

MOOSE MOOSE

MODE D'EMPLOI

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

MOOSE
MOOSE

SPECIAL MESSAGE SECTION

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

WARNING: Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This product should be used only with the components supplied or ; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

NOTICE:

Service charges incurred due to a lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

ENVIRONMENTAL ISSUES:

Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice:

This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

Warning:

Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area. Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

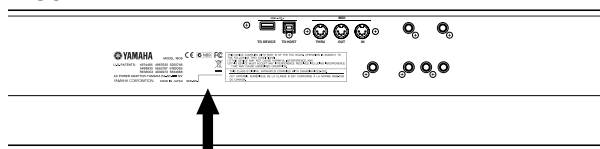
Disposal Notice:

Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

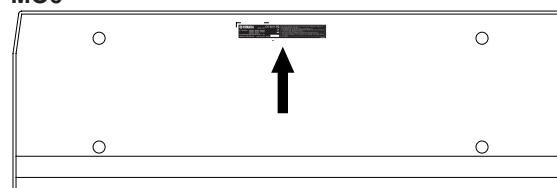
NAME PLATE LOCATION:

The name plate is located on the rear (MO8) or bottom (MO6) of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

MO8



MO6



Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

PLEASE KEEP THIS MANUAL

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does

not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

Responsible Party : Yamaha Corporation of America
Address : 6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620
Telephone : 714-522-9011
Type of Equipment : MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER
Model Name : MO6, MO8

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following conditions:

- 1) this device may not cause harmful interference, and
- 2) this device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

See user manual instructions if interference to radio reception is suspected.

* This applies only to products distributed by
YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(FCC DoC)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

PRECAUTIONS D'USAGE

PRIERE DE LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE PROCEDER A TOUTE MANIPULATION

* Rangez soigneusement ce manuel pour pouvoir le consulter ultérieurement.



AVERTISSEMENT

Veillez à toujours observer les précautions élémentaires énumérées ci-après pour éviter de graves blessures, voire la mort, causées par l'électrocution, les courts-circuits, dégâts, incendie et autres accidents. La liste des précautions données ci-dessous n'est pas exhaustive :

Alimentation/adaptateur secteur CA

- Utilisez seulement la tension requise par l'instrument. Celle-ci est imprimée sur la plaque du constructeur de l'instrument.
- Utilisez seulement l'adaptateur spécifié (PA-5D ou un adaptateur équivalent conseillé par Yamaha). L'emploi d'un mauvais adaptateur risque d'endommager l'instrument ou d'entraîner une surchauffe.
- Vérifiez périodiquement l'état de la prise électrique, dépoussiérez-la et nettoyez-la.
- Ne laissez pas l'adaptateur CA d'alimentation à proximité des sources de chaleur, telles que radiateurs et appareils chauffants. Evitez de tordre et plier excessivement le cordon ou de l'endommager de façon générale, de même que de placer dessus des objets lourds ou de le laisser traîner là où l'on marchera dessus ou se prendra les pieds dedans ; ne déposez pas dessus d'autres câbles enroulés.

Ne pas ouvrir

- N'ouvrez pas l'instrument, ni tenter d'en démonter les éléments internes ou de les modifier de quelque façon que ce soit. Aucun des éléments internes de l'instrument ne prévoit d'intervention de l'utilisateur. Si l'instrument donne des signes de mauvais fonctionnement, mettez-le immédiatement hors tension et donnez-le à réviser au technicien Yamaha.

Avertissement en cas de présence d'eau

- Evitez de laisser l'instrument sous la pluie, de l'utiliser près de l'eau, dans l'humidité ou lorsqu'il est mouillé. N'y déposez pas des récipients contenant des liquides qui risquent de s'épancher dans ses ouvertures.
- Ne touchez jamais une prise électrique avec les mains mouillées.

Avertissement en cas de feu

- Ne déposez pas d'articles allumés, tels que des bougies, sur l'appareil. Ceux-ci pourraient tomber et provoquer un incendie.

En cas d'anomalie

- Si le cordon de l'adaptateur CA s'effiloche ou est endommagé ou si vous constatez une brusque perte de son en cours d'interprétation, ou encore si vous décèlez une odeur insolite, voire de la fumée, coupez immédiatement l'interrupteur principal, retirez la fiche de la prise et donnez l'instrument à réviser par un technicien Yamaha.



ATTENTION

Veillez à toujours observer les précautions élémentaires ci-dessous pour éviter à soi-même et à son entourage des blessures corporelles, de détériorer l'instrument ou le matériel avoisinant. La liste de ces précautions n'est pas exhaustive :

Alimentation/adaptateur secteur CA

- Veillez à toujours saisir la fiche elle-même, et non le câble, pour la retirer de l'instrument ou de la prise d'alimentation.
- Débranchez l'adaptateur secteur dès que vous n'utilisez plus l'instrument ou en cas d'orage (éclairs et tonnerre).
- N'utilisez pas de connecteur multiple pour brancher l'instrument sur une prise électrique du secteur. Cela risque d'affecter la qualité du son ou éventuellement de faire chauffer la prise.

Emplacement

- N'abandonnez pas l'instrument dans un milieu trop poussiéreux ou un local soumis à des vibrations. Evitez également les froids et chaleurs extrêmes (exposition directe au soleil, près d'un chauffage ou dans une voiture exposée en plein soleil) qui risquent de déformer le panneau ou d'endommager les éléments internes.
- N'utilisez pas l'instrument à proximité d'une TV, d'une radio, d'un équipement stéréo, d'un téléphone portable ou d'autres appareils électriques. En effet, l'instrument, la TV ou la radio pourraient produire des interférences.
- N'installez pas l'instrument dans une position instable où il risquerait de se renverser.
- Débranchez tous les câbles connectés, y compris celui de l'adaptateur, avant de déplacer l'instrument.
- Lors de la configuration de l'instrument, assurez-vous que la prise secteur que vous utilisez est facilement accessible. En cas de problème ou de dysfonctionnement, coupez directement l'alimentation et retirez la fiche de la prise.

Connexions

- Avant de raccorder l'instrument à d'autres éléments électroniques, mettez ces derniers hors tension. Et avant de mettre sous/hors tension tous les éléments, veillez à toujours ramener le volume au minimum. En outre, veillez à régler le volume de tous les composants au minimum et à augmenter progressivement le volume sonore des instruments pour définir le niveau d'écoute désiré.

Entretien

- Utilisez un linge doux et sec pour le nettoyage de l'instrument. N'utilisez jamais de diluants de peinture, solvants, produits d'entretien ou tampons de nettoyage imprégnés de produits chimiques.

Précautions d'utilisation

- De ne pas vous glisser les doigts ou la main dans les fentes du de l'instrument.
- N'insérez pas d'objets en papier, métalliques ou autres dans les fentes du du panneau ou du clavier. Si c'est le cas, mettez immédiatement l'appareil hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Faites ensuite contrôler l'appareil par une personne qualifiée du service Yamaha.
- Ne déposez pas d'objets de plastique, de vinyle ou de caoutchouc sur l'instrument, ce qui risque de décolorer le panneau ou le clavier.
- Ne vous appuyez pas sur l'instrument et n'y déposez pas des objets lourds. Ne manipulez pas trop brutalement les boutons, commutateurs et connecteurs.
- Ne jouez pas trop longtemps sur l'instrument à des volumes trop élevés, ce qui risque d'endommager durablement l'ouïe. Si vous constatez une baisse de l'acuité auditive ou des sifflements d'oreille, consultez un médecin sans tarder.

Sauvegarde des données

Enregistrement et sauvegarde des données

- Les données DRAM (voir page 150) sont perdues lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Sauvegardez toutes les données sur un périphérique de stockage USB.
- N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire morte Flash (le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Veuillez laisser l'appareil sous tension) apparaît alors à l'écran). La mise hors tension de l'instrument à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système en raison de la corruption des données dans la mémoire morte Flash. Cela signifie que le synthétiseur risque de ne pas démarrer correctement, même lors de la prochaine mise sous tension.

Sauvegarde du périphérique de stockage USB

- Pour éviter toute perte de données due à un support endommagé, nous vous recommandons d'enregistrer toutes les données importantes sur deux périphériques de stockage USB.

Yamaha n'est pas responsable des détériorations causées par une utilisation impropre de l'instrument ou par des modifications apportées par l'utilisateur, pas plus qu'il ne peut couvrir les données perdues ou détruites.

Veillez à toujours laisser l'appareil hors tension lorsqu'il est inutilisé.

Même lorsque le commutateur est en position « STANDBY », une faible quantité d'électricité circule toujours dans l'instrument. Lorsque vous n'utilisez pas l'instrument pendant une longue période, veillez à débrancher l'adaptateur secteur de la prise murale.

Introduction

Toutes nos félicitations et nos remerciements pour avoir fait l'acquisition du synthétiseur musical MO de Yamaha !

Vous disposez à présent d'un clavier hautement polyvalent, doté d'une incroyable qualité sonore. Cet instrument de production de musique associe des commandes complètes de création de sons à de puissantes fonctions de reproduction et d'enregistrement.

Pratiquement toute notre technologie en matière de synthétiseur et notre savoir-faire musical entrent dans la conception de cet instrument. Le nouveau MO met à votre disposition des innovations exceptionnelles et toutes récentes en matière de sonorités et de rythmes, tout en vous offrant la possibilité de créer les vôtres. En outre, l'instrument vous fournit une palette d'outils puissants et faciles à utiliser pour jouer, combiner et contrôler ces sons et rythmes dynamiques, en temps réel, pendant que vous jouez !

Prenez le temps de lire soigneusement ce manuel. Il contient des informations importantes sur la méthode à suivre pour tirer au mieux parti de cet instrument formidable.

Jetez-vous à l'eau et savourez le plaisir !

Accessoires

Les éléments suivants sont livrés avec votre MO. Vérifiez que vous disposez de tous les éléments cités dans la liste suivante.

- Adaptateur secteur (PA-5D)*
- Mode d'emploi (ce manuel)
- Liste des données

*Peut ne pas être fourni pour votre région. Veuillez vérifier auprès de votre fournisseur Yamaha.

Les illustrations et les pages d'écran figurant dans ce manuel sont uniquement fournies à titre d'information et peuvent différer légèrement de celles qui apparaissent sur votre ordinateur.

Ce produit comporte et intègre des programmes informatiques et des matériaux pour lesquels Yamaha détient des droits d'auteur ou possède une licence d'utilisation des droits d'auteurs de leurs propriétaires respectifs. Les matériaux protégés par les droits d'auteur incluent, sans s'y limiter, tous les logiciels informatiques, fichiers de style, fichiers MIDI, données WAVE, partitions musicales et enregistrements audio. Toute utilisation non autorisée de ces programmes et de leur contenu est interdite en vertu des lois en vigueur, excepté pour un usage personnel. Toute violation des droits d'auteurs entraîne des poursuites judiciaires. IL EST STRICTEMENT INTERDIT DE FAIRE, DE Diffuser OU D'UTILISER DES COPIES ILLEGALES.

Cet instrument est à même d'utiliser différents types/formats de données musicales et convertit préalablement les données au format correct en vue de leur utilisation. Il est dès lors possible que les données ne soient pas reproduites exactement comme le compositeur ou l'auteur l'aurait voulu au départ.

La copie des données musicales disponibles dans le commerce, y compris, mais sans s'y limiter, les données MIDI et/ou audio, est strictement interdite, sauf pour un usage personnel.

- Windows est une marque déposée de Microsoft® Corporation.
- Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc., aux Etats-Unis et dans d'autres pays.
- Les noms de firmes et de produits apparaissant dans ce mode d'emploi sont les marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs.

Principales caractéristiques

- Un choix très important de **voix dynamiques et authentiques**. Utilisez la fonction **Category Search** (Recherche par catégorie) pour trouver rapidement les sonorités de votre choix, d'après le type d'instrument sur lequel elles sont basées. **Page 42**
- Le **mode Performance** vous permet d'utiliser simultanément quatre voix différentes, en couches ou en clavier partagé. **Page 44**
- Un **traitement des effets** étendu, avec Reverb (Réverbération) (20 types), Chorus (Chœur) (49 types), trois blocs d'insertion distincts **possédant chacun deux blocs** (116 types au total), Master Effect (Effet principal) (8 types), et un égaliseur numérique (égaliseur de parties à trois bandes et égaliseur principal à cinq bandes). **Page 140**
- **Un contrôle général en temps réel avec quatre touches et quatre curseurs** vous permet de régler le filtre, les niveaux, les effets, l'égaliseur, et bien d'autres fonctions, tout en jouant. **Page 51**
- Les fonctions du **mode Pattern** (Motif) vous permettent de créer séparément des sections rythmiques et des riffs et de les combiner, en temps réel, avec facilité et intuition, pour créer des pistes rythmiques complètes. **Page 73**
- Le mode Voice (Voix) vous offre la possibilité de créer non seulement des voix utilisateur, mais aussi des **voix de mixage** spéciales, destinées à des morceaux ou des motifs. Vous pouvez éditer et stocker ces voix en mode Song/Pattern (Morceau/Motif), ce qui facilite considérablement la création de voix utilisables sur des morceaux ou des motifs. **Page 78**
- La fonction polyvalente **Arpeggio** (Arpèges) reproduit automatiquement diverses séquences de phrases en réponse aux touches jouées. Cette fonction est particulièrement puissante avec les voix de batterie car elle vous permet d'appeler différents motifs rythmiques en appuyant simplement sur une seule touche. C'est une source immédiate d'inspiration pour la création et l'interprétation de morceaux. Utilisée avec des voix normales, la phrase d'arpège varie sur les plans harmonique et mélodique en fonction des accords joués, ce qui vous donne la possibilité d'exercer un contrôle intuitif sur les motifs au fur et à mesure de leur composition et de leur exécution. Les arpèges peuvent être déclenchés non seulement selon les accords joués, mais aussi en fonction de la force de frappe au clavier, ce qui vous confère une puissance de jeu encore plus importante. **Page 48**
- Une fois que vous avez apprêté les données MIDI et les motifs nécessaires à la reproduction de votre morceau, vous pouvez utiliser la fonction **Pattern Chain** (Chaîne de motifs) pour ordonner le tout en temps réel. Grâce à cette méthode pragmatique, il est encore plus facile d'avoir des idées originales et de créer des morceaux toujours plus étonnants. **Page 84**
- La fonction **Song Scene** (Scène de morceau) est un autre outil puissant qui vous permet de saisir des « instantanés » des réglages de la piste du séquenceur (comme par exemple, le balayage panoramique, le volume, l'assourdissement de piste etc.). Ensuite, pendant la lecture ou l'enregistrement, vous n'avez qu'à basculer d'une scène à l'autre pour obtenir des changements instantanés et dynamiques. **Page 89**
- Le **mode Master** vous offre la possibilité d'utiliser le MO comme contrôleur maître du clavier (avec des zones indépendantes) et de reconfigurer facilement l'instrument pour basculer entre les modes de reproduction Voice/Performance et Song/Pattern dans les performances en live. **Page 122**
- Une **interface extrêmement facile à manier** avec des touches de fonction à deux niveaux : [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5] **Page 33**
- La fonction **Remote Control** (Commande à distance) vous offre la possibilité de faire fonctionner votre logiciel de séquençage préféré à partir des commandes de panneau. Ainsi pouvez-vous assourdir vos pistes, contrôler les fonctions de transport (Play, Stop, Record, etc.), mixer les pistes MIDI et audio (jusqu'à 16 pistes) à l'aide des touches et des curseurs de l'instrument, effectuer un balayage panoramique des pistes, contrôler l'égalisation et ajuster les envois d'effets, tout cela sans jamais toucher la souris. **Page 113**
- En outre, les prises de sortie numérique (DIGITAL) garantissent la production d'un son sans bruit ni distorsion (44,1 kHz, 24 bits). **Page 103**
- L'instrument possède **deux connecteurs USB**, USB TO HOST (USB vers hôte) pour la connexion à un ordinateur, et USB TO DEVICE (USB vers périphérique) pour la connexion à des périphériques de stockage, tels qu'un lecteur de disque dur ou un disque flash. **Page 31**
- Compatibilité avec les puissants logiciels **Voice Editor et Multi Part Editor** de Yamaha, qui assurent l'édition complète et intuitive de tous les paramètres depuis votre ordinateur. **Page 112**

Comment utiliser ce mode d'emploi

Index de l'application Page 9

Cet index spécial est classé selon les fonctions et les applications et non par mots-clés, ce qui vous permet de retrouver aisément et rapidement la méthode d'exécution d'une opération spécifique ou d'explorer un thème précis.

Commandes et connecteurs Page 14

Cette section fournit toutes les explications relatives aux touches, commandes et connecteurs de l'instrument.

Configuration et utilisation..... Page 20

Nous vous recommandons de commencer par lire attentivement cette section avant de consulter n'importe quelle autre partie du manuel. Elle vous explique comment lancer la reproduction et utiliser votre nouvel instrument.

Principe d'utilisation Page 27

Cette section vous présente les opérations de base de l'instrument, comme par exemple l'édition des valeurs et la modification des réglages.

Guide rapide Page 40

Dans cette section didactique, vous pouvez faire une promenade guidée dans les différentes fonctions de l'instrument et apprendre à l'utiliser et s'en servir pour jouer.

Structure de base..... Page 128

Cette section propose une vue d'ensemble détaillée des principales fonctions et caractéristiques de cet instrument et vous explique comment ces dernières s'adaptent les unes aux autres.

Référence Page 151

C'est l'encyclopédie du MO. Cette section décrit tous les paramètres, réglages, fonctions, caractéristiques, modes et opérations en détail.

Annexe Page 219

Cette section contient des informations détaillées sur l'instrument, comme les caractéristiques techniques et une liste des messages d'avertissement.

Résolution des problèmes Page 227

Si l'instrument ne fonctionne pas comme prévu ou si vous rencontrez des problèmes liés à la production sonore ou à l'utilisation, reportez-vous à cette section avant de contacter votre revendeur Yamaha ou le service après vente concerné. Les problèmes les plus fréquents ainsi que leurs solutions y sont expliqués de manière simple et pratique.

Liste des données (livret fourni à part)

Cette section comporte différentes listes importantes comme la liste des voix, la liste des phrases de motifs présélectionnés, la liste des effets, le format des données MIDI et la feuille d'implémentation MIDI.

Dans ce manuel, on utilisera des flèches dans les instructions pour indiquer, en abrégé, la procédure d'appel de certains écrans ou fonctions. Par exemple, les instructions ci-dessous signifient : 1) appuyez sur la touche [VOICE] ; 2) sélectionnez une voix normale ; 3) appuyez sur la touche [EDIT] ; 4) sélectionnez un élément ; 5) appuyez sur la touche [F1] OSC ; et 6) appuyez sur la touche [SF2] OUTPUT.

[VOICE] → Sélection d'une voix normale → [EDIT] → Sélection d'un élément → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT

NOTE Lorsqu'un message de confirmation (page 37) ou une fenêtre Control Function (Fonction de contrôle) (page 51) apparaît à l'écran, appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter) pour sortir de cet état, puis suivez les instructions comme dans l'exemple ci-dessus. De la même façon, appuyez sur la touche [DAW REMOTE] (DAW à distance) pour sortir du mode Remote Control (Commande à distance), puis suivez les instructions comme dans l'exemple ci-dessus lorsque le MO est en mode Remote Control.

Index de l'application

Ecoute du MO

- Ecoute du morceau ou motif de démonstration Page 73
- Ecoute de la reproduction de la fonction Song Chain Page 95
- Ecoute de la reproduction de la fonction Pattern Chain Page 84
- Ecoute de la reproduction de la fonction Arpeggio Page 48

Reproduction au clavier

- Sélection de voix et reproduction au clavier Pages 40 (Mode Voice), 76 (Mode Song/Pattern)
- Sélection de performance et reproduction au clavier Page 44
- Utilisation de l'instrument comme clavier maître Page 122
- Activation du métronome [SONG] ou [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = all Page 206
- Partage du clavier : configuration des plages supérieures et inférieures pour les voix Pages 47 (Mode Performance), 125 (Mode Master)
- Superposition de deux voix ou parties Pages 46 (Mode Performance), 125 (Mode Master)

Sélection de programmes et paramétrage de réglages sur le MO

- Sélection de voix Pages 40 (Mode Voice), 76 (Mode Song/Pattern)
- Utilisation de la fonction Category Search Page 42
- Sélection de performance Page 44
- Sélection de morceau Page 74
- Sélection de motif Page 75
- Sélection de section Page 75
- Sélection et affectation d'une phrase à une piste de motif Page 78
- Sélection d'un modèle de mixage pour un morceau ou un motif Page 77
- Sélection d'une piste maître Page 122
- Sélection d'un type d'arpège Pages 48 (Mode Voice/Performance), 80 (Mode Song/Pattern)
- Sélection d'un type de filtre Page 170
- Sélection d'un type d'effet
 - Sélection d'un type d'effet Reverb/Chorus/Insertion
 - [VOICE] → sélection de voix → [F3] EFFECT Page 151
 - [PERFORM] → Sélection de performance → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT Page 171
 - [SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT Page 189
 - Sélection d'un type Master Effect
 - [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF Page 206
 - [PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF Page 172
 - [SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF Page 190
 - Sélection d'un type Master EQ
 - [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ Page 206
 - [PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ Page 172
 - [SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] MEQ Page 190

Utilisation des contrôleurs

- Explication de l'organisation et la structure des contrôleurs Page 50, 69
- Affectation de fonctions aux contrôleurs pour chaque voix (Controller Set) Page 70
- Affectation de numéros de changement de commande à chaque contrôleur Page 72
- Réglage de la plage de variation de ton
 - [VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [[SF5] OTHER (autre) → PB Upper/PB Lower Page 154
 - [SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower .. Page 191
- Vérification des paramètres actuellement affectés au contrôle des boutons Pages 56 (Mode Voice), 65 (Mode Performance), 97 (Mode Song/Pattern)
- Vérification des paramètres actuellement affectés au contrôle des curseurs de commande Page 52
- Démarrage/arrêt d'un morceau ou motif en appuyant sur un sélecteur au pied ... [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW Page 209
- Changement de voix ou de performance en appuyant sur un sélecteur au pied ... [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW Page 209
- Activation ou désactivation de la reproduction d'arpèges en appuyant sur un sélecteur au pied [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW Page 209
- Maintien de l'effet d'un contrôleur (molette de modulation, etc.), même en cas de changement de voix
 - [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlReset = hold Page 206

Production sonore de la partie ou la voix spécifiée uniquement

- **Activation ou désactivation de chaque élément en mode Voice Edit**Page 55
- **Comment déterminer si un élément est utilisé ou inutilisé en mode Voice Edit**
[VOICE] → [EDIT] → Sélection d'élément → [F1] OSC → [SF1] WAVE → ElementSw = on/offPage 158
- **Comment déterminer si une partie est utilisée ou inutilisée en mode Performance**
[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → PartSw = on/offPage 174
- **Activation ou désactivation de chacune des pistes (parties) d'un morceau/motif**.....Page 75
- **Désactivation ou assourdissement de la reproduction d'une partie de morceau/motif, en réglant le canal de réception sur « off »**
[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh Page 191

Réglage du volume ou du niveau de sortie

- **Réglage général**
Réglage de la sortie du volume principal [MASTER VOLUME]Page 16
Réglage du volume d'ensemble du bloc du générateur de sons interne de l'instrument [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume Page 205
Réglage du gain de sortie de chaque connecteur de sortie [UTILITY] → [SF2] OUTPUTPage 206
- **En mode Voice**
Réglage de la balance de volume des éléments d'une voix normale à l'aide des curseurs de commande
[VOICE] → Sélection d'une voix normale → [EDIT] → Sélection d'élément → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → NiveauPage 56
Réglage du volume d'ensemble de la voix sélectionnée (commun à l'ensemble des éléments/touches)
[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → VolumePage 154
- **En mode Performance**
Réglage de la balance de volume des parties d'une performance éditée à l'aide des curseurs de commande
[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → Sélection de partie → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → VolumePage 65
Réglage du volume d'ensemble de la performance sélectionnée (commun à toutes les parties)
[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEQ → [SF1] OUT → VolumePage 172
- **En mode Song/Pattern**
Réglage de la balance de volume des parties d'un morceau édité à l'aide des curseurs de commande
[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → Sélection de partie → [F1] VOL/PAN → VOLUMEPage 97

Création de données

- **Création de voix**
Création d'une voix normale en mode Voice EditPage 53
Création d'une voix de batterie en mode Voice EditPage 57
Création d'une voix de mixage spéciale pour un morceau ou un motifPage 78
- **Création de performance**Page 63
- **Création de morceau**
Enregistrement de votre performance au clavier sur une piste de morceau à l'aide de la fonction Realtime RecordingPage 88
Enregistrement par écrasement des données existant sur une piste de morceau à l'aide de la fonction Punch-in Recording
[SONG] → [REC] → [F1] SETUP → Type = punchPage 88
Enregistrement de données supplémentaires sur une piste de morceau existante, sans effacer les données préexistantes à l'aide de la fonction Overdub Recording
[SONG] → [REC] → [F1] SETUP → Type = overdubPage 80
Activation du métronome pendant l'enregistrement [SONG] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = recPage 206
Enregistrement d'un morceau à l'aide d'une performancePage 89
Utilisation de la fonction Step Recording [SONG] → [REC] → [F1] SETUP → Type = stepPage 80
Edition d'événements MIDI pour chacune des pistes d'un morceau déjà enregistré [SONG] → [EDIT] → Sélection de pistePage 90
Insertion d'informations concernant les modifications de tempo en milieu de morceau [SONG] → [EDIT] → [F4] TR SELPage 88
Insertion d'informations de modification de voix
[SONG] → [EDIT] → Sélection de piste → Insertion d'une sélection de banque MSB/LSB et d'un changement de programmePage 182
Edition de paramètres de mixage de morceaux, comme par exemple le volume de chaque partie [SONG] → [MIXING]Page 93
Utilisation des « tâches » adéquates, telles que Copy, Clear, Quantize [SONG] → [JOB] → Sélection de tâchePage 91
- **Création de motif**
Affectation d'une phrase présélectionnée à chacune des pistes d'un motif à l'aide de la fonction PatchPage 78
Enregistrement de votre performance au clavier sur une piste de motif pour créer une phrasePage 82
Enregistrement d'un nouveau motif rythmique d'arpèges sur une piste de motifPage 80
Activation du métronome pendant l'enregistrement [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = recPage 206
Utilisation de la fonction Step Recording [PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → Type = stepPage 83
Edition d'événements MIDI pour chacune des pistes d'un motif déjà enregistré [PATTERN] → [EDIT] → Sélection de pistePage 90
Edition de paramètres de mixage de motifs, comme le volume de chaque partie [PATTERN] → [MIXING]Page 93
Utilisation des « tâches » adéquates, telles que Copy, Clear, Quantize [PATTERN] → [JOB] → Sélection de tâchePage 91
Programmation d'une séquence de section pour créer une chaîne de motifs [PATTERN] → [F6] CHAINPage 85
Conversion d'une chaîne de motifs en données de morceau [PATTERN] → Sélection de motif → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONGPage 86
- **Création d'une piste maître**Page 122
- **Création d'arpège**Page 97

Stockage/Sauvegarde des données créées

- Stockage en mémoire interne (Flash ROM) d'une voix éditée et sauvegarde de toutes les voix de la mémoire interne sur un périphérique de stockage USB Page 60
- Stockage en mémoire interne (Flash ROM) d'une performance éditée et sauvegarde de toutes les performances de la mémoire interne sur un périphérique de stockage USB Page 66
- Enregistrement des données de morceau/motif
 Stockage des réglages de mixage de morceau/motif en mémoire interne (DRAM) Page 77, 94
 Stockage de toutes les données de morceau/motif sur un périphérique de stockage USB Page 98
- Stockage des réglages de mixage en mémoire interne (Flash ROM) sous forme de modèle Page 94
- Stockage en mémoire interne (Flash ROM) d'une piste maître éditée et sauvegarde de toutes les pistes maîtres de la mémoire interne sur un périphérique de stockage USB Page 123
- Enregistrement de tous les arpegges de la mémoire interne (Flash ROM) sur un périphérique de stockage USB Page 214

Attribution d'un nom aux données créées Page 38

Récupération des données perdues

- Comparaison d'un élément de voix, de performance, de morceau ou de motif avant édition avec l'élément correspondant édité, à l'aide de la fonction Compare Page 36
- Rappel d'un élément de voix, de performance, de morceau ou de motif édité mais non stocké en mémoire (lors de la sélection d'une autre voix) à l'aide de la fonction Recall Page 37
- Morceau/Motif
 Annulation des modifications effectuées lors de la session précédente, comme par exemple à l'aide des fonctions d'enregistrement ou les tâches, afin de restaurer les données d'origine
 [SONG] ou [PATTERN] → [JOB] → [F1]UNDO Page 93

Initialisation

- Réinitialisation de la mémoire utilisateur aux réglages d'usine Page 26
- Formatage du périphérique de stockage USB Page 213
- Initialisation de la voix éditée [VOICE] → [JOB] → [F1] INIT Page 168
- Initialisation de la performance éditée [PERFORM] → [JOB] → [F1] INIT Page 177
- Initialisation de la piste maître éditée [MASTER] → [JOB] → [F1] INIT Page 218
- Initialisation des réglages de mixage de morceau édités [SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT Page 192
- Initialisation des réglages de mixage de motif édités [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT Page 202

Réglages liés à la hauteur de ton (Tune, Note Shift, etc.)

- Réglage général
 Modification du réglage de l'octave du clavier [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave Page 29
 Déplacement de la hauteur de note au clavier vers le haut ou le bas [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Transpose Page 29
 Déplacement de la hauteur de note dans le bloc générateur de sons vers le haut ou le bas [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift Page 205
 Réglage de l'accord sur d'autres instruments [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune Page 205
- En mode Voice
 Réglage du système d'accord de la voix
 [VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo. Page 169
 Réglage de la hauteur de ton de chaque élément de la voix éditée en incréments de demi-tons
 [VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Coarse Page 159
 Réglage affiné de la hauteur de ton de chaque élément de la voix éditée
 [VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Tune Page 159
 Réglage de toutes les notes (touches) à la même hauteur
 [VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément → [F2] PITCH → [SF4] KEY FLW → PitchSens = 0 Page 159
- En mode Performance
 Déplacement de la hauteur de note vers le haut ou le bas pour chacune des parties de la performance éditée
 [PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Noteshift Page 176
 Réglage affiné de la hauteur de ton de chacune des parties de la performance éditée
 [PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune Page 176
- En mode Song/Pattern
 Déplacement de la hauteur de la note vers le haut ou le bas pour chacune des parties du morceau/motif actuellement sélectionné
 [SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF2] TUNE → Noteshift Page 191
 Réglage affiné de la hauteur de ton pour chacune des parties du morceau/motif actuellement sélectionné
 [SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune Page 191
- En mode Master
 Déplacement de l'octave du clavier vers le haut ou vers le bas pour chacune des zones de la piste maître éditée
 [MASTER] → Sélection d'une piste principale → [F2] MEMORY → ZoneSwitch (sélecteur de zone) = on → [EDIT] → Sélection de zone → [F2] NOTE → Octave Page 216
 Réglage affiné de la hauteur de ton du clavier pour chacune des zones de la piste maître éditée
 [MASTER] → Sélection d'une piste maître → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → Sélection de zone → [F2] NOTE → Transpose .. Page 216

Connexion à un ordinateur ou à un instrument MIDI externe

- **Pour déterminer le connecteur (MIDI, USB TO HOST, mLAN) utilisé pour l'entrée ou la sortie MIDI**
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUTPage 210
- **Utilisation des sons du MO pour la reproduction de morceau depuis un séquenceur MIDI**.....Page 110
- **Paramétrage de la réception ou non de blocs de données**
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RevBulk = on/protect Page 209
- **Activation du seul générateur de sons MIDI externe et désactivation du générateur de sons interne**
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl = off Page 209
- **Synchronisation avec un instrument/ordinateur MIDI externe**
Utilisation du MO en tant qu'instrument MIDI maître
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, ClockOut = on, Seqctrl = outPage 210
Utilisation du MO en tant qu'instrument MIDI secondaire
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI, ClockOut = off, Seqctrl = inPage 210
Utilisation du MO en tant qu'instrument asservi MTC
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC, ClockOut = off, Seqctrl = inPage 210
- **Désactivation de la synchronisation avec l'ordinateur ou l'instrument MIDI externe**
Maintien de la reproduction normale sur un séquenceur MIDI externe, même au début ou à l'arrêt de la reproduction de morceau/motif sur le MO..... [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, Seqctrl = offPage 210
Maintien de la reproduction normale de morceau/motif sur le MO, même au début ou à l'arrêt de la reproduction sur un séquenceur MIDI externe [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → Seqctrl = offPage 210
- **Synchronisation de la vitesse d'onde OBF de la voix avec un ordinateur ou un instrument MIDI externe**
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDIPage 210
 [VOICE] → Sélection d'une voix normale → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO → [SF1] WAVE → TempoSync = onPage 156
- **Réglage des événements MIDI à transmettre ou à reconnaître via les connecteurs MIDI et USB TO HOST**
 [SONG] ou [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTERPage 207
- **Réglage du canal de transmission MIDI**
Réglage du canal de transmission MIDI du clavier en modes Voice et Performance
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransChPage 209
Réglage du canal et du port de transmission MIDI pour chacune des pistes d'un morceau/motif
 [SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [F3] TRACK → [SF1] CHANNELPage 178
Réglage du canal de transmission MIDI de la reproduction d'arpèges
 [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → TransmitChPage 206
- **Réglage du canal de réception MIDI**
Réglage du canal de réception MIDI du clavier en modes Voice et Performance
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvChPage 209
Réglage du canal de réception MIDI pour chacune des parties d'un morceau/motif
 [SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh ..Page 191
- **Réglage des paramètres de transmission/reconnaissance de changement de programme**
Activation ou désactivation de l'envoi de messages de sélection de banque et de changement de programme, lors de la sélection d'une voix ou d'une performance
 UTILITY → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChangePage 209
Activation ou désactivation de la sélection de voix ou de performance du MO depuis un périphérique MIDI externe
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChangePage 209
 [SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F5] RCV SW → BankSel, PgmChange ..Page 192
Réglage des paramètres connexes afin que les messages MIDI produits par la reproduction du morceau ou du motif ne soient pas transmis via MIDI
 [SONG] ou [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTERPage 207
- **Réglage de l'activation du générateur de sons interne ou du générateur de sons externe pour la reproduction de chacune des pistes**
 [SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [F3] TRACK → [SF2] OUT SWPage 179

Autres astuces

- **Chargement automatique du fichier spécifié sur le périphérique de stockage USB lors de la mise sous tension**Page 102
- **Réglage automatique du mode lors de la mise sous tension**
 [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnModePage 206

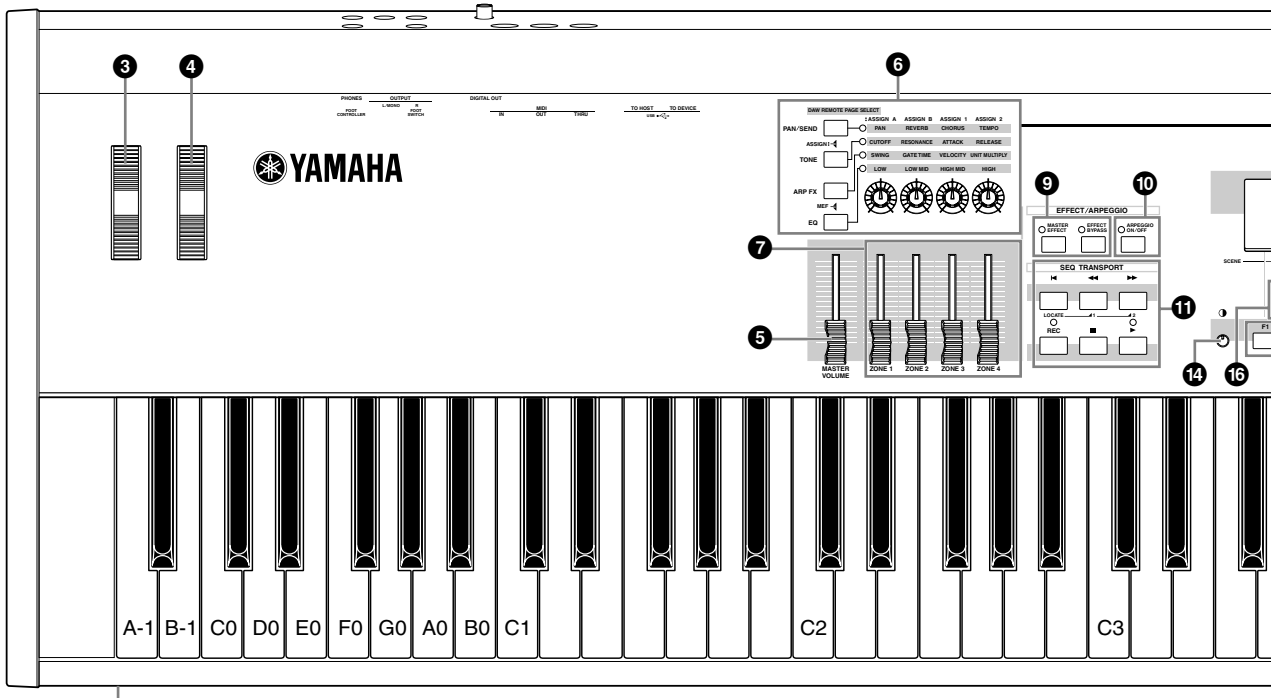
Table des matières

Introduction	6	Création d'un morceau sur le MO	73
Accessoires.....	6	Reproduction des morceaux/motifs	
Principales caractéristiques.....	7	de démonstration	73
Comment utiliser ce mode d'emploi	8	Création de motif.....	76
Index de l'application.....	9	Création de morceau	87
Commandes et connecteurs	14	Connexion du MO à des périphériques	
Panneau avant	14	externes	103
Panneau arrière.....	18	Connexions	103
Configuration et utilisation	20	Utilisation du MO comme générateur de	
Alimentation.....	20	sons multi-timbre de votre station	
Reproduction au clavier	22	DAW/séquenceur	110
Modes	24	Utilisation du MO avec un logiciel.....	112
Instructions de base.....	25	Création de votre propre jeu de programmes	
Réinitialisation de la mémoire		(mode Master)	122
utilisateur sur les réglages d'usine.....	26	Structure de base	128
Principe d'utilisation	27	Structure interne (Présentation du système).....	128
Modes	27	Mémoire interne et gestion des fichiers	148
Sauvegarde A propos de la sauvegarde		Référence	151
des données internes sur un périphérique de		Mode Voice (Voix).....	151
stockage USB	30	Mode Performance.....	171
Fonctions et sous-fonctions	33	Mode Song (Morceau)	178
Sélection d'un de programme.....	33	Mode Pattern (Motif).....	196
Déplacement du curseur et réglage		Mode Mixing Voice (Voix de mixage)	203
des paramètres	35	Mode Utility (Utilitaire)	205
A propos des fonctions d'édition	36	Mode File.....	211
Message de confirmation.....	37	Mode Master (Piste maître)	215
Information Display (Afficher les informations)	37	Annexe	219
Réglages de notes (de touches).....	37	Ecrans d'information	219
Attribution d'un nom.....	38	Messages de l'écran.....	221
Guide rapide	40	A propos de la norme MIDI	223
Utilisation du MO.....	40	Résolution des problèmes	227
Mode Voice Play (Reproduction de voix).....	40	Spécifications techniques	231
Mode Performance Play (Reproduction de		Index	232
performance).....	44		
Utilisation de la fonction Arpeggio	48		
Utilisation des contrôleurs du MO.....	50		
Edition d'un de programme.....	53		
Edition de voix.....	53		
Edition de performance.....	63		
Utilisation des contrôleurs : cours avancé.....	69		
Contrôleurs pris en charge par le MO	69		

Commandes et connecteurs

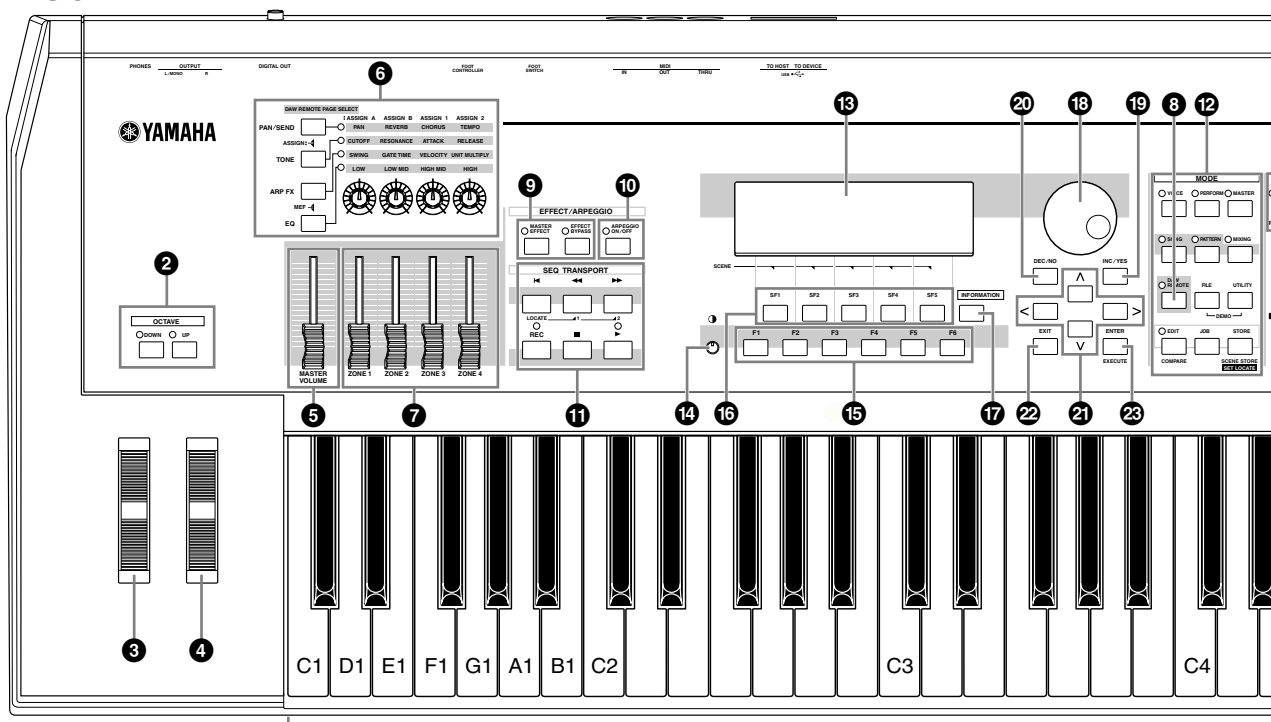
Panneau avant

MO8

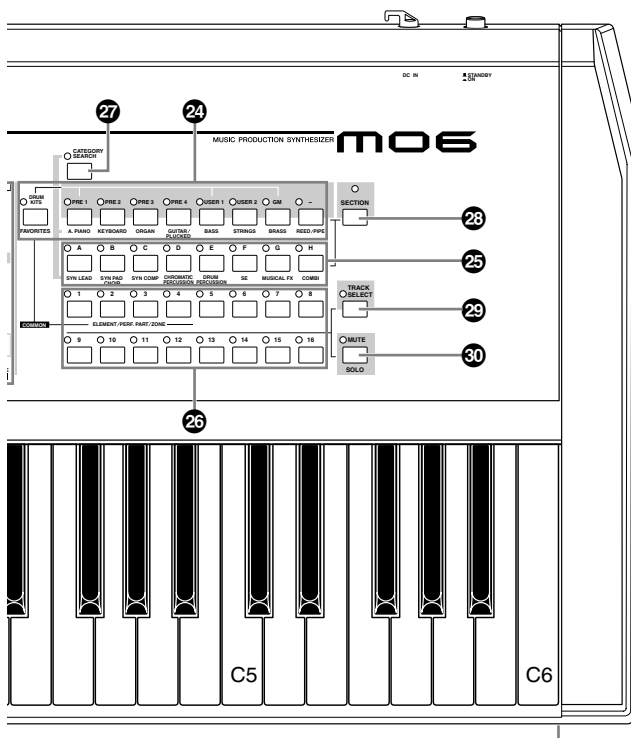
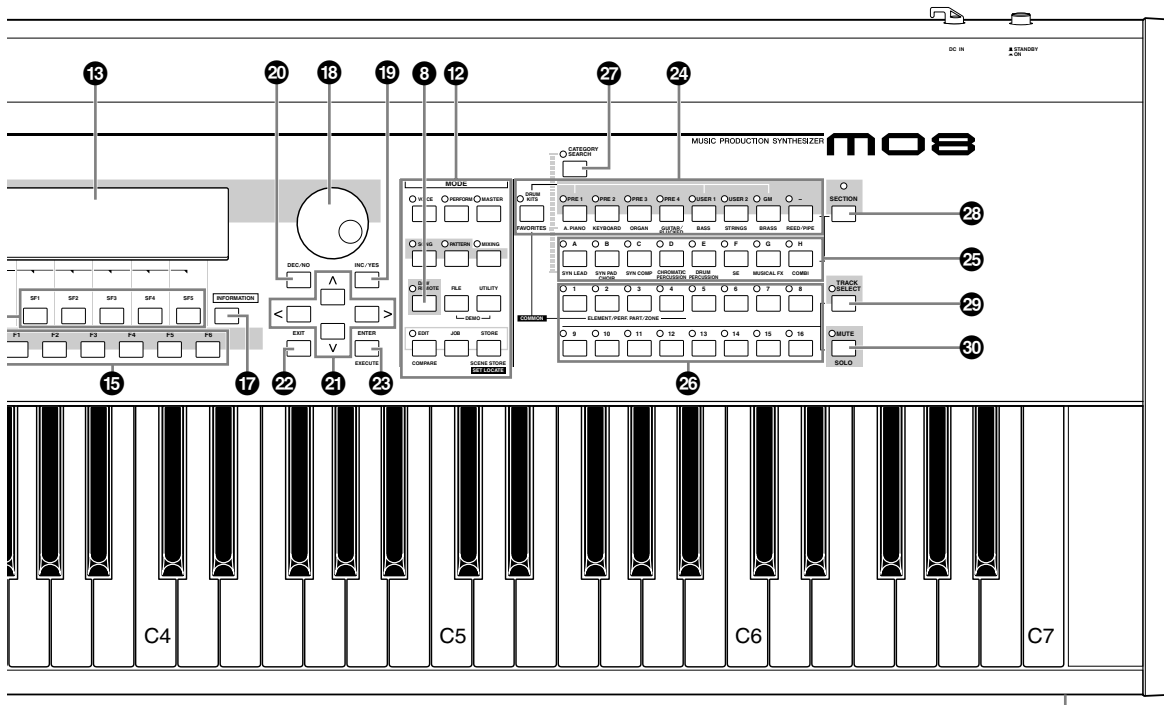


NOTE Lorsque [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave est réglé sur « 0 », chaque touche correspond au nom de note indiqué dans les illustrations. Reportez-vous à cette illustration pour régler le nom de note d'un paramètre tel que Note Limit (Limite de notes).

MO6



NOTE Lorsque les deux touches [OCTAVE] sont désactivées, chaque touche correspond au nom de note qui figure sur les illustrations. Reportez-vous à cette illustration pour régler les paramètres possédant des valeurs de nom de note, comme Note Limit (Limite de notes).



1 Clavier

Le clavier du MO6 est doté de 61 touches, celui du MO8 en possède 88.

Ces deux instruments sont équipés d'une fonction de toucher initial. Grâce à cette fonction, l'instrument perçoit la force avec laquelle vous appuyez sur les touches et l'utilise pour affecter le son de différentes manières, selon la voix sélectionnée.

2 Touches OCTAVE [UP] (Supérieure) et [DOWN] (Inférieure) Page 29

Utilisez ces touches pour modifier la plage de notes du clavier. Pour restaurer le réglage d'octave normal, appuyez sur les deux touches en même temps.

NOTE Du fait de son clavier étendu, le MO8 ne dispose pas de touches OCTAVE.

3 Molette de variation de ton Page 50

Contrôle l'effet de variation de ton. Vous pouvez également attribuer d'autres fonctions à ce contrôleur.

4 Modulation wheel (Molette de modulation) Page 50

Contrôle l'effet de modulation. Vous pouvez également attribuer d'autres fonctions à ce contrôleur.

5 Curseur [MASTER VOLUME] (Volume principal)

Règle le volume global du son, tel qu'il est émis à partir des prises OUTPUT L/MONO et R (Sortie gauche/mono et droite) du panneau arrière, ainsi que des prises PHONES.

6 Quatre touches Knob Control Function (fonction Fonction de commande de bouton) et quatre boutons Page 51

Ces quatre boutons, aux multiples fonctions, vous permettent de régler divers aspects ou paramètres de la voix en cours. Utilisez les touches de fonction de commande de bouton pour modifier le paramètre réglé par pour les boutons. La DEL correspondante s'allume pour indiquer le groupe de paramètres actif.

7 Curseur de commande Page 52

Ces curseurs contrôlent le volume de quatre éléments composant une voix normale en mode Voice, le volume de quatre parties en mode Performance, le volume de quatre parties en mode Song/Pattern, y compris la partie en cours, et le volume de quatre zones en mode Master (Piste maître).

NOTE Si tous les curseurs de commande sont réglés sur le niveau minimal, il se peut que l'instrument n'émette aucun son, même lorsque vous jouez au clavier ou que vous reproduisez un morceau ou un motif. Dans ce cas, vous devez remonter tous les curseurs jusqu'au niveau approprié.

NOTE Le curseur [MASTER VOLUME] permet de régler le niveau de sortie de l'instrument. D'autre part, les curseurs de commande règlent la valeur du volume MIDI pour l'élément ou la partie concernés.

8 Touche [DAW REMOTE] (Commande à distance de DAW) Page 113

Le mode Remote vous permet de contrôler le logiciel de séquençage/sequençeur installé sur votre ordinateur depuis les commandes du panneau de l'instrument. Activez la touche [DAW REMOTE] pour passer en mode Remote (Commande à distance).

9 Touche [MASTER EFFECT] (Effet principal) et Touche [EFFECT BYPASS] (Contourner l'effet) Page 140

L'importante section des effets de l'instrument propose des effets d'insertion (trois jeux comportant chacun deux unités d'effets), des effets système (Reverb et Chorus) et des effets Master. Les effets s'appliquent aux voix jouées au clavier ainsi qu'aux morceaux ou motifs reproduits. Ces touches permettent d'activer ou de désactiver, d'une simple pression, les blocs d'effets correspondants (comme indiqué sur le panneau).

NOTE l'écran suivant vous permet de sélectionner le(s) effet(s) spécifique(s) à ignorer lorsque la touche [EFFECT BYPASS] est activée. [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS

10 Touche [ARPEGGIO ON/OFF] (Activation/désactivation de l'arpège) Page 48

Cette touche permet d'activer ou de désactiver la reproduction d'arpèges pour chaque voix, performance, morceau ou motif. Si le paramètre Arpeggio Switch (Sélecteur d'arpèges) de la partie sélectionnée est réglé sur « off » en mode Performance/Song/Pattern, le fait d'appuyer sur cette touche n'aura aucun effet.

11 Touches [SEQ TRANSPORT] (transfert Transfert de séquence)

Ces touches contrôlent l'enregistrement et la reproduction des données de séquence de morceaux et de motifs.

[⏪] (Touche débutDébut)

Retourne instantanément au début du morceau ou du motif en cours (c'est-à-dire sur le premier temps de la première mesure).

[⏮] (Touche inversionInversion)

Appuyez brièvement sur cette touche pour revenir en arrière mesure par mesure ou maintenez-la enfoncée pour rembobiner en continu.

[⏭] (Touche avanceAvance)

Appuyez brièvement sur cette touche pour avancer d'une mesure à la fois ou maintenez-la enfoncée pour avancer en continu.

[REC] Mode RECORD (Touche enregistrement) Touche [REC] (Enregistrement)

Permet Appuyez sur cette touche pour d'activer l'enregistrement (phrase de morceau ou de motif). (Le témoin voyant s'allume).

[■] (Touche stopStop)

Appuyez sur cette touche pour arrêter l'enregistrement ou la reproduction.

[▶] (Touche lectureLecture)

Permet de démarrer la reproduction à partir du point actuel du morceau ou du motif. Lors de l'enregistrement et de la reproduction, l'indicateur le voyant clignote sur le tempo en cours.

12 Touches MODE Page 24

Ces touches permettent de sélectionner les modes de fonctionnement (comme par exemple, le mode Voice).

13 Ecran LCD

Le grand large écran LCD rétro-éclairé affiche les paramètres et les valeurs liés à l'opération ou au mode actuellement sélectionné(e).

14 Commande de contraste du de l'écran LCD Page 21

Utilisez cette commande pour régler l'écran LCD et afin d'obtenir une lisibilité optimale.

15 Touches de fonctions [F1] à [F6] Page 33

Situées directement sous l'écran LCD, ces touches appellent les fonctions correspondantes indiquées sur l'afficheur. Dans la hiérarchie d'affichage, ces fonctions [F] se placent juste directement sous les modes.

16 Touches de sous-fonctions [SF1] à [SF5] Page 33

Situées directement sous l'écran LCD, ces touches appellent les sous-fonctions correspondantes indiquées sur l'écran. Dans la hiérarchie d'affichage, ces sous-fonctions [SF] se placent juste sous les fonctions [F]. Ces touches peuvent également être utilisées pour stocker ou rappeler le type d'arpège en mode Play (Reproduction) et en mode Song/Pattern Record (Enregistrement de morceau/motif). Vous pouvez également les utiliser pour stocker ou rappeler les scènes de morceaux (page 89) respectivement en modes Song Play (Reproduction de morceau) et Song Record (Enregistrement de morceau).

17 Touche [INFORMATION] page 37

Sert à appeler une fonction d'« aide » spéciale qui affiche des informations sur le mode actuellement sélectionné. Vous pouvez revenir à l'écran précédent en appuyant une nouvelle fois sur cette touche ou sur toute autre touche. Selon l'écran sélectionné, cette touche peut servir à appeler une fenêtre pour une saisie de caractères ou de numéros, pour une sélection de longueurs de note, de touches ou de noms de notes (page 35).

18 Cadran de données Page 35

Sert à éditer le paramètre actuellement sélectionné. Pour Il faut tourner le cadran vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre) pour augmenter la valeur, et vers la gauche faites tourner le cadran vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre) ; pour diminuer la valeur, faites tourner le cadran vers la gauche (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) pour la diminuer. Si le paramètre sélectionné possède une grande plage de valeurs, vous pouvez pourrez modifier la valeur en continu en pas plus importants en faisant tourner le cadran rapidement.

19 Touche [INC/YES] (Augmentation/Oui) Page 35

Pour augmenter la valeur du paramètre actuellement sélectionné. Vous pouvez également l'utiliser pour exécuter une tâche ou une opération de stockage.

20 Touche [DEC/NO] (Diminution/Non) Page 35

Pour diminuer la valeur du paramètre actuellement sélectionné. Vous pouvez également l'utiliser pour annuler une tâche ou une opération de stockage.

NOTE Vous pouvez aussi utiliser Les touches [INC/YES] et [DEC/NO] servent aussi à pour faire défiler rapidement les valeurs de paramètres par incréments de 10 unités, notamment ceux qui ont des plages importantes. Il vous suffit de maintenir l'une des touches enfoncée (dans le sens de l'augmentation ou de la diminution), et d'appuyer simultanément sur l'autre. Par exemple, pour avoir un incrément positif, maintenez enfoncée la touche [INC/YES] et appuyez sur [DEC/NO].

21 Touches de curseur Page 35

Les touches de curseur permettent de déplacer le « curseur » dans l'écran LCD, de manière à mettre en surbrillance et à sélectionner les divers paramètres.

22 Touche [EXIT] (Sortie) Page 28

Les menus et écrans de ce synthétiseur sont organisés selon une structure hiérarchique. Appuyez sur cette touche pour sortir de l'afficheur l'écran actuel et revenir au précédent niveau de la hiérarchie.

23 Touche [ENTER] (Entrée)

Utilisez cette touche pour exécuter une tâche ou une opération de stockage Vous pouvez également l'utiliser vous en servir pour afin de saisir un numéro lors de la sélection d'une mémoire ou d'une banque pour une voix ou une performance. En mode File (Fichier), utilisez cette touche pour passer au niveau inférieur suivant du répertoire sélectionné.

24 Touches Bank (stockageBanque) Page 40

Chaque touche permet de sélectionner une banque de voix ou de performance.

Lorsque la touche [CATEGORY SEARCH] (Recherche par catégorie) est activée, ces touches peuvent être utilisées pour sélectionner la catégorie voulue (apparaissant imprimée sous au-dessous de la touche concernée chaque touche). Lorsque la touche [SECTION] est activée en mode Pattern, ces touches sont utilisées pour sélectionner la section souhaitée.

25 Touches de groupe [A] à [H] Page 41

Chaque touche permet de sélectionner un groupe de voix ou de performances.

Lorsque la touche [CATEGORY SEARCH] est activée, ces touches peuvent être utilisées pour sélectionner sélectionnent la catégorie voulue (imprimée au-dessous de la touche concernée apparaissant sous chaque touche). Lorsque la touche [SECTION] est activée en mode Pattern, ces touches sont utilisées pour sélectionner la section souhaitée.

26 Touches numériques [1] à [16]

L'utilisation de ces touches varie selon le statut d'activation/désactivation des touches [TRACK SELECT] (Sélection de piste) et [MUTE] (Assourdissement).

	Fonctions des touches numériques [1] à [16]		
	Lorsque la touche [TRACK SELECT] est activée	Lorsque la touche [MUTE] est activée	Lorsque les touches [TRACK SELECT] et [MUTE] sont toutes deux désactivées
Mode Voice Play (Reproduction de voix)	Réglage du canal de transmission du clavier	—	Sélection de la voix, d'après les groupes A à H
Mode Voice Edit (Edition de voix)	Sélection d'un d'élément (1 à 4) et réglage de l'assourdissement d'assourdissement de l'élément (9 à 12)		—
Mode Performance Play (Reproduction de performance)	Réglage du canal de transmission du clavier	Réglage Mute d'assourdissement de la partie de performance (1 - 4)	Sélection de performance ou de voix (si le curseur est positionné sur Voice name (Nom de la voix)), d'après les groupes A à H
Mode Performance Edit (Edition de performance)	Sélection de la partie de performance (1 à 4)	—	—
Mode Master Play (Reproduction de piste maître)	Réglage du canal de transmission du clavier (lors de la mémorisation du mode Voice ou Performance sur la piste maître actuelle) ou sélection de la piste du de morceau/motif (lors de la mémorisation du mode Song ou Pattern sur la cette piste)	—	Sélection de la piste maître, d'après les groupes A à H
Mode Master Edit (Edition de la piste maître)	Sélection de zone (1 - 4)	—	—
Mode Song/Pattern Play (Reproduction de morceau/motif)	Sélection de piste de morceau/motif	Réglage Mute d'assourdissement de la piste de morceau/motif	Sélection du de morceau/motif, d'après les groupes A à H
Mode Song/Pattern Mixing (Mixage de morceau/motif)	Sélection de la partie du de morceau/motif	Réglage Mute d'assourdissement de la partie du de morceau/motif	—
Mode Mixing Voice Edit (Edition de voix de mixage)	Sélection d'un d'élément (1 à 4) et réglage de l'assourdissement de l'élément (9 à 12)		—

27 Touche [CATEGORY SEARCH] Page 42

Lorsque ce boutoncette touche est activée, les touches Bank et Group (Groupe) peuvent être utilisées pourpermettent de sélectionner la catégorie de la voix/performance.

28 Touche [SECTION] Page 73

Lorsque cette touche est activée en mode Pattern, les touches de groupe [A] à [H] peuvent être utilisées pourservent à sélectionner les sections de motifs A à H et les touches [PRE1] - [-] des touches BANK peuvent servir à choisir les sections de motif I à P.

29 Touche [TRACK SELECT] Page 76

Si vous activez ce boutoncette touche en mode Song/Pattern, vous pouvez pourrez utiliser les touches numériques [1] à [16] pour sélectionner les pistes de morceau/motif correspondantes. Le statut d'activation/désactivation de cette touche affecte les touches numériques [1] à [16] de façon différente en fonction du mode sélectionné. (Reportez-vous à la rubrique 26 « Touches numériques [1] à [16] » ci-dessus).

30 Touche [MUTE] Page 74

Si vous activez ce bouton en mode Song/Pattern, vous pouvez pourrez utiliser les touches numériques [1] à [16] pour assourdir les pistes de morceau/motif correspondantes. Appuyez sur une des touches numériques [1] à [16] tout en maintenant cette touche enfoncée pour reproduire en solo la piste correspondante du morceau/motif actuellement sélectionné.

Le statut d'activation/désactivation de cette touche affecte les touches numériques [1] à [16] de façon différente en fonction du mode sélectionné. (Reportez-vous à la rubrique 26 « Touches numériques [1] à [16] » ci-dessus).

Panneau arrière

MO8



MO6



1 Sélecteur STANDBY/ON Page 20

Appuyez sur ce bouton sélecteur pour mettre l'appareil sous ou hors tension.

2 Borne DC IN (Entrée alimentation à courant continu) Page 20

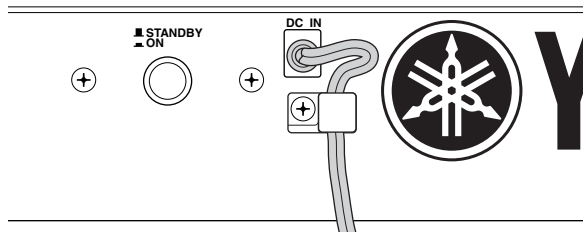
Connectez l'adaptateur secteur à cette borne.

⚠ AVERTISSEMENT

N'essayez pas d'utiliser un adaptateur secteur autre que le Yamaha PA-5D ou un adaptateur équivalent recommandé par Yamaha. L'utilisation d'un adaptateur non compatible risque d'occasionner des dommages irréversibles au MO et peut également présenter un risque sérieux d'électrocution ! VEILLES À TOUJOURS DEBRANCHER L'ADAPTATEUR DE LA PRISE ELECTRIQUE SECTEUR LORSQUE VOUS N'UTILISEZ PAS LE MO.

3 Serre-câble

Passez le serre-câble autour du câble de sortie DC de l'adaptateur (comme illustré ci-dessous) pour éviter que le câble ne se débranche accidentellement au cours de l'opération.



4 Connecteurs USB

Cet instrument est équipé de deux types de connecteurs USB sur le panneau arrière : USB TO HOST (USB vers hôte) et USB TO DEVICE (USB vers périphérique). Le connecteur USB TO HOST permet de connecter l'instrument à l'ordinateur via le câble USB. La connexion USB entre l'instrument et l'ordinateur ne peut être utilisée que pour sert exclusivement à transférer des données MIDI. Aucune donnée audio ne peut être transférée via le port USB. Le connecteur USB TO DEVICE permet de connecter l'instrument à un périphérique de stockage USB (disque dur, lecteur de CD-ROM, lecteur MO, disque flash, etc.) via le câble USB. Il est ainsi possible d'enregistrer sur le périphérique de stockage USB externe les données créées sur l'instrument et de charger les données sur l'instrument depuis le périphérique de stockage USB externe. Les opérations Save/Load (Enregistrement/Chargement) peuvent être effectuées en mode File.

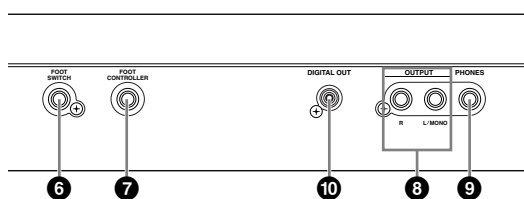
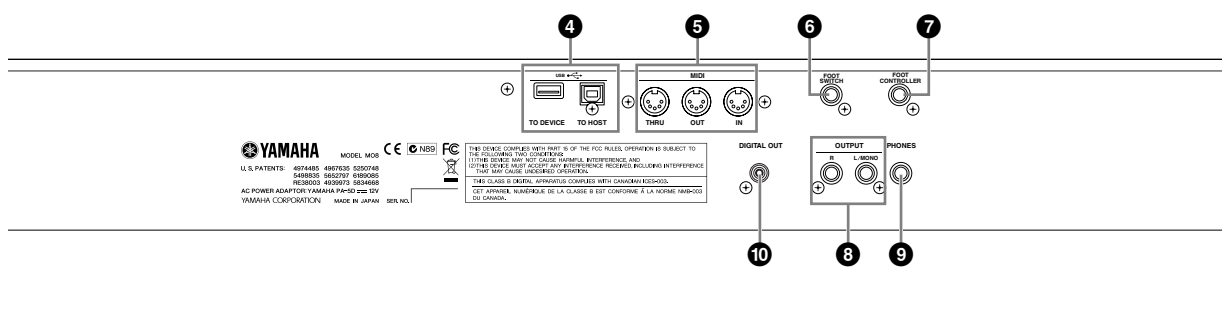
NOTE Pour plus de détails sur la norme USB, reportez-vous à la page 31.

USB

USB est l'abréviation de Universal Serial Bus. Il s'agit d'une interface série permettant de raccorder un ordinateur à des périphériques et d'effectuer un transfert de données beaucoup plus rapide que les connexions traditionnelles avec port série.

5 Connecteurs MIDI IN/OUT/THRU Page 104

MIDI IN (Entrée MIDI) sert à recevoir des données de commande ou de performance provenant d'un autre périphérique MIDI, tel qu'un séquenceur externe. Le connecteur MIDI THRU (Retransmission MIDI) est simplement utilisé pour rediriger des données MIDI reçues (via MIDI IN) vers des appareils connectés, ce qui permet de connecter commodément d'autres instruments MIDI. MIDI OUT (Sortie MIDI) sert à envoyer toutes les données de commande, de performance et de reproduction depuis le MO vers un autre appareil MIDI, tel qu'un séquenceur externe.



6 Prise FOOT SWITCH (commande Sélecteur au pied)

Page 69

Pour la connexion d'une commande d'un sélecteur au pied FC4 ou FC5 fournie en option.

7 Prise FOOT CONTROLLER (Contrôleur au pied)

Page 69

Pour la connexion d'un contrôleur au pied fourni en option (FC7, etc.). Chaque prise FOOT CONTROLLER vous permet de contrôler de façon continue l'une des différentes fonctions attribuables, telles que le volume, le timbre, la hauteur de ton ou d'autres aspects du son.

8 Prises OUTPUT L/MONO & R (Sortie gauche/mono et droite)

Page 20

Les signaux audio de niveau de ligne sont produits via ces prises de casque. Pour la sortie monophonique, utilisez uniquement la prise L/MONO.

9 Prise PHONES (Casque)

Page 20

Pour connecter un casque stéréo.

10 Connecteur DIGITAL OUT (sortie Sortie numérique)

Page 103

Utilisez ce connecteur pour émettre ou produire des signaux numériques au travers d'un câble coaxial (broche RCA). Le format est S/PDIF. Il est habituellement utilisé pour les lecteurs CD et DAT. la sortie du signal numérique est de 44,1 kHz/24 bits.

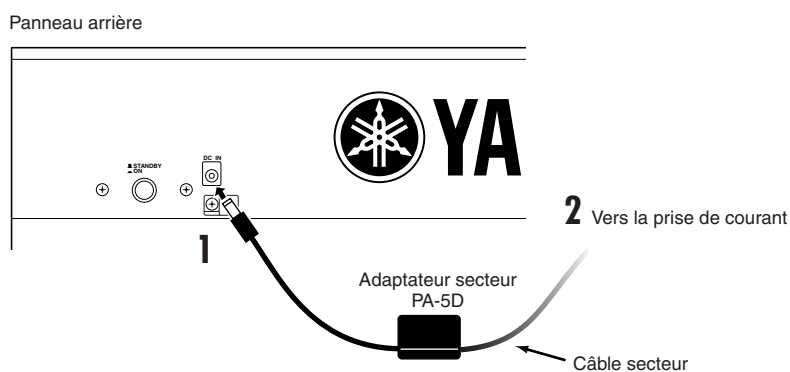
Configuration et utilisation

Alimentation

Connexions électriques

Avant de connecter l'adaptateur secteur, vérifiez que l'interrupteur [STANDBY/ON] (Veille/Marche) du MO est réglé sur STANDBY (Désactivation).

- 1 Branchez la prise de l'adaptateur secteur (PA-5D) sur la borne DC IN du panneau arrière du MO.
- 2 Branchez le câble secteur sur une prise secteur appropriée.



NOTE Suivez cette procédure dans l'ordre inverse pour déconnecter l'adaptateur secteur.

⚠ AVERTISSEMENT

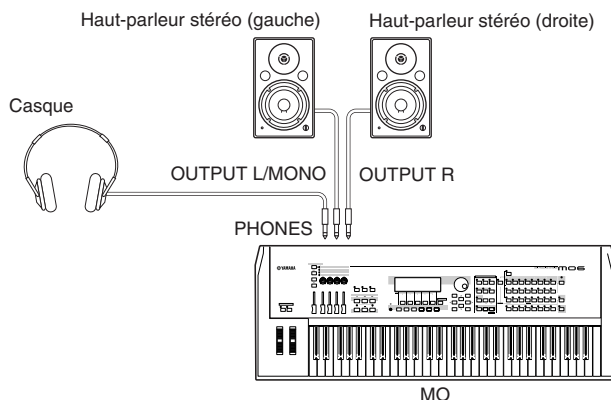
- Prenez soin d'utiliser l'adaptateur fourni. L'utilisation d'un autre adaptateur secteur que le PA-5D peut endommager le MO et risque même de vous exposer à un danger d'électrocution.
- Branchez l'adaptateur sur une prise secteur dont la tension correspond à la tension spécifiée.

⚠ ATTENTION

Même lorsque l'interrupteur [STANDBY/ON] est en position « STANDBY », une très faible quantité de courant électrique circule toujours dans l'unité. Lorsque vous n'utilisez pas le MO pendant un certain temps, prenez soin de débrancher l'adaptateur secteur de la prise murale.

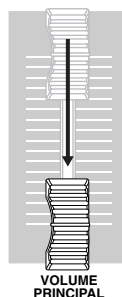
Connexion des haut-parleurs ou d'un casque

Dans la mesure où le MO ne possède pas de haut-parleurs intégrés, vous devez écouter le son de l'instrument via un équipement externe. Branchez un casque, des haut-parleurs ou un autre type d'équipement de reproduction selon les besoins.



Mise sous tension

Assurez-vous que les réglages de volume du MO et des périphériques externes sont réglés sur le niveau minimum.

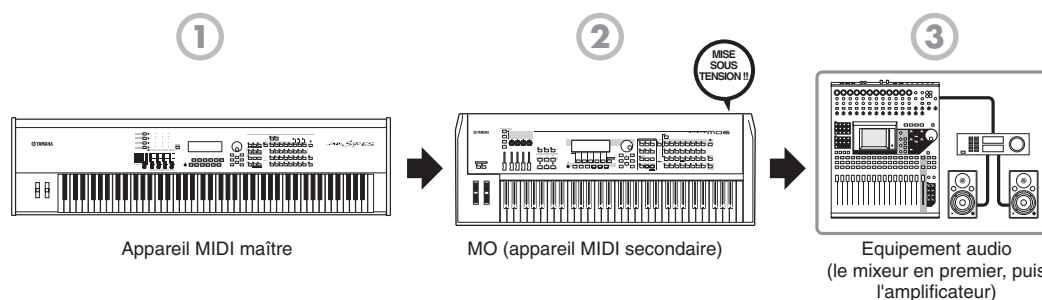


VOLUME PRINCIPAL

Mettez l'instrument sous tension en appuyant sur le commutateur [STANDBY/ON] situé sur le panneau arrière du MO, puis allumez les amplificateurs.

Connexion de périphériques MIDI ou d'une console de mixage

Vérifiez que toutes les commandes de volume sont réglées sur le niveau minimum. Mettez ensuite tous les appareils sous tension, dans l'ordre suivant : appareils MIDI maîtres (contrôleurs), appareils MIDI secondaires (récepteurs), puis l'équipement audio (consoles de mixage, amplificateurs, haut-parleurs, etc.). Lorsque vous mettez l'installation hors tension, coupez le volume de chaque appareil audio, puis éteignez les différents dispositifs dans l'ordre inverse (les périphériques audio d'abord puis MIDI).

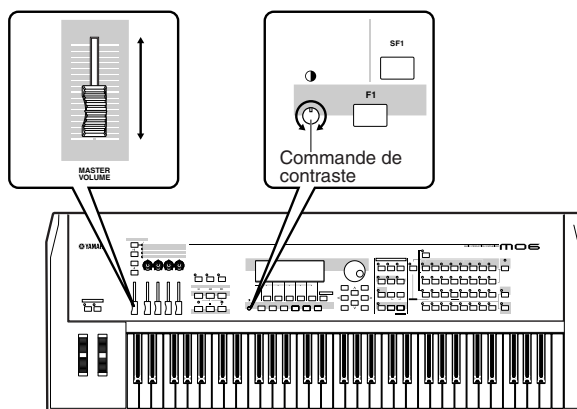


Réglage du son et du contraste de l'écran

Réglez le niveau du volume du MO et du système d'amplificateurs/haut-parleurs branché. Si l'écran est difficilement lisible, utilisez la commande Contrast (Contraste) pour obtenir une visibilité optimale.

Réglez le volume à l'aide du curseur MASTER VOLUME (Volume principal).

Réglez le contraste de l'écran à l'aide de la commande Contrast.



Maintenant que vous avez correctement configuré le MO, vous êtes prêt à l'utiliser.

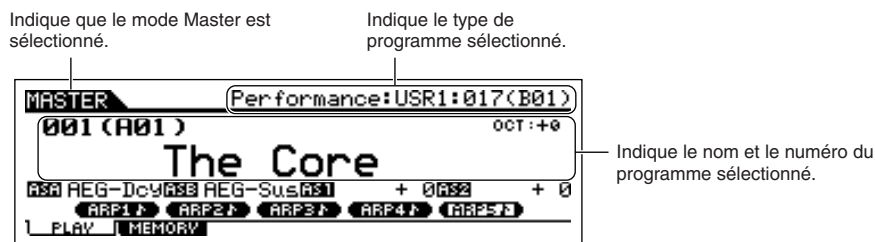
NOTE Lorsque vous souhaitez mettre le MO hors tension, prenez soin de couper l'alimentation du périphérique externe (ou diminuer son volume) avant d'éteindre le MO.

Reproduction au clavier

Reproduction des sons

Essayez maintenant de jouer quelques sons réalistes et dynamiques du MO à partir du clavier. Lorsque vous mettez l'instrument sous tension en suivant les instructions de la section « Connexions électriques » (page 20), l'écran ci-dessous apparaît.

NOTE Dans les réglages par défaut, c'est le mode Master (Maître) qui est sélectionné. Pour plus de détails sur les modes, reportez-vous à la section « Modes » à la page 24.



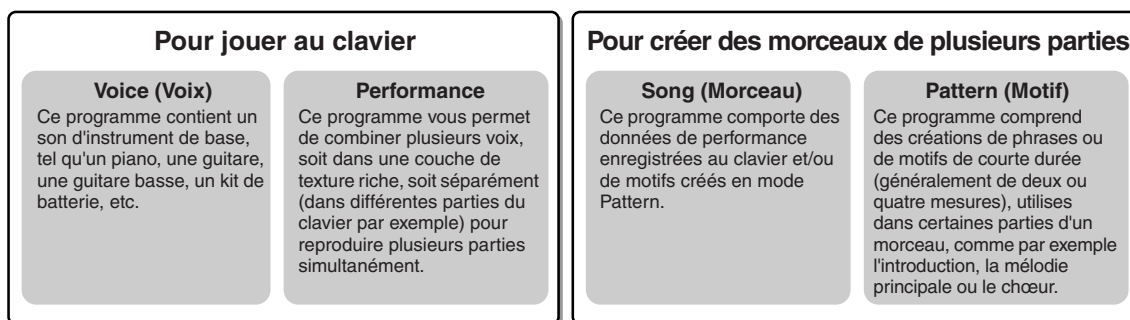
Dans ce mode, vous pouvez jouer du clavier et écouter les sons du programme sélectionné. Lorsque l'instrument est sous tension, le programme « The Core » est automatiquement appelé.

Notez la présence de l'indication « Performance:USR1:017 (B01) » en haut, à droite de l'écran. Elle signale que la Performance 017 de la banque utilisateur 1 est actuellement sélectionnée. Une « Performance » est un des types de programmes du MO. Comme vous le verrez ci-dessous, l'instrument possède également d'autres types de programmes : voix, morceaux et motifs.

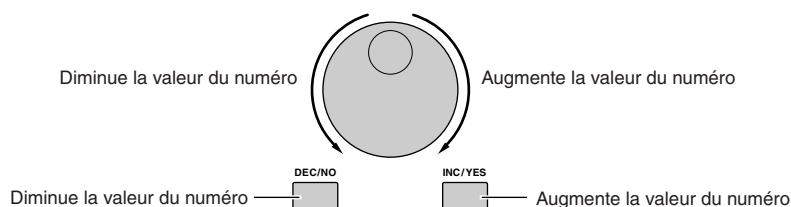
NOTE Pour plus de détails sur les banques, reportez-vous à la page 40.

Sélection et reproduction des sons

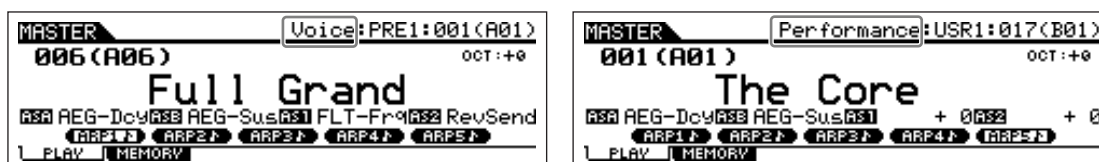
Le MO propose trois types de programmes différents pour la reproduction des sons : voix, performances, morceaux et motifs. La différence fondamentale entre ces programmes réside dans leur affectation : en effet, ils sont utilisés soit pour jouer au clavier soit pour créer des morceaux comportant plusieurs parties.



En mode Master, vous pouvez choisir parmi 128 voix, performances, morceaux ou motifs différents. Pour modifier le numéro de piste maître souhaité, utilisez les touches [INC/YES] (Incrémenter/Oui) ou [DEC/NO] (Décrémenter/Non) ou bien le cadran de données.



Modifiez le numéro de la piste maître, puis essayez de reproduire les différents types de voix ou de performance. Lorsqu'une voix est attribuée au numéro de piste maître sélectionné, l'indication « Voice » apparaît en haut de l'écran. Lorsqu'une performance est affectée, c'est l'indication « Performance » qui s'affiche.



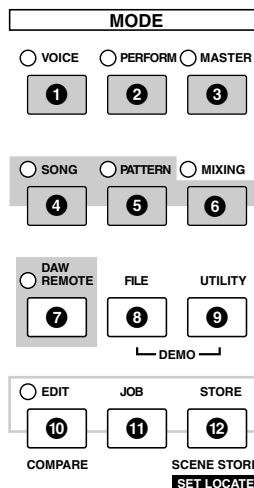
NOTE Vous pouvez également choisir certains morceaux et motifs en mode Master. Pour plus de détails sur les morceaux et motifs, reportez-vous à la page 73

Tandis que vous reproduisez les diverses voix et performances, notez les différences entre elles, en particulier la manière dont certaines performances offrent un son beaucoup plus riche et complexe que les voix. Remarquez aussi le nombre de performances utilisant des rythmes et des arpèges automatiques ainsi que des sons de clavier partagé, afin de vous permettre de constituer tout un orchestre à vous seul !

Nous venons de vous présenter les opérations du mode Master, qui est appelé en premier lors de la mise sous tension. Le MO dispose également d'autres modes de fonctionnement. Nous décrivons ces modes et expliquons leur utilisation dans la section suivante.

Modes

Le MO possède plusieurs modes de fonctionnement que vous pouvez sélectionner à l'aide de 12 touches de mode.



1 Jeu au clavier à l'aide d'une seule voix

Mode Voice Touche [VOICE]

Le MO possède une profusion de sons dynamiques de grande qualité, également appelés des « voix ». Vous pouvez reproduire ces voix, une par une, depuis le clavier en mode Voice. Le MO vous permet également de créer vos propres voix originales.

