channel Mode

Réglages : (non transmis/reconnus), (transmis/reconnus)

Utilisation de la fonction Quick Setup : [F3] Quick (Quick Setup)

Cet écran vous permet d'appeler instantanément les réglages de panneau liés au séquenceur, en sélectionnant des configurations de présélections adaptées, ce qui vous permet de régler simultanément un éventail de paramètres importants liés au séquenceur.



NOTE Les paramètres Track INT Switch et Track EXT Switch ne sont pas disponibles lorsque vous ouvrez la fenêtre Quick Setup depuis le mode Performance.

1 Setup Number (Numéro de configuration)

Détermine le numéro de configuration. Les réglages de paramètre de la configuration sélectionnée sont renseignés à droite comme étant de nouveaux réglages (3).

Réglages : 1 – 4

1	Using internal Sequencer (Utilisation du séquenceur interne)	Cette configuration est utile pour utiliser la fonction du séquenceur interne (morceau ou motif) par elle-même.
2	Recording internal sequencer to computer (Enregistrement du séquenceur interne sur ordinateur)	Cette configuration est utile lorsque vous transmettez les données de reproduction du morceau ou du motif à un ordinateur externe et les enregistrez dans une application logicielle de l'ordinateur.
3	Recording on computer (Enregistrement sur l'ordinateur)	Cette configuration est utile lorsque vous enregistrez votre performance au clavier dans un logiciel de l'ordinateur. Le bloc du séquenceur du MOTIF XF est synchronisé avec l'horloge externe lorsque l'horloge MIDI provient du périphérique MIDI externe. Si l'horloge MIDI n'émane pas du périphérique MIDI externe, le bloc du séquenceur du MOTIF XF est synchronisé avec sa propre horloge interne.
4	Recording Arpeggio to computer (Enregistrement des arpèges sur l'ordinateur)	Cette configuration est utile lorsque vous transmettez les données de reproduction d'arpèges à un ordinateur externe et les enregistrez dans une application logicielle de l'ordinateur.

2 Réglages actuels

Indique les réglages en cours des paramètres associés. Après avoir sélectionné une configuration du paramètre Setup (1) indiquée comme étant composée de nouveaux réglages, à droite (3), appuyez sur [ENTER] pour appeler effectivement la configuration sélectionnée (1), qui sera alors signalée comme représentant les réglages en cours (2).

3 Nouveaux réglages

Indique les réglages de paramètre Setup sélectionné ci-dessus (1).

Autres réglages de morceau/motif : [F4] Other

Dans cet écran, vous pouvez régler les paramètres liés au mode Song/Pattern, tels que la synchronisation du changement de motif.

NOTE Les réglages effectués ici n'affectent pas le mode Performance.



1 Quantize

Détermine la valeur de quantification du changement de section (motif) pendant la reproduction lorsque vous changez de section. Lorsque ce paramètre est réglé sur « 1 », le changement de motif (section) s'effectue toujours au premier temps de la mesure suivante pendant la reproduction après que vous avez changé de section. Lorsqu'il a la valeur « 1/16 », le changement de section peut s'effectuer sur n'importe quel 16e temps pendant la reproduction.

Réglages : 1 (1 mesure), 1/2 (blanche), 1/4 (noire), 1/8 (croche), 1/16 (double croche)

2 Tempo Hold (Maintien du tempo)

Détermine si le réglage du tempo passe à la valeur de tempo enregistrée avec chaque motif lorsqu'un nouveau motif est sélectionné pendant la reproduction. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le tempo est maintenu lors du changement de motif. Lorsque le paramètre est réglé sur « off », le tempo devient celui qui a été enregistré avec le nouveau motif lors du changement de motif.

Normalement, la valeur est spécifiée sur « off ».

Réglages : on, off

NOTE Les données de réglage de tempo de la chaîne de motifs ne sont pas affectées par ce paramètre.

3 Load Mixing (Charger le mixage)

Détermine si les réglages de mixage sont chargés (on) ou non (off) lorsque vous modifiez le numéro du morceau/motif. Normalement, ce paramètre doit être réglé sur « on ».

Réglages : on, off

NOTE Lorsque le paramètre Load Mixing est réglé sur « off », les modifications de morceau effectuées via la reproduction de la chaîne de morceaux n'affectent pas la configuration du mixage.

4 Song Event Chase (Poursuite d'événement de morceau)

En règle générale, si la reproduction est lancée en milieu de morceau ou de motif, ou que vous utilisez les fonctions d'avance rapide ou de rebobinage, certains types de données (tels que le changement de programme, la variation de ton et le changement de commande) risquent de ne pas être reproduits correctement. En définissant ce paramètre sur un événement spécifique, vous assurez l'intégrité de la reproduction de l'événement, même en cas d'avance rapide ou de rebobinage.

Réglages : off, PC (Changement de programme), PC+PB+Ctrl (Changement de programme + Variation de ton + Changement de commande)

NOTE Gardez à l'esprit que les réglages autres que « off » risquent de ralentir le fonctionnement de l'instrument, en introduisant, par exemple, une pause avant le début de la reproduction ou en ralentissant la vitesse d'avance rapide et de rebobinage.

Gestion des fichiers (mode File)

Le mode File met à votre disposition des outils pour le transfert de données (voix, performance, morceau, motif et forme d'onde, par exemple) entre le MOTIF XF et des périphériques de stockage externes, tels qu'un périphérique de stockage USB ou un disque dur relié au connecteur USB TO DEVICE. Le montage du disque dur de l'ordinateur connecté au MOTIF XF via le réseau vous permet en outre de transférer des données entre le MOTIF XF et un ordinateur en ligne. Accédez au mode File en appuyant sur la touche [FILE]. Les types de fichiers disponibles varient en fonction du mode sélectionné avant de passer en mode File.

NOTE Lorsque le MOTIF XF est relié à un réseau, vous pouvez utiliser le mode File pour accéder aux disques durs des ordinateurs du réseau. Pour cela, assurez-vous que le MOTIF XF est correctement branché au réseau (page 41) et configurez les paramètres nécessaires dans l'écran Network (page 221) du mode Utility.

Terminologie utilisée dans le mode File

Fichier

De même qu'avec un ordinateur, il est possible de traiter divers types de données (voix, performance, morceau et motif, par exemple) créés sur le MOTIF XF en tant que fichier et de les enregistrer sur un périphérique de stockage USB externe ou sur le disque dur d'un ordinateur relié au réseau.

Nom du fichier

De même que sur un ordinateur, vous pouvez attribuer un nom au fichier dans le mode File. Ce nom peut contenir jusqu'à 20 caractères alphabétiques sur l'écran du MOTIF XF. Il est impossible d'enregistrer des fichiers portant un nom identique dans le même répertoire.

Extension

Les trois lettres qui suivent le nom de fichier (après le point), telles que « .mid » ou « .wav », représentent « l'extension » du fichier. Celle-ci indique le type de fichier et ne peut pas être modifiée via les opérations sur le panneau du MOTIF XF. Le mode File du MOTIF XF prend en charge dix types d'extension différents, selon les données en question. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 235.

Taille du fichier

Quantité de mémoire occupée par le fichier. La taille du fichier est déterminée par la quantité de données enregistrées dans le fichier. En général, la taille d'un fichier audio contenant des formes d'onde est beaucoup plus grande que celle d'un fichier MIDI. La taille du fichier est renseignée en termes informatiques conventionnels, à savoir o (octet), Ko (Kilo-octet), Mo (Méga-octet) et Go (Giga-octet). 1 Ko équivaut à 1 024 octets, 1 Mo à 1 024 Ko et 1 Go à 1 024 Mo.

Périphérique

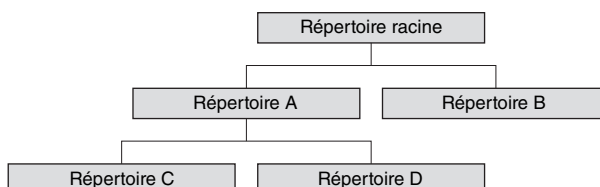
Unité de stockage de mémoire (telle qu'un disque dur) sur laquelle le fichier est enregistré. Le MOTIF XF peut gérer et monter divers types de périphériques de stockage USB branchés sur le connecteur USB TO DEVICE, de même que des disques durs reliés au MOTIF XF via le réseau.

Répertoire (Dir)

Caractéristique organisationnelle d'un périphérique de stockage de données (tel qu'un disque dur) qui vous permet de regrouper des fichiers de données par type ou application. Les répertoires peuvent être classés par ordre hiérarchique afin de faciliter l'organisation des données. Le terme « répertoire » équivaut au terme « dossier » utilisé en informatique. Le mode File du MOTIF XF vous permet d'attribuer un nom à un répertoire de la même manière qu'à un fichier. Notez toutefois que le nom du répertoire ne contient pas d'extension.

Modification du répertoire actuel (dossier)

L'illustration ci-dessous vous montre comment changer le répertoire actuel. Pour commencer, ouvrez le répertoire racine pour afficher les répertoires A et B. Ouvrez ensuite le répertoire A pour afficher les répertoires C et D. Enfin, ouvrez le répertoire C pour afficher uniquement les fichiers enregistrés dedans. Cette procédure vous permet d'accéder à des dossiers situés à des niveaux inférieurs de la hiérarchie de dossiers. Pour sélectionner un répertoire de niveau supérieur (pour passer du répertoire C à B, par exemple), vous devez d'abord remonter jusqu'au niveau directement supérieur (répertoire A). Remontez ensuite d'un niveau supplémentaire (jusqu'au répertoire racine). Les répertoires A et B s'affichent et vous pouvez ouvrir le B. Vous pouvez ainsi vous déplacer vers le haut et le bas de la hiérarchie de dossiers.



NOTE Pour passer à un répertoire de niveau inférieur dans la fenêtre File (page 237), positionnez le curseur sur le répertoire souhaité dans la liste des répertoires/fichiers et appuyez sur la touche [ENTER]. Pour passer à un répertoire de niveau supérieur, positionnez le curseur sur la ligne du haut dans la liste des répertoires/fichiers et appuyez sur la touche [ENTER].

Chemin d'accès

L'emplacement des répertoires (dossiers) et des fichiers qui apparaît sur la ligne « Dir » de l'écran est appelé un « chemin d'accès ». Celui-ci indique le nom du répertoire actuel, le périphérique auquel il appartient et le(s) dossier(s) dans le(s)quel(s) il est contenu. Le chemin d'accès du « Répertoire C » illustré ci-dessus est « USB_HDD/A/C ».

Montage

Opération consistant à rendre un périphérique de mémoire externe actif sur l'instrument. Le périphérique de stockage USB est automatiquement monté dès qu'il est raccordé au connecteur USB TO DEVICE situé sur le panneau arrière du MOTIF XF. Le disque dur de l'ordinateur relié au MOTIF XF via le réseau peut être monté dans l'écran Mount (page 239).

Formatage

L'opération d'initialisation d'un périphérique de stockage tel qu'un disque dur est appelée « formatage ». Le mode File du MOTIF XF vous permet de formater le périphérique de stockage (mémoire) USB relié au connecteur USB TO DEVICE. L'opération de formatage efface toutes les données contenues sur le périphérique de stockage cible et est irréversible.

Enregistrement/Chargement

L'opération d'enregistrement consiste à sauvegarder les données créées sur le MOTIF XF sur un périphérique de stockage externe sous la forme d'un fichier, tandis que le stockage consiste à stocker les données créées sur le MOTIF XF dans la mémoire interne. Le chargement signifie que le fichier enregistré sur le périphérique de stockage externe est chargé dans la mémoire interne.

Types de fichiers pris en charge par le MOTIF XF









Le MOTIF XF autorise le chargement et l'enregistrement de divers types de fichiers. Reportez-vous aux deux listes suivantes.





Types de fichiers pouvant être sauvegardés

Type	Extension du fichier*	Description
All	.X3A	Toutes les données de la mémoire utilisateur interne (flash ROM) de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB.
All Voice	.X3V	Toutes les données de voix utilisateur contenues dans la mémoire utilisateur interne (flash ROM) de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB. Les formes d'onde créées par la fonction d'échantillonnage et affectées à l'une des voix sont enregistrées en même temps.
All Arpeggio	.X3G	Toutes les données d'arpège utilisateur de la mémoire utilisateur interne (flash ROM) de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB.
All Song	.X3S	Toutes les données de morceau utilisateur contenues dans la mémoire utilisateur interne (flash ROM) de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB. Les données de morceau incluent les paramètres de mixage, les voix de mixage et les voix échantillons.
All Pattern	.X3P	Toutes les données de motif utilisateur contenues dans la mémoire utilisateur interne (flash ROM) de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB. Les données de motif incluent les paramètres de mixage, les voix de mixage et les voix échantillons.
SMF	.MID	Les données de piste de séquence (1 – 16) et de piste de tempo des morceaux ou motifs créés en mode Song/Pattern peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB en tant que données Standard MIDI File (format 0).
All Waveform	.X3W	Toutes les données de forme d'onde créées à l'aide de la fonction Sampling peuvent être enregistrées sous forme de fichier unique. Les données de forme d'onde incluent tous les échantillons stockés dans la mémoire SDRAM et les modules d'extension de la mémoire flash en option (FL512M/FL1024M). Notez que les échantillons stockés sur les modules FL512M/FL1024M peuvent ne pas être inclus dans ce type de fichier car vous pouvez choisir de les sauvegarder ou non avant d'exécuter l'opération d'enregistrement.
WAV	.WAV	Un échantillon créé en mode Sampling peut être enregistré sur le périphérique de stockage USB en tant que fichier WAV (format audio de Windows).
AIFF	.AIF	Un échantillon créé en mode Sampling peut être enregistré sur le périphérique de stockage USB en tant que fichier AIFF (format audio de Mac).

* Affecté automatiquement au fichier enregistré.

Types de fichiers pouvant être chargés

Type	Extension du fichier*	Description
All	.X3A	Les fichiers de type « All » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument. Lorsque la case située à gauche de « without System » (Sans système) est cochée, les réglages du mode Utility ne sont pas chargés.
all without system	.X3A	Les fichiers de type « all » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument, à l'exception des réglages des paramètres des modes Utility et Sequencer Setup.
All Voice	.X3V	Les fichiers de type « All Voice » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
Voice, 1bank voice	.X3A .X3V	Une voix ou une banque de voix spécifique d'un fichier enregistré sur le périphérique de stockage USB sous le type « All » ou « All Voice » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée sur l'instrument. Notez que les icônes  des fichiers de type « X3A » et « X3V » sont remplacées par  (en tant que dossiers virtuels) lorsque ce type de fichier est sélectionné (page 243).
Performance	.X3A	Une performance donnée d'un fichier enregistré sur le périphérique de stockage USB sous le type « All » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée sur l'instrument. Notez que l'icône  des fichiers de type « X3A » est remplacée par  (en tant que dossier virtuel) lorsque ce type de fichier est sélectionné (page 245).
All Arpeggio	.X3G	Les fichiers de type « All Arpeggio » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
All Song	.X3S	Les fichiers de type « All Song » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
Song	.X3A .X3S .MID	Un morceau donné d'un fichier enregistré sur le périphérique de stockage USB sous le type « All » ou « All Song » peut être sélectionné de façon individuelle et chargé sur l'instrument. Notez que les icônes  des fichiers de type « X3A » et « X3S » sont remplacées par  (en tant que dossiers virtuels) lorsque ce type de fichier est sélectionné (page 246).
All Pattern	.X3P	Les fichiers de type « All Pattern » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
Pattern	.X3A .X3P .MID	Un morceau donné d'un fichier enregistré sur le périphérique de stockage USB sous le type « All » ou « All Pattern » peut être sélectionné de façon individuelle et chargé sur l'instrument. Notez que les icônes  des fichiers de type « X3A » et « X3P » sont remplacées par  (en tant que dossiers virtuels) lorsque ce type de fichier est sélectionné (page 246).
All Waveform	.X3W	Les fichiers de type « All » ou « All Waveform » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.

Type	Extension du fichier*	Description
Waveform	.X3A .X3W	Une forme d'onde donnée d'un fichier enregistré sur le périphérique de stockage USB sous le type « All » ou « All Waveform » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée sur l'instrument. Notez que les icônes  des fichiers de type « X3A » et « X3W » sont remplacées par  (en tant que dossiers virtuels) lorsque ce type de fichier est sélectionné (page 244).
WAV	.WAV	Les fichiers au format WAV peuvent être chargés sur l'instrument. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 247.
AIFF	.AIF	Les fichiers au format AIFF peuvent être chargés sur l'instrument. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 247.
Sample Voice	.X3A .X3S .X3P	Une voix échantillon donnée d'un fichier enregistré sur le périphérique de stockage USB sous le type « All », « All Song » ou « All Pattern » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée sur l'instrument. Notez que les icônes  des fichiers de type « X3A », « X3S » et « X3P » sont remplacées par  (en tant que dossiers virtuels) lorsque ces types de fichier sont sélectionnés (page 246). Ces types de fichier ne sont disponibles que lorsque vous passez du mode Song/Pattern au mode File.
MOTIF XF Editor	.X3E	Le fichier (.X3E) créé à l'aide du logiciel MOTIF XF Editor (disponible sur le site de Yamaha) installé sur votre ordinateur peut être chargé sur l'instrument. Le fichier de ce type d'éditeur contient toutes les voix utilisateur et données de mixage prises en charge par le MOTIF XF. Notez que vous pouvez uniquement charger des données de voix utilisateur sur le MOTIF XF.

* Affecté au fichier susceptible d'être chargé.

Compatibilité des données avec le MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8

Compatibilité totale.

Compatibilité des données avec le MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8

Parmi les données créées sur le MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8, vous pouvez charger les voix, les formes d'onde et les voix échantillons sur le MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8.

• Données de type « All » du MOTIF ES

Les fichiers de type « All » (extension : W7A) enregistrés sur un périphérique de stockage USB relié au MOTIF ES peuvent être chargés sur le MOTIF XF. Pour ce faire, configurez Type sur « All » dans la fenêtre [F1] File du MOTIF XF.

• Voix

Une voix donnée d'un fichier (extension : W7A, W7V) enregistré sur le périphérique de stockage sous le type « All » ou « All Voice » du MOTIF ES peut être sélectionnée individuellement et chargée sur le MOTIF XF. Configurez Type sur « Voice » dans l'écran [F1] File et effectuez le chargement. Toutes les données de voix d'un fichier (extension : W7A) enregistré sur le périphérique de stockage sous le type « All » du MOTIF ES peuvent être sélectionnées et chargées sur le MOTIF XF.

De la même manière, un fichier (extension : W7V) enregistré sur le périphérique de stockage USB sous le type « All Voice » du MOTIF ES peut être chargé sur le MOTIF XF. Paramétrez

Type sur « All Voice » dans l'écran [F1] File et exécutez la procédure de chargement.

Il est également possible de charger des fichiers de Voice Editor (extension : W7E) sur le MOTIF XF. Paramétrez Type sur « Voice Editor » dans l'écran [F1] File et effectuez le chargement.

NOTE Il est possible que les voix chargées sur le MOTIF XF 6/7/8 ne produisent pas le même son que celles présentes sur le MOTIF ES 6/7/8 d'origine, dans la mesure où le contenu des formes d'onde présélectionnées et la structure des effets ne sont pas les mêmes sur les deux séries d'instruments.

• Formes d'onde

Une forme d'onde donnée d'un fichier (extension : W7A, W7W) enregistré sur le périphérique de stockage sous le type « All » ou « All Waveform » du MOTIF ES peut être sélectionnée individuellement et chargée sur le MOTIF XF. Paramétrez Type sur « Waveform » dans l'écran [F1] File et effectuez le chargement.

De la même manière, un fichier (extension : .W7W) enregistré sur le périphérique de stockage sous le type « All Waveform » du MOTIF ES peut être chargé sur le MOTIF XF. Paramétrez Type sur « All Waveform » dans l'écran [F1] File et exécutez la procédure de chargement.

• Voix échantillons

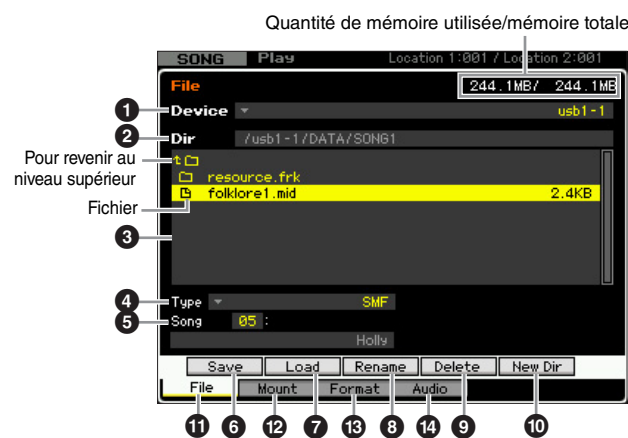
Une voix échantillon donnée (extension : W7A, W7S, W7P) d'un fichier enregistré sur le périphérique de stockage du MOTIF ES sous le type « All », « All Song » ou « All Pattern » peut être sélectionnée individuellement et chargée sur le MOTIF XF. Configurez Type sur « Sample Voice » dans l'écran [F1] File et effectuez le chargement.

Exemple de configuration du type de fichier lors de l'enregistrement :

Données à enregistrer		Type de fichier
Toutes les données		All
Voix utilisateur		All Voice
Performance		All
Morceaux	Lorsque des voix utilisateur sont utilisées dans les morceaux :	All
	Lorsque aucune voix utilisateur n'est utilisée dans les morceaux :	All Song
	Lorsque vous voulez transférer un morceau vers un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur :	SMF
Motif	Lorsque des voix utilisateur sont utilisées dans les motifs :	All
	Lorsque aucune voix utilisateur n'est utilisée dans les motifs :	All Pattern
	Lorsque vous voulez transférer un motif vers un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur :	SMF
Données échantillons	Toutes les formes d'onde	All Waveform
	Lorsque vous voulez transférer un échantillon vers un ordinateur :	WAV, AIFF

Gestion des fichiers : [F1] File

La fenêtre File vous permet d'utiliser toutes les fonctions liées aux fichiers, comme la sélection du périphérique et d'un chemin d'accès, l'enregistrement, le chargement, l'attribution d'un nouveau nom et la suppression.



1 Device

Vous pouvez sélectionner ici le périphérique souhaité parmi ceux montés (reconnus) dans le mode File. Le périphérique sélectionné ici est appelé « périphérique actuel ». Lorsque vous choisissez un périphérique, son répertoire racine apparaît dans la colonne Dir. La quantité de mémoire utilisée et de mémoire totale du périphérique sélectionné s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

NOTE Vous pouvez ouvrir la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST afin de sélectionner l'élément souhaité. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

2 Dir (Directory) (Répertoire)

Indique le répertoire actuel et le chemin d'accès. Le contenu (fichiers et dossiers) du répertoire actuel apparaît dans la liste des répertoires/fichiers située en dessous. Vous pouvez changer le répertoire actuel dans cette liste.

3 Liste des répertoires/fichiers

Affiche les répertoires et fichiers contenus dans le répertoire actuel. Les répertoires et les fichiers sont répertoriés par ordre alphabétique, à l'exception de la ligne du haut qui permet d'accéder au répertoire de niveau supérieur. Vous pouvez distinguer les répertoires des fichiers grâce à l'icône qui apparaît devant chaque ligne.

☐ Répertoire (dossier)

☑ Fichier

Le nom du répertoire est indiqué sur la ligne Répertoire, tandis que le nom du fichier, son extension et sa taille sont affichés sur la ligne Fichier.

Navigation entre les différents niveaux de répertoires

Pour passer à un répertoire de niveau inférieur, positionnez le curseur sur le répertoire souhaité dans la liste des répertoires/fichiers et appuyez sur la touche [ENTER]. Pour passer à un répertoire de niveau supérieur, positionnez le curseur sur la ligne du haut dans la liste des répertoires/fichiers et appuyez sur la touche [ENTER].

4 Type

Détermine le type de données à enregistrer ou à charger. Les types disponibles varient en fonction du mode sélectionné avant de passer en mode File. Pour plus de détails sur les types de données, reportez-vous aux pages 235 et 236. Vous pouvez appeler la liste des types de fichiers en appuyant sur la touche [SF6] LIST, puis sélectionner l'élément souhaité dans la liste. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37.

5 Emplacement dans la mémoire du type de données sélectionné ci-dessus

Détermine l'emplacement dans la mémoire du type de données ci-dessus (par exemple, banque/numéro de voix, banque/numéro de performance, numéro de morceau et numéro de motif). Les valeurs disponibles varient en fonction du paramètre Type ci-dessus. Pour plus de détails sur la mémoire source à enregistrer, reportez-vous à la page 241. Pour plus de détails sur la mémoire cible à charger, reportez-vous à la page 242.

6 [SF1] Save

Appuyez sur cette touche pour exécuter l'enregistrement. Pour plus de détails sur l'enregistrement, reportez-vous à la page 241.

7 [SF2] Load

Appuyez sur cette touche pour effectuer le chargement. Pour plus de détails sur le chargement, reportez-vous à la page 242.

8 [SF3] Rename

Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre permettant de saisir un nouveau nom pour le fichier sélectionné. Le nom du fichier peut comporter jusqu'à 20 caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

Suivez les instructions ci-dessous pour modifier le nom du fichier.

- 1 Sélectionnez le fichier à renommer en déplaçant le curseur dans la liste des répertoires/fichiers.
- 2 Appuyez sur la touche [SF3] pour appeler la fenêtre Input Character.
- 3 Tapez le nouveau nom du fichier sélectionné.
- 4 Appuyez sur la touche [ENTER] pour valider la modification du nom du fichier sélectionné.