2 Jeu au clavier avec plusieurs voix

Mode Performance Touche [PERFORM]

Le mode Performance vous permet de reproduire plusieurs voix ensemble dans une couche ou de reproduire des voix différentes depuis des plages distinctes du clavier. Vous avez également la possibilité de déclencher des rythmes et des arpèges automatiques, sur lesquels vous pouvez jouer vos propres mélodies, accords ou lignes de basse. Chacune de ces combinaisons de voix est appelée une « performance ». Grâce à ce mode, vous créez des sons en couches de texture riche et reproduisez deux ou plusieurs parties différentes simultanément (par exemple, piano et guitare basse), ce qui est particulièrement utile lorsque vous jouez en solo.

3 Création de programmes originaux

Mode Master Touche [MASTER]

Vous pouvez utiliser le mode Master de deux façons :

- Enregistrer des réglages que vous utilisez souvent dans les modes Voice, Performance, Song ou Pattern et rappeler instantanément le mode et ses réglages personnalisés d'une simple pression sur une touche.
- Diviser le clavier en quatre sections distinctes comme si vous jouiez sur quatre claviers MIDI différents.

4 Création de morceaux originaux

Mode Song Touche [SONG]

Le mode Song vous permet de créer vos propres morceaux originaux en enregistrant votre performance à l'aide de voix créées en mode Voice ou en associant des motifs rythmiques présélectionnés.

5 Création de motifs rythmiques

Mode Pattern Touche [PATTERN]

Dans ce mode, vous pouvez créer séparément les principaux « éléments constitutifs » d'une chanson, comme par exemple, les rythmes et les motifs pour l'introduction, le couplet, la mélodie principale, le chœur, etc.

6 Création des réglages de mixage

Mode Song Mixing (Mixage de morceau) ou mode Pattern Mixing (Mixage de motif)

Touche [MIXING] (Mixage)

Vous pouvez régler différents paramètres de mixage en ajustant la balance de niveau entre les parties du morceau ou motif ainsi que chaque position de balayage panoramique et les effets appliqués au morceau/motif.

7 Contrôle de la station de travail audionumérique DAW de votre ordinateur à partir du MO

Mode Remote Control (Commande à distance)

Touche [DAW REMOTE] (DAW à distance)

Le mode Remote Control vous permet de contrôler le logiciel séquenceur ou DAW (Station de travail audio numérique) de votre ordinateur en utilisant les touches ou contrôleurs du MO.

8 Sauvegarde de données

Mode File (Fichier)

Touche [FILE]

Le mode File vous permet d'enregistrer les données du MO sur le périphérique de stockage USB et de charger les données du périphérique USB sur le MO.

9 Réglage des paramètres système

Mode Utility (Utilitaire)

Touche [UTILITY]

Le mode Utility vous permet de définir des paramètres qui s'appliquent à tout le système du MO. Ces paramètres s'appliquent à l'ensemble des voix, performances, morceaux et motifs.

10 Réglage des paramètres pour chaque mode

Mode Edit (Edition)

Touche [EDIT]

Le mode Edit vous permet de régler les paramètres s'appliquant à chaque voix, performance, morceau ou motif.

11 Outils pour le classement de vos données

Mode Job (Tâche)

Touche [JOB]

Ce mode propose diverses opérations et fonctions appelées « tâches » (par exemple l'initialisation des réglages et la copie de données) pour vous aider à classer et contrôler vos données importantes.

12 Stockage de programmes sur le MO

Mode Store (Stockage)

Touche [STORE]

Dans ce mode, vous pouvez stocker vos programmes édités dans la mémoire interne du MO. Cependant, n'oubliez pas que certaines données, comme par exemple les morceaux et motifs, sont effacées à la mise hors tension de l'instrument. C'est pour cette raison que vous devez également stocker ces données importantes sur un périphérique de stockage USB en mode File.

Instructions de base

Voix : éléments essentiels du MO

Créées en mode Voix, les voix servent d'éléments sonores de base aux autres modes du MO. Les programmes Performance, Song et Pattern sont constitués de différentes voix, combinées pour des enregistrements de morceau et de performance spécifiques. Le MO propose un choix extrêmement vaste de voix présélectionnées conçues quasiment pour tous les styles musicaux. Parcourez les voix pour découvrir vos préférées. Une fois que vous les avez explorées au point qu'elles vous soient devenues familières, essayez d'étendre votre créativité aux fonctions d'édition pour créer vos propres voix originales.

Sélection d'une voix présélectionnée



Page 40

Création d'une nouvelle voix



Page 53

Combinaison de plusieurs voix pour créer une performance

Pour reproduire plusieurs voix différentes simultanément, sélectionnez une performance. Le MO propose 256 performances programmées spécialement pour reproduire une grande variété de styles musicaux.

Sélection d'une performance présélectionnée



Page 44

Création d'une nouvelle performance



Page 63

Créez un morceau en enregistrant votre performance ou en combinant plusieurs motifs rythmiques

Vous pouvez créer vos propres morceaux en utilisant les fonctions du séquenceur intégré du MO. L'instrument dispose de deux différentes méthodes de création de morceau : 1) enregistrement d'un morceau de manière traditionnelle du début à la fin ; 2) création de sections courtes distinctes (ou « motifs »), composé chacune de plusieurs mesures de longueur qui se combinent et se répètent pour construire un morceau tout entier.

Création de morceau



Page 87

Création de motif



Page 76

Mode Master : création d'une configuration du clavier principal ou rappel instantané des programmes souhaités

Le mode Master vous permet d'enregistrer vos voix, performances, morceaux et motifs préférés dans des programmes Master faciles à sélectionner. Quelque soit le mode utilisé, Voix, Performance, Song ou Pattern, vous pouvez le sélectionner instantanément et automatiquement en rappelant le programme Master approprié. Le mode Master sert également à diviser le clavier en quatre sections (chacune ayant sa propre voix) comme si vous jouiez sur quatre claviers MIDI différents.

Réglages du mode Master



Page 122

Fonctionnalité pratique de commande à distance de votre logiciel informatique

Le panneau du MO sert aussi de surface de commande pour votre système musical informatique. Utilisez les touches et les curseurs pour contrôler les fonctions de transport de la console de mixage audio et du séquenceur dans votre logiciel MIDI/audio. Cette approche extrêmement intuitive vous met aux commandes de votre studio virtuel et vous offre un niveau de contrôle que vous ne pourrez jamais atteindre en utilisant la souris et le clavier de l'ordinateur. Ces fonctions sont disponibles pour tous les logiciels séquenceurs et les applications Multi Part Editor (page 112) compatibles avec la fonction Remote Control.

Commande à distance du logiciel



Page 113

Réglages généraux et sauvegarde des données

Alors que les modes Voix, Performance, Song et Pattern mettent à votre disposition des commandes pour utiliser et éditer les programmes du MO, le mode Utility vous permet d'effectuer les réglages généraux de l'instrument (par exemple, ajuster les commandes de transposition et de réglage précis ou basculer entre le fonctionnement MIDI et USB). Vous pouvez également archiver les données importantes du MO sur un périphérique de stockage USB pour les conserver en toute sécurité.

Réglages généraux du système



page 205

Sauvegarde des données importantes



page 211

Voilà qui conclut notre brève présentation des opérations et fonctions de base du MO. Profitez pleinement des sons dynamiques et authentiques de l'instrument pour jouer de la musique et créer vos propres données musicales. Essayez-vous à appliquer les références ci-dessus et partez à la découverte des autres fonctions passionnantes et puissantes du MO.

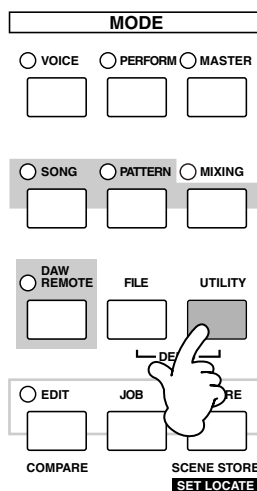
Réinitialisation de la mémoire utilisateur sur les réglages d'usine

Pour rétablir les réglages d'usine de la mémoire utilisateur de ce synthétiseur, procédez comme suit.

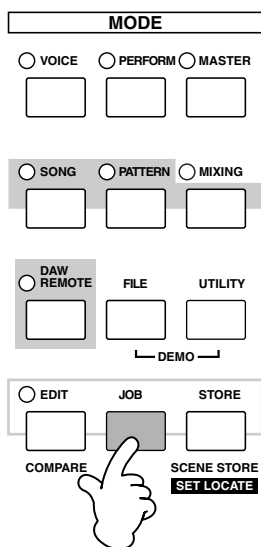
⚠ **AVERTISSEMENT**

En cas de restauration des réglages d'usine, tous les réglages de voix, de performance, de morceau, de motif ainsi que les réglages système créés en mode Utility seront supprimés. Vous devez donc veiller à bien sauvegarder toutes vos données importantes sur un périphérique de stockage USB avant d'exécuter cette procédure (pages 60, 66 et 98).

1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour passer en mode Utility.



2 Appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Utility Job (Tâche utilitaire).



NOTE Si vous cochez la case « Power On Auto » (Automatique à la mise sous tension), et lancez la tâche Factory Set (Réglage d'usine), cette dernière s'exécutera automatiquement lors de la mise sous tension de l'instrument. Il est en général recommandé de décocher cette case. Si l'option « Power On Auto » est ici activée et vous souhaitez exécuter la tâche Factory Set, vous devrez d'abord décocher cette case avant de lancer la tâche.

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

Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche [DEC/NO].

4 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.

⚠ **ATTENTION**

Lorsque l'exécution de Factory Set prend plus de temps que prévu, les messages « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please Keep Power On! » (Veuillez laisser l'appareil sous tension !) s'affichent pendant l'opération. Ne mettez pas l'appareil hors tension tant que ce message est affiché car vous risquez de perdre toutes vos données utilisateur ou d'occasionner le blocage du système. Cela signifie que le synthétiseur risque de ne pas démarrer correctement, même lors de la prochaine mise sous tension.

Principe d'utilisation

Dans cette section, nous allons nous intéresser aux conventions fondamentales de fonctionnement du MO. Vous allez apprendre les notions de base : comment sélectionner des les modes, appeler les diverses fonctions, modifier les réglages et éditer les valeurs des paramètres. Avant de poursuivre votre lecture, commencez par vous habituer aux principaux termes du MO présentés dans le tableau ci-dessous.

Terme	Description	Page
Voice (Voix)	Voix des d'instruments de musique	40
Performance	Programme associant différentes voix combinées en une couche	44
Song (Morceau)	Données musicales composées d'événements MIDI	73
MotifPattern (Motif)	Données de motifs rythmiques composées d'événements MIDI utilisés pour la reproduction en boucle	73
Master (Piste maître)	Programme qui vous permet d'enregistrer les réglages dans les différents modes : Voice, Performance, Song et Pattern	122
File (Fichier)	Série de réglages pour le stockage et la gestion des données créées	211

Modes

Structure des modes

Ce synthétiseur dispose de divers modes couvrant différents types d'opérations et de fonctions. Souvenez-vous qu'il existe deux types de modes de base, en fonction du statut du bloc générateur de sons. Le premier type comprend les modes Voice et Performance. Dans ce cas, le générateur de sons interne est opérationnel en mono-timbre, ce qui veut dire qu'une seule voix ou un seul canal de données MIDI est utilisé.

Le second type comprend les modes Song et Pattern. Le générateur de sons interne fonctionne alors en régime multi-timbre, ce qui signifie que plusieurs voix ou canaux MIDI sont utilisés. En plus des modes mentionnés ci-dessus, il existe trois modes spéciaux.

Le mode Master vous permet de mémoriser vos réglages dans chaque mode (Voice/Performance/Song/Pattern) et de les rappeler instantanément, à tout moment, à l'aide d'une simple touche. Le mode File vous permet de gérer les données que vous avez créées, tandis que le mode Utility fournit les commandes de fonctionnement général de l'instrument.

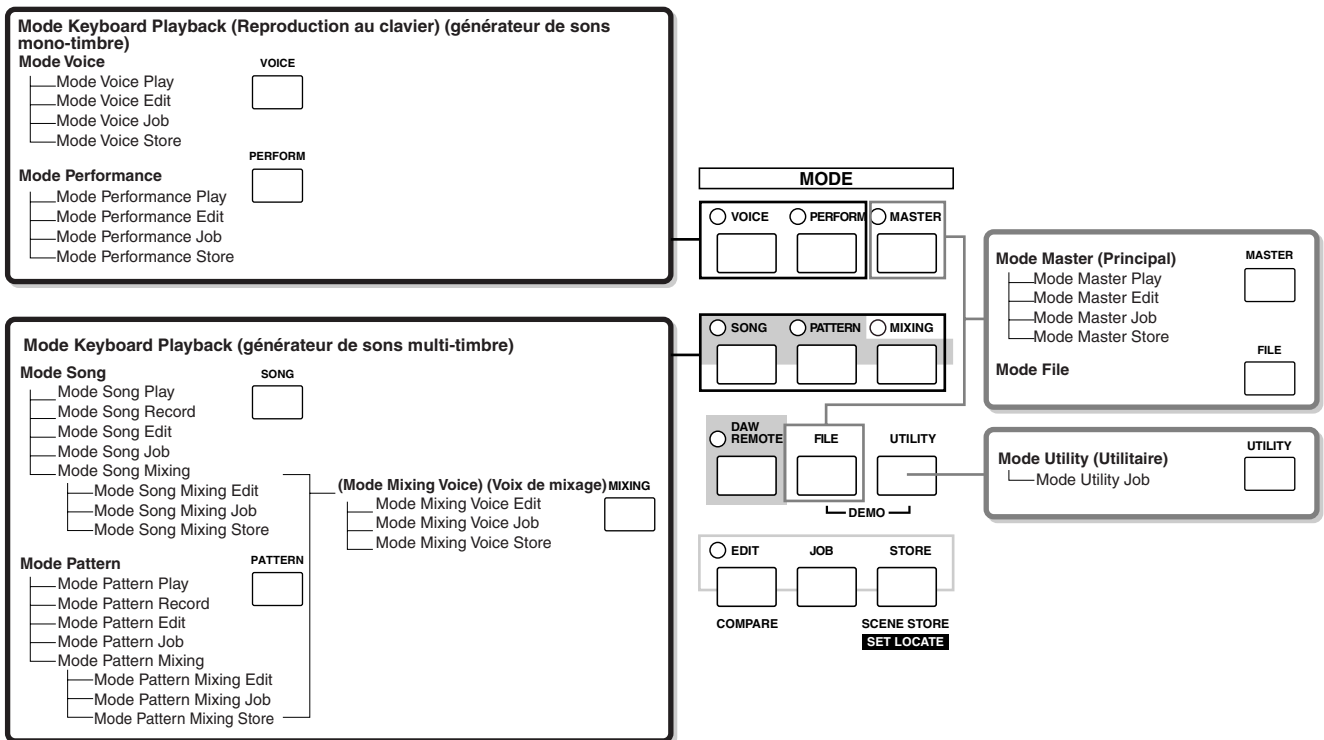


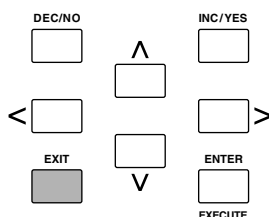
Tableau des modes

Les fonctions et la procédure d'accès propres à chaque mode sont les suivantes :

Mode		Fonctions	Procédure d'accès au mode
Mode Voice (Voix)	Mode Voice Play	Reproduction de voix	[VOICE]
	Mode Voice Edit	Edition/Création de voix	[VOICE] → [EDIT]
	Mode Voice Job	Initialisation de voix, etc.	[VOICE] → [JOB]
	Mode Voice Store	Stockage de voix en mémoire interne	[VOICE] → [STORE]
Mode Performance	Mode Performance Play	Reproduction de performance	[PERFORM]
	Mode Performance Edit	Edition/Création de performance	[PERFORM] → [EDIT]
	Mode Performance Job	Initialisation de performance, etc.	[PERFORM] → [JOB]
	Mode Performance Store	Stockage de performance en mémoire interne	[PERFORM] → [STORE]
Mode Song	Mode Song Play	Reproduction d'un de morceau	[SONG]
	Mode Song Record	Enregistrement d'un de morceau	[SONG] → [REC]
	Mode Song Edit	Edition des événements MIDI d'un morceau	[SONG] → [EDIT]
	Mode Song Job	Conversion et transformation de données de morceau	[SONG] → [JOB]
	Mode Song Mixing	Réglage des paramètres du générateur de sons	[SONG] → [MIXING]
	Mode Song Mixing Edit	Réglage de détail des paramètres du générateur de sons	[SONG] → [MIXING] → [EDIT]
	Mode Song Mixing Job	Initialisation d'un mixage de morceau, etc.	[SONG] → [MIXING] → [JOB]
	Mode Song Mixing Store	Stockage d'un mixage de morceau en mémoire interne	[SONG] → [MIXING] → [STORE]
Mode Pattern	Mode Pattern Play	Reproduction d'un de motif	[PATTERN]
	Mode Pattern Record	Enregistrement d'un de motif	[PATTERN] → [REC]
	Mode Pattern Edit	Edition des événements MIDI d'un motif	[PATTERN] → [EDIT]
	Mode Pattern Job	Conversion et transformation des données de motif	[PATTERN] → [JOB]
	Mode Pattern Mixing	Réglage des paramètres du générateur de sons	[PATTERN] → [MIXING]
	Mode Pattern Mixing Edit	Réglage de détail des paramètres du générateur de sons	[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT]
	Mode Pattern Mixing Job	Initialisation d'un mixage de motif, etc.	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB]
Mode Mixing Voice	Mode Mixing Voice Edit	Edition et création d'une voix dédiée aux morceaux et aux motifs	[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED
	Mode Mixing Voice Job	Initialisation d'une voix de mixage de voix, etc.	[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]
	Mode Mixing Voice Store	Stockage d'une voix de mixage de voix en mémoire interne	[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]
Mode Utility	Mode Utility	Réglage des paramètres système	[UTILITY]
	Mode Utility Job	Réinitialisation de la mémoire utilisateur sur les réglages d'usine	[UTILITY] → [JOB]
Mode Master	Mode Master Play	Reproduction de piste maître	[MASTER]
	Mode Master Edit	Edition/Création de piste maître	[MASTER] → [EDIT]
	Mode Master Job	Initialisation de piste maître, etc.	[MASTER] → [JOB]
	Mode Master Store	Stockage de piste maître en mémoire interne	[MASTER] → [STORE]
Mode File	Mode File	Gestion des fichiers et des dossiers (Répertoires)	[FILE]

■ Pour quitter l'écran en cours

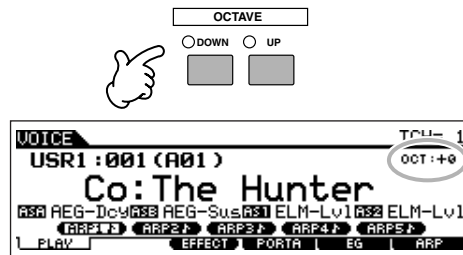
Pour la plupart des opérations et des écrans (sauf en modes File, Song/Pattern Record et Remote Control (Commande à distance)), il vous suffit d'appuyer sur la touche [EXIT] (Quitter) pour quitter l'écran en cours et retourner à l'écran précédent. Pour changer de mode et repasser en mode Voice Play, Performance Play, Song Play, Pattern Play ou Master Play, il faut appuyer sur la touche [EXIT] à plusieurs reprises dans le mode correspondant.



Réglage de l'octave du clavier (MO6)

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 des notes aiguës au niveau des voix principales et des solos. Les commandes Octave Up/Down vous permettent de le faire rapidement et aisément. Chaque fois que vous appuyez sur la touche [OCTAVE UP] (Octave supérieure) du panneau, la hauteur globale de la voix monte d'une octave.

De même, chaque fois que vous appuyez sur la touche [OCTAVE DOWN] (Octave inférieure), vous la faites descendre d'une octave. La plage est comprise entre -3 et +3, 0 étant la hauteur standard. Lorsque ce paramètre est spécifié sur « Octave Up », le voyant de la touche [OCTAVE UP] s'allume. De même, lorsqu'il est réglé sur « Octave Down », le voyant de la touche [OCTAVE DOWN] s'allume. 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).



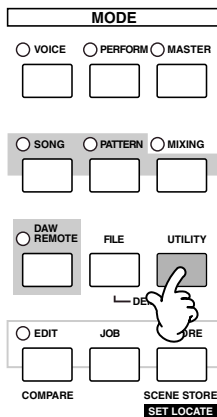
NOTE Le réglage Octave effectué ici est automatiquement répercuté sur le paramètre Octave correspondant du mode Utility ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave). Ce réglage est disponible dans tous les modes.

Principe d'utilisation

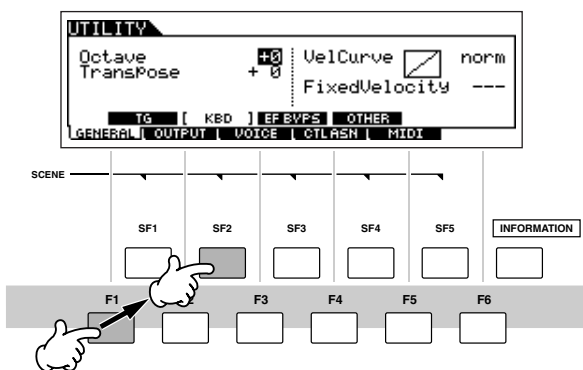
Transposition du réglage du clavier

Vous pouvez régler la valeur de décalage de la plage du clavier vers le haut ou le bas par demi-tons, ainsi que le réglage de l'octave.

1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour accéder au mode Utility (Utilitaire).



2 Appuyez sur la touche [F1] GENERAL, puis sur la touche [SF2] KBD.



3 Positionnez le curseur sur « Transpose » (Transposition) en vous servant de la touche de curseur.

4 Modifiez la valeur de la transposition à l'aide des touches [INC/YES] (Augmentation/Oui) et [DEC/NO] (Diminution/Non) et du cadran de données.

5 Appuyez sur la touche [STORE] (Stocker) pour stocker le réglage Transpose dans la mémoire flash Flash ROM interne.

ATTENTION

Veillez à exécuter l'étape 5. Les réglages effectués à l'étape 4 seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans exécuter l'étape 5.

ATTENTION

N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension pendant que vous enregistrez des données dans la mémoire interne Flash ROM. Le message « Please keep power on » apparaît alors à l'écran. La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque non seulement de provoquer le blocage du système (à la suite d'une corruption des données dans la mémoire flash Flash ROM) et d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension, mais aussi d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

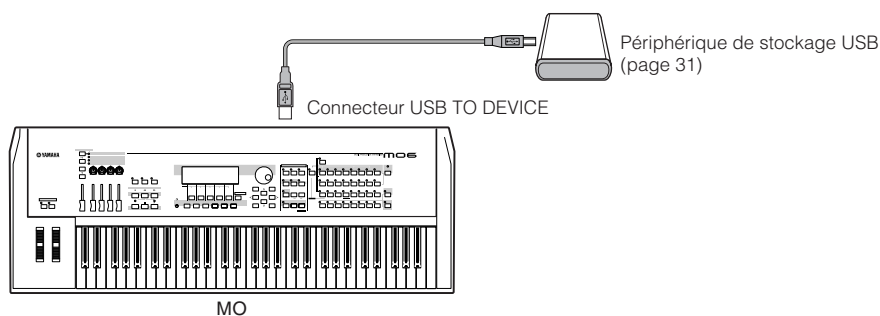
NOTE Le réglage Transpose de transposition est disponible dans tous les modes.

Sauvegarde A propos de la sauvegarde des données internes sur un périphérique de stockage USB

L'utilisation de cet instrument entraîne la création d'une grande variété de données, comme par exemple, des données Voice de voix personnalisées (comportant voix, performances, etc.), et des données de séquence MIDI (morceaux, motifs, arpèges).

Il faudra, bien sûr, enregistrer ces données pour les réutiliser, et votre instrument possède dispose à cet effet d'un connecteur USB TO DEVICE (USB vers périphérique) qui vous permet d'enregistrer les données sur un support de stockage USB pratique. Pour rappeler ces données, utilisez la fonction Load (Charger). (Les opérations Save (Enregistrer) et Load s'effectuent en mode File ; voir page 211).

N'oubliez pas que certaines données sont perdues dès que vous mettez l'appareil hors tension et qu'il faut donc impérativement les enregistrer.



Données perdues et données conservées lors de la mise hors tension

Le tableau ci-dessous présente les types de données que vous pouvez créer sur l'instrument et les emplacements en mémoire interne sur lesquels elles sont stockées, de manière définitive ou provisoire.

ATTENTION

Veiller à bien enregistrer toutes les données présentes dans la DRAM sur un périphérique de stockage USB avant de mettre l'instrument hors tension, sinon ces données seront perdues.

Types de données	Page	Mode sous lequel les données ont été créées	Types de mémoire Mémoires internes sur lesquelles les données sont stockées
Voice (Voix)	53	Mode Voice (Voix)	Flash Mémoire morte Flash ROM
Mixing Voice (mixage de voix) Voix de mixage	77	Mode Mixing Voice	DRAM Mémoire vive DRAM → Données données perdues à la mise hors tension.
Performance	63	Mode Performance	Flash Mémoire morte Flash ROM
Song (Morceau)*	87	Mode Song	Mémoire vive DRAM DRAM → Données perdues à la mise hors tension.
Song Chain	95	Mode Song Chain	Mémoire vive DRAM DRAM → Données perdues à la mise hors tension.
Pattern*	76	Mode Pattern	Mémoire vive DRAM DRAM → Données perdues à la mise hors tension.
Chaîne de motifs	87	Mode Pattern Chain	Mémoire vive DRAM DRAM → Données données perdues à la mise hors tension.
Phrase (PatternMotif)	79	Mode Pattern	Mémoire vive DRAM DRAM → Données données perdues à la mise hors tension.
Arpeggio (Arpège)	97	Mode Song, mode Pattern	Flash Mémoire morte Flash ROM
Master (Piste principale)	122	Mode Master	Flash Mémoire morte Flash ROM
Mixing Template (Modèle de mixage)**	78	Mode Song Mixing (Mixage de morceau), Mode Pattern Mixing (Mixage de motif)	Mémoire morte Flash Flash ROM
Réglages système	205	Mode Utility	Mémoire morte Flash Flash ROM

* Contient les réglages de mixage (pages 137, 138)

** Les données de mixage de morceau ou de motif peuvent être stockées sous forme de données de morceau ou de motif ou en tant que modèle de mixage (pour les données qui ne sont pas associées à un morceau ou à un motif spécifiques).

NOTE Pour les détails sur les types de données que vous pouvez créer sur cet instrument, les emplacements en mémoire interne sur lesquels ces données sont stockées et les types de fichier créés lors de leur sauvegarde sur un périphérique de stockage USB, reportez vous à la section « Structure des la mémoires » en page page 149.

Utilisation des périphériques de stockage USB

Si vous utilisez des périphériques de stockage USB, veillez à les raccorder au connecteur USB TO DEVICE et respectez les précautions importantes énumérées ci-dessous.

■ Périphériques USB compatibles

Ne raccordez qu'un seul périphérique de stockage USB (tel qu'un disque dur, un lecteur de cédérom, un disque flash ou autre lecteur) au connecteur USB TO DEVICE.

Vous ne pouvez pas utiliser d'autres périphériques, tels qu'un clavier ou une souris d'ordinateur.

Les périphériques sont soit alimentés par bus (par le périphérique hôte) soit auto-alimentés (par une batterie ou une alimentation externe).

Le MO 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 pouvez acheter.

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.yamahasyth.com/>

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 est connecté ou qu'un support est inséré, un message vous invitant à formater le périphérique/support peut apparaître, sur l'écran LCD, indiquant que le support ou le périphérique doit être formaté avant utilisation. Exécutez l'opération de Format (Formater) en mode File (page 211).

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

⚠ ATTENTION

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 (Enregistrer), Load (Charger) ou Delete (Supprimer) en mode File), ne débranchez PAS le câble USB, ne retirez PAS le support du lecteur et ne mettez PAS le périphérique hors tension. Cela risquerait de corrompre les données de l'un des périphériques, voire des deux.

■ Pour protéger vos données (protection en écriture) :

Pour éviter d'effacer des données importantes par inadvertance, appliquez la protection en écriture disponible sur tout périphérique ou support de stockage. Si vous sauvegardez des données sur le périphérique de stockage USB, prenez soin de désactiver ou de supprimer la protection en écriture.

Types de connecteur USB

Il existe deux types de connecteurs USB différents qui figurent sur le panneau arrière de l'instrument. Prenez soin de ne pas les confondre.

■ Connecteur USB TO HOST

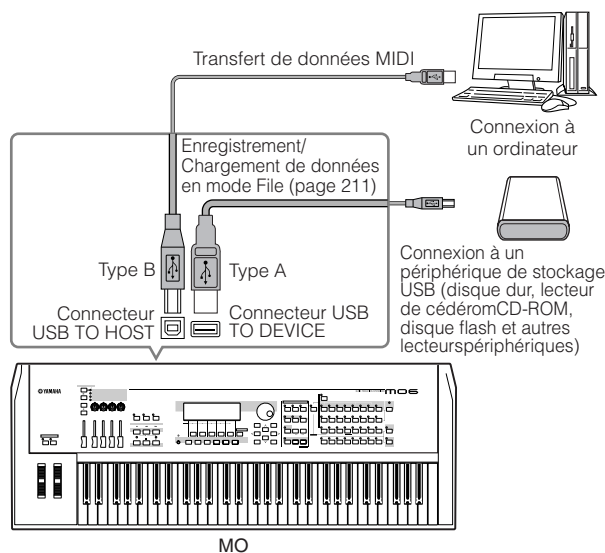
Ce type de connecteur sert à raccorder l'instrument à un ordinateur et vous permet de transférer des données MIDI d'un périphérique à l'autre. La connexion USB entre l'instrument et l'ordinateur ne peut être utilisée que pour transférer des données MIDI. Contrairement à MIDI, la norme USB peut gérer plusieurs ports à l'aide d'un câble unique.

Les câbles USB peuvent disposer de connecteurs différents à chaque extrémité : le type A et le type B. Raccordez le type A à votre ordinateur et le type B au connecteur USB TO HOST.

■ Connecteur USB TO DEVICE

Ce type de connecteur sert à raccorder l'instrument à un périphérique de stockage USB. Il vous permet d'enregistrer sur le périphérique connecté des données que vous avez créées et de charger des données à partir du périphérique connecté. Il est ainsi possible d'enregistrer sur le périphérique de stockage USB externe les données créées sur l'instrument et de charger les données sur l'instrument depuis le périphérique de stockage USB externe. Les opérations Save et Load sont exécutées en mode File (page 211).

Les câbles USB peuvent disposer de connecteurs différents à chaque extrémité : le type A et le type B. Raccordez le type A au connecteur USB TO DEVICE et le type B au périphérique de stockage USB.



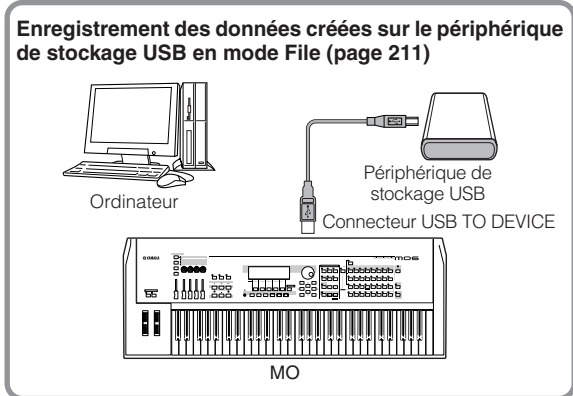
NOTE L'ordinateur ne peut accéder au périphérique de stockage USB branché au connecteur USB TO DEVICE du MO, même si vous effectuez la connexion comme illustré ci-dessus. Vous ne pouvez accéder qu'aux données enregistrées sur le périphérique de stockage USB branché dans le connecteur USB TO DEVICE que depuis le mode File de l'instrument.

NOTE Bien que le MO ne prenne en charge la norme USB que jusqu'à la version 1.1, les unités de stockage USB 2.0 peuvent être connectées et utilisées avec l'instrument. Notez toutefois que la vitesse de transfert dans ce cas sera celle de la norme USB 1.1.

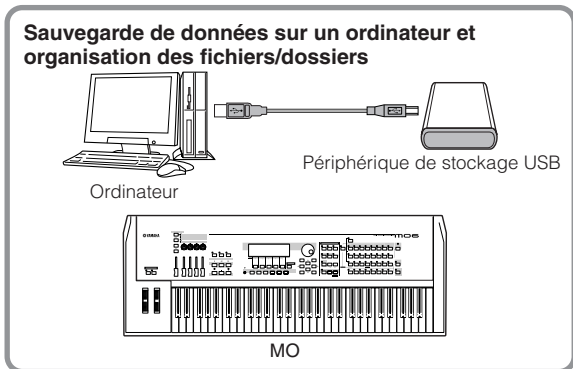
ASTUCE Sauvegarde des données sur ordinateur

■ Sauvegarde des données du MO sur ordinateur

Une fois les données sauvegardées sur un périphérique de stockage USB, vous pouvez les copier sur le disque dur de votre ordinateur, puis archiver et organiser les fichiers à votre guise. Vous devez simplement reconnecter le périphérique comme indiqué ci-dessous.

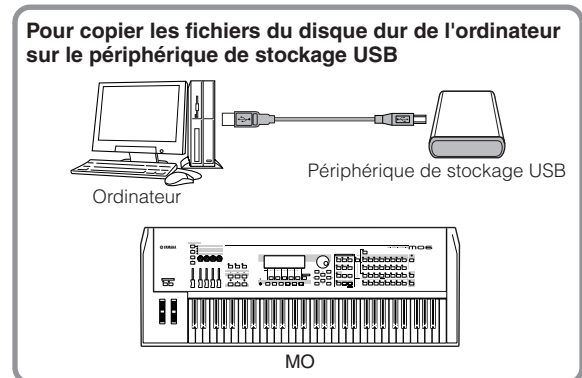


↓ Débranchez le périphérique de stockage USB du synthétiseur et raccordez-le à l'ordinateur

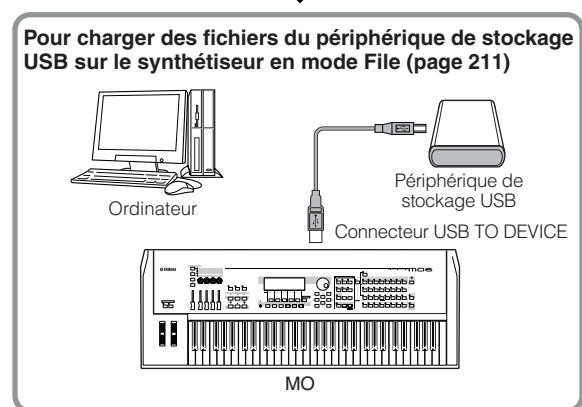


■ Chargement des données depuis un ordinateur sur le MO

Il est possible de charger les données et les fichiers stockés sur le disque dur d'un ordinateur dans le MO en les copiant préalablement sur le support de stockage, puis en les transférant sur l'instrument. Vous pouvez ainsi utiliser sur le MO des données créées sur l'ordinateur ou sur un autre instrument. Il est possible, par exemple, de charger des fichiers MIDI standard dans l'instrument sous forme de données de morceau/motif ou d'importer des fichiers créés sur le MOTIF ES.



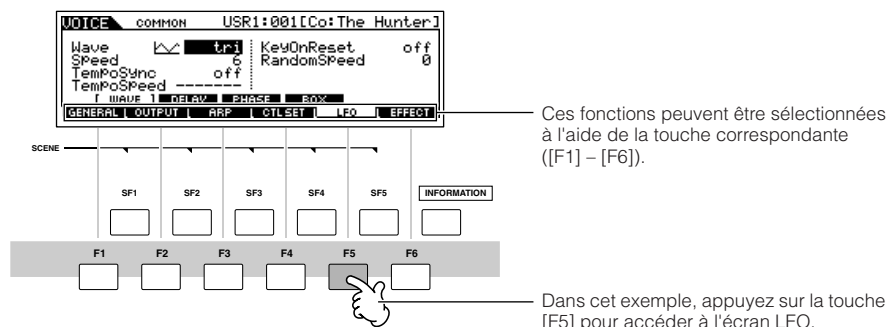
↓ Déconnectez le périphérique de stockage USB de l'ordinateur et raccordez-le au synthétiseur



Fonctions et sous-fonctions

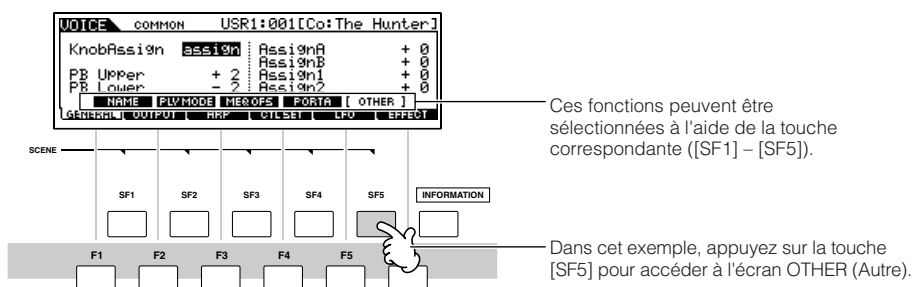
Chaque mode décrit ci-dessus contient divers écrans avec plusieurs fonctions et paramètres. Pour naviguer entre ces écrans et sélectionner une fonction, utilisez les touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5]. Une fois que vous avez sélectionné un mode, les écrans ou menus disponibles s'affichent directement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

Utilisation des touches de fonction [F1] – [F6]



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.

Utilisation des touches de sous-fonction [SF1] à [SF5]



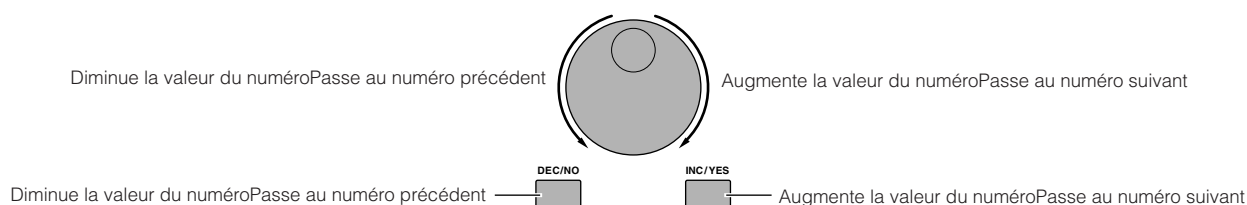
En fonction du mode actuellement sélectionné, cinq fonctions (sous-fonctions) sont au total disponibles et peuvent être appelées à l'aide des touches [SF1] à [SF5]. N'oubliez pas que les fonctions disponibles varient en fonction du mode choisi. (Il est possible que certains écrans ne contiennent aucune sous-fonction pour ces touches.)

Sélection d'un de programme

Pour utiliser le MO, vous devez d'abord appeler l'un de ses programmes, soit une voix, une performance, un morceau, un motif ou une piste maître. Ces programmes peuvent être sélectionnés dans chaque mode de reproduction à l'aide de la même procédure.

■ Utilisation des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données

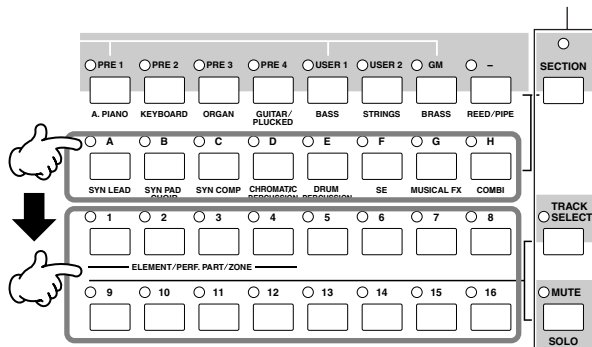
Les touches [INC/YES] et [DEC/NO] vous permettent de faire défiler les numéros de programme dans le sens ascendant ou descendant, et ceci dans n'importe quel mode de reproduction (Voice, Performance, Song, Pattern ou Master). En tournant le cadran de données vers la droite (dans le sens des aiguilles 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. Cette commande fonctionne de la même façon que les touches [INC/YES] et [DEC/NO], mais elle permet de faire défiler les programmes plus rapidement.



■ Utilisation des touches Group (groupeGroupe) et Number (numéroNuméro)

Comme il est indiqué ci-dessous, vous pouvez sélectionner un numéro de programme en appuyant sur l'une des touches Group [A] - [H] et Number [1] - [16].

Ces explications sont valables lorsque le témoin de ces touches est éteint.



NOTE La fonction Category Search (recherche Recherche de par catégorie), très pratique (page 42), vous permet de retrouver et de sélectionner facilement les voix de votre choix selon leur type.

La liste ci-dessous présente les numéros de programmes de voix et les sélections de Group (Groupe) et Number (Numéro) groupe et de numéro correspondants.

Numéro de programme	Groupe	Numéro	Numéro de programme	Groupe	Numéro	Numéro de programme	Groupe	Numéro	Numéro de programme	Groupe	Numéro
001	A	1	033	C	1	065	E	1	097	G	1
002	A	2	034	C	2	066	E	2	098	G	2
003	A	3	035	C	3	067	E	3	099	G	3
004	A	4	036	C	4	068	E	4	100	G	4
005	A	5	037	C	5	069	E	5	101	G	5
006	A	6	038	C	6	070	E	6	102	G	6
007	A	7	039	C	7	071	E	7	103	G	7
008	A	8	040	C	8	072	E	8	104	G	8
009	A	9	041	C	9	073	E	9	105	G	9
010	A	10	042	C	10	074	E	10	106	G	10
011	A	11	043	C	11	075	E	11	107	G	11
012	A	12	044	C	12	076	E	12	108	G	12
013	A	13	045	C	13	077	E	13	109	G	13
014	A	14	046	C	14	078	E	14	110	G	14
015	A	15	047	C	15	079	E	15	111	G	15
016	A	16	048	C	16	080	E	16	112	G	16
017	B	1	049	D	1	081	F	1	113	H	1
018	B	2	050	D	2	082	F	2	114	H	2
019	B	3	051	D	3	083	F	3	115	H	3
020	B	4	052	D	4	084	F	4	116	H	4
021	B	5	053	D	5	085	F	5	117	H	5
022	B	6	054	D	6	086	F	6	118	H	6
023	B	7	055	D	7	087	F	7	119	H	7
024	B	8	056	D	8	088	F	8	120	H	8
025	B	9	057	D	9	089	F	9	121	H	9
026	B	10	058	D	10	090	F	10	122	H	10
027	B	11	059	D	11	091	F	11	123	H	11
028	B	12	060	D	12	092	F	12	124	H	12
029	B	13	061	D	13	093	F	13	125	H	13
030	B	14	062	D	14	094	F	14	126	H	14
031	B	15	063	D	15	095	F	15	127	H	15
032	B	16	064	D	16	096	F	16	128	H	16

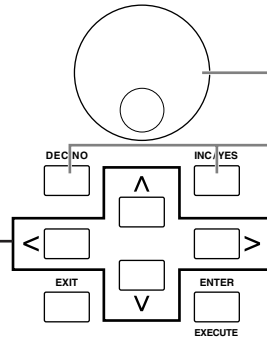
NOTE Lors de la sélection d'une voix et d'un motif, il est nécessaire d'activer une touche Bank (Banque) avant d'appuyer sur les touches Group et Number correspondantes.

NOTE Le nombre de numéros disponibles varie selon le programme. Ainsi, la plage des numéros sélectionnés pour Normal Voice, Performance et Master est variée de 001 à 128, alors que celle de Song et Pattern est de 001 à 064.

Déplacement du curseur et réglage des paramètres

Déplacement du curseur

Utilisez ces quatre touches pour naviguer dans l'afficheur et déplacer le curseur sur les différents éléments et paramètres sélectionnables de cet écran. Lorsqu'il est sélectionné, l'élément pertinent apparaît en surbrillance (le curseur prend la forme d'un bloc sombre avec des 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].



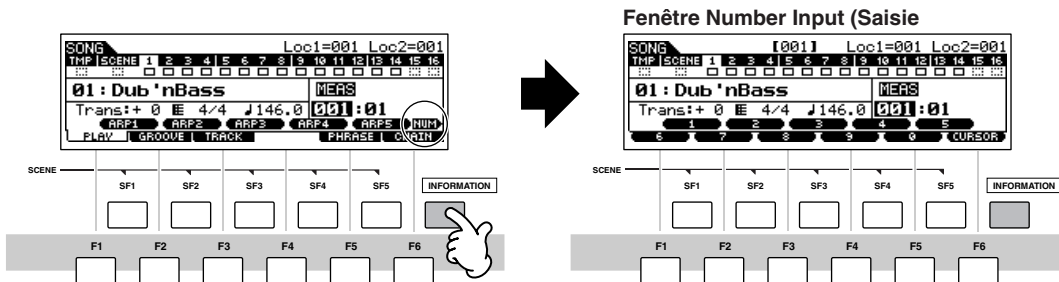
Modification (édition) des valeurs de paramètre

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 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].

Saisie directe d'un numéro

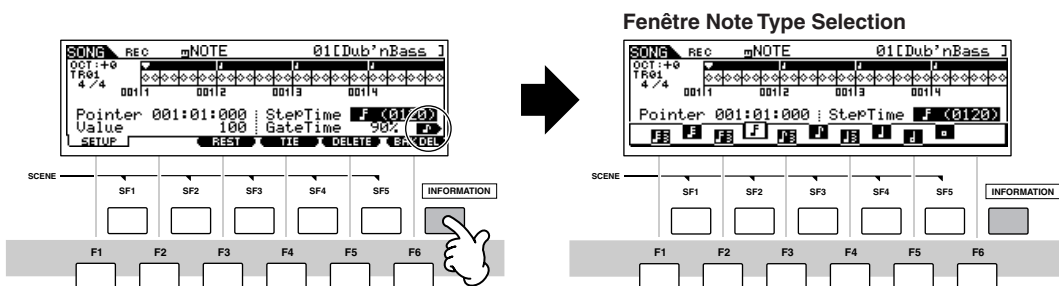
Lorsque les paramètres possèdent des plages de valeurs importantes (comme par exemple les points de début et de fin de mesure d'un échantillon morceau), vous pouvez aussi saisir la valeur directement, en vous servant des touches situées au-dessous de l'écran LCD comme d'un pavé numérique. Lorsque le curseur est positionné sur un tel paramètre, l'icône [NUM] apparaît dans l'angle inférieur droit de l'écran LCD, indiquant que vous pouvez appeler la fenêtre de saisie des numéros en appuyant sur la touche [INFORMATION]. Depuis cette fenêtre, vous pouvez entrer un numéro directement en appuyant sur les touches [F1] – [F6] et [SF1] – [SF5] (ou les touches de numérotation [1] à [10]). Appuyez d'abord sur la touche [F6] pour faire apparaître le curseur sur le numéro à saisir entre les crochets. Déplacez le curseur sur le chiffre de votre choix à l'aide des touches de curseur [→] et [←], puis saisissez le numéro du chiffre sélectionné. Après avoir complété le numéro saisi, appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour valider. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran initial.



NOTE Vous pouvez aussi entrer un numéro directement en appuyant sur les touches [1] – [10]. Dans ce cas, la touche [10] sert pour la saisie du « 0 ».

Sélection d'un type de note

Lorsque le curseur est positionné sur le paramètre sur lequel le type de note est réglé, l'icône de la note apparaît dans l'angle inférieur droit indiquant que vous pouvez appeler la fenêtre Note Type Selection (Sélection du type de note) en appuyant sur la touche [INFORMATION]. Vous pouvez spécifier le type de note en appuyant sur les touches [F1] – [F6] et [SF1] – [SF5]. Après avoir sélectionné l'un des types de notes disponibles, appuyez sur la touche [ENTER] pour valider votre choix. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran initial.



A propos des fonctions d'édition

Il existe trois différentes méthodes de création de données : l'édition de paramètres (voix, performance, etc.) et l'enregistrement de données MIDI (morceau, motif, etc.).

Cette section aborde les opérations de base pour l'édition des réglages de voix, de performance, de mixage de morceau, de mixage de motif et de mixage de voix.

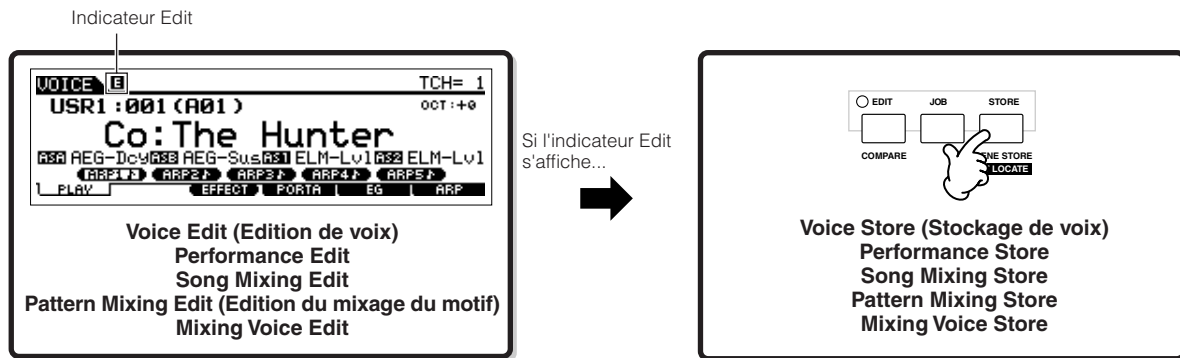
NOTE Pour plus de détails sur l'enregistrement de données MIDI, voir consultez la page 73.

NOTE Les fonctions d'édition de morceau (pour l'édition des données de séquence MIDI du morceau) et d'édition de motif (pour l'édition des données de séquence MIDI du motif) ne sont pas traitées dans cette partie. Voir Reportez-vous à la page 90.

Principe
d'utilisation

Indicateur Edit (Edition)

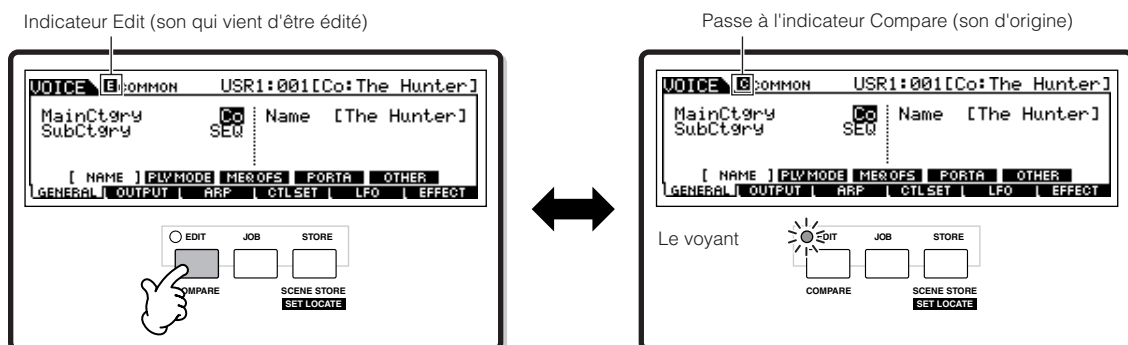
Vous pouvez régler ou définir divers paramètres à l'aide du cadran de données, des touches [INC/YES] et [DEC/NO], des boutons et des curseurs de commande en modes Voice (mode Play/Edit), Performance (mode Play/Edit), Song Mixing, Pattern Mixing et Mixing Voice. Lorsque vous modifiez la valeur du paramètre dans l'un de ces modes, l'indicateur d'édition [E] s'affiche dans l'angle supérieur gauche de l'écran LCD. Cet indicateur signale que le programme en cours a été modifié mais n'a pas encore été enregistré/stocké. Si vous souhaitez enregistrer le son obtenu à l'issue de l'opération d'édition, veuillez à stocker le programme en cours en dans la mémoire utilisateur interne en mode Store (Stockage) avant de sélectionner un autre programme.



Fonction Compare (Comparer)

Cette fonction pratique vous donne la possibilité de basculer entre le son édité et le son d'origine non modifié, ce qui permet d'écouter la différence entre les deux sonorités et de mieux saisir l'effet de vos modifications sur le son.

Ainsi, lorsque vous éditez une voix en mode Voice Edit, l'indicateur Edit « E » s'affiche. En appuyant sur la touche [COMPARE] (Comparaison/Comparer) dans ce contexte, vous permet de revenir/revenez au son d'origine non édité (le voyant de la touche clignote et l'indicateur Compare « C » (Comparaison) apparaît). Pour revenir au son édité, appuyez une nouvelle fois sur la touche [COMPARE].



Fonction Edit Recall (Rappel d'édition)

Si vous éditez un programme et que vous sélectionnez un autre programme sans enregistrer celui que vous avez édité/modifié, toutes les modifications introduites seront perdues. Le programme édité reste cependant stocké en mémoire de sauvegarde sur un emplacement appelé le tampon de rappel (page 150). Pour rétablir les données perdues, y compris vos toutes dernières modifications, utilisez la fonction Edit Recall en mode Job (Tâche).

Mode Job	Procédure d'appel de l'écran Edit Recall
Voice (Voix)	[VOICE] → [JOB] → [F2] RECALL
Performance	[PERFORM] → [JOB] → [F2] RECALL
Mixage de morceau	[SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
Mixage de motif	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
Mixing Voice (mixage Mixage de voix)	[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB] → [F2] RECALL

Message de confirmation

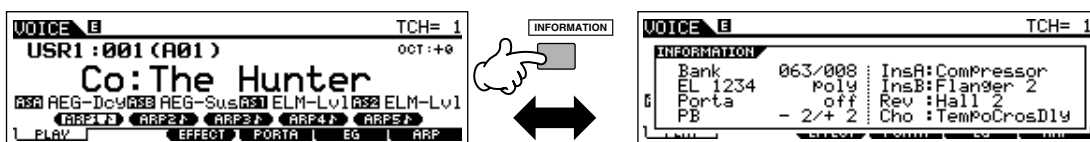
Lorsque vous exécutez certaines opérations, comme par exemple en modes Job, Store et File, le synthétiseur affiche un message de confirmation. Cela vous permet d'exécuter l'opération ou de l'annuler, selon les besoins.



Si un message de confirmation (comme celui illustré ci-dessus) s'affiche, appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération ou sur la touche [DEC/NO] pour l'annuler.

Information Display (Afficher les informations)

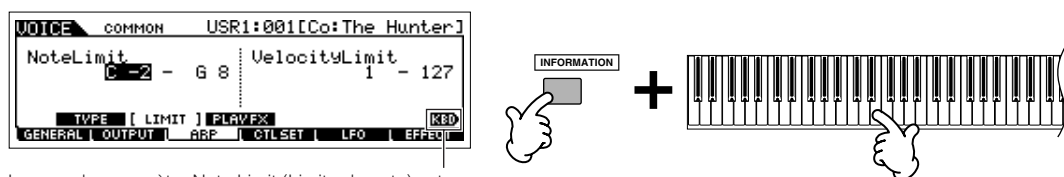
Cette fonction pratique vous permet d'appeler des détails intéressants sur le mode sélectionné, — simplement en appuyant sur la touche [INFORMATION]. Par exemple, lorsque le mode Voice est activé, vous pouvez rapidement vérifier les informations concernant la banque de voix sélectionnée, le mode Play utilisé (poly ou mono), les effets appliqués, etc.



Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 219.

Réglages de notes (de touches)

Plusieurs paramètres vous permettent de définir une plage de touches pour une fonction donnée, comme 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 définir régler ces paramètres ou en saisir directement les valeurs à partir du clavier en appuyant sur les touches adéquates (comme indiqué ci-dessous).



Lorsque le paramètre Note Limit (Limite de note) est sélectionné, la marque [KBD] apparaît, indiquant par là que vous pouvez utiliser le clavier pour régler la valeur. Maintenez la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche appropriée.

NOTE Pour plus de détails sur l'attribution d'un nom/affectation de nom aux touches, voir reportez-vous page à la page 14.

Attribution d'un nom

Vous pouvez choisir librement un nom des pour les données que vous avez créées, comme par exemple les voix et les fichiers enregistrés sur le périphérique de stockage USB. Le tableau ci-dessous présente tous les types de données susceptibles de recevoir un nom ainsi que les procédures d'appel des différents écrans d'attribution de nom.

Types de données susceptibles de recevoir un nom	Procédure d'appel de l'écran d'attribution de nom	Page
Voice (Voix)	[VOICE] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	153
Performance	[PERFORM] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	172
Song (Morceau)	[SONG] → [JOB] → [F6] SONG → 04 : Song Name	189
Pattern (Motif)	[PATTERN] → [JOB] → [F6] PATTERN → 05 : Pattern Name	202
Mixing Template (Modèle de mixage)	[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [STORE]	192
Mixing Voice (Voix de mixage)	[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCEED → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	203
Phrase	[PATTERN] → [JOB] → [F4] PHRASE → 09 : Phrase Name	200
Master (Piste maître)	[MASTER] → [EDIT] → [F1] NAME	216
Arpeggio (Arpège)	[SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07 : Put Track To Arp	188
	[PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06 : Put Track To Arp	201
Etiquette de volume du périphérique de stockage USB	[FILE] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMAT	211
Fichier/dossier enregistré sur le périphérique de stockage USB	[FILE] → [F2] SAVE ou [F4] RENAME	211

Principe d'utilisation

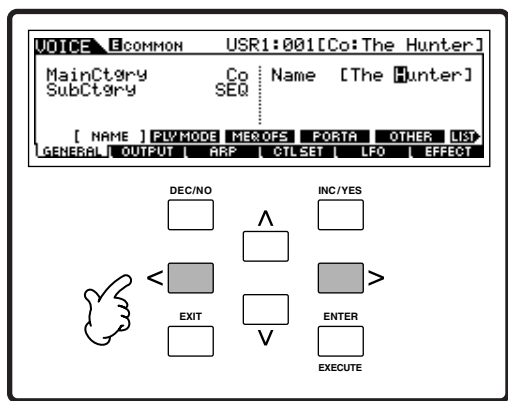
Appelez d'abord l'écran de saisie de nom en vous référant au tableau ci-dessus, puis déplacez le curseur à l'aide des touches de curseur sur l'emplacement de votre choix et saisissez un caractère. Voir ci-dessous pour plus de détails.

NOTE Le nom de programme faisant partie des données, veillez à correctement enregistrer le programme après l'avoir nommé.

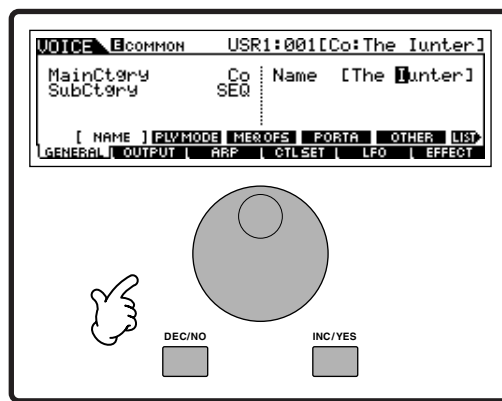
Opération de base pour l'attribution de nom

Comme indiqué ci-dessous, vous pouvez définir le nom en répétant les deux opérations suivantes : déplacez le curseur sur l'emplacement de votre choix à l'aide des touches de curseur puis sélectionnez un caractère via le cadran de données et les touches [INC/YES] et [DEC/NO].

Déplacement du curseur sur l'emplacement de nom souhaité

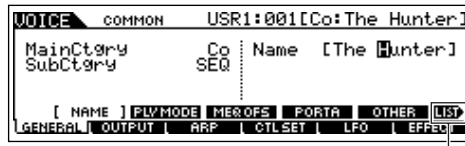


Sélection d'un caractère à l'emplacement du curseur

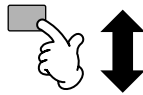


■ Utilisation de la liste des caractères

Si vous avez des difficultés à sélectionner les caractères selon la méthode ci-dessus, vous pouvez en utiliser une autre : la sélection de caractères dans une liste.

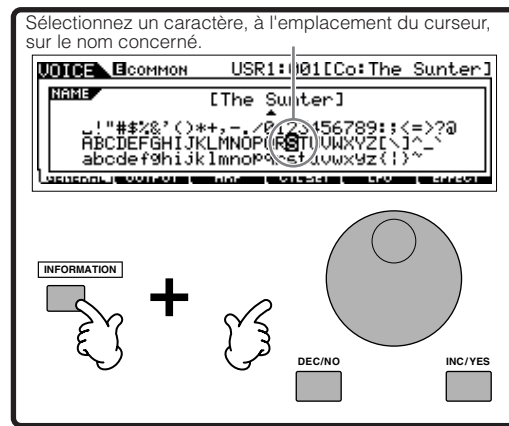
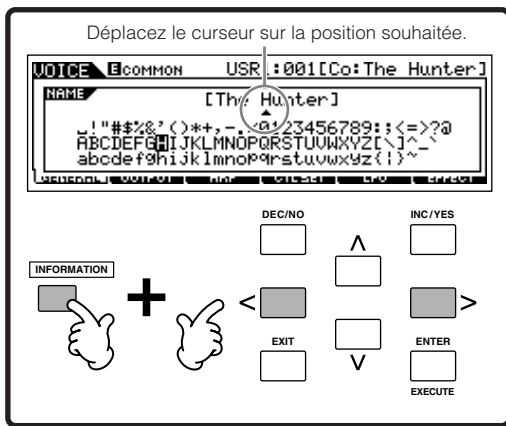


INFORMATION



Lorsque le curseur est positionné sur Name (Nom), l'icône [LIST] (Liste) apparaît. Vous pouvez alors appeler l'écran Character List (Liste des caractères) en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée. Relâchez la touche [INFORMATION] pour revenir à l'écran initial.

Effectuez les opérations ci-dessous tout en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée.



Guide rapide

Utilisation du MO

Mode Voice Play (Reproduction de voix)

Le mode Voice Play est l'endroit où vous sélectionnez et reproduisez les sons d'instruments (les voix) de ce synthétiseur.

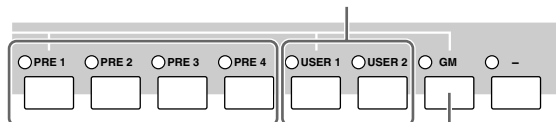
Sélection d'une voix normale

La configuration interne propose deux types de voix : les voix normales (Normal Voices) et les voix de batterie (Drum Voices). 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 essentiellement des sons de percussion/batterie qui sont affectés à des notes individuelles du clavier. Cette section vous explique comment sélectionner une voix normale. Vous pouvez sélectionner la voix de votre choix parmi les différentes banques de voix (présélectionnées 1-4, utilisateur 1-2, présélectionnées GM), comme illustré ci-dessous.

Banque de voix

Banque utilisateur

Contient les voix que vous avez créées en mode Voice Edit (Edition de voix).

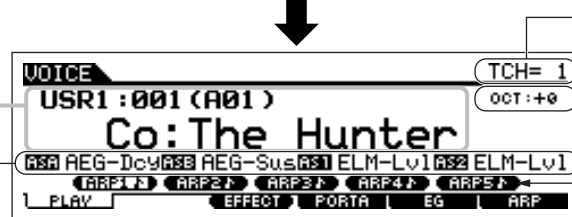
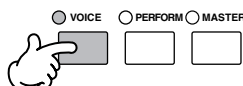


Banque présélectionnée
Contient les voix intégrées dans cet instrument.

Banque présélectionnée GM
Contient les voix attribuées en fonction de la norme GM. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 132.

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

Si vous jouez alors du clavier, vous entendrez la voix affichée à l'écran. Les paramètres disponibles en mode Voice Play sont brièvement expliqués ci-dessous.



Indique le canal de transmission MIDI du clavier. Reportez-vous à la page 43 pour plus de détails.

Indique le réglage des octaves du clavier. Reportez-vous à la page 29 pour plus de détails.

ARP1 – ARP5
Utilisez les touches [SF1] à [SF5] pour appeler le type d'arpège attribué à chaque touche (page 48).

Montre les fonctions affectées aux boutons respectifs. Reportez-vous à la page 56.

Indique la voix actuellement sélectionnée.

Banque et numéro du programme de voix

USR1 : 001 (A01)

Banque
(sélectionnée à l'aide des touches)

Numéro
(sélectionné à l'aide des touches numériques [1] à [16])

Groupe
(sélectionné à l'aide des touches de groupe [A] à [H])

Numéro de programme de la voix
(correspondant respectivement aux groupes A à H et aux numéros 01 à 16)

Catégorie et nom de la voix

Co : The Hunter

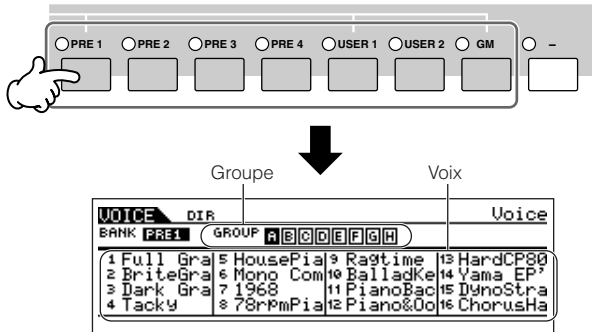
Catégorie

Nom de la voix

NOTE Gardez à l'esprit que les exemples d'écrans fournis dans ce manuel sont uniquement proposés à titre d'information et que leur contenu (par exemple, le nom de la voix dans ce cas-ci) peut différer légèrement des écrans qui apparaissent sur votre instrument.

2 Sélectionnez une banque de voix normales.

Sélectionnez une banque parmi les options Preset 1-4, User 1-2 et GM.



A propos des banques utilisateur

Les banques utilisateur contiennent diverses voix paramétrées par défaut.

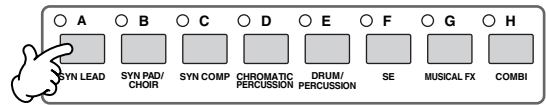
User Bank 1 (Banque utilisateur 1) (USR1) : cette banque contient les voix d'origine de la banque utilisateur. Ces voix ne figurent pas dans les banques présélectionnées.

User Bank 2 (Banque utilisateur 2) (USR2) : cette banque contient des voix recommandées copiées à partir des banques présélectionnées.

Si une voix de banque utilisateur (voix utilisateur) est écrasée ou remplacée, elle sera perdue. Lorsque vous enregistrez une voix éditée, veillez à ne pas écraser de voix utilisateur importantes.

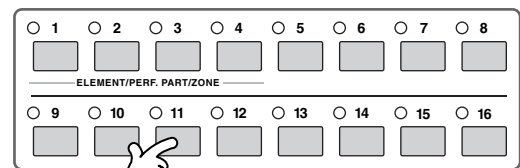
3 Sélectionnez un groupe de voix normales.

Les voix de chaque banque sont réparties en différents groupes, de [A] à [H].



4 Sélectionnez un numéro de voix normale.

Appuyez sur une des touches numériques [1] à [16].



5 Jouez au clavier.

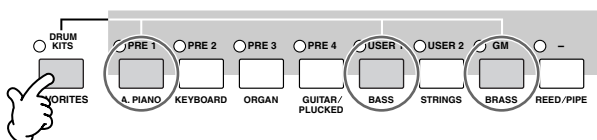


Sélection d'une voix de batterie

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

2 Sélectionnez une banque de voix de batterie.

Tandis que vous maintenez la touche [DRUM KITS] (Kits de batterie) enfoncée, appuyez sur l'une des touches suivantes : [PRE 1] (batterie présélectionnée), [USER 1] (batterie utilisateur) ou [GM] (batterie GM).



3 Sélectionnez un groupe de voix de batterie.

Cette opération est globalement la même que pour la sélection d'une voix normale. Les numéros de groupes que vous pouvez sélectionner dépendent de la banque choisie à l'étape 2.

4 Sélectionnez un numéro de voix de batterie.

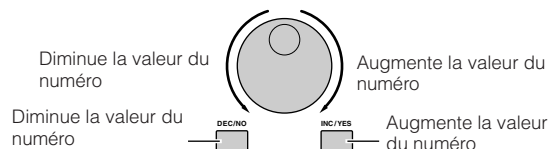
Cette opération est la même que pour la sélection d'une voix normale.

5 Jouez du clavier et vérifiez quel instrument est attribué à chaque touche.

NOTE Pour plus de détails sur les affectations d'instruments à chaque touche, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

Utilisation des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données

Aux étapes 3 et 4, vous pouvez sélectionner un numéro de voix à l'aide des touches [INC/YES] (Augmentation/Oui) et [DEC/NO] (Diminution/Non) et du cadran de données.



Utilisation de la fonction Category Search (Recherche par catégorie)

Nul doute que vous aurez beaucoup de plaisir, voire de l'inspiration, à parcourir toutes les voix une par une et à les écouter dans l'ordre, mais cela risque de vous prendre du temps car le MO possède de nombreuses voix. C'est là où la fonction Category Search s'avère extrêmement commode en vous permettant de retrouver rapidement les voix souhaitées, de manière efficace et conviviale.

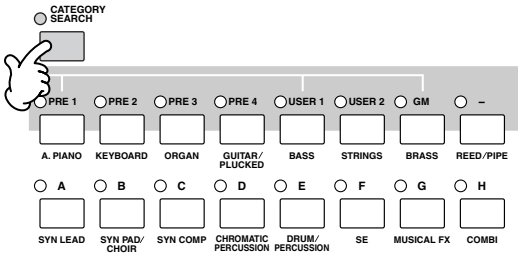
Essayons-la maintenant en recherchant une voix dans la catégorie Pipe Organ (Orgue à tuyaux).

Guide rapide

Utilisation du MO

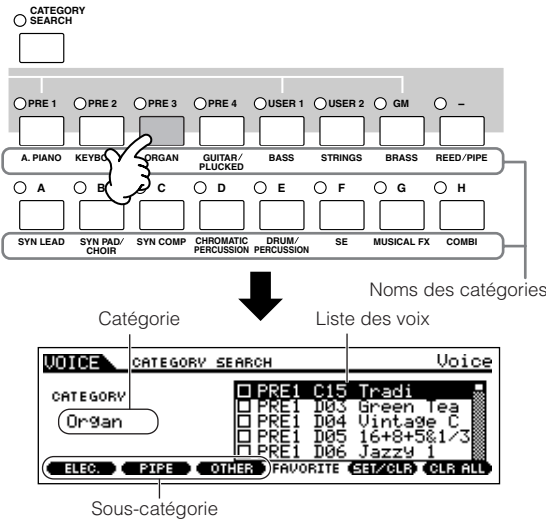
1 Activez la fonction Category Search en appuyant sur la touche [CATEGORY SEARCH].

NOTE Appuyez à nouveau sur la touche [CATEGORY SEARCH] pour désactiver cette fonction.



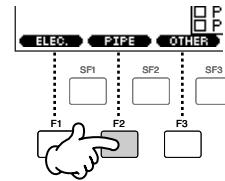
2 Sélectionnez la catégorie Organ (Orgue).

Appuyez sur la touche [PRE 3] ORGAN des touches de banque et de groupe. Les voix de la catégorie Organ apparaissent dans une liste.



3 Sélectionnez la sous-catégorie « Pipe Organ ».

Les noms des sous-catégories s'affichent au bas de l'écran Category Search. Toutes les catégories sont divisées en deux ou trois sous-catégories afin de faciliter la sélection. Appuyez ici sur la touche [F2] PIPE (Tuyaux).

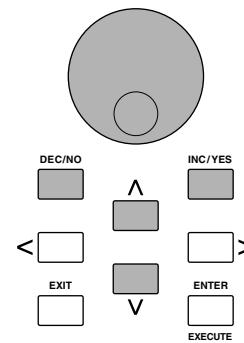


NOTE Une autre manière de sélectionner les catégories consiste à utiliser les touches de curseur pour afficher en surbrillance le nom de la catégorie à l'écran, puis les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données pour sélectionner la catégorie en question.

NOTE Il est possible que certaines voix (telles que les voix utilisateur) ne figurent dans aucune catégorie. Vous pouvez les rechercher en paramétrant la catégorie sur « ----- ».

4 Sélectionnez la voix de votre choix dans la liste des voix « Pipe Organ ».

Faites défiler les voix disponibles à l'aide du cadran de données. Vous pouvez également utiliser les touches [INC/YES] et [DEC/NO], ou celles du curseur [▲][▼].



5 Appuyez sur la touche [ENTER] pour sélectionner la voix.

NOTE Vous pouvez également sélectionner la voix à l'aide des touches [CATEGORY SEARCH] et [EXIT] (Quitter).

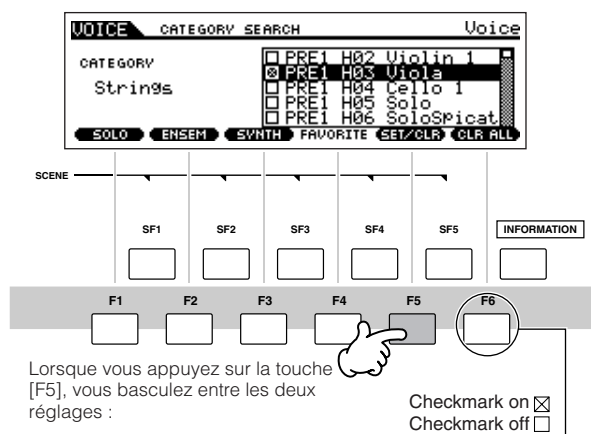
Catégorie « Favorite »

Le MO vous permet également de regrouper vos voix préférées et de créer votre propre catégorie « Favorite ». En plaçant les voix que vous utilisez le plus souvent dans la catégorie « Favorite », vous pouvez les sélectionner rapidement et facilement par la suite.

1 Sélectionnez la voix à l'aide de la fonction Category Search.

2 Enregistrez la voix sélectionnée à l'étape 1 dans la catégorie « Favorite » en appuyant sur la touche [F5] SET/CLR (Régler/Supprimer) pour cocher la case en regard du nom de la voix.

Vous pouvez désélectionner la voix en appuyant à nouveau sur la touche [F5].



Pour supprimer toutes les voix cochées de la catégorie « Favorite », il vous suffit d'appuyer sur la touche [F6] CLR ALL (Supprimer tout).

3 Appuyez sur la touche [FAVORITES] pour afficher les voix affectées à la catégorie « Favorite » à l'étape 2.

Vous pouvez également utiliser les touches [F5] SET/CLR et [F6] CLR ALL dans cet écran pour enregistrer/supprimer des voix dans la catégorie « Favorite ».



4 Appuyez sur la touche [FAVORITES] pour retourner à l'écran Category Search.

5 Lorsque vous appuyez sur la touche [CATEGORY SEARCH] ou [EXIT] pour quitter l'écran Category Search, les réglages de la catégorie « Favorite » sont automatiquement stockés dans la mémoire interne.

⚠ ATTENTION

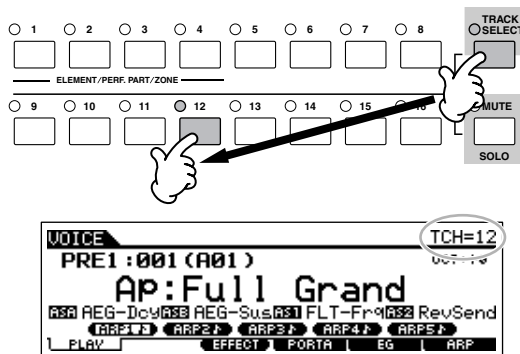
Les réglages effectués aux étapes 2 et 3 seront perdus si vous mettez l'appareil hors tension sans exécuter l'étape 5.

⚠ ATTENTION

N'essayez jamais de mettre l'instrument hors tension pendant que le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Laisser l'appareil sous tension) s'affiche. La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque de provoquer le blocage du système, d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension et d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

Réglage du canal de transmission MIDI du clavier

Cette fonction est particulièrement pratique en cas d'enregistrement sur un séquenceur externe ou de contrôle d'un autre instrument via MIDI. Elle vous permet de changer facilement le canal de transmission à l'aide de quelques pressions sur les touches. Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] (Sélection de piste) (le voyant s'allume), puis sélectionnez la touche numérique appropriée parmi les touches [1] à [16]. Le réglage du canal de transmission apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran.



NOTE Vous pouvez également régler le canal de transmission du clavier MIDI en mode Utility ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh). Ce paramètre est disponible pour les modes Voice/Performance, mais pas pour les modes Song/Pattern.

Mode Performance Play (Reproduction de performance)

Chaque performance peut contenir jusqu'à quatre parties différentes. Cela vous permet par exemple de jouer des voix de flûte, de violon et de timbales en couche sur le clavier ou de partager le clavier en fonction des parties de basse et de mélodie, puis de reproduire les deux instruments et d'obtenir un effet de duo, même si vous êtes seul à jouer.

Sélection de performance

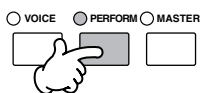
La mémoire utilisateur interne dispose de 256 performances (2 banques). Le mode Performance Play vous permet de sélectionner et de reproduire des performances utilisateur individuelles.

1 Appuyez sur la touche [PERFORM] pour passer en mode Performance Play.

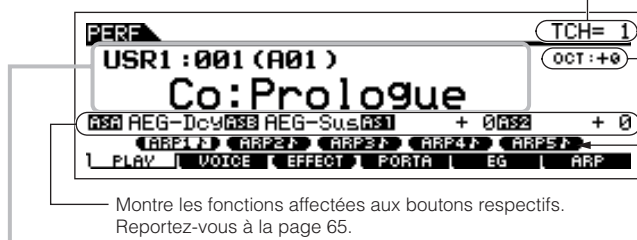
Si vous jouez alors du clavier, vous entendrez la performance affichée à l'écran. Les paramètres disponibles en mode Performance Play sont brièvement expliqués ci-dessous.

Guide rapide

Utilisation du MO



Indique le canal de transmission MIDI du clavier. Reportez-vous à la page 45 pour plus de détails.



Indique le réglage des octaves du clavier. Reportez-vous à la page 29 pour plus de détails.

ARP1-ARP5
Utilisez les touches [SF1] à [SF5] pour appeler le type d'arpège attribué à chaque touche (page 48).

Montre les fonctions affectées aux boutons respectifs. Reportez-vous à la page 65.

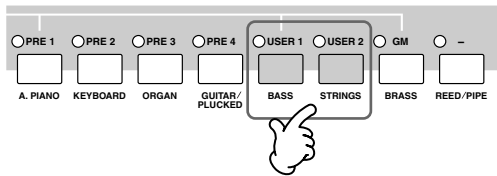
Indique la performance actuellement sélectionnée.

<p>Banque et numéro du programme de performance</p> <p>USR1 : 001 (A01)</p> <p>Banque</p> <p>Numéro (sélectionné à l'aide des touches numériques [1] à [16])</p> <p>Groupe (sélectionné à l'aide des touches de groupe [A] à [H])</p> <p>Numéro de programme de la performance (correspondant respectivement aux groupes A à H et aux numéros 01 à 16)</p>	<p>Catégorie et nom de la performance</p> <p>Co : Prologue</p> <p>Catégorie Nom de la performance</p>
--	--

NOTE Gardez à l'esprit que les exemples d'écran fournis dans ce manuel sont uniquement proposés à titre d'information et que leur contenu (par exemple, le nom de la performance dans ce cas-ci) peut différer légèrement des écrans qui apparaissent sur votre instrument.

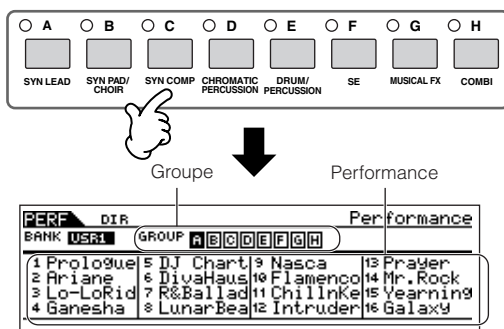
2 Sélectionnez une banque de performance.

Sélectionnez une banque dans User 1 ou User 2.



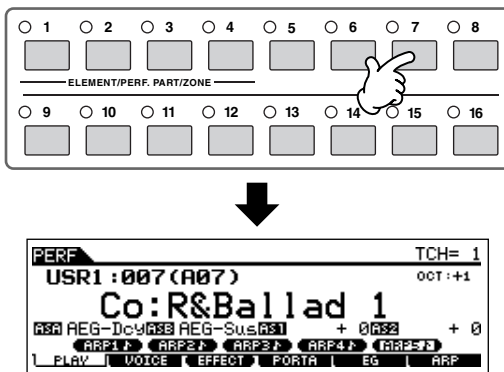
3 Sélectionnez un groupe de performances.

Les performances sont réparties en plusieurs groupes, de [A] à [H]. Sélectionnez un groupe pour afficher une liste de performances.



4 Sélectionnez un numéro de performance.

Appuyez sur une des touches numériques [1] à [16].

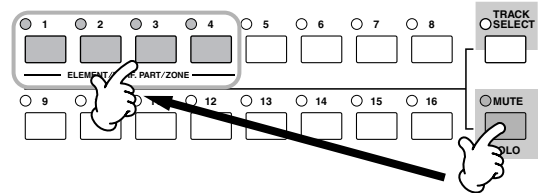


5 Jouez au clavier.



Assourdissement/isolément d'une partie de performance

Chaque performance peut contenir au maximum quatre parties, qu'il est possible d'activer et de désactiver en toute indépendance. L'assourdissement et l'isolement de partie se font de la même manière que pour les pistes d'un morceau/motif. Reportez-vous à la page 75.



Utilisation de la fonction Category Search

Tout comme en mode Voice Play, vous pouvez utiliser les fonctions Category Search et Favorite Category dans le mode Performance Play. Pour plus de détails sur l'utilisation de la fonction, reportez-vous à la page 42.

Réglage du canal de transmission MIDI du clavier

Tout comme en mode Voice Play, vous pouvez changer le canal de transmission MIDI du clavier. Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] (le voyant s'allume), puis sélectionnez la touche numérique appropriée parmi les touches [1] à [16]. Le réglage du canal de transmission apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran.

NOTE Vous pouvez également régler le canal de transmission du clavier MIDI dans le mode Utility ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh). Ce paramètre est disponible pour les modes Voice/Performance, mais pas pour les modes Song/Pattern.

Création d'une performance en combinant des voix

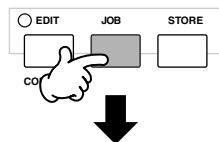
Les performances comprennent quatre parties au maximum, chacune pouvant être attribuée à une voix différente. Dans cette section, nous allons créer une performance en combinant deux voix.

Préparation de la création d'une performance (initialisation de performance)

1 Sélectionnez la performance souhaitée en mode Performance Play.

2 Appuyez sur la touche [JOB] (Tâche), puis sur [F1].

L'écran Initialize (Initialiser) apparaît. Cochez la case « ALL » (Tout) pour initialiser toutes les données de la performance. Pour plus de détails sur la fonction Initialize, reportez-vous à la page 168.



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

Appuyez sur la touche [INC/YES] pour initialiser la performance.

NOTE N'oubliez pas que lorsque vous exécutez l'opération Store en appuyant sur la touche [STORE] (Stocker) ici, la performance de la destination est remplacée par la performance initialisée ci-dessus.

NOTE Pour plus de détails sur l'opération Store, reportez-vous à la page 66.

4 Appuyez sur la touche [PERFORM].

Le nom de la performance actuelle est remplacé par « Init Perf » à l'écran.

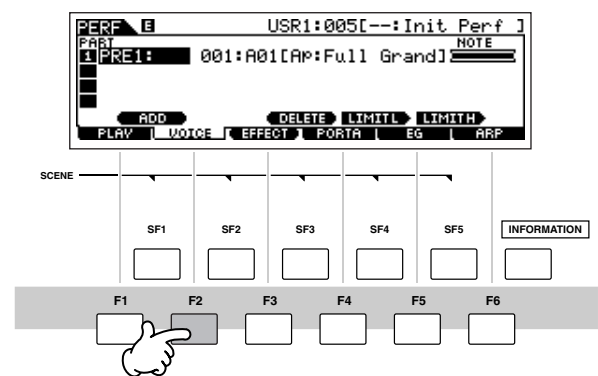
NOTE Lorsque vous initialisez une performance, la voix de Preset Bank 1, la voix numéro 1 est assignée à la partie 1 par défaut.

Reproduction de plusieurs voix ensemble (couche)

5 Appuyez sur la touche [F2] VOICE.

Cette opération appelle une liste indiquant les voix attribuées respectivement aux parties de la performance actuellement sélectionnée.

Dans la mesure où la performance en cours a été initialisée, la seule voix de la performance est « PRE1: Full Grand », affectée à la partie 1.



6 Attribuez la voix de votre choix à la partie 2.

6-1 Positionnez le curseur sur la banque de voix ou le numéro de voix de la partie 2.

Banque de voix Numéro de voix

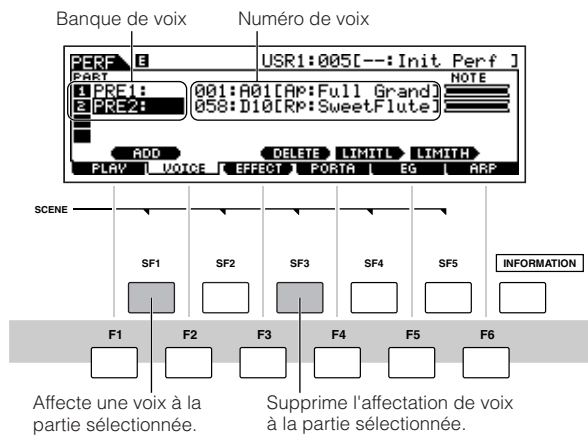


6-2 Appuyez sur la touche [SF1] ADD INT (Ajouter voix interne). Vous pouvez alors attribuer la voix interne sélectionnée à la partie 2.

6-3 Sélectionnez la voix attribuée à la partie 2 en procédant de la même manière qu'aux étapes 2 - 4 de la section « Sélection d'une voix normale » ou « Sélection d'une voix de batterie » (page 40 ou 41).

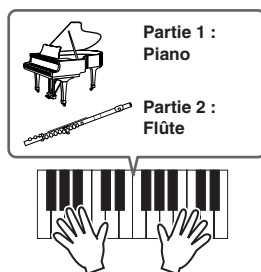
Vous pouvez sélectionner la banque ou le numéro souhaité directement avec les touches [DEC/NO] et [INC/YES] et le cadran de données. Vous avez également la possibilité d'utiliser la fonction Category Search (page 42).

Dans cet exemple, nous allons assigner une voix de flûte (PRE2: SweetFlute) à la partie 2.



7 Jouez au clavier.

La partie 1 (voix de piano) et la partie 2 (voix de flûte) peuvent être reproduites à l'unisson.



Nous allons ensuite diviser le clavier en deux sections, une pour chaque voix.

Division du clavier en sections distinctes : partage

8 Attribuez la voix de la partie 1 à la plage inférieure.

8-1 Positionnez le curseur sur la partie 1.

8-2 Appuyez sur une note du clavier tout en maintenant la touche [SF5] LIMIT H (Limite supérieure) enfoncée pour régler la note la plus haute de la partie 1.

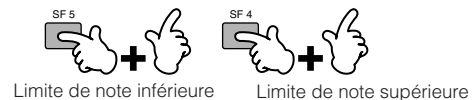
Notez que la barre sombre (au niveau de « NOTE ») de la partie 1 change à mesure que la plage de notes est modifiée.

9 Attribuez la voix de la partie 2 à la plage supérieure.

9-1 Positionnez le curseur sur la partie 2.

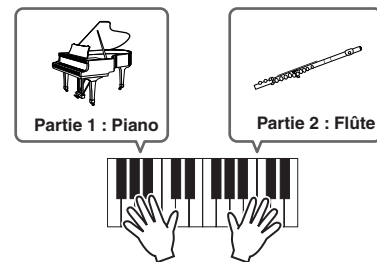
9-2 Appuyez sur une note du clavier tout en maintenant la touche [SF5] LIMIT L (Limite inférieure) enfoncée pour régler la note la plus basse de la partie 2.

Notez que la barre sombre (au niveau de « NOTE ») de la partie 2 change à mesure que la plage de notes est modifiée.



10 Jouez au clavier.

Interprétez les sons de piano de la main droite et les sons de flûte de la gauche.



Réglage du niveau des parties et stockage de la performance

11 Réglez le volume des parties 1 et 2 à l'aide des curseurs de commande.

Pour plus de détails, reportez-vous à la page 52.

12 Stockez les réglages sous forme de performance utilisateur dans le mode Performance Store (Stockage de performance).

Pour plus de détails sur l'opération Store, reportez-vous à la page 66.

NOTE Si vous éditez un programme et que vous sélectionnez un autre programme sans enregistrer celui que vous avez modifié, toutes les modifications apportées seront perdues.

Dans la section ci-dessus, vous avez appris comment attribuer deux voix à deux parties différentes. Utilisez la même procédure pour attribuer des voix aux parties 3 et 4 et créer un son d'orchestre complet ou le son d'un orchestre à 3 ou 4 instruments en utilisant un seul MO. Vous pouvez également utiliser les performances présélectionnées comme point de départ pour créer vos propres combinaisons de voix personnalisées.

Utilisation de la fonction Arpeggio

La fonction polyvalente Arpeggio vous permet de reproduire automatiquement différents rythmes et phrases simplement en appuyant sur une touche ou en jouant un accord. Le MO comporte une grande variété d'arpèges (1 787 au total) depuis des phrases populaires traditionnelles aux derniers motifs rythmiques d'avant-garde. Vous pouvez en outre attribuer vos arpèges préférés aux touches [SF1] à [SF5] et basculer instantanément entre les phrases d'arpège. Cette puissante fonction est une source inépuisable d'inspiration et vous aidera à créer facilement et rapidement des riffs, des phrases et des morceaux.

Dans la mesure où les voix et les performances prédéfinies possèdent déjà leurs propres types d'arpège, vous devez juste sélectionner la voix souhaitée et activer la fonction Arpeggio.

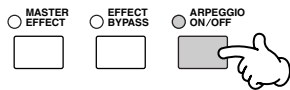
NOTE Pour plus de détails sur la fonction Arpeggio, reportez-vous à la page 145.

NOTE La fonction Arpeggio est également disponible dans les modes Song et Pattern. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 79.

NOTE Dans les modes Performance, Song et Pattern, il est impossible de reproduire des types d'arpège différents pour chaque partie.

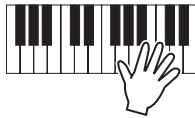
1 Appuyez sur la touche [ARPEGGIO ON/OFF] (Activation/désactivation de l'arpège) pour activer la fonction Arpeggio.

La sélection de certains programmes (voix, performances, morceaux et motifs) allume automatiquement ce voyant.



2 Jouez une ou plusieurs notes au clavier pour lancer la reproduction de l'arpège.

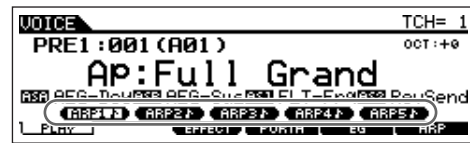
La phrase ou le motif rythmique joué(e) dépend des notes et des accords joués, ainsi que du type d'arpège sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 145 de la section Structure de base.



Modification du type d'arpège pendant votre performance au clavier

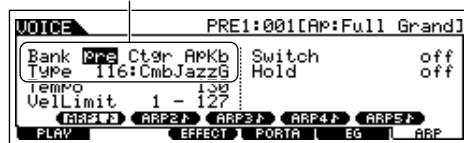
Un type d'arpège différent est attribué à chacune des touches [SF1] ARP1 à [SF5] ARP5 pour chaque voix présélectionnée. Lorsque l'icône représentant une note de musique apparaît à droite du numéro de l'arpège dans l'écran (voir ci-dessous), cela signifie qu'un type d'arpège est attribué à la touche correspondante. Le type d'arpège sélectionné apparaît en surbrillance.

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



Vous pouvez vérifier le type d'arpège actuellement sélectionné dans l'écran [F6] ARP.

Type d'arpège actuellement sélectionné



Banque	Sélectionne « pre » (Présélectionnée) ou « usr » (Utilisateur).
Ctrg	Pour plus de détails, voir page 145.
Type	Pour plus de détails, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

Enregistrement de vos types d'arpège préférés sur les touches [SF1] à [SF5]

Vous pouvez modifier les réglages par défaut et attribuer les types d'arpège souhaités aux touches [SF1] à [SF5].

- 1 **Sélectionnez la voix, la performance, le morceau ou le motif souhaité(e) et appuyez sur la touche [ARPEGGIO] pour activer la fonction d'arpège.**
- 2 **Sélectionnez le type d'arpège souhaité dans l'écran [VOICE] → [F6] (ou [F5]) ARP.**
- 3 **Tandis que vous maintenez la touche [STORE] enfoncée, appuyez sur l'une des touches [SF1] à [SF5].**
Le type d'arpège actuellement sélectionné est attribué à la touche enfoncée. Si vous exécutez cette opération alors que le voyant [ARPEGGIO] est éteint, aucun type d'arpège ne sera attribué à la touche enfoncée.
- 4 **Répétez les étapes 2 à 3, selon les besoins.**
- 5 **Enregistrez les modifications en tant que voix utilisateur, performance utilisateur, morceau utilisateur ou motif utilisateur (pages 60, 66, 99).**

ASTUCE Transmission de la reproduction de l'arpège sous la forme de données MIDI

Si vous souhaitez utiliser les arpèges pour déclencher d'autres générateurs de sons MIDI ou enregistrer les données MIDI des arpèges sur un séquenceur afin de les modifier ultérieurement, vous pourrez transférer les données de reproduction des arpèges en tant que données MIDI.

Pour ce faire, réglez les paramètres de commutation suivants sur « on » :

● Arpège de voix

Mode Voice → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → OutputSwitch

● Arpège de performance

Mode Performance → sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF4] OUT CH → OutputSwitch

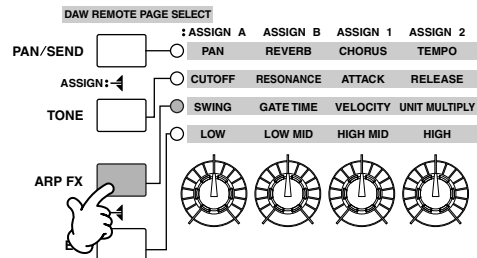
● Arpège de morceau/motif

Mode Song/Pattern → sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF4] OUT CH → OutputSwitch

Contrôle de la reproduction de l'arpège à l'aide des boutons.

Ces quatre boutons vous permettent d'ajuster le tempo et le volume de la reproduction de l'arpège. Si le résultat vous convient et que vous souhaitez l'enregistrer, vous pourrez stocker les modifications en tant que voix utilisateur, performance utilisateur, morceau utilisateur ou motif utilisateur.

- 1 **Appuyez sur la touche [ARP FX] (Effet d'arpège) pour allumer le voyant.**



- 2 **Manipulez les boutons pendant la reproduction de l'arpège.**

Pour plus de détails sur les fonctions contrôlées par les boutons, reportez-vous à la page 51.

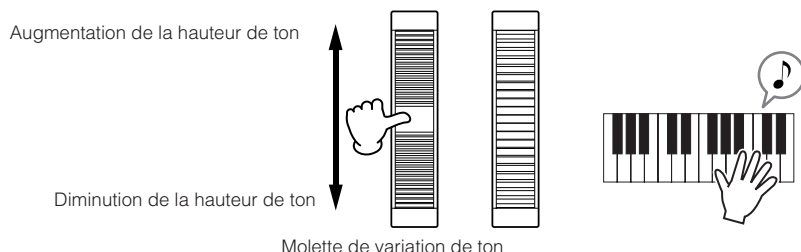
- 3 **Si vous êtes satisfait des résultats, vous pourrez stocker les modifications en tant que voix utilisateur, performance utilisateur, morceau utilisateur ou motif utilisateur (pages 60, 66, 99).**

Utilisation des contrôleurs du MO

Cette section vous explique comment modifier les sons à l'aide des contrôleurs du MO. Lorsque vous utilisez des contrôleurs externes, reportez-vous à la page 69.

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. La molette de variation de hauteur de ton est autocentrée et revient automatiquement à la hauteur de ton normale lorsqu'elle est relâchée. Essayez de manipuler la molette tandis que vous appuyez sur une note du clavier.



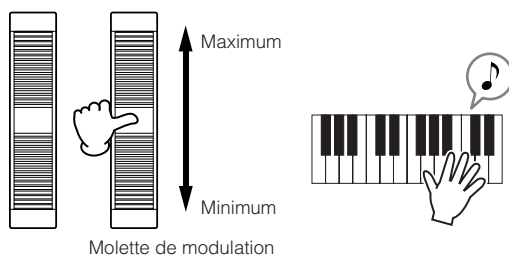
Dans le cas d'une performance, le réglage Pitch Bend Range (Plage de variation de ton) dépend du réglage de la voix attribuée à chaque partie (effectué en mode Voice).

- NOTE**
- Le réglage Pitch Bend Range de chaque voix peut être modifié dans l'écran « OTHER » ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER) et être stocké en tant que voix utilisateur en mode Voice Store.
 - Le réglage Pitch Bend Range vous permet également de régler la molette pour faire varier les notes vers le haut ou le bas dans la direction opposée (autrement dit, la hauteur de ton diminue lorsque vous déplacez la molette vers le haut).

NOTE Des fonctions autres que Pitch Bend peuvent être affectées à la molette de variation de ton dans l'écran « CTL SET » ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET). Ces réglages peuvent être stockés en tant que voix utilisateur dans le mode Voice Store. Même si une fonction différente est attribuée à cette molette, la fonction Pitch Bend restera disponible et des messages de variation de ton continueront d'être générés lorsque la molette est utilisée.

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 seront attribués à la molette 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.



Dans le cas d'une performance, l'effet de la molette de modulation dépend du réglage de la voix attribuée à chaque partie (effectué en mode Voice).

NOTE Pour éviter d'appliquer accidentellement des effets à la voix actuelle, vérifiez que la molette de modulation est réglée sur le minimum avant de commencer à jouer.

NOTE Différentes fonctions peuvent être affectées à la molette de modulation dans l'écran « CTL SET » ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET). Ces réglages peuvent être stockés en tant que voix utilisateur dans le mode Voice Store.

Bouton

Modification des sons

Vous pouvez modifier en temps réel la brillance et les caractéristiques du son de la voix, de la performance, du morceau ou du motif en activant les boutons pendant que vous jouez. En tournant le bouton vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre), vous augmentez la valeur correspondant au numéro de programme, tandis que si vous le tournez vers la gauche (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre), vous la diminuerez. Vous pouvez sélectionner l'un des sept jeux de fonctions attribués aux boutons ci-dessous en appuyant sur la touche de fonction de commande appropriée.

Fonctions attribuées aux boutons

Fonctionnement	Touche dont le voyant est activé	Fonctions commandées par chacun des boutons			
		KN1 (Bouton 1)	KN2 (Bouton 2)	KN3 (Bouton 3)	KN4 (Bouton 4)
Lorsque vous appuyez sur la touche [PAN/SEND] (Panoramique/Envoi)	Touche [PAN/SEND]	Pan (Panoramique, position stéréo) de la voix/performance	Reverb Send Level (Niveau d'envoi de réverbération)	Chorus Send Level (Niveau d'envoi de chœur)	Tempo de la reproduction de morceau/motif/ arpèges
Lorsque vous appuyez sur la touche [TONE] (Timbre)	Touche [TONE]	Filter Cutoff Frequency (Fréquence de coupure du filtre) (niveau de clarté)	Resonance (Résonance) (niveau du signal dans la zone de la fréquence de coupure)	Attack Time (Temps d'attaque) du son	Release Time (Temps de relâchement) du son (temps de chute du son après le relâchement de la touche)*
Lorsque vous appuyez sur la touche [ARP FX] (Effet d'arpège)	Touche [ARP FX]	Degré de Swing dans la reproduction d'arpèges	Gate time (Durée des notes) dans la reproduction de l'arpège	Vélocité de la reproduction de l'arpège	Durée de reproduction de l'arpège
Lorsque vous appuyez sur la touche [EQ] (Egaliseur)	Touche [EQ]	Bande basse fréquence de l'égaliseur principal en mode Voice/Performance, égaliseur de parties en mode Song/Pattern	Bande basse-moyenne fréquence de l'égaliseur principal en mode Voice/Performance, bande moyenne de l'égaliseur de parties en mode Song/Pattern	Bande haute-moyenne fréquence de l'égaliseur principal en mode Voice/Performance. (Non disponible en mode Song/Pattern.)	Bande haute fréquence de l'égaliseur principal en mode Voice/Performance, égaliseur de parties en mode Song/Pattern
Lorsque vous appuyez simultanément sur les touches [PAN/SEND] et [TONE]	Touche [PAN/SEND] Touche [TONE]	Fonction attribuée depuis l'écran [UTILITY] → [F4] CTLASN → [SF2] ASSIGN (page 208) en mode Utility		Fonction attribuée à chaque voix depuis l'écran [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTLSET (page 155).	
Lorsque vous appuyez simultanément sur les touches [TONE] et [ARP FX]**	Toutes les touches sont désactivées	Fonction attribuée à chaque piste maître depuis l'écran [MASTER] → [EDIT] → sélection de zone → [F5] KN/CS (page 217)			
Lorsque vous appuyez simultanément sur les touches [ARP FX] et [EQ]	Touche [ARP FX] Touche [EQ]	Fonction attribuée aux paramètres Master Effect (Effet principal) depuis l'écran [UTILITY] → [F4] CTLASN → [SF5] MEF.			

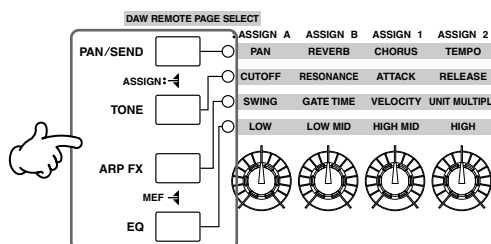
* Dans le cas des voix de batterie, cela modifie le temps de relâchement de toutes les notes jouées, qu'elles soient maintenues ou relâchées.

** Disponible uniquement lorsque Zone Switch (Sélecteur de zone) est réglé sur « on » en mode Master (Piste maître) (page 215)

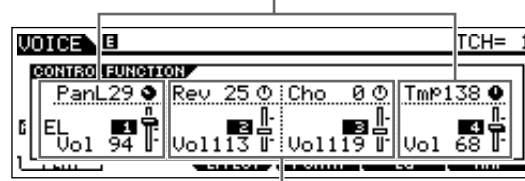
Lorsque vous appuyez sur l'une des touches de fonction de commande, le ou les voyants des touches s'allument en fonction du tableau ci-dessus et l'état des boutons et curseurs de commande (fonctions actuellement attribuées et valeurs définies) s'affiche sur l'écran LCD. L'aspect du bouton et du curseur à l'écran correspond à l'état actuel de la commande qui leur est attribuée.

Lorsque le graphique d'un bouton apparaît sur l'écran en noir ou le graphique d'un curseur s'affiche avec une ombre, le bouton ou le curseur de commande correspondant sur le panneau affecte le son comme indiqué.

Un graphique de bouton blanc ou de curseur sans ombre indique que la position actuelle du bouton ou du curseur de commande diffère de la valeur réelle du paramètre. Dans ce cas, le déplacement du bouton ou du curseur n'affecte pas le son tant que le bouton ou le curseur n'atteint pas la valeur actuelle du paramètre. Dès que cette dernière est dépassée, le graphique du bouton devient noir ou celui du curseur ombré.



Le réglage de ces boutons/ curseurs affecte directement le son.

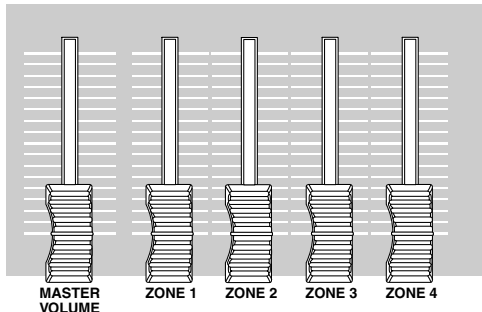


Le réglage de ces boutons/ curseurs n'affecte pas le son tant que la valeur actuelle n'est pas atteinte.

Curseur de commande

Modification du volume

Vous pouvez régler le volume de la voix ou de la performance reproduite au clavier ou celui de la partie spécifiée (piste) du morceau ou du motif à l'aide des curseurs de commande. En mode Master, il est possible d'attribuer aux curseurs de commande (CS) différentes fonctions dont le contrôle du volume lorsque le paramètre Zone Switch est réglé sur « on » (page 215).



Jeux de fonctions attribués aux curseurs de commande

Mode		Fonctions commandées par chaque curseur			
		Curseur de commande 1	Curseur de commande 2	Curseur de commande 3	Curseur de commande 4
Mode Voice	Lorsqu'une voix normale est sélectionnée	Volume de l'élément 1*	Volume de l'élément 2*	Volume de l'élément 3*	Volume de l'élément 4*
	Lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée	Volume du son d'ensemble de la voix (le déplacement de n'importe quel curseur produit le même volume)			
Mode Performance		Contrôle le volume des parties affectées (reportez-vous à la note « Précautions » ci-dessous).			
Mode Song/ Pattern	Lorsque les pistes (parties) 1 à 4 sont sélectionnées	Volume de la piste 1 (partie 1)	Volume de la piste 2 (partie 2)	Volume de la piste 3 (partie 3)	Volume de la piste 4 (partie 4)
	Lorsque les pistes (parties) 5 à 8 sont sélectionnées	Volume de la piste 5 (partie 5)	Volume de la piste 6 (partie 6)	Volume de la piste 7 (partie 7)	Volume de la piste 8 (partie 8)
	Lorsque les pistes (parties) 9 à 12 sont sélectionnées	Volume de la piste 9 (partie 9)	Volume de la piste 10 (partie 10)	Volume de la piste 11 (partie 11)	Volume de la piste 12 (partie 12)
	Lorsque les pistes (parties) 13 à 16 sont sélectionnées	Volume de la piste 13 (partie 13)	Volume de la piste 14 (partie 14)	Volume de la piste 15 (partie 15)	Volume de la piste 16 (partie 16)
Mode Master	Lorsque le paramètre Zone Switch est réglé sur « on » (page 215)	Fonction attribuée à chaque piste maître depuis l'écran [MASTER] → [EDIT] → Sélection de zone → KN/CS (page 217)			

* L'élément est l'unité fondamentale de génération de sons d'une voix. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 53.

NOTE Le curseur [MASTER VOLUME] permet de régler le niveau général de sortie de l'instrument, alors que les curseurs de commande ajustent le réglage du volume des données MIDI de l'élément ou de la partie correspondants.

NOTE Précautions : utilisation des curseurs en mode performance

En mode performance, les curseurs de commande sont attribués selon les parties spécifiques affectées dans chaque performance. N'oubliez pas que le numéro de curseur ne correspond pas forcément à la partie portant le même numéro.

Par exemple, lorsque vous utilisez une performance (comme illustré à droite) dans laquelle deux parties (parties 1 et 4) sont associées, les curseurs sont attribués de la façon suivante :

- Le curseur 1 commande le volume de la partie 1.
- Le curseur 2 commande le volume de la partie 4.
- Les curseurs 3 et 4 ne sont pas utilisés.



Indicateur Edit (Edition)

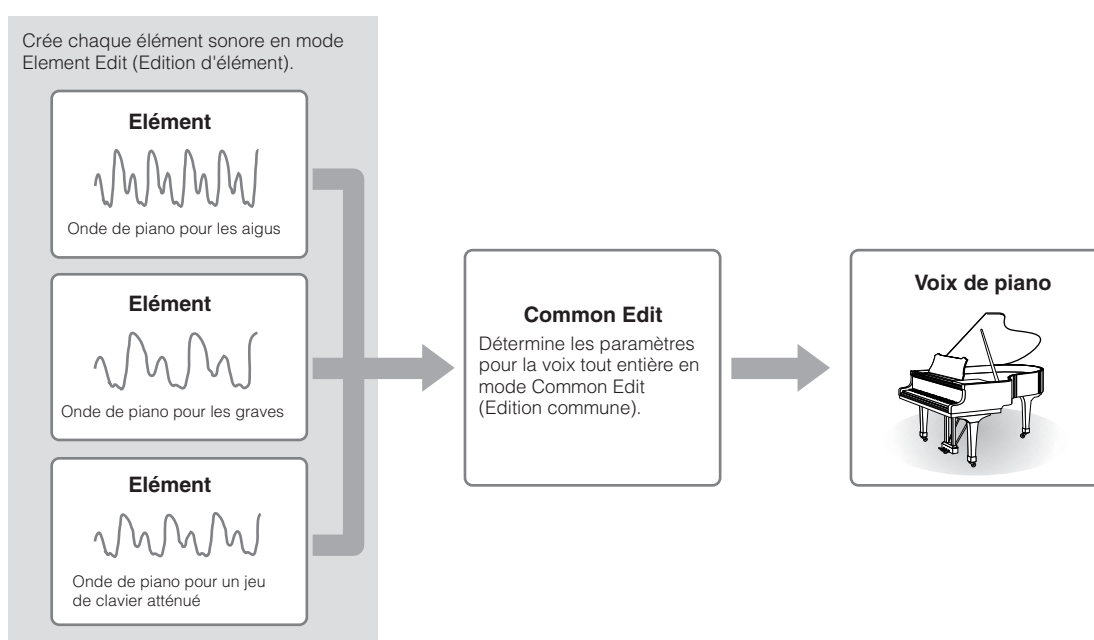
Le déplacement des curseurs modifie directement les paramètres de voix, de performance, de morceau ou de motif. Lorsqu'un paramètre est modifié, l'indicateur [E] (Edition) apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Il signale que la voix, la performance, le morceau ou le motif en cours a été modifié(e) mais non encore enregistré(e). Pour plus de détails sur l'indicateur Edit, reportez-vous à la page 36.

Edition d'un de programme

Edition de voix

Chaque voix comprend au maximum quatre éléments. Un élément est composé d'une forme d'onde de base, le son élémentaire d'un instrument musical, auquel s'appliquent les différents paramètres de traitement du synthétiseur, utilisés pour améliorer, changer ou définir le son, comme par exemple les commandes de hauteur de ton, de filtre et d'amplitude.

Par exemple, une voix de piano peut être constituée de différentes formes d'onde de piano : une forme d'onde pour les aigus, une autre pour les graves, ainsi que des formes d'onde destinées au jeu de clavier atténué. En combinant différents éléments d'un ensemble pour les reproduire simultanément ou en programmant leur sélection selon la force de frappe au clavier, vous pouvez créer un son de piano bien plus puissant et réaliste.

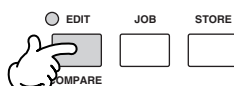


NOTE Une voix de batterie se compose de plusieurs « touches » ou sons de percussion/batterie distincts affectés à des notes individuelles sur le clavier.

Normal Voice Edit (Edition de voix normale)

1 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice, puis sélectionnez la voix normale à éditer (page 40).

2 Appuyez sur la touche [EDIT] (Edition) pour passer en mode Voice Edit (Edition de voix).

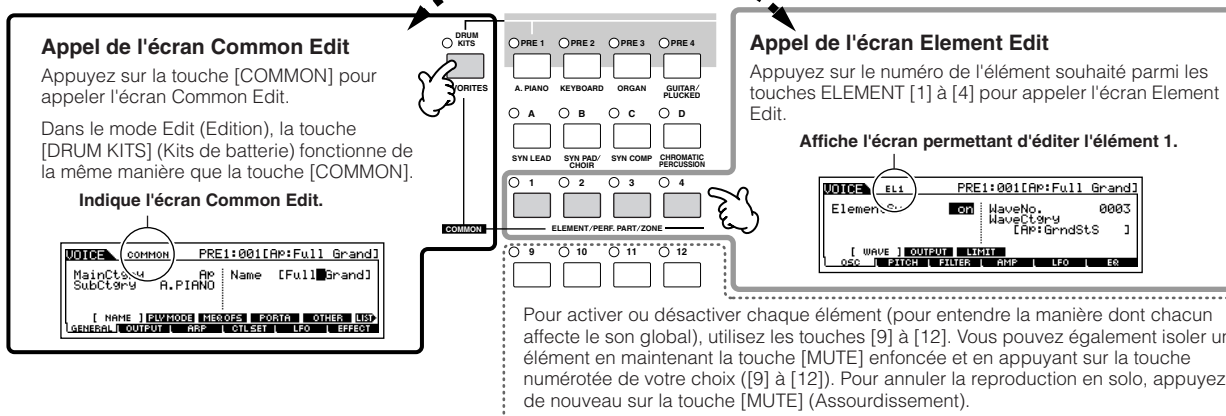


3 Appelez l'écran Common Edit ou Element Edit.

Si vous voulez éditer les sons qui constituent une voix et les paramètres de base qui déterminent le son, tels que Oscillator (Oscillateur), Pitch (Hauteur de ton), Filter (Filtre), Amplitude et EG (Générateur d'Enveloppe/enveloppe), appelez l'écran Element Edit.

Si vous souhaitez éditer des paramètres plus généraux portant sur l'ensemble de la voix et la manière dont celle-ci est traitée (tels que Arpeggio, Controller et Effects en relation, par exemple, avec les arpèges, les contrôleurs ou les effets), appelez l'écran Common Edit.

Lorsque vous êtes en mode Voice Edit, vous pouvez basculer entre les écrans Common Edit et Element Edit, comme illustré ci-dessous.



4 Sélectionnez le menu que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F1] à [F5] et [SF1] à [SF5], puis modifiez les paramètres dans chaque écran.

La section suivante décrit brièvement les principaux paramètres de voix.

● Paramètres de base pour la création d'un son Page 132

Sélection d'un élément → [F1] à [F6]

Si vous souhaitez éditer les paramètres de base de création des sons de la voix, tels que Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude et EG, utilisez l'écran Common Edit.

● Paramètres liés aux effets Page 140

[COMMON] → [F6] EFFECT

Les effets utilisent le DSP (Digital Signal Processing - Traitement des signaux numériques) pour altérer et améliorer le son d'une voix. Les effets sont appliqués aux derniers stades de l'édition, ce qui vous permet de modifier le son de la voix créée comme vous le souhaitez à votre guise. L'écran Common Edit vous permet d'éditer les paramètres liés aux effets.

● Paramètres liés aux contrôleurs Page 70

[COMMON] → [F4] CTL SET (Jeu de contrôleur commandes)

Pour chaque voix, vous pouvez attribuer diverses fonctions à des contrôleurs intégrés tels que la molette de variation de ton, la molette de modulation, les boutons (ASSIGN 1 et 2) et les contrôleurs connectés en option tels que la commande sélecteur au pied et le contrôleur au pied. Ces réglages peuvent être édités dans l'écran Common Edit.

● Paramètres liés aux arpèges Pages 145, 154

[COMMON] → [F3] ARP (Arpège)

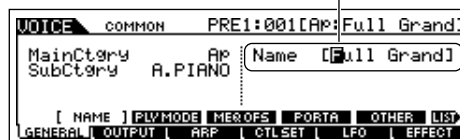
Pour chaque voix, vous pouvez régler les paramètres liés à l'arpège tels que le type d'arpège et le tempo de la reproduction. Ces réglages peuvent être édités dans l'écran Common Edit.

5 Répétez les étapes 3 et 4 selon les besoins.

6 Attribuez un nom à la voix normale éditée.

Attribuez un nom à la voix dans l'écran NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution de nom de voix, reportez-vous à la page 38.

Entrez le nom de voix souhaité.



7 Enregistrez les réglages en tant que voix utilisateur.

La voix éditée peut être stockée en mode Voice Store (Stockage de voix). Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 60.

ASTUCE Fonction Compare (Comparer)

Il est possible de comparer le son de l'original (non modifié) avec la voix modifiée. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 36.

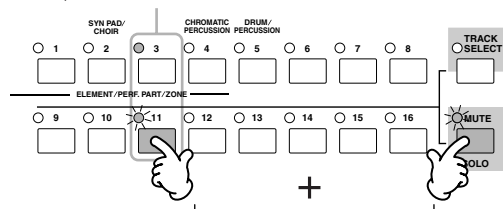
ASTUCE Isolement d'un élément pour l'édition

Cette fonction permet d'isoler le son d'un élément unique afin de faciliter son édition.

1 Dans le mode Normal Voice Edit, maintenez la touche [MUTE] enfoncée tout en appuyant sur l'une des touches numériques [9] à [12] pour isoler l'élément correspondant.

Une fois que vous avez sélectionné l'élément à isoler, le voyant de la touche [MUTE] clignote, indiquant que la fonction Solo est activée. Seul l'élément sélectionné peut alors être édité.

Dans cet exemple, seul l'élément 3 est activé et peut être édité.



2 Pour isoler un autre élément, il vous suffit d'appuyer sur la touche numérotée appropriée ([9] à [12]).

3 Pour quitter la fonction Solo, appuyez de nouveau sur la touche [MUTE].

ASTUCE l'édition du rappel Edit Recall (Rappel d'édition)

Si vous éditez une voix et sélectionnez une autre voix sans enregistrer celle éditée que vous avez modifiée, toutes les modifications changements apportées sont seront effacées. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction Edit Recall pour restaurer la voix éditée avec les dernières modifications.

1 Appuyez sur la touche [JOB] (Tâche) en mode Voice pour passer en mode Voice Job (Tâche de voix).

2 Appuyez sur la touche [F2] RECALL (Rappel) pour appeler l'écran Recall.

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

Si vous souhaitez annuler l'opération, appuyez sur la touche [DEC/NO] (Diminution/Non).

4 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération Edit Recall et ainsi restaurer la voix.

ASTUCE Edition d'une voix à l'aide des boutons

Les quatre boutons situés dans le coin supérieur gauche de l'instrument ne permettent pas seulement d'ajuster le son pendant la performance. — En effet, vous pouvez également les utiliser pour éditer une voix, que ce soit en mode Voice Play ou Voice Edit.

● Lorsque le voyant [PAN/SEND] est allumé :

PAN	Détermine la position du balayage stéréo de la voix.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Pan	Page 154
REVERB (Réverbération)	Détermine le degré de l'effet de réverbération appliqué à la voix.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → RevSend	Page 154
CHORUS	Détermine le degré de l'effet de chœur appliqué à la voix.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → ChoSend	Page 154
TEMPO	Détermine le tempo de l'arpège attribué à la voix actuellement sélectionnée.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [F6] ARP → Tempo	Page 154

● Lorsque le voyant [TONE] (Timbre) est allumé :

CUTOFF (coupure)	Augmente ou diminue la fréquence de coupure du filtre de manière à ajuster la clarté du timbre.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [F5] EG → CUTOFF	Page 152
RESONANCE	Accentue ou atténue le niveau de la zone qui entoure la fréquence de coupure du filtre.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [F5] EG → RESO	Page 152
ATTACK	Détermine le temps d'attaque du son. Par exemple, vous pouvez régler une voix de cordes de sorte que le volume du son monte graduellement en paramétrant un temps d'attaque long ; il suffit de tourner ce bouton vers la droite.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [F5] EG → ATK (AEG) (générateur d'enveloppe d'amplitude)	Page 152
RELEASE (relâchement)	Détermine le temps de relâchement du son. Une rotation du bouton vers la droite règle un temps de relâchement long et (en fonction de la voix sélectionnée) assure un certain maintien du son une fois la touche relâchée. Pour un relâchement bref, dans lequel le son est coupé brusquement, paramétrez un temps de relâchement court.	[VOICE] → sélection Sélection d'une de voix → [F5] EG → REL (AEG) (Générateur d'Enveloppe d'Amplitude)	Page 152

NOTE Les réglages ci-dessus sont appliqués sous forme de décalages aux réglages AEG (générateur Générateur d'enveloppe d'amplitude) et FEG (taux d'attaque du gGénérateur d'enveloppe de filtre) du mode Voice Edit.

● Lorsque le voyant [ARP FX] (Effet d'arpège) est allumé :

SWING	Ajuste l'effet de swing de la reproduction de l'arpège.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Page 155
GATE TIME	Ajuste la durée (longueur) des notes de l'arpège.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Page 155
VELOCITY	Ajuste la vitesse des notes de l'arpège.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Page 155
UNITMULTIPLY	Ajuste le temps de reproduction de l'arpège en fonction du tempo.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Page 155

● Lorsque le voyant [EQ] est allumé :

LO	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de basse fréquence de l'égaliseur principal.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Page 153
LO MID	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de fréquence moyenne inférieure de l'égaliseur principal.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Page 153
HI MID	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de fréquence moyenne supérieure de l'égaliseur principal.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Page 153
HI	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de haute fréquence de l'égaliseur principal.	[VOICE] → Sélection d'une de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Page 153

NOTE Les réglages ci-dessus sont appliqués sous forme de décalages aux réglages de l'égaliseur dans l'écran [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ.

● Lorsque les voyants [PAN/SEND] et [TONE] sont tous deux allumés (en appuyant dessus simultanément) :

ASSIGN A	Ajuste les paramètres attribués à ces boutons dans l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	Page 71
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Ajuste les paramètres attribués à ces boutons dans l'écran [VOICE] → Sélection d'une de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.	Page 70
ASSIGN 2		

NOTE En plus des fonctions ci-dessus, des paramètres liés aux effets principaux (réglés dans l'écran [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF) peuvent être attribués à ces quatre boutons en appuyant simultanément sur les touches [ARP FX] et [EQ]. Les paramètres attribués à ces quatre boutons peuvent être réglés dans l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

ASTUCE Edition d'une voix à l'aide des curseurs de commande

[VOICE] → sélection d'une de voix → [EDIT] → sélection d'un élément → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → niveau

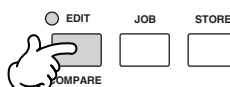
Dans le mode Voice, les quatre curseurs de commande vous permettent d'ajuster en toute indépendance les niveaux des éléments d'une voix normale ou les touches des voix de batterie. Lorsque vous sélectionnez une voix normale, vous pouvez régler l'équilibre la balance de niveau entre les quatre éléments.

NOTE La manipulation de ces curseurs par inadvertance peut entraîner la coupure du son. Dans ce casLe cas échéant, faites glisser les curseurs vers le haut.

Drum Voice Edit (Edition de voix de batterie)

1 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice, puis sélectionnez la voix de batterie à éditer.

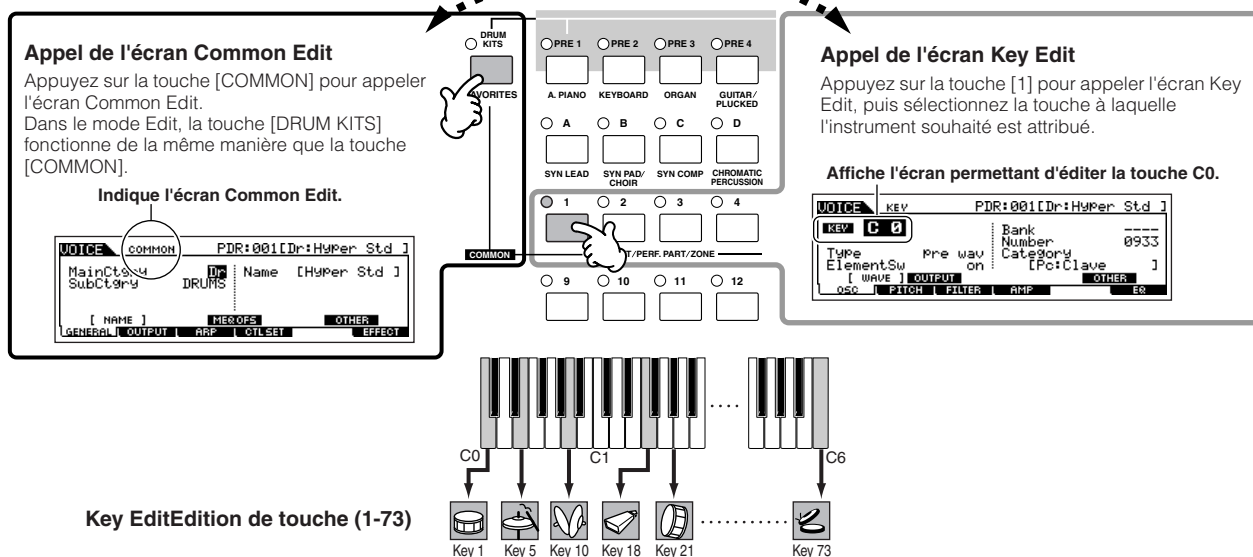
2 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Voice Edit.



3 Appelez l'écran Common Edit ou Key Edit (Edition de touche).

Si vous voulez éditer les sons qui constituent une voix de batterie et les paramètres de base qui déterminent le son, tels que Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude et EG (Envelope Generator/Générateur d'enveloppe), appelez l'écran Key Edit. Pour éditer des paramètres plus généraux portant sur l'ensemble de la voix de batterie et la manière dont celle-ci est traitée (tels que les réglages d'arpège, de contrôleur ou d'effet/Arpeggio, Controller et Effects), appelez l'écran Common Edit.

Lorsque vous êtes en mode Voice Edit, vous pouvez basculer entre les écrans Common Edit et Key Edit, comme illustré ci-dessous.



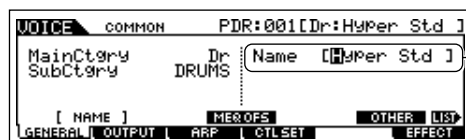
4 Sélectionnez le menu que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5], puis modifiez les paramètres.

Les principaux paramètres disponibles sont globalement les mêmes que dans le mode Normal Voice Edit (page 53). Key Le réglage Key Edit dans le cas de la voix de batterie équivaut à Element Edit dans le cas de la voix normale. Gardez à l'esprit que les paramètres LFO (oscillateur Oscillateur basses fréquences) ne sont pas disponibles pour la voix de batterie.

5 Répétez les étapes 3 et 4 selon les besoins.

6 Attribuez un nom à la voix de batterie éditée.

Attribuez un nom à la voix dans l'écran NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom à une voix, reportez-vous à la page 38 de la section Fonctionnement de base/Principe d'utilisation.



Entrez le nom de voix souhaité.

7 Stockez la piste maîtresse éditée dans la mémoire utilisateur interne.

La voix éditée peut être stockée en mode Voice Store. Voir Reportez-vous à la page 60 pour plus de détails.

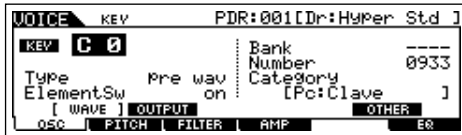
ASTUCE Association Assignment d'instruments de batterie/percussion à des touches individuelles

[VOICE] → sélection d'une voix de batterie → [EDIT] → sélection de touche → [F1] OSC → [SF1] WAVE

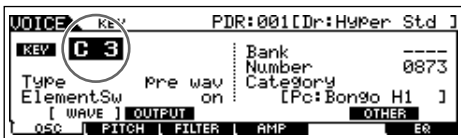
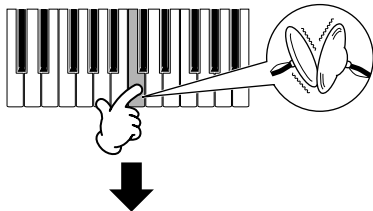
Le mode Drum Voice Edit vous permet de créer vos propres kits de batterie d'origine originaux en associant affectant des sons d'instrument spécifiques à des touches individuelles (dans n'importe quel ordre) et d'éditer des paramètres détaillés pour chaque son associé à une touche.

1 Appelez l'écran Key Edit en mode Voice Edit.

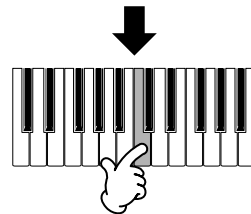
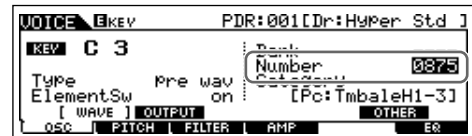
Reportez-vous à l'étape l'étape 3 à de la page 54.

2 Appelez de l'écran [F1] OSC → [SF1] WAVE.**3** Appuyez sur la touche à laquelle vous voulez attribuer un son.

L'instrument de batterie actuellement attribué affecté à la touche enfoncée retentit.

**4** Sélectionnez la forme d'onde à affecter.

Positionnez le curseur sur « Number » (Numéro) et modifiez la valeur à l'aide du cadran de données ou des touches [INC/YES] (Augmentation/Oui) et [DEC/NO]. Appuyez ensuite de nouveau sur la touche définie à l'étape 3 pour confirmer le son d'instrument sélectionné.

**5** Créez votre kit de batterie d'origine original en répétant les étapes 3 et 4.**6** Stockez le kit de batterie créé en tant que voix de batterie dans la mémoire utilisateur.

La voix éditée peut être stockée en mode Voice Store. Voir Reportez-vous à la page 60 pour plus de détails.

ASTUCE Réglage de la touche de batterie pour l'ouverture et la fermeture indépendantes de la cymbale charlestonles sons de batterie couplés

[VOICE] → sélection d'une voix de batterie → [EDIT] → sélection d'une de touche → [F1] OSC → [SF5] OTHER → AltnateGroup (groupe alternatif)

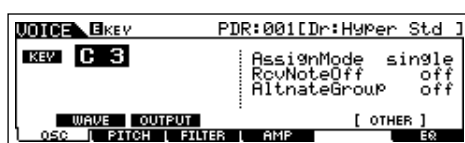
Dans un vrai kit de batterie, certains sons ne peuvent physiquement être joués simultanément, comme les sons de batterie couplés par exemple, les sons de cymbale charleston ouverts et fermés.

Vous pouvez empêcher la reproduction simultanée d'instruments de batterie en les attribuant au même groupe alternatif. Les voix de batterie prédéfinies présélectionnées possèdent de nombreuses affectations de groupe alternatif de ce type afin de garantir un son plus authentique et naturel. Vous pouvez utiliser cette fonction lorsque vous créez élaborez une voix à partir de zéro, que ce soit pour garantir un son authentique ou pour créer des effets spéciaux dans lesquels la reproduction d'un son annule le son précédent.

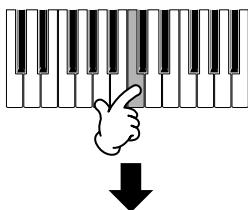
1 Appelez l'écran Key Edit en mode Voice Edit.

Reportez-vous à l'étape 3 à la page 54.

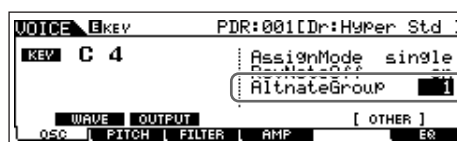
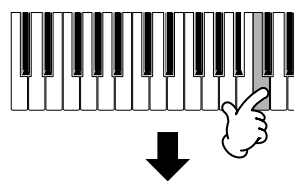
2 Appel de l'écran [F1] OSC → [SF5] OTHER.



3 Appuyez sur la touche correspondant à « Hi-Hat Open » (Sons de cymbale charleston ouverts) et paramétrez réglez le paramètre Alternate Group (Groupe alternatif) sur « 1 ».



4 Appuyez sur la touche correspondant à « Hi-Hat Close » (Sons de cymbale charleston fermés) et paramétrez spécifiez-la sur le la même valeur de groupe alternatif (1) qu'à l'étape 3.



5 Vérifiez si le paramètre Alternate Group a été correctement réglé.

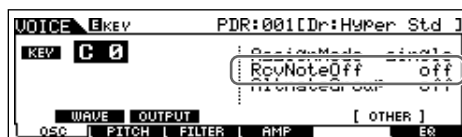
Directement après avoir appuyé Appuyez d'abord sur la touche « Hi-Hat Open », appuyez sur puis immédiatement après sur la touche « Hi-Hat Close ». Le fait d'appuyer sur la deuxième touche devrait couper le son de la première.

Dans la mesure où les réglages ci-dessus sont inclus dans les données de voix de batterie, il faut les stocker stockez-les en tant que voix de batterie dans le mode Voice Store.

ASTUCE Détermination de la réponse de la voix de batterie lors du relâchement de que la touche est relâchée

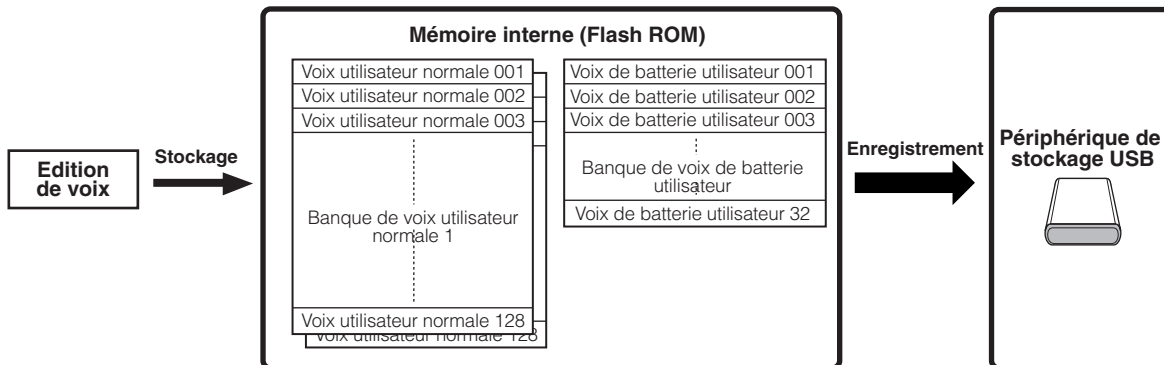
[VOICE] → sélection d'une voix de batterie → [EDIT] → sélection d'une de touche → [F1] OSC → [SF5] OTHER → RcvNoteOff (réception de note désactivée)

Vous pouvez il est possible de déterminer si la touche de batterie sélectionnée répond ou non aux messages MIDI de désactivation de note. La désactivation (« off ») du paramètre Receive Note Off (Réception de note désactivée) peut s'avérer utile pour les sons de cymbale et d'autres sons à long maintien long. Cela vous permet de conserver la durée de chute naturelle des sons et ce, même si vous relâchez la note ou que vous recevez un message de désactivation de note. Si vous réglez ce paramètre sur « on », le son sera immédiatement interrompu lors du relâchement de la note ou à la réception d'un message de désactivation de note.



Stockage/enregistrement de la voix créée

Le stockage (enregistrement) de la voix s'effectue en deux étapes : le stockage de la voix éditée dans la mémoire interne et l'enregistrement des voix stockées sur un périphérique de stockage USB.



Gardez à l'esprit que les données de la voix éditées sont stockées dans la mémoire utilisateur interne (flash Flash ROM) et ce, même lors de la mise hors tension de l'instrument. Il n'est dès lors pas nécessaire de sauvegarder les données sur un périphérique de stockage USB ; vous pouvez toutefois recourir à la fonction Save (Enregistrer) pour les enregistrer sur un autre support afin de disposer d'une copie de sauvegarde ou à des fins d'organisation.

Stockage de la voix éditée en tant que voix utilisateur dans la mémoire interne

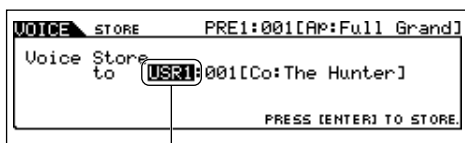
[VOICE] → [STORE]

1 Une fois la voix éditée, appuyez sur la touche [STORE] pour passer en mode Voice Store.

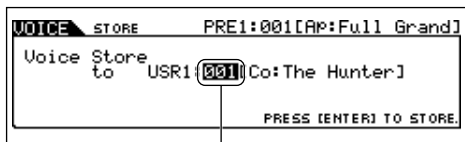
Prenez soin d'exécuter l'opération Store avant de sélectionner une autre voix.

2 Sélectionnez la mémoire de destination de la voix.

Sélectionnez une banque utilisateur (« USR1 » ou « USR2 » pour une voix normale, « UDR » pour une voix de batterie) et le numéro de voix souhaité à l'aide du cadran de données ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO].



Sélectionnez une banque utilisateur.



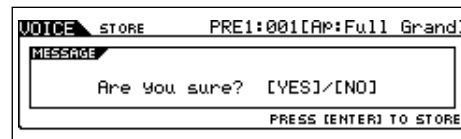
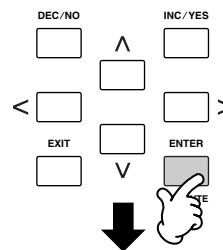
Sélectionnez un numéro de voix.

ATTENTION

Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres réglages présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB distinct.

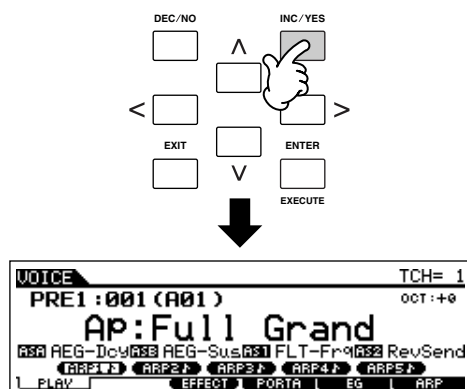
3 Appuyez sur la touche [ENTER].

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 voix stockée, le message « Completed » (Terminé) s'affiche et le système revient à l'écran Voice Play.



⚠ ATTENTION

N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension pendant que le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Laisser l'appareil sous tension) s'affiche. La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque de provoquer le blocage du système, d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension et d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

⚠ ATTENTION

Si vous sélectionnez une autre voix sans stocker la voix en cours d'édition, celle-ci sera perdue. Prenez soin de stocker la voix éditée avant d'en sélectionner une autre.

Enregistrement des voix éditées sur un périphérique de stockage USB

[FILE] → [F2] SAVE

Connectez un périphérique USB et suivez les instructions ci-dessous.

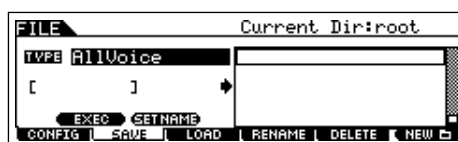
NOTE Lorsqu'un périphérique de stockage USB est connecté ou qu'un support est inséré, le message d'erreur « USB device unformatted » (Périphérique USB non formaté) peut s'afficher sur l'écran LCD, indiquant que le périphérique doit être formaté avant d'être utilisé en mode File (Fichier) (page 211).

1 Appuyez sur la touche [FILE] (Fichier) pour passer en mode File. Appuyez sur la touche [F1] CONFIG, puis sur la touche [SF1] CURRENT.

Si le périphérique est divisé en plusieurs partitions, sélectionnez la partition spécifique à utiliser. Si le périphérique dispose de plusieurs supports insérés (tels que des disques), sélectionnez un numéro de logement spécifique.

2 Appuyez sur la touche [F2] SAVE pour appeler l'écran Save (Enregistrer).

3 Réglez le paramètre Type sur « All Voice » (Toutes les voix).

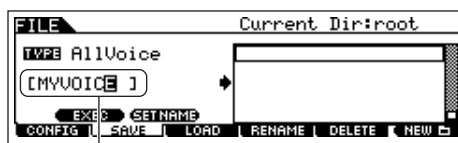


Les trois types de fichier suivants sont disponibles pour l'enregistrement des données de voix. Dans ce cas-ci, sélectionnez « All Voice ».

All (Tout)	Lorsque ce paramètre est sélectionné, exécutez l'opération d'enregistrement pour sauvegarder toutes les données créées, y compris les voix utilisateur, dans un fichier unique (extension : M7A).
All Voice (Toutes les voix)	Lorsque ce paramètre est sélectionné, exécutez l'opération d'enregistrement pour sauvegarder toutes les voix utilisateur dans un fichier unique (extension : W7V).
Voice Editor (éditeur Editeur de voix)	Lorsque ce paramètre est sélectionné, exécutez l'opération d'enregistrement pour sauvegarder toutes les voix utilisateur dans un fichier unique (extension : W7E), qui peut être exporté vers le logiciel Voice Editor.

4 Tapez un nom de fichier.

Positionnez le curseur sur le champ de nom de fichier, puis saisissez le nom de fichier souhaité. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution de nom de voix, reportez-vous à la page 38.



Nom du fichier

5 Si vous avez créé un dossier de destination, sélectionnez ce dernier.

Pour plus d'instructions sur la sélection d'un dossier, reportez-vous à la page 213. Pour obtenir de plus amples informations sur les modalités de création, suppression et ou modification de nom d'un dossier, reportez-vous à la page 211.

6 Appuyez sur la touche [SF1] EXEC pour sauvegarder effectivement le fichier.

Si vous êtes sur le point d'écraser un fichier existant, un message de confirmation apparaîtra à l'écran. Appuyez sur la touche [INC/YES] pour effectuer l'opération d'enregistrement et écraser le fichier existant ou sur [DEC/NO] pour l'annuler.

⚠ ATTENTION

Lors de l'enregistrement ou du chargement de données, veuillez respecter les précautions suivantes :

- Ne jamais retirer ou éjecter le support du périphérique de stockage USB.
- Ne pas débrancher ou déconnecter le périphérique de stockage USB.
- Ne jamais mettre hors tension ni l'instrument ni les périphériques concernés.

■ Chargement de données de voix depuis le périphérique de stockage USB

[FILE] → [F3] LOAD

Dans la section précédente, nous avons enregistré les données de voix sous forme de fichier « All Voice » sur un périphérique de stockage USB. Nous allons maintenant rappeler les données de voix et les charger sur l'instrument à l'aide de l'opération Load (Charger).

1 Appuyez sur la touche [FILE] pour passer en mode File. Appuyez sur la touche [F1] CONFIG, puis sur la touche [SF1] CURRENT.

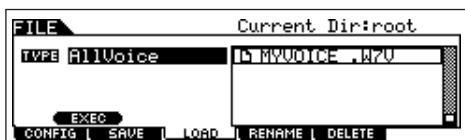
Si le périphérique est divisé en plusieurs partitions, sélectionnez la partition spécifique à utiliser. Si le périphérique dispose de plusieurs supports insérés (tels que des disques), sélectionnez un numéro de logement spécifique.

2 Appuyez sur la touche [F3] LOAD pour appeler l'écran Load (Charger).

3 Sélectionnez le type de fichier à charger.

Le fichier sauvegardé au cours de l'opération décrite à la page précédente contient toutes les voix utilisateur. Si vous voulez charger toutes les voix utilisateur, réglez le paramètre Type sur « AllVoice ».

Si vous voulez souhaitez uniquement charger une voix spécifique uniquement, réglez Type sur « Voice ».

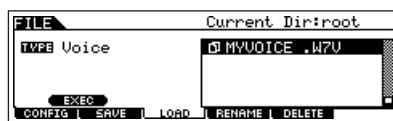


4 Sélectionnez le fichier () à charger.

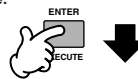
Positionnez le curseur sur le fichier (extension : W7V) sauvegardé au cours de l'opération expliquée à la page précédente. Si vous avez réglé le paramètre Type sur « AllVoice » à l'étape 3, allez à l'étape 5. Si le fichier souhaité a été enregistré dans un dossier spécifique, ouvrez le dossier et sélectionnez le fichier. Pour plus d'instructions sur la sélection d'un dossier, reportez-vous à la page 213. Si vous avez spécifié le paramètre Type sur « Voice » à l'étape 3, exécutez les opérations dans l'encadré suivant, puis passez à l'étape 5.

Lorsque le paramètre Type est réglé sur « Voice » :

Lorsque Type est réglé sur « Voice », vous pouvez spécifier et charger une voix spécifique depuis un fichier (extension W7V ou M7A).



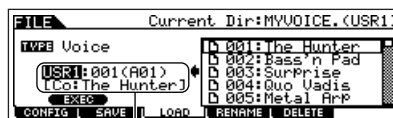
Positionnez le curseur sur le fichier (extension W7V) sauvegardé au cours de l'opération expliquée à la page précédente.



Sélectionnez une banque de voix source dans le fichier spécifié à l'aide de l'opération suivante.

Pour sélectionner une banque de voix normales utilisateur, appuyez sur la touche [USER1] (Utilisateur 1) ou [USER2] (Utilisateur 2). Pour sélectionner une banque de voix de batterie, maintenez la touche [DRUM KITS] enfoncée et appuyez simultanément sur la touche [USER1].

Une fois qu'une banque de voix source est sélectionnée, toutes les voix de cette banque s'affichent à l'écran. Positionnez le curseur sur la voix à charger.



Sélectionnez un numéro de voix de destination.

Sélectionnez une voix en déplaçant le curseur sur l'emplacement de « USR1 » dans l'écran ci-dessus, à l'aide du cadran de données.

⚠ ATTENTION

L'opération de chargement de données sur ce synthétiseur efface et remplace automatiquement les données existantes dans la mémoire utilisateur.

5 Appuyez sur la touche [SF1] EXEC pour charger effectivement le fichier.

Une fois que les données ont été chargées, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

⚠ ATTENTION

Lors de l'enregistrement ou du chargement de données, veuillez respecter les précautions suivantes :

- Ne jamais retirer ou éjecter le support du périphérique de stockage USB.
- Ne pas débrancher ou déconnecter le périphérique de stockage USB.
- Ne jamais mettre hors tension ni l'instrument ni les périphériques concernés.

Edition de performance

Le mode Performance Edit (Edition de performance) ([PERFORM] → [EDIT]) vous permet de créer vos propres performances d'origine, contenant jusqu'à quatre parties différentes (voix), en éditant les divers paramètres. Après avoir attribué différentes voix à des pages distinctes du clavier, éditez les paramètres détaillés dans le mode Performance Edit.

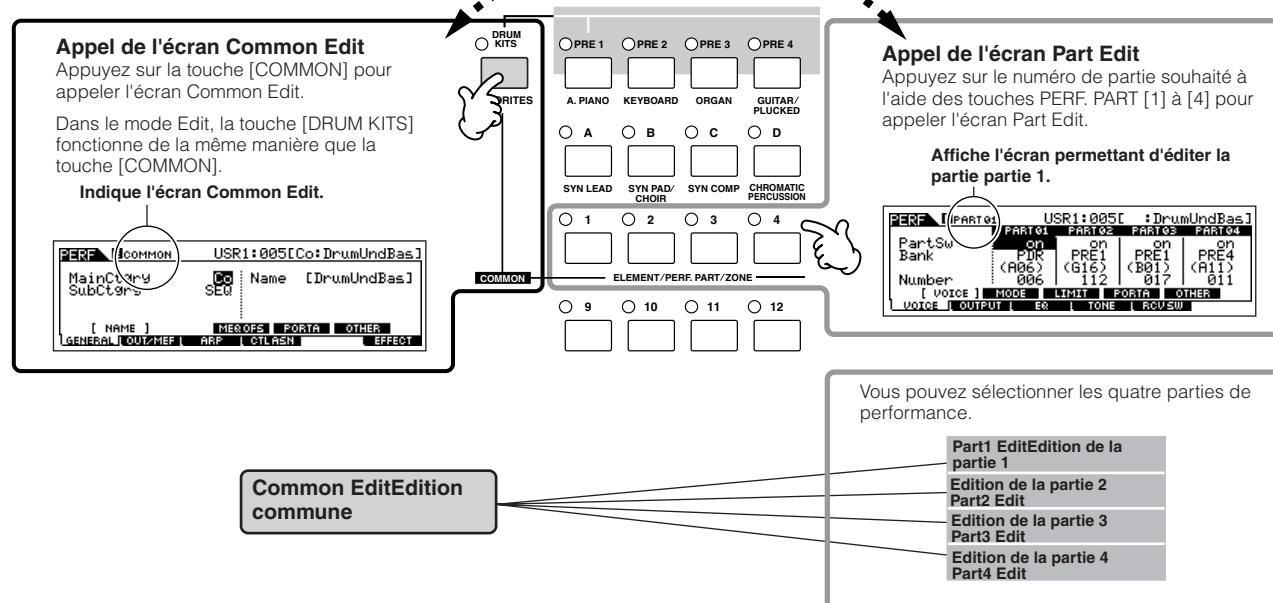
1 Appuyez sur la touche [PERFORM] pour passer en mode Performance, puis sélectionnez la performance à éditer (page 44).

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

3 Appelez l'écran Common Edit ou Part Edit (Edition de partie).

Utilisez l'écran Part Edit pour éditer les paramètres propres à chaque partie et l'écran Common Edit pour éditer modifier les paramètres communs à toutes les parties.

Lorsque vous êtes en mode Voice Edit, vous pouvez basculer entre les écrans Common Edit et Part Edit, comme illustré ci-dessous.



4

Sélectionnez le menu que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5], puis modifiez les paramètres dans chaque écran.

La section suivante décrit brièvement les principaux paramètres de performance.

● Paramètres de la voix affectée à chacune des parties Page 174

Sélection d'une de partie → [F1] VOICE

La voix attribuée à chaque partie et sa plage de notes peuvent également être définies dans le mode Performance Play (Reproduction de performance) (page 171). Outre les paramètres disponibles en mode Performance Play, le mode Performance Edit vous permet également de régler les paramètres Portamento (glissement de hauteur de ton) et Arpeggio Switch (Sélecteur d'arpège) (qui détermine si l'arpège reproduit une partie spécifique ou non).

● Paramètres de base pour la création d'un son Page 176

Sélection d'une de partie → [F4] TONE

Editez les paramètres de chaque voix de partie, tels que Pitch, Filter et Amplitude. Ces paramètres entraînent les mêmes décalages que les paramètres du mode Voice Element Edit (Edition d'élément de voix).

● Paramètres liés aux effets Pages 143, 172

[COMMON] → [F6] EFFECT

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF (effet Effet principal)

Les effets utilisent le DSP (Digital Signal Processing – traitement des signaux numériques) pour altérer et améliorer le son d'une performance. L'écran Common Edit vous permet d'éditer les paramètres liés aux effets.

● Paramètres liés à l'égaliseur principal Page 172

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEQ (égaliseur Egaliseur principal)

Ces paramètres vous permettent d'utiliser l'égaliseur principal à cinq bandes pour traiter le son global de la performance. L'égaliseur principal dispose également de paramètres EQ Shape (Forme de l'égaliseur) pour les bandes inférieures et supérieures, ainsi que des commandes de fréquence, de gain et de Q (largeur de bande de fréquence) pour chaque bande.

● Paramètres liés aux contrôleurs Page 70

[COMMON] → [F4] CTL ASN (attribution Attribution de contrôleurs)

Pour chaque performance, vous pouvez attribuer un numéro de changement modification de commande aux contrôleurs intégrés tels que les boutons 3 et 4 (ASSIGN1 et 2) et à des contrôleurs connectés en option, tels que la commande sélecteur au pied et le contrôleur au pied.

NOTE Les fonctions attribuées aux contrôleurs dépendent des réglages de la voix de chaque partie modifiée en mode Voice Edit.

● Paramètres liés aux arpèges Pages 145, 173

[COMMON] → [F3] ARP (Arpège)

Pour Il est possible de régler, pour chaque performance, vous pouvez régler les paramètres liés à l'arpège tels que le type d'arpège et le tempo de la reproduction. Ces réglages peuvent être édités dans l'écran Common Edit.

5

Répétez les étapes 3 et 4 selon les besoins.

6

Attribuez un nom à la performance éditée.

Attribuez un nom à la voix dans l'écran NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME).

Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution de nom de voix, reportez-vous à la page 38.

Entrez le nom de performance souhaité.



7

Enregistrez les réglages en tant que performance utilisateur.

La performance éditée peut être stockée en mode Performance Store (Stockage de performance). Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 66.

ASTUCE Fonction Compare (Comparer)

Il est possible de comparer la performance d'origine (non modifiée) avec la performance modifiée. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 36.

ASTUCE Edit Recall (rappel d'édition)

Si vous éditez une voix et sélectionnez une autre performance sans enregistrer celle éditée que vous venez de modifier, toutes les modifications introduites les modifications apportées seront effacées. Dans ce cas, lorsque cela se produit, utilisez la fonction Edit Recall pour récupérer restaurer la performance et comportant vos dernières éditions.

1 Appuyez sur la touche [JOB] dans le mode Performance pour passer en mode Performance Job (Tâche de performance).

2 Appuyez sur la touche [F2] RECALL pour appeler l'écran Recall.

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

Si vous souhaitez annuler l'opération, appuyez sur la touche [DEC/NO].

4 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération Edit Recall et ainsi restaurer la performance.

ASTUCE Edition d'une performance à l'aide des boutons

Les quatre boutons situés dans le coin supérieur gauche de l'instrument ne permettent pas seulement d'ajuster le son pendant la performance. En effet, ils servent — vous pouvez également à les utiliser pour éditer une performance, que ce soit en mode Performance Play ou Performance Edit.

● Lorsque le voyant [PAN/SEND] est allumé :

PAN	Détermine la position du balayage stéréo de la performance.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Pan	Page 172
REVERB (Réverbération)	Détermine le degré de l'effet de réverbération appliqué à la performance.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → RevSend (envoi de réverbération)	Page 172
CHORUS	Détermine le degré de l'effet de chœur appliqué à la performance.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → ChoSend (envoi de chœur)	Page 172
TEMPO	Détermine le tempo de l'arpège attribué à la performance actuellement sélectionnée.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [F6] ARP → Tempo	Page 171

● Lorsque le voyant [TONE] est allumé :

CUTOFF (coupure)	Augmente ou diminue la fréquence de coupure du filtre de manière à ajuster la clarté du timbre.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [F5] EG → CUTOFF	Page 171
RESONANCE	Accentue ou atténue le niveau de la zone qui entoure la fréquence de coupure du filtre.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [F5] EG → RESO	Page 171
ATTACK	Détermine le temps d'attaque du son. Par exemple, vous pouvez régler une voix de cordes de sorte que le volume du son monte graduellement en paramétrant un temps d'attaque long ; pour cela, il suffit de tourner ce bouton vers la droite.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [F5] EG → ATK (AEG)	Page 171
RELEASE (relâchement)	Détermine le temps de relâchement du son. Une rotation du bouton vers la droite règle un temps de relâchement long et (en fonction de la voix attribuée à la performance sélectionnée) assure un certain maintien du son une fois la touche relâchée. Pour un relâchement bref, dans lequel le son est coupé brusquement, paramétrez un temps de relâchement court.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [F5] EG → REL (AEG)	Page 171

NOTE Les réglages ci-dessus sont appliqués aux réglages AEG (générateur d'enveloppe d'amplitude) et FEG (générateur d'enveloppe du filtre) sous forme de décalages en mode Performance Edit.

● Lorsque le voyant [ARP FX] est allumé :

SWING	Ajuste l'effet de swing de la reproduction de l'arpège.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Page 173
GATE TIME	Ajuste la durée (longueur) des notes de l'arpège.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Page 173
VELOCITY	Ajuste la vitesse des notes de l'arpège.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Page 173
UNITMULTIPLY	Ajuste le temps de reproduction de l'arpège en fonction du tempo.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Page 173

● Lorsque le voyant [EQ] est allumé :

LO	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de basse fréquence de l'égaliseur principal.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Page 172
LO MID	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de fréquence moyenne inférieure de l'égaliseur principal.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Page 173
HI MID	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de fréquence moyenne supérieure de l'égaliseur principal.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Page 173
HI	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de haute fréquence de l'égaliseur principal.	[PERFORM] → Sélection d'une de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Page 173

NOTE Les réglages ci-dessus sont appliqués aux réglages de l'égaliseur sous forme de décalages dans l'écran [PERFORM] → Sélection d'une de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ (Egaliseur principal).

● Lorsque les voyants [PAN/SEND] et [TONE] sont tous deux allumés (en appuyant dessus simultanément) :

ASSIGN A	Ajuste les paramètres attribués à ces boutons dans l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	Page 71
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Dépend des réglages de la voix attribuée à la performance sélectionnée.	Page 70
ASSIGN 2		

NOTE En plus des Outre les fonctions ci-dessus, des paramètres liés aux effets principaux (réglés dans l'écran [PERFORM] → Sélection d'une de performance → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF) peuvent être attribués à ces quatre boutons en appuyant simultanément sur les touches [ARP FX] et [EQ]. Les paramètres attribués à ces quatre boutons peuvent être réglés Cette affectation se règle dans l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

ASTUCE Edition de performance à l'aide des curseurs de commande

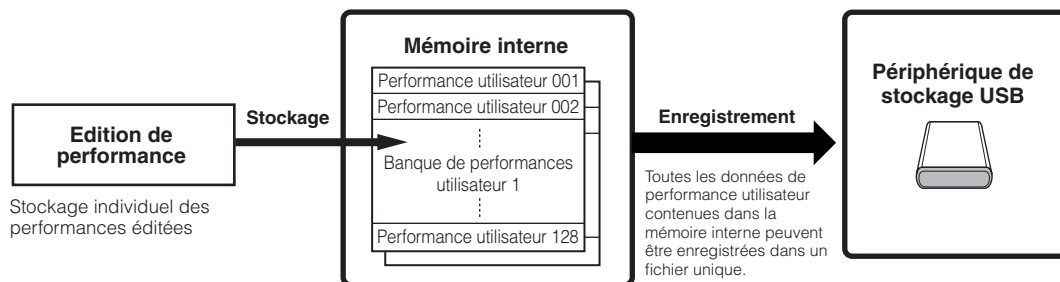
[PERFORM] → sélection d'une de performance → [EDIT] → sélection d'une de partie → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

Dans le mode Performance, les quatre curseurs de commande vous permettent d'ajuster en toute indépendance les niveaux des parties (voix), de sorte que vous pouvez contrôler l'équilibre la balance générale des parties.

NOTE La manipulation de ces curseurs par inadvertance peut entraîner la coupure du son. Dans ce cas Le cas échéant, faites glisser les curseurs vers le haut.

Stockage/enregistrement de la performance créée

Le stockage (enregistrement) de la performance s'effectue en deux étapes : le stockage de la performance éditée dans la mémoire interne et l'enregistrement des performances stockées sur un périphérique de stockage USB.



A la mise hors tension de l'instrument, les performances utilisateur enregistrées en mode Performance Store ne sont pas effacées. Il n'est dès lors pas nécessaire de sauvegarder les données sur un périphérique de stockage USB ; vous pouvez toutefois recourir à la fonction Save pour les enregistrer sur un autre support afin de disposer d'une copie de sauvegarde ou à des fins d'organisation.

Stockage de la performance éditée en tant que performance utilisateur dans la mémoire interne

[PERFORM] → [STORE]

1 Une fois la performance éditée, appuyez sur la touche [STORE] pour passer en mode Performance Store.

2 Sélectionnez la mémoire de destination de la performance.

Sélectionnez un numéro de performance à l'aide du cadran de données ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO].

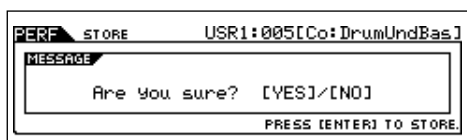
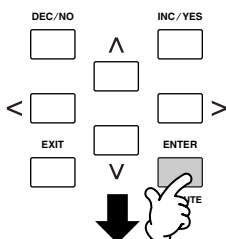


⚠ ATTENTION

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.

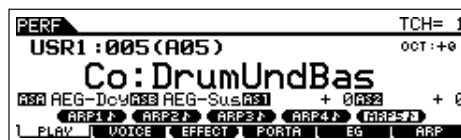
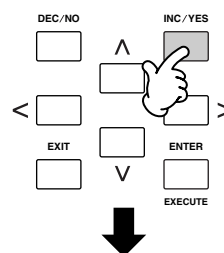
3 Appuyez sur la touche [ENTER].

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.



⚠ ATTENTION

N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension pendant que le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Laisser l'appareil sous tension) s'affiche. La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque de provoquer le blocage du système, d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension et d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

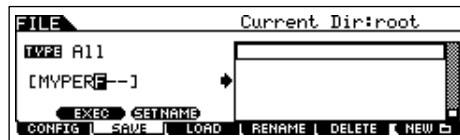
⚠ ATTENTION

Si vous sélectionnez une autre nouvelle performance sans stocker la voixcelle qui est en cours d'édition, celle-ci sera perdue. Prenez soin de stocker la performance éditée avant d'en sélectionner une autre.

Enregistrement des performances éditées sur un périphérique de stockage USB

[FILE] → [F2] SAVE

Les opérations de base sont identiques à celles du mode Voice (page 61). Cependant, n'oubliez pas de spécifier le paramètre Type sur « All ». Lorsque ce dernier est réglé sur « All », exécutez l'opération Save pour enregistrer toutes les données créées, y compris les performances et les voix qui leur sont attribuées, sous forme de fichier unique (extension : M7A).