9 [SF4] Delete

Appuyez sur cette touche pour appeler la fenêtre Delete.

Suivez les instructions ci-dessous pour supprimer un fichier.

- 1 Sélectionnez le fichier à supprimer en déplaçant le curseur dans la liste des répertoires/fichiers.
- 2 Appuyez sur la touche [SF4] pour appeler la fenêtre Delete.
- 3 Appuyez sur la touche [ENTER] pour supprimer le fichier sélectionné.

10 [SF5] New Dir (New Directory) (Nouveau répertoire)

Appuyez sur cette touche pour créer un nouveau répertoire dans le répertoire actuel. Le nom du répertoire peut comporter jusqu'à 10 caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

Suivez les instructions ci-dessous pour créer un nouveau répertoire.

- 1 Appuyez sur la touche [SF5] pour appeler la fenêtre Input Character.
- 2 Tapez le nom du nouveau répertoire.
- 3 Appuyez sur la touche [ENTER] pour valider le nom du nouveau répertoire.

11 [F1] File

Appuyez sur cette touche pour appeler la fenêtre File depuis une autre fenêtre du mode File.

12 [F2] Mount

Appuyez sur cette touche pour appeler la fenêtre Mount. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 239.

13 [F3] Format

Appuyez sur cette touche pour appeler la fenêtre Format. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 240.

14 [F4] Audio

Appuyez sur cette touche pour appeler la fenêtre qui vous permet d'enregistrer vos performances au clavier en tant que fichier audio ou de reproduire un fichier audio existant. Pour obtenir des instructions, reportez-vous au mode d'emploi.

Procédure de base dans le mode File**1 Appuyez sur la touche [FILE] pour passer en mode File.**

La fenêtre File (page 237) apparaît.

2 Montez les périphériques mémoire sur lesquels le fichier est enregistré ou à partir duquel il est chargé.

Le périphérique de stockage USB est automatiquement monté dès qu'il est raccordé au connecteur USB TO DEVICE situé sur le panneau arrière. Le disque dur de l'ordinateur relié au MOTIF XF via le réseau peut être monté dans l'écran Mount (page 239).

3 Sélectionnez le périphérique souhaité.

Sélectionnez le périphérique souhaité parmi ceux montés à l'étape 2.

4 Accédez au répertoire souhaité.

Sélectionnez le répertoire souhaité sur le périphérique sélectionné. Pour passer à un répertoire de niveau inférieur, positionnez le curseur sur le répertoire souhaité dans la liste des répertoires/fichiers et

appuyez sur la touche [ENTER]. Pour passer à un répertoire de niveau supérieur, positionnez le curseur sur la ligne du haut dans la liste des répertoires/fichiers et appuyez sur la touche [ENTER]. La ligne Dir affiche le nom et le chemin d'accès du répertoire actuel, tandis que la zone inférieure affiche les répertoires et fichiers contenus dans le répertoire actuel.

NOTE Si vous voulez créer un nouveau répertoire et y enregistrer le fichier, appuyez sur la touche [SF5] New Dir.

Pour obtenir des instructions détaillées sur la création d'un répertoire, reportez-vous à la colonne de gauche.

5 Sélectionnez le type de données souhaité dans la colonne Type (4).

Seuls les fichiers correspondant au type de fichier sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers.

NOTE Les types de fichiers disponibles varient en fonction du mode sélectionné avant de passer en mode File. Si vous ne parvenez pas à trouver le type de données que vous souhaitez traiter (« voice », par exemple), appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter la fenêtre File et appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice, puis sur la touche [FILE] pour ouvrir à nouveau la fenêtre File.

6 Sélectionnez le fichier souhaité en déplaçant le curseur dans la liste des répertoires/fichiers (3).

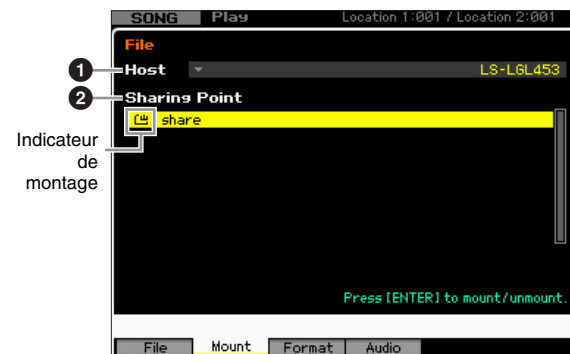
Cette opération n'est pas nécessaire avec les fonctions Save et New Directory. Si vous souhaitez exécuter l'opération Rename ou Delete, appuyez sur la touche [SF3] Rename ou [SF4] Delete. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nouveau nom et la suppression, reportez-vous à la page 238 et à la colonne de gauche.

7 Sélectionnez un emplacement de mémoire correspondant au type de données spécifié à l'étape 5 en tant que source ou destination.

Si vous souhaitez exécuter l'opération Save ou Load, appuyez sur la touche [SF1] Save ou [SF2] Load. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'enregistrement et le chargement, reportez-vous aux pages 241 et 242.

Montage de périphériques en ligne : [F2] Mount

Cet écran vous permet de monter les répertoires partagés du disque dur d'un ordinateur relié au MOTIF XF via le réseau.



1 Host (Hôte)

Ce paramètre détermine l'ordinateur hôte contenant le périphérique à monter parmi les ordinateurs reliés au réseau. Le nom de votre ordinateur apparaît ici. Vous pouvez ouvrir la liste des périphériques en appuyant sur la touche [SF6] LIST afin de sélectionner l'élément souhaité. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 37. Le nom de votre ordinateur apparaît ici.

NOTE Si le nom de l'ordinateur souhaité n'apparaît pas sous le paramètre Host (1), vous pouvez appeler la liste de caractères en appuyant sur la touche [SF5] CHAR et saisir le nom manuellement. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

NOTE Vérifiez le nom de l'ordinateur sur votre ordinateur. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur.

2 Sharing Point (Point de partage)

Ce paramètre affiche les répertoires partagés de l'ordinateur hôte sélectionné ci-dessus. Vous pouvez également monter ou démonter chacun des répertoires partagés.

NOTE Gardez à l'esprit que seuls les noms des dossiers partagés autorisés sur l'ordinateur sont affichés ici.

Montage/démontage d'un répertoire

Vous pouvez monter le répertoire partagé en positionnant le curseur sur le répertoire souhaité, puis en appuyant sur la touche [ENTER]. L'indicateur de montage apparaît à gauche du nom du répertoire monté. Vous pouvez désélectionner le répertoire partagé en appuyant à nouveau sur la touche [ENTER]. L'indicateur de montage disparaît.

Procédure de montage

Suivez les instructions ci-dessous pour monter le lecteur de mémoire de l'ordinateur relié au réseau.

1 Connectez le MOTIF XF au réseau.

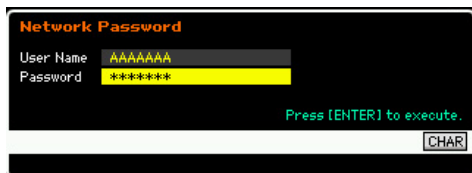
Vous pouvez configurer les paramètres liés au réseau dans l'écran Network (page 221) du mode Utility.

2 Appuyez sur la touche [FILE] pour passer en mode File, puis sur la touche [F2] pour ouvrir la fenêtre Mount.

3 Sélectionnez un ordinateur hôte dans la colonne Host (1).

Si le nom de l'ordinateur souhaité n'apparaît pas sous le paramètre Host (1), vous pouvez appeler la liste de caractères en appuyant sur la touche [SF5] CHAR et saisir le nom manuellement. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

Si vous sélectionnez un ordinateur auquel le MOTIF XF n'a pas eu accès, le message « Press [ENTER] to access » apparaît à l'écran. Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], l'écran vous invite à saisir le mot de passe, comme illustré ci-dessous. Saisissez le compte utilisateur et le mot de passe de votre ordinateur dans les champs User Name (Nom utilisateur) et Password (Mot de passe), respectivement, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour établir l'accès entre le MOTIF XF et l'ordinateur. Les répertoires partagés de l'ordinateur sélectionné sont répertoriés dans la zone Sharing Point (2).



NOTE Une fois l'accès entre le MOTIF XF et l'ordinateur établi, vous pouvez afficher automatiquement les répertoires partagés à l'écran en sélectionnant un ordinateur dans la colonne Host. Si vous éteignez l'ordinateur, vous devrez toutefois rétablir l'accès (saisie du compte utilisateur et du mot de passe) la prochaine fois que vous l'allumerez.

NOTE Pour plus de détails sur la vérification du compte utilisateur et du mot de passe de votre ordinateur, reportez-vous au mode d'emploi de ce dernier.

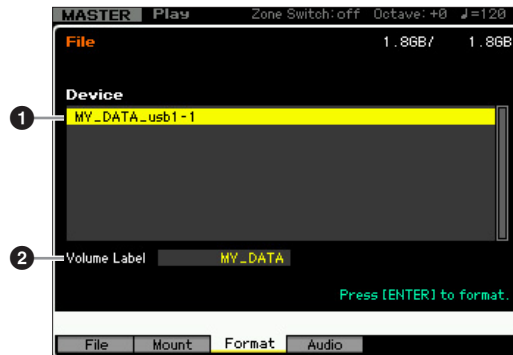
NOTE Si aucun mot de passe n'a été attribué à votre ordinateur, le fait de simplement appuyer sur la touche [ENTER] sans saisir de caractères établit l'accès entre le MOTIF XF et l'ordinateur.

4 Montez les répertoires souhaités.

Vous pouvez monter le répertoire partagé depuis la zone Sharing Point (2) en positionnant le curseur sur le répertoire souhaité, puis en appuyant sur la touche [ENTER]. L'indicateur de montage apparaît à gauche du nom du répertoire monté. Vous pouvez démonter le répertoire partagé en appuyant à nouveau sur la touche [ENTER]. L'indicateur de montage disparaît. Les répertoires montés peuvent être sélectionnés dans la fenêtre File (page 237).

Formatage d'un périphérique : [SF3] Format

Cet écran vous permet de formater des périphériques de stockage tels qu'un disque dur branché sur le connecteur USB TO DEVICE.



1 Device (Périphérique)

Les périphériques connectés et montés sont répertoriés ici, ce qui vous permet de sélectionner le périphérique à formater. Les périphériques qui nécessitent un formatage sont signalés par la mention « unknown device (usb***) ». Les trois astérisques (***) correspondent aux numéros de série séquentiels des périphériques connectés à formater. Lorsqu'un périphérique contient plusieurs partitions, le numéro de partition est indiqué à droite du numéro de série.

2 Volume Label (Étiquette du volume)

Détermine l'étiquette du volume du périphérique sélectionné. Par étiquette du volume, on entend le nom attribué au périphérique. Cette étiquette peut comporter jusqu'à 11 caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

Procédure de formatage

1 Reliez le périphérique à formater à la borne USB TO DEVICE.

2 Sélectionnez le périphérique à formater dans la liste Device (1).

3 Saisissez l'étiquette du volume (2) souhaitée.

4 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

Pour annuler le formatage, appuyez sur la touche [DEC/NO].

5 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de formatage.

AVIS

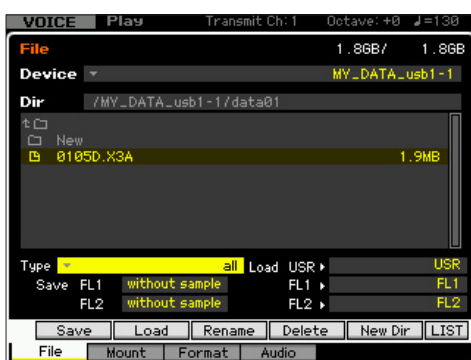
Si vous formatez le périphérique, toutes les données enregistrées auparavant seront supprimées. Assurez-vous donc préalablement que le périphérique ne contient pas de données importantes. Lors de la vérification du contenu du périphérique dans la fenêtre [F1] File, gardez à l'esprit que certains fichiers (non répertoriés aux pages 235 et 236) n'apparaîtront pas sur l'écran du MOTIF XF, même si le paramètre File Type correspondant est configuré sur « all ».

Enregistrement d'un fichier

La procédure d'enregistrement varie en fonction du type de fichier à enregistrer et du mode sélectionné avant l'ouverture de la fenêtre File. Cette section décrit la procédure à suivre dans les trois cas suivants.

- Enregistrement de toutes les données utilisateur ou de toutes les données d'un type spécifique
- Enregistrement de l'échantillon d'une voix donnée
- Enregistrement d'un morceau ou d'une section de motif au format Standard MIDI File

Enregistrement de toutes les données utilisateur ou de toutes les données d'un type spécifique



- 1 Sélectionnez un périphérique et un répertoire de destination en suivant les instructions de la section « Procédure de base dans le mode File » à la page 238.