Chargement de données de performance depuis le périphérique de stockage USB

[FILE] → [F3] LOAD

Les instructions suivantes expliquent comment rappeler les données enregistrées à l'aide du type de fichier « All » (extension : M7A) à partir du périphérique de stockage USB via la fonction Load.

- 1 Appuyez sur la touche [FILE] pour passer en mode File. Appuyez sur la touche [F1] CONFIG, puis sur la touche [SF1] CURRENT.

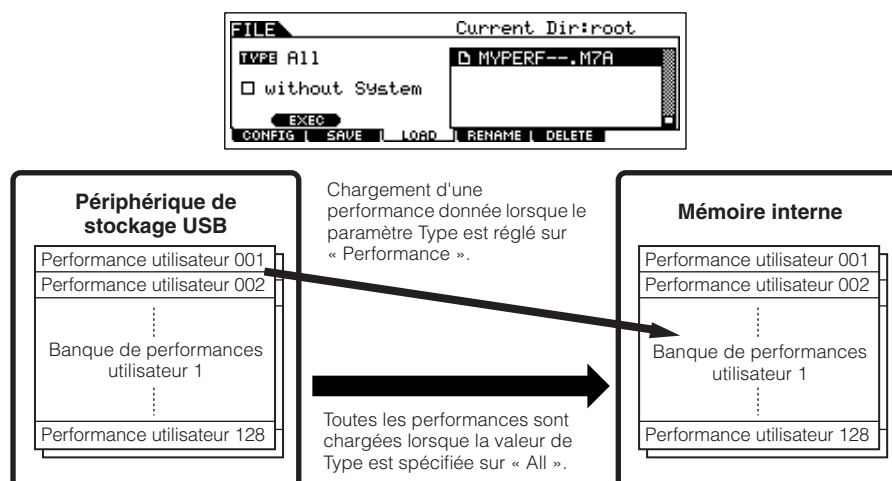
Si le périphérique est divisé en plusieurs partitions, sélectionnez la partition spécifique à utiliser. Si le périphérique dispose de plusieurs supports insérés (tels que des disques), sélectionnez un numéro de logement spécifique.

- 2 Appuyez sur la touche [F3] LOAD pour appeler l'écran Load.

- 3 Sélectionnez le type de fichier à charger.

Le fichier « All » contient toutes les performances.

Si vous voulez charger toutes les performances, réglez le paramètre Type sur « All ». Dans ce cas, toutes les données pouvant être créées sur cet instrument sont chargées. Si vous voulez charger une performance spécifique, réglez Type sur « Performance ».



⚠ ATTENTION

Lorsque le paramètre Type (type de fichier) est réglé sur « All » et que l'opération de chargement est exécutée, toutes les données pouvant être créées sur l'instrument sont chargées. Cela signifie que toutes les données existantes dans la mémoire utilisateur sont automatiquement écrasées et perdues. Prenez soin de sauvegarder les données importantes sur un périphérique de stockage USB avant toute opération de chargement, en particulier lorsque la valeur de Type est spécifiée sur « All ».

NOTE Si le réglage de Type (type de fichier) est paramétré sur « Performance » et l'opération de chargement exécutée alors que les voix utilisateur attribuées aux performances enregistrées dans le fichier ont été modifiées par une opération d'édition, le son des performances pourra ne pas être reproduit correctement.

4 Sélectionnez le fichier () à charger.

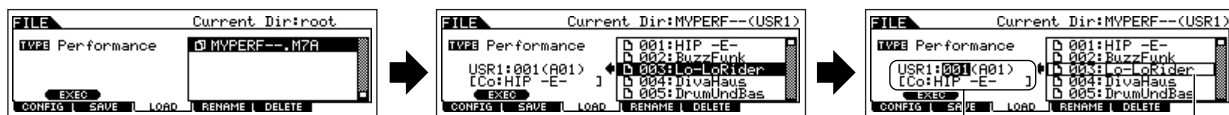
Positionnez le curseur sur le fichier (extension : M7A) sauvegardé au cours de l'opération expliquée au cours desdites instructions précédentes. Si le fichier souhaité a été enregistré dans un dossier spécifique, entrez le nom de ce dernier et sélectionnez le fichier. Pour plus d'instructions sur la sélection d'un dossier, reportez-vous à la page 213.

Si vous avez spécifié le paramètre Type sur « All » à l'étape 3, passez à l'étape 5.

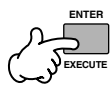
Si vous avez réglé le paramètre Type sur « Performance » à l'étape 3, exécutez les opérations dans l'encadré suivant, puis passez à l'étape 5.

Lorsque Type est réglé sur « Performance » :

Lorsque Type est réglé sur « Performance », vous pouvez spécifier et charger une performance spécifique depuis un fichier (extension M7A).



Positionnez le curseur sur le fichier (extension : M7A) sauvegardé au cours de l'opération expliquée à la page précédente.



Toutes les performances contenues dans le fichier sélectionné sont répertoriées à l'écran. Positionnez le curseur sur la performance souhaitée.

Sélectionnez le numéro de la performance de destination.

Sélectionnez la performance à charger.

ATTENTION

L'opération de chargement de données sur ce synthétiseur efface et remplace automatiquement les données existantes dans la mémoire utilisateur.

5 Appuyez sur la touche [SF1] EXEC pour charger effectivement le fichier.

Une fois que les données ont été chargées, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

ATTENTION

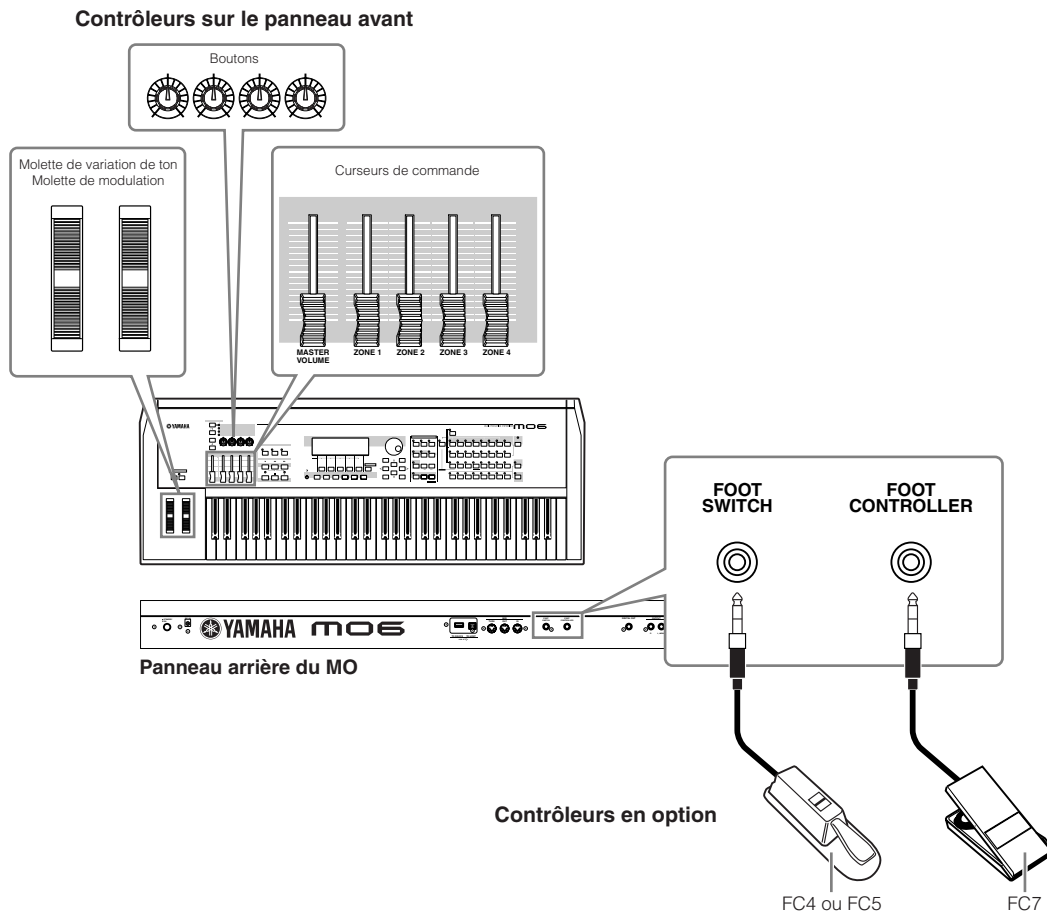
Lors de l'enregistrement ou du chargement de données, veuillez respecter les précautions suivantes :

- Ne jamais retirer ou éjecter le support du périphérique de stockage USB.
- Ne pas débrancher ou déconnecter le périphérique de stockage USB.
- Ne jamais mettre hors tension ni l'instrument ni les périphériques concernés.

Utilisation des contrôleurs : cours avancé

Contrôleurs pris en charge par le MO

Vous pouvez commander les paramètres de son, de volume, de hauteur de ton, etc. en utilisant les contrôleurs du panneau avant aussi bien que les contrôleurs externes reliés aux différentes prises situées sur le panneau arrière.



Contrôleurs du MO

■ Molette de variation de ton / Molette de modulation

Contrôlent la hauteur de ton et le vibrato. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 50.

■ Boutons et curseurs de commande

Contrôlent différents paramètres. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 51.

Contrôleurs en option branchés sur le panneau arrière du MO

■ Sélecteur au pied

Un sélecteur au pied Yamaha FC4 ou FC5 fourni en option et connecté à la prise FOOT SWITCH peut être affecté à plusieurs paramètres. Il peut être utilisé comme sélecteur de type activation/désactivation, maintien, portamento, incrémentation/décrémentation du numéro de voix ou de performance, démarrage/arrêt du séquenceur ou encore activation/désactivation du maintien des arpèges.

■ Contrôleur au pied

Un contrôleur au pied en option (tel que le FC7), connecté à la prise FOOT CONTROLLER sur le panneau arrière, peut être affecté à la commande de différents paramètres de l'instrument. Lorsque vous utilisez un contrôleur au pied comme commande de paramètres, vos mains restent libres pour le jeu au clavier ou le maniement d'autres contrôleurs, ce qui est extrêmement pratique lorsque vous jouez en live.

Contrôle de voix à l'aide du jeu de commandes

[VOICE] → sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET (page 155)

Chacune des voix présélectionnées du MO est programmée selon des affectations appropriées de molette de modulation et de boutons, afin de régler le son et les effets de la façon qui s'adapte le mieux à la voix sélectionnée.

Par exemple, vous pouvez utiliser la molette de modulation pour appliquer un effet de chœur à une voix de piano, ou vous servir d'un bouton afin de commander le temps de chute d'une voix de guitare basse. Les réglages de tous les contrôleurs sont désignés par le terme de « jeu de commandes ». Ils peuvent être stockés avec la voix utilisateur.



Activez l'écran de chaque jeu de commandes à l'aide des touches [SF1] à [SF3].

1 Element Switch (Sélecteur d'élément)

Détermine si le contrôleur affecte chaque élément séparément.

Gardez à l'esprit que certaines destinations affectent la voix toute entière (tous les éléments). Dans ce cas, le paramètre Element Switch s'affiche avec la mention « ---- » et ne peut pas être modifié. Ceci s'applique uniquement aux voix normales.

2 Source (contrôleur)

Détermine le contrôleur souhaité. Pour les détails sur les abréviations de contrôleur, reportez-vous à la page 155. Le numéro indiqué entre parenthèses se rapporte au numéro de changement de commande généré lors du déplacement de contrôleur.

3 Destination (fonction)

Détermine la fonction affectée à la Source (contrôleur). Pour plus de détails sur les abréviations et types de paramètres, reportez-vous à la liste des commandes dans la Liste des données fournie séparément.

4 Depth (Profondeur)

Détermine le degré de contrôle possible du paramètre sélectionné en Destination. Dans le cas de valeurs négatives, le fonctionnement du contrôleur est inversé.

ASTUCE Affectation de plusieurs fonctions à un contrôleur

Il est possible d'avoir un seul contrôleur affectant différents aspects du son simultanément. Par exemple, réglez le paramètre Source de Control Set 1 (Jeu de commandes 1) sur MW (molette de modulation) et le paramètre Destination sur ELFO-PM (Profondeur de modulation de la hauteur de l'OBF pour l'élément). Ensuite, paramétrez également le paramètre Source de Control Set 2 (Jeu de commandes 2) sur MW, mais réglez le paramètre Destination sur ELM PAN (Panoramique d'élément). Dans cet exemple, lorsque vous déplacez la molette de modulation vers le haut, la modulation de la hauteur de ton augmente en conséquence et l'élément est simultanément balayé de gauche à droite.

NOTE Le jeu de commandes édité en mode Voice Edit (Edition de voix) est disponible lorsque la voix correspondante est sélectionnée en modes Performance, Song et Pattern.

NOTE Les fonctions attribuées au contrôleur par la fonction Controller Set (Jeu de commandes) s'appliquent uniquement au bloc du générateur de sons interne. Dans le cas où des instruments MIDI externes sont connectés, l'utilisation des contrôleurs génère des numéros distincts de changement de commande MIDI, comme illustré dans le paramètre Source.

NOTE Même si une fonction différente est attribuée à cette molette, la fonction Pitch Bend reste disponible et des messages de variation de ton continuent d'être générés lorsque la molette est utilisée.

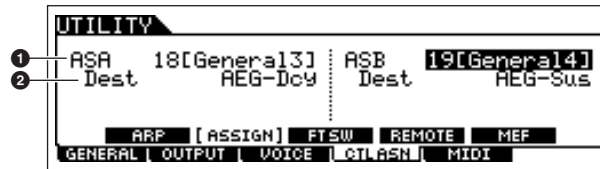
Contrôle de l'ensemble du système à l'aide de ASSIGN A et ASSIGN B

[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN (page 208)

Les réglages ASSIGN A (Affecter A) et ASSIGN B (Affecter B) (Boutons 1 et 2) vous permettent de commander les fonctions qui influent sur l'ensemble des voix, performances, morceaux et motifs.

Vous pouvez stocker les réglages ASSIGN A et ASSIGN B comme réglages système en appuyant sur la touche [STORE] (Stocker).

NOTE Les paramètres ASSIGN A et ASSIGN B sont communs à la totalité des voix, performances, morceaux et motifs. La modification des réglages ASSIGN A et ASSIGN B peut entraîner des modifications au niveau des données stockées de voix, performance, morceau et motif utilisateur.



1 ASSIGN A, ASSIGN B

Déterminent les numéros de changement de commande générés lors du contrôle des paramètres ASSIGN A et ASSIGN B (Curseurs de commande 1 et 2). Normalement, il n'y a pas lieu de modifier ces paramètres. Les affectations de paramètres conventionnels (définies dans la norme MIDI), utilisées pour les numéros de commande, sont indiquées entre parenthèses.

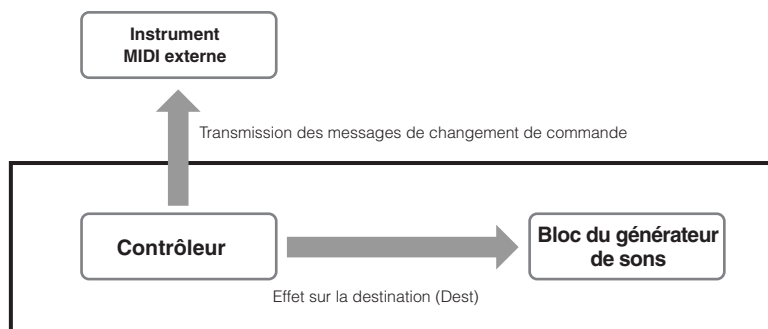
2 Destination (fonction)

Détermine les fonctions affectées aux paramètres ASSIGN A et ASSIGN B. Pour plus de détails sur les abréviations et types de paramètres, reportez-vous à la liste des commandes dans la Liste des données fournie séparément.

Modification des numéros de changement de commande

Les fonctions attribuées aux contrôleurs par les fonctions Controller Set et ASSIGN A/B s'appliquent uniquement au bloc du générateur de sons interne.

Dans le cas où des instruments MIDI externes sont connectés, l'utilisation des contrôleurs génère des messages de changement de commande MIDI, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.



Contrôleur	Message MIDI généré	Ecran de réglage du numéro de changement de commande
Aftertouch* (Modification ultérieure)	Channel Aftertouch (Modification ultérieure de canal) (DnH)	-
Pitch Bend Wheel (Molette de variation de ton)	Pitch Bend (Variation de ton) (EnH)	-
Modulation wheel (Molette de modulation)	Control Change (Modification de commande) (BnH, 01H)	-
ASSIGN A, B	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN
Footswitch (Sélecteur au pied)	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW
Ribbon Controller (Contrôleur de ruban)*	Control Change (BnH)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOIX → [SF4] CTL ASN
ASSIGN 1, 2		[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
Foot Controller 1,2 (Contrôleur au pied 1, 2)*		[SONG]/[PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
Breath Controller (Contrôleur de souffle)*		

* Le MO ne dispose pas des contrôleurs MIDI suivants : Aftertouch, Ribbon Controller, prise Foot Controller 2, et prise Breath Controller. N'oubliez pas que si un périphérique externe émet les mêmes messages de modification de commande MIDI que ceux définis ici, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages comme si vous utilisiez sur le MO le contrôleur MIDI non pris en charge/indisponible.

Les contrôleurs traditionnels, tels que la molette de modulation, affectent les instruments MIDI de façon conventionnelle. Par exemple, lorsque la fonction de panoramique est affectée à la molette de modulation à l'aide du jeu de commandes, l'utilisation de la molette entraîne l'application de la fonction de panoramique au générateur de sons interne et transmet les messages de modulation à un instrument MIDI externe.

N'oubliez pas que si les mêmes messages de modification de commande MIDI que ceux définis ici sont reçus depuis un périphérique externe, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages comme si le contrôleur du MO avait été lui-même utilisé.

ASTUCE Utilisation des contrôleurs pour deux fonctions différentes

Vous pouvez également configurer un contrôleur de manière à ce qu'il envoie un certain type de message de contrôle au générateur de sons interne du MO et un type de message différent à la sortie MIDI Out. Par exemple, dans un jeu de commandes, vous pourriez affecter un effet de résonance à ASSIGN 1 (Bouton 3) et assigner, en mode Utility, le numéro de modification de commande 1 (modulation) à ce même bouton. A présent, lorsque vous déplacez le Bouton 3, la résonance est appliquée au son du bloc de générateur de sons interne. Des messages de modulation sont toutefois envoyés dans le même temps à l'instrument MIDI externe.

Création d'un morceau sur le MO

Cette section vous explique comment créer un morceau en utilisant le séquenceur du MO en modes Song (Morceau) et Pattern (Motif). Deux méthodes (ou modes) permettent d'utiliser les fonctionnalités de production musicale du MO pour créer votre propre musique : les modes Song et Pattern.

Le mode Song vous offre la possibilité de créer un morceau dans l'ordre, du début à la fin.

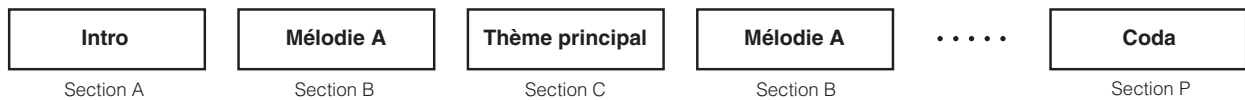
Mode Song

Mesure 1 120



En mode Pattern vous pouvez créer des sections distinctes, chacune comprenant plusieurs mesures, telles que l'intro, la mélodie A, le thème principal, etc., puis les combiner pour composer le morceau en entier.

Mode Pattern



Ecoutez tout d'abord les démonstrations de morceaux et de motifs spécialement programmées sur le MO pour découvrir comment les motifs sont construits et utilisés.

Nous vous donnerons ensuite un exemple spécifique de création de morceau : attribution d'un motif de rythme à chaque section en mode Pattern, puis enregistrement d'une mélodie en mode Song. Lorsque vous aurez compris comment faire, vous pourrez utiliser la même méthode pour créer votre propre musique avec des motifs et des morceaux.

Reproduction des morceaux/motifs de démonstration

Les démonstrations de morceaux et de motifs ont été spécialement programmées pour vous permettre de découvrir à quel point les sons sont étonnants et l'instrument réellement performant, que ce soit au niveau de la création, des performances ou de la production musicale.

⚠ ATTENTION

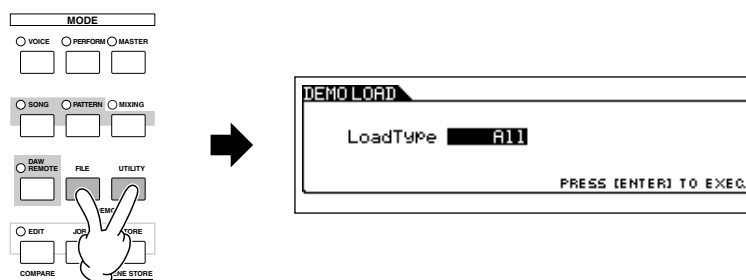
Une fois les données des morceaux/motifs de démonstration chargées, la zone de la mémoire utilisée pour la reproduction est écrasée et la touche [EFFECT BYPASS] (Contourner l'effet) est désactivée. De même, les réglages suivants sont modifiés afin de reproduire correctement le morceau/motif de démonstration.

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume, NoteShift, Tune

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlRest

Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB.

1 Appuyez simultanément sur les touches [FILE] (Fichier) et [UTILITY] (Utilitaire).



2 Paramétrez LoadType (Type de chargement) sur « All ».

Il est possible de définir les trois types suivants. Cependant, pour cet exemple, sélectionnez « All ».

All (Tout) Charge les données de démonstration des modes Song et Pattern.

Song Ne charge que les données de démonstration du mode Song.

Pattern Ne charge que les données de démonstration du mode Pattern.

3 Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour charger les données de démonstration.

Après le chargement des données, l'écran Song Play (Reproduction de morceau) est automatiquement appelé.

SONG (Loc1=001 Loc2=001)
 TMP SCENE 1 2 M 4 5 M S 8 9 10 11 12 13 14 15 16
01 : Dub 'nBass (MERS)
 Trans:+ 0 4/4 J146.0 001 : 01
 ARP1 ARP2 ARP3 ARP4 ARP5
 PLAY GROOVE TRACK PHRASE CHAIN

Réglage des positions pour le morceau sélectionné
 Mesure : Temps (pour la position de reproduction actuelle)
ARP1-ARP5 Utilisez les touches [SF1] - [SF5] pour afficher le type d'arpège et la scène de morceau affectés à chaque touche (page 89).
 Tempo du morceau sélectionné
 Indication de la mesure du morceau sélectionné
 Réglage de transposition (pour l'ensemble du morceau)
 Morceau actuellement sélectionné
01 : Dub'nBass
 Numéro de morceau Nom de morceau

Indique une piste assourdie.
 Indique une piste isolée (page 75).
 Indique que la piste ne contient pas de données enregistrées.
 Indique une piste MIDI contenant des données de séquence MIDI.
 Numéro de piste du morceau et statut d'assourdissement/isolement de la piste
 Statut de données de la piste

NOTE Les explications fournies ici s'appliquent également au mode Pattern.

4 Appuyez sur la touche [▶] (Play) (Lecture) pour lancer la reproduction d'un morceau.

Lorsque la reproduction du morceau sélectionné est terminée, le morceau s'arrête automatiquement. Vous pouvez arrêter le morceau, à tout moment durant son exécution, en appuyant sur la touche [■] (Stop) (Arrêt). Celle-ci suspend la reproduction du morceau à la position actuelle. Pour reprendre la reproduction à partir de cette position, appuyez de nouveau sur [▶] (Play). Pour revenir instantanément au début du morceau, appuyez sur la touche [◀] (Top).

SEQ TRANSPORT
 LOCATE REC
 Touche Top (Début)
 Début
 Arrêt

5 Sélectionnez et reproduisez un autre morceau de démonstration.

Positionnez le curseur sur « Song : Name » (Numéro de morceau : nom) à l'aide des touches de curseur, puis sélectionnez un autre morceau en vous servant du cadran de données ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO].

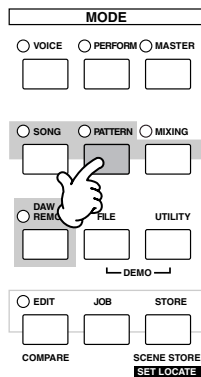
Diminue la valeur du numéro
 Augmente la valeur du numéro
 Diminue la valeur du numéro DEC/NO
 Augmente la valeur du numéro INC/YES

SONG (Loc1=001 Loc2=001)
 TMP SCENE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
02 : InThe Rain (MERS)
 Trans:+ 0 4/4 J068.0 001 : 01
 ARP1 ARP2 ARP3 ARP4 ARP5
 PLAY GROOVE TRACK PHRASE CHAIN

Numéro de morceau : nom
SEQ TRANSPORT
 LOCATE REC
 Début

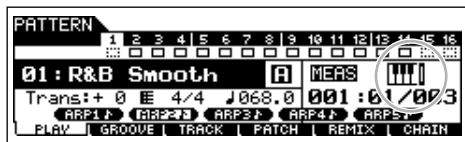
Reproduisons à présent un motif de démonstration.

6 Appuyez sur la touche [PATTERN] pour passer en mode Pattern.



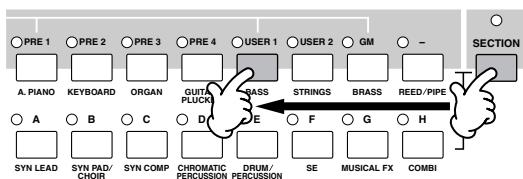
7 Appuyez sur la touche [▶] (Play) pour lancer la reproduction d'un motif.

Il existe une autre façon de lancer la reproduction d'un motif, qui consiste à appuyer sur la touche appropriée du clavier. Positionnez le curseur sur l'icône du clavier et appuyez sur la touche [INC/YES] (Augmentation/Oui) pour que le symbole apparaisse. Appuyez ensuite sur n'importe quelle touche pour lancer la reproduction du motif.



8 Essayez diverses variations rythmiques en changeant de section.

Vérifiez que le voyant [SECTION] est allumé (activez-en la touche si nécessaire), puis appuyez sur l'une des touches illustrées ci-dessous afin de sélectionner et reproduire les différentes sections de motif. Pour appeler les sections A – H, il suffit d'appuyer sur les touches [A] – [H] correspondantes. Les sections I – P étant sélectionnables à l'aide des touches [PRE1] – [-] appropriées.



NOTE Il est possible qu'il y ait des sections du motif de démonstration qui ne contiennent pas de donnée. De ce fait, il peut arriver qu'aucun son ne soit audible lorsque certaines sections sont sélectionnées.

9 Appuyez sur la touche [■] (Stop) pour arrêter la reproduction du motif.

Contrairement à la reproduction de morceau, la reproduction de motif continue en boucle jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche [■] (Stop).

Vous pouvez arrêter le motif à tout moment en appuyant sur la touche [■] (Stop). Celle-ci suspend la reproduction du motif au niveau de sa position actuelle. Pour reprendre la reproduction à partir de ce point, appuyez de nouveau sur [▶] (Play). Pour revenir instantanément au début du motif, appuyez sur la touche [◀] (Top).

10 Sélectionnez et reproduisez un autre motif de démonstration.

Pour sélectionner un motif, procédez de la même manière que pour un morceau. Reportez-vous à l'étape 5 ci-dessus.

Utilisation de la fonction Mute/Solo (Assourdissement/Solo) avec des pistes de morceau et de motif

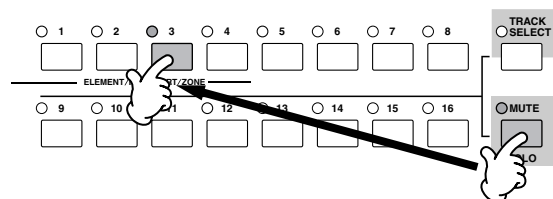
Testez cette fonction avec les morceaux de démonstration pour écouter la manière dont les pistes sont entendues lorsqu'elles sont isolées ou associées dans diverses combinaisons.

■ Pour assourdir une piste

1 Appuyez sur la touche [MUTE] (Assourdissement) (le voyant s'allume).

2 Appuyez sur n'importe quelle touche numérique [1] – [16] pour sélectionner le numéro de la piste à assourdir.

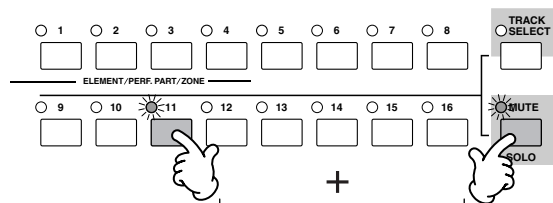
La piste correspondante est assourdie (son voyant s'éteint) et ne produit aucun son. Lorsque vous appuyez de nouveau sur la même touche, l'assourdissement de la piste est annulé (son voyant s'allume).



Pour désactiver la fonction Mute, appuyez de nouveau sur la touche [MUTE] (le voyant s'éteint).

■ Pour isoler une piste

Tout en maintenant la touche [MUTE] enfoncée, appuyez sur l'une des touches numériques [1] - [16] pour reproduire la piste correspondante en solo. Une fois la piste sélectionnée, le voyant de la touche [MUTE] clignote, indiquant par là que la fonction Solo est activée. Dans ce cas, vous pouvez modifier la piste sélectionnée en appuyant simplement sur la touche numérique [1] à [16] correspondante. Pour annuler la fonction Solo, appuyez de nouveau sur la touche [MUTE].



Création de motif

Lorsque vous créez un morceau, l'un des aspects les plus essentiels de cette tâche est le rythme. C'est presque toujours l'élément à considérer en premier car il sert de base au reste de la musique. Le mode Pattern vous offre les outils nécessaires pour créer des motifs rythmiques destinés à l'accompagnement de morceau. Voici les étapes fondamentales dans l'utilisation de motifs pour créer un morceau :

- 1) En mode Pattern, créez et reliez les phrases destinées à l'accompagnement et au morceau.
- 2) Convertissez les données de motif en morceau.

Les trois méthodes suivantes servent à la création de motif.

- Création de motif à l'aide de phrases présélectionnées et d'arpèges
- Création de motif au moyen de phrases utilisateur
- Création de motif via les fonctions d'enregistrement en temps réel et pas à pas

⚠ ATTENTION

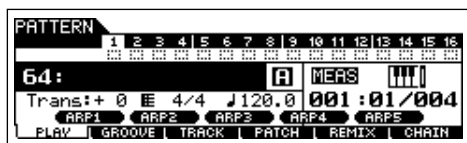
Les données de morceau et de motif créées sont temporairement stockées dans la mémoire DRAM (page 150). Dans la mesure où les données contenues dans la mémoire DRAM sont perdues lorsque l'appareil est mis hors tension, vous devez toujours stocker ces données sur un périphérique de stockage USB avant de couper l'alimentation.

Configuration requise pour la création d'un motif (Réglages de mixage)

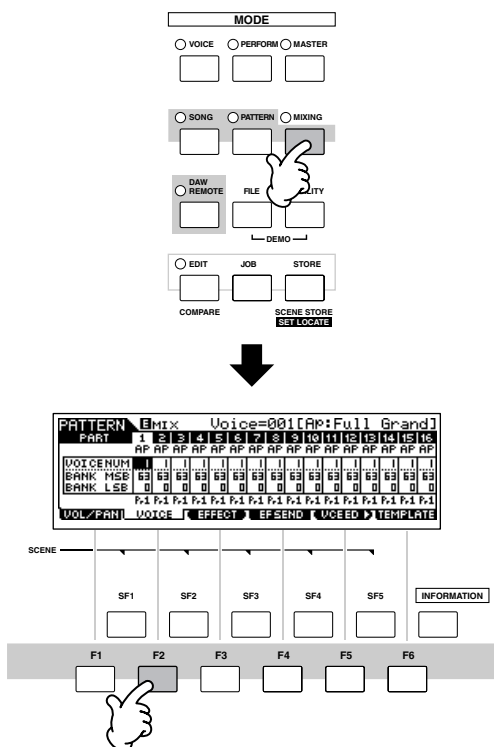
Sélectionnez tout d'abord le motif voulu et affectez une voix à chaque piste.

1 Appuyez sur la touche [PATTERN] pour passer en mode Pattern Play (Reproduction de motif).

Sélectionnez le motif vide.

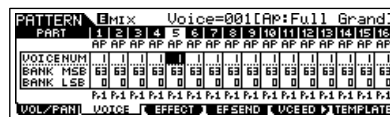
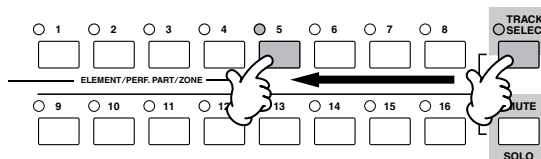


2 Appuyez sur la touche [MIXING] (Mixage) puis sur la touche [F2] VOICE pour afficher l'écran de réglage de voix.



3 Sélectionnez la piste (partie) à laquelle vous souhaitez affecter une voix.

Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] (Sélection de piste) pour que son voyant s'allume et sélectionnez une piste (partie) en appuyant sur l'une des touches numériques [1] à [16]. Vous pouvez maintenant reproduire la voix de la piste sélectionnée à partir du clavier.



NOTE Vous pouvez également sélectionner la partie à l'aide des touches de curseur [←] [→].

4 Sélectionnez la voix souhaitée.

Désactivez la touche [TRACK SELECT] et sélectionnez une voix normalement, de la même manière qu'en mode Voice. Vous pouvez également utiliser la fonction Category Search (Recherche par catégorie).

NOTE Il vous est aussi possible de sélectionner directement le numéro ou la banque de voix à l'aide des paramètres « VOICE NUM » (Numéro de voix) ou « BANK MSB/BANK LSB » (Banque MSB/Banque LSB). Reportez-vous à la Liste des données fournie à part pour plus de détails.

NOTE Lors de la sélection de la voix de mixage, déplacez le curseur sur « BANK MSB/BANK LSB » et sélectionnez « mv » puis sur « VOICE NUM » et choisissez le numéro de voix. Pour en savoir plus sur la voix de mixage, consultez la page 78.

5 Répétez les étapes 3 et 4 ci-dessus pour affecter la voix à chaque piste (partie).



6 Enregistrez les réglages de mixage.

Appuyez sur la touche [STORE] (Stocker) (l'écran ci-dessous s'affiche). Appuyez sur la touche [ENTER] pour stocker les réglages de mixage avec le motif.



⚠ ATTENTION

Les données de morceau et de motif créées sont temporairement stockées dans la mémoire DRAM (page 150). Dans la mesure où les données contenues dans la mémoire DRAM sont perdues lorsque l'appareil est mis hors tension, vous devez toujours stocker ces données sur un périphérique de stockage USB avant de couper l'alimentation.

NOTE Vous pouvez stocker les réglages sous forme de modèle de mixage. Pour plus de détails sur le modèle de mixage, voir ci-dessous.

NOTE Il est également possible de régler le volume, le balayage, les effets et l'égaliseur ainsi que la voix. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 93.

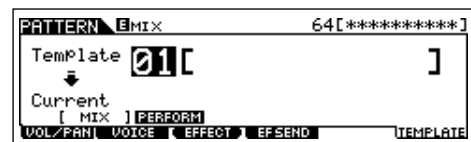
ASTUCE Sélection d'une voix à l'aide du modèle de mixage.

Ce sont 32 réglages de mixage au total, tous conçus pour une catégorie ou un genre de musique différent, qui ont été programmés et enregistrés sous forme de modèles de mixage pratiques. Chaque modèle de mixage inclut les voix, les effets, le balayage panoramique et les autres réglages adaptés au genre musical choisi. Il vous suffit de sélectionner le modèle qui se rapproche le plus du type de morceau ou de motif que vous souhaitez créer, d'ajuster les réglages selon les besoins et de lancer l'enregistrement.

NOTE Vous pouvez également enregistrer les réglages de mixage que vous avez créés sur le MO sous forme de modèles de mixage originaux. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 94.

1 Appuyez sur la touche [PATTERN] pour passer en mode Pattern Play (Reproduction de motif).

2 Appuyez sur les touches [MIXING] puis [F6] TEMPLATE pour afficher l'écran de réglage de modèle.



3 Sélectionnez le modèle voulu à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] (Diminution/Non) ou du cadran de données.

Dès qu'un modèle est sélectionné, les réglages de mixages correspondants sont automatiquement chargés.

4 Jouez au clavier pour vérifier les réglages de mixage.

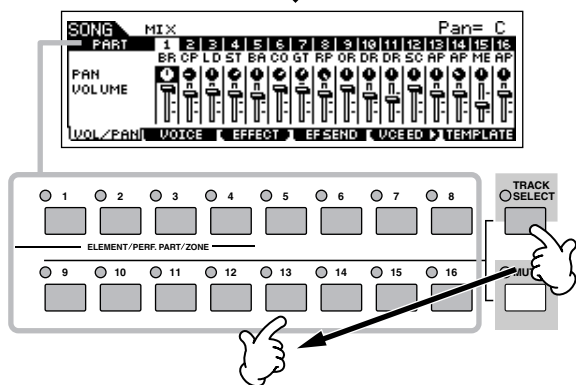
Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] pour que son voyant s'allume et sélectionnez une piste en appuyant sur l'une des touches numériques [1] à [16].

ASTUCE Création de voix de mixage exclusivement pour des morceaux/motifs

Si vous attribuez des voix utilisateur à votre morceau ou motif et que vous les éditez ensuite en mode Voice Edit (Edition de voix), les voix pourront produire un son différent de l'effet escompté. Cette fonction très pratique vous permet de créer des voix de mixage particulières pour vos morceaux et motifs et de veiller à ce que celles-ci soient reproduites exactement comme elles ont été éditées pour le morceau/motif. Les voix de mixage ne peuvent être sélectionnées qu'en mode Song ou Pattern.

NOTE Seules les voix normales sont créées/éditées en tant que voix de mixage.

- 1 Passez en mode Song ou Pattern, puis sélectionnez le numéro de morceau ou de motif souhaité.
- 2 Appuyez sur la touche [MIXING] (son voyant s'allume), puis sélectionnez la partie contenant la voix voulue.



- 3 Appuyez sur la touche [F5] VCE ED (Edition de voix) pour passer en mode Mixing Voice Edit (Edition de voix de mixage).

NOTE Il n'est possible de passer en mode Mixing Edit (Edition de mixage) que lors de la sélection d'une partie à laquelle une voix normale a été affectée.

- 4 Appelez l'écran Common Edit (Edition commune) ou Element Edit (Edition d'élément), selon les besoins.

Ces écrans sont les mêmes que ceux du mode Voice. Reportez-vous à la page 203.

- 5 Stockez la voix de mixage éditée dans la mémoire utilisateur interne avec le morceau/motif.

5-1 Appuyez sur la touche [STORE] pour passer en mode Mixing Voice Store (Stockage de voix de mixage).

5-2 Réglez la banque de voix de destination sur « MIX » et sélectionnez le numéro de la voix de destination. Vous pouvez stocker la voix éditée dans le mode Mixing Voice Edit en tant que voix normale utilisateur en paramétrant Voice Bank (Banque de voix) sur « USER1 » (Utilisateur 1) ou « USER2 » (Utilisateur 2).



Numéro de voix de destination

Banque de voix de destination

5-3 Appuyez ensuite sur la touche [ENTER] pour procéder à l'opération de stockage.

ATTENTION

Les données de morceau et de motif créées sont temporairement stockées dans la mémoire DRAM (page 150). Dans la mesure où les données contenues dans la mémoire DRAM sont perdues lorsque l'appareil est mis hors tension, vous devez toujours stocker ces données sur un périphérique de stockage USB avant de couper l'alimentation.

Création de motif à l'aide de phrases présélectionnées et d'arpèges

Naturellement, vous pouvez créer des phrases et des motifs en enregistrant votre propre performance au clavier en temps réel. Cependant, le MO présente des fonctionnalités pratiques telles que les phrases présélectionnées et la fonction d'arpège, qui vous permettent de sélectionner rapidement et facilement des parties d'accompagnement et des phrases adaptées à différents genres et styles musicaux.

Nous allons tout d'abord enregistrer une performance dans la Section A, en utilisant les phrases présélectionnées des motifs de batterie, ainsi que certaines phrases d'arpège de guitare et de guitare basse.

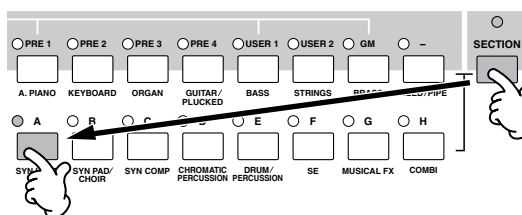
Sélection d'un motif de batterie à partir de phrases présélectionnées

- 1 Appuyez sur la touche [PATTERN], puis sélectionnez le motif que vous avez enregistré à la section « Configuration requise pour la création d'un motif (Réglages de mixage) » on page 76.

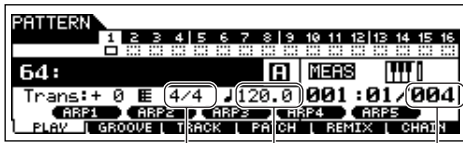
Dans l'exemple ci-dessous, nous utiliserons un motif composé des éléments suivants :

- Piste 1 : batterie
- Piste 2 : guitare basse
- Piste 3 : guitare
- Piste 4 : piano
- Piste 5 : cordes

- 2 Appuyez sur les touches [SECTION], puis [A].



3 Réglez la mesure (indication de la mesure), le tempo et la longueur.

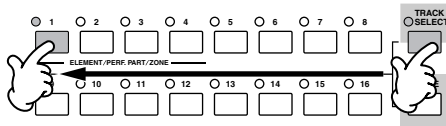
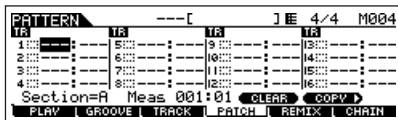


Mesure (indication de la mesure) Tempo Longueur du motif

4 Appuyez sur la touche [F4] PATCH pour appeler l'écran Patch.

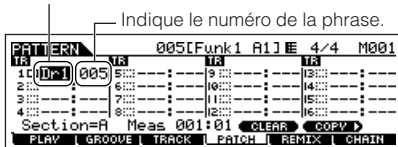
5 Sélectionnez la piste 1, puis l'un des réglages Dr 1 à Dr 4 de la catégorie. Sélectionnez ensuite un numéro de phrase.

Appuyez sur la touche [▶] (Play) pour écouter le motif de batterie. Essayez plusieurs motifs différents.

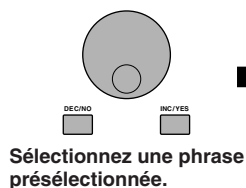


Choisissez une piste.

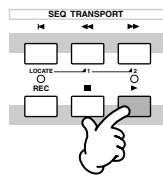
Indique la catégorie des phrases présélectionnées.



Indique le numéro de la phrase.



Sélectionnez une phrase présélectionnée.



Reproduisez le motif pour confirmer la phrase attribuée.

6 Appuyez sur la touche [■] pour interrompre la reproduction.

Appuyez sur la touche [F1] PLAY pour passer en mode Pattern Play.

ASTUCE Phrases utilisateur

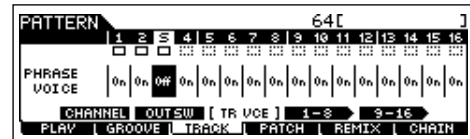
Outre les phrases présélectionnées, vous pouvez stocker les données MIDI que vous avez enregistrées en mode Pattern sous forme de phrases utilisateur. Les phrases utilisateur ont l'avantage supplémentaire de faire appel aux sons d'autres instruments, ce qui vous permet d'enregistrer la basse, la guitare, le piano et d'autres parties aussi bien que la batterie et les percussions. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 81.

ASTUCE Activation ou désactivation de la voix de phrase

Dans les réglages par défaut, lors de l'affectation d'une phrase à chaque piste, la voix actuelle de la piste est remplacée par la voix stockée dans la phrase (voix de phrase). Si vous ne voulez pas changer de voix et souhaitez utiliser les données de séquence MIDI uniquement, désactivez le paramètre de piste suivant.

[F3] TRACK → [SF3]TR VOICE

Lors du réglage des paramètres comme indiqué sur l'écran ci-dessous, la voix originale de la piste 3 sera sélectionnée, même si une phrase est affectée à la piste. Si vous affectez des phrases à d'autres pistes (celles dont le réglage est activé), ce sont les voix stockées dans la phrase attribuée qui seront utilisées.



Procédons ensuite à l'enregistrement des sons de guitare basse, de guitare et de piano à l'aide de la fonction d'arpège.

Création de motif au moyen de l'arpège

Enregistrement d'un motif de guitare basse.

7 Sélectionnez la piste à laquelle la guitare basse est affectée.

Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] pour que son voyant s'allume et sélectionnez une piste en appuyant sur la touche numérique [2].

8 Appuyez sur la touche [REC] pour passer en mode Pattern Record.

Réglez les paramètres liés à l'enregistrement sur l'écran [F1] SETUP. Réglez Type sur « replace » (remplacer), Loop (Boucle) sur « off » et Quantize (Quantification) sur « off ».



ASTUCE Type, Loop et Quantize**Type (Type)**

Le réglage « replace » vous permet de remplacer une piste déjà enregistrée par de nouvelles données. Le premier enregistrement est perdu et le nouveau prend sa place. Le réglage « overdub » (surimpression) vous autorise à enregistrer des données supplémentaires (couche) sur une piste qui en contient déjà. Il s'agit de deux méthodes d'enregistrement en temps réel. Le réglage « setting » (Enregistrement pas à pas) vous offre la possibilité de composer votre performance en l'« écrivant » à raison d'un événement à la fois. Pour en savoir plus, reportez-vous aux page 82.

Loop (Boucle)

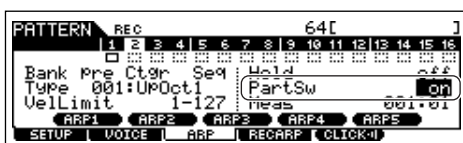
Cette fonction vous permet de reproduire un motif « en boucle ». Si les paramètres Type et Loop sont respectivement réglés sur « surimpression » et « on » (activation), vous pourrez ajouter des notes ou des parties distinctes dans l'ordre. Par exemple, vous pourrez enregistrer les parties d'un kit de percussion une par une, en enregistrant une grosse caisse à la première prise, une caisse claire à la deuxième, une cymbale de charleston à la troisième, et ainsi de suite. Cette technique est également pratique pour ajouter des données non liées aux notes mais à la création de son proprement dite, telles que les boutons et le contrôleur. Du fait que nous allons enregistrer dans cet exemple via la fonction d'arpège, il faut spécifier Loop sur « off » (désactivation).

Quantize (Quantification)

La fonction Record Quantize (Quantification de l'enregistrement) aligne la synchronisation des notes en temps réel, au fur et à mesure de l'enregistrement. Ainsi toutes les notes seront enregistrées exactement sur le temps, même si vous jouez parfois sur les temps faibles. Du fait que nous utilisons la fonction d'arpège pour l'enregistrement ici, il est nécessaire de désactiver le réglage Quantize (« off »).

9 Désactivez les paramètres PartSw (Part Switch) (Sélecteur de partie) sur l'écran [F3] ARP.

Lorsque vous activez le paramètre, vous pouvez utiliser l'arpège sur cette piste.

**10 Définissez les réglages Arpeggio Bank (Banque d'arpèges), Category (Catégorie) et Type liés à l'arpège.**

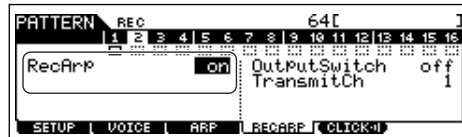
Réglez les paramètres Bank (Banque) et Ctrg (catégorie) respectivement sur « pre » et « Bass » (basse). « basse ». Essayez plusieurs motifs de basse différents.



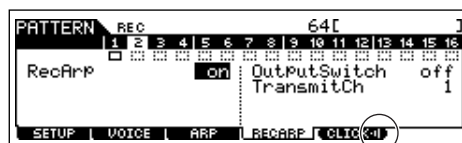
NOTE Outre les arpèges présélectionnés, vous pouvez créer vos propres données d'arpège originales. Reportez-vous à la page 97.

11 Réglez le paramètre RecArp sur « on » dans l'écran [F4] RECARP (Record Arpeggio (Enregistrement d'arpège)).

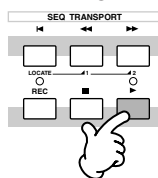
Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », les données de reproduction de l'arpège sont enregistrées sur une piste en tant que données de séquence MIDI.

**12 Appuyez sur la touche [F5] CLICK pour activer le son du métronome et faire fonctionner ce dernier pendant l'enregistrement.**

Lorsque l'icône « son » est affichée, le son du métronome est activé et ce dernier fonctionne pendant l'enregistrement.

**13 Appuyez sur la touche [▶] (Play) pour lancer l'enregistrement.**

Jouez une ou plusieurs notes au clavier pour lancer la reproduction de l'arpège. La note fondamentale de l'accord du motif de basse change en fonction de la touche jouée.

Début de l'enregistrement

L'enregistrement réel démarre après une mesure.

Reproduction des arpèges

L'enregistrement s'interrompt automatiquement lorsque la reproduction du motif touche à sa fin dans la mesure où le réglage Loop est spécifié sur « off ».

14 Désactivez l'indicateur [ARPEGGIO ON/OFF] (Activation/désactivation de l'arpège) et appuyez sur la touche [▶] (Play) pour écouter le motif de guitare basse nouvellement enregistré.

Enregistrons maintenant le motif de guitare.

15 Sélectionnez la piste à laquelle la guitare est affectée.

Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] pour que son voyant s'allume et sélectionnez une partie en appuyant sur la touche numérique [3].

16 Enregistrez la partie de guitare en utilisant l'arpège, comme vous l'avez fait pour la partie de guitare basse ci-dessus.

Suivez les étapes 8 à 14 ci-dessus, en sélectionnant cette fois-ci « GtPl » (Guitar and Plucked) (Guitare pincée) dans la catégorie Arpeggio et essayez les diverses phrases de guitare.

Les données MIDI que vous avez enregistrées en mode Pattern sont stockées sous forme de phrase utilisateur. Il est possible de stocker jusqu'à 256 phrases utilisateur dans un motif unique.

Utilisons ensuite la fonction Pattern Copy (Copier le motif) pour enregistrer les phrases utilisateur dans la Section B.

Copie de motif et création de motif avec des phrases utilisateur

Dans les étapes ci-dessous, vous allez affecter les mêmes phrases des parties de batterie et de guitare basse de la Section A aux parties correspondantes de la Section B et créer ainsi une partie de guitare dans laquelle la guitare et la guitare basse sont reproduites à l'unisson.

Copie de motif

Pour affecter les phrases de batterie et de basse de la Section A à la Section B, nous allons copier la performance de la Section A dans la Section B.

1

Appuyez sur la touche [PATTERN] pour passer en mode Pattern Play, puis appuyez sur la touche [JOB] (Tâche) pour passer en mode Pattern Job (Tâche de motif).

2

Copiez le motif dans l'écran [F6] PATTERN.

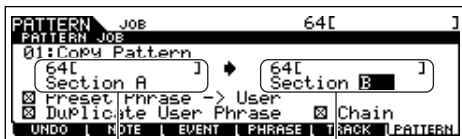
Sélectionnez « 01 : Copy Pattern » et appuyez sur la touche [ENTER].



3

Sélectionnez un numéro de motif et une section respectivement pour la source et la destination.

Sélectionnez le numéro du motif que vous avez précédemment créé et la Section A comme source. Sélectionnez le même numéro de motif et la Section B pour la destination.



Source

Destination

4

Appuyez sur la touche [ENTER], puis sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de copie.

5

Appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT] (Quitter) pour retourner en mode Pattern Play.

6

Activez la touche [SECTION], puis appuyez sur la touche [B].

La Section B est sélectionnée. Appuyez sur la touche [▶] (Play) pour reproduire et confirmer le motif copié.

Création de motif à l'aide de phrases utilisateur

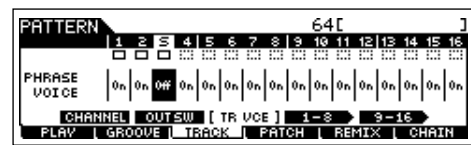
Faites jouer ensemble la guitare et la basse via la phrase utilisateur de la basse enregistrée dans la Section A.

7

Appuyez sur la touche [F3] TRACK, puis sur la touche [SF3] TR VCE pour appeler l'écran Phrase Voice (Voix de phrase).

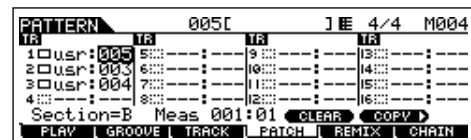
Désactivez le paramètre Phrase Voice de la piste 3 (Guitare). Vous pouvez n'utiliser que les données de séquence MIDI dans la phrase utilisateur.

NOTE Si vous laissez le paramètre Phrase Voice activé (« on », la voix sera modifiée lors de l'utilisation de la phrase utilisateur pour la partie de guitare de l'étape 8.



8

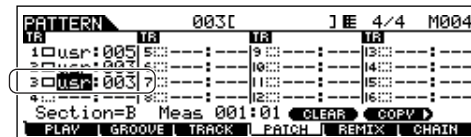
Appuyez sur la touche [F4] PATCH pour appeler l'écran Patch.



9

Réglez le paramètre Pattern pour que la phrase utilisateur de la basse de la piste (partie) 2 soit utilisée pour la partie 3.

Sélectionnez le numéro de phrase de la partie 3 et réglez-la pour le même numéro de phrase de basse de la partie 2.



10

Appuyez sur la touche [▶] (PLAY) pour lancer la reproduction de la Section B.

Réglez l'octave et la vélocité de la phrase de guitare selon les besoins, dans l'écran [F2] NOTE du mode Pattern Job.

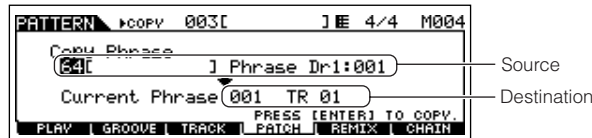
ATTENTION

Les mêmes phrases utilisateur sont assignables à des sections différentes d'un motif. Gardez toutefois à l'esprit que les données de section sont automatiquement altérées en cas de modification d'une autre section partageant la même phrase utilisateur.

ASTUCE Copie d'une phrase utilisateur d'un autre motif vers le motif actuellement sélectionné

Les phrases utilisateur pouvant être attribuées à l'aide de la fonction Patch (Assignment) se limitent à celles qui sont contenues dans le motif actuellement sélectionné. Pour copier des phrases provenant d'autres motifs en vue de les utiliser dans le motif en cours, suivez les instructions ci-dessous.

- 1 Sur l'écran [F4] PATCH, appuyez sur la touche [SF5] COPY pour appeler l'écran Copy Phrase (Copier la phrase).
- 2 Tout d'abord, spécifiez les numéro de motif et de phrase source ainsi que les numéros de phrase et de piste de destination (motif actuel). Appuyez ensuite sur la touche [ENTER] pour procéder à l'opération de copie.



- 3 Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran [F4] PATCH et vérifiez la phrase attribuée en appuyant sur la touche [▶] (Play) pour reproduire le motif.

Enregistrez ensuite la Section C en utilisant les fonctions d'enregistrement en temps réel ou pas à pas.

Création de motif avec les méthodes d'enregistrement en temps réel et pas à pas

Pour la Section C, réglez la batterie, la basse et la guitare comme pour la Section A, puis ajoutez une partie de piano en utilisant l'enregistrement en temps réel et entrez une partie de cordes via l'enregistrement pas à pas. Nous allons aussi ajuster ici la sensation rythmique de la phrase à l'aide de la fonction Groove.

Création de motif via l'enregistrement en temps réel

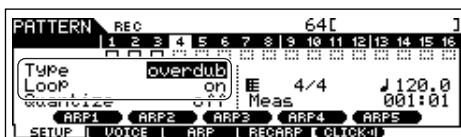
- 1 Copiez la Section A sur la Section C, en suivant les consignes de la section « Copie de motif » on page 81.

- 2 Sélectionnez la piste à laquelle la partie de piano est affectée.

Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] de sorte que son voyant s'allume et sélectionnez une piste pour la partie de piano en appuyant sur la touche numérique [4].

- 3 Appuyez sur la touche [REC] pour passer en mode Pattern Record.

Réglez les paramètres liés à l'enregistrement sur l'écran [F1] SETUP. Spécifiez les paramètres Type et Loop respectivement sur « surimpression » et « on ». Ces réglages vous permettent de répéter l'enregistrement du motif en « boucle » et d'enregistrer des événements de note supplémentaires sans supprimer les données déjà enregistrées. Pour les autres paramètres, reportez-vous à la page 198.



- 4 Appuyez sur la touche [▶] (Play) pour lancer l'enregistrement.

- 5 Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur la touche [■] (Stop) pour arrêter l'enregistrement.

Appuyez sur la touche [▶] (Play) pour écouter le motif nouvellement enregistré.

Création de motif via l'enregistrement pas à pas

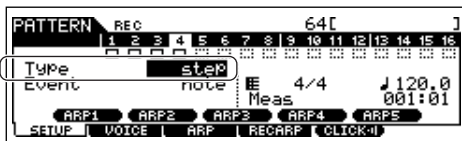
Nous allons à présent ajouter une partie de cordes en utilisant la méthode d'enregistrement pas à pas.

6 Sélectionnez la piste à laquelle la partie de cordes doit être affectée.

Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] de sorte que son voyant s'allume puis sélectionnez une piste pour la partie de cordes en appuyant sur la touche numérique [5].

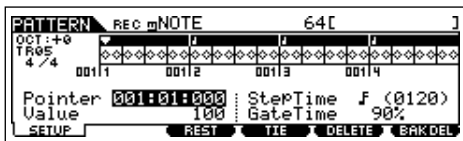
7 Appuyez sur la touche [REC] pour passer en mode Pattern Record.

8 Réglez le paramètre TYPE sur « step » (pas) dans l'écran [F1] SETUP.



9 Appuyez sur la touche [▶] (Play) pour lancer l'enregistrement.

Pour plus de détails sur l'enregistrement pas à pas, reportez-vous à la page 193.



10 Appuyez sur la touche [■] (Stop) pour arrêter l'enregistrement.

Appuyez sur la touche [▶] (Play) pour écouter le motif nouvellement enregistré.

⚠ ATTENTION

Les données de morceau et de motif créées sont temporairement stockées dans la mémoire DRAM (page 150). Dans la mesure où les données contenues dans la mémoire DRAM sont perdues lorsque l'appareil est mis hors tension, vous devez toujours stocker ces données sur un périphérique de stockage USB avant de couper l'alimentation.

Utilisation de la fonction Groove

La fonction Groove permet de régler la hauteur, la synchronisation, la longueur et la vitesse des notes d'une piste spécifique au moyen d'une grille de doubles croches d'une mesure de manière à créer des décalages (grooves) intéressants, qu'il serait impossible d'obtenir dans une programmation précise de type séquenceur.

NOTE Les réglages Groove s'appliquent à toutes les mesures du motif sélectionné. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas appliquer des réglages Groove différents à chaque mesure.

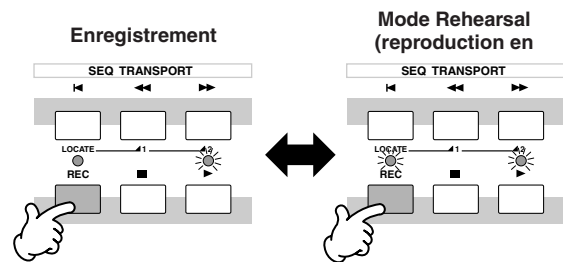
NOTE La fonction Grid Groove (Groove de grille) affecte la reproduction de motif sans réellement modifier les données de séquence MIDI (créées à l'aide des fonctions d'enregistrement, de chargement de fichier et de patch). Les réglages Groove sont traités à part des données de séquence MIDI. Reportez-vous à la page 137.

1 Dans le mode Pattern Play, sélectionnez le motif et la section auxquels le groove doit être appliqué.

2 Appuyez sur la touche [F2] GROOVE pour appeler l'écran Groove Setting (Réglage de groove).

ASTUCE Répétition de parties avant l'enregistrement

Pour désactiver temporairement le mode d'enregistrement et passez en mode Rehearsal (Répétition), il vous suffit d'appuyer sur la touche [REC] pendant l'enregistrement en temps réel : le voyant [REC] clignote et la reproduction se poursuit sans interruption, mais les données ne sont pas enregistrées. L'instrument dispose d'un mode Rehearsal (Répétition), très commode, qui vous permet de désactiver facilement et temporairement l'enregistrement afin de vous exercer à jouer une partie ou de tester différentes idées (tout en écoutant les autres pistes) sans procéder à l'enregistrement. Pour repasser en mode d'enregistrement, appuyez de nouveau sur la touche [REC] de sorte que le voyant [REC] s'allume en continu.



ASTUCE Edition du motif enregistré

Vous pouvez utiliser les modes Pattern Edit (Edition de motif) et Pattern Job pour éditer ou modifier les données du motif déjà enregistré.

Le mode Pattern Edit vous permet de modifier les données enregistrées et d'en insérer de nouvelles, si nécessaire. Il peut s'agir de données de notes comme de données non liées aux notes, telles que des modifications de programme (voix) et des messages de modification de commande MIDI. Le mode Pattern Job propose par ailleurs une palette d'outils complète que vous pouvez utiliser pour transformer les données enregistrées, tels que l'ajustement de la synchronisation (Quantize), la transposition, le changement de vitesse des notes, la modification de la longueur des notes et d'autres opérations utiles permettant d'altérer le son. Il inclut aussi une variété d'opérations pratiques, telles que la copie ou la suppression de données. La plupart de ces opérations peuvent être exécutées sur une piste entière ou sur une plage sélectionnée de mesures dans la piste. La procédure est pratiquement identique à celle du mode Song. Reportez-vous à la page 90.

3 Sélectionnez une piste, puis ajustez les réglages de Groove.

Sélectionnez une piste.

Réglez chaque paramètre.

Positionnez le curseur... Paramétrez la valeur.

Reproduisez le motif pour vérifier le résultat des réglages de Groove.

Positionnez le curseur sur le paramètre et le point de grille de votre choix et définissez la valeur de décalage.

NOTE OFST (Décalage de note)	Èlève ou abaisse d'un ou de plusieurs demi-tons la hauteur de ton de la ou des notes de la grille sélectionnée.
CLOCK SFT (Décalage de clock)	Décale la synchronisation de la ou des notes de la grille sélectionnée vers l'avant ou l'arrière par incréments d'un clock.
GATE OFST (Décalage de durée de note)	Allonge ou raccourcit la ou les notes de la grille sélectionnée par incréments d'un clock.
VELO OFST (Décalage de vélocité)	Augmente ou réduit la vélocité de la ou des notes de la grille sélectionnée.

NOTE Vous pouvez aussi éditer les paramètres de Groove en temps réel pendant l'enregistrement.

ATTENTION

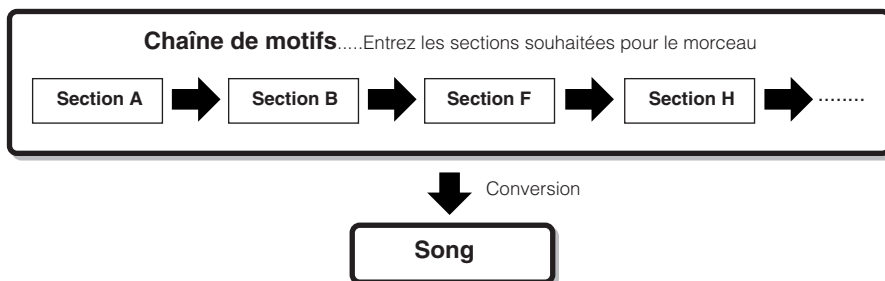
Les données de morceau et de motif créées sont temporairement stockées dans la mémoire DRAM (page 150). Dans la mesure où les données contenues dans la mémoire DRAM sont perdues lorsque l'appareil est mis hors tension, vous devez toujours stocker ces données sur un périphérique de stockage USB avant de couper l'alimentation.

ASTUCE Utilisation des réglages de Groove pour modifier les données de motif

Le paramètre Grid Groove est uniquement une fonction de reproduction, qui traite les données enregistrées d'un motif sans réellement les modifier. Autrement dit, les données d'origine (créées via les fonctions d'enregistrement, de chargement de fichier et de patch) restent intactes. Si vous souhaitez rendre les réglages Grid Groove permanents et modifier les données, utilisez la fonction Normalize Play Effect (Normaliser l'effet de reproduction) dans les tâches de motif ([PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 04 : Normalize Play Effect). A partir de cet écran, spécifiez la piste à modifier en fonction des réglages de Groove et appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération.

Création d'une chaîne de motifs

Chaque motif est constitué de 16 sections (A – P), que vous pouvez utiliser en tant que variations de motif. Créez les variations de motif rythmique ou de section de votre choix que vous souhaitez utiliser comme accompagnement et support de votre nouveau morceau, en vous basant sur les consignes des sections précédentes. Après avoir créé les sections, vous pouvez les relier dans l'ordre que vous voulez afin de constituer la partie d'accompagnement du morceau sur laquelle vous pouvez enregistrer une ligne mélodique ainsi que d'autres parties, dans le mode Song Record (Enregistrement de morceau).



NOTE Les paramètres Pattern Mixing (Mixage de motif), Groove et Phrase Voice (Track Voice) on/off (Activation/désactivation de la voix de phrase/piste) ne peuvent pas être définis indépendamment pour chaque section, mais s'appliquent à l'ensemble des sections.

ATTENTION

Les mêmes phrases utilisateur sont assignables à des sections différentes d'un motif. Gardez toutefois à l'esprit que les données de section sont automatiquement altérées en cas de modification d'une autre section partageant la même phrase utilisateur. Ainsi, si vous avez attribué une phrase utilisateur donnée aux sections A et D et que vous changez celle de la section A, la phrase de la section D sera également modifiée.

Création d'une chaîne de motifs en modifiant une section pendant la reproduction d'un motif

Les changements de section, l'assourdissement de piste, les changements de scène ou d'assourdissement et les modifications de tempo peuvent être enregistrés en temps réel sous forme de chaîne de motifs.

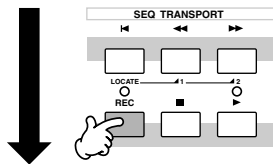
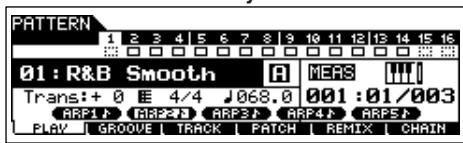
1 Dans le mode Pattern Play, sélectionnez un motif pour lequel des données ont déjà été créées.

2 Appuyez sur la touche [F6] CHAIN pour appeler l'écran Pattern Chain Play.

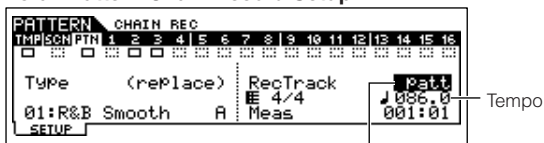
3 Appuyez sur la touche [REC] pour passer en mode Pattern Chain Record (Enregistrement d'une chaîne de motifs) et réglez les paramètres de base.

Sur l'écran Pattern Chain Record Setup (Configuration de l'enregistrement de la chaîne de motifs), vous pouvez spécifier la piste d'enregistrement et le tempo. Trois types de piste de chaîne de motifs sont disponibles. La piste Tempo vous permet d'enregistrer les changements de tempo de la chaîne, tandis que la piste Scene est destinée à enregistrer les changements d'activation/de désactivation de piste. La piste Pattern (« patt ») autorise l'enregistrement des changements de section aux points de mesure souhaités dans le morceau.

Ecran Pattern Chain Play



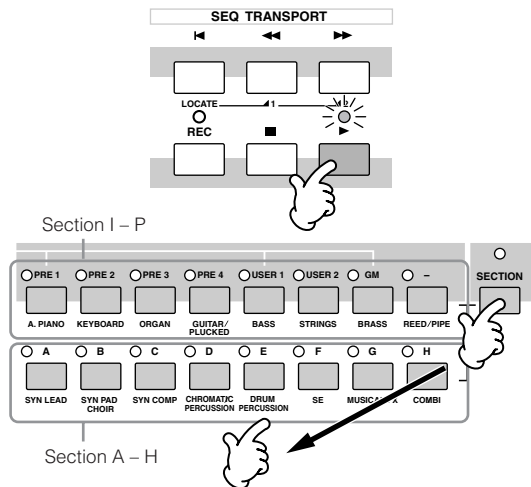
Ecran Pattern Chain Record Setup



Réglez la piste d'enregistrement sur « patt » et entrez les sections aux mesures souhaitées.

4 Appuyez sur la touche [▶] pour démarrer l'enregistrement et reproduire le motif à votre guise.

Changez la section aux points souhaités, pendant la reproduction du motif.



5 Appuyez sur la touche [■] (Stop) pour arrêter l'enregistrement.

Vous revenez sur l'écran Pattern Chain.

6 Appuyez sur la touche [▶] (Play) pour écouter la chaîne de motifs enregistrée.

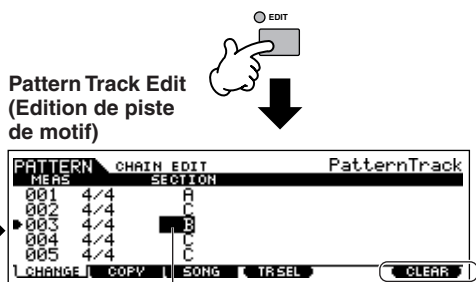
7 Enregistrez les données du motif créé sur un périphérique de stockage USB (page 98) avant de mettre l'instrument hors tension.

Vous pouvez également enregistrer les pistes Tempo et Scene à votre guise. Lorsque la piste d'enregistrement est réglée sur « tempo », positionnez le curseur sur la valeur du tempo (lors de l'enregistrement, à l'étape 4 ci-dessus) et utilisez le cadran de données et les touches [INC/YES]/[DEC/NO] pour modifier le tempo pendant la reproduction de la chaîne. Lorsque la piste d'enregistrement est réglée sur « scene », appuyez sur la touche [MUTE] (son voyant s'allume) et utilisez les touches numériques [1] – [16] pour activer/désactiver chaque piste selon les besoins pendant l'enregistrement.

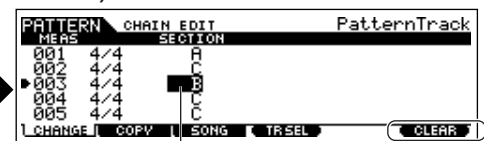
Edition d'une chaîne de motifs

Le mode Pattern Chain Edit permet de modifier l'ordre des sections d'une chaîne, mais aussi d'insérer des données d'événement de tempo, de scène et d'assourdissement.

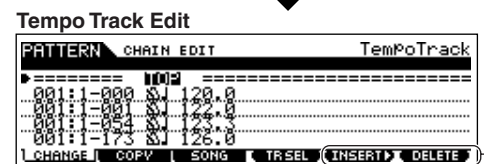
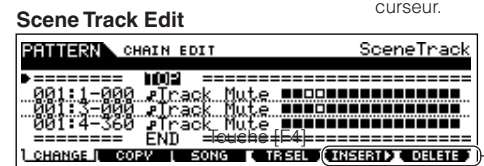
- 1 Dans le mode Pattern Play, sélectionnez un motif pour lequel des données ont déjà été créées.
- 2 Appuyez sur la touche [F6] CHAIN pour appeler l'écran Pattern Chain Play.
- 3 Appuyez sur la touche [EDIT] (Edition) pour passer en mode Pattern Chain Edit, puis éditez chaque piste de la chaîne de motifs.
- 4 Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir sur l'écran Pattern Chain Play, puis sur la touche [▶] (Play) pour écouter la chaîne de motifs éditée.
- 5 Enregistrez les données du motif créé sur un périphérique de stockage USB (page 98) avant de mettre l'instrument hors tension.



Pattern Track Edit
(Edition de piste de motif)



Entrez la section souhaitée (A - P) ou le repère de fin à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO].

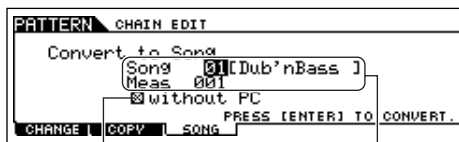


Appuyez sur la touche [F5] pour insérer l'événement à l'emplacement du curseur.
Appuyez ensuite sur la touche [F6] pour supprimer l'événement situé à l'emplacement du curseur.

Conversion de chaîne de motifs en données de morceau

Une fois que vous avez créé une chaîne de motifs, vous pouvez convertir les données et les utiliser pour créer un morceau.

- 1 Dans le mode Pattern Play, sélectionnez un motif pour lequel des données de chaîne de motifs ont déjà été créées.
- 2 Appuyez sur la touche [F6] CHAIN pour appeler l'écran Pattern Chain Play.
- 3 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Pattern Chain Edit.
- 4 Appuyez sur la touche [F3] SONG pour appeler l'écran « Convert to Song » (Convertir en morceau), puis spécifiez le morceau de destination.



Lorsque cette case est cochée, les messages de modification de programme des données de séquence MIDI ne sont pas copiés.

Numéro du morceau de destination et numéro de mesure de début

- 5 Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération de conversion.

Les données de la chaîne de motifs sont converties en données de morceau et copiées dans la première mesure du morceau de destination.

ATTENTION

Cette opération écrase toutes les données déjà présentes dans le morceau de destination.

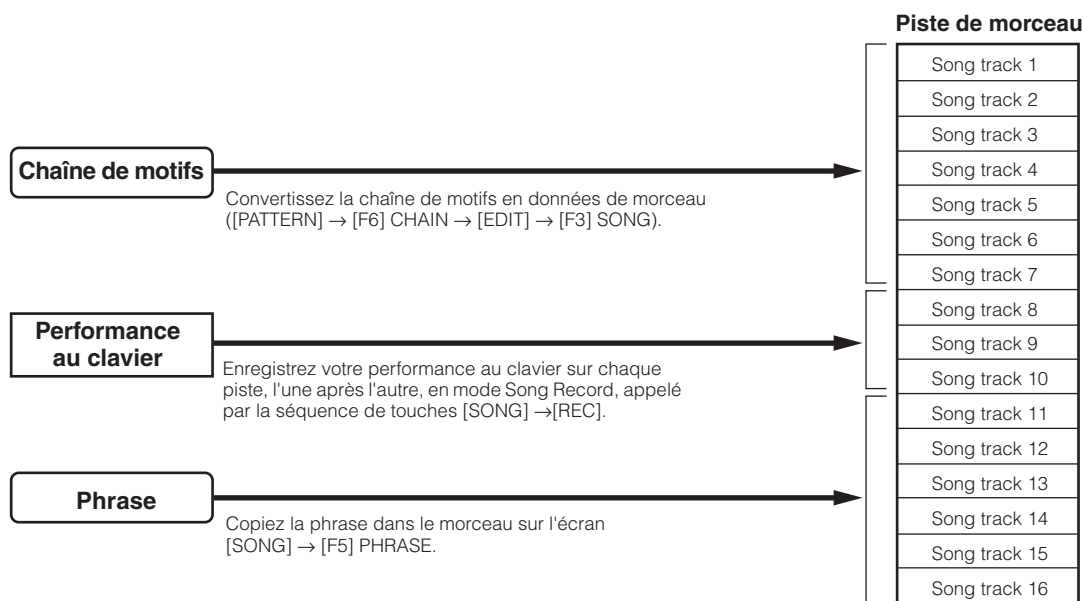
- 6 Enregistrez les données de morceau créées sur un périphérique de stockage USB (page 98) avant de mettre l'instrument hors tension.

ATTENTION

Les données de morceau et de motif créées sont temporairement stockées dans la mémoire DRAM (page 150). Dans la mesure où les données contenues dans la mémoire DRAM sont perdues lorsque l'appareil est mis hors tension, vous devez toujours stocker ces données sur un périphérique de stockage USB avant de couper l'alimentation.

Création de morceau

Le tableau suivant illustre la procédure de base de création d'un morceau à l'aide des diverses méthodes et fonctions décrites dans ce manuel. Maintenant que vous avez assemblé les pistes d'accompagnement de votre morceau (en convertissant les phrases ou la chaîne de motifs en données de morceau), vous pouvez enregistrer sur celles-ci des parties mélodiques.



ATTENTION

Les données de morceau et de motif créées sont temporairement stockées dans la mémoire DRAM (page 150). Dans la mesure où les données contenues dans la mémoire DRAM sont perdues lorsque l'appareil est mis hors tension, vous devez toujours stocker ces données sur un périphérique de stockage USB avant de couper l'alimentation.

Création de morceau avec une chaîne de motifs

Il est facile de créer des parties d'accompagnement pour votre performance et/ou votre chant en combinant les motifs que vous avez créés en mode Pattern. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 84.

Enregistrement au clavier sur une piste de morceau

Arpège, Realtime Recording / Step Recording, fonction Groove

En mode Song, vous pouvez utiliser l'arpège, l'enregistrement en temps réel ou pas à pas et la fonction groove comme vous l'avez fait en mode Motif, les deux procédures étant pratiquement identiques.

Réenregistrement d'une partie spécifique d'un morceau (Punch In/Out)

Utilisez la méthode d'enregistrement Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement) pour réenregistrer uniquement une portion donnée de la piste. Dans les instructions fournies à titre d'exemple ci-dessous, vous allez voir comment réenregistrer les mesures trois à cinq d'un morceau déjà enregistré.

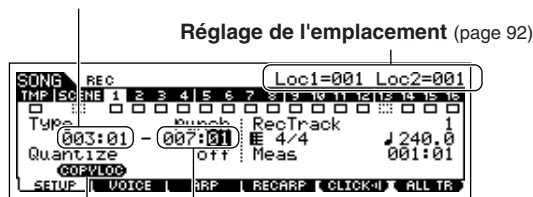
- 1 Dans le mode Song Play, sélectionnez le morceau à créer.
- 2 Appuyez sur la touche [REC] pour passer en mode Song Record.
- 3 Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] (son voyant s'allume), puis sélectionnez la piste souhaitée à l'aide des touches numériques [1] – [16].
- 4 Réglez les paramètres liés à l'enregistrement sur l'écran [F1] SETUP.

Réglez le paramètre Type sur « punch » (insertion) et spécifiez la zone à réenregistrer.

Au besoin, réglez d'autres paramètres. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 179.

Punch In (Mesure de début de l'enregistrement : temps)

La reproduction de la piste d'enregistrement est désactivée à partir de ce point et votre performance au clavier est enregistrée sur la piste.



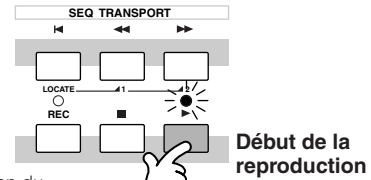
Punch Out (Mesure de fin de l'enregistrement : temps)

L'enregistrement s'interrompt à ce point et la reproduction normale de la piste d'enregistrement reprend.

Appuyez sur la touche [SF1] COPY LOC pour affecter les numéros de mesure enregistrés aux emplacements (Loc1 et Loc2) des points de début et de fin d'enregistrement.

- 5 Appuyez sur la touche [▶] (Play) pour lancer l'enregistrement.

Lorsque la reproduction du morceau atteint le point de début d'insertion de l'enregistrement, jouez au clavier.



Lorsque la reproduction du morceau atteint le point de début d'insertion de l'enregistrement, jouez au clavier.



- 6 Appuyez sur la touche [■] (Stop) pour arrêter l'enregistrement lorsque la reproduction du morceau atteint le point de fin d'insertion de l'enregistrement.
- 7 Appuyez sur la touche [▶] (Play) pour écouter le morceau nouvellement enregistré.
- 8 Enregistrez les données de morceau sur un périphérique de stockage USB en mode File (page 98) avant de mettre l'instrument hors tension.

L'enregistrement Punch In/Out est uniquement disponible en mode Song Record et pas en mode Pattern Record.

ASTUCE Insertion d'un événement de changement de tempo en milieu de morceau

Vous pouvez utiliser les trois méthodes suivantes pour modifier le tempo au milieu d'un morceau déjà enregistré.

● Utilisation de la piste Tempo

Lancez l'enregistrement après avoir réglé les paramètres Type et RecTrack (Piste d'enregistrement) respectivement sur « replace » et « tempo », et positionné le curseur sur la valeur de tempo définie à l'étape 4. Pendant l'enregistrement, modifiez la valeur du tempo en temps réel tout en écoutant la reproduction du morceau.

● Song Edit (Edition de morceau)

Dans le mode Song Play, appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Song Edit. Sélectionnez la piste Tempo (TMP) en appuyant sur la touche [F4] TR SEL une ou deux fois, puis modifiez la valeur existante du tempo ou insérez-en une nouvelle à l'aide de la touche [F5] INSERT. Pour plus de détails sur l'édition de morceau, reportez-vous à la page 90.

● Step Recording (Enregistrement pas à pas)

À l'étape 4, réglez les paramètres Type et RecTrack respectivement sur « step » et « tempo », puis appuyez sur la touche [▶] (Play) pour lancer l'enregistrement pas à pas. Après avoir positionné le curseur sur « Value », déplacez le curseur du morceau en utilisant la touche [▶▶] (Forward) (Avance) et modifiez la valeur du tempo au point souhaité. Entrez ensuite la valeur en appuyant sur la touche [ENTER]. Pour plus de détails sur l'enregistrement pas à pas, reportez-vous à la page 82.

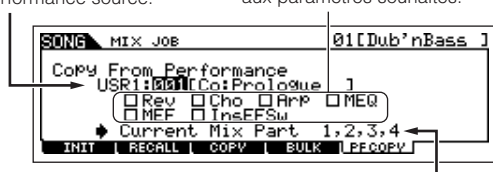
ASTUCE Enregistrement de morceau à l'aide d'une performance

Si vous avez une performance que vous préférez ou qui conviendrait parfaitement au morceau à enregistrer, vous pourrez copier des réglages de quatre parties au maximum de la performance dans les réglages de mixage de morceau en cours d'édition.

- 1 Passez en mode Song Mixing Job (Tâche de mixage de morceau) ([SONG] → [MIXING] → [JOB]).
- 2 Appuyez sur la touche [F5] PF COPY pour appeler l'écran Performance Copy (Copier la performance).
- 3 Réglez les paramètres selon les besoins dans l'écran [F5] PF COPY, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération de copie.

Sélectionnez une performance source.

Cocher les cases correspondant aux paramètres souhaités.



Les parties de mixage de destination apparaissent automatiquement. Les numéros de partie affichés diffèrent en fonction de la performance source. Si la performance source contient quatre parties, l'indication « 1, 2, 3, 4 » apparaîtra ici.

ATTENTION

Les parties de mixage de destination apparaissent automatiquement. Les numéros de partie affichés diffèrent en fonction de la performance source. Si la performance source contient quatre parties, l'indication « 1, 2, 3, 4 » apparaîtra ici. L'opération de copie écrase tous les réglages de mixage présents sur l'emplacement de destination.

- 4 Appuyez sur la touche [SONG] pour revenir en mode Song Play, puis sélectionnez la piste 1 et jouez au clavier.

Vérifiez si le son entendu est le même que celui de la performance source.

- 5 Enregistrez votre performance au clavier sur la piste 1.

- 6 Stockez le mixage de morceau sur l'écran [SONG] → [MIXING] → [STORE].

Les réglages copiés à partir de la performance doivent être stockés en tant que données de mixage de morceau.

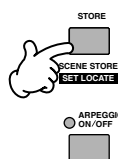
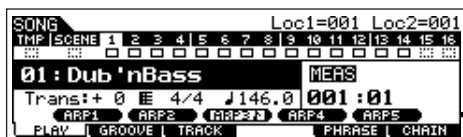
- 7 Enregistrez les données de morceau sur un périphérique de stockage USB en mode File (page 98) avant de mettre l'instrument hors tension.

NOTE Les explications fournies ici s'appliquent également au mode Pattern.

Enregistrement simultané d'une scène de morceau et d'un type d'arpège sur les touches [SF1] – [SF5]

Les scènes de morceau et les types d'arpège peuvent tous deux être enregistrés sur les touches [SF1] – [SF5] (lorsque les éléments de menu ARP1 – ARP5 apparaissent en bas de l'écran). Ces réglages sont stockés en tant que données de morceau. Song Scene (Scène de morceau) est une fonction puissante qui vous permet d'enregistrer cinq « instantanés » différents des paramètres importants liés au morceau, comme la transposition, le tempo, l'assourdissement de la piste et les commandes de base son/mixage (en fait, tous les réglages de paramètres contrôlables à l'aide des touches dont le voyant [PAN/SEND] (Panoramique/Envoi) ou [TONE] (Timbre) est allumé et des curseurs de commande). Vous pouvez appeler les paramètres Song Scene et Arpeggio Type en même temps, en appuyant sur l'une des touches [SF1] – [SF5] (lorsque les menus ARP1 - ARP5 apparaissent en bas de l'écran en mode Song).

- Enregistrement simultané d'une scène de morceau et d'un type d'arpège sur les touches [SF1] – [SF5]



Maintenez la touche [STORE] enfoncée et appuyez sur l'une des touches [SF1] – [SF5].

- Rappel simultané d'une scène de morceau et d'un type d'arpège à partir des touches [SF1] – [SF5]



En mode Song, vous ne pouvez enregistrer simultanément la scène de morceau et le type d'arpège sur les touches [SF1] – [SF5] que lorsque les menus ARP1 - ARP5 apparaissent en bas de l'écran.

Rappel d'une scène de morceau et d'un type d'arpège pendant l'enregistrement

Les menus ARP1 – ARP5 apparaissent également sur l'écran [F3] ARP du mode Song Record et sur l'écran [F1] PLAY du mode Song Play. Ils indiquent que vous pouvez modifier la scène de morceau et le type d'arpège simultanément pendant l'enregistrement du morceau, depuis l'écran [F3] ARP.

Enregistrement de changements de scènes de morceau dans un morceau

Chaque morceau contient une piste de scène sur laquelle vous pouvez enregistrer des changements de scène. Lorsque le paramètre RecTrack est réglé sur « scene » à l'étape 4 de la page 88, vous pouvez enregistrer des changements de scène depuis n'importe quel écran (y compris celui n'affichant pas les menus ARP1 – ARP5), en appuyant sur les touches [SF1] – [SF5] pendant l'enregistrement.

NOTE Les explications relatives à l'arpège fournies ici s'appliquent également au mode Pattern.

NOTE De même que dans les modes Voice et Performance, les types d'arpège ne peuvent être enregistrés sur les touches [SF1] – [SF5] que lorsque la touche [ARPEGGIO ON/OFF] est désactivée.

NOTE Pour plus de détails sur la sélection d'un type d'arpège en mode Song/Pattern, reportez-vous à la page 80.

Edition du morceau enregistré

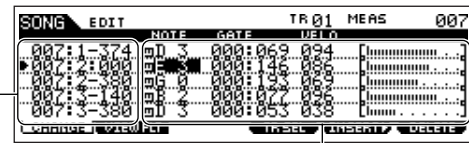
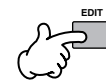
Vous pouvez utiliser les modes Song Edit et Song Job pour éditer ou modifier les données du morceau déjà enregistré. Le mode Song Edit vous permet de modifier les données enregistrées et d'en insérer de nouvelles, si nécessaire. Il peut s'agir de données de notes comme de données non liées aux notes, telles que des modifications de programme (voix) et des messages de modification de commande MIDI. Le mode Song Job propose par ailleurs une palette complète d'outils que vous pouvez utiliser pour transformer les données enregistrées, tels que le réglage de synchronisation (Quantize), la transposition, le changement de la vélocité des notes, la modification de la longueur des notes et d'autres opérations utiles permettant d'altérer le son. Il inclut aussi une variété d'opérations pratiques, telles que la copie ou la suppression de données. La plupart de ces opérations peuvent être exécutées sur une piste entière ou sur une plage sélectionnée de mesures dans la piste.

NOTE Les explications fournies ici s'appliquent également au mode Pattern.

Edition des données du morceau enregistré par l'événement MIDI (en mode Song Edit)

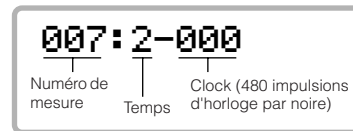
1 Appuyez sur la touche [SONG] pour passer en mode Song Play et sélectionnez le morceau à éditer.

2 Passez en mode Song Edit en appuyant sur la touche [EDIT] (dont le voyant s'allume), puis appuyez sur la touche [F1] CHANGE pour appeler l'écran de la liste d'événements MIDI.



Position dans le morceau

Evénements MIDI



Numéro de mesure

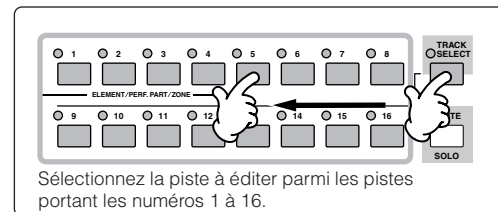
Temps

Clock (480 impulsions d'horloge par noire)

3 Sélectionnez la piste à éditer.

Sélectionnez un des trois types de piste disponibles en appuyant sur la touche [F4] TR SEL (Sélection de piste). Chaque pression sur la touche permet de passer d'un type de piste à l'autre.

Pour sélectionner une des pistes de motif (1 – 16), vérifiez que l'écran d'édition des pistes 1 – 16 est sélectionné (voir ci-dessous), puis activez la touche [TRACK SELECT] et appuyez sur l'une des touches [1] – [16].



Sélectionnez la piste à éditer parmi les pistes portant les numéros 1 à 16.

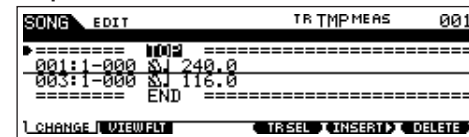
Ecran d'édition des pistes 1 – 16



Ecran d'édition des pistes de scène



Ecran d'édition des pistes de tempo



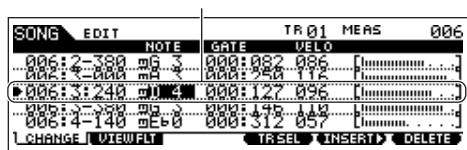
Touche [F4]

4 Editez les événements MIDI du morceau.

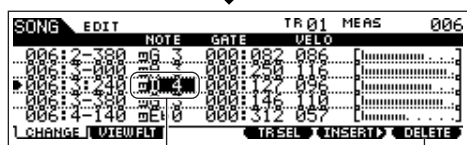
● Edition/Suppression d'événements existants

Pour modifier des données de la liste des événements, utilisez les touches de curseur vers le haut/bas pour mettre en surbrillance l'événement à modifier, puis les touches de gauche/droite pour mettre en surbrillance le type de données ou le paramètre à éditer. Effectuez ensuite les changements de valeur voulus en utilisant les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données. L'ensemble de la ligne de l'événement édité clignote à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] pour insérer les données modifiées (l'ensemble de la ligne de l'événement cesse de clignoter). Si vous souhaitez annuler une modification en cours, mettez simplement un nouvel événement en surbrillance, sans pour autant appuyer sur la touche [ENTER]. Appuyez ensuite sur la touche [F6] pour effacer l'événement situé à l'emplacement actuel.

Lorsque vous modifiez la valeur, l'ensemble de la ligne clignote à l'écran, ce qui signifie qu'elle est en cours d'édition et n'a pas encore été fixée.



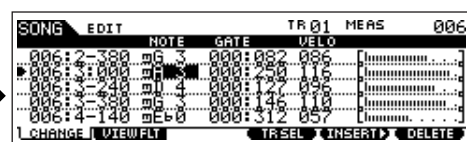
Touche [ENTER]



La ligne s'arrête de clignoter et la valeur est réellement saisie. Appuyez ensuite sur la touche [F6] pour effacer l'événement situé à l'emplacement actuel.

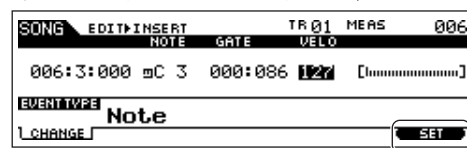
● Insertion d'un nouvel événement

Pour insérer un événement, utilisez les touches de curseur vers le haut/bas de manière à mettre un événement en surbrillance sur la position souhaitée dans la piste (mesure, temps, horloge), c'est-à-dire sur le point d'insertion du nouvel événement. Passez ensuite aux étapes suivantes.



Appuyez sur les touches [F1] ou [EXIT] pour annuler l'opération et revenir sur l'écran principal Event List (Liste des événements).

Touche [F5]

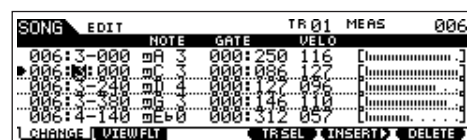


Touche [F1]

Appuyez sur la touche [F6] SET pour insérer effectivement l'événement apparaissant à l'écran et maintenir ce dernier affiché. Si vous souhaitez insérer plusieurs fois le type d'événement actuellement affiché à l'écran, utilisez [F6] SET et appuyez sur la touche [F1] ou [EXIT] pour revenir sur l'écran Event List principal.



Appuyez sur la touche [ENTER] pour insérer l'événement et revenir sur l'écran Event List principal.



L'écran Event List vous permet d'éditer différents types d'événements tels que la voix, le volume et le balayage panoramique, ainsi que les événements de note. Cela signifie que vous pouvez, par exemple, entrer des modifications de voix au milieu d'une piste, même si celle-ci a été enregistrée à l'aide d'une seule voix.

NOTE Pour plus de détails sur les événements MIDI traités dans l'écran Event List, reportez-vous à la page 182.

NOTE Si l'écran vous semble trop encombré, vous pourrez filtrer certains types d'événement à l'aide de la fonction View Filter (Filtre d'affichage). Il suffit d'appuyer sur la touche [F2] VIEW FLT et de sélectionner les types d'événement à afficher. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 182.

5 Appuyez sur la touche [▶] (Play) pour écouter les nouvelles données éditées.

Dans la mesure où le morceau peut être reproduit en mode Song Edit, vous pouvez directement écouter et vérifier les modifications effectuées pendant l'édition. Pour entendre uniquement la piste en cours d'édition, utilisez la fonction Solo (page 75).

6 Editez d'autres pistes en répétant les étapes 3 à 5, selon les besoins.

7 Une fois l'édition terminée, appuyez sur la touche [SONG] pour revenir en mode Song Play.

8 Enregistrez les données de morceau éditées sur un périphérique de stockage USB (page 98) avant de mettre l'instrument hors tension.

■ Transformation des données enregistrées et autres opérations en mode Song Job

Le mode Song Job vous propose une grande variété d'opérations permettant de modifier et de traiter les données de morceau. Ces tâches font pratiquement toutes appel à la même procédure. Nous n'en expliquerons donc qu'une seule, à savoir l'opération Quantize, qui permet d'ajuster la synchronisation de la dernière piste enregistrée.

Dans l'exemple suivant, le passage musical a été écrit avec des valeurs de notes exactes en termes de noires et de croches.



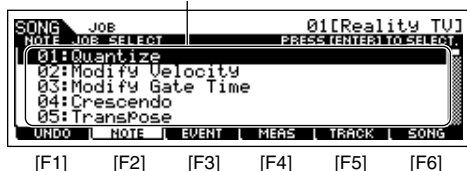
Même si vous pensez avoir enregistré le passage correctement, en réalité, il se peut que votre performance soit légèrement en avance ou en retard sur la mesure (voire les deux !). La fonction Quantize vous permet d'aligner toutes les notes d'une piste afin que leur synchronisation soit d'une précision absolue par rapport à la valeur de la note spécifiée.

1 Appuyez sur la touche [SONG] pour passer en mode Song Play et sélectionnez le morceau auquel doit s'appliquer la tâche indiquée.

2 Appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Song Job.

Ainsi qu'il est illustré ci-dessous, les tâches sont réparties en six groupes principaux, sélectionnables à l'aide des touches [F1] - [F6].

Indique la liste des tâches. Les tâches ne pouvant pas s'afficher toutes en même temps, il faut utiliser les touches de curseur pour faire défiler l'écran et retrouver la tâche souhaitée.

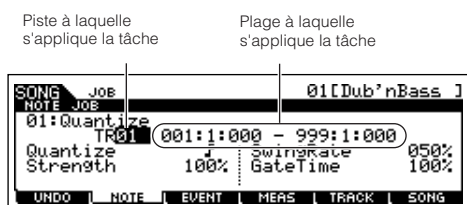


[F1] UNDO	Fonctions Undo (Annuler la tâche exécutée) / Redo (Rétablir la tâche exécutée)
[F2] NOTE	Tâche de données de note
[F3] EVENT	Tâche d'événement
[F4] MEAS	Tâche de mesure
[F5] TRACK	Tâche de piste
[F6] SONG	Tâche de morceau

3 Appuyez sur la touche [F2] NOTE, positionnez le curseur sur « 01 : Quantize », puis appuyez sur la touche [ENTER] afin d'appeler l'écran Quantize Job (Tâche de quantification).

4 Définissez les paramètres de tâche appropriés.

Après avoir spécifié la piste et la plage auxquelles la tâche doit être appliquée, réglez Quantize sur « ♩ » (croche) selon l'exemple de notation ci-dessus. Spécifiez le paramètre Strength (Force) sur « 100 % », SwingRate (Taux de swing) sur « 050 % » et GateTime (Durée de note) sur « 100 % ». Pour plus d'informations sur ces paramètres, reportez-vous à la page 183.



NOTE Réglez la valeur de quantification afin qu'elle corresponde aux notes les plus courtes de la piste sur laquelle vous travaillez. Si, par exemple, les données ont été enregistrées avec des noires et des croches, utilisez la croche comme valeur de quantification.

5 Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.

Lorsque vous avez terminé une tâche, le message « Completed » (Terminé) s'affiche et vous retournez à l'écran initial.

ATTENTION

Le message « Executing... » (Exécution en cours...) apparaît lorsque l'exécution de la tâche prend un certain temps. N'essayez jamais de mettre l'instrument hors tension pendant l'exécution d'une tâche. Vous risquez en effet de perdre toutes les données utilisateur.

6 Appuyez sur la touche [SONG] pour revenir en mode Song Play, puis appuyez sur la touche [▶] et écoutez le morceau auquel la tâche s'applique.

Si vous êtes satisfait du résultat de la tâche, passez à l'étape 7. Sinon, exécutez la tâche UNDO sur l'écran [F1] UNDO du mode Song Job afin de restaurer les données sur leur état initial, puis essayez à nouveau d'exécuter la tâche (à partir de l'étape 4). Pour plus de détails sur la fonction Undo, reportez-vous à la page suivante.

7 Enregistrez les données de morceau sur un périphérique de stockage USB en mode File (page 98) avant de mettre l'instrument hors tension.

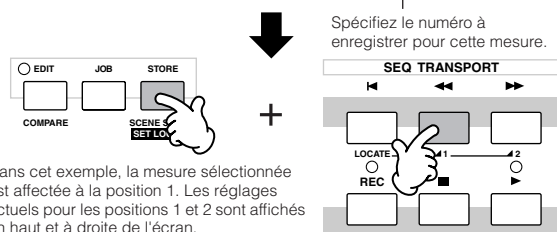
Outre la fonction Quantize, vous pouvez trouver de nombreuses autres tâches utiles et performantes dans les modes Song Job (page 183) et Pattern Job (page 199).

Position du morceau

Le mode Song Play dispose d'une fonction commode de localisation vous permettant d'accéder rapidement à un morceau que vous avez sélectionné. Ainsi, vous pouvez affecter un numéro à une mesure spécifique dans le morceau sélectionné et y accéder instantanément, soit en cours de lecture, soit à l'arrêt du morceau. Il vous est possible d'affecter deux positions.

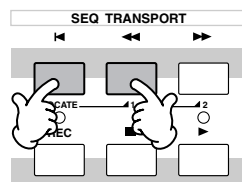
Affectation de position

Sélectionnez la mesure que vous souhaitez assigner comme position dans le morceau enregistré. (Mettez « MEAS » en surbrillance et utilisez les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données). Ensuite, pour affecter la mesure à la position 1, maintenez la touche [SET LOCATE] (Définir la localisation) enfoncée tout en appuyant sur la touche [◀◀] (Reverse) (Retour). Pour affecter la position 2, utilisez la touche [▶▶] (Forward).



Accès à une position assignée

Vous pouvez atteindre instantanément la position 1 ou 2, lorsqu'elles ont été affectées, en appuyant sur la touche [◀◀] (Reverse) (pour la position 1) ou [▶▶] (Forward) (pour la position 2) tout en maintenant la touche [SET LOCATE] (Localisation) enfoncée.



ASTUCE Utilisation des fonctions Undo/Redo

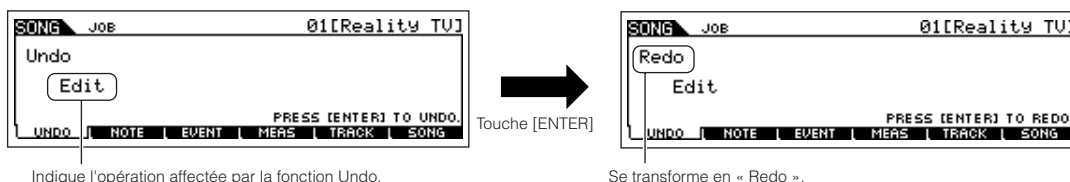
Si vous n'êtes pas satisfait du résultat d'une tâche que vous venez d'exécuter ou que vous voulez entendre la différence de son avant et après l'exécution d'une tâche, vous pourrez utiliser les fonctions très pratiques Undo et Redo. Après avoir modifié les données à l'aide d'une tâche spécifique, répétez les étapes 1 à 4, selon les besoins.

1 Appuyez d'abord sur la touche [SONG] pour revenir en mode Song Play, puis sur la touche [▶] afin d'écouter le morceau modifié par la tâche.

Cela vous permet de vérifier les résultats de la tâche.

2 Après avoir arrêté le morceau, appuyez sur la touche [JOB] puis sur [F1] UNDO pour appeler l'écran Undo. Appuyez sur [ENTER] pour exécuter la fonction Undo.

Les données de morceau sont restaurées sur leur état initial.

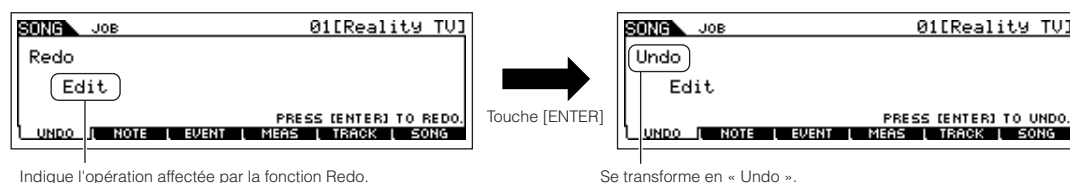


3 Appuyez d'abord sur la touche [SONG] afin de revenir en mode Song Play, puis sur la touche [▶] (Play) pour reproduire le morceau.

Cela vous permet de vérifier le son avant de le modifier réellement à l'aide de la tâche.

4 Après avoir arrêté le morceau, appuyez sur la touche [JOB] puis sur [F1] UNDO pour appeler l'écran Undo. Appuyez sur [ENTER] pour exécuter la tâche Redo.

Cette opération vous permet de « rétablir » la tâche, c'est-à-dire de restaurer les modifications effectuées sur le morceau avant d'utiliser la tâche Undo à l'étape 2 ci-dessus.



NOTE La tâche Undo/Redo est appliquée à l'opération la plus récente (tâche, édition, enregistrement, etc.).

NOTE La tâche Undo/Redo est également disponible en mode Pattern Job.

Edition des paramètres de mixage pour peaufiner un morceau (en mode Mixing/Mixing Edit)

Cette étape finale (avant la sauvegarde de votre précieux travail, que nous aborderons par la suite) vous permet de mixer vos pistes à l'aide de la fonction Song Mixing, en réglant l'équilibre du volume et le réglage panoramique stéréo de toutes les parties et en affinant les niveaux des effets.

NOTE Les explications fournies ici s'appliquent également au mode Pattern.

1

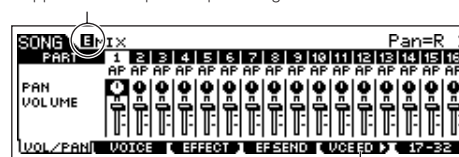
Appuyez sur la touche [SONG] pour passer en mode Song Play et sélectionnez le morceau pour lequel des éditions de mixage ont été réalisées.

2

Passez en mode Song Mixing en appuyant sur la touche [MIXING] (son voyant s'allume).

Sélectionnez le menu que vous voulez éditer en appuyant sur les touches [F1] – [F4] et modifiez les paramètres sur chaque écran.

Dès que vous modifiez un paramètre, l'indicateur [E] apparaît dans la partie supérieure gauche de l'écran.

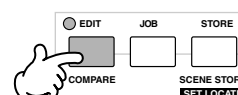


Appuyez sur la touche [F5] VCE ED pour passer en mode Mixing Voice Edit (page 203).

Vous pouvez également utiliser le mode Song Mixing pour le mixage d'échantillons. Pour plus d'informations sur les paramètres disponibles, reportez-vous à la page 203. Si vous souhaitez éditer des paramètres de mixage plus détaillés, passez en mode Song Mixing Edit.

3

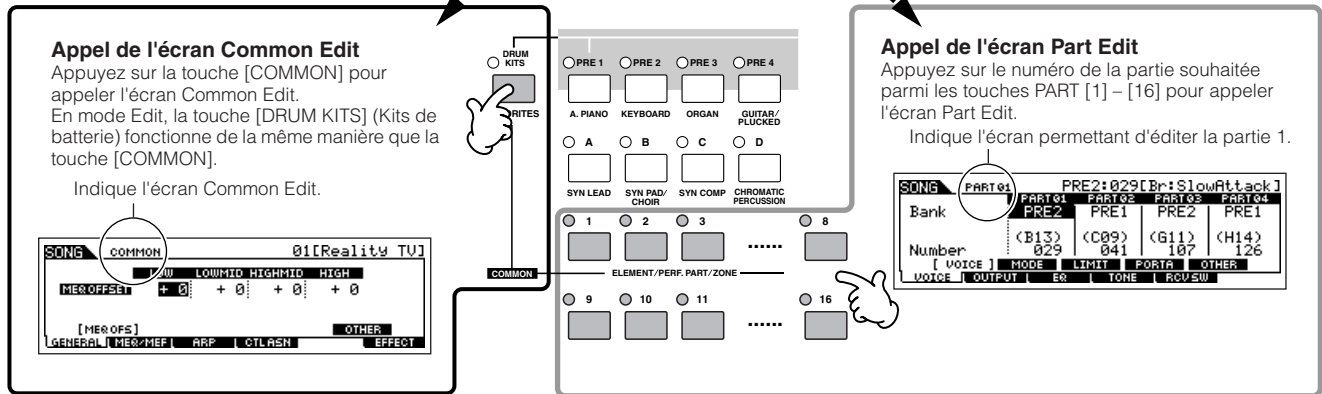
Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Song Mixing Edit.



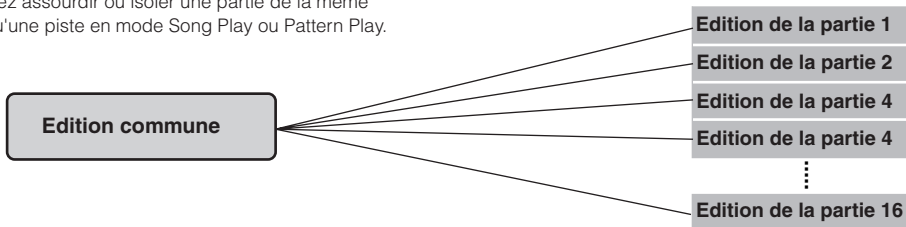
4 Appelez l'écran Common Edit ou Part Edit.

Utilisez l'écran Part Edit pour éditer les paramètres propres à chaque partie et l'écran Common Edit pour modifier les paramètres communs à toutes les parties.

Lorsque vous êtes en mode Song Mixing Edit, vous pouvez basculer entre les écrans Common Edit et Element Edit, comme illustré ci-dessous.



NOTE Vous pouvez assourdir ou isoler une partie de la même manière qu'une piste en mode Song Play ou Pattern Play.



5 Sélectionnez le menu que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F1] – [F5] et [SF1] – [SF5], puis modifiez les paramètres sur chaque écran.

Pour plus de détails sur les paramètres disponibles, reportez-vous à la page 190.

6 Répétez les étapes 4 et 5 selon les besoins.

7 Enregistrez les réglages de mixage du morceau dans la mémoire utilisateur interne (DRAM) avec les données de morceau ou stockez-les en mémoire interne (Flash ROM) avec les données de modèle de mixage.

Après avoir appuyé sur la touche [EXIT] pour revenir en mode Song Mixing, appuyez sur la touche [STORE] pour passer au mode Song Mixing Store, puis sur la touche [ENTER] pour procéder à l'opération de stockage (page 98).

8 Avant de mettre l'instrument hors tension, veillez à sauvegarder les réglages de mixage stockés en les enregistrant, en mode File, sur un périphérique de stockage USB sous forme de données de morceau (page 98).

Les modèles de mixage étant stockés sous la forme de données système (page 150) dans la mémoire morte Flash ROM, ces données sont conservées même après la mise hors tension de l'instrument.

ASTUCE Stockage des réglages de mixage en tant que modèle

Vous avez la possibilité de stocker les réglages de mixage créés en mode Song ou Pattern sous forme de données de modèle de mixage original. Si vous stockez les réglages de mixage en tant que données de modèle, vous pourrez les rappeler dans un autre morceau ou motif grâce à une simple opération. Pour les détails sur les modalités de rappel d'un modèle, reportez-vous à la page 77.

ASTUCE Song Chain (Chaîne de morceaux)

Cette fonction permet d'« enchaîner » des morceaux de manière à obtenir une reproduction séquentielle automatique. Dans cette section, essayez d'utiliser les fonctionnalités de Song Chain avec les morceaux de démonstration.

1 Appuyez sur la touche [F6] CHAIN pour afficher l'écran Song Chain.

Cet écran vous permet de programmer et de reproduire vos propres séquences de morceaux personnalisés.

**2 Programmez l'ordre voulu pour les morceaux.**

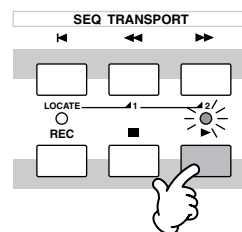
Positionnez le curseur sur « 001 » à l'aide des touches de curseur et sélectionnez le morceau souhaité en vous servant du cadran de données ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO]. De la même manière, affectez les autres morceaux respectivement aux positions 002, 003, 004, etc.

Vous pouvez par ailleurs régler les paramètres suivants en mode Song Chain (Chaîne de morceaux).

skip	Ignore le numéro de chaîne sélectionné et poursuit la reproduction à partir du numéro suivant dans la chaîne.
stop	Interrompt la reproduction de la chaîne de morceaux au niveau du numéro de chaîne indiqué. Pour redémarrer la reproduction de la chaîne de morceaux à partir du numéro suivant, appuyez sur la touche [▶] (Play).
end	Indique le repère de fin des données de la chaîne de morceaux.

3 Reproduisez la chaîne de morceaux.

Positionnez le curseur en haut de l'écran Song Chain et appuyez sur la touche [▶] (Play) pour lancer la reproduction de morceau.



Lorsque la chaîne de morceaux programmée à l'étape 2 arrive à son terme, la reproduction s'interrompt automatiquement. Pour arrêter la lecture de la chaîne de morceaux, appuyez sur la touche [■] (Stop) en cours d'exécution.

NOTE La chaîne de morceaux est reproduite exclusivement à partir de l'écran Song Chain.

ASTUCE Edition de mixage à l'aide des boutons (en mode Song/Pattern)

Les quatre boutons situés dans le coin supérieur gauche de l'instrument servent à ajuster les réglages de mixage de morceau/motif en cours de reproduction (en mode Song Play/Pattern Play). Qui plus est, vous pouvez les utiliser pour éditer les réglages de mixage dans les modes Song Mixing Edit/Pattern Mixing Edit.

Pour plus de détails sur les paramètres édités par ces boutons, reportez-vous aux descriptions du mode Performance (page 65).

● Lorsque le voyant [PAN/SEND] (Panoramique/Envoi) est allumé :

PAN	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Pan	Page 191
REVERB	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → RevSend	Page 191
CHORUS	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → ChoSend	Page 191
TEMPO	Tempo du morceau/motif actuellement sélectionné	Page 74

● Lorsque le voyant [TONE] (Timbre) est allumé :

CUTOFF	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Cutoff	Page 191
RESONANCE	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Resonance	Page 191
ATTACK	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF4] AEG → Attack	Page 191
RELEASE	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF4] AEG → Release	Page 191

● Lorsque le voyant [ARP FX] (Effet d'arpège) est allumé :

SWING	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Page 190
GATE TIME	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Page 190
VELOCITY	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Page 190
UNITMULTIPLY	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Page 190

● Lorsque le voyant [EQ] (Egaliseur) est allumé :

LO	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F3] EQ → Low Gain	Page 191
LO MID	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F3] EQ → Mid Gain	Page 191
HI MID	—	-
HI	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F3] EQ → High Gain	Page 191

● Lorsque les voyants [PAN/SEND] et [TONE] sont tous deux allumés (en appuyant dessus simultanément) :

ASSIGN A	Ajuste les paramètres attribués à ces boutons sur l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	Page 71
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Dépend des réglages de la voix affectée à la partie actuellement sélectionnée.	Page 70
ASSIGN 2		

NOTE En plus des fonctions ci-dessus, vous pouvez attribuer des paramètres liés à l'effet principal ([SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF) à ces quatre boutons, qui peuvent être utilisés pour ces affectations en appuyant simultanément sur les touches [ARP FX] et [EQ] pour les activer. Les paramètres attribués à ces quatre boutons peuvent être réglés sur l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

ASTUCE Edition de mixage à l'aide des curseurs de commande (en mode Song/Pattern)

[SONG] → Sélection de morceau → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

Dans le mode Song/Pattern, les quatre curseurs de commande vous permettent d'ajuster en toute indépendance le niveau des parties (voix), de sorte que vous pouvez contrôler la balance des parties.

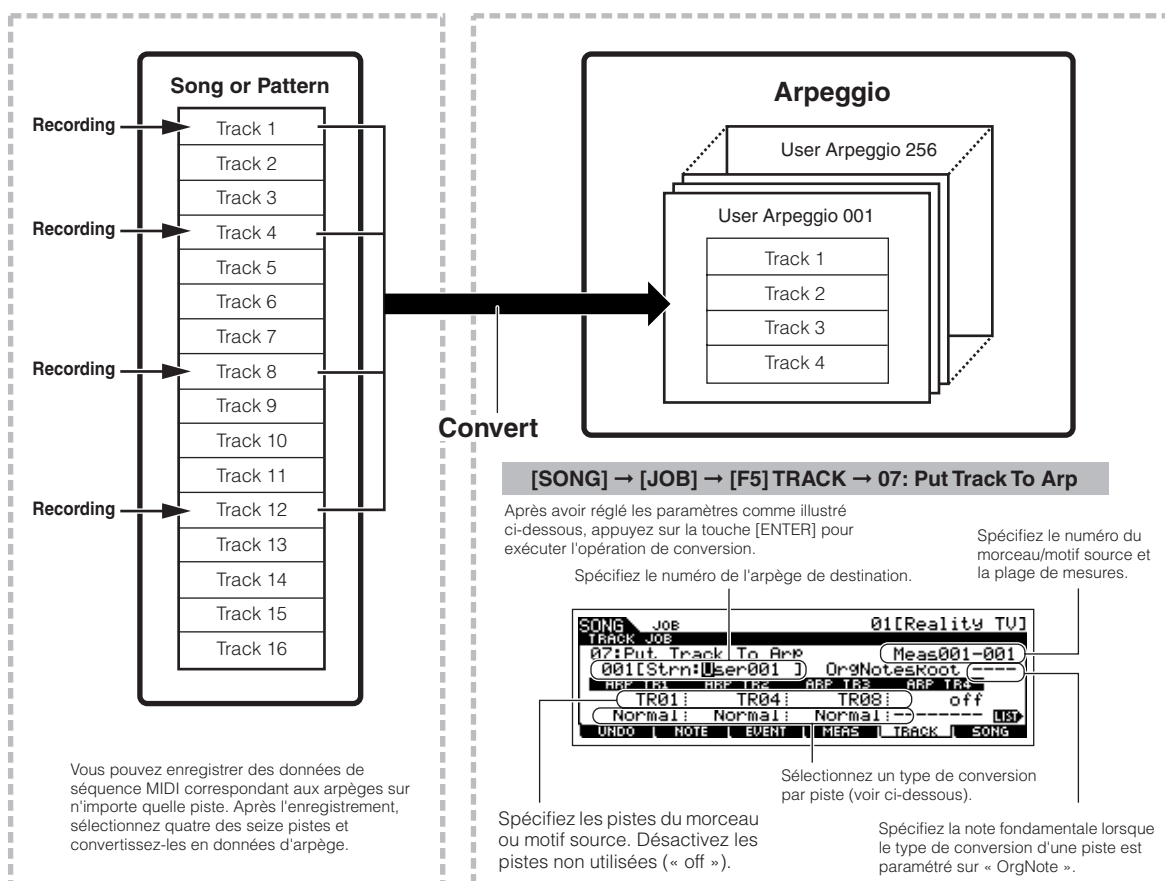
NOTE La manipulation de ces curseurs par inadvertance peut entraîner la coupure du son. Dans ce cas, faites glisser les curseurs vers le haut.

ASTUCE Création d'arpège

Outre les arpèges présélectionnés, vous pouvez créer vos propres données d'arpège originales.

En fait, il n'y a pas de fonction directe pour enregistrer des arpèges. Il faut d'abord enregistrer une phrase sur une piste de morceau ou de motif, puis utiliser la fonction Song Job ou Pattern Job appropriée afin de convertir les données en arpèges.

- 1 Enregistrez les données de séquence MIDI à utiliser comme base de l'arpège d'un morceau ou d'un motif.
- 2 Convertissez les données de séquence MIDI (enregistrées sur le morceau ou le motif) en tant que données d'arpège.

**Modalités de conversion des données de morceau/motif en arpèges : type de conversion**

Les données de séquence MIDI (des pistes de morceau/motif) sont convertibles en données d'arpège de trois manières différentes, en fonction des types de conversion ci-dessous. Ces types peuvent également être sélectionnés en toute indépendance pour chaque piste de destination, offrant ainsi une remarquable flexibilité et un contrôle considérable des performances.

Normal	L'arpège est reproduit uniquement à l'aide de la note jouée et de ses notes d'octave.
Fixed	Les données de séquence MIDI déclenchées sont les mêmes, quelle que soit la note enfoncée.
OrgNotes (Notes d'origine)	Quasi identique à la valeur « Fixed », sauf que les notes de reproduction de l'arpège varient selon l'accord joué.

Enregistrez les données de séquence MIDI dans une piste de morceau ou de motif, en vous référant aux instructions fournies dans ce chapitre si nécessaire.
Les exemples répertoriés ci-dessous sont utilisés à titre de référence.

● **Création d'un motif rythmique (à l'aide d'une voix de batterie)**

Piste 1	Enregistrez un motif rythmique de base à l'aide de différents instruments de batterie.	→ Effectuez la conversion en utilisant la valeur « Fixed ».
Pistes 2 à 4	Enregistrez un motif rythmique différent sur chaque piste à l'aide d'un instrument de batterie spécifique.	→ Effectuez la conversion en utilisant la valeur « Normal ».

● **Création d'une ligne de basse (à l'aide d'une voix normale)**

Piste 1	Enregistrez une ligne de basse à l'aide d'une note spécifique (fondamentale).	→ Effectuez la conversion en utilisant la valeur « OrgNote » après avoir paramétré OrgNotesRoot.
Pistes 2 à 4		→ off

● **Création d'une partie d'accompagnement à la guitare (à l'aide d'une voix Keyboard Mega)**

Piste 1	Enregistrez un accompagnement à la guitare à l'aide d'une note spécifique (fondamentale).	→ Effectuez la conversion en utilisant la valeur « Normal ».
Piste 2	Enregistrez un rythme différent grâce à un son « spécial », tel qu'un assourdissement ou un bruit de grattement.	→ Effectuez la conversion en utilisant la valeur « Fixed ».
Pistes 3 à 4		→ off

NOTE Il est possible d'enregistrer jusqu'à 16 numéros de note exclusifs sur la piste de l'arpège. (Cela ne s'applique pas aux multiples occurrences d'un même numéro de note.) Si vous avez enregistré plus de 16 numéros de note différents dans les données de séquence MIDI, l'opération de conversion entraînera la réduction du nombre de notes dépassant cette limite. Par conséquent, lors de la création d'un arpège, veillez à n'enregistrer qu'un total de 16 notes différentes, tout particulièrement lorsque vous utilisez les quatre pistes.

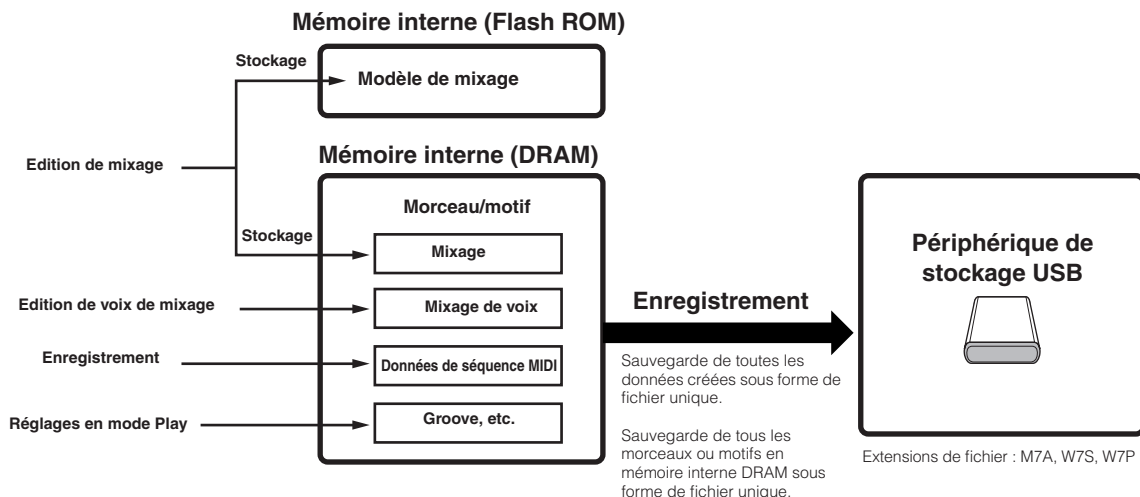
■ **Type de conversion déterminant les modalités de conversion des données de morceau/motif en arpèges**

Les données d'arpège créées à l'aide des instructions fournies ci-dessus sont stockées dans la mémoire Flash ROM interne, ce qui signifie qu'elles ne seront pas perdues, même en cas de mise hors tension de l'instrument. Lorsque vous enregistrez les données d'arpège sur un périphérique de stockage USB, paramétrez le type de fichier (TYPE) sur « All » ou « UsrArp » à l'étape 3 de la page 99.

Stockage/enregistrement du morceau/motif créé

Les données de morceau/motif créés résident dans la mémoire DRAM (page 150). Dans la mesure où les données contenues dans la mémoire DRAM sont perdues lorsque l'appareil est mis hors tension, vous devez toujours sauvegarder ces données sur un périphérique de stockage USB en mode File avant de couper l'alimentation. Veuillez noter que les réglages de mixage édités doivent être stockés avant d'être enregistrés sur un périphérique de stockage USB.

NOTE Les modèles de mixage étant stockés sous forme de données système dans la mémoire Flash ROM, ces données sont conservées même après la mise hors tension de l'instrument.



Stockage des réglages de mixage de morceau/motif édités en mémoire interne

[MIXING] → [STORE]

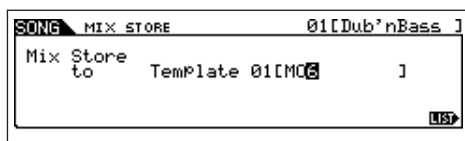
■ Stockage des réglages du mixage en tant que partie de morceau

Appuyez sur la touche [STORE] pour passer en mode Song Mixing Store/Pattern Mixing Store, puis sélectionnez l'option « Store to Current Song » (Stocker sur le morceau en cours) à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] ou [DEC/NO]. Appuyez ensuite sur la touche [ENTER] pour procéder à l'opération de stockage. Lors de l'opération de stockage, les réglages de mixage sont en fait enregistrés sur le morceau/motif actuellement sélectionné.



■ Stockage de des réglages de mixage sous forme de modèle de mixage

Appuyez sur la touche [STORE] pour passer en mode Song Mixing Store/Pattern Mixing Store, puis sélectionnez l'option « Store to Template » (Stocker sur le modèle) à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] ou [DEC/NO]. Appuyez ensuite sur la touche [ENTER] pour procéder à l'opération de stockage. Vous pouvez charger le modèle de mixage stocké ici sur d'autres morceaux et motifs.



⚠ ATTENTION

Le programme de mixage en cours d'édition est perdu lorsque vous sélectionnez un autre morceau/motif ou que vous changez de mode sans l'avoir préalablement stocké. Par ailleurs, la reproduction de morceau/motif ou la réception de messages MIDI depuis un instrument MIDI externe est susceptible de modifier le programme de mixage actuellement sélectionné. Dès lors, prenez soin d'enregistrer le programme de mixage avant d'exécuter ces opérations.

Enregistrement des données de morceau/motif sur un périphérique de stockage USB

[FILE] → [F2] SAVE

⚠ ATTENTION

Les données de morceau et de motif créés sont temporairement stockées dans la mémoire DRAM (page 150). Dans la mesure où les données contenues dans la mémoire DRAM sont perdues lorsque l'appareil est mis hors tension, vous devez toujours stocker ces données sur un périphérique de stockage USB avant de couper l'alimentation.

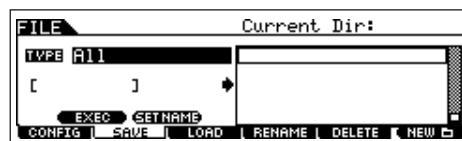
Après avoir connecté le périphérique de stockage USB à ce synthétiseur, suivez les instructions ci-dessous.

1 Appuyez d'abord sur la touche [FILE] pour passer en mode File, puis sur la touche [F1] CONFIG, et en dernier sur [SF1] CURRENT.

Si le périphérique est divisé en plusieurs partitions, vous sélectionnez la partition spécifique à utiliser. Si plusieurs supports sont insérés dans le périphérique (tels que des disques), il vous faudra désigner un numéro de logement spécifique.

2 Appuyez sur la touche [F2] SAVE pour appeler l'écran Save (Enregistrer).

3 Réglez le paramètre TYPE sur « All ».

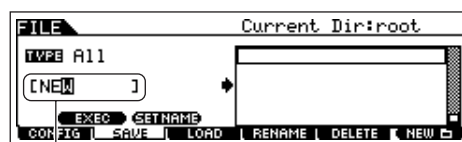


Positionnez le curseur sur TYPE, puis sélectionnez le type de fichier à l'aide du cadran de données ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO]. Vous pouvez choisir un des quatre types de fichier suivants pour enregistrer les données de morceau ou de motif. Dans ce cas-ci, il faut spécifier « All » car différents types de données ont été créés pour le morceau.

All	Toutes les données de la mémoire utilisateur interne de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique (extension : M7A) et peuvent être enregistrées sur un périphérique de stockage USB.
All Song (Tous les morceaux)	Toutes les données de morceau utilisateur de la mémoire utilisateur interne (DRAM) de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique (extension : W7S) et susceptibles d'être enregistrées sur un périphérique de stockage USB.
All Pattern (Tous les motifs)	Toutes les données de motif utilisateur de la mémoire utilisateur interne (DRAM) de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique (extension : W7P) et peuvent faire l'objet d'un enregistrement sur un périphérique de stockage USB.
SMF	Les données des pistes de séquence (1 – 16) et des pistes de tempo d'un morceau/motif créé en mode Song/Pattern peuvent être enregistrées sur un périphérique de stockage USB en tant que données Standard MIDI File (format 0).

4 Tapez un nom de fichier.

Positionnez le curseur sur l'emplacement de saisie du nom de fichier, puis entrez ce dernier. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution de nom, reportez-vous à la page 38 de la section Principe d'utilisation.



Emplacement de saisie du nom de fichier

5 Si vous avez créé un dossier de destination, sélectionnez ce dernier.

Pour plus d'informations sur la sélection de dossier, reportez-vous à la page 213. Pour en savoir plus sur les modalités de création, suppression et modification de nom d'un dossier, reportez-vous à la page 211.

6 Appuyez sur la touche [SF1] EXEC pour sauvegarder effectivement le fichier.

Si vous êtes sur le point d'écraser un fichier existant, un message de confirmation apparaîtra à l'écran. Appuyez sur la touche [INC/YES] pour effectuer l'opération d'enregistrement et écraser le fichier existant ou sur [DEC/NO] pour l'annuler.

⚠ ATTENTION

Lors de l'enregistrement ou du chargement de données, veuillez respecter les précautions suivantes :

- Ne jamais retirer ni éjecter le support du périphérique de stockage USB.
- Ne pas débrancher ni déconnecter le périphérique de stockage USB.
- Ne jamais mettre hors tension ni l'instrument ni les périphériques concernés.

Enregistrement de morceau ou de section de motif au format Standard MIDI File

Après avoir connecté le périphérique de stockage USB à ce synthétiseur, suivez les instructions ci-dessous.

1 Appuyez d'abord sur la touche [FILE] pour passer en mode File, puis sur la touche [F1] CONFIG, et en dernier sur [SF1] CURRENT.

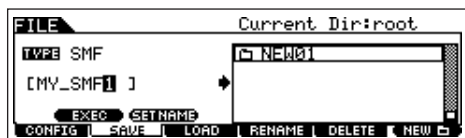
Si le périphérique est divisé en plusieurs partitions, vous sélectionnez la partition spécifique à utiliser. Si plusieurs supports sont insérés dans le périphérique (tels que des disques), il vous faudra désigner un numéro de logement spécifique.

2 Appuyez sur la touche [F2] SAVE pour appeler l'écran Save (Enregistrer).

3 Réglez le paramètre TYPE sur « SMF ».

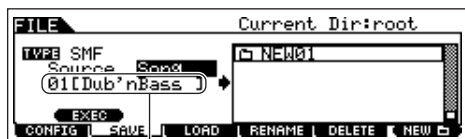
4 Tapez un nom de fichier.

Positionnez le curseur sur l'emplacement de saisie du nom de fichier, puis entrez un nom de fichier et appuyez sur la touche [SF1] EXEC. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution de nom, reportez-vous à la page 38 de la section Principe d'utilisation.



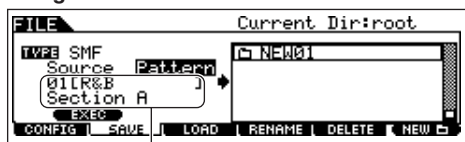
5 Sélectionnez un morceau/motif à enregistrer.

Enregistrement de morceau au format SMF :



Sélectionnez un numéro de morceau.

Enregistrement de motif au format SMF :



Sélectionnez un numéro de motif et une section.

6 Si vous avez créé un dossier de destination, sélectionnez ce dernier.

Pour plus d'informations sur la sélection de dossier, reportez-vous à la page 213. Pour en savoir plus sur les modalités de création, suppression et modification de nom d'un dossier, reportez-vous à la page 211.

7 Appuyez sur la touche [SF1] EXEC pour sauvegarder effectivement le fichier.

Si vous êtes sur le point d'écraser un fichier existant, un message de confirmation apparaîtra à l'écran. Appuyez sur la touche [INC/YES] pour effectuer l'opération d'enregistrement et écraser le fichier existant ou sur [DEC/NO] pour l'annuler.

ATTENTION

Lors de l'enregistrement ou du chargement de données, veuillez respecter les précautions suivantes :

- Ne jamais retirer ni éjecter le support du périphérique de stockage USB.
- Ne pas débrancher ni déconnecter le périphérique de stockage USB.
- Ne jamais mettre hors tension ni l'instrument ni les périphériques concernés.

NOTE Lorsque vous chargez un fichier SMF (Standard MIDI File), paramétrez le type de fichier sur « Song » ou « Pattern ».

NOTE Seules les données des pistes de séquence (1 – 16) et des pistes de tempo d'un morceau/motif créé en mode Song/Pattern peuvent être enregistrées sur un périphérique de stockage USB en tant que données Standard MIDI File (au format 0). Les réglages de mixage ne peuvent pas être stockés dans un fichier Standard MIDI File. Si vous souhaitez sauvegarder l'ensemble du morceau/motif, y compris les réglages de mixage, il vous faudra paramétrer le type de fichier sur « All », « AllSong » ou « AllPattern ».

Chargement d'un fichier enregistré sur un périphérique de stockage USB

[FILE] → [F3] LOAD

Les instructions suivantes expliquent comment rappeler les données enregistrées à l'aide du type de fichier « All (extension : M7A) », décrit à la page 99, depuis le périphérique de stockage USB sur l'instrument grâce à l'opération de chargement.

ATTENTION

Le chargement d'un fichier (extension : M7A) sur ce synthétiseur efface et remplace automatiquement toutes les données existantes dans la mémoire utilisateur. Prenez soin de sauvegarder toutes les données importantes sur un périphérique de stockage USB avant toute opération de chargement.

1 Appuyez d'abord sur la touche [FILE] pour passer en mode File, puis sur la touche [F1] CONFIG, et en dernier sur [SF1] CURRENT.

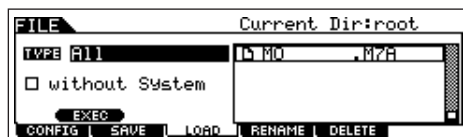
Si le périphérique est divisé en plusieurs partitions, vous sélectionnez la partition spécifique à utiliser. Si plusieurs supports sont insérés dans le périphérique (tels que des disques), il vous faudra désigner un numéro de logement spécifique.

2 Appuyez sur la touche [F3] LOAD pour appeler l'écran Load (Chargement).

3 Sélectionnez le type de fichier à charger.

Vous pouvez charger le fichier (extension : M7A) enregistré sous « All » en sélectionnant l'un des types de fichier suivants.

All	Toutes les données d'un fichier enregistré sur le périphérique de stockage USB en tant que type « All » peuvent être chargées et restaurées sur cet instrument.
Voice	Une voix de fichier spécifique peut être sélectionnée individuellement et chargée sur l'instrument.
Performance	Une performance donnée d'un fichier peut être sélectionnée individuellement et chargée sur l'instrument.
Song	Un morceau de fichier donné peut être sélectionné individuellement et chargé sur l'instrument.
Pattern	Un motif de fichier indiqué peut être sélectionné individuellement et chargé sur l'instrument.



4 Sélectionnez le fichier (☐) à charger.

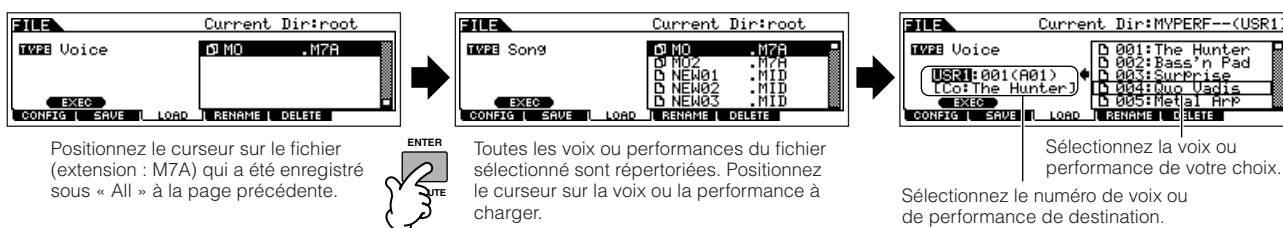
Positionnez le curseur sur le fichier (extension : M7A) qui a été enregistré sous « All » à la page précédente.

Lorsque le réglage Type est paramétré sur « All », passez à l'étape 5.

Lorsque Type est paramétré sur une valeur autre que « All », suivez les instructions ci-dessus, puis passez à l'étape 5.

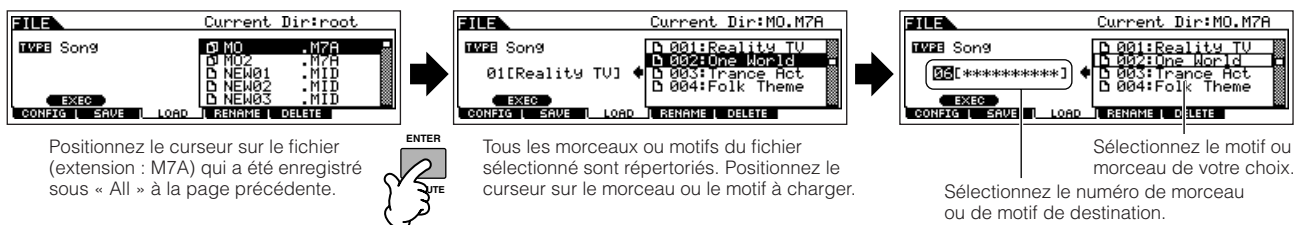
● Lorsque Type est réglé sur « Voice » ou « Performance » :

sélectionnez et chargez une voix ou performance spécifiée du fichier (extension : M7A) sur l'instrument.



● Lorsque le paramètre Type est réglé sur « Song » ou « Pattern » :

vous pouvez sélectionner et charger un morceau ou motif donné du fichier (extension : M7A) sur l'instrument.



! ATTENTION

L'opération de chargement de données sur ce synthétiseur efface et remplace automatiquement les données existantes dans la mémoire utilisateur. Prenez soin de sauvegarder toutes les données importantes sur un périphérique de stockage USB avant toute opération de chargement.

5 Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter le chargement.

Une fois que les données ont été chargées, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

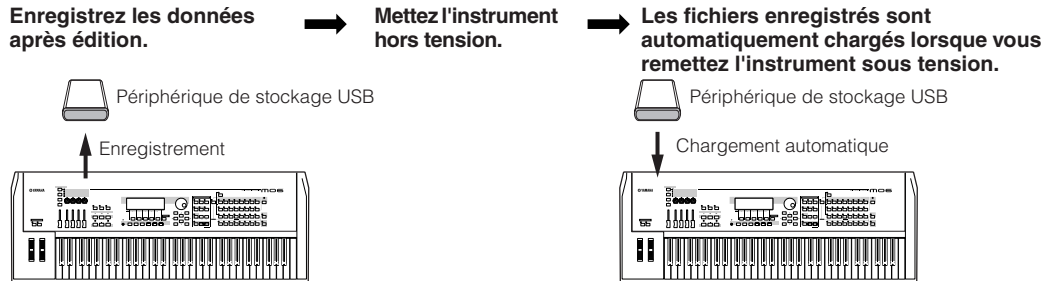
! ATTENTION

Lors de l'enregistrement ou du chargement de données, veuillez respecter les précautions suivantes :

- Ne jamais retirer ni éjecter le support du périphérique de stockage USB.
- Ne pas débrancher ni déconnecter le périphérique de stockage USB.
- Ne jamais mettre hors tension ni l'instrument ni les périphériques concernés.

ASTUCE Paramétrage du chargement automatique d'un fichier spécifique lors de la mise sous tension de l'instrument

Le MO est très simple à manier et vous permet de créer très rapidement des voix, des performances, des motifs et des morceaux. Il arrive toutefois que la création et l'édition de données s'étalent sur plusieurs sessions. Dans ce cas, il peut s'avérer intéressant que l'instrument charge automatiquement les fichiers appropriés lors de sa mise sous tension, de manière à ce que vous repreniez facilement votre session d'édition.



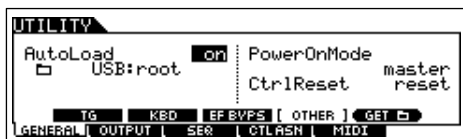
NOTE Par défaut, le paramètre Auto Load (Chargement automatique) est activé sur le synthétiseur à sa sortie d'usine.

NOTE Les fichiers susceptibles d'être automatiquement chargés sont de type « All ».

- 1 Modifiez le nom des fichiers que vous voulez charger automatiquement lors de la mise sous tension comme décrit ci-dessous, puis enregistrez-les dans un dossier unique ou sur le répertoire racine.

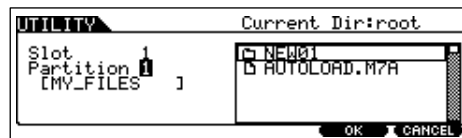
Type de fichier	Nom de fichier
All	AUTOLOAD.M7A

- 2 Passez en mode Utility et appelez l'écran Auto Load ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER).
- 3 Activez la fonction « Auto Load » (on), puis appuyez sur la touche [SF5] GET.



- 4 Sélectionnez le dossier enregistré à l'étape 1.

Si le périphérique comprend plusieurs supports, sélectionnez le numéro de logement. Si le périphérique est divisé en plusieurs partitions, sélectionnez le numéro de partition.



- 5 Appuyez sur la touche [STORE] pour enregistrer les réglages comme réglages système du mode Utility.

NOTE Si l'instrument ne parvient pas à trouver les fichiers Auto Load (par exemple, lorsqu'un périphérique de stockage USB n'est pas installé correctement ou que le périphérique de stockage USB installé ne contient pas de fichier Auto Load, etc.) à la mise sous tension et ce, même en cas d'activation du paramètre Auto Load, il chargera automatiquement les données du morceau/motif de démonstration contenues dans la mémoire ROM interne.

Connexion du MO à des périphériques externes

Connexions

Connexion à un appareil audio externe

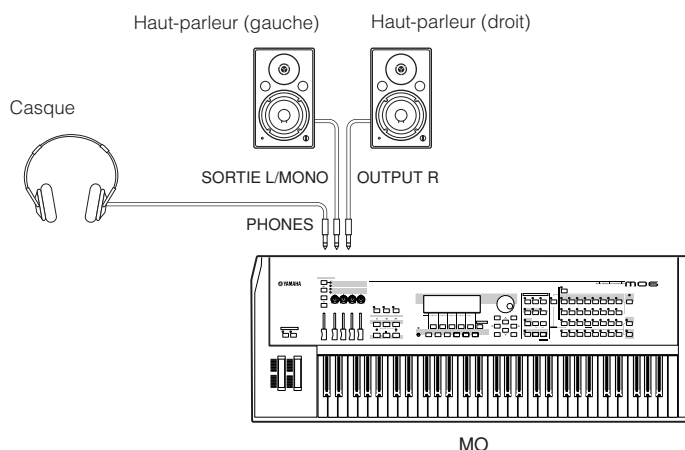
Le MO ne disposant pas de haut-parleurs intégrés, il est nécessaire de le relier à un système audio externe ou à un casque stéréo. Vous pouvez également utiliser un casque.

Les illustrations suivantes présentent plusieurs méthodes de connexion à un appareil audio externe.

Sortie audio

Sortie analogique

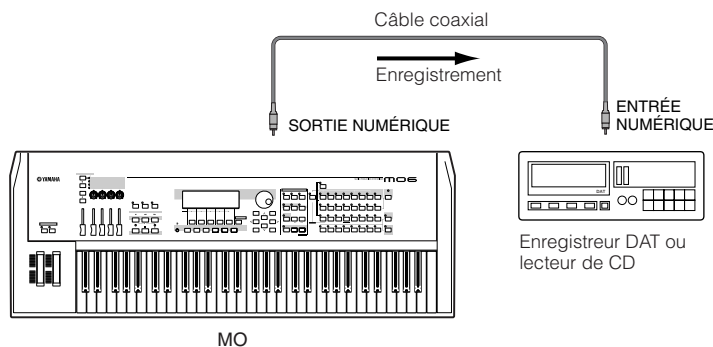
Pour une reproduction précise et optimale de la richesse des sons, des effets de l'instrument et de l'intégralité de son image stéréo, utilisez deux haut-parleurs stéréo. Branchez les haut-parleurs aux prises OUTPUT L/MONO et R situées sur le panneau arrière.



NOTE Lorsque vous utilisez un seul haut-parleur, connectez-le à la prise OUTPUT L/MONO du panneau arrière.

Sortie numérique

Le son produit par un signal analogique via les prises de sortie OUTPUT peut également être émis de façon numérique via la prise DIGITAL OUTPUT (Sortie numérique). A l'aide de cette prise de sortie numérique, vous pouvez enregistrer la performance au clavier ou la reproduction de morceaux ou de motifs de ce synthétiseur sur des supports externes (par ex. un enregistreur MD) avec une qualité de son exceptionnelle.



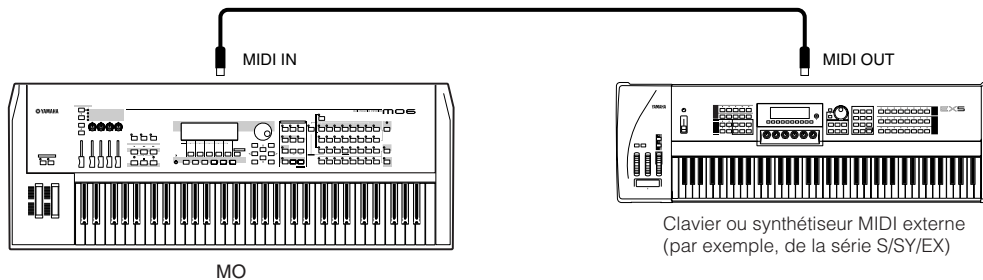
Connexion d'instruments MIDI externes

En vous servant d'un câble MIDI standard (fourni en option), vous avez la possibilité de brancher un périphérique MIDI externe et le contrôler à partir du MO. De même, vous pouvez utiliser un périphérique MIDI externe (par exemple un clavier ou un séquenceur) pour contrôler les sons du MO. Cette section présente plusieurs applications MIDI différentes.

NOTE Les interfaces MIDI ou USB servent à la transmission ou la réception de données MIDI. Cependant, elles ne peuvent pas être utilisées en même temps. Sélectionnez un connecteur pour le transfert de données MIDI en mode Utility (Utilitaire) en effectuant l'opération suivante. [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT (page 210)

■ Contrôle à partir d'un clavier MIDI externe

Utilisez un clavier externe pour sélectionner et reproduire à distance les voix du MO.



Utilisez un canal de transmission et un canal de réception MIDI externe

Veillez à faire correspondre le canal de transmission MIDI de l'instrument MIDI externe avec le canal de réception MIDI du MO. Pour les 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. Pour les détails sur le réglage du canal de réception MIDI du MO, vérifiez les points suivants.

- **En mode Voice/Performance (utilisation du MO comme générateur de sons mono-timbre)**

Vérifiez le canal de réception MIDI de base en effectuant l'opération suivante.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

Si nécessaire, attribuez à ce paramètre le même numéro qu'au canal de transmission MIDI de l'instrument MIDI externe.

- **En mode Song/Pattern (utilisation du MO comme générateur de sons multi-timbre)**

Vérifiez le canal de réception MIDI pour chacune des parties de morceau ou de motif en effectuant l'opération suivante.

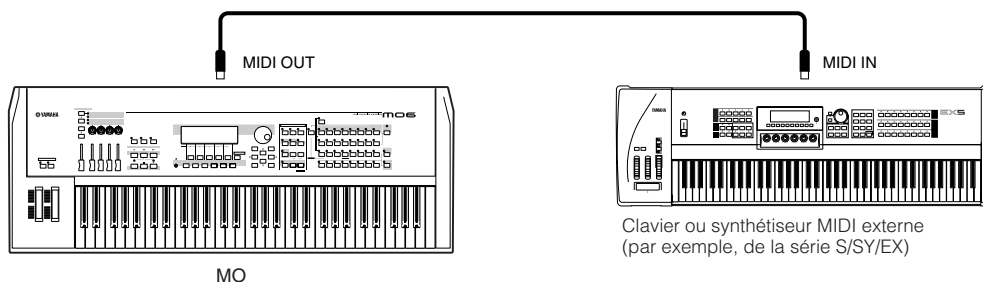
[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Modifiez les réglages des parties souhaitées pour les faire correspondre à ceux du canal de transmission MIDI de l'instrument MIDI externe. Veuillez noter que toutes les parties pour lesquelles le canal de réception MIDI correspond au canal de transmission MIDI de l'instrument MIDI externe sont émises via votre performance au clavier.

NOTE Les fonctions du générateur de sons interne varient selon le type de mode sélectionné : le mode Voice/Performance (mono-timbre, reproduction au clavier) ou le mode Song/Pattern (multi-timbre, reproduction via le séquenceur). Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 134.

■ Contrôle d'un clavier MIDI externe à partir de ce synthétiseur

Cette connexion vous permet de produire le son à partir d'un générateur de sons MIDI externe (synthétiseur, module de générateur de sons, etc.) en jouant sur le clavier du MO ou en exécutant un morceau/motif sur le MO. Utilisez cette connexion si vous souhaitez faire retentir les sons à la fois sur le MO et l'autre instrument.



ASTUCE Partage du son entre le MO et un générateur de sons externe par le canal MIDI (Partie 1)

En utilisant l'exemple de connexion ci-dessus, vous pouvez jouer des deux instruments et leur faire émettre à chacun des parties différentes. Par exemple, vous pouvez attribuer à votre performance au clavier le son de l'instrument externe et à la reproduction de morceau ou de motif le son du MO. Vérifiez les points suivants.

■ En mode Voice/Performance

Vous pouvez vérifier le canal de transmission MIDI dans l'angle droit de l'écran [F1] PLAY, en mode Voice Play/Performance Play (Reproduction de voix/Reproduction de performance). Si nécessaire, vous avez la possibilité de modifier le canal de transmission MIDI en activant la touche [TRACK SELECT] (Sélection de piste) et en saisissant la valeur de votre choix à l'aide des touches numériques.

Si vous souhaitez activer uniquement le générateur de sons externe, réglez Master Volume (Volume principal) sur « 0 » ou Local Control (Commande locale) sur « off » en effectuant l'opération suivante.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl

Pour plus de détails sur le réglage du canal de réception MIDI de l'instrument MIDI externe, reportez-vous au mode d'emploi de l'instrument MIDI concerné.

■ En mode Song/Pattern

Vous pouvez vérifier le canal de transmission MIDI pour chacune des pistes de morceau ou de motif actuellement sélectionné, en effectuant l'opération suivante. Modifiez ce réglage selon les besoins.

[SONG] ou [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

Vous pouvez aussi définir la destination de sortie (générateur de sons MIDI interne ou externe) de chacune des pistes dans l'écran suivant.

[SONG] ou [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF2] OUTSW

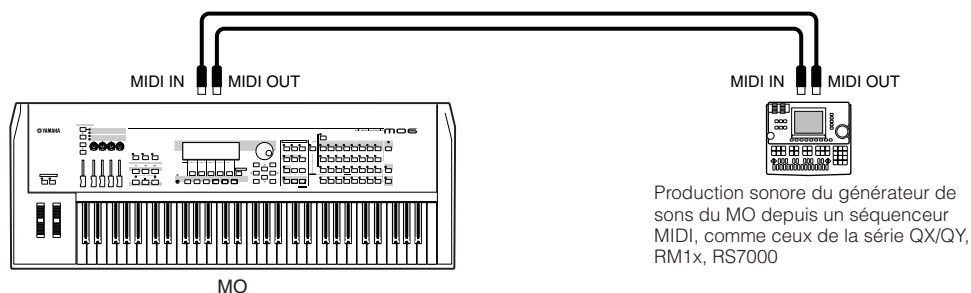
Dans ce cas, vous devez régler le générateur de sons MIDI externe sur la performance multi-timbre et définir le canal de réception MIDI pour chacune des parties. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi du générateur de sons MIDI externe concerné.

Vous pouvez aussi diviser votre performance au clavier et l'affecter à différents canaux MIDI à l'aide des réglages Zone en mode Master (Piste principale). (Reportez-vous à la page 125.)

NOTE Les fonctions du générateur de sons interne varient selon le type de mode sélectionné : le mode Voice/Performance (mono-timbre, reproduction au clavier) ou le mode Song/Pattern (multi-timbre, reproduction via le séquenceur). Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 134.

■ Enregistrement et reproduction à l'aide d'un séquenceur MIDI externe

Dans cet exemple de connexion, les données de morceau du séquenceur MIDI externe reproduisent les sons du générateur de sons du MO. Les données de morceau externes peuvent également être enregistrées sur les pistes de morceau ou de motif du MO.



Dans ce cas, vérifiez que le MO est réglé en mode Song ou Pattern. Si l'instrument est en mode Voice ou Performance, qui 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 MO. En outre, vous pouvez être amené à effectuer certains réglages de synchronisation MIDI (voir ci-dessous).

Synchronisation avec un instrument MIDI externe (maître et esclave)

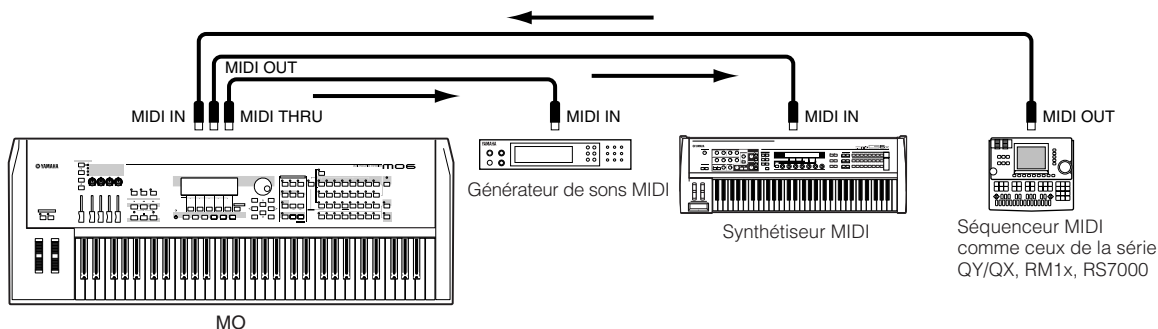
Les morceaux et motifs de cet instrument peuvent être synchronisés avec la reproduction d'un séquenceur MIDI externe. Pour ce faire, un des périphériques doit être réglé sur le fonctionnement de l'horloge interne et l'autre (ainsi que tous les autres périphériques à commander) sur l'horloge externe. Le périphérique réglé sur l'horloge interne sert de référence à tous les périphériques connectés, on l'appelle l'instrument « maître ». Les périphériques connectés réglés sur l'horloge externe sont appelés « esclaves ».

Lors de l'enregistrement de données de reproduction du séquenceur MIDI externe sur un morceau ou un motif du MO, en présence d'une connexion correspondant à l'exemple ci-dessus, veillez à bien régler le paramètre de synchronisation MIDI sur l'horloge externe en mode Utility à l'aide de l'opération suivante.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI

■ Contrôle d'un autre instrument MIDI via MIDI THRU

Si le nombre de synthétiseurs et générateurs de sons utilisés dépasse le nombre de ports MIDI disponibles, il est possible d'utiliser la prise MIDI THRU (Retransmission MIDI) pour connecter et commander les périphériques supplémentaires. Dans ce cas, les données de reproduction d'un séquenceur MIDI sont utilisées pour produire les sons d'un autre instrument MIDI (relié au connecteur MIDI THRU) en même temps que ceux du MO. Le connecteur MIDI THRU renvoie tout simplement les données MIDI qu'il reçoit via MIDI IN (Entrée MIDI) à l'instrument connecté.



Dans ce cas, vérifiez que le MO est réglé en mode Song ou Pattern. Si l'instrument est en mode Voice ou Performance qui 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 MO. En outre, vous pouvez être amené à effectuer certains réglages de synchronisation MIDI (voir ci-dessous). De même, veillez à bien régler le générateur de sons MIDI (Branché au connecteur MIDI THRU) en mode multi-timbre.

En outre, vous devez définir, dans l'écran suivant, les paramètres du MO liés à la synchronisation MIDI afin d'activer l'horloge externe.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI

● ASTUCE Partage du son entre le MO et un générateur de sons externe par le canal MIDI (Partie 2)

Dans l'exemple de connexion ci-dessus, vous divisez la reproduction de séquence entre le MO et un autre instrument raccordé à MIDI THRU en leur attribuant respectivement la production sonore de différentes parties.

Par exemple, sur le MO, assignez les parties de morceau ou de motif aux canaux de réception MIDI 1 à 9 à l'aide de l'opération suivante, et désactivez toutes les autres parties qui doivent être assourdis, en les réglant sur « off ».

[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Sur le générateur de sons MIDI connecté, attribuez les parties sonores respectivement aux canaux de réception MIDI 10 à 16, et désactivez toutes les autres parties inaudibles en les réglant sur « off ».

■ Connexion à un MTR (Enregistreur multipistes)

Etant donné que ce synthétiseur peut recevoir le MTC (MIDI Time Code -Code temporel 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 une multipiste compatible MTC ou MMC.

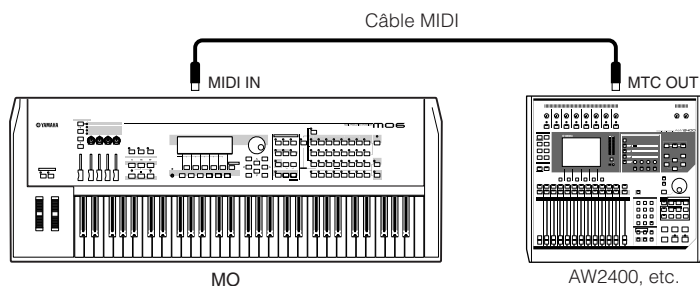
Vous pouvez utiliser deux types de commande MTR (voir l'illustration ci-dessous) et régler le paramètre MIDI Sync (Synchronisation MIDI) sur MTC en mode Utility, grâce à l'opération suivante.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC

NOTE Les réglages MTC et MMC ne sont disponibles qu'en mode Song.

● Synchronisation du MO avec le signal MTC depuis un MTR externe

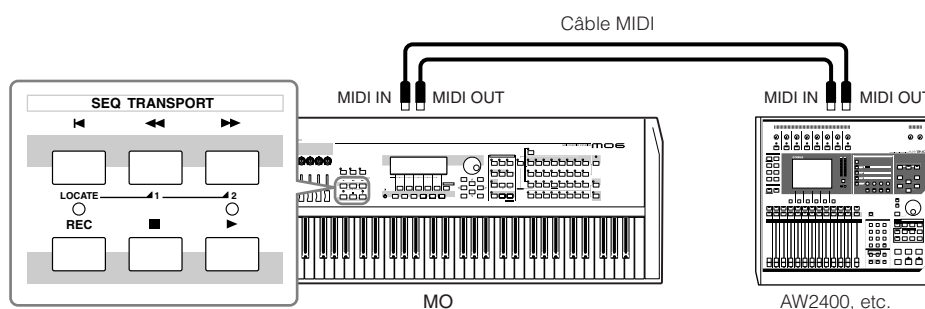
Une fois que le signal MTC transmis par le MTR est reçu (dès que la reproduction du MTR est lancée), le morceau du MO sélectionné débute dès que le temps indiqué par le réglage MTC Start Offset (Décalage de démarrage du MTC) est écoulé (sur l'écran [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MTC StartOffset en mode Utility)



NOTE Le code temporel MTC (MIDI Time Code) permet la synchronisation simultanée de plusieurs dispositifs audio via des câbles MIDI standards. Ceci inclut les données correspondant respectivement aux heures, minutes, secondes et cadres. Le MO ne transmet pas de MTC. Pour cela, il vous faut un dispositif MTC maître tel que le Yamaha AW2400.

● Contrôle d'un MTR en utilisant le MMC transmis par le MO

Vous pouvez contrôler les fonctions de début/arrêt et d' avance rapide/retour du MTR compatible MMC à l'aide des touches SEQ TRANSPORT (Transfert de séquence) du panneau avant du MO, en émettant des messages MMC via MIDI.



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

Connexion à un ordinateur

Le raccordement de cet instrument à un ordinateur via MIDI ouvre tout un univers de possibilités musicales, comme l'utilisation d'un logiciel séquenceur pour enregistrer et reproduire des compositions avec les sons du MO ou d'une application Voice Editor/Multi Part Editor (page 112) afin de créer et d'éditer vos propres réglages de voix ou de mixage (multis) personnalisés.