NOTE Si vous voulez enregistrer les 64 morceaux, appuyez sur la touche [SONG] pour passer en mode Song, puis sur la touche [FILE] pour ouvrir la fenêtre File. Si vous voulez enregistrer les 64 motifs, appuyez sur la touche [PATTERN] pour passer en mode Pattern, puis sur la touche [FILE] pour ouvrir la fenêtre File.

NOTE Suivez les instructions ci-dessous après avoir sélectionné une voix, une performance, un morceau ou un motif auquel l'échantillon à enregistrer est attribué dans chacun des modes.

NOTE Vous pouvez accélérer cette opération en sélectionnant un fichier portant un nom similaire à celui que vous souhaitez dans cette étape, puisque l'opération entraîne l'affichage du nom correspondant par défaut dans la fenêtre de saisie du nom, ce qui vous évite de devoir entrer le nom du fichier à partir de zéro.

- 2 Paramétrez le type sur une des valeurs suivantes : « all », « all voice », « all arpeggio », « all waveform », « editor », « all song » ou « all pattern ».

NOTE Lorsque vous sélectionnez le type de données, et notamment les données de forme d'onde, spécifiez, dans le coin inférieur gauche de l'écran, si les données d'échantillons doivent être sauvegardées ou non sur chacun des modules d'extension de la mémoire flash. Pour plus de détails sur la structure des données de forme d'onde lors de l'enregistrement, reportez-vous aux explications de la page 248.

- 3 Appuyez sur la touche [SF1] Save pour ouvrir la fenêtre de saisie du nom du fichier.

- 4 Saisissez le nom du fichier et appuyez sur les touches [ENTER], puis [INC/YES] pour enregistrer les données du type spécifié sur le périphérique de mémoire externe.

Le nom du fichier peut comporter jusqu'à 20 caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

Enregistrement de l'échantillon d'une voix donnée

Vous pouvez enregistrer l'échantillon d'une voix donnée sur un périphérique de stockage externe sous forme de fichier WAV ou AIFF en vue de son stockage ou de sa modification sur un ordinateur. Cette fonction est disponible lorsque vous accédez au mode File depuis un mode quelconque. Pour plus de détails sur les types de fichiers susceptibles d'être enregistrés, reportez-vous à la page 235.



NOTE Lorsque vous passez du mode Performance/Song/Pattern au mode File et que vous enregistrez/chargez l'échantillon attribué à la voix normale, seul l'échantillon attribué à l'élément 1 est disponible.

- 1 Sélectionnez un périphérique et un répertoire de destination en suivant les instructions de la section « Procédure de base dans le mode File » à la page 238.

NOTE Vous pouvez accélérer cette opération en sélectionnant un fichier portant un nom similaire à celui que vous souhaitez dans cette étape, puisque l'opération entraîne l'affichage du nom correspondant par défaut dans la fenêtre de saisie du nom, ce qui vous évite de devoir entrer le nom du fichier à partir de zéro.

- 2 Configurez le paramètre Type sur « WAV » ou « AIFF ».

NOTE Gardez à l'esprit que certains réglages de paramètre, tels que ceux de Start Point, ne sont pas sauvegardés lors de l'enregistrement de l'échantillon d'une voix spécifique au format WAV ou AIFF. Cela signifie que le fichier WAV ou AIFF enregistré en mode File est reproduit depuis le début (y compris la section située avant le point de début) sur un périphérique externe tel qu'un ordinateur.

- 3 Sélectionnez les données sources.

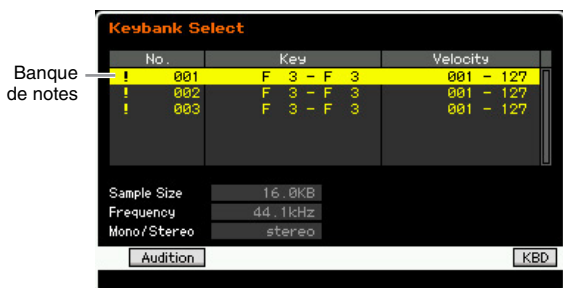
Lorsque vous passez du mode Voice au mode File, sélectionnez l'élément (dans le cas d'une voix normale) et la note auxquels l'échantillon à enregistrer est attribué. Lorsque vous passez du mode Performance/Song/Pattern au mode File, sélectionnez la partie et la note auxquelles l'échantillon à enregistrer est attribué.

NOTE Il est impossible d'enregistrer des formes d'onde prédéfinies sur un périphérique de stockage externe.

Si vous sélectionnez une performance/un morceau/une partie de motif auquel la voix prédéfinie est affectée ou encore un élément de voix normale ou une note de voix de batterie auquel la forme d'onde prédéfinie est assignée, un message d'erreur apparaît.

NOTE Les données sources disponibles varient en fonction du mode sélectionné avant de passer en mode File. Lorsque vous passez du mode Voice au mode File, les données sources disponibles varient en fonction du type de la voix déjà sélectionnée : voix normale ou voix de batterie. Prenez soin de sélectionner une voix/performance ou un morceau/motif auquel l'échantillon souhaité est affecté avant de passer en mode File.

4 Appuyez sur la touche [SF1] Save pour ouvrir la fenêtre de sélection d'une banque de notes.



5 Sélectionnez la banque de notes à laquelle vous souhaitez affecter l'échantillon en déplaçant le curseur.

Appuyez sur la touche [SF1] Audition pour écouter le son échantillonné.

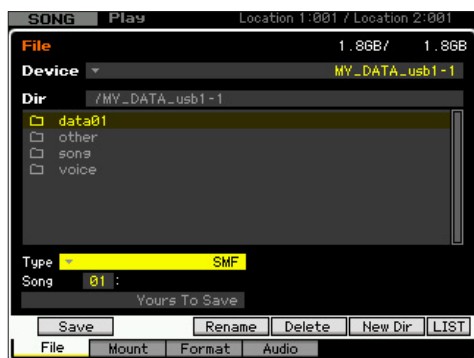
6 Appuyez sur la touche [ENTER] pour ouvrir la fenêtre de saisie du nom du fichier.

7 Saisissez le nom du fichier et appuyez sur la touche [ENTER], puis sur la touche [INC/YES] pour enregistrer les données sur le périphérique de mémoire externe.

Le nom du fichier peut comporter jusqu'à 20 caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

Enregistrement d'un morceau ou d'une section de motif au format Standard MIDI File

Vous pouvez enregistrer un morceau ou une section de motif au format Standard MIDI File dans le mode File. Le format Standard MIDI File est courant et peut être utilisé sur d'autres séquenceurs MIDI et logiciels musicaux. Cette opération est disponible lorsque vous passez du mode Song/Pattern au mode File.



1 Sélectionnez un périphérique et un répertoire de destination en suivant les instructions de la section « Procédure de base dans le mode File » à la page 238.

NOTE Vous pouvez accélérer cette opération en sélectionnant un fichier portant un nom similaire à celui que vous souhaitez dans cette étape, puisque l'opération entraîne l'affichage du nom correspondant par défaut dans la fenêtre de saisie du nom, ce qui vous évite de devoir entrer le nom du fichier à partir de zéro.

2 Configurez le paramètre Type sur « SMF ».

3 Sélectionnez les données sources.

NOTE La mémoire source disponible varie en fonction du mode sélectionné avant de passer en mode File. Si vous voulez enregistrer un morceau, accédez au mode File depuis le mode Song. Si vous voulez enregistrer un motif, accédez au mode File depuis le mode Pattern.

4 Appuyez sur la touche [ENTER] pour ouvrir la fenêtre de saisie du nom du fichier.

5 Saisissez le nom du fichier et appuyez sur la touche [ENTER], puis sur la touche [INC/YES] pour enregistrer les données sur le périphérique de mémoire externe.

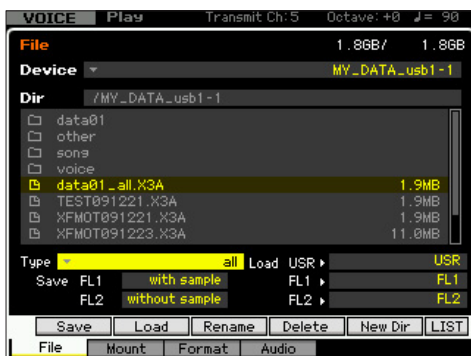
Le nom du fichier peut comporter jusqu'à 20 caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 37.

Chargement d'un fichier

La procédure de chargement varie en fonction du type de fichier à charger et du mode sélectionné avant l'ouverture de la fenêtre File. Cette section décrit la procédure à suivre dans les huit cas suivants.

- Chargement de toutes les données utilisateur ou de toutes les données d'un type spécifique (all voices, all songs, all patterns, etc.)
- Chargement d'une voix spécifique ou de toutes les voix d'une banque de voix donnée à partir d'un fichier « all » ou « all voice »
- Chargement d'une forme d'onde spécifique à partir d'un fichier « all » ou « all waveform »
- Chargement d'une performance spécifique à partir d'un fichier « all »
- Chargement d'un morceau ou motif spécifique à partir d'un fichier « all », « all song » ou « all pattern »
- Chargement d'une voix échantillon spécifique à partir d'un fichier « all », « all song » ou « all pattern »
- Chargement d'un fichier WAV ou AIFF
- Chargement d'un fichier SMF (Standard MIDI file)

Chargement de toutes les données utilisateur ou de toutes les données d'un type spécifique



- 1 Sélectionnez le périphérique et le répertoire contenant le fichier source en suivant les instructions de la section « Procédure de base dans le mode File » à la page 238.

NOTE Si vous voulez charger les 64 morceaux, appuyez sur la touche [SONG] pour passer en mode Song, puis sur la touche [FILE] pour ouvrir la fenêtre File. Si vous voulez charger les 64 motifs, appuyez sur la touche [PATTERN] pour passer en mode Pattern, puis sur la touche [FILE] pour ouvrir la fenêtre File.

- 2 Paramétrez le type sur une des valeurs suivantes : « all », « all without system », « all voice », « all arpeggio », « all waveform », « editor », « all song » ou « all pattern ».

Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

NOTE Lorsque vous sélectionnez le type de données, et notamment les données de forme d'onde, sélectionnez la mémoire de destination (USR, FL1, FL2) pour chaque bloc de mémoire dans la colonne Load située dans le coin inférieur droit de l'écran. Pour plus de détails sur la structure des données de forme d'onde lors du chargement, reportez-vous aux explications de la page 248.

- 3 Sélectionnez le fichier à charger.

Vous pouvez sélectionner n'importe quel fichier répertorié dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

- 4 Appuyez sur la touche [SF2] (un message de confirmation s'affiche).

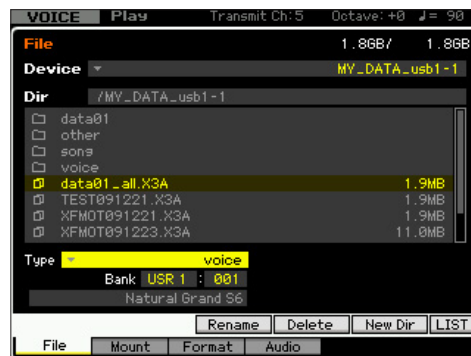
Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche [DEC/NO].

- 5 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de chargement.

AVIS

L'opération de chargement écrase toutes les données présentes dans la mémoire interne de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

Chargement d'une voix spécifique ou de toutes les voix d'une banque de voix donnée à partir d'un fichier « all » ou « all voice »



- 1 Sélectionnez un périphérique et un répertoire source en suivant les instructions de la section « Procédure de base dans le mode File » à la page 238.

- 2 Réglez le paramètre Type sur « voice » ou « 1bank voice ».

Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

NOTE À ce stade-ci, le menu Load correspondant à la touche [SF2] ne s'affiche pas à l'écran. Il apparaît lorsque vous sélectionnez la voix à charger à l'étape 6.

- 3 Spécifiez l'emplacement de la mémoire de destination (5) dans la mémoire utilisateur.

Lorsque le paramètre Type (4) est réglé sur « voice », sélectionnez une banque de voix et un numéro de voix de destination. Lorsque le paramètre Type (4) est réglé sur « 1bank voice », sélectionnez une banque de voix de destination.

NOTE Lorsque vous passez du mode Performance/Song/Pattern au mode File, sélectionnez la partie à laquelle la voix chargée doit être attribuée, ainsi qu'une banque et un numéro de voix.

NOTE Si vous chargez une voix de batterie, sélectionnez la banque de voix de batterie utilisateur (UDR) en tant qu'emplacement de destination dans la mémoire (5). Si vous chargez une voix normale, sélectionnez une des banques de voix normales utilisateur (USR1 – 3) en tant qu'emplacement de destination dans la mémoire (5). Si la banque de voix appropriée n'est pas sélectionnée et que vous appuyez sur la touche [SF2] Load, un message d'erreur s'affiche.

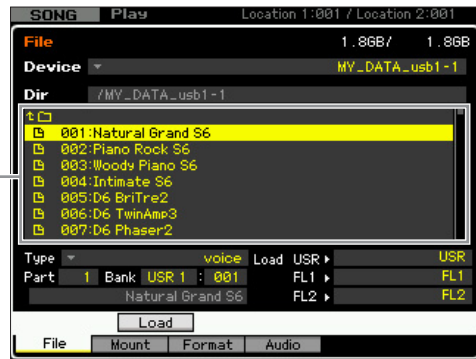
- 4 Positionnez le curseur sur le fichier à charger.

Vous pouvez sélectionner n'importe quel fichier répertorié dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

- 5 Lorsque le paramètre Type (4) est réglé sur « voice », appuyez sur la touche [ENTER] de manière à ce que les voix de la banque spécifiée apparaissent dans la zone de la liste des répertoires/fichiers. Lorsque le paramètre Type (4) est réglé sur « 1bank voice », appuyez sur la touche [ENTER] de manière à ce que les banques apparaissent dans la zone de la liste des répertoires/fichiers.

Si vous avez sélectionné la banque de voix normales à l'étape 3, vous pouvez modifier la banque de voix source en appuyant sur une des touches Bank (USR 1 – 4) du panneau avant.

Liste des voix



6 Positionnez le curseur sur la voix ou la banque de voix souhaitée.

Le menu Load correspondant à la touche [SF2] apparaît.

7 Appuyez sur la touche [SF2] (un message de confirmation s'affiche).

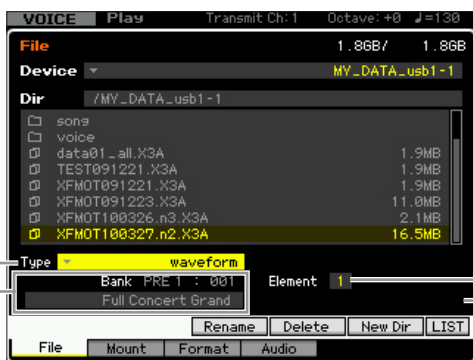
Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche [DEC/NO].

8 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de chargement.

AVIS

L'opération de chargement écrase toutes les données présentes dans la mémoire interne de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

Chargement d'une forme d'onde spécifique à partir d'un fichier « all » ou « all waveform »



1 Sélectionnez un périphérique et un répertoire source en suivant les instructions de la section « Procédure de base dans le mode File » à la page 238.

2 Configurez le paramètre Type (4) sur « waveform ».

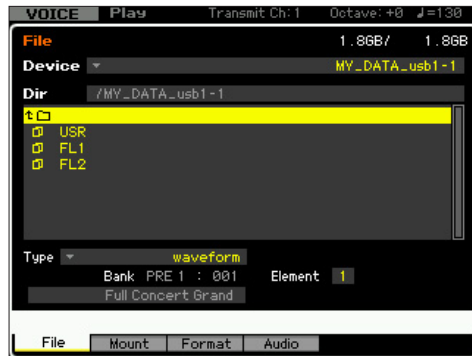
Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

NOTE À ce stade-ci, le menu Load correspondant à la touche [SF2] ne s'affiche pas à l'écran. Il apparaît lorsque vous sélectionnez la forme d'onde à charger à l'étape 6.

3 Sélectionnez le fichier à charger.

Vous pouvez sélectionner n'importe quel fichier répertorié dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

4 Appuyez sur la touche [ENTER] de manière à afficher les trois types de mémoire (USR, FL1 et FL2) à l'écran, puis positionnez le curseur sur le type de mémoire souhaité.



5 Appuyez sur la touche [ENTER] pour afficher à l'écran les formes d'onde contenues dans le fichier sélectionné.

Formes d'onde



6 Positionnez le curseur sur la forme d'onde souhaitée.

Le menu Load correspondant à la touche [SF2] apparaît.

7 Spécifiez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur.

En 5, sélectionnez la partie à laquelle la forme d'onde doit être attribuée lorsque l'accès au mode File s'effectue depuis le mode Performance/Song/Pattern. En 6, sélectionnez l'élément (dans le cas d'une voix normale) auquel la forme d'onde (chargée dans un emplacement vide) doit être attribuée.

NOTE Veuillez noter qu'il est impossible de charger des formes d'onde dans une voix de batterie.

NOTE Lorsque vous passez du mode Performance/Song/Pattern au mode File, déterminez la partie à laquelle la voix contenant la forme d'onde chargée doit être attribuée.

Référence

Mode Voice
Mode Performance
Mode Sampling 1
Mode Song
Mode Pattern
Mode Mixing
Mode Sampling 2
Mode Master
Mode Utility
Mode File

8 Sélectionnez le type de mémoire de destination (7) de l'instrument.

Lorsque « USR » est sélectionné, la forme d'onde spécifiée est chargée dans la mémoire SDRAM. Lorsque « FL1 » ou « FL2 » est sélectionné, la forme d'onde spécifiée est chargée dans le logement 1 ou 2 du module d'extension de la mémoire flash en option. Lorsque « FL1 without image » (FL1 sans image) ou « FL2 without image » (FL2 sans image) est sélectionné, seuls les réglages des paramètres de la forme d'onde spécifiée sont chargés dans le logement 1 ou 2 du module d'extension de la mémoire flash en option.

9 Appuyez sur la touche [SF2] (un message de confirmation s'affiche).

Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche [DEC/NO].

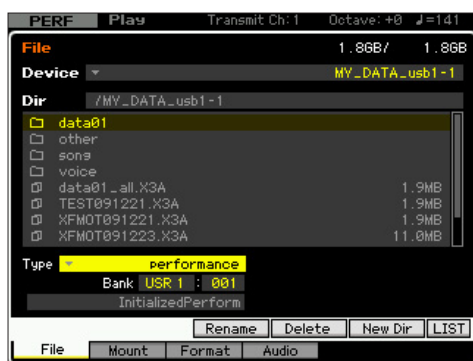
10 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de chargement.

AVIS

L'opération de chargement écrase toutes les données présentes dans la mémoire interne de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

Chargement d'une performance spécifique à partir d'un fichier « all »

Cette fonction est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode File depuis le mode Performance.



1 Sélectionnez un périphérique et un répertoire source en suivant les instructions de la section « Procédure de base dans le mode File » à la page 238.

2 Configurez le paramètre Type sur « performance ».

Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

NOTE À ce stade-ci, le menu Load correspondant à la touche [SF2] ne s'affiche pas à l'écran. Il apparaît lorsque vous sélectionnez la performance à charger à l'étape 6.

3 Spécifiez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur.

Sélectionnez une banque et un numéro de performance.

NOTE Lorsque le numéro de la performance est réglé sur « all », toutes les performances contenues dans la banque sélectionnée sont chargées.

4 Sélectionnez le fichier à charger.

Vous pouvez sélectionner n'importe quel fichier répertorié dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

5 Appuyez sur la touche [ENTER] pour afficher à l'écran les performances contenues dans la banque sélectionnée.

Vous pouvez changer la banque de performances source en appuyant sur les touches de banque du panneau avant.

Performances



6 Positionnez le curseur sur la performance souhaitée.

Le menu Load correspondant à la touche [SF2] apparaît.

7 Appuyez sur la touche [SF2] (un message de confirmation s'affiche).

Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche [DEC/NO].

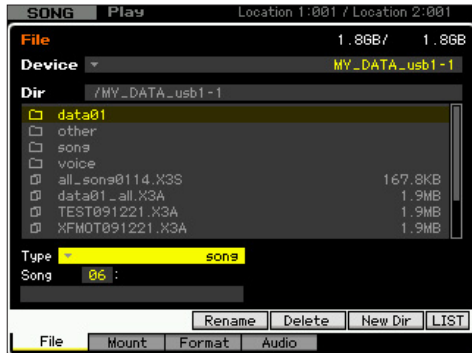
8 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de chargement.

AVIS

L'opération de chargement écrase toutes les données présentes dans la mémoire interne de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

Chargement d'un morceau ou motif spécifique à partir d'un fichier « all », « all song » ou « all pattern »

Cette opération est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode File depuis le mode Song ou Pattern.



1 Sélectionnez un périphérique et un répertoire source en suivant les instructions de la section « Procédure de base dans le mode File » à la page 238.

2 Réglez le paramètre Type sur « song » ou « pattern ».

Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

NOTE À ce stade-ci, le menu Load correspondant à la touche [SF2] ne s'affiche pas à l'écran. Il apparaît lorsque vous sélectionnez le morceau ou le motif à charger à l'étape 6.

3 Spécifiez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur.

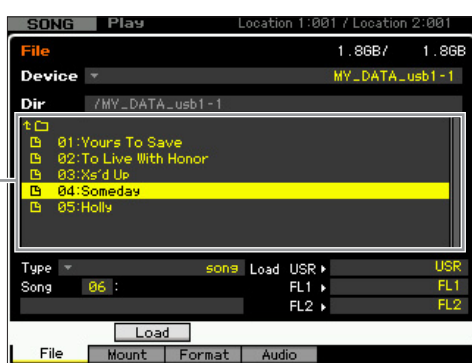
Sélectionnez un numéro de morceau ou de motif.

4 Sélectionnez le fichier à charger.

Vous pouvez sélectionner n'importe quel fichier répertorié dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

5 Appuyez sur la touche [ENTER] pour afficher à l'écran les morceaux ou motifs contenus dans le fichier sélectionné.

Morceaux



6 Positionnez le curseur sur le morceau ou motif souhaité.

Le menu Load correspondant à la touche [SF2] apparaît.

7 Appuyez sur la touche [SF2] (un message de confirmation s'affiche).

Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche [DEC/NO].

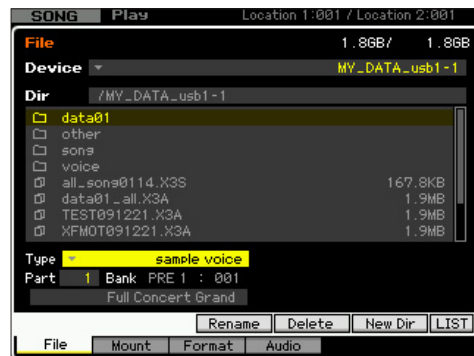
8 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de chargement.

AVIS

L'opération de chargement écrase toutes les données présentes dans la mémoire interne de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

Chargement d'une voix échantillon spécifique à partir d'un fichier « all », « all song » ou « all pattern »

Cette opération est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode File depuis le mode Song ou Pattern.



1 Sélectionnez un périphérique et un répertoire source en suivant les instructions de la section « Procédure de base dans le mode File » à la page 238.

2 Configurez le paramètre Type sur « sample voice ».

Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

NOTE À ce stade-ci, le menu Load correspondant à la touche [SF2] ne s'affiche pas à l'écran. Il apparaît lorsque vous sélectionnez la voix échantillon à charger à l'étape 7.

3 Spécifiez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur.

Sélectionnez la partie à laquelle la voix échantillon chargée doit être attribuée.

NOTE La voix échantillon est chargée sur un numéro vide attribué au morceau ou au motif sélectionné avant de passer en mode File.

4 Sélectionnez le fichier à charger.

Vous pouvez sélectionner n'importe quel fichier répertorié dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

5 Appuyez sur la touche [ENTER] pour afficher à l'écran les morceaux ou motifs contenus dans le fichier sélectionné.

Morceaux



6 Appuyez sur la touche [ENTER] pour afficher à l'écran les voix échantillons contenus dans le morceau ou le motif sélectionné.

7 Positionnez le curseur sur la voix échantillon souhaitée.

Le menu Load correspondant à la touche [SF2] apparaît.

8 Appuyez sur la touche [SF2] (un message de confirmation s'affiche).

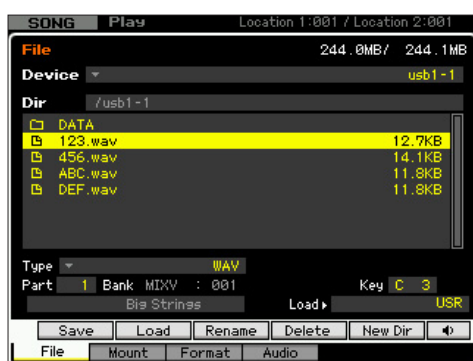
Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche [DEC/NO].

9 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de chargement.

AVIS

L'opération de chargement écrase toutes les données présentes dans la mémoire interne de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

Chargement d'un fichier WAV ou AIFF



1 Sélectionnez un périphérique et un répertoire source en suivant les instructions de la section « Procédure de base dans le mode File » à la page 238.

2 Configurez le paramètre Type sur « WAV » ou « AIFF ».

Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

NOTE Vous pouvez écouter le son du fichier WAV/AIFF actuellement sélectionné en appuyant sur la touche [SF6] (7). Cela vous permet de vérifier aisément le son avant de charger le fichier audio.