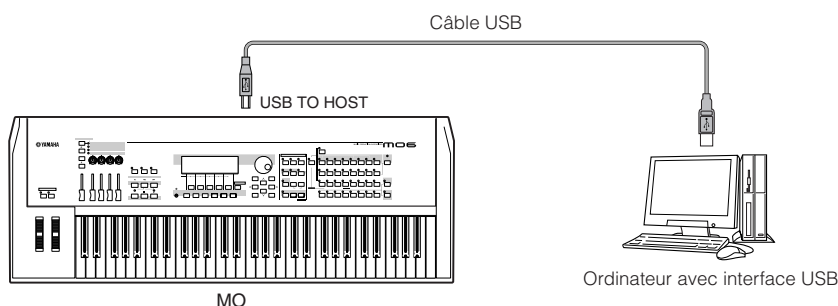
Pour utiliser l'instrument avec un ordinateur via une connexion USB, vous devez installer le pilote MIDI USB approprié (page 110).

Utilisation d'un connecteur USB TO HOST

Les messages MIDI sont transférables entre le logiciel séquenceur et le MO à l'aide d'un câble USB. Cependant, les données audio ne peuvent pas être transmises ou reçues via une connexion USB sur le MO.

Lorsque vous utilisez une connexion USB, veillez à régler le paramètre suivant sur « USB ».

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = USB



NOTE Les câbles USB disposent de connecteurs différents à chaque extrémité : les types A et B. Lors de la connexion du synthésiseur à l'ordinateur, raccordez le type A à ce dernier et le type B au connecteur USB TO HOST (USB vers l'hôte). Lors du raccordement du MO à un ordinateur, branchez le type A sur ce dernier et le type B au connecteur USB TO HOST.

Canaux MIDI et ports MIDI

Les données MIDI sont attribuées à l'un des seize canaux qui permettent à ce synthésiseur de jouer simultanément seize parties différentes. Alors qu'un câble MIDI est équipé pour traiter simultanément les données de seize canaux au total, une connexion USB dispose d'une capacité de gestion supérieure, grâce à l'utilisation de ports MIDI. Chaque port MIDI prend en charge seize canaux et la connexion USB autorise la gestion d'un nombre maximum de huit ports, ce qui vous permet d'utiliser jusqu'à 128 canaux (8 ports x 16 canaux) sur votre ordinateur.

NOTE Le bloc générateur de sons de cet instrument ne peut reconnaître et utiliser qu'un seul port.

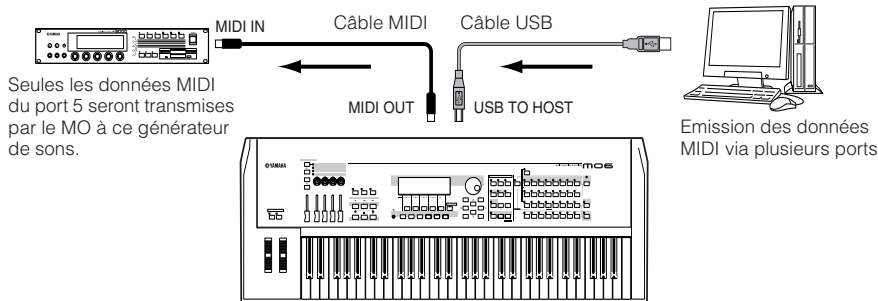
NOTE En cas de connexion USB, veillez à faire correspondre le port de transmission MIDI et le port de réception MIDI ainsi que le canal de transmission MIDI et le canal de réception MIDI.

ASTUCE Réglage Thru Port

Les ports MIDI permettent de répartir la reproduction entre plusieurs synthétiseurs et d'augmenter le nombre de canaux MIDI à plus de seize.

Dans l'exemple ci-dessous, un synthétiseur distinct, connecté au MO, reproduit des données MIDI via le port 5, comme défini dans le paramètre ThruPort (Port relais) grâce à l'opération suivante.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → ThruPort = 5



Seules les données MIDI du port 1 sont reconnues. Pour plus de détails sur le lien entre le port MIDI et le bloc générateur de sons, reportez-vous à la page 135.

Précautions à prendre pour l'utilisation du connecteur USB TO HOST

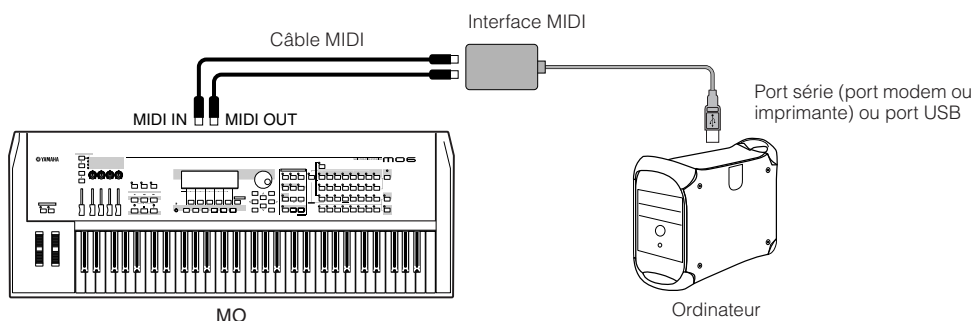
Lorsque vous branchez l'ordinateur à un connecteur USB TO HOST, veuillez respecter les points suivants.

Le non respect de ces instructions risque de provoquer le blocage de l'ordinateur, ainsi que la corruption ou la perte de données. Si l'ordinateur ou l'instrument se bloque, mettez l'instrument hors tension ou redémarrez l'ordinateur.

ATTENTION

- Avant de relier l'ordinateur au connecteur USB TO HOST, fermez tout mode d'économie d'énergie (en suspension, en veille ou en attente) de l'ordinateur.
- Avant de mettre l'instrument sous tension, reliez l'ordinateur au connecteur USB TO HOST.
- Exécutez les opérations suivantes avant de mettre l'instrument sous/hors tension ou de brancher/débrancher le câble USB au/du connecteur USB TO HOST.
 - Fermez toutes les applications ouvertes (telles que Voice Editor, Multi Part Editor et le logiciel séquenceur).
 - Vérifiez qu'il n'y a pas de donnée en cours de transmission depuis l'instrument. (Les données sont uniquement transmises lorsque vous jouez au clavier ou reproduisez un morceau).
- Lorsqu'un périphérique USB est connecté à l'instrument, il faut attendre six secondes minimum entre les opérations suivantes : (1) mise hors tension puis sous tension de l'instrument ; (2) connexion/déconnexion du câble USB.

Utilisation d'un câble MIDI

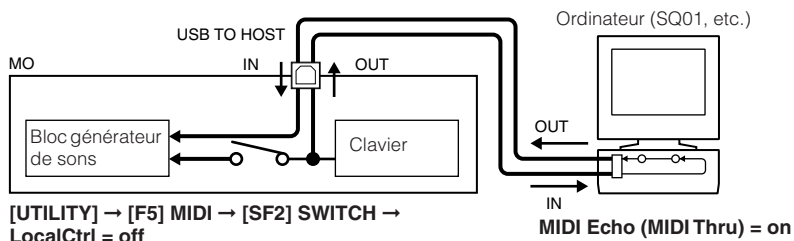


NOTE Veuillez utiliser l'interface MIDI adaptée à votre ordinateur. Si vous utilisez un ordinateur doté d'un port USB, assurez-vous de connecter l'ordinateur au MO via l'USB.

Activation/désactivation de la commande locale lors de la connexion à un ordinateur

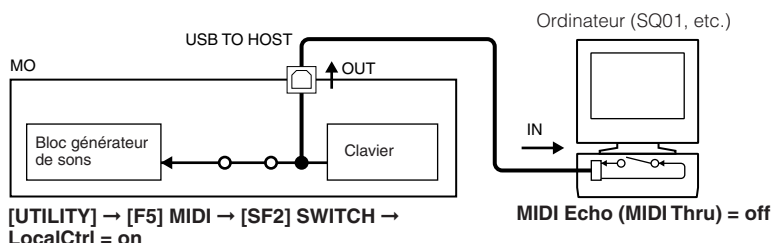
Lorsque vous connectez ce synthétiseur à un ordinateur, les données de performance au clavier sont généralement envoyées à l'ordinateur, puis renvoyées par celui-ci pour être lues par le bloc générateur de sons. Si le paramètre Local Control (Commande locale) est réglé sur « on » en mode Utility, il est possible que vous entendiez un son « double », car le générateur de sons reçoit les données de performance directement du clavier et de l'ordinateur. Utilisez les suggestions de réglages ci-dessous à titre indicatif ; certaines instructions spécifiques peuvent varier selon votre ordinateur et le logiciel utilisé.

- Lorsque la fonction MIDI « Echo » (MIDI Thru) (Echo MIDI – Retransmission MIDI) est réglée sur « on » sur le logiciel ou l'ordinateur :



NOTE Lorsque vous transmettez ou recevez des données exclusives au système (par exemple avec la fonction Bulk Dump (Transfert en bloc)), utilisez l'exemple de configuration ci-dessous en vous assurant que la fonction MIDI « Echo » (MIDI Thru) du logiciel informatique est réglée sur « off ».

- Lorsque la fonction MIDI « Echo » (MIDI Thru) est réglée sur « off » sur le logiciel ou l'ordinateur :



NOTE Même si cela n'apparaît pas dans l'illustration ci-dessus, le MO reçoit des données MIDI et y répond à partir de l'application de l'ordinateur (séquenceur), quel que soit le réglage de Local Control sur le MO.

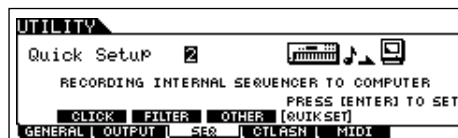
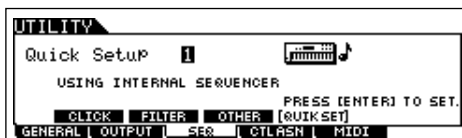
* MIDI « Echo » est une fonction de séquenceur qui « répercute » (ou renvoie telles quelles), via la borne de sortie MIDI OUT, les données reçues sur la borne d'entrée MIDI IN. Sur certains logiciels, cette fonction est également appelée « MIDI Thru ».

NOTE Pour plus d'informations sur la fonction MIDI Echo, reportez-vous au mode d'emploi de votre logiciel.

ASTUCE Quick Setup (Configuration rapide)

Le MO est capable de traiter différentes applications musicales, telles que performance en live, connexion à un ordinateur pour enregistrement, etc. Cependant, vous pouvez être amené, dans certaines situations, à modifier manuellement les réglages de synchronisation MIDI ou la configuration de la commande Local On/Off présentés ci-dessus.

Pour vous aider, le MO dispose d'une fonction pratique appelée Quick Setup, qui vous permet de modifier instantanément les réglages importants dans quatre situations typiques. Pour plus de détails sur la fonction Quick Setup, reportez-vous à la page 208



Utilisation du MO comme générateur de sons multi-timbre de votre station DAW/séquenceur

Le MO peut servir de générateur de sons multi-timbre haut de gamme, à 16 parties pour reproduire les données de morceau à partir de la station de travail audionumérique DAW ou du logiciel séquenceur. En assignant chaque piste de fichier de morceau MIDI à un canal MIDI différent, vous faites reproduire une voix différente du MO sur chaque piste de morceau séparément.

Configuration de l'instrument pour son utilisation avec un ordinateur

NOTE Dans l'exemple ci-dessous, le MO est connecté à un ordinateur via USB. Vous pouvez également utiliser des câbles MIDI pour relier l'instrument à l'ordinateur.

- 1 Téléchargez la version la plus récente du pilote MIDI USB, disponible sur le site Web à l'adresse suivante :

http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/

Systèmes d'exploitation : Windows XP Edition familiale/
XP Edition professionnelle,
Mac OS X 10.2 – 10.4.2

* Les informations ci-dessus s'appliquent respectivement aux versions 2.1.5 de Windows XP et 1.0.4 de Mac OS X. Notez que ce logiciel est régulièrement mis à jour et que la configuration requise peut faire l'objet de modifications. Vous pouvez vérifier les dernières informations relatives à la version du programme et sa configuration requise en consultant le site Web suivant.

- 2 Installez le pilote MIDI USB sur l'ordinateur.

Pour les détails sur la procédure d'installation, reportez-vous au manuel d'installation inclus dans le fichier téléchargé.

- 3 Connectez le MO à l'ordinateur via le câble USB.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 107.

- 4 Réglez le paramètre suivant sur « USB ».

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT

- 5 Appuyez sur la touche [STORE] (Stocker) pour enregistrer les paramètres en tant que réglages système du mode Utility.

ATTENTION

N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension pendant que le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Veuillez laisser l'appareil sous tension) s'affiche. La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque de provoquer le blocage du système, d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension et d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

Utilisation des sons du MO pour reproduire un morceau à partir d'un séquenceur

- 1 Suivez les instructions de la section « Configuration de l'instrument pour son utilisation avec un ordinateur » (à gauche).

- 2 Démarrez le logiciel séquenceur sur l'ordinateur, puis ouvrez un nouveau fichier de morceau dans le séquenceur.

Paramétrez selon les besoins le port MIDI et le canal MIDI de chaque piste dans le fichier de morceau du séquenceur.

Réglages du port MIDI

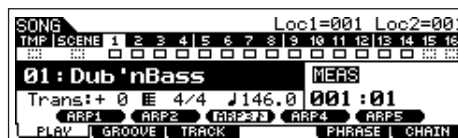
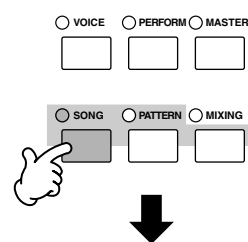
Si vous utilisez le générateur de sons interne du MO, réglez le port MIDI de chaque piste du séquenceur sur « 1 ».

Réglages des canaux MIDI

Faites correspondre les canaux de transmission MIDI du séquenceur avec les canaux de réception des parties de morceau ou de motif. Les canaux de réception des morceaux/motifs sont réglables dans l'écran [F1] VOICE en mode Song/Pattern Mixing Edit (Edition de mixage de morceau/motif).

NOTE Les ports USB MIDI 1 à 8 sont respectivement appelés « YAMAHA USB IN/OUT 0-1 » - « YAMAHA USB IN/OUT 0-8 » sous Windows, et « YAMAHA MO Port 1 » - « YAMAHA MO Port 8 » sous Macintosh.

- 3 Appuyez sur la touche [SONG] ou [PATTERN] pour passer en mode Song ou Pattern.



- 4 Sélectionnez un morceau ou un motif.

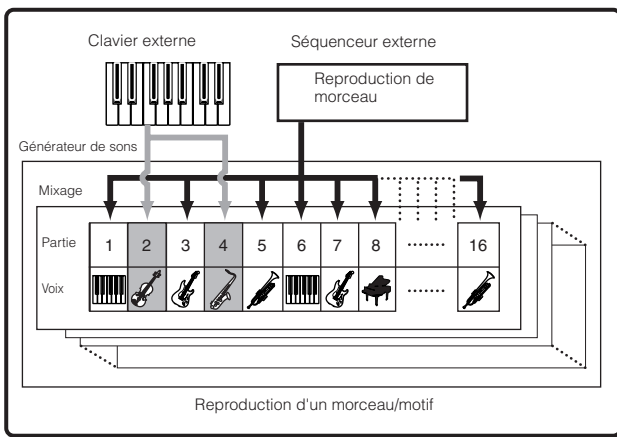
Réglez les voix à affecter à chaque réglage de mixage ainsi que les canaux de réception et les effets relatifs au morceau souhaité. Pour plus de détails sur les réglages de mixage, reportez-vous à la page 93.

5 Enregistrez vos données de morceau dans le fichier de morceau du séquenceur.

Pour les détails, reportez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur.

6 Reproduisez le fichier de morceau du séquenceur à l'aide des sons du MO.

Lorsqu'un message d'activation de note est reçu, la partie correspondante est reproduite. Par exemple, lorsque vous reproduisez des pistes sur le séquenceur, la partie reproduite est celle dont le canal de réception correspond au canal de transmission de la piste du séquenceur. Si deux ou plusieurs parties ont le même numéro de canal de réception MIDI, elles seront jouées à l'unisson.



Utilisation du MO avec un logiciel

Edition du MO en tant que synthétiseur « virtuel »

Voice Editor et Multi Part Editor

Les logiciels Voice Editor et Multi Part Editor du MO vous proposent des fonctionnalités hautement intuitives pour créer et éditer les voix et les réglages de mixage (multis) exclusivement à partir de votre écran d'ordinateur. Ces programmes vous permettent non seulement de visualiser immédiatement tous les paramètres mais aussi d'avoir un contrôle direct sur les graphiques, par exemple, d'effectuer les réglages en cliquant simplement sur les éléments pertinents d'un graphique avant de les faire glisser. Il est ainsi possible d'éditer les voix et les réglages de mixage (multis) avec une efficacité, une vitesse et une facilité remarquables.

Vous pouvez télécharger les versions les plus récentes de Voice Editor et Multi Part Editor pour le MO6/MO8 à partir de notre site Web :

<http://www.yamahasynth.com/download/>

Pour les détails sur le principe d'utilisation de l'application Editor, consultez le manuel PDF fourni avec le logiciel.

Système d'exploitation : Windows XP Edition professionnelle/XP Edition familiale, Mac OS X 10.3 ou version ultérieure

* Les informations ci-dessus s'appliquent respectivement aux versions 2.2.0 de Windows XP et 2.2.0 de Mac OS X. Notez que ce logiciel est régulièrement mis à jour et que la configuration requise peut faire l'objet de modifications. Vous pouvez vérifier les dernières informations relatives à la version du programme et sa configuration requise en consultant le site Web suivant.

NOTE Vous devez utiliser Studio Manager (Version 2) pour lancer chaque application Editor. Veuillez à télécharger Studio Manager avec les applications Editor appropriées à partir du site Web indiqué ci-dessus.

Studio Connections



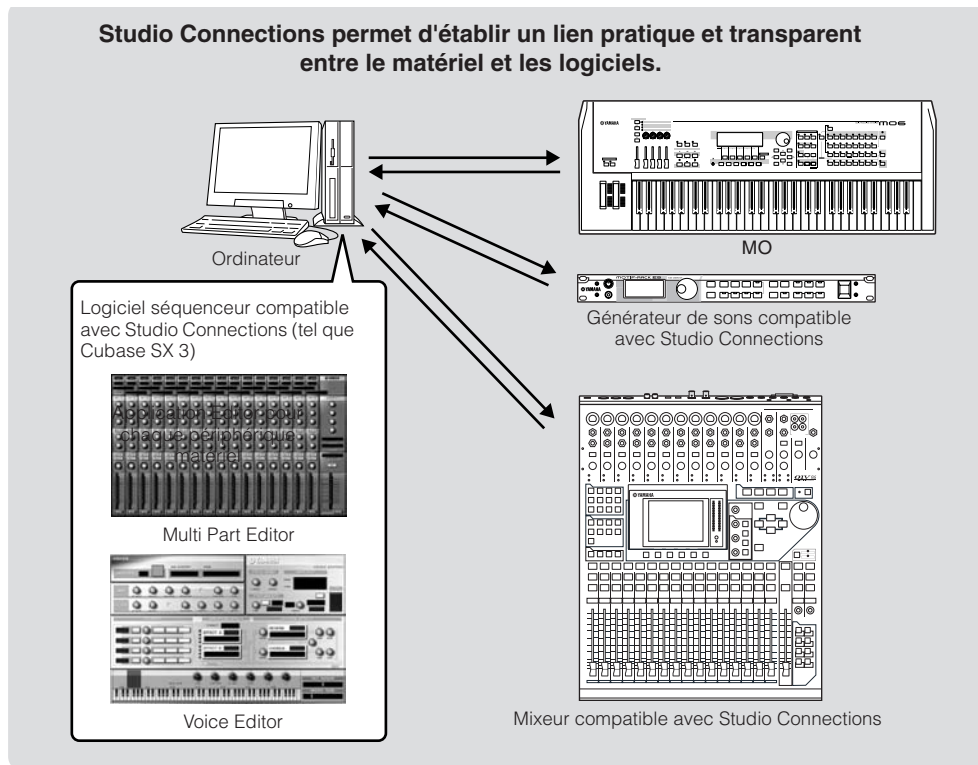
Studio Connections est une solution logicielle et matérielle avancée, qui vous permet d'intégrer le MO dans votre système d'informatique musical.

Si vous utilisez un logiciel séquenceur compatible avec Studio Connections (tel que Cubase SX 3) et Voice Editor/Multi Part Editor, vous pourrez utiliser le MO au sein de votre séquenceur comme s'il s'agissait d'un logiciel synthétiseur plug-in, et éviter ainsi les connexions compliquées et les procédures de configuration complexes.

En outre, vous pourrez sauvegarder tous les réglages du MO en même temps que le fichier de projet (morceau) du séquenceur. De cette façon, lorsque vous ouvrez le projet à nouveau, tous les réglages de morceau sur le MO sont instantanément rappelés. Ceci élimine les tâches répétitives qui consistent à recréer tous vos réglages de matériel lorsque vous rouvrez un fichier de morceau.

Pour plus de détails concernant Studio Connections, visitez notre site Web à l'adresse suivante :

<http://www.studiconnections.org/>



Commande à distance du logiciel

Cette fonctionnalité très performante vous permet de contrôler vos logiciels de musique/audio à l'aide des curseurs et touches de panneau du MO, au lieu de la souris et du clavier de votre ordinateur. Le MO peut servir à contrôler les logiciels séquenceur et applications DAW, comme Cubase SX, Logic, et SONAR. Ces séquenceurs ou stations de travail DAW sont déjà réglés pour répondre à des contrôleurs matériels spécifiques.

Logiciels informatiques susceptibles d'être commandés à partir de l'instrument

Windows	Macintosh
Cubase SX 3 SQ01 SONAR 4 MO6/MO8 Multi Part Editor S90 ES Multi Part Editor MOTIF ES Multi Part Editor MOTIF-RACK Multi Part Editor MOTIF-RACK ES Multi Part Editor	Cubase SX 3 Logic Pro 7 Digital Performer 4.52 MO6/MO8 Multi Part Editor S90 ES Multi Part Editor MOTIF ES Multi Part Editor MOTIF-RACK Multi Part Editor MOTIF-RACK ES Multi Part Editor

Configuration de l'instrument pour l'utilisation de la fonction Remote Control (Commande à distance)

1 Connectez le MO à l'ordinateur via le câble USB (page 107)

2 Réglez le paramètre suivant sur « USB ».

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT

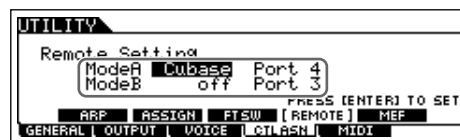
NOTE Si le MO est connecté à l'ordinateur par un câble MIDI, la fonction Remote Control ne pourra pas être utilisée.

3 Appelez l'écran Remote Control Setup (Configuration de la commande à distance) en appuyant d'abord sur la touche [F4] CTL ASN, puis sur la touche [SF4] REMOTE.

4 Sélectionnez le logiciel à contrôler ainsi que le numéro de port.

Depuis le MO, vous pouvez commander à distance le séquenceur et l'application Multi Part Editor simultanément à l'aide des modes A et B.

● Contrôle de Cubase SX via le port MIDI 4



Mode A

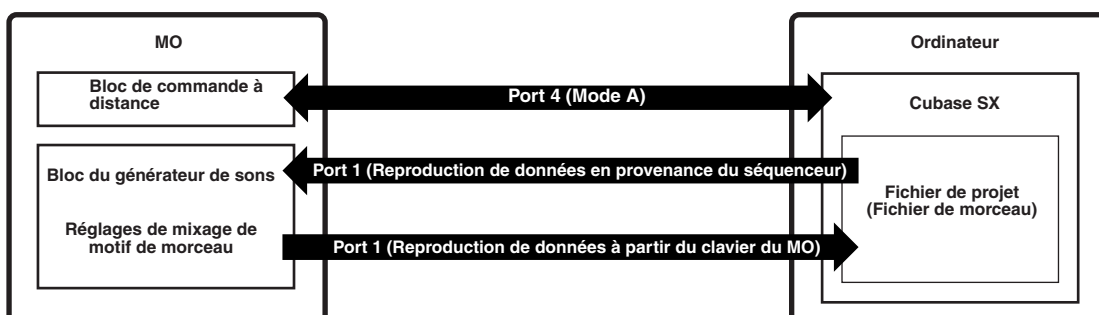
Réglez le port pour la commande à distance du séquenceur ou de la station de travail DAW. Sélectionnez votre séquenceur et le numéro de port souhaité. Pour contrôler un logiciel Yamaha, choisissez l'option « general » (général).

Mode B

Réglez le port pour la commande à distance du logiciel Multi Part Editor. Pour ce faire, il faut sélectionner l'option « general ». Dans ce cas, ce paramètre est réglé sur « off » car le logiciel Multi Part Editor n'est pas utilisé.

NOTE Le réglage « general » concerne la commande à distance des logiciels Yamaha. Cela vous permet de commander Multi Part Editor en mode A et le logiciel séquenceur Yamaha en mode B.

NOTE Pour plus de détails sur le principe d'utilisation de l'application Editor, consultez le manuel PDF fourni avec le logiciel.



5 Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour exécuter les réglages.

6 Appuyez sur la touche [STORE] pour enregistrer les paramètres comme réglages système du mode Utility.

ATTENTION

Si vous coupez l'alimentation sans effectuer de stockage, les réglages en cours d'édition seront perdus.

ATTENTION

N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension pendant que le message « Executing... » ou « Please keep power on » s'affiche. La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque de provoquer le blocage du système, d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension et d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

7 Lancez le logiciel devant être commandé à distance puis procédez aux réglages MIDI et aux réglages de commande à distance.

Spécifiez le réglage de port pour la commande à distance sur le logiciel, en vous référant à l'illustration de l'étape 4.

Voici des instructions spécifiques pour configurer votre propre logiciel. Pour obtenir des détails sur le démarrage du logiciel, reportez-vous à la documentation fournie avec votre application.

■ Cubase SX 3

- 1** Ouvrez le menu déroulant [Devices] (Périphériques) et sélectionnez [Device Setup] (Configuration de périphérique) pour appeler la fenêtre « Device Setup ».
- 2** Cliquez sur la touche [+] puis ajoutez « Mackie Control ».
- 3** Sélectionnez « Mackie Control » dans la liste contextuelle.
- 4** En paramétrant le port sur « 4 », comme par exemple à l'étape 4 de la section « Configuration de la fonction Remote Control », réglez l'entrée MIDI Input sur « YAMAHA USB IN 0-4 » et la sortie MIDI Output sur « YAMAHA USB OUT 0-4 ».

NOTE Les fonctions des touches de Mackie Control sont affectées aux touches du MO, à l'exception de UserA (Utilisateur A) et UserB (Utilisateur B) (FootSw) (Sélecteur au pied), que l'instrument ne prend pas en charge.

■ SONAR 4

- 1** Ouvrez le menu déroulant [Options] et sélectionnez [MIDI Devices] (Périphériques MIDI) pour appeler la fenêtre « MIDI Devices ».
- 2** En paramétrant le port sur « 4 », comme par exemple à l'étape 4 de la section « Configuration de l'instrument pour l'utilisation de la fonction Remote Control (Commande à distance) », ajoutez « YAMAHA USB IN 0-4 » dans « Inputs » (Entrées) et « YAMAHA USB OUT 0-4 » dans « Outputs » (Sorties).
- 3** Ouvrez le menu déroulant [Options] et sélectionnez [Control Surfaces] (Surfaces de contrôle) pour appeler la fenêtre « Control Surface ».
- 4** Cliquez sur la touche [+], sélectionnez « Mackie Control », puis réglez le port d'entrée sur « YAMAHA USB IN 0-4 » et le port de sortie « YAMAHA USB OUT 0-4 » (par exemple, lorsque vous spécifiez le port sur « 4 » à l'étape 4 de la section « Configuration de l'instrument pour l'utilisation de la fonction Remote Control (Commande à distance) »).

■ Digital Performer 4.52

- 1** Ouvrez le menu déroulant [Setup] (Configuration) et sélectionnez [Control Surface Setup] (Configuration de la surface de contrôle) pour appeler la fenêtre « Control Surface ».
- 2** Cliquez sur la touche [+].
- 3** Sélectionnez « Mackie Control » dans la section Driver (Pilote).
- 4** Dans la zone de réglage des paramètres « Unit » (Unité) et « MIDI », sélectionnez « Mackie Control » dans la section « Unit » puis le port MIDI dans la section « MIDI ».

■ Logic Pro 7

Pour mettre le MO sous tension avant de lancer l'application Logic :

- 1** Démarrez le programme Logic sur l'ordinateur, puis mettez le MO sous tension.
- 2** Lancez l'application Logic sur l'ordinateur. Celle-ci reconnaît automatiquement le MO comme étant Logic Control et effectue les réglages nécessaires.

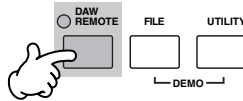
Pour lancer le programme Logic avant de mettre le MO sous tension :

- 1** Démarrez l'application Logic sur l'ordinateur puis mettez le MO sous tension.
Si vous avez déjà réglé le logiciel à contrôler sur « Logic » en mode Utility, vous n'avez pas à exécuter l'étape 2, car Logic reconnaît automatiquement le MO lors de l'exécution de cette étape.
- 2** Réglez le logiciel à contrôler sur « Logic » en mode Utility, puis passez en mode Remote Control (Commande à distance). L'application Logic reconnaît automatiquement le MO et exécute les réglages requis.

Utilisation des fonctionnalités de Remote Control

1 Appuyez sur la touche [DAW REMOTE] (Commande à distance de DAW) (son témoin clignote) pour passer en mode Remote Control.

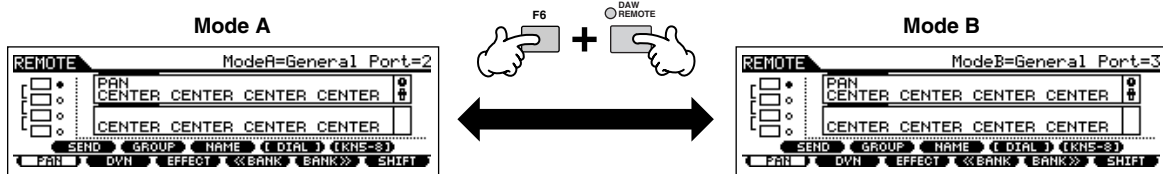
L'écran REMOTE (Commande à distance) apparaît et les commandes de panneau sont activées pour le fonctionnement à distance du logiciel (leurs fonctions respectives normales sont désactivées).



NOTE Appuyez à nouveau sur cette touche pour quitter le mode Remote Control.

2 Sélectionnez le logiciel devant être commandé à distance (Mode A ou Mode B).

Changez de mode en appuyant sur la touche [DAW REMOTE] tout en maintenant la touche [F6] SHIFT enfoncée.



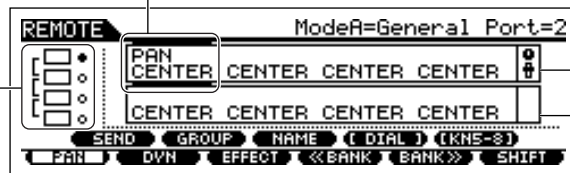
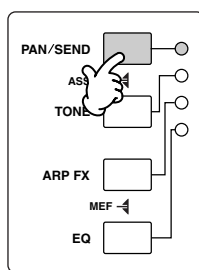
3 Utilisez les boutons et les touches du MO pour contrôler à distance le logiciel.

Les explications suivantes vous indiquent les fonctions du séquenceur affectées aux différentes commandes de panneau en mode Remote Control.

NOTE Pour les détails sur le principe d'utilisation de l'application Editor, consultez le manuel PDF fourni avec le logiciel.

Appuyez sur la touche de fonction de commande pour modifier les fonctions affectées aux touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5] (qui apparaissent en bas de l'écran). Reportez-vous à la Liste des données fournies séparément.

Ces barres noires servent de curseur et indiquent la piste ou la partie actuellement éditée par le bouton. Le déplacement du curseur entraîne automatiquement le positionnement du curseur sur la piste ou la partie correspondante.



Les fonctionnalités des touches de chaque contrôleur DAW sont respectivement affectées aux touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5] du MO. Les fonctions sont attribuées selon le logiciel sélectionné en mode A ou B. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Affectations de la fonction Remote Control » à la page 117.

La ligne supérieure indique les valeurs de réglage des boutons/ curseurs 1 à 4 du contrôleur DAW. La ligne inférieure indique les valeurs de réglage des boutons/curseurs 5 à 8 du contrôleur DAW.

■ [■], [▶], [●], [◀], [◀◀], [▶▶] touches

Les six touches MODE servent de commandes de transfert, et vous permettent de démarrer ou d'arrêter la reproduction du logiciel DAW sur l'ordinateur.

■ Touches [EDIT] (Edition), [JOB] (Tâche) et [STORE] (Stocker)

Lorsque le réglage Mode est spécifié sur « General » ou « Cubase »	Non applicable.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « Logic »	Ces touches exécutent les mêmes fonctions que les touches [OPTION], [CONTROL] (Commande) et [ALT] (Alternatif) dans Logic Control.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « SONAR »	Ces touches exécutent les mêmes fonctions que les touches [M2], [M3] et [M4] dans Mackie Control.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « D.Perf »	Ces touches exécutent les mêmes fonctions que les touches [OPTION], [CONTROL] et [COMMAND] dans Mackie Control.

■ Touche [ARPEGGIO ON/OFF] (Activation/désactivation de l'arpège)

Lorsque le réglage Mode est spécifié sur « General » ou « Cubase »	Non applicable.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « Logic »	La touche peut servir à définir si le numéro de piste/logement de DAW doit s'afficher sur l'écran LCD ou non.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « SONAR »	La touche peut servir à définir si le numéro de piste/logement de DAW doit s'afficher sur l'écran LCD ou non.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « D.Perf »	La touche peut servir à définir si le numéro d'envoi/effet de DAW doit s'afficher sur l'écran LCD ou non.

■ Cadran de données, touches [INC/YES] (Augmentation/Oui) et [DEC/NO] (Diminution/Non)

Lorsque le menu [DIAL] (Cadran) apparaît au niveau de la touche [SF4]	Ces commandes peuvent servir à déterminer la valeur pour le bouton du contrôleur DAW destiné à la piste ou à la partie sélectionnée par le curseur. Vous pouvez également utiliser les boutons à cet effet, mais ces commandes vous aident à régler la valeur de manière plus précise, ce qui est très difficile à obtenir avec les boutons.
Lorsque le menu n'apparaît pas au niveau de la touche [SF4]	Les touches servent à déplacer la position du morceau dans DAW.

NOTE Vous pouvez également déplacer la position du morceau en utilisant les touches de curseur [<] [>].

■ Boutons

Les fonctions de huit boutons du contrôleur DAW (01X, Mackie Control, et Logic Control) sont affectées aux quatre boutons du MO. Les boutons vous permettent de contrôler divers paramètres de chaque piste (partie). En appuyant sur la touche [SF5], vous modifiez l'affectation du groupe de boutons (boutons 1 à 4 ou boutons 5 à 8). Les huit boutons du contrôleur DAW peuvent également servir de sélecteurs. La fonction de commutation correspondant à la piste (partie) de bouton à l'emplacement du curseur est également attribuée automatiquement à la touche [ENTER], étant donné que les boutons du MO ne possèdent pas cette fonction.

■ Curseurs de commande

Les fonctions de huit curseurs du contrôleur DAW (01X, Mackie Control, et Logic Control) sont affectées aux quatre curseurs de commande du MO. Les curseurs vous permettent de contrôler le volume de chaque piste (partie). Le fait d'appuyer sur la touche [SF5] modifie le groupe de faders (faders 1 à 4 ou faders 5 à 8 du contrôleur DAW) affecté aux curseurs de commande sur le MO.

■ Touches de fonction de commande, touches [F1] à [F6], touches [SF1] à [SF5]

Lorsque le réglage Mode est défini sur « General »	Ces touches exécutent les mêmes fonctions que les touches de panneau du 01X. Les noms correspondant aux touches de panneau du 01X sont également indiqués en bas de l'écran du MO.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « Logic »	Ces touches exécutent les mêmes fonctions que les touches de panneau dans Logic Control. Les noms correspondant aux touches de panneau sur Logic Control sont également indiqués en bas de l'écran du MO.
Lorsque le réglage Mode est spécifié sur « Cubase », « SONAR » ou « D.Perf »	Ces touches accomplissent les mêmes fonctions que les touches de panneau sur Mackie Control. Les noms correspondant aux touches de panneau dans Mackie Control sont également indiqués en bas de l'écran du MO.

NOTE Parmi les fonctions affectées aux touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5], les fonctions indiquées entre crochets, comme par exemple [DIAL] (Cadran), ne sont pas liées à Mackie Control, Logic Control et 01X, mais sont exclusives au MO.

■ Touches de curseur [<] [>]

En déplaçant le curseur vers la gauche ou la droite, vous modifiez la piste ou la partie à contrôler à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES]/[DEC/NO]. En appuyant sur la touche de curseur [>], vous parcourez les colonnes dans l'ordre (1, 2, 3, 4...). Après le 4, le curseur est masqué et revient en boucle sur le 1. Appuyez sur les touches [SF5] KN 5 à 8 (KN 1 à 4) pour déplacer le curseur de haut en bas.

■ Touches de curseur [^] [v]

Lorsque le réglage Mode est défini sur « General »	Ces touches sont affectées aux fonctions des touches DISPLAY (Afficheur) [▲][▼] du 01X.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « General »	Les fonctions de curseur vers le haut/bas sur Mackie Control et Logic Control sont affectées à ces touches.

■ Touche [EXIT] (Quitter)

Lorsque le réglage Mode est défini sur « General »	La touche est affectée à la fonction de la touche [PAGE SHIFT] (Changement de page) du 01X.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « General »	Non applicable.

■ Touches de banque, touches de groupe [A] - [H], touches numériques [1] - [16]

Ces touches sont affectées aux mêmes fonctions que les touches situées directement au-dessus des faders sur le Yamaha 01X, dans Mackie Control et Logic Control.

Lorsque le réglage Mode est défini sur « General »	Touches numériques [1] - [8] et [TRACK SELECT] Ces touches sont affectées aux fonctions des neuf touches de sélection [SEL] du Yamaha 01X.
	Touches numériques [9] - [16] et [MUTE] Ces touches sont affectées aux fonctions des neuf touches d'activation [ON] du 01X.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « General »	Touches [PRE1] - [-] Les fonctions des huit touches [REC/RDY] sur Mackie Control et Logic Control sont affectées à ces touches.
	Touches Group [A] à [H] Les fonctions des huit touches [SOLO] (Isolation) sur Mackie Control et Logic Control sont affectées à ces touches.
	Touches numériques [1] - [8] Les fonctions des huit touches [MUTE] (Assourdissement) sur Mackie Control et Logic Control sont affectées à ces touches.
	Touches numériques [9] - [16] Les fonctions des huit touches [SELECT] (Sélection) sur Mackie Control et Logic Control sont affectées à ces touches.

Vérification des affectations de la fonction Remote Control

Si vous n'êtes pas sûr de connaître la fonction du logiciel affectée à une commande de panneau spécifique sur le MO, cette fonctionnalité pratique vous permet de le savoir rapidement à partir de l'écran.

- 1 En mode Remote Control, appuyez sur la touche [INFORMATION] pour appeler l'écran d'informations, qui indique la fonction de la dernière touche activée.
- 2 Appuyez sur la touche dont vous souhaitez vérifier l'affectation de fonction.



L'écran ci-dessus apparaît dès que vous appuyez sur la touche [▶] (Play) (Lecture). De cette façon, vous pouvez vérifier l'affectation de contrôle de chaque touche, simplement en appuyant dessus.

- 3 Appuyez sur la touche [INFORMATION] une nouvelle fois pour revenir en mode Remote Control.

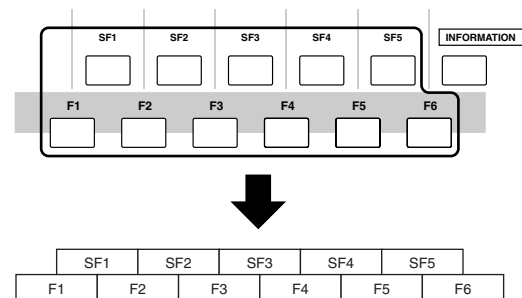
NOTE Pendant que l'écran d'informations s'affiche, les touches de panneau ne peuvent pas servir à contrôler le logiciel de l'ordinateur.

Ecran de démonstration pour la fonction Remote Control

Si les réglages de connexion ne sont pas adéquats, l'écran de démonstration (ci-dessous) s'affichera. Le cas échéant, vérifiez les réglages du MO et de la station DAW comme indiqués à la page 113.



Affectations de la fonction Remote Control



Contrôle de Multi Part Editor/SQ01 V2

Fonctions du 01X affectées aux touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5]

		PAGE1					
PAN/SEND		SEND	GROUP	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
		PAN	DYNAMICS	EFFECT	BANK-L	BANK-R	SHIFT
		FADER BANKS					
TONE		FLIP	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8		
		SOLO	REC/RDY	BANK-L	BANK-R	SHIFT	
		MIXER/LAYER					
ARP FX		INST	AUX/BUS	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
		AUDIO	MIDI	OTHER	BANK-L	BANK-R	SHIFT
		PAGE2					
EQ		EQ LOW	EQ HIGH-MID	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
		SEL CH	EQ LOW-MID	EQ HIGH	BANK-L	BANK-R	SHIFT
		PAGE3					
PAN/SEND		F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8	
TONE		F1	F2	F3	F4	SHIFT	
		PAGE4					
TONE		NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8			
ARP FX		BANK-L	BANK-R	SHIFT			
		PAGE5					
ARP FX		CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
EQ		CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R	SHIFT

Nom de touche/ contrôleur du 01X	Fonctions
Dans tous les modes :	
[DISPLAY UP] [DISPLAY DOWN]	Modifie le paramètre à éditer.
[NAME/VALUE]	Modifie l'indication du nom et de la valeur du paramètre.
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	Change le mode d'affichage de l'indicateur de niveau.
[ON] (état normal)	Active ou désactive chaque canal (assourdit/réactive le signal).
[SHIFT]+ [ON] du canal maître (état normal)	Active ou désactive tous les canaux dont le canal maître (assourdit/réactive le signal).
[SHIFT]+ [ON] de chaque canal (état normal)	Active ou désactive tous les canaux sauf le canal maître (assourdit/réactive le signal).
[ON] (voyant [SOLO] allumé)	Active ou désactive la fonction Solo sur chaque canal (s'applique au module de canal ou au module de synthétiseur logiciel)
[SHIFT] + [ON] (voyant [SOLO] allumé)	Active ou désactive la fonction Solo sur chaque canal (s'applique au module de canal ou au module de synthétiseur logiciel)
[SOLO]	Transforme la fonction de la touche [ON] en fonction Solo.
[SHIFT]+[SOLO]	Détermine les réglages Solo/Mute (Solo/Assourdissement) des pistes sélectionnées dans la fenêtre Track View (Graphique des pistes).
[SHIFT]+[REC RDY]	Active ou désactive l'enregistrement de piste.
[AUDIO]	Démarré l'application Audio Mixer (Mixeur audio) ou affiche la fenêtre Audio Mixer à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur. Cette opération s'applique au logiciel de module de canal.
[INST]	Démarré Audio Mixer ou affiche la fenêtre Audio Mixer à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur. Cette opération s'applique au module de synthétiseur logiciel.

Nom de touche/ contrôleur du 01X	Fonctions
[MIDI]	Lance l'application Editor MIDI (par exemple, Multi Part Editor) ou l'affiche à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[AUX/BUS]	Affiche la fenêtre AUX/BUS (Auxiliaire/bus) ou la fait apparaître à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur (lorsque la fonction Audio Mixer est activée).
[OTHER]	Démarré l'application Audio Mixer ou affiche sa fenêtre à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur. Cette opération s'applique au logiciel Effect Module (Module d'effets). (Seule la fonction PAN est disponible dans les réglages R.)
[BANK </>]	Fait défiler les canaux par groupes de huit dans l'indicateur de pistes.
[SHIFT]+[F1]	Affiche la fenêtre Track View à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur. (Cette opération s'applique au morceau en cours.)
[SHIFT]+[F2]	Affiche la fenêtre Mixer (Audio Mixer/Multi Part Editor) ou la place à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[SHIFT]+[F3]	Affiche la fenêtre List (Liste) ou la place à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[SHIFT]+[F4]	Ferme la fenêtre active.
[SHIFT]+[F5]	Affiche la fenêtre Piano Roll (Barre défilante piano) ou la place à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[SHIFT]+[F6]	—
[SHIFT]+[F7]	Démarré TWE (Wave Editor).
[SHIFT]+[F8]	Affiche ou masque la fenêtre Transport (Barre de transfert/Barre de localisation/Enregistrement).
[RWD]	Appuyez brièvement sur cette touche pour revenir en arrière mesure par mesure ou maintenez-la enfoncée pour rembobiner en continu.
[FF]	Appuyez brièvement sur cette touche pour avancer d'une mesure à la fois ou maintenez-la enfoncée pour avancer en continu.
[STOP]	Appuyez sur cette touche pour arrêter l'enregistrement ou la reproduction. Si vous appuyez dessus lorsque la reproduction est arrêtée, vous retournerez en début de morceau.
[PLAY]	Appuyez sur cette touche pour lancer la reproduction à partir du point actuel.
[REC]	Appuyez sur cette touche pour activer/quitter le mode Recording Standby (Attente d'enregistrement). Les voyants [▶] (Play) et [REC] (Enregistrement) s'allument pendant l'enregistrement.
[SCRUB]	Détermine la modalité d'application de la fonction Scrub (Lecture à vitesse variable) à l'aide de la molette. Lorsque cette touche est activée, la fonction Scrub se déplace selon la position de la grille de la fenêtre Track View. Lorsqu'elle est désactivée, la fonction Scrub se déplace de mesure en mesure.
[UP] (avec le voyant [ZOOM] éteint)	Déplace le curseur (indiquant la piste actuelle) vers le haut.
[DOWN] (avec le voyant [ZOOM] éteint)	Déplace le curseur (indiquant la piste actuelle) vers le bas.
[LEFT] (avec le voyant [ZOOM] éteint)	Sélectionne le bloc suivant.
[RIGHT] (avec le voyant [ZOOM] éteint)	Sélectionne le bloc précédent.
[ZOOM]	Active ou désactive le zoom.
[UP]/[DOWN]/[LEFT]/[RIGHT] (avec le voyant [ZOOM] allumé)	Effectue un zoom avant/arrière dans les fenêtres actives Track View et Piano Roll.
Mode PAN [PAN]	
Boutons 1 – 8 (mise au point)	Edite le panoramique (page 1).
Boutons 1 – 8 (mise au point)	Edite le niveau d'entrée (page 2).
[SHIFT] + boutons 1 – 8 (pression)	Réinitialise le paramètre édité sur sa valeur par défaut (CENTER/0.00).
Mode AUX SEND [SEND] (Non disponible lorsque la fenêtre AUX/BUS est active.)	
Boutons 1 – 8 (mise au point)	Edite le niveau d'envoi AUX.
[SHIFT] + boutons 1 – 8 (pression)	Réinitialise le paramètre édité à sa valeur par défaut (↔).
Mode EFF SEND [EFFECT] (Non disponible lorsque la fenêtre AUX/BUS est active.)	
Boutons 1 – 8 (mise au point)	Edite le niveau d'envoi de l'effet.
[SHIFT] + boutons 1 – 8 (pression)	Réinitialise le paramètre édité à sa valeur par défaut (↔).

Contrôle de Logic Pro 7 :

Fonctions de Logic Control affectées aux touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5]

Contrôleur	ASSIGNMENT
PAN/SEND	SEND, PLUG-IN, INSTRUMENT, DIAL RESET, KN1-4/5-8 TRACK, PAN/SURND, EQ, BANK-L, BANK-R, SHIFT
TONE	FADER BANKS FLIP, NAME/VALUE, DIAL RESET, KN1-4/5-8 CHANNEL-L, CHANNEL-R, BANK-L, BANK-R, SHIFT
ARP FX	GLOBAL VIEW AUX, BUSSES, OUTPUTS, USER, KN1-4/5-8 MIDI TR, INPUTS, AUDIO TR, AUDIO INST, GLOBAL VIEW, SHIFT
EO	UTILITIES SAVE, UNDO, NAME/VALUE, DIAL RESET, KN1-4/5-8 CANCEL, ENTER, BANK-L, BANK-R, SHIFT
PAN/SEND, TONE	F5, F6, F7, F8, KN1-4/5-8 F1, F2, F3, F4, SHIFT
TONE, ARP FX	NUDGE, DROP, CLICK, DIAL RESET, KN1-4/5-8 MARKER, CYCLE, REPLACE, SOLO, SHIFT
ARP FX, EO	CURSOR-L, CURSOR-R, SCRUB, DIAL RESET, KN1-4/5-8 CURSOR-DWN, CURSOR-UP, ZOOM, BANK-L, BANK-R, SHIFT

Nom de touche/ contrôleur dans Logic Control	Fonctions
Dans tous les modes :	
[NAME/VALUE]	Modifie l'indication du nom du paramètre et sa valeur.
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	Modifie le mode d'affichage de l'indicateur de niveau.
[SEL]	Sélectionne un canal.
[MUTE]	Assourdit ou réactive chaque canal.
[OPTION]+[MUTE]	Active tous les canaux (réglage sur « on »).
[SOLO]	Active ou désactive la fonction Solo de chaque canal.
[OPTION]+[SOLO]	Désactive la fonction Solo de tous les canaux.
[REC RDY]	Active ou désactive la fonction REC RDY de chaque canal.
[OPTION]+[REC RDY]	Désactive la fonction REC RDY de tous les canaux.
[MIDI TR]	Active le mode Global View (Vue globale) et affiche la piste MIDI en mode Multi Channel (Multi-canaux).
[INPUT]	Active le mode Global View et affiche l'objet AUDIO INPUT (Entrée audio) en mode Multi Channel.
[AUDIO TR]	Active le mode Global View et affiche la piste audio en mode Multi Channel.
[AUDIO INST]	Active le mode Global View et affiche la piste d'instrument audio en mode Multi Channel.
[AUX]	Active le mode Global View et affiche l'objet AUX (Auxiliaire) en mode Multi Channel.
[BUSSES]	Active le mode Global View et affiche l'objet BUS en mode Multi Channel.
[OUTPUT]	Active le mode Global View et affiche l'objet AUDIO OUTPUT en mode Multi Channel.
[GLOBAL VIEW]	Bascule entre les modes Global View et Track View.
[BANK </>]	Fait défiler les canaux par groupes de huit dans l'indicateur de pistes.
[CHANNEL </>]	Fait défiler l'indicateur de piste canal par canal.
[SHIFT]+[FLIP]	Inverse les fonctions des boutons de canaux et des faders.
[FLIP]	Affecte la fonction du bouton de canal au fader.
[NUDGE]	Active ou désactive la fonction Nudge.
[SHIFT]+[NUDGE]	Passe en mode Nudge Option (Option Nudge).
[CYCLE]	Active ou désactive la fonction Loop (Boucle).
[SHIFT]+[CYCLE]	Passe en mode Cycle Option (Option de cycle).
[F1] à [F7]	Appelle les jeux d'écran 1 à 7.
[F8]	Ferme la fenêtre située à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur ou la fenêtre flottante.
[UNDO]	Exécute l'opération Undo (Annuler).
[SHIFT]+[UNDO]	Exécute l'opération Redo (Rétablir).
[SAVE]	Exécute l'opération Save (Sauvegarde).
[MARKER]	Active ou désactive le repère.
[SHIFT]+[MARKER]	Passe en mode Marker Option (Option de repère).
[RWD]	Appuyez sur cette touche pour rembobiner en continu. Appuyez plusieurs fois pour accélérer le rembobinage. Lorsque le repère est activé, cette opération place le morceau au repère précédent. Lorsque la fonction Nudge est activée, cette opération déplace l'objet actuellement sélectionné.

Nom de touche/ contrôleur dans Logic Control	Fonctions
[FF]	Appuyez sur cette touche pour une avance rapide continue. Appuyez plusieurs fois pour accélérer l'avance rapide. Lorsque le repère est activé, cette opération place le morceau au repère suivant. Lorsque la fonction Nudge est activée, cette opération déplace l'objet actuellement sélectionné.
[STOP]	Appuyez sur cette touche pour arrêter l'enregistrement ou la reproduction. Appuyez sur cette touche lorsque la reproduction est arrêtée pour revenir en début de morceau.
[PLAY]	Appuyez sur cette touche pour lancer la reproduction à partir du point actuel.
[REC]	Appuyez sur cette touche pour lancer l'enregistrement du morceau. Les voyants [▶] (Play) et [REC] s'allument pendant l'enregistrement.
[ZOOM]	Active ou désactive le zoom.
[SCRUB]	Active ou désactive la fonction Scrub. Lorsque la fonction Scrub est activée, la molette peut servir à reproduire un morceau à vitesse variable. Lorsqu'elle est désactivée, la molette permet de déplacer la position du morceau.
Mode PAN [PAN] (Affichage Multi Channel) [PAN] → [PAN] (Affichage Track Parameter (Paramètres de piste) pour PAN/SURROUND)	
Boutons 1 – 8 (rotation)	Edite le paramètre.
Boutons 1 – 8 (pression) (Paramètres autres que la sélection de mode)	Réinitialise le paramètre édité à sa valeur par défaut.
Mode SEND [SEND] (Affichage Multi Channel) [SEND] → [SEND] (Affichage Track Parameter)	
Curseur [UP]/[DOWN] (Affichage Multi Channel)	Modifie le numéro de logement.
Curseur [LEFT] (Gauche) Curseur [RIGHT] (Droite) (Affichage Multi Channel)	Modifie le paramètre à éditer.
Curseur [LEFT] Curseur [RIGHT] (Affichage Track Parameter)	Bascule entre SEND 1/2 et SEND 3/4.
Boutons 1 – 8 (tourner/ tourner → pression)	Pour l'édition de paramètres. Lors du réglage de la destination d'envoi, tournez le bouton pour la sélectionner (l'indication clignote) et appuyez ensuite sur le bouton pour valider le paramètre sélectionné.
Boutons 1 – 8 (pression) (lorsque le paramètre édité est Send Level (Niveau d'envoi))	Réinitialise le paramètre à sa valeur par défaut.
Boutons 1 – 8 (pression) (lorsque le paramètre édité est PRE/POST ou Mute)	Modifie la configuration.
Mode PLUG-IN [PLUG-IN] (Affichage Multi Channel) [PLUG-IN] → [PLUG-IN] (Affichage Track Parameter)	
Curseur [UP]/[DOWN] (Affichage Multi Channel)	Modifie le numéro de logement.
Boutons 1 – 8 (mise au point → pression)	Tournez le bouton pour sélectionner le plug-in à insérer (l'indication clignote) et appuyez ensuite sur le bouton pour valider le réglage sélectionné.
Boutons 1 – 8 (pression) (Bouton auquel le plug-in est affecté)	Appelle la page de paramètres et affiche la fenêtre Editor sur Logic.
Boutons 1 – 8 (mise au point) (Page de paramètres)	Pour l'édition de paramètres.
Boutons 1 – 8 (pression) (Page de paramètres)	Réinitialise le paramètre à sa valeur par défaut. (Certains paramètres ne peuvent pas être réinitialisés.)
Curseur [LEFT] Curseur [RIGHT] (Page de paramètres)	Modifie la page.
[PLUG-IN]	Retourne en mode PLUG-IN.
Mode INSTRUMENT [INSTRUMENT] (Affichage Multi Channel) [INSTRUMENT] → [INSTRUMENT] (Affichage Track Parameter)	
Boutons 1 – 8 (mise au point → pression)	Tournez le bouton pour sélectionner l'instrument à insérer (l'indication clignote) et appuyez ensuite sur le bouton pour valider le réglage sélectionné.
Boutons 1 – 8 (pression) (Bouton auquel l'instrument est affecté)	Appelle la page de paramètres et affiche la fenêtre Editor sur Logic.
Boutons 1 – 8 (mise au point) (Page de paramètres)	Edite le paramètre.
Boutons 1 – 8 (pression) (Page de paramètres)	Réinitialise le paramètre édité à sa valeur par défaut. (Certains paramètres ne peuvent pas être réinitialisés.)
Curseur [LEFT] Curseur [RIGHT] (Page de paramètres)	Modifie la page.
[INSTRUMENT]	Repasser en mode INSTRUMENT.

Appuyez sur la touche [DRUM KIT] (Kit de batterie) pour indiquer le numéro de piste ou de logement entre crochets [] en haut de l'écran LCD.
Les touches [OPTION], [CONTROL], et [ALT] sur Logic Control correspondent respectivement aux touches [EDIT], [JOB] et [STORE].
Des opérations complémentaires à celles qui sont listées ci-dessus sont disponibles. Pour les détails, consultez la documentation relative à Logic Control.

Contrôle de Cubase SX 3 :

Fonctions de Mackie Control affectées aux touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5]

ASSIGNMENT

PAN/SEND

PAGE UP	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8
PAGE DWN	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R
				SHIFT

FADER BANKS

TONE

FLIP	EDIT	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R
				SHIFT

ARP FX

MASTER	SAVE	REVERT	DIAL RESET	KN1-4/5-8
SENDS	INSTRUMENTS	UNDO	REDO	
				SHIFT

FaderGroup

EQ

5	6	7	8	KN1-4/5-8
1	2	3	4	
				SHIFT

PAN/SEND

TONE

F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8
F1	F2	F3	F4	
				SHIFT

TONE

ARP FX

PROJECT	MIXER	SOLO DEFAT	DIAL RESET	KN1-4/5-8
LEFT	RIGHT	CYCLE	PUNCH	
				SHIFT

ARP FX

EQ

CURSOR-L	CURSOR-R	ADD	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CURSOR-DWN	CURSOR-UP	PREV	NEXT	EDIT
				SHIFT

Nom de touche/contrôleur dans Mackie Control	Fonctions
Dans tous les modes :	
[PAGE UP] [PAGE DOWN]	Appelle la page suivante/précédente.
[SHIFT]+[PAGE UP]	Appelle la première page.
[SHIFT]+[PAGE DOWN]	Appelle la dernière page.
[NAME/VALUE]	Modifie l'indication du nom du paramètre et sa valeur.
[SEL]	Sélectionne un canal.
[MUTE]	Assourdit ou réactive chaque canal.
[SHIFT]+[SOLO DEFEAT]	Réactive le signal de tous les canaux.
[SOLO]	Active ou désactive la fonction Solo pour chaque canal.
[SOLO DEFEAT]	Désactive la fonction Solo pour tous les canaux.
[REC RDY]	Active ou désactive la fonction REC RDY de chaque canal.
[BANK </>]	Fait défiler les canaux par groupes de huit dans l'indicateur de pistes.
[CHANNEL </>]	Fait défiler l'indicateur de piste canal par canal.
[FLIP]	Inverse les fonctions des boutons de canaux et des faders.
[CYCLE]	Active ou désactive la fonction Loop (Boucle).
[F1] à [F8]	Touches [F1] à [F8] telles que définies dans Cubase SX.
[PROJECT]	Affiche la fenêtre Track View à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[MIXER]	Ouvre la fenêtre Mixer.
[SHIFT]+[EDIT]	Ferme la fenêtre active.
[1] – [8]	Correspondent aux touches 1 à 8 de l'affichage Channel (Canaux) dans la fenêtre Mixer.
[UNDO]	Exécute l'opération Undo.
[REDO]	Exécute l'opération Redo.
[SAVE]	Exécute l'opération Save.
[ADD]	Insère un repère à la position actuelle du morceau.
[RWD]	Maintenez cette touche enfoncée pour rembobiner en continu.
[SHIFT]+[RWD]	Place la position au début du morceau.
[PREV]	Place le morceau au repère précédent.
[FF]	Maintenez cette touche enfoncée pour une avance rapide continue.
[SHIFT]+[FF]	Place le morceau en position de fin.
[NEXT]	Déplace le morceau au repère suivant. (Cette commande peut ne pas fonctionner sous certaines conditions.)
[STOP]	Appuyez sur cette touche pour arrêter l'enregistrement ou la reproduction. En appuyant sur cette touche lorsque la reproduction est arrêtée, vous revenez sur l'emplacement à partir duquel la reproduction du morceau a débuté la dernière fois.
[PLAY]	Appuyez sur cette touche pour lancer la reproduction à partir du point actuel.
[REC]	Appuyez sur cette touche pour lancer l'enregistrement du morceau. Les voyants [▶] (Play) et [REC] s'allument pendant l'enregistrement.
Mode PAN [PAN] (MULTI CHANNEL uniquement)	
Boutons 1 – 8	Pour l'édition de paramètres.
Mode EQ [EQ] (SELECTED CHANNEL (Canal sélectionné) uniquement)	
Boutons 1 – 8	Pour l'édition de paramètres.

Nom de touche/contrôleur dans Mackie Control	Fonctions
Mode SEND [DYN] (SELECTED CHANNEL uniquement)	
Boutons 1 – 8	Pour l'édition de paramètres.
Mode PLUG-IN [PLUG-IN] (SELECTED CHANNEL uniquement)	
Bouton 1	Modifie le numéro du logement (en page 1 uniquement).
Bouton 2	Active ou désactive les effets (en page 1 uniquement).
Bouton 3	Sélectionne un type d'effet (en page 1 uniquement).
Boutons 1 – 8(rotation)	Edite chaque paramètre (pages 2 et suivantes).
Mode SEND EFFECT [SENDS]/mode MASTER EFFECT [MASTER] (Mode Global uniquement)	
Bouton 1	Modifie le numéro du logement (en page 1 uniquement).
Bouton 2	Active ou désactive les effets (en page 1 uniquement).
Boutons 1 – 8	Edite chaque paramètre (pages 2 et suivantes).
Mode INSTRUMENT [INSTRUMENTS] (Mode Global uniquement)	
Bouton 1	Modifie le numéro du logement (en page 1 uniquement).
Bouton 2	Active ou désactive le logiciel du générateur de sons (en page 1 uniquement).
Boutons 1 – 8	Edite chaque paramètre (pages 2 et suivantes).

Les paramètres à éditer varient selon l'effet attribué et le logiciel du générateur de sons utilisé. Des opérations complémentaires à celles qui sont listées ci-dessus sont disponibles. Pour les détails, consultez la documentation relative à Mackie Control.

Contrôle de SONAR 4 :

Fonctions de Mackie Control affectées aux touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5]

ASSIGNMENT

PAN/SEND	SENDS	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	TRACKS	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R	M1

FADER BANKS

TONE	FLIP	EDIT	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R	M1

TRACKS/DIALOG/WINDOW

ARP FX	OK/ENTER	CANCEL	NEXT WINDOW	CLOSE WINDOW	KN1-4/5-8	
	NEW AUDIO	NEW MIDI	FIT TRACK	FIT PROJECT		M1

EQ

EQ	TRACK	AUX.	MAIN	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	SAVE	UNDO	REDO	BANK-L	BANK-R	M1

PAN/SEND

TONE	F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8	
	F1	F2	F3	F4		M1

TONE

ARP FX	JOG PRM	LOOP ON/OFF	HOME	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	MAKER	LOOP	SELECT	PUNCH		M1

ARP FX

EQ	CURS-OR-L	CURS-OR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	CURS-OR-DWN	CURS-OR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R	M1

Noms des touches/contrôleurs dans Mackie Control	Fonctions
Dans tous les modes :	
[EDIT]	Affecte un paramètre à un bouton en utilisant les touches [CHANNEL] et [BANK].
[CHANNEL </>] (Multi Channel)	Change les paramètres à éditer via un bouton, dans l'ordre, un par un, lorsque la touche [EDIT] est activée.
[BANK </>] (Multi Channel)	Modifie les paramètres à éditer via un bouton, par groupes de huit, lorsque la touche [EDIT] est activée.
[CHANNEL </>] (Canal sélectionné)	Change les paramètres spécifiés, dans l'ordre, un par un, lorsque la touche [EDIT] est activée.
[BANK </>] (Canal sélectionné)	Modifie les paramètres spécifiés par groupes de huit, lorsque la touche [EDIT] est activée.
[NAME/VALUE]	Modifie l'indication du nom du paramètre et sa valeur.
[SEL]	Sélectionne un canal.
[MUTE]	Assourdit ou réactive chaque canal.
[M4]+[MUTE]	Réactive le signal de tous les canaux.
[SOLO]	Active ou désactive la fonction Solo pour chaque canal.
[M4]+[SOLO]	Désactive la fonction Solo pour tous les canaux.
[REC RDY]	Active ou désactive la fonction REC RDY de chaque canal.
[M4]+[REC RDY]	Désactive la fonction REC RDY de tous les canaux.
[TRACK]	Affecte une piste à un fader.
[AUX]	Affecte un bus AUX à un fader.

Noms des touches/contrôleurs dans Mackie Control	Fonctions
[MAIN]	Affecte un réglage de niveau de sortie de bus principal virtuel aux faders.
[BANK </>]	Fait défiler les canaux par groupes de huit dans l'indicateur de pistes.
[CHANNEL </>]	Fait défiler l'indicateur de piste canal par canal.
[FLIP]	Affecte les fonctions des boutons de canaux aux faders.
[FLIP] → [FLIP]	Permute les fonctions des boutons de canaux et des faders.
[NEXT WINDOW]	Fait passer la fenêtre suivante à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[LOOP SW]	Active ou désactive la fonction Loop (Boucle).
[F1] à [F8]	[F1] à [F8] tel que défini dans SONAR.
[CLOSE WINDOW]	Ferme la fenêtre active.
[UNDO]	Exécute l'opération Undo.
[REDO]	Exécute l'opération Redo.
[SAVE]	Exécute l'opération Save.
[M1]+[MARKER]	Ouvre la fenêtre pour saisir le repère de la position actuelle du morceau.
[MARKER]	Active ou désactive le repère.
[RWD]	Appuyez brièvement sur cette touche pour revenir en arrière mesure par mesure ou maintenez-la enfoncée pour rembobiner en continu. Lorsque le repère est activé, cette opération déplace le morceau au repère précédent.
[M1]+[RWD]	Déplace la position en début de morceau. Lorsque la fonction de repère est activée, cette opération ouvre la fenêtre permettant de saisir le repère.
[FF]	Appuyez brièvement sur cette touche pour avancer d'une mesure à la fois ou maintenez-la enfoncée pour avancer en continu. Lorsque le repère est activé, cette opération déplace le morceau au repère suivant.
[M1]+[FF]	Déplace le morceau en position de fin. Lorsque la fonction de repère est activée, cette opération ouvre la fenêtre permettant de saisir le repère.
[STOP]	Arrête l'enregistrement ou la reproduction.
[PLAY]	Appuyez sur cette touche pour lancer la reproduction à partir du point actuel.
[REC]	Appuyez sur cette touche pour lancer l'enregistrement du morceau. Les voyants [▶] (Play) et [REC] s'allument pendant l'enregistrement.
[ZOOM]	Active ou désactive le zoom.
[SCRUB]	Active ou désactive la fonction Scrub. Lorsque la fonction Scrub est activée, la molette peut servir à reproduire un morceau à vitesse variable. Lorsqu'elle est désactivée, la molette permet de déplacer la position du morceau.
[JOG PRM]	Active ou désactive la fonction Data Entry (Entrée de données). En état d'activation (le voyant s'allume), c'est la rotation de la molette qui permet d'exécuter cette fonction.
Mode TRACK [TRACKS] (Mode Track Parameter)	
[TRACKS] → [TRACKS] (Mode Selected Channel)	
Boutons 1 – 8 (rotation)	Pour l'édition de paramètres. (L'indication sur l'écran LCD peut ne pas être mise à jour.)
Boutons 1 – 8 (pression)	Réinitialise le paramètre sur sa valeur par défaut.
Mode PAN [PAN]	
[PAN] → [PAN] (Mode Selected Channel pour PAN/SURROUND)	
Boutons 1 – 8 (rotation)	Pour l'édition de paramètres.
Boutons 1 – 8 (pression)	Réinitialise le paramètre sur sa valeur par défaut.
Mode SEND [SENDS]	
[SENDS] → [SENDS] (Mode Selected Channel)	
Boutons 1 – 8 (rotation)	Pour l'édition de paramètres.
Boutons 1 – 8 (pression)	Réinitialise le paramètre sur sa valeur par défaut.
Mode PLUG-IN [PLUG-IN]	
[PLUG-IN] → [PLUG-IN] (Mode Selected Channel)	
[M1]+[CHANNEL </>]	Change le numéro de plug-in lorsque la touche [EDIT] est activée.
Boutons 1 – 8 (rotation)	Pour l'édition de paramètres.
Boutons 1 – 8 (pression)	Réinitialise le paramètre sur sa valeur par défaut.
EQ Edit [EQ]	
[EQ] → [EQ] (Mode Selected Channel) (en mode Selected Channel) [EQ] (Mode Band) (Bande)	
[M1]+[CHANNEL </>]	Change le numéro de l'égaliseur lorsque la touche [EDIT] est activée.
Boutons 1 – 8 (mode Band)	Pour l'édition de chaque bande de fréquence.
Faders (mode Band)	Pour l'édition du gain de chaque bande de fréquence.

La barre de position du morceau peut ne pas être synchronisée avec la position de reproduction actuelle durant la reproduction de la fonction Scrub.

Les paramètres à éditer varient selon l'effet affecté et le logiciel du générateur de sons utilisé.

En fonction du type d'effet sélectionné, certains paramètres peuvent ne pas être disponibles.

Appuyez sur la touche [DRUM KIT] pour indiquer le numéro de Track (Piste)/Slot (Logement)/EQ (Egaliseur)/DYN (Dynamique) entre crochets [] en haut de l'écran LCD.

Les touches [M2] à [M4] dans Mackie Control correspondent respectivement aux touches [EDIT], [JOB] et [STORE].

Des opérations complémentaires à celles qui sont listées ci-dessus sont disponibles. Pour les détails, consultez la documentation relative à Mackie Control.

Vous pouvez consulter la fenêtre Help (Aide) en sélectionnant « Mackie Control » depuis le menu Tool (Outils) dans SONAR puis en appuyant sur la touche [F1].

N'oubliez pas que certaines fonctions peuvent ne pas être disponibles.

Contrôle de Digital Performer 4.52 :

Fonctions de Mackie Control affectées aux touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5]

ASSIGNMENT	
PAN/SEND	SENDS PLUG-INS DYN DIAL RESET KN1-4/5-8 I/O PAN EQ BANK-L BANK-R SHIFT
FADER BANKS	
TO NE	FLIP EDIT LEVEL METERS DIAL RESET KN1-4/5-8 CHANNEL-L CHANNEL-R BANK-L BANK-R SHIFT
Track Groups/Windows	
ARP FX	SEQ EDITOR TR OVERVIEW MIXING BOARD DIAL RESET KN1-4/5-8 GROUP UNGROUP SUSPEND BANK-L BANK-R SHIFT
Dialog/Record	
EQ	OVERDUB PATCH THRU CLEAR CLIP DIAL RESET KN1-4/5-8 ENTER ESCAPE CLICK COUNTOFF SHIFT
Transport/Project	
PAN/SEND	UNDO REDO SAVE AUDIBLE MODE KN1-4/5-8
TO NE	SLAVE EXT SYNC MEMORY LINK PRE/POST ROLL BANK-L BANK-R SHIFT
TO NE	PUNCH SELECT SOLO DIAL RESET KN1-4/5-8
ARP FX	MARKER EDIT GRID CYCLE BANK-L BANK-R SHIFT
ARP FX	CURSOR-L CURSOR-R SCRUB DIAL RESET KN1-4/5-8
EQ	CURSOR-DWN CURSOR-UP ZOOM BANK-L BANK-R SHIFT

Nom de touche/contrôleur dans Mackie Control	Fonctions
Dans tous les modes :	
[I/O]	Appelle l'écran Mode list (Liste des modes).
[LEVEL METERS]	Active ou désactive l'indicateur de niveau.
[SEL]	Sélectionne un canal.
[SHIFT] + [SEL]	Sélectionne plusieurs canaux.
[MUTE]	Assourdit ou réactive chaque canal.
[SOLO]	Active ou désactive la fonction Solo pour chaque canal.
[REC RDY]	Active ou désactive la fonction REC RDY de chaque canal.
[BANK </>]	Fait défiler les canaux par groupes de huit dans l'indicateur de pistes.
[CHANNEL </>]	Fait défiler l'indicateur de piste canal par canal.
[CONTROL]+[CYCLE]	Active ou désactive la fonction Loop.
[TR OVERVIEW]	Déplace l'aperçu de piste à l'avant-plan de l'écran.
[MIXING BOARD]	Ouvre la fenêtre Mixer (Mixeur).
[SEQ EDITOR]	Affiche la fenêtre Sequencer Editor (Editeur de séquenceur).
[SHIFT]+[SEQ EDITOR]	Affiche la fenêtre Soundbites (Bruitages de voix).
[UNDO]	Exécute l'opération Undo.
[REDO]	Exécute l'opération Redo.
[SAVE]	Lorsque le voyant s'allume, appuyez sur cette touche pour le faire clignoter. Appuyez une nouvelle fois pour exécuter l'opération Save (le voyant s'éteint).
[MARKER]	Active ou désactive le repère.
[SHIFT]+[MARKER]	Ouvre la fenêtre Marker Option (Option de repère).
[RWD]	Appuyez sur cette touche pour rembobiner en continu. Appuyez à nouveau pour accélérer le rembobinage. Lorsque le repère est activé, cette opération déplace le morceau au repère précédent.
[FF]	Appuyez sur cette touche pour une avance rapide continue. Appuyez à nouveau pour accélérer l'avance rapide. Lorsque le repère est activé, cette opération déplace le morceau au repère suivant.
[STOP]	Arrête l'enregistrement ou la reproduction.
[PLAY]	Appuyez sur cette touche pour lancer la reproduction à partir du point actuel.
[REC]	Appuyez sur cette touche pour lancer l'enregistrement du morceau. Les voyants [▶] (Play) et [REC] s'allument pendant l'enregistrement.
[ZOOM]	Bascule entre les fonctions Scroll (voyant allumé), Zoom (voyant éteint) et Nudge (voyant clignotant).
[SCRUB]	Active ou désactive la fonction Scrub. Lorsque cette fonction est activée, vous pouvez utiliser la molette pour déplacer la position du morceau. (Un dysfonctionnement peut se produire.)
Mode PAN [PAN] (ou bouton [I/O] →)	
Boutons 1 – 8 (rotation)	Pour l'édition de paramètres.
[DYN] + boutons 1 – 8 (pression)	Réinitialise le paramètre édité sur sa valeur par défaut (centre).
[FLIP]	Permute les fonctions des boutons de canaux et des faders.
[PAN] en mode PAN	Active ou désactive l'indicateur de niveau.

Nom de touche/contrôleur dans Mackie Control	Fonctions
Mode SndVal [SEND] (ou bouton [I/O] →)	
Boutons 1 – 8 (rotation)	Pour l'édition de paramètres.
Curseur [UP] [DOWN]	Change le numéro d'envoi.
Boutons 1 – 8 (pression)	Active ou désactive la fonction Mute.
[DYN] + boutons 1 – 8 (pression)	Réinitialise le paramètre à sa valeur par défaut (0 dB).
[FLIP]	Permute les fonctions des boutons de canaux et des faders.
[SEND] en mode SndVal	Active ou désactive l'indicateur de niveau.
Mode SndOut bouton [I/O] →	
Curseur [UP] [DOWN]	Modifie le numéro d'envoi.
Boutons 1 – 8 (rotation)	Sélectionne le bus pour chaque envoi de piste.
Boutons 1 – 8 (rotation) (sauf lors de la sélection de bus)	Bascule entre Send PRE et POST.
Mode Input bouton [I/O] →	
Boutons 1 – 8 (rotation)	Sélectionne un bus d'entrée pour une piste.
Mode Output bouton [I/O] →	
Boutons 1 – 8 (rotation)	Sélectionne un bus de sortie pour une piste.
Mode Effect [PLUG-IN] (ou bouton [I/O] →)	
Boutons 1 – 8 (rotation)	Sélectionne un effet plug-in pour chaque piste.
Curseur [UP] [DOWN]	Change le numéro de l'effet.
Boutons 1 – 8 (pression)	Active ou désactive la fonction Effect Bypass (Ignorer l'effet). Lorsque le bus est activé, X apparaît au-dessus du nom de l'effet.
[EQ] + boutons 1 – 8 (pression)	Affecte la fonction Parametric EQ (Egaliseur paramétrique) à la piste correspondante.
[EDIT] + boutons 1 – 8 (pression) (lorsqu'une piste quelconque est sélectionnée)	Passe en mode Plug-in Effect Edit (Edition des effets plug-in). (Disponible uniquement lorsqu'un effet plug-in est sélectionné.) Gardez à l'esprit que certains paramètres peuvent ne pas être disponibles selon le type d'effet sélectionné. Appuyez à nouveau sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Edit.
Mode Edit	
Boutons 1 – 8 (rotation)	Pour l'édition de paramètres.
Curseur [UP] [DOWN]	Change un numéro d'effet.
[LEFT]/[RIGHT]	Appelle l'effet d'une autre piste.
[CHANNEL </>]	Change les paramètres à éditer via les boutons, dans l'ordre, un par un.
[BANK </>]	Change les paramètres à éditer via les boutons, par groupes de huit.
[FLIP]	Permute les fonctions des boutons de canaux et des faders.

Certaines valeurs éditées ne s'affichent pas à l'écran du MO.

Appuyez sur la touche [DRUM KIT] pour indiquer le numéro de Send/Effect (Envoi/effet) entre crochets [] en haut de l'écran LCD.

En fonction du type d'effet sélectionné, certains paramètres peuvent ne pas être disponibles.

Les touches [OPTION], [CONTROL], et [COMMAND] sur Mackie Control correspondent respectivement aux touches [EDIT], [JOB] et [STORE].

Des opérations complémentaires à celles qui sont listées ci-dessus sont disponibles. Pour les détails, consultez la documentation relative à Mackie Control.

N'oubliez pas que certaines fonctions peuvent ne pas être disponibles.

Création de votre propre jeu de programmes (mode Master)

Le mode Master occupe le niveau le plus élevé de la hiérarchie des modes du MO et vous permet de basculer instantanément entre les programmes que vous avez créés dans les modes Voice, Performance, Song et Pattern. Vous pouvez l'utiliser de l'une des manières suivantes :

■ Stockage de vos programmes préférés

Cette fonction vous offre la possibilité d'enregistrer des réglages que vous utilisez souvent dans les modes Voice, Performance, Song ou Pattern et de rappeler instantanément le mode et ses réglages personnalisés d'une simple pression de touche, sans devoir d'abord sélectionner un mode. Elle vous permet également de configurer une séquence de programme personnalisé (par exemple lors de la reproduction de différents morceaux en live) et de passer en douceur d'un réglage à l'autre, selon les besoins.

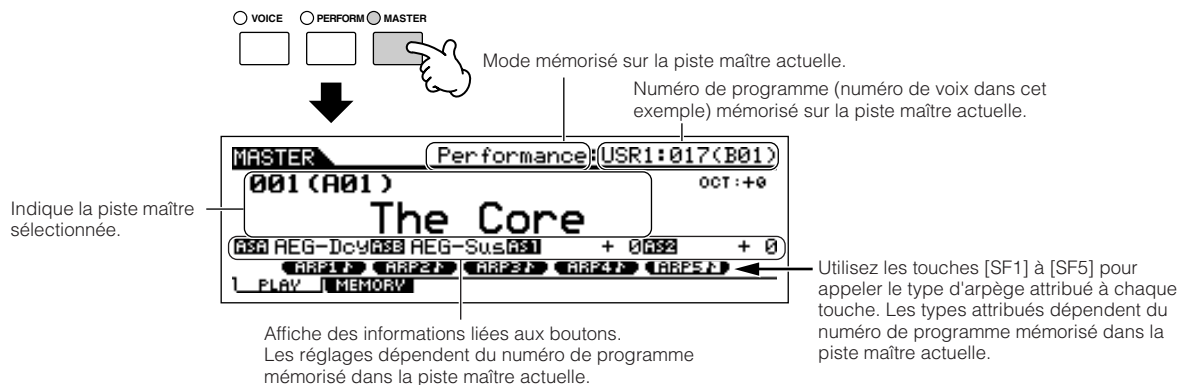
■ Utilisation comme clavier principal

Vous divisez ainsi le clavier en quatre sections distinctes comme si vous jouiez sur quatre claviers MIDI différents. Vous pouvez également reproduire séparément les sons du MO et ceux des périphériques MIDI connectés (tous à partir du clavier MO) en affectant chaque zone à un canal MIDI différent. En outre, vous disposez de curseurs de commande pour ajuster le son de chaque clavier à votre guise.