3 Spécifiez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur.

Sélectionnez l'élément (dans le cas d'une voix normale) ou la note (pour une voix de batterie) auquel le fichier WAV ou AIFF (chargé sur un numéro de forme d'onde vide) doit être attribué.

NOTE Lorsque vous passez du mode Performance/Song/Pattern au mode File, sélectionnez la partie à laquelle la voix contenant le fichier WAV ou AIFF chargé doit être attribuée.

4 Sélectionnez le fichier à charger.

Vous pouvez sélectionner n'importe quel fichier répertorié dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

5 Appuyez sur la touche [SF2] (un message de confirmation s'affiche).

Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche [DEC/NO].

6 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de chargement.

AVIS

L'opération de chargement écrase toutes les données présentes dans la mémoire interne de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

Chargement d'un fichier SMF (Standard MIDI file)

Cette opération est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode File depuis le mode Song ou Pattern.



1 Sélectionnez un périphérique et un répertoire source en suivant les instructions de la section « Procédure de base dans le mode File » à la page 238.

2 Configurez le paramètre Type sur « SMF ».

Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

3 Spécifiez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur.

Sélectionnez le numéro de morceau ou le numéro/la section du motif dans lequel le fichier Standard MIDI File doit être chargé.

NOTE Si vous voulez charger le fichier SMF dans un morceau, accédez au mode File depuis le mode Song. Si vous voulez charger le fichier SMF dans un motif, accédez au mode File depuis le mode Pattern.

4 Sélectionnez le fichier à charger.

Vous pouvez sélectionner n'importe quel fichier répertorié dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

5 Appuyez sur la touche [SF2] (un message de confirmation s'affiche).

Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche [DEC/NO].

6 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de chargement.

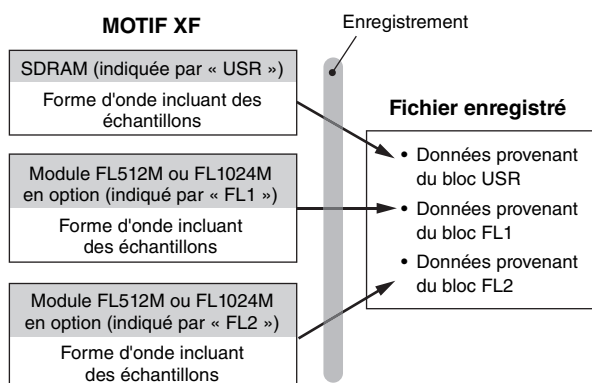
AVIS

L'opération de chargement écrase toutes les données présentes dans la mémoire interne de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (page 241).

Note relative à l'enregistrement et au chargement des données

La forme d'onde incluant des échantillons est stockée sur « USR » (SDRAM – page 34), « FL1 » ou « FL2 » du module d'extension de la mémoire flash en option (page 34). Les formes d'onde peuvent être enregistrées sur ou chargées depuis un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté au même réseau que le MOTIF XF en mode File, pour chaque bloc de mémoire séparément, comme illustré ci-dessous.

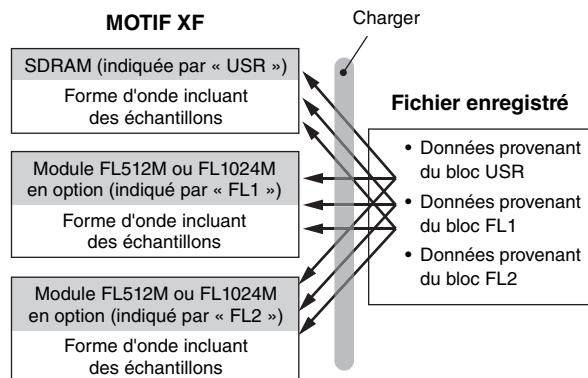
Structure des données de forme d'onde à enregistrer



En ce qui concerne les données conservées dans la mémoire SDRAM, l'opération d'enregistrement stocke les données échantillons sous forme de fichier, indépendamment des réglages.

En ce qui concerne les données stockées sur les modules FL512M/FL1024M en option, vous pouvez choisir, dans la partie inférieure gauche de l'écran (sous le type de fichier), de sauvegarder ou non l'échantillon avant d'exécuter l'opération d'enregistrement. Lorsque « FL1 » ou « FL2 » est sélectionné, l'opération d'enregistrement entraîne la sauvegarde des échantillons en même temps que les données de forme d'onde. Lorsque « FL1 without sample » ou « FL2 without sample » est sélectionné, l'opération d'enregistrement entraîne la sauvegarde des données de la forme d'onde sans les échantillons (en d'autres termes, seuls les réglages de paramètres sont enregistrés).

Structure des données de forme d'onde à charger



Pour chaque bloc de mémoire (USR, FL1 et FL2) d'un fichier, vous pouvez affecter le bloc de mémoire de destination (USR, FL1 et FL2) du MOTIF XF avant d'exécuter l'opération de chargement. Vous pouvez aussi choisir de charger ou non les échantillons dans un fichier avant l'exécution de l'opération de chargement. Ces paramètres peuvent être réglés dans la partie inférieure droite (colonne « Load ») de l'écran.

Lorsque le réglage « USR » est sélectionné, les données du bloc de mémoire correspondant du fichier sont chargées dans la mémoire SDRAM. Lorsque « FL1 » ou « FL2 » est sélectionné, les données (forme d'onde avec échantillons) du bloc de mémoire correspondant du fichier sont chargées sur le module d'extension de la mémoire flash 1 ou 2. Lorsque « FL1 without sample » ou « FL2 without sample » est sélectionné, les données (forme d'onde sans échantillons) sont chargées sur le module d'extension de la mémoire flash 1 ou 2.

Reproduction/enregistrement de données audio : [F4] Audio

La fonction Audio Record / Play vous permet d'enregistrer vos performances sur le MOTIF XF en tant que fichiers audio au format WAV (44,1 kHz, 16 bits, stéréo) sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté via un réseau. Qui plus est, le MOTIF XF peut désormais aussi reproduire des fichiers audio de type WAV ou AIFF stockés sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.

Index

Symboles

.AIF	235, 236
.MID	235, 236
.WAV	235, 236
.X3A	235, 236
.X3E	236
.X3G	235, 236
.X3P	235, 236
.X3S	235, 236
.X3V	235, 236
.X3W	235, 236

Chiffres

1/4 de ton	56
1/4 Shift	56
1/8 de ton	56
1bank voice	236
1st-on	63
2 Band	83

A

A Mod	82
A. Function 1/2	216
A. Function 1/2 Mode	57, 104
A/D	193
Accent Start Quantize	60, 115
Accent Vel Threshold	60, 114
Accuracy	132
Activation/désactivation des éléments	49
AEG (Amplitude EG)	51, 80, 97, 115
Aftertouch	32
AIFF	235
All	235
All Arpeggio	235, 236
All Parameters	91, 117, 195, 217
All Pattern	235, 236
All Song	235, 236
All Sound Off	32
All Track	146, 148
All Voice	235, 236
All Waveform	235, 236
all without system	236
Alternate Group	88
Alternate Pan	80, 89
Amplitude	10, 79, 89
Amplitude EG	90
Append Pattern	186
Append Phrase	183
Apply	176, 209
Arabic 1/2/3	56
ARP Category	164
ARP Common Switch	104
ARP FX	47, 57, 104, 139
ARP Main	58, 85, 112, 194
ARP MIDI Out Switch	225
ARP No.	164
ARP Other	59, 85, 114, 194
ARP Play Only	110
ARP Sync Quantize Value	104
ARP Transmit Ch	225
ARP1 – ARP5	49, 52, 59, 96, 99, 113, 212
Arpège	49, 52, 96, 98, 146, 147, 178, 225
Activation/désactivation de la reproduction	94
Activation/désactivation du maintien	94
Performance	93
Arpège utilisateur	35
ASSIGN 1/2	46
Assign 1/2 Value	57, 111
Assign L&R Gain	224
Assign Mode (Mode d'affectation)	87

ATTACK	46
Attack Level	73, 77, 80
Attack Time	72, 77, 80, 90
Attribution d'un nom	37
Audio	191, 238
Audio In	106, 193
Audio In/Out	223
Audition	120, 125, 128, 130, 206, 208, 230
Auto Load	223

B

BANK	98
Bank LSB	216
Bank MSB	216
Bank Select	229
Banque	50, 52, 56, 59, 96, 109, 113, 190, 197
Banque de notes à supprimer	131
Banque de notes de destination	131
Banque de notes source	131
Banque de performances	95
Banque de voix	48, 97, 98
Barre de données de séquence	140
Basic Receive Ch	228
BEAT	151, 173
Beat Stretch	161
beat1 – 3	209
BEF (Band Elimination Filter)	75
BEF12	75
BEF6	75
Bloc d'échantillonnage	12
Bloc d'effets	22
Bloc des arpeges	15
Bloc des entrées audio	12
Bloc du contrôleur	21
Bloc du générateur de son	9
Bloc du séquenceur	12
Boost 12	83
Boost 18	83
Boost 6	83
Boutons	22, 94, 138
Fonction	46
Boutons 1 – 8	212
BPF (Band Pass Filter)	74
BPF1 – 10 Gain	67
BPF12D	74
BPF6	75
BPFw	75
Break 1 – 16	175
Break Point 1 – 4	78, 82
Breath	61
Brightness	32
Bulk	92, 118, 197, 218
Bulk Dump Interval	229

C

Cadran de données	36
Canal de transmission MIDI du clavier	47
Canal MIDI	30
Cancel	176
CAT (Channel Aftertouch)	32, 151
Catégorie	49, 52, 59, 66, 96, 97, 107, 113, 190, 227
Catégorie d'arpège	15
Catégorie d'effet	24
Catégorie de performance	102
Catégorie Favorite	45
CATEGORY	98
Category 1/2	50
Center Key	72, 74, 76, 78, 79, 81
Ch After Touch	216
Chain	141, 143, 169, 171
Chain Edit	173

Chain Number	143
Chain Record	172
Chaîne de morceaux	13, 138, 143
Chaîne de motifs	13, 167, 171
Edition	173, 174
Change Timing	58, 112
Changement de commande (CC)	31
Changement de programme (PC)	31
Channel Aftertouch (CAT)	32
CHAR	37
Chargement	235, 238, 242
Fichier AIFF	247
Fichier SMF	247
Fichier WAV	247
Forme d'onde	244
Morceau	246
Motif	246
Performance	245
Toutes les données utilisateur	243
Toutes les voix	243
Type spécifique	243
Voix	243
Voix échantillon	246
Chargement de fichier	242
Chemin d'accès	235
CHO SEND	86
Cho Send	190, 191
CHORUS	47
Chorus	25, 66, 86, 107, 108, 193
Chorus Category/Type	65, 107
Chorus Pan	65, 108
Chorus Return	65, 108
Chorus Send	65, 88, 104, 106, 111, 226
CHORUS TO REVERB	65, 107
Clavier	21
Clear	170
Clear All	152
Clear Pattern	187
Clear Pattern Chain	187
Clear Phrase	185
Clear Sample Voice	185
Clear Song	165
Clear Track	163, 185
Click	146, 179, 231
CLOCK	151, 173
Clock	158, 160
Clock Out	229
Clock Shift	142
Coarse	71, 88
Coarse Tune	127
Color	221
Com LFO	62
Common	218
Common Edit	53, 84, 100, 188, 212
Mixage	192
Performance	102
Piste maître	214
Voix	55, 85
Voix de mixage	200
Common Parameters	91, 117, 195
Common Switch	98
Compare, fonction	54, 101, 192, 199
Compressor	26
Configuration du mixage	139
Configuration du type de fichier	237
Confirm	124, 206
Confirm Password	222
Connect	64, 86, 106, 107, 193, 227
Connexion	
Instruments MIDI externes	38
LAN	41
MTR	39
Périphérique de stockage USB	40

- Connexion d'effets
 Mixage24
 Performance23
 Voix23
 Connexion LAN41
 Control216, 228, 230
 Control Depth63
 Control Dest63
 Control Knob No.217
 Control Slider No.217
 Controller Assign230
 Controller Reset229
 Controller Set61
 Convert Pitch132
 Convert to Song174
 Convert Type164
 Copy ..92, 118, 130, 134, 170, 173, 196, 200, 225
 Copy Event159
 Copy Loc146
 Copy Part196
 Copy Pattern186
 Copy Pattern Chain186
 Copy Performance197
 Copy Performance Parameters99
 Copy Phrase164, 182
 Copy Sample Voice165, 170, 183, 184, 187
 Copy Song165
 Copy to Flash Memory135
 Copy Track162, 185
 Copy Voice196
 Create Continuous Data160
 Create Measure161
 Create Roll157
 Crescendo156
 Ctrl Set61, 86
 Current Password222
 Current Pattern Phrase170
 Current Performance118
 Current settings232
 Current Voice92
 Curseurs de commande22, 95, 138
 Fonction47
 Curseurs de commande 1 – 8212
 Curve160
 CUTOFF46
 Cutoff75, 89
 Cutoff Key Follow76
 Cutoff Velocity Sens75, 89
 Cycle64
- D**
- Data Decrement32
 Data Entry LSB31
 Data Entry MSB31
 Data Increment32
 Data Range160
 DAW Type228
 DAW, réglages228
 DECAY46
 Decay 1 Level73, 77, 80, 90
 Decay 1 Time72, 77, 80, 90
 Decay 2 Level73, 77, 80
 Decay 2 Time72, 77, 80, 90
 Delay25, 63, 82
 Delay Tempo70
 Delay Tempo Sync70
 Delete131, 135, 152, 200, 238
 Delete All135
 Delete all230
 Delete Measure162
 Delete one230
 Depth61
 Depth Offset 1 – 863
 Description221
 Destination61
 Destination Key Bank131
- Detune110
 Device Number228
 DHCP Client221
 Dir237
 direct113
 Direction159
 Display128, 208
 Distance76
 Distortion25
 Divide Drum Track163, 186
 DNS1/2221
 Domain222
 Dossier234
 down158
 down&up158
 DRAM34
 Drum Voice Edit84
 Dry Level106, 111, 226
 Dry/Wet Balance67
 Dual BEF75
 Dual BPF75
 Dual HPF75
 Dual LPF75
- E**
- each-on63
 Échantillon119
 Échantillonnage
 Procédure121
 Edit Recall92, 117
 Édition190
 Effect ON/OFF Button (System)220
 Effet49, 64, 86, 96, 107, 191, 193
 Effet d'insertion22, 189
 Effet de reproduction (Play FX)14
 Effet principal22
 Effet système22
 Effets50, 97
 EG (Envelope Generator)96, 97, 115, 194
 EG Depth73, 77
 EG Depth Vel Curve73
 EG Depth Vel Sens73, 77
 EG Depth Vel Sens Curve77
 EG Time Key Follow73, 78, 81
 EG Time Segment73
 EG Time Velocity Sens73, 78, 81
 EG Time Velocity Sens Segment78, 81
 EG/EQ49, 51
 Égaliseur principal22
 Élément10
 Activation/désactivation54, 199
 Isolement54, 199
 Element Edit53, 69, 200
 Element EQ22
 Element Group70
 Element Out 1 – 8*65
 Element Parameters 1 – 891
 Element Switch50, 61, 69, 87
 Element Switch 1 – 863
 Elm LFO82
 Emplacement140
 Emplacement de destination173, 174
 Emplacement de la mémoire238
 End143
 end143
 End Point127, 207
 End Step157
 End Velocity157
 Enregistrement
 Audio201
 Chaîne de motifs172
 Morceau144
 Motif177
 Paramètre All Track148
 Piste de scène148
 Piste de tempo148
 Pistes 1 – 16147
- Enregistrement audio201
 Enregistrement de fichier241
 Enregistrement de motif177
 Enregistrement de performance14, 98
 Enregistrement en temps réel144
 Enregistrement par substitution147
 Enregistrement par surimpression149
 Enregistrement/Lecture audio35
 Enregistrer235, 238, 241
 Échantillon de voix241
 SMF242
 Toutes les données utilisateur241
 Type spécifique241
 EQ51, 83, 90, 116, 195
 EQ HIGH47
 EQ LOW46
 EQ MID47
 EQ MID F46
 EQ MID Q47
 EQ Type83
 2 Band83
 PEQ83
 Equal56
 Erase179
 Erase Event159
 État de la piste99
 État des données140
 ETHERNET, connecteur41
 Ethno102
 Événement MIDI30
 Événements et paramètres151
 Event Jobs158, 182
 Event List, écran150, 151, 180
 Event Type152, 159, 160, 161, 173, 174
 Exchange Phrase183
 Exchange Track163, 185
 Expanded Articulation (XA)9, 70
 Ext142, 169
 Ext Bank Select216
 Ext Prog Change216
 Ext Switch (External Switch)215
 Extension234
 Extract135
 Extract Event159
- F**
- F Mod82
 Factory Set231
 Fade In Time63, 82
 Fade In/Out132
 Fade Out Time63
 Fade Type133
 FEG (Filter EG)51, 76, 97, 115
 Fichier234, 237, 238
 Procédure238
 File Server221
 File Server Account222
 Filter (MIDI Filter)232
 Filtre10, 51, 74, 89, 97, 116
 Filtre coupe-bande75
 Filtre de type combinaison75
 Filtre de type double75
 Filtre MIDI232
 Filtre passe-bande74
 Filtre passe-bas74
 Filtre passe-haut74
 Fine71, 88, 132
 Fine Scaling Sens71
 Fine Tune127
 fingered57, 110
 Fixed SD/BD85, 115
 Fixed Velocity220
 FL1/FL2219
 FL512M/FL1024M34
 Flanger25
 Flash230

- Fonction de commande 49, 96
Foot Controller 1/2 216
Foot Switch 216
Formant Offset 67
Formant Shift 67
Format 230, 235, 238, 240
Forme d'onde de destination 135
Forme d'onde source 135
Fréquence 105, 116, 120, 123, 204
fulltime 57, 110
FW Gain 224
FW Monitor Setup 224
- G**
- Gain 76, 105, 116
Gate Switch 67
GATE TIME 47
Gate Time 155
Gate Time Rate 59, 60, 113, 114, 142
Gateway 221
General 55, 85, 102, 192, 219
Get Name 214
Get Phrase from Song 184
Glide 157
Glide Time 157
GM 48
Graphique 62
Graphique de l'EQ 52
Grid 158
- H**
- Half Damper Switch 80
Half Damper Time 80
Half Sampling Frequency 133
High Frequency 83, 103
High Gain 83, 103
HOLD 98
Hold 52, 58, 63, 112
Hold Level 72, 77
Hold Time 72, 77
Host 239
Host Name 221
HPF (High Pass Filter) 74
HPF Cutoff 76, 89
HPF Freq 67
HPF Key Follow 76
HPF Output Level 67
HPF12 74
HPF24D 74
- I**
- I/O 223
Indian 56
Indicateur de données 168
Indicateur de niveau 124, 206
Indicateur du type de mesures à insérer 162
[E], indicateur 47, 54, 96, 101, 192, 199, 213
INFO 96
INFO (Information) 50, 123, 130, 142, 169, 199, 214, 219
Init 91, 117, 195, 217
Initial Level 80
Initialize selected Parts to GM 196
Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements 91
Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Key 92
Initialize Type 218
Input Source 122, 204
Ins A 66, 86, 107, 193, 227
Ins B 66, 86, 107, 193, 227
Ins Effect Output 71, 88
Ins Effect Sw 111, 146, 178
Ins FX Sw 191
ins L 66
- Ins Switch (Insertion Effect Switch) 193
Insert 152, 174
Insert Event, fenêtre 150, 151, 174, 180
Insertion A/B 23, 65, 107, 227
INSERTION CONNECT 65, 106, 227
INT Input Level 67
Int 142, 169
Int Bank Select 216
Int Prog Change 216
Int Switch (Internal Switch) 215
Interval 176
IP Address 221
- K**
- KBD 37, 120, 130
Keep Original Phrase 187
Key 86, 87, 120, 124, 127, 205
Key Assign Mode 57
Key Bank 119, 131, 132, 133, 134
Key Edit 84, 87
Key Mode 58, 113
Key On Delay 70
Key On Reset 62, 82
Key On Start Switch 99
Key Range 128, 205
Keybank 123, 130, 204
Keyboard Start 168, 172, 178
Keyboard Transmit Ch 228
Kirnberger 56
Kit de batterie 9
Knob 216
Knob Control Assign 57, 104
Knob Ctrl Assign 214
KnobSlider 217
- L**
- L&R Gain 223
Level 79, 89, 104, 127
level 124, 206
Level Key Follow 79
Level Velocity Sens 79
Level Velocity Sens Curve 79
Level Velocity Sens Offset 79
Level/MEF 104
Level/Pan 79
LFO (Oscillateur à basse fréquence) 11
LFO Phase Offset 64
Ligne de position dans le morceau 140
LIST 37
Liste des accords micro 56
Liste des banques de notes 120
Liste des fichiers 237
Load Mixing 233
Local Control 229
Lo-Fi 26
Longueur 133, 168, 170, 178
Loop 60, 114, 140, 143, 178
loop 128
Loop Point 127, 207
Loop Remix 133
Low Frequency 83, 103
Low Gain 83, 103
Lower Ch 218
Lowest Key 134
LP=ST 128, 208
LPF (Filtre passe-bas) 74
LPF12+BPF6 75
LPF12+HPF12 75
LPF18 74
LPF18s 74
LPF24A 74
LPF24D 74
LPF6+HPF6 75
- M**
- Main Category 102
Main Category 1/2 55
manual 124, 206
Master Edit 212
Master Job 217
Master Play 211
Master Store 213
MasterEQ 105, 193, 224
MasterFX 104, 193, 224
MEAS 151, 173
Meas 140, 145
meas (mesure) 206
Measure Job 161
Mega Voice 15
Mega Voice Arpeggio 15
Mémoire Flash ROM 34
Mémoire interne 34
Mémoire utilisateur 34, 35
Memory 214
Mesure 99, 127, 128, 134, 151, 165, 168, 172, 178, 203, 205, 208, 209
Mesure de destination 184
Mesure source 184
Meter 128, 134, 207, 209
Mic Gate Threshold 67
Mic Level 67
Mic/Line 223
Micro Tuning 56, 225
Micro Tuning Copy 225
Micro Tuning Name 225
Micro Tuning No. 225
Mid Frequency 103
Mid Gain 103
MIDI 30, 228
MIDI IN/OUT 219, 228
MIDI Out Channel 115
MIDI Out Switch 115
MIDI Send 217
MIDI Sync (Synchronisation MIDI) 228
Misc 26
Mix 197
Mix Phrase 183
Mix Track 163, 185
Mixage 11, 188
 Configuration 189
 Effet d'insertion 189
 Structure 188
Mixage modèle 197
Mixing Edit 192
Mixing Job 195
Mixing Play 190
Mixing Store 192
Mixing Voice Edit 198
Mixing Voice Job 199
Mixing Voice Store 199
MIXV (Mixing Voice) 146
MMC (MIDI Machine Control) 40, 229
Mode 211, 214, 231
Mode Sampling 119, 201
Mode Voice Play 44
Modèle de mixage 197
Modify Control Data 161
Modify Gate Time 156
Modify Velocity 155
Modulation Wheel 216
Module d'extension de la mémoire flash 34
Molette de modulation 21
Molette de variation de ton 21
Mono/Poly 50, 56, 110
Mono/Poly Mode 50
Mono/Stereo 106, 122, 226
Mono-timbre 9
Morceau 165, 174, 236
 Définition 12
Morceau de destination 165, 174, 184