Sélection d'une piste maître

Le MO propose 128 pistes maîtres spécialement programmées. Essayez-en quelques-unes maintenant.

1 Appuyez sur la touche [MASTER] (Piste maître) pour passer en mode Master Play (Reproduction de piste maître).



2 Sélectionnez une piste maître.

Pour sélectionner une piste maître, procédez globalement de la même manière que pour une voix. Dans la mesure où il n'existe qu'une seule banque pour les pistes maîtres, il n'est pas nécessaire de sélectionner une banque de pistes maîtres.

3 Jouez le programme de la piste maître sélectionné.

Lorsque le mode est réglé sur Voice ou Performance, jouez au clavier. Lorsque le mode est réglé sur Song ou Pattern, appuyez sur la touche [►].



Stockage de vos programmes préférés

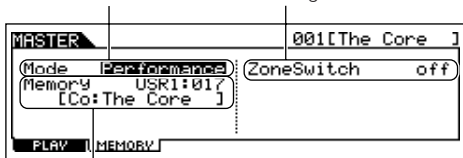
1 Sélectionnez une piste maître à créer.

2 Appuyez sur la touche [F2] MEMORY pour appeler l'écran Mode Setting (Réglage de mode).

3 Sélectionnez le mode de votre choix et le numéro de programme à utiliser pour enregistrer la piste maître. Si vous souhaitez diviser le clavier en plusieurs zones en mode Master, vous réglez Zone Switch (Sélecteur de zone) sur « on » (activation).

Détermine le mode appelé lorsque le numéro de piste maître est sélectionné.

Détermine si le paramètre Zone Switch est réglé sur on ou off.

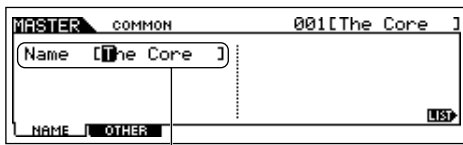


Détermine le numéro de programme appelé lorsque la piste maître est sélectionnée.

4 Attribuez un nom à la piste maître.

Saisissez un nom dans l'écran [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME.

Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution de nom de voix, reportez-vous à la page 38.



Tapez un nom de piste maître.

5 Stockez la piste maître éditée dans la mémoire utilisateur interne.

5-1 Appuyez sur la touche [STORE] pour passer en mode Master Store (Stockage de piste maître).

5-2 Sélectionnez une piste maître de destination à l'aide du cadran de données ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO].

⚠ ATTENTION

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 séparé (page 211).

5-3 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

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

5-4 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de stockage.

⚠ ATTENTION

N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension pendant que le message « Executing... » ou « Please keep power on » s'affiche. La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque de provoquer le blocage du système, d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension et d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

⚠ ATTENTION

Si vous sélectionnez une autre piste maître sans stocker celle qui est en cours d'édition, cette dernière sera perdue. Prenez soin de stocker la piste maître éditée avant d'en sélectionner une autre.

Utilisation comme clavier principal

En mode Master, vous pouvez diviser le clavier en un nombre maximum de quatre zones indépendantes. Chaque zone peut avoir des attributions de canaux MIDI spécifiques, ainsi que des fonctions différentes pour les curseurs de commande. Cela rend possible le contrôle simultané de plusieurs parties du générateur de sons multi-timbres à l'aide d'un clavier unique ou celui des voix d'un instrument MIDI externe sur plusieurs canaux différents en plus des voix internes du synthétiseur lui-même, ce qui permet d'utiliser le MO pour effectuer le travail de plusieurs claviers avec une grande efficacité.

Vous pouvez régler les paramètres liés aux quatre zones en mode Master Edit (Edition de piste maître) et stocker les réglages en tant que piste maître utilisateur.

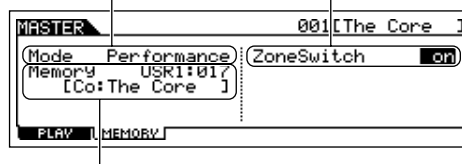
1 Sélectionnez une piste maître à créer.

2 Appuyez sur la touche [F2] MEMORY pour appeler l'écran Mode Setting.

3 Après avoir réglé le mode et le numéro de programme que vous souhaitez mémoriser sur la piste maître, réglez le paramètre Zone Switch sur « on ».

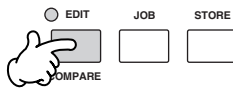
Déterminez le mode appelé lorsque le numéro de piste maître est sélectionné.

Réglez le paramètre Zone Switch sur « on ».



Déterminez le numéro de programme appelé lorsque la piste maître est sélectionnée.

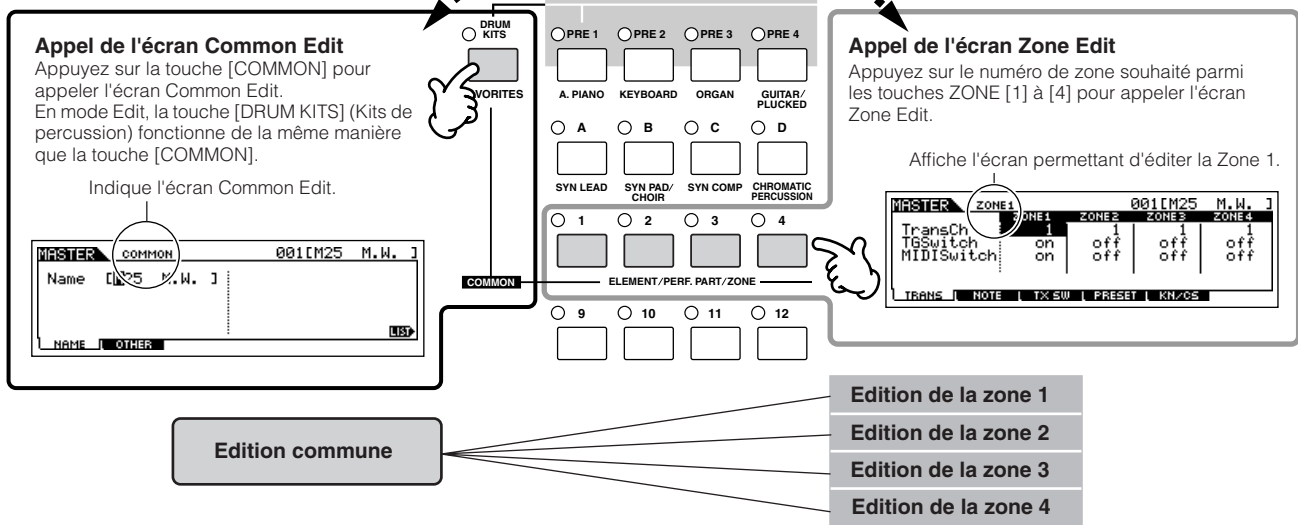
4 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Master Edit.



5 Appelez l'écran Common Edit (Edition commune) ou Zone Edit (Edition de zone).

Utilisez l'écran Zone Edit pour éditer les paramètres propres à chaque zone et l'écran Common Edit pour les paramètres communs à toutes les zones.

Lorsque vous êtes en mode Master Edit, vous pouvez basculer entre les écrans Common Edit et Zone Edit, comme illustré ci-dessous.



6 Sélectionnez le menu que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F1] à [F5] et [SF1] à [SF5], puis modifiez les paramètres dans chaque écran.

Reportez-vous à la page suivante pour obtenir des détails et quelques exemples de réglage.

7 Attribuez un nom à la piste maître.

Saisissez un nom dans l'écran [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME.

Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution de nom de voix, reportez-vous à la page 38.

8 Stockez la piste maître éditée dans la mémoire utilisateur interne.

Reportez-vous à l'étape 5 à la page 123.

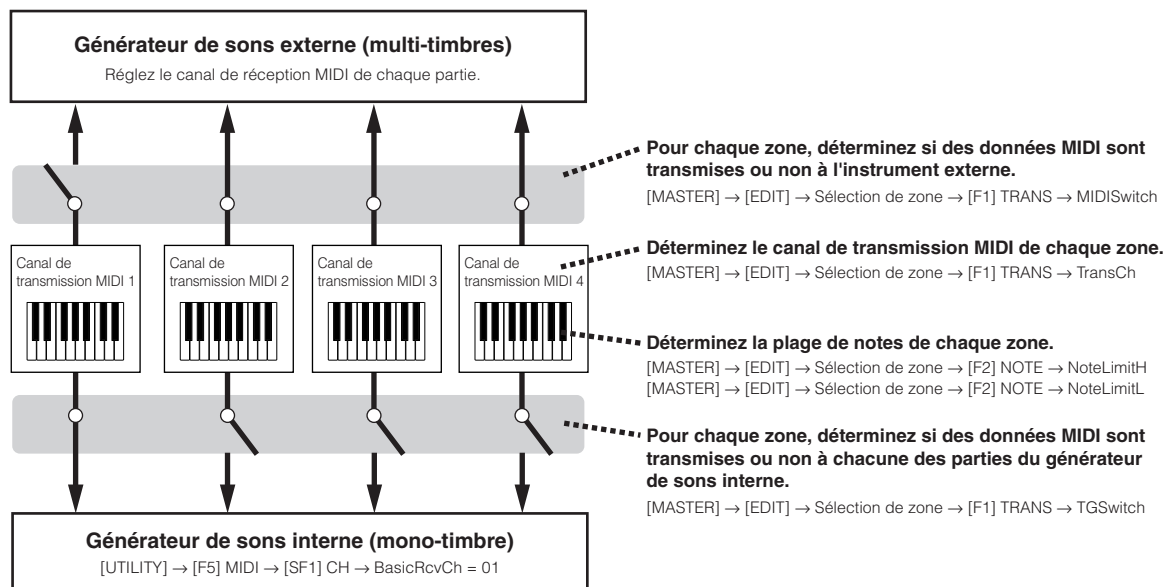
Exploitation efficace des zones avec un générateur de sons externe

Les deux exemples ci-dessous montrent comment utiliser les zones avec le générateur de sons interne et un générateur de sons externe connecté. Ces instructions correspondent aux étapes de la page précédente.

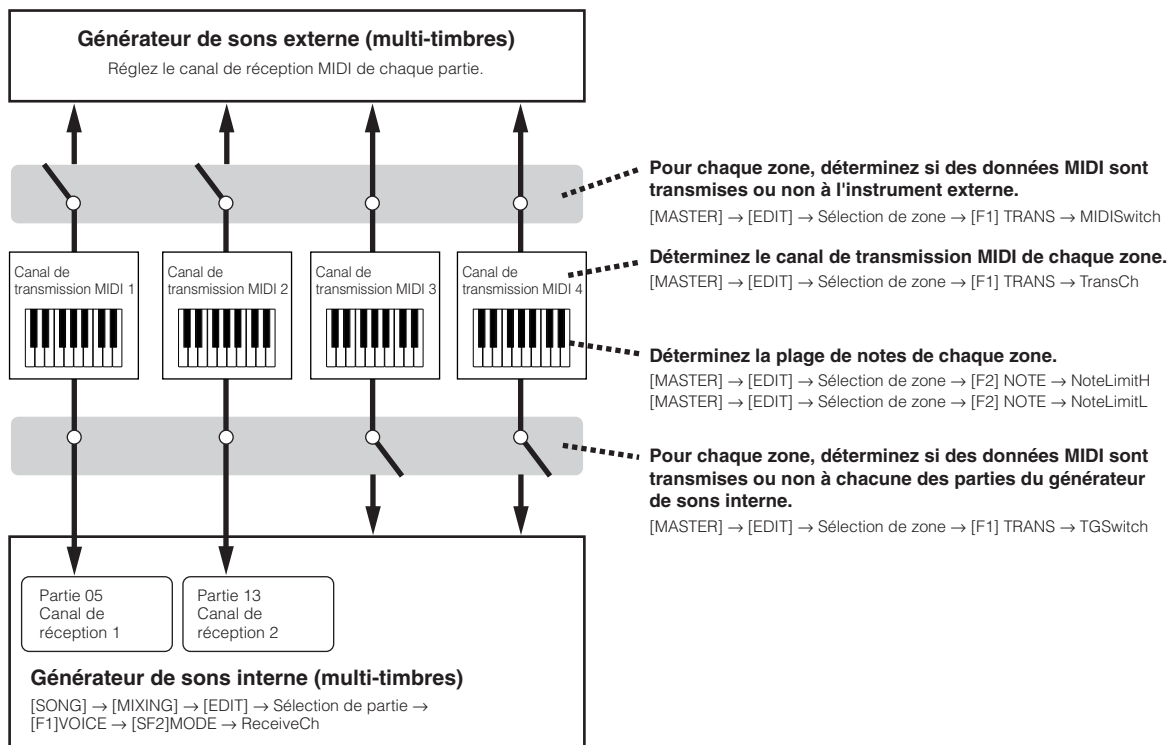
NOTE Bien que les quatre zones soient utilisées dans l'exemple ci-dessous, vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de zones (deux, trois ou quatre). Les réglages sont effectués à l'aide du paramètre MIDISwitch ([MASTER] → [EDIT] → sélection de zone → [F1] TRANS → MIDISwitch) et du paramètre TGSwitch ([MASTER] → [EDIT] → sélection de zone → [F1] TRANS → TGSwitch).

NOTE Dans ces exemples, les zones sont respectivement attribuées à des plages différentes du clavier. Cependant, deux ou plusieurs zones peuvent également être affectées à une même couche, depuis l'écran NOTE ([MASTER] → [EDIT] → sélection de zone → [F2] NOTE).

Réglages de la piste maître en mode Voice/Performance (mode du générateur de sons mono-timbre)



Réglages de la piste maître en mode Song/Pattern (mode du générateur de sons multi-timbres)



Attribution de numéros de modification de commande aux boutons/ curseurs de chaque zone

L'écran KN/CS du mode Master Edit vous permet de définir la manière dont les boutons et curseurs de commande affectent chaque zone. Ceci vous permet de spécifier un numéro de modification de commande MIDI pour chaque bouton et chaque curseur.

Tous les voyants s'éteindront si vous réglez le paramètre [MASTER] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OTHER → Knob/Slider sur « zone ».

DAW REMOTE PAGE SELECT	ASSIGN A	ASSIGN B	ASSIGN 1	ASSIGN 2
PAN/SEND	PAN	REVERB	CHORUS	TEMPO
ASSIGN: []	CUTOFF	RESONANCE	ATTACK	RELEASE
TONE	SWING	GATE TIME	VELOCITY	UNIT MULTIPLY
ARP FX	LOW	LOW MID	HIGH MID	HIGH
MEF []				
EQ				

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
Ctr1Knob	10	10	10	10
Ctr1Slider	11	11	11	11

Vous pouvez déterminer les numéros de modification de commande à utiliser pour les boutons et les curseurs de chaque zone dans l'écran [MASTER] → [EDIT] → sélection de zone → [F5] KN/CS.

Dans l'exemple ci-dessus, les boutons de commande de toutes les zones ont été réglés sur 10 (Pan) et les curseurs sur 11 (Expression). Vous pouvez ainsi contrôler la position stéréo de chaque zone à l'aide du bouton approprié et utiliser les curseurs pour régler l'équilibre relatif du volume des zones.

ASTUCE Paramétrage des zones de piste maître sur Split ou Layer

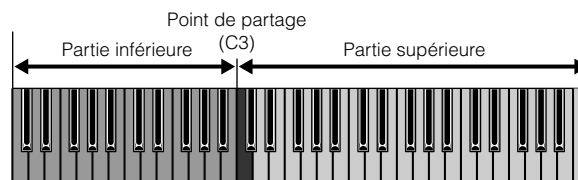
Cette opération vous permet de déterminer facilement si les zones de la piste maître sélectionnée sont utilisées dans un clavier partagé ou en couche. Les réglages de la plage de notes de chaque zone peuvent être déterminés en spécifiant les paramètres NoteLimitH (Limite de note supérieure) et NoteLimitL (Limite de note inférieure) depuis l'écran NOTE ([MASTER] → [EDIT] → sélection de zone → [F2] NOTE).

NOTE Les zones 1 et 2 sont utilisées dans les explications fournies ci-après.

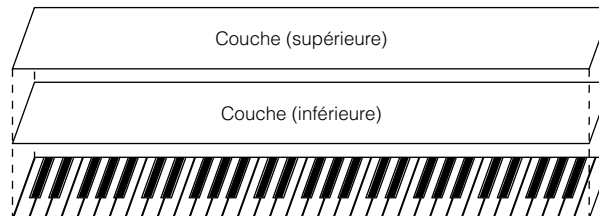
- 1** En mode Master Play, appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Master Job (Tâche de piste maître).
- 2** Appuyez sur la touche [F1] INIT pour appeler l'écran Initialize (Initialiser).
- 3** Décochez la case « All » (Tout) à l'aide de la touche [DEC/NO] et cochez la case « Zone ».
- 4** Réglez le paramètre Type sur « Split » (Partage) ou « Layer » (Couche).

**Lorsque Type est réglé sur « Split »**

Réglez les paramètres UpperCh (canal de transmission MIDI de la plage supérieure), LowerCh (canal de transmission MIDI de la plage inférieure) et Split Point (point de partage du clavier en deux plages : supérieure et inférieure).

**Lorsque Type est réglé sur « Layer »**

Réglez les paramètres UpperCh (canal de transmission MIDI de la zone 1) et LowerCh (canal de transmission MIDI de la zone 2).



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

Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche [DEC/NO].

- 6** Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche.

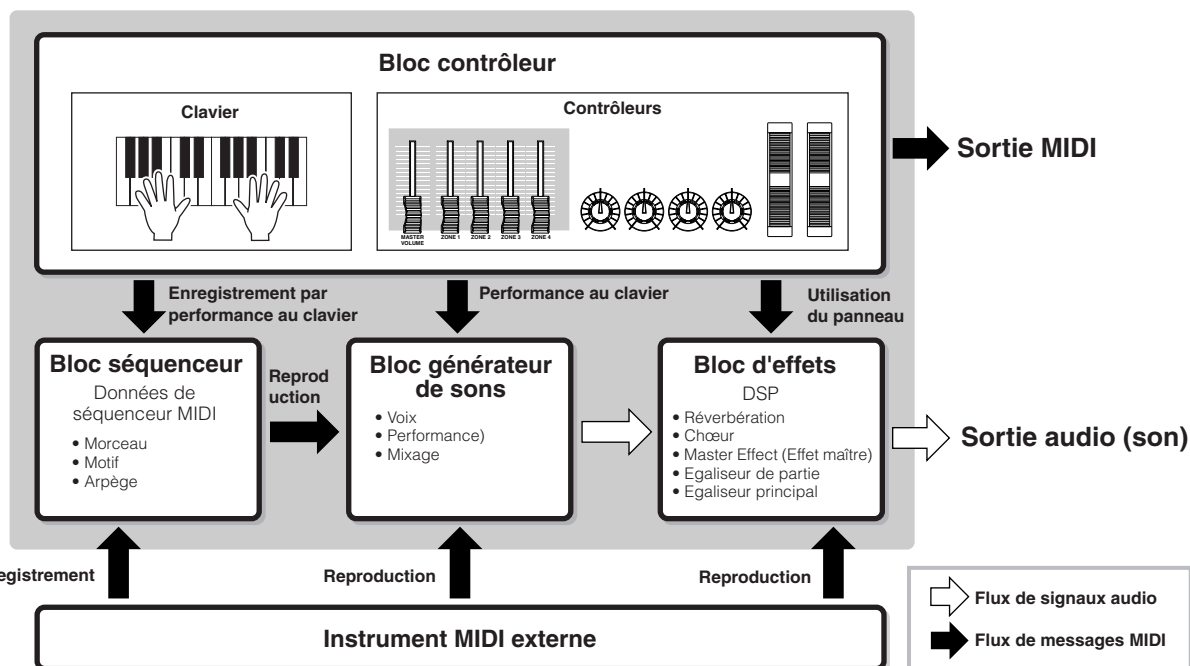
Lorsque vous avez terminé une tâche, le message « Completed » s'affiche et vous retournez à l'écran initial.

Structure de base

Cette section offre une présentation simple et facile à comprendre du MO, de sa vaste gamme de caractéristiques sophistiquées, de ses fonctions de performance et de commande MIDI et de son système pratique de gestion de fichiers pour les données originales que vous créez à l'aide de l'instrument.

Structure interne (Présentation du système)

Ce synthétiseur est composé de plusieurs blocs illustrés ci-dessous.



Bloc contrôleur

Ce bloc se compose du clavier, des molettes de variation de hauteur de ton et de modulation, des boutons, des curseurs de commande, etc.

Le clavier en lui-même ne génère pas de son 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 sons du synthétiseur lorsque vous jouez des notes. Les contrôleurs génèrent/envoient également des messages MIDI. Le bloc du générateur de sons du synthétiseur produit des sons en fonction des messages MIDI transmis depuis le clavier et les contrôleurs.

Contrôleurs pris en charge par le MO

Les contrôleurs que vous pouvez utiliser sur le synthétiseur sont présentés ci-dessous, suivis de leur page de référence :

● Contrôleurs dont est équipé le MO

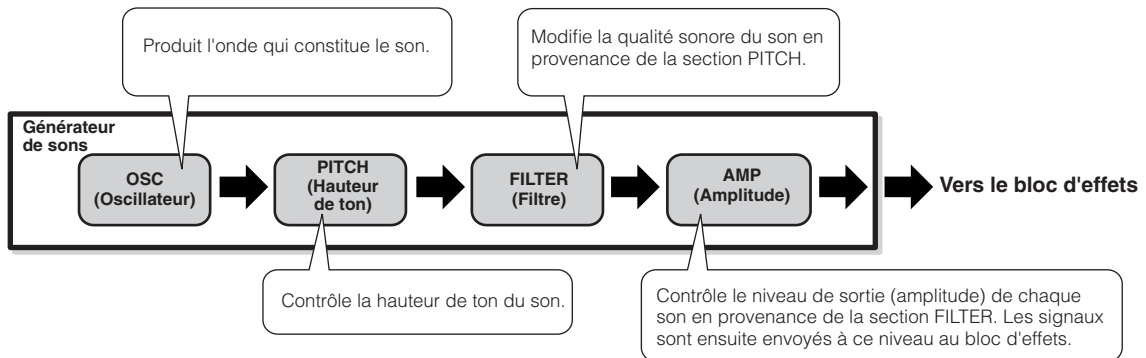
Clavier (toucher initial).....	page 16
Molette de variation de ton.....	page 50
Molette de modulation.....	page 50
Bouton.....	page 51
Curseur de commande.....	page 52

● Contrôleurs (vendus séparément) pouvant être connectés sur le panneau arrière du MO

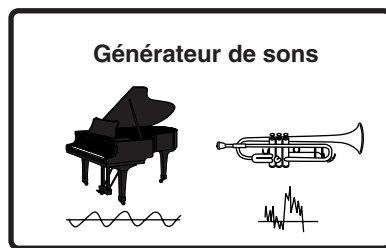
Contrôleur au pied.....	page 69
Sélecteur au pied.....	page 69

Bloc générateur de sons

Le bloc générateur de son est l'élément qui produit réellement le son en réponse aux messages MIDI générés en jouant au clavier, à l'aide des contrôleurs et de la fonction de reproduction du séquenceur (de morceau/motif/arpèges).



Générateur de sons AWM2 interne



● AWM2 (Advanced Wave Memory - Mémoire d'onde avancée 2)

Le système de génération de sons AWM2 est un système de synthèse basé sur des ondes échantillonnées (matériau sonore) et utilisé dans de nombreux synthétiseurs Yamaha. Pour plus de réalisme, chaque voix AWM2 utilise plusieurs échantillons de la forme d'onde réelle d'un instrument. En outre, une grande variété de paramètres—générateur d'enveloppe, filtre, modulation et autres—peut y être appliquée.

Voix, performance et mixage

Cet instrument propose trois types de programmes différents, qui sont à la base même de la création et de la reproduction de sons.

● Voix

Un programme contenant les éléments sonores nécessaires à la génération du son d'un instrument de musique donné est appelé une « voix ». Chaque voix comprend au maximum quatre éléments (pour une voix normale) ou 73 touches (pour une voix de batterie). Chaque voix est créée en éditant des paramètres propres à chaque élément/touche et des paramètres communs à l'ensemble des éléments/touches en mode Voice (page 151) ou en mode Mixing Voice (page 203).

● Performance

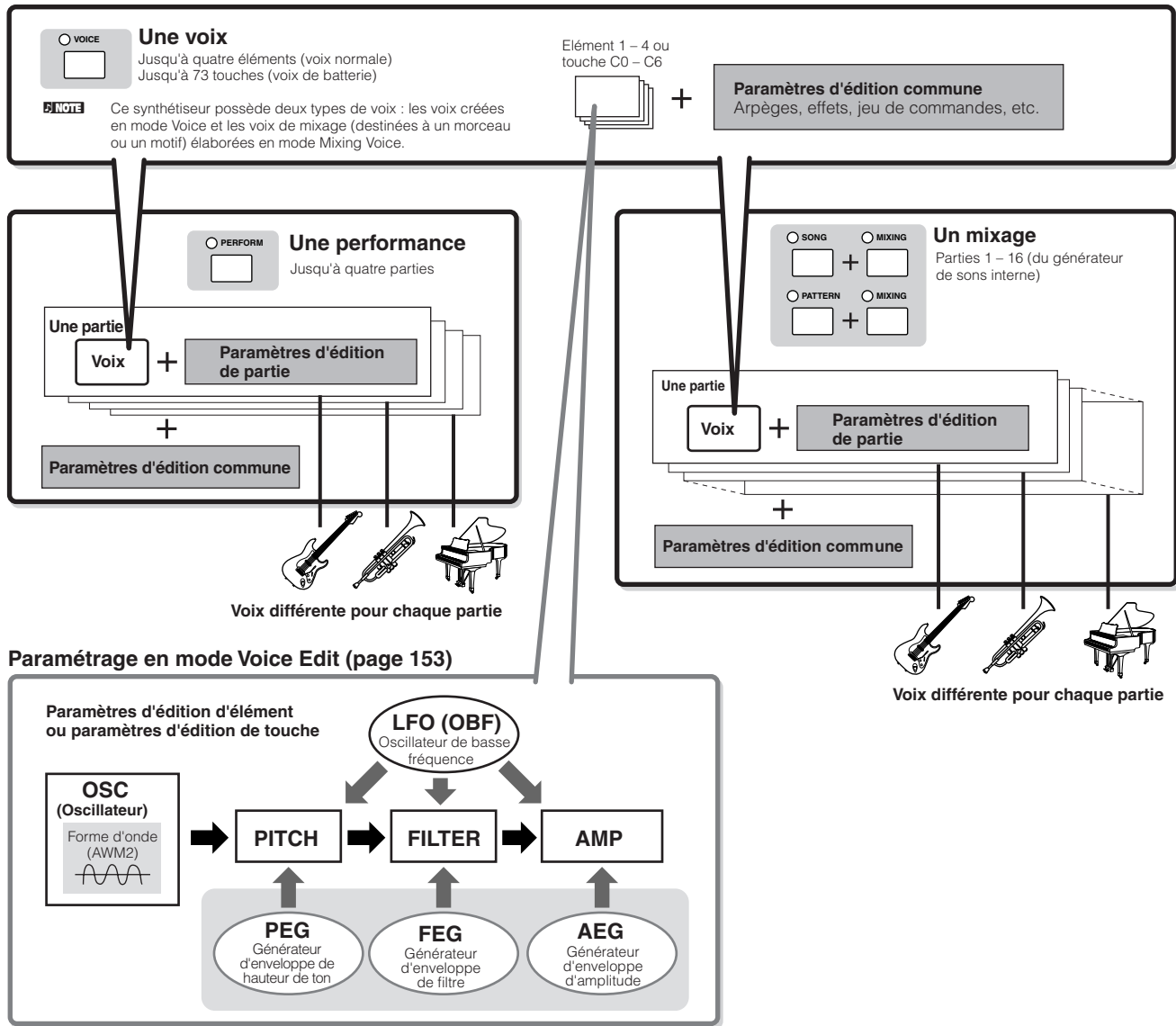
Un programme dans lequel plusieurs voix (parties) sont combinées sous la forme d'une couche ou d'autres configurations est appelé une « performance ». Chaque performance peut contenir jusqu'à quatre parties (voix) différentes. Une performance peut être créée en éditant des paramètres propres à chaque partie et des paramètres communs à toutes les parties en mode Performance (page 171).

● Mixage

Un programme dans lequel plusieurs voix sont affectées à des parties pour une reproduction multi-timbres en modes Song et Pattern est appelé un « mixage ». Chaque mixage peut contenir jusqu'à 16 parties (page 136). Un mixage est créé en éditant des paramètres propres à chaque partie et des paramètres communs à toutes les parties en mode Song Mixing (page 189) ou Pattern Mixing (page 202).

NOTE Le mixage fait partie du morceau ou du motif.

L'illustration ci-dessous montre la structure et les interactions des voix, des performances et des mixages.



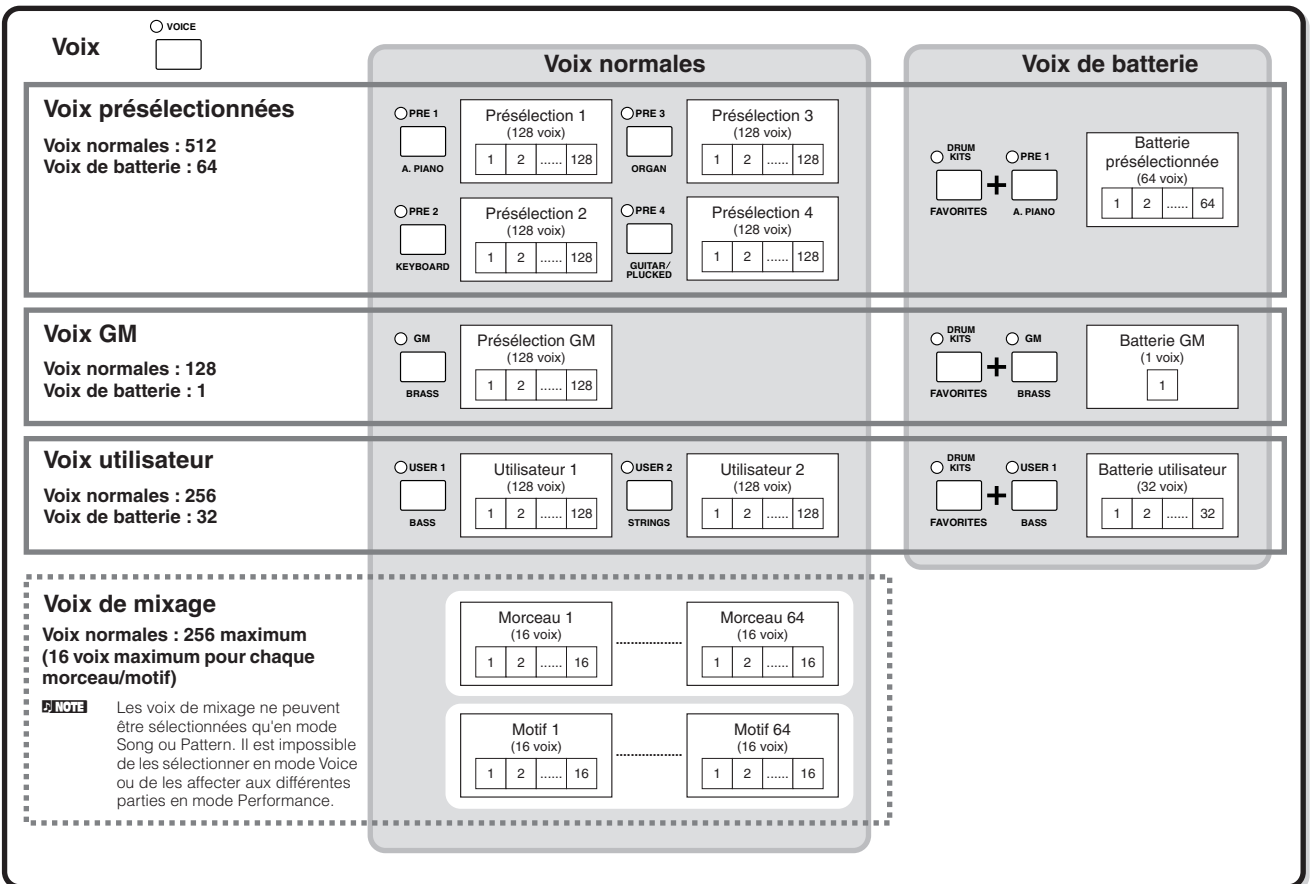
NOTE Les paramètres Drum Voice Key Edit (Edition de touche de voix de batterie) ne contiennent pas de réglages LFO.

Voix Keyboard Mega

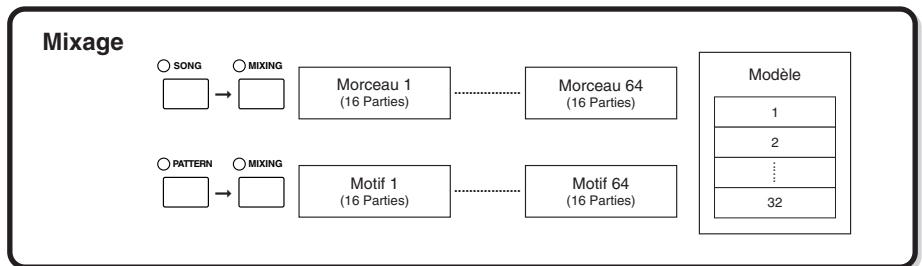
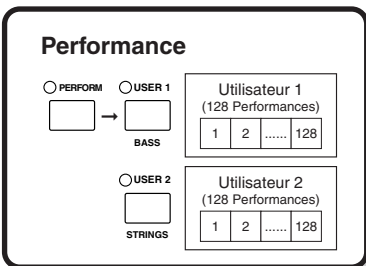
Les voix normales utilisent les variations de vélocité pour adapter la qualité et/ou le niveau sonore d'une voix en fonction de la force de votre jeu. Cela confère aux voix un caractère authentique et naturel. Par contre, dans le cas des voix Keyboard Mega, chaque plage de vélocité (mesure de la force de jeu) produit un son totalement différent. A titre d'exemple, une voix de guitare comporte des sons résultant de diverses techniques de jeu. Sur les instruments traditionnels, les différentes voix disposant de ces sons sont rappelées via MIDI et combinées pour obtenir l'effet désiré. Avec les voix Keyboard Mega, vous pouvez désormais jouer une partie de guitare tout à fait convaincante à l'aide d'une seule voix, en utilisant des valeurs de vélocité particulières pour reproduire les sons voulus.

NOTE Les noms de voix Keyboard Mega sont signalés par la mention « Mega ** » sur l'écran.

The following illustrations may help in understanding the memory structure of the Voices, Performances, and Mixings. Les illustrations ci-dessous permettent de comprendre la structure de la mémoire des voix, des performances et des mixages.



Structure de base



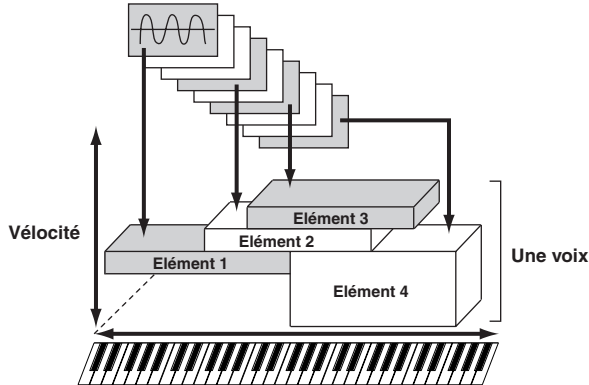
Voix normale et voix de batterie

La configuration interne propose deux types de voix : voix normales (Normal Voices) et voix de batterie (Drum Voices). Les voix normales sont essentiellement des sons d'instrument de musique d'une hauteur donnée pouvant être reproduits sur la page du clavier.

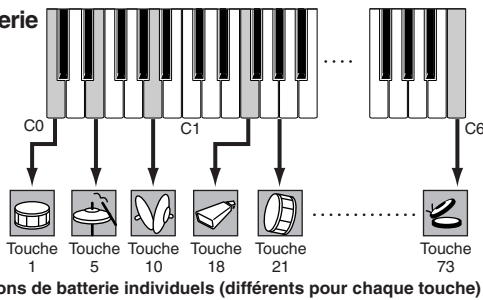
Les voix de batterie, quant à elles, sont principalement des sons de percussion/batterie affectés à des notes individuelles du clavier. Un groupe d'ondes de percussion/batterie ou de voix normales ainsi assigné est appelé kit de percussion.

Voix normale

Forme d'onde (Présélections 1 – 1859)



Voix de batterie



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 tout autre dispositif 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 qui est reproduit par le générateur de sons d'origine.

Paramètres du générateur de sons produisant le son de la voix

Parmi les divers paramètres qui constituent une voix (Oscillator (Oscillateur), Pitch, Filter, Amplitude, LFO et les trois générateurs d'enveloppe (PEG, FEG, AEG)) présentés dans les illustrations des pages 132 à 134 figurent les réglages essentiels à la création du son de la voix. Les paramètres Oscillator, Pitch, Filter et Amplitude déterminent les trois éléments de base du son, à savoir la hauteur de ton (grave ou aiguë), le timbre (ou la qualité d'ensemble du ton) et le volume (niveau du volume sonore) de la voix. Des paramètres tels que LFO (OBF) et EG (Générateur d'enveloppe) déterminent la transition de ces trois éléments de base du son depuis son émission jusqu'à son arrêt.

Dans les sections suivantes, nous allons vous expliquer en détail les paramètres liés au son et vous présenter les fondements mêmes de la synthèse électronique.

Oscillator (Oscillateur)

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément/Sélection de touche de batterie → [F1] OSC

Cette section produit l'onde qui détermine la hauteur de ton de base. Vous pouvez attribuer l'onde (ou le matériau sonore de base) à chaque élément de la voix normale ou à chaque touche de la voix de batterie.

Dans le cas d'une voix normale, il est possible de régler la plage de notes pour chaque élément (la plage de notes du clavier dans laquelle l'élément retentit) et la réponse à la vélocité (la plage de vélocités de note dans laquelle l'élément est audible). Par exemple, vous avez la possibilité de régler un élément afin qu'il soit reproduit dans une plage supérieure du clavier et un autre élément pour qu'il soit émis dans une plage inférieure. Vous obtenez ainsi deux sons différents pour une seule voix et pour des sections différentes du clavier ; vous pouvez également faire chevaucher les deux plages d'éléments afin que leurs sons respectifs se superposent sur une plage définie. En outre, il vous est également possible de régler chaque élément de sorte qu'il réponde à des plages de vélocité différentes ; de ce fait, un élément produira un son dans les plages de vélocité inférieures alors qu'un autre sera audible dans des plages de vélocité plus élevées.

NOTE Vous pouvez attribuer l'onde à l'aide de l'opération suivante.
[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément/
Sélection de touche de batterie → [F1] OSC → [SF1] WAVE

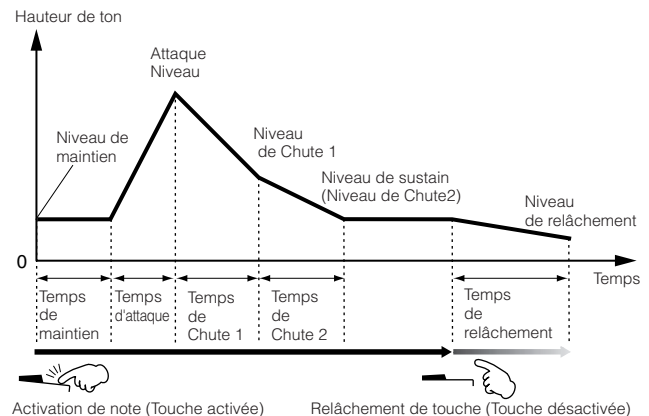
Pitch (Hauteur de ton)

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément/Sélection de touche de batterie → [F2] PITCH

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 (Echelle de hauteur de ton), etc. En outre, le réglage du PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton) vous permet de contrôler la variation de la hauteur de ton dans le temps.

PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton)

Grâce au PEG, vous avez la possibilité de contrôler la transition au niveau de la hauteur de ton entre le moment de l'émission du son jusqu'à son arrêt. Vous pouvez créer le PEG en définissant les paramètres comme illustré ci-dessous. Lorsque vous jouez une note au clavier, la hauteur de ton de la voix change en fonction de ces réglages d'enveloppe. Cela peut s'avérer utile pour créer des changements de hauteur de ton automatiques, notamment pour les cuivres de synthèse. Il est par ailleurs possible de définir des paramètres PEG différents pour chaque élément ou touche.



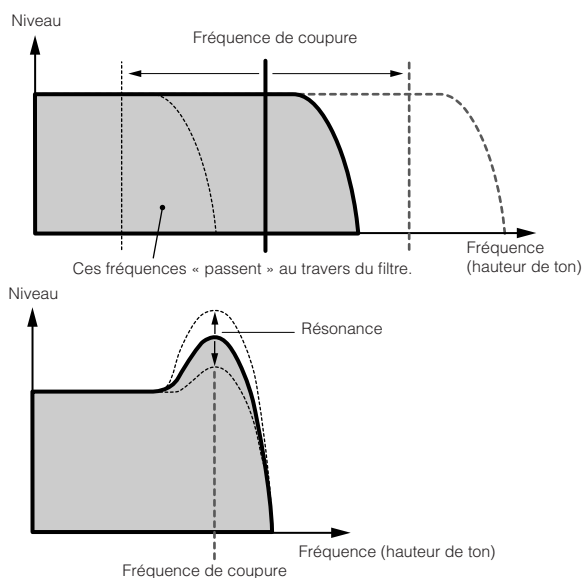
● **Filter (Filtre)**

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément/de touche de batterie → [F3] FILTER

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.

Cutoff Frequency (Fréquence de coupure) et Résonance (Résonance)

Voici comment fonctionne le filtre. Dans l'exemple ci-dessous (filtre passe-bas), la partie du signal inférieure à une fréquence donnée est autorisée à passer, tandis que les signaux supérieurs sont coupés. Cette fréquence est appelée fréquence de coupure. Vous pouvez produire un son relativement clair ou sombre en réglant la coupure. La résonance est un paramètre accentuant le niveau des signaux dans la zone de fréquence de coupure. En accentuant le niveau du signal dans cette zone, on obtient un son « pointu » distinctif, plus brillant et plus dur.



A propos des principaux types de filtre

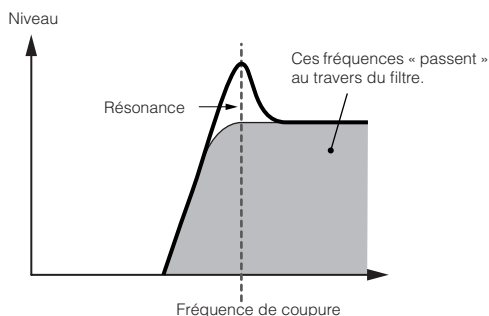
Le filtre passe-bas est représenté dans l'illustration ci-dessus. Cependant, le synthétiseur dispose de quatre autres types de filtre, indiqués ci-dessous.

● **Filtre passe-bas (ci-dessus)**

Ce filtre ne laisse passer que les signaux en dessous de la fréquence de coupure. Vous pouvez ensuite utiliser le paramètre Reso (Résonance) pour ajouter davantage de caractère au son.

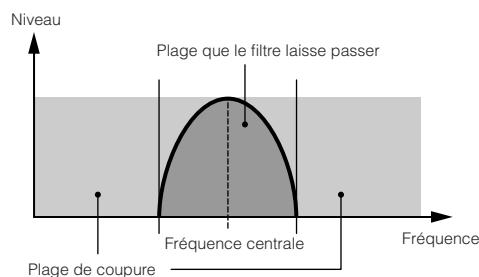
● **Filtre passe-haut**

Ce filtre ne laisse passer que les signaux au-dessus de la fréquence de coupure. Vous pouvez ensuite utiliser le paramètre Reso (Résonance) pour ajouter davantage de caractère au son.



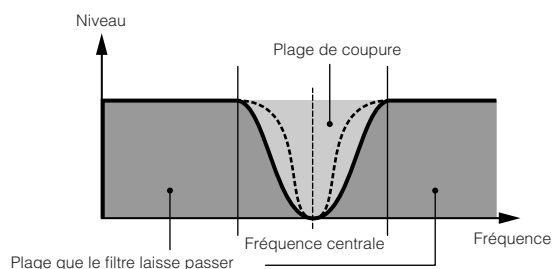
● **Filtre passe-bande**

Ce filtre ne laisse passer qu'une bande de signaux situés autour de la fréquence de coupure. La largeur de cette bande peut varier.



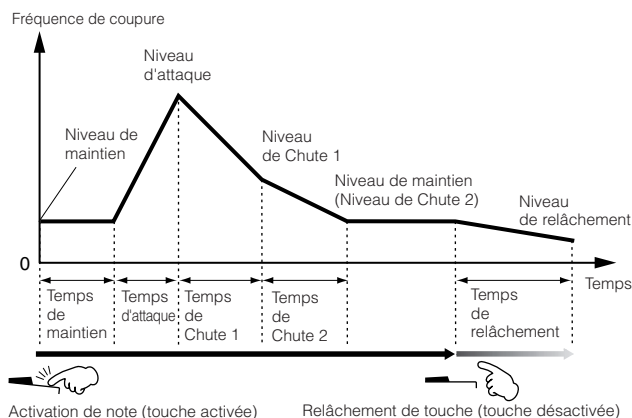
● **Filtre coupe-bande'**

Ce filtre atténue une bande de signaux situés autour de la fréquence de coupure et laisse passer toutes les autres fréquences.



FEG (Générateur d'enveloppe de filtre)

Le FEG vous permet de contrôler la transition au niveau du timbre depuis l'émission du son jusqu'à son arrêt. Vous pouvez créer le FEG en définissant les paramètres comme illustré ci-dessous. Lorsque vous enfoncez une note du clavier, la fréquence de coupure change en fonction de ces réglages d'enveloppe. Cette fonction permet, par exemple, de créer automatiquement des effets de wah ou de balayage de filtre. Par ailleurs, il est possible de définir différents paramètres FEG pour chaque élément ou touche.



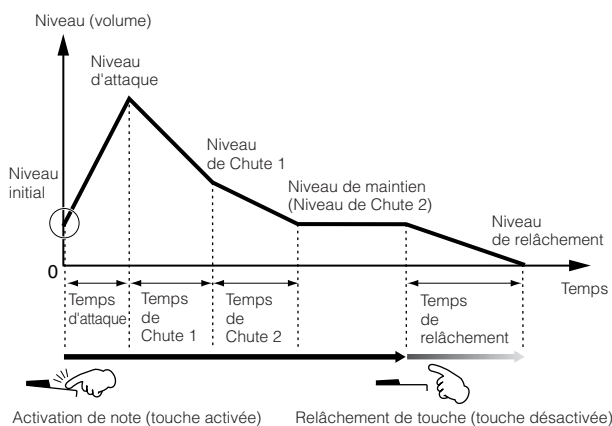
● **Amplitude**

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément/Sélection de touche de batterie → [F4] AMP

Cette section contrôle le niveau de sortie (amplitude) du son produit par le 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.

● **AEG (Générateur d'enveloppe 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 arrêt. Vous pouvez créer l'AEG en définissant les paramètres comme illustré ci-dessous. Lorsque vous enfoncez une note du clavier, le volume change en fonction de ces réglages d'enveloppe. Par ailleurs, il est possible de définir différents paramètres AEG pour chaque élément ou touche.



● **LFO (OBF) (Oscillateur à basse fréquence)**

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément/Sélection de touche de batterie → [F5] LFO

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F5]LFO

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 (OBF) peut être réglé pour chaque élément individuel, mais aussi globalement pour tous les éléments.

Générateurs de sons mono-timbre (mode Voice/Performance) et générateur de sons multi-timbres (mode Song/Pattern)

Le bloc du générateur de sons interne fonctionne de deux façons différentes (en mode mono-timbre ou multi-timbres) en fonction du mode sélectionné. La différence entre les deux types de fonctionnement réside dans leur capacité à prendre en charge plusieurs canaux MIDI en même temps.

● **Générateur de sons mono-timbre (mode Voice/Performance)**

Un générateur de sons MIDI qui ne reçoit les données que sur un seul canal MIDI et ne reproduit qu'une seule partie instrumentale est appelé un générateur de sons « mono-timbre ». C'est de cette façon que fonctionne le générateur de sons interne en modes Voice et Performance.

NOTE Pour régler le canal de réception MIDI pour un fonctionnement mono-timbre (modes Voice et Performance), appliquez la procédure suivante en mode Utility. [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

● **Générateur de sons multi-timbres (mode Song/Pattern)**

Un générateur de sons MIDI qui reçoit les données simultanément sur plusieurs canaux MIDI et reproduit plusieurs parties instrumentales est appelé un générateur de sons « multi-timbres ». Celui-ci permet de reproduire des données de morceau MIDI multi-canaux, comme par exemple, sur un séquenceur MIDI ou un ordinateur, en affectant chaque partie interne à une piste ou un canal spécifique pour la reproduction. C'est de cette façon que fonctionne le générateur de sons interne en modes Song et Pattern.

NOTE Pour régler le canal de réception MIDI pour une opération multi-timbres (modes Song et Pattern), appliquez la procédure suivante en mode Utility. [SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

NOTE Lorsque vous utilisez un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur pour jouer de l'instrument, assurez-vous d'utiliser les modes Song ou Pattern.

Polyphonie maximale

La polyphonie maximale fait référence au nombre maximum de notes pouvant être entendues simultanément sur le générateur de sons interne de l'instrument. La polyphonie maximale de ce synthétiseur est de 64 notes. Lorsque le bloc du générateur de sons 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, qui incluent jusqu'à quatre éléments, sont exécutées, il est possible que le nombre maximum de notes jouées simultanément soit inférieur à 64.

Structure des parties du bloc du générateur de sons

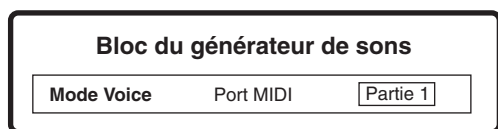
Le MO reproduit les sons dans le bloc du générateur de sons en réponse aux messages MIDI reçus des contrôleurs externes ou du séquenceur. Les messages MIDI sont affectés à seize canaux indépendants, qui permettent à l'instrument de jouer simultanément seize parties différentes via les seize canaux MIDI. Cette limite peut toutefois être dépassée grâce à l'utilisation de « ports » MIDI distincts, qui prennent chacun en charge seize canaux.

NOTE Le câble USB gère jusqu'à huit ports MIDI distincts. Cependant, le générateur de sons du MO ne gère qu'un seul port.

NOTE Une connexion via un câble MIDI unique ne permet pas de traiter des données sur plusieurs ports MIDI.

■ Structure des parties du bloc du générateur de sons en mode Voice

Dans ce mode, une voix est jouée à l'aide d'une partie unique. Le bloc du générateur de sons du mode Voice reçoit des données MIDI sur un canal unique. C'est la raison pour laquelle les données de morceau d'un séquenceur externe comprenant plusieurs canaux MIDI ne sont pas reproduites correctement sous ce mode. Si vous utilisez un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur pour jouer de l'instrument, assurez-vous d'utiliser le mode Song ou Pattern.



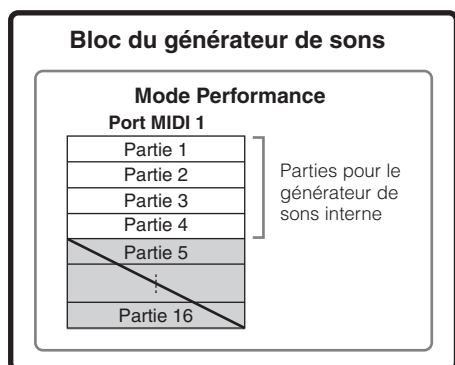
NOTE Pour régler le canal de réception MIDI pour un fonctionnement mono-timbre (modes Voice et Performance), appliquez la procédure suivante en mode Utility. [UTILITY] → Ecran MIDI → BasicRcvCh

- En mode Voice, l'instrument ne reconnaît que les données transmises via le port MIDI 1.

■ Structure des parties du bloc du générateur de sons en mode Performance

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). Si sept parties au total sont disponibles dans ce mode (comme illustré ci-dessous), vous ne pourrez en utiliser que quatre simultanément.

Par ailleurs, même si ce mode vous permet de jouer plusieurs parties en même temps, toutes les parties sont réglées pour recevoir les données sur un canal MIDI unique, comme en mode Voice. C'est la raison pour laquelle les données de morceau d'un séquenceur externe comprenant plusieurs canaux MIDI ne sont pas reproduites correctement sous ce mode. Si vous utilisez un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur pour jouer de l'instrument, assurez-vous d'utiliser le mode Song ou Pattern.



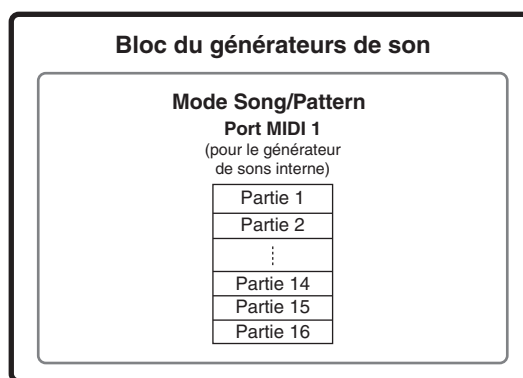
Les parties 5 à 16 ne sont pas utilisées.

NOTE Pour régler le canal de réception MIDI pour un fonctionnement mono-timbre (modes Voice et Performance), appliquez la procédure suivante en mode Utility. [UTILITY] → écran MIDI → BasicRcvCh

- En mode Performance, l'instrument ne reconnaît que les données transmises via le port MIDI 1.

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

Ce mode vous permet d'utiliser plusieurs parties et d'attribuer des voix différentes pour la reproduction de chaque partie. Dans la mesure où des canaux MIDI différents peuvent être définis pour chaque partie du bloc du générateur de son, vous pouvez utiliser un séquenceur MIDI externe 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 sons.



Le canal/port de transmission MIDI peut être réglé en mode Song/Pattern selon la procédure suivante.

En mode Song : [SONG] → Sélection de morceau → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

En mode Pattern : [PATTERN] → Sélection de motif → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

Lors de l'utilisation du bloc générateur de sons interne, affectez les pistes au port de transmission 1 et utilisez les parties 1 à 16. Gardez à l'esprit que les données reçues sur les ports de transmission 2 ou 3 ne sont pas audibles sur le bloc du générateur de sons interne.

Le canal de réception MIDI de la partie du générateur de sons peut être réglé selon la procédure suivante.

En mode Song : [SONG] → Sélection de morceau → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

En mode Pattern : [PATTERN] → Sélection de motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

NOTE Pour plus de détails sur la norme MIDI, reportez-vous à la page 223.

NOTE La voix et les réglages correspondants (volume, panoramique, etc.) sont rendus audibles via le clavier en fonction des paramètres de partie, au niveau des réglages de mixage du morceau, du motif ou de la partie en cours d'utilisation. D'autres réglages tels que les contrôleurs et les types d'effet correspondent à des paramètres courants dans les réglages de mixage du morceau ou du motif actuellement sélectionné.

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 de reproduire ces données à l'aide du bloc du générateur de sons. Le bloc du séquenceur peut être utilisé en modes Song et Pattern via la fonction Arpeggio. Lorsqu'un morceau ou un motif est reproduit, les données musicales de chaque piste de séquence sont transmises au bloc du générateur de sons en fonction des réglages du canal de transmission.

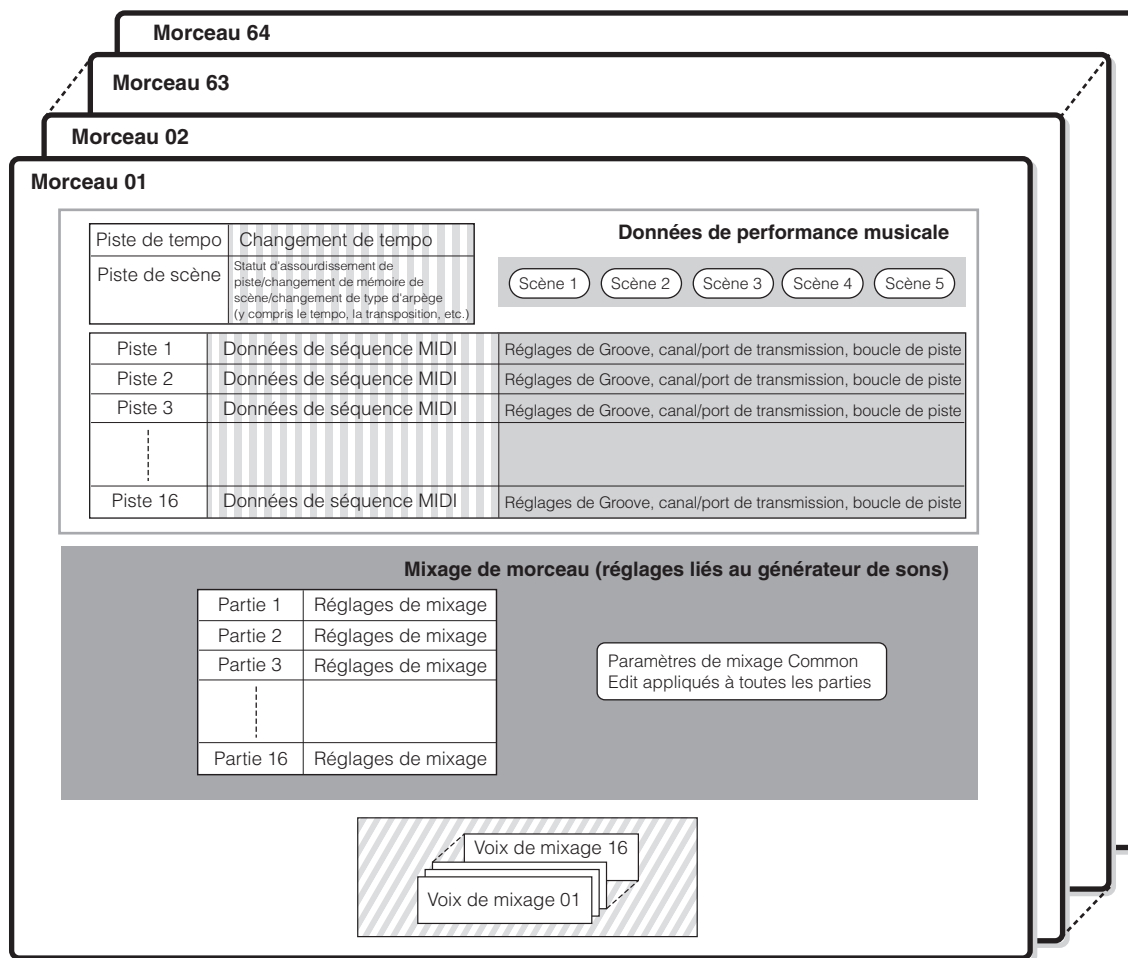
NOTE Les morceaux ne peuvent être reproduits qu'en mode Song. Ils ne peuvent pas l'être dans d'autres modes.
 Les motifs ne peuvent être reproduits qu'en mode Pattern. Ils ne peuvent pas l'être dans d'autres modes.
 Les arpèges peuvent être reproduits dans n'importe quel mode.

Morceaux et motifs

Les morceaux et les motifs sont des données de séquence MIDI constituées de 16 pistes au maximum. 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. Dans le MO, 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 [■] (Stop) (Arrêt). Ce synthétiseur propose une gamme de données de phrase présélectionnées qui sont utilisées comme matériau de base dans la création de motifs.

Structure des données de morceau

L'illustration suivante montre la structure de la piste d'un morceau. Les morceaux sont créés en enregistrant des données de séquence MIDI sur des pistes individuelles et en réglant les paramètres associés au générateur de sons (dans Song Mixing).



- Réglage en mode Song Play
- Création en modes Song Record, Song Edit et Song Job
- Réglage en modes Song Mixing et Song Mixing Edit
- Création en mode Mixing Voice Edit

● **Song Mixing (Mixage de morceau)**

Même si vous enregistrez votre performance au clavier sur une piste de morceau, les données de configuration (événements qui ne sont pas des événements de note, tels que la voix, le panoramique et le volume), qui devraient normalement être enregistrées au début du morceau si l'on veut avoir une reproduction correcte, ne seront pas enregistrées sur cette piste. C'est la raison pour laquelle les données de configuration traitées en tant que réglages de mixage de morceau doivent être stockées dans le mode Song Mixing Store (Stockage de mixage de morceau).

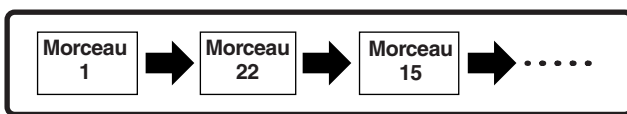
Dans la mesure où la fonction Song Mixing est un ensemble de réglages liés au générateur de sons, elle s'applique aux données de séquence envoyées par le séquenceur MIDI externe tout comme aux données de reproduction de morceau de ce synthétiseur.

● **Scène**

Une scène de morceau est une « capture » de réglages importants et contient des paramètres tels que la transposition, le tempo et l'assourdissement de piste et des paramètres liés au générateur de sons contrôlables à l'aide des boutons lorsque le voyant [PAN/SEND] ou [TONE] est allumé et des curseurs de commande. Il est possible d'enregistrer cinq réglages sur les touches [SF1] – [SF5] pour chaque morceau.

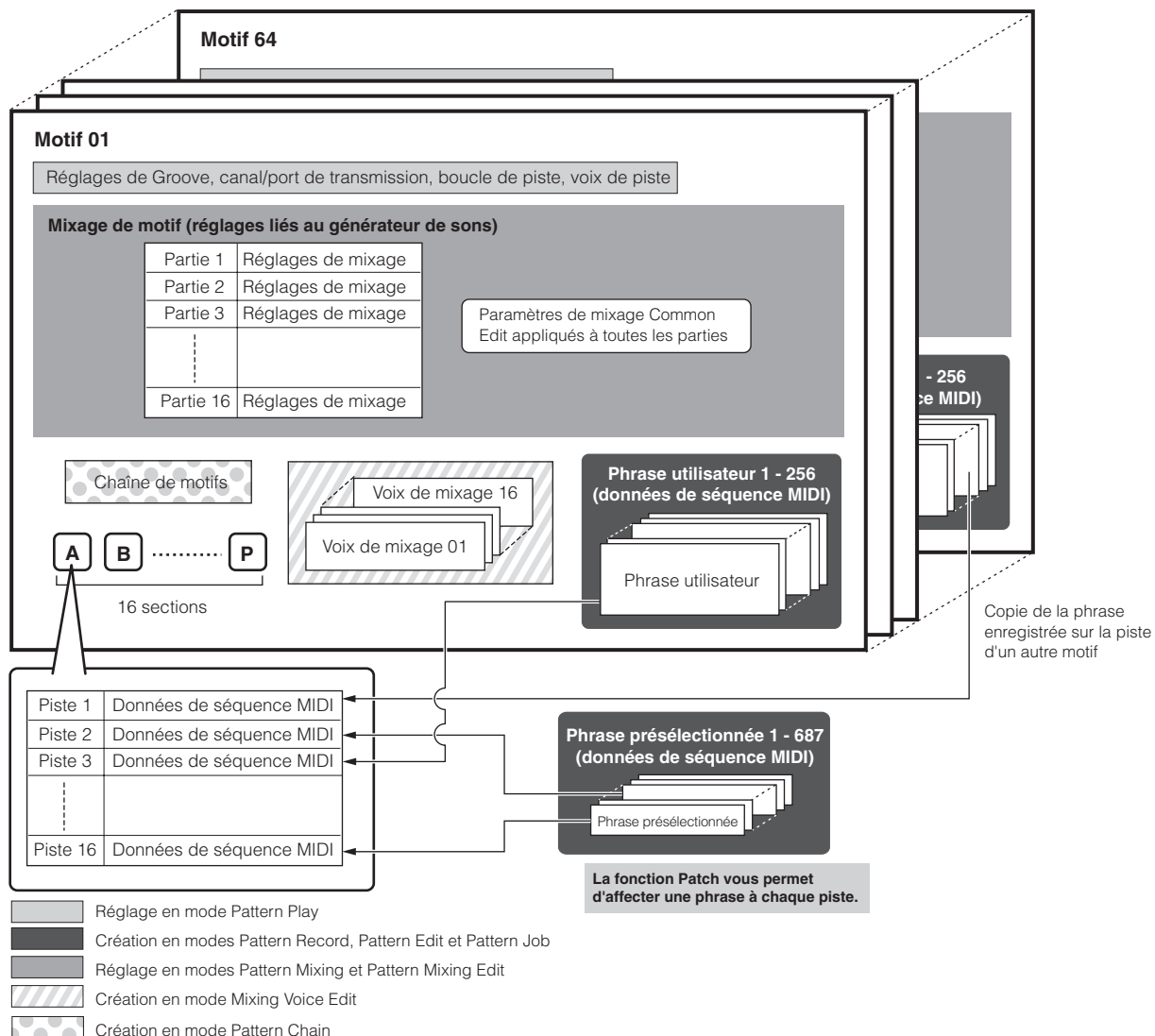
● **Song Chain (Chaîne de morceaux)**

Cette fonction permet d'« enchaîner » des morceaux de manière à obtenir une reproduction séquentielle automatique. La chaîne de morceaux peut être élaborée et reproduite à partir de l'écran [SONG] → [F6] CHAIN. Cet instrument vous permet de créer des données pour une seule chaîne de morceaux.



■ **Structure des données de motif**

Les motifs sont créés en enregistrant des données de séquence MIDI sur des pistes individuelles, en affectant à des pistes individuelles des phrases (présélectionnées et utilisateur) qui constituent la base d'un motif et en définissant les paramètres liés au générateur de sons (dans un mixage de motif).



● **Pattern Mixing (Mixage de motif)**

Même si vous enregistrez votre performance au clavier sur une piste de motif, les données de configuration (événements ne constituant pas des événements de note, tels que la voix, le panoramique et le volume), qui devraient normalement être enregistrées au début du motif si l'on veut avoir une reproduction correcte, ne seront pas enregistrées sur cette piste. C'est la raison pour laquelle les données de configuration traitées en tant que réglages Pattern Mixing doivent être stockées en mode Pattern Mixing Store (Stockage de mixage de motif). Contrairement au morceau, seul le numéro de voix est enregistré sur une piste sous forme de voix de piste (voix de phrase) destinée à être utilisée pour la reproduction normale. Dans la mesure où la fonction Pattern Mixing est un ensemble de réglages liés au générateur de sons, elle s'applique aux données de séquence envoyées par le séquenceur MIDI externe et par la reproduction de motif de ce synthétiseur.

● **Section**

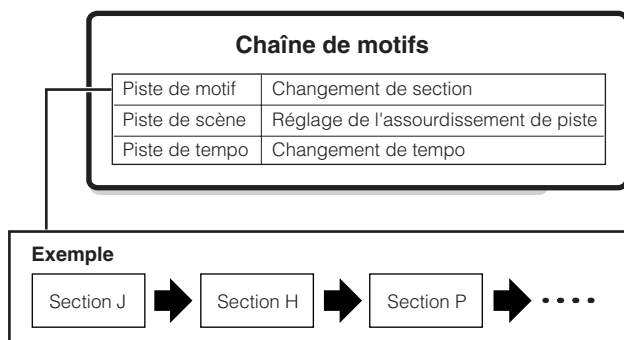
Un motif est constitué d'une ou plusieurs « sections » (variations de motif). Vous pouvez reproduire le motif en spécifiant une section après avoir sélectionné un motif.

● **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 comporte 687 phrases présélectionnées, ainsi qu'un espace mémoire pour 256 phrases utilisateur originales de votre propre crû.

● **Pattern Chain (Chaîne de motifs)**

Une chaîne de motifs vous permet de relier plusieurs sections différentes (dans un motif unique) pour former un seul morceau. Vous pouvez demander au synthétiseur de changer automatiquement les sections en créant préalablement des chaînes de motifs de cette façon. Il vous est possible de créer la chaîne de motifs en enregistrant la reproduction d'un motif contenant des changements de section à partir de l'écran [PATTERN] → [F6] CHAIN ou en modifiant la synchronisation des changements de section depuis l'écran [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]. La chaîne de motifs ainsi créée est reproduite en appelant l'écran [PATTERN] → [F6] CHAIN. Vous avez également la possibilité de les utiliser lorsque vous créez des morceaux reposant sur un motif donné, dans la mesure où la chaîne de motifs créée peut être convertie en morceau à partir de l'écran [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG. Ce synthétiseur vous permet de créer une chaîne de motifs pour chaque motif.



■ **Pistes MIDI**

Vous pouvez créer des pistes MIDI en enregistrant votre performance au clavier, en mode Song Record (Enregistrement de morceau)/Pattern Record (Enregistrement de motif).

● **Méthode d'enregistrement de piste MIDI**

[SONG] ou [PATTERN] → [REC] (Enregistrement) → [F1] SETUP → Type

Gardez les explications suivantes à l'esprit tandis que vous enregistrez vos morceaux ou motifs utilisateur. Les méthodes d'enregistrement décrites ici doivent être configurées à partir de l'écran Setup des modes Song Record/Pattern Record avant l'enregistrement.

● **Fonctions Realtime Recording et Step Recording**

Realtime Recording (Enregistrement en temps réel)

Dans l'enregistrement en temps réel, l'instrument fonctionne de la même manière qu'un magnétophone : il enregistre les données de performance au moment où elles sont reproduites. Cela vous permet de capturer toutes les nuances d'une performance en cours. Cette méthode est utilisée avec les types d'enregistrement décrits ci-dessous : Replace, Overdub, Loop, et Punch In/Out.

Step Recording (Enregistrement pas à pas) (Type = step)

Dans l'enregistrement pas à pas, vous composez votre performance en « écrivant » un événement à la fois. Il s'agit d'une méthode d'enregistrement par étapes plutôt qu'en temps réel, similaire à l'écriture de notation musicale sur papier.

● **Fonctions Replace et Overdub (Morceau/Motif)**

Replace (Enregistrement par remplacement)

Vous appliquez cette méthode lorsque vous voulez remplacer une piste déjà enregistrée par de nouvelles données. Le premier enregistrement est perdu, remplacé par les nouvelles données.

Overdub (Enregistrement par surimpression)

Vous pourrez utiliser cette méthode si vous souhaitez ajouter des données à une piste qui en contient déjà. Le premier enregistrement est conservé, auquel viennent s'ajouter les nouvelles données. Cette méthode, associée à l'enregistrement en boucle (ci-dessous), vous permet de créer une phrase complexe.

● Loop Recording (Enregistrement en boucle) (Motif)


[PATTERN] → [REC] (Enregistrement) → [F1] SETUP → loop = on

Le motif rythmique composé de plusieurs mesures (1 à 256 mesures) est répété en « boucle » et son enregistrement s'effectue également à l'aide de boucles. Utilisez cette méthode lorsque vous enregistrez une phrase de motif à l'aide de la fonction Overdub (ci-dessus). Comme le montre l'exemple suivant, les notes que vous enregistrez sont reproduites depuis la dernière répétition (boucle), ce qui vous permet d'enregistrer les données tout en écoutant ce qui a été enregistré précédemment.

Lorsque vous enregistrez un rythme de grosse caisse, de caisse claire ou de cymbale charleston, procédez dans cet ordre :

1^{er} tour de boucle


Bass Drum



↓

2^{ème} tour de boucle


Caisse claire
Grosse claire



↓

3^{ème} tour de la boucle

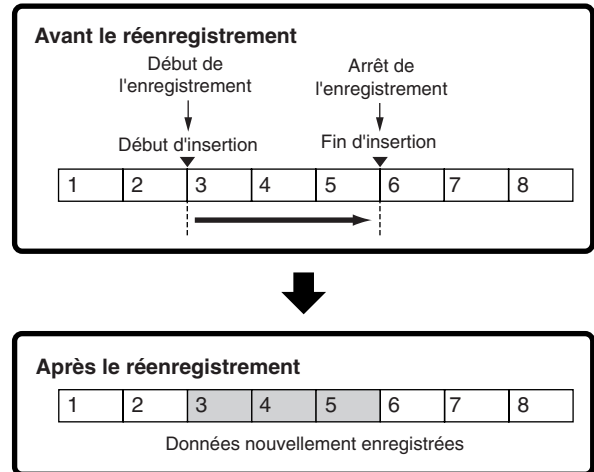
Cymbale charleston
Caisse claire
Grosse claire



NOTE L'enregistrement en boucle ne peut être utilisé qu'avec l'enregistrement en temps réel.

● Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement) (Morceau)

Vous appliquez cette méthode lorsque vous souhaitez réenregistrer sur une portion spécifique de la piste uniquement. Vous devez définir les points de début et de fin de l'enregistrement avant de procéder au réenregistrement. Dans l'exemple des huit mesures ci-dessous, seules les mesures allant de la troisième à la cinquième mesures sont réenregistrées.



NOTE L'enregistrement avec début/fin d'insertion ne peut être utilisé qu'avec l'enregistrement en temps réel.

NOTE Veuillez noter que la méthode de début/fin d'insertion écrase (détruit) les données d'origine contenues dans la zone spécifiée.

Bloc d'effets

Ce bloc applique des effets à la sortie du générateur de son, en traitant et en renforçant le son grâce à une technologie DSP (Digital signal processing) de pointe.

Structure des effets

Le traitement des effets de ce synthétiseur englobe les effets suivants : effets système, effets d'insertion, effet principal, égaliseur de parties et égaliseur principal.

■ Effets système (réverbération, chœur)

Les effets système sont appliqués au son global, qu'il s'agisse d'une voix, d'une performance, d'un morceau, d'un motif, etc. Avec les effets système, le son de chaque partie est envoyé à l'effet, en fonction du niveau d'envoi des effets de chaque partie. Le son traité (dit « altéré ») est renvoyé au mixeur, selon le niveau de retour et émis, après avoir été mélangé avec le son « pur » non modifié. Cela permet de réaliser un équilibre optimal entre le son de l'effet et le son original des parties.

Reverb (Réverbération)

Les effets Reverb ajoutent une ambiance chaleureuse au son, simulant les réflexions dans de véritables lieux de spectacles, tels qu'une salle de concert ou une petite discothèque. Au total, il y a 20 types d'effets Reverb différents.

Chorus (Chœur)

Les effets Chorus utilisent différents types de traitement de modulation, dont l'effet de bruit d'accompagnement et de synchroniseur de phases, afin d'enrichir le son de diverses manières. Au total, 49 types sont disponibles, dont des effets de réverbération et de retard.

■ Effets d'insertion A, B

Les effets d'insertion peuvent être appliqués individuellement à chaque partie. Ils servent principalement à 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 s'applique qu'à une partie spécifique, il convient de l'utiliser pour les sons que vous voulez modifier de manière radicale ou qui font appel à un effet non destiné à d'autres sons. Vous pouvez également régler la balance de manière à entendre le son de l'effet uniquement, et ceci en spécifiant la fonction Wet (Soumission à effet) sur 100 %.

Ce synthétiseur propose trois jeux d'effets d'insertion (un jeu est constitué d'une unité A et B). Dans les autres modes, ceux-ci peuvent toutefois se régler séparément pour chaque performance, morceau ou motif.

En tout, il y a 116 types d'effets de chœur différents.

NOTE En mode Voice, vous ne disposez que d'un seul jeu d'effets d'insertion.

■ Master Effect (Effet principal)

Ce bloc applique des effets au signal de sortie stéréo final du son d'ensemble. Au total, 8 différents types d'effets principaux vous sont proposés.

Contournement (Désactivation) des effets

Il est possible d'ignorer l'effet principal en tournant la touche [MASTER EFFECT] d'un simple toucher. Pour contourner les effets système et effets d'insertion, il suffit d'appuyer sur la touche [EFFECT BYPASS].

NOTE Dans l'écran suivant, vous pouvez sélectionner l'effet à ignorer à l'aide de la touche [EFFECT BYPASS].
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS

Contrôle de l'effet principal à l'aide des boutons

Lorsque vous appuyez simultanément sur les touches [ARP FX] et [EQ] (les deux voyants s'allument), vous pouvez contrôler les boutons afin d'ajuster les paramètres liés à l'effet principal spécifiés dans l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF du mode Utility.

■ Egaliseur (EQ)

En général, un égaliseur sert à corriger la sortie de son des amplificateurs ou des haut-parleurs pour s'adapter aux caractéristiques de la salle ou pour modifier le caractère tonal du son. Le son est divisé en plusieurs bandes de fréquence, ce qui vous permet de procéder à des ajustements en augmentant ou en diminuant le niveau de chaque bande. En réglant le son que vous produisez en fonction du genre musical (la musique classique étant plus raffinée, la pop plus saccadée et le rock plus dynamique), vous faites ressortir les caractéristiques propres à la musique que vous jouez et améliorez ainsi votre performance. Trois sections EQ distinctes sont disponibles sur l'instrument : Element EQ (Egaliseur d'élément), Part EQ (Egaliseur de partie) et Master EQ (Egaliseur principal).

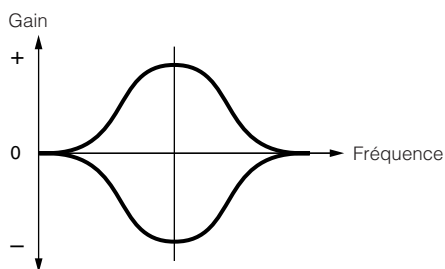
● Element EQ (Egaliseur d'élément)

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément/de touche de batterie → [F6] EQ

L'La fonction Element EQ est appliquée à chaque élément de la voix normale et à chaque touche de la voix de batterie. Vous devez spécifier la forme à utiliser parmi les deux formes décrites ci-dessous et définir les paramètres correspondants.

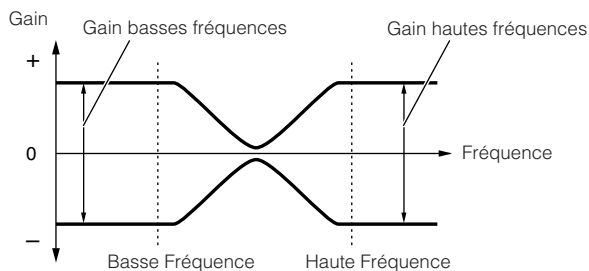
Egalisation de type peaking

Ce type d'égaliseur atténue ou accentue le signal en fonction du réglage de fréquence spécifié.



Egalisation de type shelving

Ce type d'égaliseur atténue ou accentue le signal pour des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de fréquence spécifié.



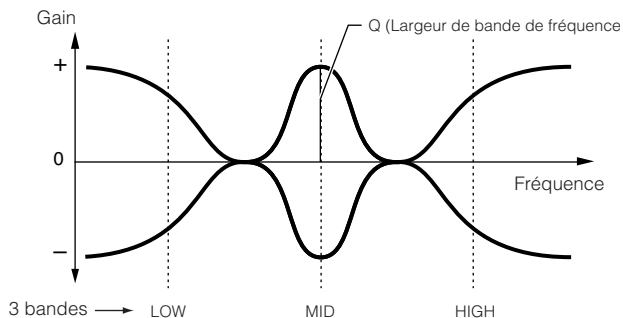
NOTE Outre les commandes de gain individuelles, vous disposez également d'un paramètre de niveau général qui atténue ou accentue l'ensemble de la plage de fréquence.

● Part EQ (Egaliseur de partie)

[PERFORM] → Sélection de performance → \mathbb{A} E → [EDIT] → Sélection de partie → [F3] EQ

[SONG]/[PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F3] EQ

Cet égaliseur à trois bandes s'applique à chaque partie de la performance, du morceau ou du motif. Les bandes haute fréquence et basse fréquence sont de type shelving (en plateau), et la bande moyenne de type peaking (en crête).



NOTE L'égaliseur de partie n'est pas disponible en mode Voice.