- Morceau et piste de destination162
Morceau et piste sources162
Morceau source165, 184
Mot de passe222
 Réglage222
Motif165, 236
 Création171
 Définition13
Motif à effacer187
Motif d'origine186, 187
Motif de destination186, 187
Motif source164, 186
Mount235, 238, 239
Mount User Name222
Move131
MTC (MIDI Time Code)39, 229
MTC Start Offset229
multi57, 87
Mute140, 145, 168, 178, 190
- ## N
- Name50, 55, 85, 97, 102, 214
Name Position220
Network221
Network Information219
New Dir238
New Password222
New settings232
Niveau 1 – 1664
No.170
Noise Input Level67
Nom de la performance96
Nom de la piste maître211, 214
Nom de la voix49, 96, 97, 98, 140, 145, 178
Nom de morceau139, 143, 145
Nom de motif168, 169, 178
Nom de zone212
Nom du fichier234
Nombre de mesures à insérer162
normal 01 – 16175
Normalize131
Normalize Play Effect163, 186
Note30, 32, 135, 157, 215
Note Jobs154, 182
Note Limit58, 71, 96, 110, 112, 212
Note Limit High215
NOTE LIMIT LO-HI97
Note Limit Low215
Note Range96, 212
Note Shift56, 110, 142, 219
NRPN (Numéro de paramètre non enregistré) ..32
NUM36, 152
Number109, 190
Number of Times159, 160, 173
Numéro de banque de notes120
Numéro de la partie196
Numéro de la performance95, 197
Numéro de la piste maître211
Numéro de la voix49, 97, 98
Numéro de mesure140
Numéro de morceau99, 139, 143, 196
Numéro de paramètre non enregistré (NRPN) ..33
Numéro de piste140, 141, 145, 168, 178
Numéro de programme212
Numéro du morceau196
Numéro du motif99, 168, 196
- ## O
- OCT RANGE47
Octave49, 96, 135, 212, 215, 220
Octave Range60, 114
Offset156, 161
Offset 1 – 478, 82
one shot62, 128
Optimize230
Optimize Memory135
Original Notes Root164
Oscillateur de basse fréquence (OSC)11
Oscillator10, 69, 87
Other57, 85, 104, 111, 194, 214, 233
Other Jobs135
Out86, 142
Output106, 110, 193, 194, 226
Output Level67
Output Octave Shift59, 113
Output Select88, 106, 111, 226
- ## P
- P Mod82
PageHold88
PAN47
Pan56, 79, 89, 104, 106, 110, 127, 146, 178, 190, 191, 216, 217, 226
Param128
Param. with Voice109
Paramètres d'effets27, 66, 105, 107, 108, 227
Paramètres de touche92
Paramètres réseau42
PART97
Part 1 – 16190, 191, 193
Part 1 – 497
Part Edit100, 188
 Mixage194
 Performance109
Part EQ22, 103
Part Parameters117, 196
Part Switch109
Partage de fichiers43
Partie118, 123, 190, 191, 204
 Activation/désactivation93, 101, 192
 Isolement93, 101, 192
 Mute93, 101, 192
 Sélection109
Partie en cours d'édition196
Partie source118
Parties de destination197
PAT (Polyphonic Aftertouch)32, 151
Patch169, 170
Pattern Edit179
Pattern Job181
Pattern Jobs186
Pattern Play166
Pattern Store177
PB Range157
PB Range Lower56, 111
PB Range Upper56, 111
PDC Name222
PEG (Pitch EG)72
PEQ83
Perf197
Performance118, 236
 Définition11
 Sélection93
 Stockage101
Performance Copy118
Performance Edit100
Performance Job117
Performance modèle197
Performance Play, écran95
Performance Play, mode93
Périphérique234, 237, 240
Périphérique de stockage USB40
Phase62
Phaser25
Phrase13, 185
Phrase à échanger183
Phrase accentuée17
Phrase de destination183, 184
Phrase Jobs182
Phrase Name170
Phrase source164, 170, 183, 184
Phrase utilisateur35
Phrase1 – 4209
Piste123, 127, 141, 142, 159, 163, 164, 165, 169, 170, 185, 203, 204, 205
Piste de destination184, 185
Piste de morceau12
Piste de scène13, 148
Piste de tempo13, 148
Piste et plage154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161
Piste et position159
Piste source184, 185
Pistes audio14
Pistes de séquence 1 – 1612
Pistes MIDI14
Pitch10, 71, 132
pitch 01 – 16175
Pitch Bend Range50
Pitch Key Follow72
Pitch Velocity Sens71, 88
Plage164, 165, 186
Plage à supprimer162
Plage source173
Play49, 96, 168, 169, 219
Play FX141, 169
Play Mode55, 62, 85, 128
Point d'insertion162
Polyphonic Aftertouch (PAT)32
Polyphonie maximale12
Porta49, 50, 103
Portamento50
 Application à la voix50
Portamento Common103
Portamento Legato Slope57
Portamento Mode50, 57, 110
Portamento Part 1 – 4103
Portamento Part Sw110
Portamento Switch50, 57
Portamento Time50, 57, 110
Portamento Time Mode57
Portamento Time Offset103
Position d'insertion174
Power On Auto Factory Set231
Power On Mode223
Preset66, 105, 107, 108, 216, 227
Program Change216, 229
Programme50, 97, 215
punch145
Punch In/Out146, 149, 206
PureMajor56
PureMinor56
Put Phrase to Song184
Put Track to Arpeggio164, 186
- ## Q
- Q83, 103, 105, 116
Quantize141, 146, 154, 155, 178, 233
QUANTIZE STRENGTH47
Quantize Strength60, 114
QUANTIZE VALUE47
Quantize Value59, 114
Quick232
quick209
Quick Setup232
- ## R
- Random71
Random Pan80, 89
Random SFX17, 60, 115
Random SFX Key On Control60, 115
Random SFX Velocity Offset60, 115
Random Speed63
Rate155, 156, 161
Ratio131, 132
RcvSwitch (Receive Switch)116, 195
Rec120, 122, 203

- REC TR 145, 178
Recall 92, 117, 200
Receive Bulk 229
Receive Channel 194
Receive Note Off 87
Record Gain 124, 205
Record Monitor 124, 205
Record Next 122, 204
Record Part 146, 178
Record Slice 208
Record Trim 207
Record Type 145, 178
Recordable Size 123
Recordable Time 120, 123, 124, 129, 204,
..... 206, 208, 209
Recording Count 231
Recording Type 122, 204
Registered Parameter Number (RPN) 33
Réglage de l'octave du clavier 47
Réglages d'affectation 49
Réglages des unités d'effet 118
Réglages du métronome 231
Réglages du séquenceur 231
Réglages MIDI 228
Réglages système 219
RELEASE 46
Release Adj. 81
Release Level 73, 77
Release Time 72, 77, 80
Remix 169, 175
Remote 228
Rename 135, 238
Répertoire 237
Répertoire (Dir) 234
Répétition 149
replace 178
Reproduction des arpèges
 Motif 20
 Performance 19
 Voice Play 19
resample 122
Reset 231
RESONANCE 46
Resonance 76, 89
Resonance Velocity Sens 76
REV SEND 86
Rev Send 190, 191
REVERB 47
Reverb 24, 66, 86, 108, 193
Reverb Pan 65, 108
Reverb Return 65, 108
Reverb Send 65, 88, 104, 106, 111, 226
Reverb Type 65, 107
reverse 128
reverse 01 – 16 175
REV-X 27
Ribbon Controller 21, 216
Ribbon Mode 57, 104
RPN (Registered Parameter Number) 32
- S**
- Saisie d'un numéro 36
Saisie de caractères 37
Sample Size 120
Sample Voice 236
sample+note 204
Sampling Count in 231
Sampling Edit 126, 210
Sampling FINISHED, écran 125, 206
Sampling Job 129, 210
Sampling Main, écran 120, 203
Sampling Record 121, 203
Sampling RECORDING, écran 125, 206
Sampling Setup, écran 122, 203
Scale 78, 81
Scaling Pan 80
- Scène de morceau 137
Scène de motif 167
Scene1 – Scene5 140, 146, 147, 169, 178, 212
Schéma des intervalles 176
Schéma du type 176
Screen 220
SDRAM 34
Section 13, 99, 165, 168, 172, 173, 178, 196
Section Length 99
Security 222
Select 223
Sens 134, 209
Separate Chord 158
Sequencer Control 229
Sequencer Mode 99
Set 63
Set All 152, 155, 156, 161
Setup 145, 146, 178
Setup Number 232
Shape 105
Sharing Point 239
Shift Clock 158
single 57, 87
skip 143
Slice 134, 202, 208
Slice Type 210
slice+seq 204
Slider 216
Slope 64
SMF (Standard MIDI File) 235
SMPL (Sample Voice) 146
Solo 140, 145, 168, 178, 190
Song Edit 150
Song Event Chase 233
Song Job 153, 165
Song Play 136
Song Record 144
Song Store 144
sort 113
Sort Chord 158
sort+direct 113
Source 61
Source Key Bank 131
Sous-catégorie d'arpège 15
Speed 62, 82
Split Pattern 187
Split Phrase 184
Split Point 218
Split Point Measure 184
Split Song to Pattern 165
Splitpoint Measure 187
Standby 123, 124, 204, 205
Start 125, 143, 206
Start Point 127, 207
Start Step 157
Start Velocity 157
Stereo to Mono 133
Stereo/Mono 120, 204
Stockage
 Mixage 192
 Morceau 144
 Motif 177
 Performance 101
 Piste maître 213
 Voix 54
 Voix de mixage 199
Stop 125
stop 143
Strength 155
Structure de la mémoire 35
SUB CATEGORY 98
Sub Category 52, 59, 102, 113
Sub Category 1/2 55
Sub Divide 134, 209
Subnet Mask 221
SUSTAIN 46
Sustain 216
- Sustain Pedal 220
SW 98
SWING 47
Swing 60, 114, 141
Swing Rate 155
Switch 52, 58, 105, 112, 224
Symbole de duplication 120
Sync Quantize Value 98
System Exclusive 33
- T**
- Tâche
 Mixage 195
 Morceau 153
 Motif 181
 Performance 117
 Piste maître 217
 Sampling 129
 Voix 99
 Voix de mixage 191
Taille du fichier 234
Tampon d'édition 34
Tampon de rappel 34
TAP 49, 96, 140, 169, 212
Tech 26
Template 64, 197
TEMPO 47
Tempo 52, 58, 98, 99, 113, 128, 134, 140,
..... 145, 168, 172, 178, 207, 209
Tempo Change 173
Tempo de l'arpège 49, 96
Tempo Hold 233
Tempo Speed 62
Tempo Sync 62
Temps 140, 145, 168, 178, 231
Thin Out 160
thru 113
thru+direct 113
Time Signature 99, 173
Time-Stretch 132
Touche de batterie 10, 92, 123, 204
[DEC/NO], touche 36
[INC/YES], touche 36
Touches ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] 21
Touches de curseur 36
[F1] – [F6] (Fonction), touches 36
[SF1] – [SF5] (Sous-fonction), touches 36
TR 151
Track Jobs 162, 185
Track Mute 173
Track Sel 152
TrackView 139, 140
Trans 140, 168, 172
Transmit 215
Transmit CH 49
Transmit Ch 96
Transmit Channel 215
Transmit Switch 215
Transpose 135, 156, 157, 215, 220
Tremolo & Rotary 25
Trigger Level 124, 205
Trigger Mode 60, 114, 124, 205
Trim 127, 128, 207, 209
Tune 71, 220
Tuning 225
Tuning Number 56
Tuning Offset 225
Tuning Root 56
Tx Switch 215
TxCh 142, 169
TYPE 98
Type 133, 134, 158, 175, 220, 231
 Arpège 52, 59, 113
 Effet 66, 107, 108, 227
 Effet principal 105
 Enregistrement 122, 204
 EQ 83

Index

Fichier	238
Filtre	74
Loop Remix	134
Slice	209
Vocoder	67
Type d'arpège	
Création	20
Événements autres que des notes	18
Nom	16
Voix de batterie	18
Voix normale	18
Type d'arpège actuel	49
Type d'effet	24
Type de données	163, 196, 197
Type de données à copier	162, 185
Type de données à supprimer	163, 185
Type de données de la destination	118
Type de données de la source	118
Type de données de la voix de destination	92
Type de données de la voix source	92
Type de fichier	235
Type de mesure	140, 145, 168, 172, 178
Type de piste	145, 168, 178

U

Undo/Redo	154, 182
Unit Multiply	59, 114
UNITMULTIPLY	47
up	158
up&down	158
Upper Ch	218
USB TO DEVICE, connecteur	40
Used/Total	123
User	64
Utility	219

V

Valeur du type d'événement sélectionné	174
Valeurs actuelles	49
Valeurs des réglages	173
Vallot&Yng	56
Variation	134, 175
Variation de ton	30, 216
Vce Edit	191
VCM (Virtual Circuitry Modeling)	26
VCM Auto Wah	27
VCM Compressor 376	26
VCM Equalizer 501	26
VCM Flanger	27
VCM Pedal Wah	27
VCM Phaser Mono	27
VCM Phaser Stereo	27
VCM Touch Wah	27
Vel Cross Fade	71
Vel Sens Depth	111
Vélocité	120, 124, 127, 142, 205
VELOCITY	47
Velocity Curve	220
Velocity Limit	52, 58, 71, 110, 112
Velocity Mode	59, 113
Velocity Offset (Random SFX)	115
Velocity Range	128, 156
Velocity Rate	59, 60, 113, 114
Velocity Sens	89
Velocity Sens Depth Offset	112
ViewFilter	152, 173, 180
Vocoder	26
Structure	68
Utilisation	68
Vocoder Attack	67
Vocoder Release	67
Voice Element Pan	110
Voice Job	91
Voice Play, écran	48
Voice Type	50
Voice with ARP	112, 147

VoiceAudio	226
Voix	96, 97, 109, 118, 123, 142, 143, 146, 169, 178, 194, 196, 204, 224, 236
Définition	9
Sélection	44
Stockage	54
Voix de batterie	9
Voix de mixage	189
Voix de mixage à supprimer	200
Voix de mixage de destination	200
Voix de mixage source	200
Voix GM	48
Voix normale	9
Édition	53
Voix source	92
Voix utilisateur	35
Volume	55, 96, 104, 106, 110, 146, 178, 191, 217, 219, 226, 231
Volume Label	240
Volume/Express	216

W

Wah	26
WAV	235, 236
Wave	62, 82
Wave Bank	70, 87
Wave Main Category	70, 87
Wave Memory	210
Wave Number	70, 87
Wave Sub Category	70, 87
Waveform	119, 120, 123, 124, 127, 135, 204, 205, 236
Waveform Job	134
Werckmeister	56
Width	76
WINS	222
Without Program Change	174

X

XA Control	69
------------------	----

Z

Zone	218
Zone Edit	212, 215
Zone Switch	214, 215
Zoom In	128, 141, 208
Zoom Out	128, 141, 208



Yamaha Web Site (English)
<http://www.yamahasyth.com/>
Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>