● Master EQ (Egaliseur principal)

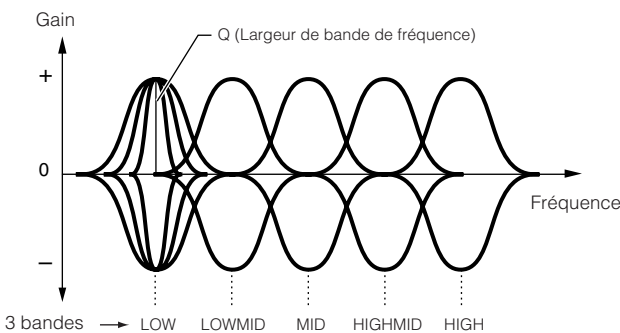
[VOICE] → Sélection de voix → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ

[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ

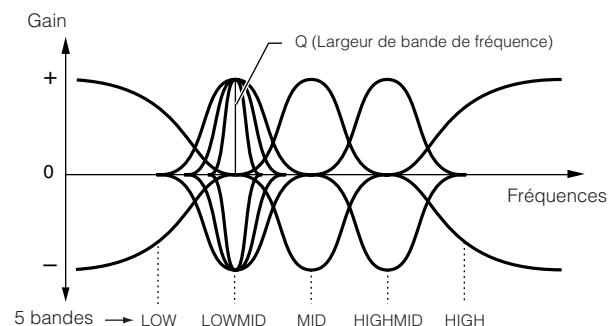
[SONG]/[PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF1] MEQ

L'égaliseur principal est appliqué au son global final de l'instrument (après effets). Dans cet égaliseur, toutes les bandes peuvent être paramétrées pour présenter une courbe en crête. Les bandes inférieures et supérieures sont configurables pour produire une courbe en plateau (comme illustré ci-dessous).

Egaliseur pour lequel toutes les bandes sont configurées en crête



Egaliseur pour lequel les bandes LOW et HIGH sont paramétrées en plateau

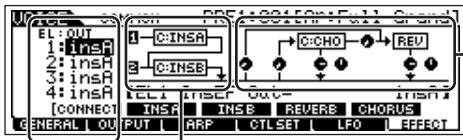


Connexion d'effets dans chaque mode

● En mode Voice

En mode Voice, les paramètres d'effet sont définis pour chaque voix et les réglages stockés en tant que voix utilisateur. Notez que les paramètres Master Effect et Master EQ sont spécifiés pour toutes les voix du mode Utility. Une fois que ces réglages sont effectués, il est possible de les sauvegarder en tant que réglages système en appuyant sur la touche [STORE].

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] →
[COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT



Effets système (Reverb et Chorus)

Chorus Ctg, Chorus Typ (Catégorie d'effet de chœur, Type d'effet de chœur)
Reverb Typ (Type d'effet de réverbération)
 Définit le type d'effet pour le chœur.

Chorus Send, Reverb Send (Envoi de chœur, Envoi de réverbération)
 Détermine le niveau du son (à partir de l'insertion A ou B ou du signal ignoré) envoyé à l'effet Chorus/Reverb.
 Réglages : 0 – 127

Chorus Return, Reverb Return (Retour de chœur, Retour de réverbération)
Chorus Pan, Reverb Pan (Panoramique de chœur, Panoramique de réverbération)
 Définit le niveau de retour et la valeur de position panoramique de l'effet Chorus/Reverb.
 Réglages : 0 – 127, L63 (extrême gauche) - C (centre) - R63 (extrême droite)

Chorus to Reverb (Chœur vers Réverbération)
 Détermine le niveau de transmission du signal envoyé depuis l'effet de chœur vers l'effet de réverbération.
 Réglages : 0 – 127

Bloc générateur de sons

Sortie d'effet des éléments 1 à 4
 EL : OUT 1-4 :

Élément ou touche
 Egaliseur d'élément

Détermine quel effet d'insertion (A ou B) est utilisé pour traiter séparément chaque élément (touche). Le réglage « thru » permet d'ignorer les effets d'insertion de l'élément spécifique.

Réglages : insA, insB, thru

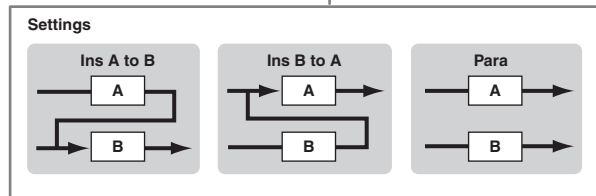
Effets d'insertion

Ins A Ctgry, Ins B Ctgry (Insertion effect Category - Catégorie d'effet d'insertion),
 Ins A Type, Ins B Type (Insertion effect Type - Type d'effet d'insertion)

Détermine le type d'effet pour l'insertion A ou B.

Ins EF Connect (Insertion Effect Connect - Connexion de l'effet d'insertion)

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 image claire de l'acheminement du signal.



Reverb Send
Chorus Send

Reverb Return
Chorus Return

Master effect

[VOICE] → [UTILITY] → [F3]
 VOICE → [SF2] MEF (pour toutes les voix)

Master EQ

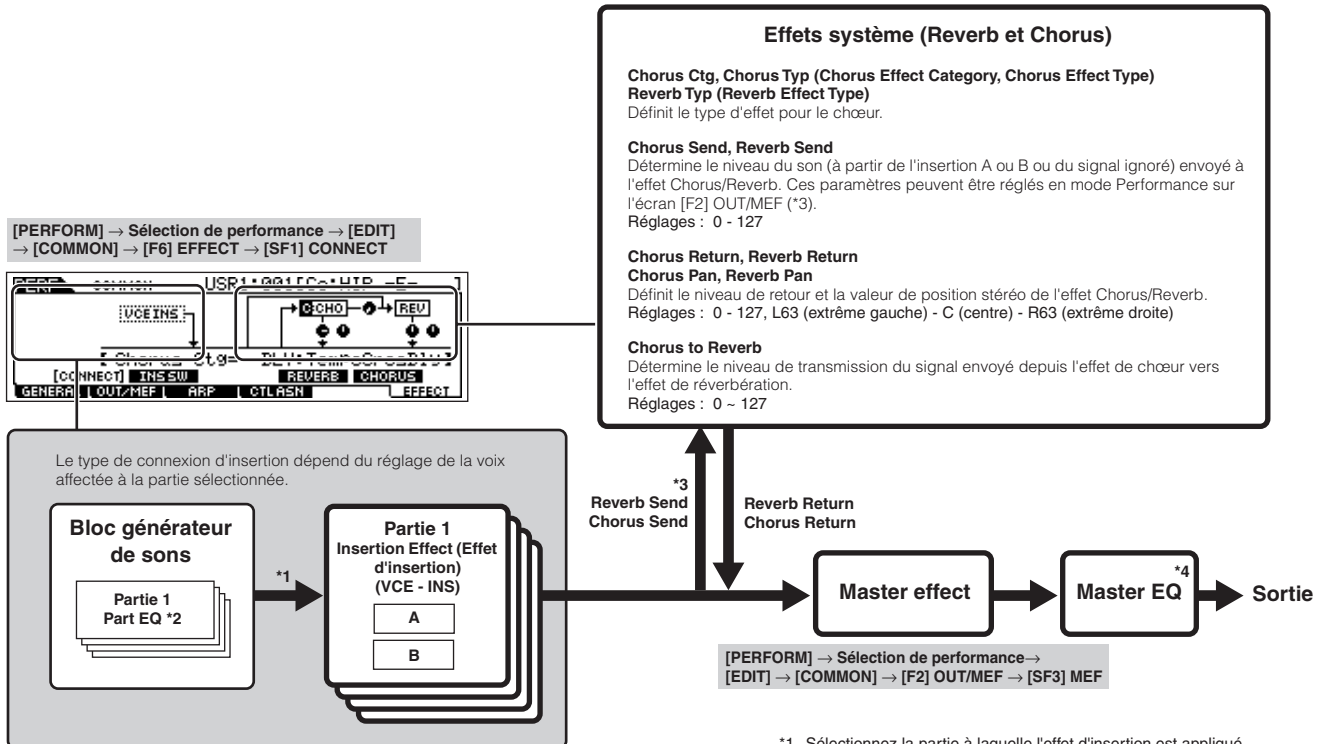
[VOICE] → [UTILITY] → [F3]
 VOICE → [SF1] MEQ (pour toutes les voix)

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS

Sortie

● En mode Performance

Les paramètres d'effets en mode Performance sont réglés pour chaque performance.



*1 Sélectionnez la partie à laquelle l'effet d'insertion est appliqué. L'effet d'insertion dépend du réglage de la voix affectée à la partie sélectionnée.

[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW

*2 [PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → Sélection de partie → [F3] EQ

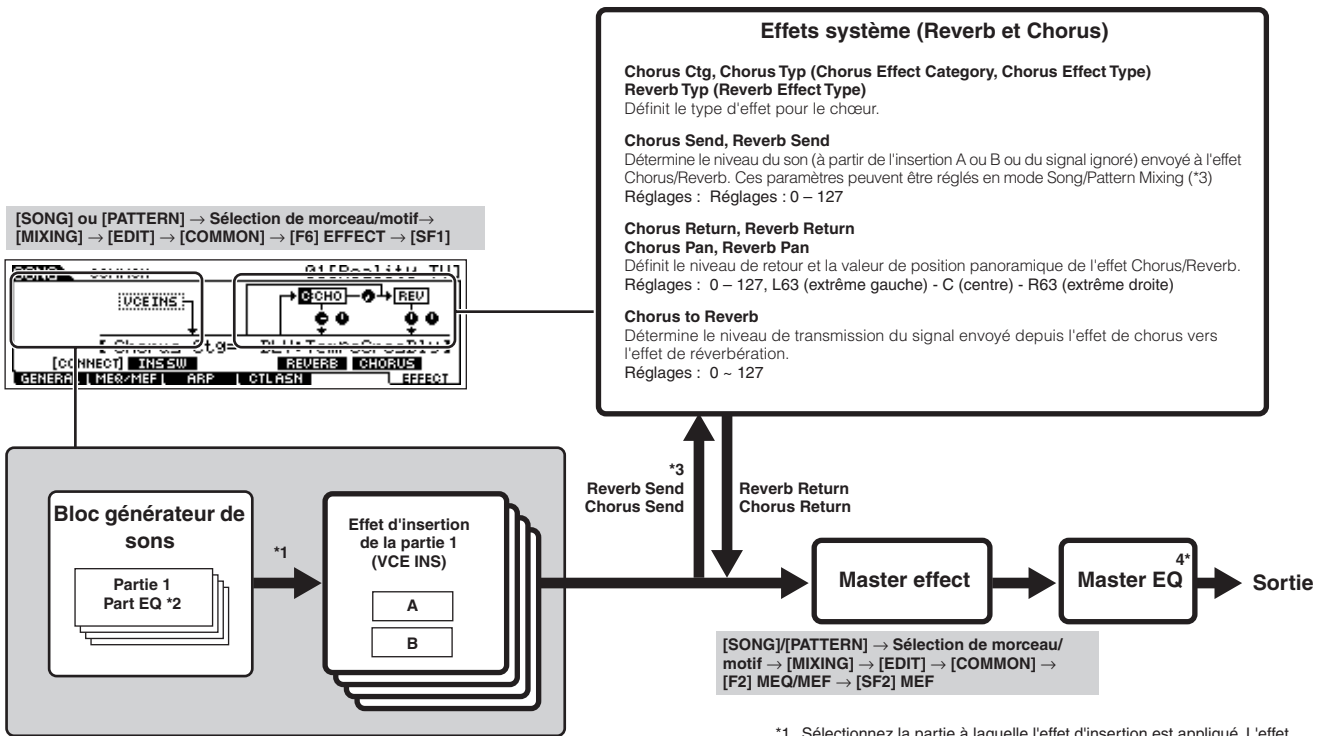
*3 [PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT

*4 [PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ

[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS

● **En mode Song/Pattern :**

Les paramètres d'effet du mode Song/Pattern sont réglés pour chaque morceau/motif.



*1 Sélectionnez la partie à laquelle l'effet d'insertion est appliqué. L'effet d'insertion dépend du réglage de la voix affectée à la partie sélectionnée.

[SONG]/[PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW

*2 [SONG]/[PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F3] EQ

*3 [SONG]/[PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] EF SEND (Envoi d'effet)

*4 [SONG]/[PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEQ

[SONG]/[PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS

Arpeggio (Arpège)

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.

NOTE Un seul type d'arpèges peut être reproduit simultanément en mode Performance, Song ou Pattern, ce qui permet de reproduire plusieurs parties du générateur de sons en même temps.

■ Catégorie du type d'arpège

Les types d'arpèges sont répartis en 18 catégories, répertoriées ci-dessous.

Ecran LCD	Nom de la catégorie	Description
Seq	Synth Sequence	Différentes phrases d'arpèges adaptées aux voix de synthétiseur.
ChSq	Synth Chord Sequence	Différentes phrases d'accords rythmiques ou voix de synthétiseur.
HySq	Synth Hybrid Sequence	Différents types d'arpèges programmés de manière à ce que les phrases de basse soient reproduites avec les touches inférieures et les accords ou les mélodies avec les touches médianes ou supérieures. Ces types d'arpèges sont particulièrement utiles dans le cas de combinaisons de voix partagées. Il existe en outre des types de vélocité hybride (« HybVel... ») proposant différentes phrases pour différentes plages de vélocité, de sorte que vous pouvez modifier la phrase d'arpèges en fonction de la force de jeu au clavier.
APKb	Acoustic Piano & Keyboard	Différents types d'arpèges adaptés au piano et à d'autres voix de clavier, comme par exemple le piano électrique et le clavecin.
Orgn	Organ	Différents types d'arpèges adaptés aux voix d'orgue.
GtPI	Guitar & Plucked	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de guitare et de harpe.
GtKM	Guitar — Keyboard Mega Voice	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de guitare Keyboard Mega (voir la remarque ci-dessous).
Bass	Bass	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de basse ou de basse de synthèse.
BaKM	Bass — Keyboard Mega Voice	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de basse Keyboard Mega (voir la remarque ci-dessous).
Strn	Strings	Différents types d'arpèges adaptés aux cordes et aux voix en pizzicato.
Bras	Brass	Différents types d'arpèges adaptés aux voix des cuivres.
RdPp	Reed & Pipe	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de saxophone et de flûte.
Lead	Synth Lead	Différents types d'arpèges adaptés aux voix principales du synthétiseur.
PdMe	Synth Pad & Musical FX	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de pad de synthèse et aux voix à effets musicaux spéciaux, notamment les sons de percussion.
CPrc	Chromatic Percussion	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de percussion chromatique.
DrPc	Drum & Percussion	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de batterie et de percussion (kits de batterie).
Comb	Combination	Différents types d'arpèges adaptés aux performances. Il s'agit de combinaisons d'arpèges, avec des phrases distinctes adaptées aux voix de batterie, aux voix de basse et aux instruments privilégiant les accords et les mélodies.
Cntr	Control	Différents types d'arpèges essentiellement programmés avec des données de modification de commande et de variation de hauteur de ton. Ces types d'arpèges modifient le timbre ou la hauteur du son au lieu de reproduire des notes spécifiques. En fait, certains types ne contiennent absolument aucune donnée de note. Lorsque vous utilisez un type d'arpèges appartenant à cette catégorie, réglez le paramètre KeyMode sur « direct » dans chacun des modes concernés.

■ Types de reproduction d'arpèges

Le MO dispose au total 1 787 types d'arpèges répartis en 18 catégories, qui possèdent toutes leur propre type de reproduction conçu pour être utilisé avec des types particuliers de voix, comme décrit ci-dessous.

● Arpèges pour voix normales

Appartenant à l'ensemble des catégories sauf DrPC et Cntr, ces types d'arpèges créés pour être utilisés sur des voix normales proposent les deux types de reproduction suivants.

Reproduction des notes jouées uniquement	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 de l'accord joué	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 sont reproduits à l'aide de la séquence programmée, ce qui signifie que des notes autres que celles jouées sont susceptibles d'être entendues. L'ajout de notes à celles qui sont déjà maintenues modifie la séquence en conséquence. En d'autres termes, les arpèges sont reproduits en fonction de l'accord joué.

NOTE Il est impossible de distinguer les deux 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 normales, vous pourriez ne pas aboutir au résultat escompté si vous les utilisez avec des voix de batterie.

● Arpèges pour voix de batterie/percussion—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 différents types de reproduction 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 plus des notes jouées (instruments de batterie affectés)	Quelle que soit la note enfoncée, le même motif rythmique est lancé. L'ajout de notes à celle déjà maintenue produit des sons supplémentaires (instruments de batterie attribués) au niveau du motif de batterie.
Reproduction des seules notes jouées (instruments de batterie affectés)	La reproduction d'une ou de plusieurs notes lance un motif rythmique utilisant uniquement les notes jouées (instruments de batterie affectés). Gardez à l'esprit que même si vous jouez les mêmes notes, le motif rythmique déclenché pourra varier en fonction de l'ordre dans lequel celles-ci sont jouées. Cela vous permet d'accéder à des motifs rythmiques différents en utilisant les mêmes instruments, mais en modifiant l'ordre dans lequel vous jouez les notes.

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 pour Performances —Catégorie : Comb

Les types d'arpèges appartenant à la catégorie « Comb » sont programmés de manière à lancer différents arpèges : des arpèges pour voix normale et des arpèges pour voix de batterie, en fonction de la note jouée. Ces types sont particulièrement utiles en mode Performance, dans lequel plusieurs voix (voix de batterie et voix normale) sont combinées en une couche. Ils permettent en effet de lancer les arpèges pour la voix normale et la voix de batterie en même temps.

● Arpèges contenant essentiellement des événements autres que des notes—Catégorie : Cntr

Ces types d'arpèges sont initialement programmés avec des données de modification 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 d'arpèges appartenant à cette catégorie, réglez le paramètre KeyMode sur « direct » en suivant les opérations suivantes.

Mode Voice	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Performance	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Mode Song	[SONG] → Sélection de morceau → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Mode Pattern	[PATTERN] → Sélection de motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode

■ Paramètres associés aux arpèges

Vous pouvez régler les paramètres associés aux arpèges depuis les écrans suivants, en fonction du mode sélectionné.

● Mode Voice

Paramètres d'arpèges appelés lors de la sélection de voix	[VOICE] → Sélection de voix → [F6] ARP	Page 152
	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Page 154
Affectation de types d'arpèges aux touches [SF1] – [SF5] pour chaque voix	[VOICE] → Sélection de voix → [F1] PLAY	Page 151
Paramètres de sortie MIDI pour la reproduction d'arpèges pour toutes les voix	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH	Page 206

NOTE Les paramètres de sortie MIDI pour la reproduction d'arpèges sont définis pour chaque voix en mode Voice. Dans les autres modes, ils peuvent toutefois être réglés pour chaque performance, morceau ou motif.

● Mode Performance

Paramètres d'arpèges appelés lors de la sélection de performance (y compris les paramètres de sortie MIDI pour la reproduction d'arpèges)	[PERFORM] → Sélection de performance → [F6] ARP	Page 171
	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Page 173
Affectation de types d'arpèges aux touches [SF1] – [SF5] pour chaque performance	[PERFORM] → Sélection de performance → [F1] PLAY	Page 171

● Mode Song

Paramètres concernant le type d'arpèges appelé lors de la sélection de morceau (y compris les paramètres de sortie MIDI pour la reproduction d'arpèges)	[SONG] → Sélection de morceau → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Page 190
Affectation de types d'arpèges aux boutons [SF1] – [SF5] pour chaque morceau	[SONG] → Sélection de morceau → [F1] Play	Page 178
	[SONG] → Sélection de morceau → [RED] (Record) [F3] ARP	Page 180
Paramètres de types d'arpèges pour l'enregistrement	[SONG] → Sélection de morceau → [REC] (Record) → [F4] REC ARP	Page 180

NOTE Les paramètres associés aux arpèges en mode Song font partie du mixage. Par conséquent, vous pouvez, si vous le souhaitez, les stocker dans la mémoire interne (DRAM) en mode Song Mixing Store et les enregistrer, en mode File, sur le périphérique de stockage USB en tant que données de morceau.

● Mode Pattern

Paramètres concernant le type d'arpèges appelé lors de la sélection d'un motif (y compris les paramètres de sortie MIDI pour la reproduction d'arpèges)	[PATTERN] → Sélection de motif → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Page 202
Affectation de types d'arpèges aux boutons [SF1] – [SF5] pour chaque motif	[PATTERN] → Sélection de motif → [F1] Play	Page 196
	[PATTERN] → Sélection de motif → [REC] (Record) → [F3] ARP	Page 198
Paramètres de types d'arpèges pour l'enregistrement	[PATTERN] → Sélection de motif → [REC] (Record) → [F4] REC ARP	Page 198

NOTE Les paramètres associés aux arpèges en mode Pattern font partie du mixage. Par conséquent, vous pouvez, si vous le souhaitez, les stocker dans la mémoire interne (DRAM) en mode Pattern Mixing Store et les enregistrer, en mode File, sur le périphérique de stockage USB en tant que données de motif.

Mémoire interne et gestion des fichiers

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

Conservation des données

Vous pouvez conserver les données créées grâce aux trois méthodes suivantes.

● Store (Stocker)

Cette procédure permet de transférer ou de sauvegarder les données créées sur ce synthétiseur dans un emplacement spécifique (mémoire utilisateur) de la mémoire interne. Chaque type de données peut être stocké à l'aide des opérations suivantes.

Voix	[VOICE] → Sélection de voix → [STORE]	Page 168
Performance	[PERFORM] → Sélection de performance → [STORE]	Page 177
Mixage de morceau	[SONG] → Sélection de morceau → [MIXING] → [STORE]	Page 192
Mixage de motif	[PATTERN] → Sélection de motif → [MIXING] → [STORE]	Page 202
Voix de mixage	[SONG] ou [PATTERN] → Sélection de morceau/motif → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]	Page 204
Piste maître	[MASTER] → Sélection de piste maître → [STORE]	Page 218
Réglages système	[UTILITY] → [STORE] *	Page 205

* Veuillez noter qu'en appuyant sur la touche [STORE] en mode Utility, vous lancez directement l'opération de stockage des réglages système.

ATTENTION

Dans la mesure où les données de mixage de morceau, de mixage de motif et de voix de mixage sont stockées dans la mémoire vive DRAM (page 150), toutes ces données sont perdues lors de la mise hors tension de l'instrument, même si elles ont été stockées à l'aide des opérations décrites ci-dessus. Prenez soin de sauvegarder ces données sur le périphérique de stockage USB en mode File après les avoir stockées.

ATTENTION

N'essayez jamais de mettre l'instrument hors tension pendant que des données (comme par exemple, une voix) sont enregistrées dans la mémoire morte Flash ROM (autrement dit, lorsque les messages « Executing... » ou « Please keep power on » apparaissent). La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque de provoquer le blocage du système (dû à une corruption des données dans la mémoire Flash ROM), d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension et d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

● Save (Enregistrer) [FILE] → [F2] SAVE

Cette procédure permet de transférer ou de sauvegarder les données créées sur ce synthétiseur sur un périphérique de mémoire externe (périphérique de stockage USB). Elle peut être exécutée en mode File. L'opération d'enregistrement s'exécute par différents moyens, comme par exemple en sauvegardant toutes les données sous forme de fichier unique ou un certain type de données (par ex. les seules voix) dans un seul fichier. Pour plus de détails, reportez-vous aux sections Structure de la mémoire (page 149) et Références (page 211). Vous pouvez rappeler les données sauvegardées sous forme de fichier en les chargeant en mode File.

● Bulk Dump (Envoi en bloc)

Cette fonction 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 ordinateur. Pour ce faire, vous pouvez utiliser l'une des opérations suivantes.

Voice	[VOICE] → Sélection de voix → [JOB] → [F4] BULK
Performance	[PERFORM] → Sélection de performance → [JOB] → [F4] BULK
Mixage de morceau	[SONG] → Sélection de morceau → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
Mixage de motif	[PATTERN] → Sélection de motif → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
Piste maître	[MASTER] → Sélection de piste maître → [JOB] → [F4] BULK

NOTE Les données de voix de mixage ne peuvent être transmises sous forme de blocs de données via les opérations de panneau.

NOTE Les données d'arpèges utilisateur et certains réglages système ne sont pas traités en tant que blocs de données.

NOTE Les données contenues dans la mémoire utilisateur de la mémoire Flash ROM peuvent être envoyées vers un instrument MIDI externe ou un ordinateur à la réception d'un message de demande d'envoi en bloc. Pour plus de détails sur le message de demande d'envoi en bloc et le format de transfert en bloc, reportez-vous à la liste des données fournies séparément.

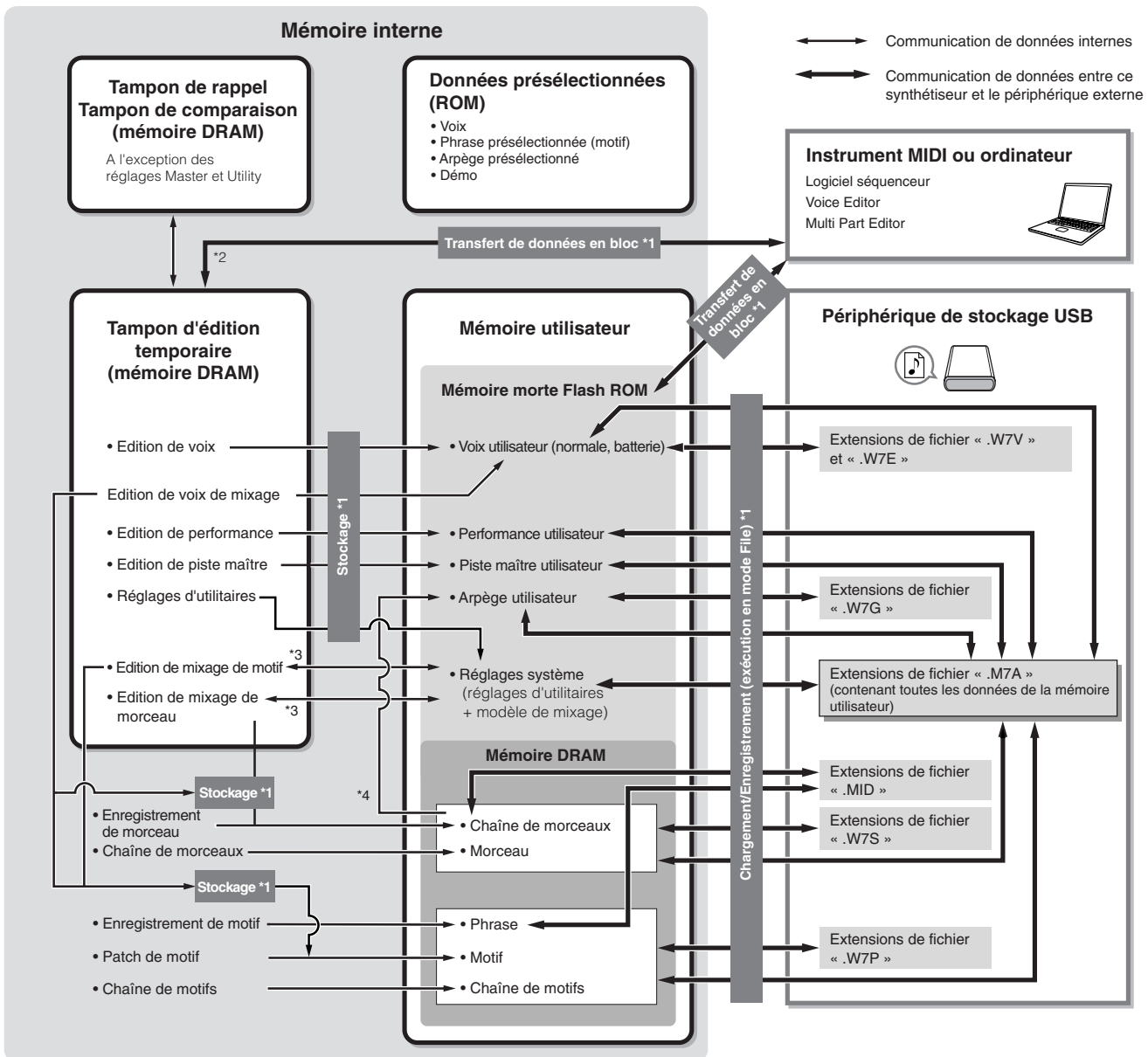
Utilisation des applications Voice Editor et Multi Part Editor

Les données de voix peuvent être transférées sur un ordinateur pour être éditées à l'aide du logiciel Voice Editor (page 112). Les données de voix éditées sur l'instrument peuvent ensuite être renvoyées à ce dernier sous forme de blocs de données stockés dans des banques. De la même manière, il est possible d'envoyer des données de voix créées en mode Voice Edit vers l'ordinateur dans des banques, sous forme de blocs de données.

Les données de mixage peuvent également être envoyées vers un ordinateur pour y être éditées à l'aide du logiciel Multi Part Editor (page 112). Les données de mixage éditées sont ensuite renvoyées à l'instrument sous forme de blocs de données. De la même manière, il est possible d'envoyer, vers l'ordinateur, des données de mixage créées sur l'instrument en mode Mixing Edit, dans des banques, sous forme de blocs de données.

Structure des mémoires

Le schéma suivant représente les relations entre les fonctions du MO, la mémoire interne et le périphérique de stockage USB.



Structure de base

*1 Pour plus de détails sur les opérations Bulk Dump, Save et Store, reportez-vous à la page 148.

*2 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.

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

*4 Vous pouvez convertir les données de séquence MIDI enregistrées en modes Song Record et Pattern Record en données d'arpège. Pour cela, il faut recourir à l'une de procédures suivantes :

- [SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07 : Placer Track to Arp
- [PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 07 : Track to Arp

Mémoire interne

Vous trouverez ci-dessous des explications sur les termes de base utilisés dans l'illustration de la structure des mémoires à la page précédente.

● Mémoire morte Flash ROM

La mémoire morte est spécialement conçue pour la lecture de données et, de ce fait, aucune donnée ne peut y être écrite. Contrairement aux mémoires mortes traditionnelles, la mémoire Flash ROM autorise l'écrasement de son contenu au profit du stockage de vos propres données originales. En outre, le contenu de la mémoire Flash ROM est conservé tel quel même après la mise hors tension de l'instrument.

● Mémoire vive DRAM

La mémoire vive est conçue pour l'écriture et la lecture de données. Il en existe deux types différents, en fonction des conditions de stockage des données : SRAM (mémoire vive statique) et DRAM (mémoire vive dynamique). Les données stockées dans la mémoire DRAM sont perdues lors de la mise hors tension de l'instrument. Dès lors, vous devez toujours veiller à enregistrer les données présentes dans la DRAM sur le périphérique de stockage USB avant de mettre l'instrument hors tension.

● Tampon d'édition et mémoire utilisateur

Le tampon d'édition est l'emplacement mémoire pour les données éditées appartenant aux types de données suivants : voix, performance, piste maître, mixage de morceau et mixage de motif. 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 sélectionnées. Veillez à enregistrer toutes les données importantes avant d'effectuer de nouvelles sélections de données.

● 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.

Référence

Mode Voice (Voix)

Mode Voice Play (Reproduction de voix)

[VOICE] → Sélection d'une de voix

Le mode Voice Play (Reproduction de voix) vous permet d'effectuer différentes opérations générales d'édition sur la voix sélectionnée. Pour des opérations d'édition plus détaillées et plus complètes, utilisez le mode Voice Edit (Edition de voix). Pratiquement tous les paramètres édités sont stockés en dans la mémoire morte Flash ROM sous forme de voix utilisateur.

NOTE En modes Voice Play et Voice Edit, vous pouvez régler les paramètres de chaque voix séparément. Vous pouvez régler les paramètres de toutes les voix (par exemple, Master EQ (Egaliseur principal) et Master Effect (Effet principal)) depuis l'écran [UTILITY] (Utilitaire) → [F3] VOICE du mode Utility.

NOTE Les paramètres portant le même nom en modes Voice Play et Voice Edit ont des fonctions et des réglages identiques.

[F1] PLAY (Reproduction)	
TCH (Transmit Channel) (Canal de transmission)	Définit le canal de transmission MIDI du clavier. Vous pouvez changer le de canal de transmission MIDI du clavier en appuyant d'abord sur la touche [TRACK SELECT] (Sélection de voix) pour que le voyant s'allume, puis sur l'une des touches numériques [1] à [16]. Vous pouvez modifier également le canal en opérant de la façon à l'aide de l'opération suivante : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh.
OCT (Octave)	Indique le réglage des octaves du clavier. Ce réglage peut être modifié grâce à l'opération suivante : [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A) (Assignment A), ASB (ASSIGN B) (Assignment B)	Indique les fonctions attribuées aux boutons respectifs (portant les mentions « ASSIGN A » et « ASSIGN B ») lorsque les voyants des touches [PAN/SEND] (Panoramique/Envoi) et [TONE] (Timbre) sont allumés. Les fonctions sont attribuées en procédant de la manière suivante : [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.
NOTE Les réglages TCH (Transmit Channel), OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) et ASB (ASSIGN B) ne s'appliquent pas à toutes les voix. De ce fait, ils ne sont pas stockés sous forme de voix individuelle en mode Voice Store (Enregistrement de voix) (page 168).	
AS1 (ASSIGN 1) (Assignment 1), AS2 (ASSIGN 2) (Assignment 2)	Indique les fonctions ' aux boutons respectifs (portant les mentions « ASSIGN 1 » et « ASSIGN 2 ») lorsque les voyants des touches [PAN/SEND] et [TONE] sont allumés. Les fonctions sont attribuées en réglant les paramètres communs de Voice Edit de la manière suivante : [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5) (Arpège)	Vous pouvez affecter enregistrez les types d'arpèges de votre choix à sur ces touches et les rappeler à tout moment pendant votre performance au clavier. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 48.
[F3] EFFECT (Effet)	
En appuyant sur la touche [F3] EFFECT en mode Voice Play, vous rappelez le même écran EFFECT (Effet) que celui du mode Voice Edit ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). Cet écran vous permet de définir des paramètres d'effet pour la voix actuellement sélectionnée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 158.	
[F4] PORTA (Portamento)	
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.	
Mono/Poly	Détermine si la reproduction de la voix est monophonique (une note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes à la fois). Réglages : mono, poly NOTE Lorsque vous jouez la deuxième note tout en maintenant la première et que les paramètres PortaSw (Sélecteur de Portamento) et Mono/Poly sont activés, le son de la deuxième note débute après la transition de la première note, ou démarre à partir du point de l'EG (Envelope Generator, Générateur d'enveloppe) (AEG/PEG/FEG) atteint par la première note et non à partir du point de départ de l'EG (AEG/PEG/FEG). C'est ainsi que l'on obtient une performance en legato. Vous pouvez définir le degré de legato en exécutant l'opération suivante : [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF4] PORTA → LegatoSlope (page 153).
PortaSw (Portamento Switch) (Sélecteur de Portamento)	Détermine si le Portamento est appliqué ou non à la voix actuellement sélectionnée. Réglages : off, on
PortaTime (Portamento Time) (Durée du Temps de Portamento)	Définit la durée de transition de la hauteur de ton. Plus la valeur est élevée, plus le temps de transition est long. Réglages : 0 – 127
PortaMode (Portamento Mode) (Mode Portamento)	Définit le mode Portamento. Le comportement du mode Portamento varie selon que le paramètre Mono/Poly est réglé sur « mono » ou « poly ». Réglages : fingered (à plusieurs doigts), fulltime (total à temps complet) fingered Le Portamento s'applique uniquement lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant que la précédente ne soit relâchée) fulltime Le Portamento est toujours appliqué.

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

Référence

[F5] EG (Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe)

Cet écran contient les réglages de base de l'EG pour la voix, à savoir le volume et le filtre, ainsi que les réglages de résonance et de fréquence de coupure du filtre. Les réglages effectués ici sont appliqués sous forme de décalages aux réglages AEG (générateur Générateur d'enveloppe d'amplitude) et FEG (générateur Générateur d'enveloppe du filtre) en mode Voice Edit.

Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Attack time (Temps d'attaque)	Decay time (Temps de chute)	Sustain level (Niveau de maintien)	Release time (Temps de relâchement)	---	---	---
FEG			---		Depth (Profondeur)	Cutoff frequency (Fréquence de coupure)	Resonance (Résonance)

Réglages : -64 – 0 – +63 (sauf --- ci-dessus)

[F6] ARP (Arpeggio) (Arpège)

Cet écran contient les réglages de base de la reproduction d'arpèges, y compris les réglages Type et Tempo. Concernant les touches [SF1] à [SF5], reportez-vous aux explications de l'écran [F1] PLAY.

Bank (Banque), Ctgr (Category) (Catégorie), Type	Ces trois paramètres déterminent le type d'arpèges. Le préfixe à trois chiffres précédant le nom de type indique son numéro dans la catégorie sélectionnée. Réglages : Reportez-vous à la Liste des données fournie séparément.
Tempo	Détermine le tempo des arpèges. Lorsque le paramètre MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync) est réglé sur « MIDI », « MIDI » apparaît ici et ne peut pas être spécifié. Réglages : 1 – 300
VelLimit (Velocity Limit) (Limite de vitesse)	Détermine la vitesse la plus faible et la plus élevée pouvant déclencher la reproduction d'arpèges. Les arpèges sont exécutés lorsque vous jouez les notes à des vitesses comprises dans cette plage. Réglages : 1 – 127 NOTE Les notes jouées en dehors des limites sont entendues et retentissent normalement, sans arpège.
Switch (Sélecteur)	Détermine si la reproduction d'arpèges est activée (on) ou non désactivée (off). Vous pouvez également activer ou désactiver cette fonction à partir du panneau avant, à l'aide de la touche [ARPEGGIO ON/OFF] (Activation/désactivation de l'arpège). Réglages : off, on
Hold (Maintien)	Détermine si la reproduction d'arpèges est « maintenue » ou non. Paramétrée 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 appuyiez sur une autre touche. Réglages : sync-off (désactivation de la synchronisation, (voir ci-dessous), off, on sync-off Lorsque la valeur est réglée sur « sync-off », la reproduction d'arpèges se poursuit en silence, même lorsque vous relâchez les touches. En appuyant sur une touche, vous réactivez la reproduction d'arpèges. En d'autres termes, vous pouvez maintenir ou relâcher la touche pour respectivement « désactiver » ou « activer » l'assourdissement » de la reproduction d'arpèges (et non la lancer ou l'arrêter cette dernière).

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

Référence

Mode Voice Edit

[VOICE] → Sélection d'une de voix → [EDIT]

Il existe deux types de voix : les voix normales (Normal) Voices) et les voix de batterie (Drum Voices). La section suivante montre comment éditer les différents types de voix et décrit les paramètres disponibles. Veuillez noter que les paramètres disponibles pour l'édition varient selon le type de voix (voix normale ou voix de batterie).

Normal Voice Edit (Edition d'une de voix normale)

Lorsque vous sélectionnez une voix normale, les paramètres Voice Edit sont divisés en deux catégories : Common Edit (Edition commune) (paramètres communs aux quatre éléments) et Element Edit (Edition d'élément) (paramètres d'éléments individuels).

Common Edit (Edition commune)

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

Ces paramètres permettent de réaliser des éditions modifications d'ensemble globales (ou communes) aux quatre éléments de la voix normale sélectionnée.

[F1] GENERAL	
[SF1] NAME (Nom)	Cet écran vous permet d'affecter la catégorie (sous-catégorie et catégorie principale) à la voix sélectionnée et de créer un nom pour la voix. Le nom de la voix peut comporter jusqu'à 10 caractères. Pour des instructions spécifiques sur l'attribution d'un de nom, consultez la section Fonctionnement de basePrincipe d'utilisation page 38.
[SF2] PLY MODE (Play mode) (Mode de reproduction)	Cet écran vous permet d'effectuer plusieurs réglages pour le liés au générateur de sons de ce synthétiseur et d'attribuer différentes valeurs au réglage paramètre Micro Tuning (Accord micro).
Mono/Poly	Détermine si la reproduction de la voix est monophonique (une note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes à la foissimultanées). Réglages : mono, poly
KeyAsgnMode (Key Assign Mode) (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
M. TuningNo. (Micro Tuning Number) (Numéro d'accord micro)	Définit le système d'accord de la voix. Ce paramètre doit normalement être réglé sur sur 00 (gamme classique) ; cependant, des systèmes d'accord supplémentaires sont disponibles pour plusieurs diverses applications et des effets d'accord différents. Réglages : Reportez-vous à la liste des accords micro à laen page 169.
M. TuningRoot (Micro Tuning Root) (Note fondamentale de l'accord micro)	Détermine la note fondamentale de l'accord micro réglé ci-dessus. Réglages : C – B
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset) (Décalage de l'égaliseur principal)	Cet écran vous permet de régler les paramètres d'égalisation principale (générale) EQ (Egaliseur) généraux pour l'ensemble de la voix. Les réglages effectués ici sont appliqués en mode Utility sous forme de décalages aux paramètres EQ (à l'exception de « MID »), grâce à l'opération suivante : [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ. Vous pouvez en outre régler ces paramètres directement à l'aide des quatre boutons situés sur le panneau avant lorsque la touche [EQ] (Egaliseur) est activée. Réglages : -64 – 0 – +63
[SF4] PORTA (Portamento)	Cet écran vous permet de définir les paramètres Portamento pour toutes les parties de la performance sélectionnée. La fonction Portamento sert à créer une transition progressive de hauteur de ton entre la première note jouée au clavier et la suivante.
Switch	Détermine si un effet de Portamento est appliqué ou non à votre performance au clavier à l'aide de la voix actuellement sélectionnée. Réglages : off, on
Time (Temps)	Définit la durée de transition de la hauteur de ton. Plus la valeur est élevée, plus le changement de hauteur de ton est long. Réglages : 0 – 127
Mode	Détermine la manière dont le Portamento est appliqué à votre performance au clavier. Réglages : fingered, fulltime fingered..... Le Portamento s'applique uniquement lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant que la précédente ne soit relâchée). fulltime..... Le Portamento est toujours appliqué.
TimeMode (Mode Temps)	Détermine la façon dont le paramètre Time ci-dessus affecte l'effet de Portamento. Réglages : rate1 (vitesse 1), time1 (temps 1), rate2 (vitesse 2), time2 (temps 2) rate1..... La hauteur de ton change à la vitesse spécifiée. rate1..... La hauteur de ton change au cours de l'intervalle de temps spécifié. rate2..... La hauteur de ton change à la vitesse spécifiée dans une octave. time2..... La hauteur de ton change à la vitesse spécifiée dans une octave.
LegatoSlope (Pente de legato)	Détermine la vitesse d'attaque des notes jouées en legato, lorsque le paramètre Switch ci-dessus est activé et que le réglage Mono/Poly est réglé spécifié sur mono. (Les notes legato « se chevauchent », la suivante étant jouée avant que la précédente ne soit relâchée.) Plus la valeur est élevée, plus la vitesse d'attaque est faible. Réglages : 0 – 7

[SF5] OTHER (Autre)	Cet écran vous permet de définir les fonctions de commande des boutons et de déterminer les plages supérieure et inférieure de la molette de variation de ton.
KnobAssign	Définit la fonction des boutons à affecter (1 à 4). Appuyez sur la touche Knob Control Function (Fonction de commande de bouton) du panneau pour spécifier la rangée de fonctions souhaitée, laquelle est automatiquement stockée dans la mémoire avec la voix actuellement sélectionnée. Réglages : pan, tone, assign, MEQofs, MEF, arpFx
PB Upper (Pitch Bend range Upper) (Plage de variation de ton supérieure), PB Lower (Pitch Bend range Lower) (Plage de variation de ton inférieure)	Définit la variation de hauteur de ton (en demi-tons) appliquée à la note lorsque la molette de variation de ton est actionnée vers le haut ou vers le bas. Par exemple, un réglage inférieur de -12 diminue la hauteur de ton d'une octave maximum (12 demi-tons) lorsque la molette de variation de ton est tournée vers le bas. De même, si vous réglez la valeur du paramètre supérieur à +12, vous obtenez obtiendrez une augmentation de la hauteur de ton d'une octave maximum lorsque la molette de variation de ton est tournée vers le haut. Réglages : -48 - 0 - +24
AssignA, AssignB, Assign1, Assign2	Ce paramètre décale la valeur de chaque paramètre Dest (Destination). Veuillez noter que certaines destinations de Assign A/B modifient la valeur absolue.
[F2] OUTPUT (Sortie)	
Volume	Détermine le niveau de sortie de la voix. Réglages : 0 - 127
Pan (Panoramique)	Définit la position panoramique stéréo de la voix. Vous pouvez également régler ces paramètres directement à l'aide des quatre boutons situés sur le panneau avant lorsque la touche [PAN/SEND] est activée. Réglages : L63 (extrême gauche) - C (centre) - R63 (extrême droite) NOTE Lorsqu'une voix stéréo est sélectionnée, il est possible que le réglage de ce paramètre soit sans effet. Les voix dont les éléments sont définis sur des réglages Pan opposés (paramétrés dans [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan), c'est-à-dire, l'un sur L63 et l'autre sur R63, sont considérées comme des voix stéréo.
RevSend (Envoi de réverbération)	Détermine le niveau d'envoi du signal transmis de l'effet d'insertion A/B (ou du signal ignoré) vers l'effet Reverb/Chorus (Réverbération/Chœur). Vous pouvez également régler ces paramètres directement à l'aide des quatre boutons situés sur le panneau avant lorsque la touche [PAN/SEND] est activée.
ChoSend (Envoi de chœur)	Réglages : 0 - 127
NOTE Pour plus de détails sur les connexions des effets en mode Voice, reportez-vous à la page 142.	
[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	Cet écran contient les réglages de base de la reproduction d'arpèges, y compris les réglages Type et Tempo.
Bank, Ctrgr (Category), Type	Ces trois paramètres déterminent le type d'arpèges. Le préfixe à trois chiffres précédant le nom de type indique son numéro dans la catégorie sélectionnée. Réglages : Reportez-vous à la Liste des données fournie séparément.
Tempo	Détermine le tempo des l'arpèges. Lorsque le paramètre MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync) est réglé sur « MIDI », « MIDI » apparaît ici et le tempo ne peut pas être réglé. Réglages : 1 - 300
ChgTiming (Change Timing) (Modification de la synchronisation)	Détermine la synchronisation réelle à laquelle s'effectue le changement de type d'arpèges lorsque vous sélectionnez un autre type au cours de la reproduction d'arpèges. Réglages : realtime (Temps temps réel), mesure (Mesuremesure) realtimeLe type d'arpèges change directement dès que vous sélectionnez un autre type différent. mesureLe type d'arpèges est modifié au en début de la mesure suivante après à la suite de la sélection d'avoir sélectionné un autre type.
Switch	Détermine si la fonction Arpeggio est activée ou désactivée. Vous pouvez Celle-ci peut également s'activer ou se désactiver l'activer ou la désactiver à partir du panneau avant, à l'aide devia la touche [ARPEGGIO ON/OFF]. Réglages : off, on
Hold	Détermine si la reproduction d'arpèges est « maintenue » ou non. Paramétrée Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège est automatiquement reproduit en cycle, même si vous retirez vos doigts desrelâchez les touches. Le cycle se poursuit jusqu'à ce que vous appuyiez sur une autre touche différente. Réglages : sync-off (voir ci-dessous), off, on sync-offLorsque le maintien réglage est réglé spécifié sur « sync-off », la reproduction de la fonction Arpeggio se poursuit en silence, même lorsque vous relâchez les touches. En appuyant sur n'importe quelle touche, vous réactivez la reproduction d'arpèges. En d'autres termes, vous pouvez maintenir ou relâcher la touche pour « désactiver » ou « activer » l'assourdissement » de la reproduction d'arpèges (et non la lancer ou l'arrêter).
KeyMode (Mode touche)	Détermine la manière dont l'arpège est reproduit lorsque vous jouez au clavier. Réglages : sort, thru, direct, sortdirect, thruirect sortLorsque 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. thruLorsque vous jouez des notes spécifiques (par exemple, les notes d'un accord), la séquence obtenue varie en fonction de l'ordre des notes. directLes événements de note de la séquence d'arpèges ne sont pas reproduits ; seules les notes jouées au clavier sont audibles. Ce réglage est utilisé avec des données d'arpèges autres que desnon liées aux notes, comme par exemple les modifications de commande ou la variation de ton. Lorsque l'arpège est reproduit, ces événements sont appliqués'appliquent au son de la performance au clavier. Utilisez ce réglage lorsque le type d'arpèges comprend des données autres que des notes ou quand le type de catégorie « Ctrl » est sélectionné. sortdirectL'arpège est reproduit en fonction du réglage « sort » actuel et la note jouée est également entendue. thruirectL'arpège est reproduit en fonction du réglage « thru » actuel et la note jouée est retentit également entendue. NOTE Certains types d'arpèges de la catégorie « Cntr » ne possèdent pas d'événements de note (page 146). Lorsqu'un arpège de ce type est sélectionné et quele paramètre KeyMode est réglé sur « sort » ou « thru », aucun son n'est ne sera émis, même si vous jouez la note au clavier. NOTE Avec les paramètres « sort » et « thru », l'ordre dans lequel les notes sont jouées dépend des données de séquence des arpèges.
VelMode (Velocity Mode) (Mode Vélacité)	Définit la vélocité de la reproduction d'arpèges ou la manière dont il la fonction répond à la votre force de votre jeu. Réglages : original, thru originalLa fonction Arpeggio est reproduite aux vélocités prédéfinies présélectionnées comprises dans les données de séquence des arpèges. thruL'arpège est reproduit en fonction de la vélocité de votre jeu. Par exemple, si vous jouez les notes avec force, le volume de reproduction d'arpèges augmentera.

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

Référence

[SF2] LIMIT (Limite)	
NoteLimit (Limite de note)	<p>Définit les notes les plus graves et les plus aiguës et les plus graves de la plage de notes des arpèges. Les notes jouées dans cette plage déclenchent l'arpège.</p> <p>Réglages : C -2 – G8</p> <p>NOTE Par exemple, une limite de notes « C5 - C4 » permet de déclencher l'arpège en jouant des notes figurant dans les deux plages C2 à C4 et C5 à G8 G8 ; les notes jouées entre C4 et C5 n'ont aucun effet sur l'arpège.</p> <p>NOTE Vous pouvez également définir directement la plage à partir du clavier en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée et en appuyant sur les toniques initiales inférieure et supérieure touches souhaitées.</p> <p>NOTE Veuillez noter qu'aucun son n'est produit lorsque KeyMode est réglé sur « sort » ou « thru » et que les notes jouées sont en dehors de la plage de notes définie ici.</p>
VelocityLimit (Limite de vitesse)	<p>Détermine les valeurs de vitesse la plus basse et la plus élevée de la plage de vitesse de l'arpège. Ce paramètre permet de contrôler la réaction de l'arpège à la force de votre jeu.</p> <p>Réglages : 1 – 127</p> <p>NOTE Vous pouvez également créer des plages de déclenchement inférieure et supérieure distinctes pour la reproduction d'arpèges, avec une « vide absence » de vitesse au milieu, en spécifiant 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 : légère (1 -34) et forte (93 -127). Les notes jouées à des vitesses moyennes (entre 35 et 92) ne reproduisent pas l'arpège.</p>
[SF3] PLAY FX (Effet de reproduction)	
UnitMultiply (Unit Multiplier) (Taux de reproduction de l'unité Multiplication d'unité)	<p>Règle la durée de reproduction d'un arpège. Par exemple, si vous établissez une valeur de 200 %, la durée de reproduction sera doublée et le tempo divisé par deux. 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 %.</p> <p>Réglages : 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%</p>
Swing	<p>Retarde les notes sur les temps pairs (rappel de temps) de manière à créer une sensation de swing.</p> <p>Réglages : -120 – +120</p>
QuntValue (Quantize Value) (Valeur de quantification)	<p>Détermine les temps sur lesquels les données de note incluses dans les données de séquence des d'arpèges sont alignées ou les temps des données de séquence des d'arpèges auxquels le swing est appliqués/applique.</p> <p>Réglages :</p>
QuntStrength (Quantize Strength) (Force de quantification)	<p>Définit la « force » avec laquelle les événements de note sont attirés vers les temps de quantification les plus proches. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte réglée via le paramètre QuntValue ci-dessus alors qu'un réglage de 0% se traduit par une absence de quantification.</p> <p>Réglages : 0% – 100%</p>
VelocityRate (Taux de vitesse)	<p>Détermine le décalage de la vitesse de la reproduction d'arpèges par rapport à la valeur d'origine. Par exemple, lorsque si le paramètre est réglé sur 100 %, les valeurs d'origine sont seront utilisées. Lorsque Des les valeurs des paramètres sont inférieures à 100 %, la diminuent la vitesse des notes de l'arpège décroît et lorsqu'elles des valeurs supérieures à ce pourcentage les font augmentersont supérieures, elle augmente.</p> <p>Réglages : 0% – 200%</p> <p>NOTE Il est impossible de diminuer ou d'augmenter la vitesse au-delà de la plage normale de 1 à 127 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la valeur minimale ou maximale. La vitesse sera limitée à 127 si elle dépasse cette valeur.</p>
GateTimeRate (Temps de suspension/gate)	<p>Détermine le décalage du temps de suspension (longueur) des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine. Ce paramètre permet d'augmenter ou de diminuer les temps de suspension gate au cours de la reproduction d'arpèges. Lorsque le paramètre est réglé sur 100%, les valeurs d'origine sont utilisées. Les paramètres dont la valeur est inférieure à 100 % réduisent les temps de suspension gate des notes des d'arpèges, tandis que les valeurs supérieures à 100 % les allongent.</p> <p>Réglages : 0% – 200%</p> <p>NOTE Il est impossible de réduire le temps de suspension gate au-delà de la valeur minimale 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à cette minimale.</p>
[F4] CTL SET (Controller Set) (Jeu de commandes)	
[SF1] SET1/2 - [SF3] SET5/6	<p>Dans la mesure où six jeux de commandes peuvent être attribués à chaque voix, trois pages (Sets 1/2, Sets 3/4 et Sets 5/6) sont fournies. Pour plus d'informations sur les jeux de commandes, reportez-vous à la page 70.</p>
ElementSw (Sélecteur d'élément)	<p>Détermine si la commande sélectionnée affecte ou non chaque élément individuel.</p> <p>Réglages : Activation des éléments 1 à 4 (« 1 » à « 4 ») ou désactivation (« - »)</p> <p>NOTE Ce paramètre est désactivé lorsque le réglage Dest (Destination) décrit ci-dessous est spécifié sur un paramètre non lié aux éléments de voix.</p>
Source	<p>Détermine la commande de panneau à affecter et à utiliser pour le jeu sélectionné. Cette commande sert alors à contrôler le paramètre défini dans le paramètre Destination ci-dessous.</p> <p>Réglages : PB (Molette de variation de ton), MW (Molette de modulation), AT (Modification ultérieure), FC1 (Contrôleur au pied pied 1), FS (Sélecteur au pied), RB (Contrôleur de ruban), BC (Contrôleur de souffle), AS1 (ASSIGN ASSIGN 1; bouton bouton 3), AS2 (ASSIGN ASSIGN 2 ; bouton bouton 4), FC2 (Contrôleur au pied pied 2)</p> <p>NOTE N'oubliez pas que, contrairement aux autres contrôleurs, les boutons ASSIGN ASSIGN A et B peuvent tous deux être affectés à une fonction commune pour l'ensemble du système de ce synthétiseur, et non à des fonctions différentes pour chaque voix individuelle. Consultez également le mode Utility (page 208).</p>
Dest (Destination)	<p>Détermine le paramètre commandé par le contrôleur Source (ci-dessus).</p> <p>Réglages : Pour plus de détails, reportez-vous à la Liste des contrôles commandes de la Liste des données fournie séparément.</p>
Depth	<p>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.</p> <p>Réglages : -64 – 0 – +63</p>

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator) (Oscillateur basses fréquences)

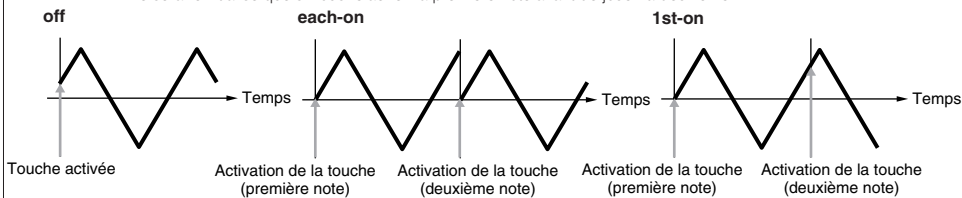
Vous pouvez effectuer plusieurs réglages de LFO (l'OBF) depuis ces écrans. Comme son nom l'indique, l'OBF crée des formes d'onde de basse fréquence. Ces formes d'ondes permettent de modifier la hauteur de ton, le filtre ou l'amplitude en vue de créer des effets tels que le vibrato, le wah et le trémolo.

[SF1] WAVE (Onde)

Wave	Définit la forme d'onde de l'OBF utilisée pour moduler le son. Réglages : tri, tri+, sawup, sawdn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzp, S/H 1, S/H 2, user
Speed (Vitesse)	Définit la vitesse de la forme d'onde de l'OBF. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse est grande. Réglages : 0 – 63
TempoSync (synchronisation Synchronisation du tempo)	Détermine si l'OBF est synchronisé avec le tempo de l'arpège ou du séquenceur (morceau ou motif). Réglages : off (non synchronisé), on (synchronisé)
TempoSpeed (Vitesse du tempo)	Ce paramètre n'est disponible que lorsque la fonction TempoSync est réglée spécifiée sur « on ». Il permet d'effectuer des réglages détaillés des valeurs de notes déterminant la manière dont l'OBF synchronise ses pulsations avec l'arpège ou le séquenceur. Réglages : 16th (double croche), 8th/3 (triolet de croches), 16th. (double croches pointées), 8th, 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) NOTE La longueur réelle de la note dépend du réglage du tempo MIDI interne ou externe.

KeyOnReset (Réinitialisation 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 alors la phase actuelle de où ce dernière trouve celui-ci à ce moment.
each-onL'OBF repart à zéro à chaque note jouée et débute une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (voir ci-dessous).
1st-on.....L'OBF repart à zéro chaque fois qu'une note est jouée et lance une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (voir ci-dessous). Cependant, si vous jouez une deuxième note tout en maintenant la première, l'OBF continuera d'effectuer des cycles selon la même phase que celle déclenchée par la première note. En d'autres termes, l'OBF n'est ne sera réinitialisé que si vous relâchez la première note avant de jouer la deuxième.



RandomSpeed (Vitesse aléatoire)

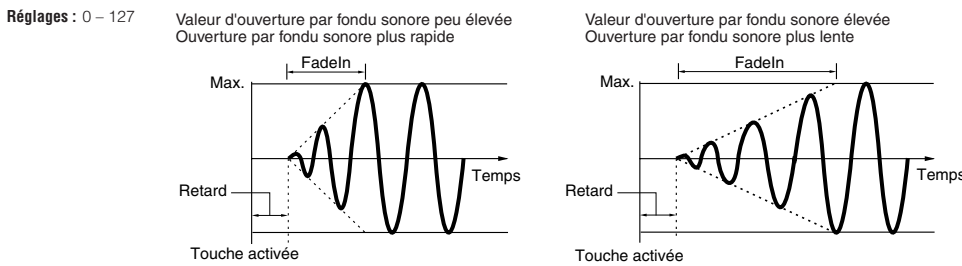
Détermine dans quelle mesure la vitesse de l'OBF change aléatoirement. Un réglage de « 0 » correspond à la vitesse d'origine. Plus la valeur est élevée, plus le changement de vitesse est important.
Réglages : 0 – 127

[SF2] DELAY (Retard)

Delay (Delay Time) (Temps de retard)
Détermine le temps de retard entre le moment où vous jouez une note sur le clavier et celui où l'OBF entre en jeu. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard est grand.
Réglages : 0 – 127

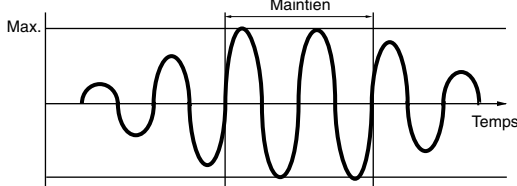
Fadeln (Fade In Time) (Temps d'ouverture par fondu sonore)

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.

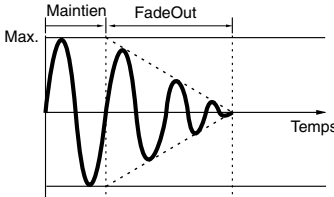
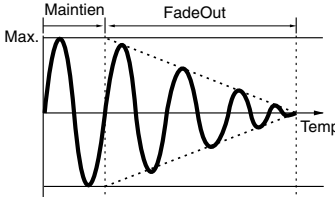
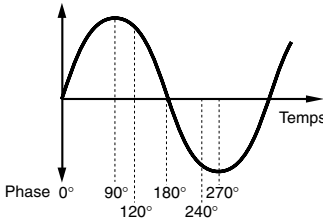


Hold (Hold Time) (Temps de maintien)

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.
Réglages : 0 – 127



Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mixing Voice
Mode Utility
Mode File
Mode Master
Référence

<p>FadeOut (Coupure par fondu sonore)</p>	<p>Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour s'atténuer (une fois le retard écoulé). Plus la valeur est élevée, plus la coupure par fondu sonore est lente.</p> <p>Réglages : 0 – 127</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Valeur de coupure par fondu sonore peu élevée Coupure par fondu sonore plus rapide</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Valeur de coupure par fondu sonore élevée Coupure par fondu sonore plus lente</p>  </div> </div>
<p>[SF3] PHASE</p>	
<p>Phase</p>	<p>Détermine la valeur de l'étape sélectionnée dans le paramètre Step (EtapePas) ci-dessous.</p> <p>Réglages : 0, 90, 120, 180, 240, 270</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<p>Offset EL1 – EL4</p>	<p>Détermine les valeurs de décalage du paramètre Phase (ci-dessus) pour les différents éléments respectifs.</p> <p>Réglages : +0, +90, +120, +180, +240, +270</p>
<p>[SF4] BOX1 – 3</p>	
<p>ElemSw (Element Switch)</p>	<p>Détermine si chaque élément doit être affecté ou non par l'OBF. Le numéro de l'élément (1 à 4) s'affiche lorsque l'OBF est activé ; un tiret (-) indique que l'OBF est désactivé pour cet élément.</p>
<p>Dest (Destination)</p>	<p>Définit les paramètres qui doivent être contrôlés (modulés) par l'onde de l'OBF.</p> <p>Réglages : amd, pmd, fmd, reso (Résonance), pan, ELFOspd (Element LFO Speed (Vitesse OBF de l'élément))</p>
<p>Depth</p>	<p>Définit la profondeur de l'onde de l'OBF.</p> <p>Réglages : 0 – 127</p>
<p>DptRatio EL1 – EL4 (Depth Offset Element 1 – Element 4) (Décalage de la profondeur de l'élément l'élément 1 à l'élément l'élément 4)</p>	<p>Détermine les valeurs de décalage du paramètre Depth (ci-dessus) pour les différents éléments respectifs.</p> <p>Réglages : 0 – 127</p>
<p>[SF5] USER (Utilisateur)</p>	
<p>Template (Modèle)</p>	<p>Vous pouvez avec la possibilité de sélectionner un modèle pré-programmé pour l'onde OBF. Le graphique de l'onde du modèle sélectionné apparaît à l'écran. Vous pouvez alors créer l'onde OBF tout en l'affichant. Chaque fois que vous appuyez sur la touche aléatoire [SF1], une onde OBF choisie au hasard apparaît à l'écran.</p> <p>Réglages :</p> <ul style="list-style-type: none"> all0..... Les valeurs de toutes les étapes pas sont paramétrées sur 0. all64..... Les valeurs de toutes tous les pas les étapes sont paramétrées sur 64. all127..... Les valeurs de toutes les étapestous les pas sont paramétrées sur 127. 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 étapestous les pas paires sont paramétrées sur sur 0 et les celles valeurs des étapes pas impaires sur 127. odd step..... Les valeurs de toutes les étapestous les pas impaires sont paramétrées sur 0 et les valeurscelles des pas des étapes paires sur 127.
<p>Slope (Pente)</p>	<p>Détermine les caractéristiques de la pente ou de la rampe de l'onde de l'OBF.</p> <p>Réglages : off (pas absence de pente), up, down, up&down</p>
<p>Value (Valeur)</p>	<p>Détermine la valeur de l'étape sélectionnée dans le paramètre Step ci-dessous.</p> <p>Réglages : 0 – 127</p>
<p>Step</p>	<p>Numérateur : sélectionne l'étape le pas souhaitée.</p> <p>Réglages : 1 – 16</p> <p>Dénominateur : détermine le nombre maximum d'étapesde pas.</p> <p>Réglages : 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16</p>

Mode Voice
 Mode Performance
 Mode Song
 Mode Pattern
 Mode Mixing Voice
 Mode Utility
 Mode File
 Mode Master

Référence

[F6] EFFECT

NOTE Pour plus de détails sur les connexions d'effets en mode Voice, reportez-vous à la page 142. Pour obtenir un complément plus d'informations sur concernant les types d'effet, reportez-vous à consultez la liste des types d'effets dans la Liste des données fournie à part.

[SF1] CONNECT (Connecter)	Cet écran vous donne offre un contrôle total global sur tous les effets. Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous à la page 142.
[SF2] INS A (Insertion A)	Ces réglages permettent d'ajuster les différents paramètres des blocs d'effets. Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Pour davantage d'informations, reportez-vous à la liste des types d'effets figurant dans la liste des données fournie séparément. Veuillez noter que le menu du bloc d'effets correspondant disparaît lorsque le type « thru » est sélectionné.
[SF3] INS B (Insertion B)	
[SF4] REVERB (Réverbération)	
[SF5] CHORUS (Chœur)	

Element Edit (Edition d'éléments)	[VOICE] → Sélection d'une voix normale → [EDIT] → Sélection d'un d'élément
--	---

Ces paramètres permettent d'éditer les éléments individuels constituant une voix normale.

[F1] OSC (Oscillator) (Oscillateur)

[SF1] WAVE	Cet écran vous permet de sélectionner la forme d'onde ou le son que vous souhaitez utiliser pour l'élément.
ElementSw (Element Switch)	Détermine si l'élément actuellement sélectionné est activé ou désactivé. Réglages : off (désactivé), on (activé)
Wave No. (Waveform Number) (Numéro de forme d'onde), WaveCtgr (Waveform Category) (Catégorie de forme d'onde)	Définit la forme d'onde de l'élément sélectionné. Reportez-vous à la liste des formes d'onde disponible dans la Liste des données fournie à part.
[SF2] OUTPUT	Cet écran vous permet de régler certains paramètres de sortie de l'élément sélectionné.
KeyonDelay (Retard de touche)	Détermine le temps (retard) entre le moment où vous jouez une note sur le clavier et celui où le son est émis. Vous pouvez définir différents temps de retard pour chaque élément. Réglages : 0 – 127
DelayTempoSync (Synchronisation du tempo de retard)	Détermine si le paramètre KeyOnDelay est synchronisé avec le tempo de l'arpège ou du séquenceur (morceau ou motif). Réglages : off (non synchronisé), on (synchronisé)
DelayTempo (Tempo de retard)	Détermine la synchronisation du paramètre de KeyOnDelay lorsque le paramètre DelayTempoSync est activé. Réglages : 16th, 8th/3 (triolet de croches), 16th (double croches pointées), 8th, 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)
InsEffectOut (Insertion Effect Output) (Sortie d'effet d'insertion)	Détermine quel l'effet d'insertion (A ou B) est utilisé pour traiter chaque élément individuellement. Le réglage « thru » vous permet d'ignorer les effets d'insertion pour la touche spécifique. (Ce paramètre est le même que « EL : OUT » de l'écran [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT du mode Normal Common Edit (Edition commune de voix normales). Un réglage effectué ici modifie également automatiquement la valeur de ce paramètre). Réglages : thru, insA (Effet d'insertion A), insB (Effet d'insertion B)
[SF3] LIMIT	
NoteLimit	Détermine les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage du clavier pour chaque élément. L'élément sélectionné n'est audible que lorsque vous jouez des notes situées dans cette plage. Réglages : C -2 – G8 NOTE Vous pouvez également créer une des plages inférieure et supérieure pour l'élément, avec une « vide absence » de notes au milieu, en spécifiant d'abord la note la plus élevée. Par exemple, une limite de notes « C5 - C4 » permet de jouer l'élément à partir de deux plages distinctes : C2 à C4 et C5 à G8. Les notes jouées entre C4 et C5 ne reproduisent pas l'élément sélectionné. NOTE Vous pouvez également spécifier la le paramètre Center Key (Touche centrale) directement sur le clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée et tout en appuyant sur la touche souhaitée.
VelocityLimit	Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité dans à laquelle chaque élément répondra. Chaque L'élément produit un son uniquement pour les notes jouées dans la plage de vélocité spécifiée. Cette fonction vous permet, par exemple, d'entendre un certain élément lorsque vous jouez doucement et d'en obtenir un autre son lorsque vous jouez fort. Réglages : 1 – 127 NOTE Vous pouvez également créer des plages inférieure et supérieure distinctes pour l'élément, avec une « vide absence » de vélocité au milieu, en spécifiant d'abord la valeur maximale. Par exemple, une limite de vélocité de 93 - 34 permet de reproduire l'élément depuis deux plages de vélocité séparées : légère (1 -34) et forte (93 -127). Les notes jouées à des vélocités moyennes, entre 35 et 92, ne reproduisent pas l'élément sélectionné.
VelCrossFade (Velocity Cross Fade) (Fondu enchaîné de vélocité)	Ce paramètre détermine la diminution progressive du son de l'élément proportionnellement à la distance des changements de vélocité en dehors du réglage Velocity Limit (ci-dessus). Il permet de créer des fondus enchaînés de vélocité à son naturel, dans lesquels les différents éléments subissent des modifications progressives en fonction de la votre force de votre jeu. Plus la valeur est élevée, plus la modification de niveau est progressive. Réglages : 0 – 127

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

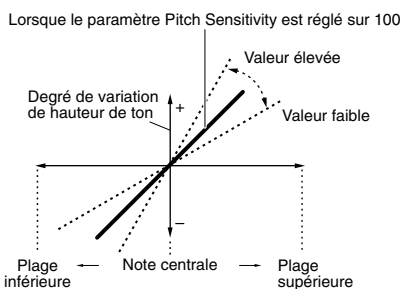
Mode Master

Référence

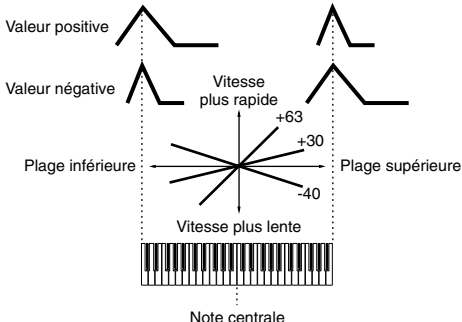
[F2] PITCH (Hauteur de ton)																						
[SF1] TUNE (Accord)	Cet écran vous permet de définir divers paramètres liés à la hauteur de ton pour l'élément sélectionné.																					
Coarse (Grossier)	Définit la hauteur de ton de chaque élément en demi-tons. Réglages : -48 – 0 – +48																					
Fine (Fin)	Détermine avec précision la hauteur de ton de chaque élément. Réglages : -64 – 0 – +63																					
FineScaling (Accordage fin)	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																					
Random (Aléatoire)	Cette fonction vous permet de faire varier aléatoirement la hauteur de ton de chaque note jouée. C'est utile pour reproduire les variations naturelles de hauteur de ton des instruments acoustiques. C'est également pratique pour créer des variations aléatoires de hauteurs de ton inhabituelles. Plus la valeur est élevée, plus la variation est importante. Une valeur de « 0 » n'entraîne pas de modification de hauteur. Réglages : 0 – 127																					
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity) (Sensibilité à la vitesse)	Cet écran vous permet de déterminer la manière dont le générateur d'enveloppe de hauteur (PEG) réagit à la vitesse.																					
EGTime (Temps de l'EG) Segment	Définit la sensibilité à la vitesse des paramètres Time du PEG. Sélectionnez d'abord le segment, puis définissez son paramètre Time. Les paramètres Time valeurs positifs de ce paramètre reproduisent entraînent une reproduction plus rapidement le rapide du segment spécifié en fonction de la vitesse tandis que des valeurs négatives le reproduisent ce dernier plus lentement. Réglages : EGTime : -64 – 0 – +63 Réglages : Segment : atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (attackattaque)..... La valeur de temps de l'EG affecte le temps d'attaque. atk+dcy (attack attaque + decaychute)..... La valeur de temps de l'EG affecte le temps d'attaque/de chute chute 1. dcy (decaychute) La valeur de temps de l'EG affecte le temps de chute. atk+rls (attack attaque + releaserelâchement) La valeur de temps de l'EG affecte le temps d'attaque/de relâchement. all (tous) La valeur de temps de l'EG affecte tous les paramètres Time du PEG.																					
EGDepth (Profondeur de l'EG) Curve (Courbe)	Détermine la sensibilité à la vitesse du niveau du PEG. Des réglages positifs augmentent la modification de hauteur de ton en fonction de la force avec laquelle vous jouez, tandis que des valeurs négatives la font diminuer. Le paramètre Curve vous permet de sélectionner l'une des cinq courbes de vitesse prédéfinies présélectionnées (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vitesse affecte la profondeur du PEG. Réglages : EGDepth : -64 – 0 – +63 Réglages : Curve : 0 – 4																					
Pitch	Détermine la sensibilité à la vitesse de la hauteur de ton. Des valeurs extrêmes provoquent une plus grande variation de la profondeur du PEG. Dans le cas de valeurs positives, plus vous jouez avec force, plus la modification de la profondeur du PEG est importante. Pour les valeurs négatives, plus vous jouez doucement, plus la modification de la profondeur du PEG est importante. Réglages : -64 – 0 – +63																					
[SF3] PEG (Pitch Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe de hauteur)	Cet écran vous permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau du PEG, qui déterminent la manière dont la hauteur du son change avec le temps. Ces valeurs peuvent servir à contrôler la variation de hauteur de ton à partir du moment où vous appuyez sur le clavier jusqu'au moment où le son est interrompu. Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran. <table border="1" data-bbox="549 1391 1441 1491"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>Hold time</td> <td>Attack time</td> <td>Decay1 time</td> <td>Decay2 time</td> <td>Release time</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>Hold level</td> <td>Attack level</td> <td>Decay1 level</td> <td>Decay2 level</td> <td>Release level</td> <td>Depth</td> </tr> </tbody> </table> Réglages : TIME : 0 – 127 LEVEL : -128 – 0 – +127 DEPTH : -64 – 0 – +63 NOTE Pour plus de détails sur le PEG, reportez-vous à la page 132.		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	Hold time	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time		LEVEL	Hold level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	Release level	Depth
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	Hold time	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time																	
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	Release level	Depth																
[SF4] KEY FLW (Key Follow) (suivi Suivi des touchesnotes)	Cet écran vous permet de régler l'effet Key Follow, c'est-à-dire la manière dont la hauteur de ton de l'élément et son PEG réagissent aux notes particulières (ou à la plage d'octaves) que vous jouez.																					
PitchSens (Pitch Sensitivity) (Sensibilité de à la hauteur de ton)	Détermine le degré de l'effet Key Follow (l'intervalle de hauteur entre les notes voisines). Un réglage de touche centrale est utilisé comme paramètre de base. A +100 (réglage normal), les notes voisines présentent une différence de hauteur d'un demi-ton (100 centièmes). A 0, toutes les notes ont la même hauteur de ton. A +50, une octave peut s'étendre sur vingt-quatre notes. Dans le cas de valeurs négatives, les réglages sont inversés. Réglages : -200 – 0 – +200 NOTE Ce paramètre est idéal pour créer des accords alternatifs ou dans le cas de sons qui ne doivent pas être séparés par des demi-tons, tels que les sons de batterie en hauteur dans une voix normale.																					
► CenterKey (Touche centrale)	Détermine la note ou hauteur de ton centrale de l'effet Key Follow sur la hauteur. Le numéro de note défini ici possède une hauteur identique à la normale, quel que soit le réglage de Pitch Sensitivity. En fonction du paramètre Pitch Sensitivity, plus les notes que vous jouez sont éloignées de la touche centrale, plus le degré de variation de hauteur est important. Réglages : C -2 – G8 NOTE Vous pouvez également spécifier la touche centrale directement sur le clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée et en appuyant sur la touche souhaitée.																					

<p>EGTimeSens (EG Time Sensitivity) (Sensibilité au temps de l'EG)</p>	<p>Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les temps de PEG de l'élément sélectionné. Le paramètre Center Key (voir le paramètre suivant) est utilisé comme hauteur de base pour ce paramètre. Un réglage positif modifie lentement l'amplitude des notes graves et rapidement celles des aiguës. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse. Réglages : -64 - 0 - +63</p>
<p>► CenterKey</p>	<p>Détermine la note ou hauteur de ton centrale de l'effet Key Follow sur le PEG. Lorsque vous jouez la note de la touche centrale, le PEG réagit en fonction de ses paramètres actifs. Les caractéristiques de modification de hauteur des autres notes varient proportionnellement aux réglages de temps de l'EG. Réglages : C - 2 - G8 NOTE Vous pouvez également spécifier la note centrale directement sur le clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée et en appuyant sur la touche souhaitée.</p>

Pitch Sensitivity et Center Key



EG Time Sensitivity (Sensibilité au temps de l'EG) et Center Key



[F3] FILTER

[SF1] TYPE Cet écran vous permet d'effectuer des réglages complets de la section du filtre. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de filtre sélectionné.

<p>Type</p>	<p>A la base, il existe quatre types de filtre différents : un LPF (Filtre passe-bas), un HPF (Filtre passe-haut), un BPF (Filtre passe-bande) et un BEF (Filtre d'élimination découpe-bande). Chaque type a une réponse de fréquence différente et produit un effet distinct sur le son. Ce synthétiseur propose également une combinaison de types de filtre, pour un plus grand contrôle du son. Réglages : Reportez-vous à la page 170.</p>
<p>Gain</p>	<p>Définit le gain (degré d'accentuation appliqué au signal envoyé au filtre). Réglages : 0 - 255</p>
<p>Cutoff (Coupure)</p>	<p>Détermine la fréquence de coupure du filtre ou la fréquence centrale autour de laquelle le filtre est appliqué. Réglages : 0 - 255</p>
<p>Resonance/Width (Largeur)</p>	<p>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 d'élimination découpe-bande), ce paramètre sert à définir la résonance. Pour le filtre passe-bande large BPFw, il sert à ajuster la largeur de la bande. Le paramètre Resonance est utilisée pour définir la quantité de résonance (accentuation harmonique) appliquée au signal, à la fréquence de coupure. Il peut être utilisé 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 spécifiquement la largeur de la bande de fréquences que le filtre laisse passer. Réglages : 0 - 127</p>
<p>Distance</p>	<p>Détermine la distance entre les fréquences de coupure pour les filtres doubles (qui possèdent deux filtres identiques en parallèle et de type LPF12 + BPF6). Réglages : 0 - 255</p>
<p>HPFCutoff (Fréquence de coupure du filtre passe-haut)</p>	<p>Définit la fréquence centrale du paramètre Key Follow (ci-dessous) du HPF. Lorsqu'un filtre de type « LPF12 » ou « LPF6 » est sélectionné, ce paramètre est disponible. Réglages : 0 - 255</p>
<p>HPFKeyFlw (Key Follow) (Suivi des notes de la fréquence de coupure du filtre passe-haut)</p>	<p>Définit le réglage Key Follow pour la fréquence de coupure du HPF. Ce paramètre modifie la fréquence centrale en fonction de la position des notes jouées sur le clavier. Un réglage positif augmente la fréquence centrale des notes aiguës, tandis qu'il la diminue pour les notes graves. Un réglage négatif produit l'effet inverse. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le type de filtre « LPF12 » ou « LPF6 » est sélectionné. Réglages : -200 - 0 - +200</p>

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity) Cet écran vous permet de déterminer la manière dont le filtre et le FEG (Générateur d'enveloppe du filtre) réagissent à la vitesse.

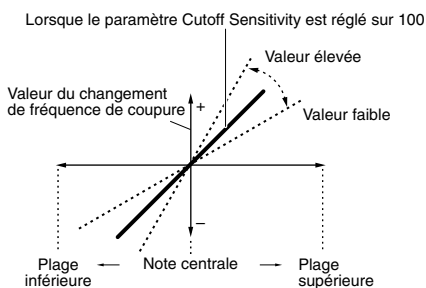
<p>EGTime Segment</p>	<p>Détermine la sensibilité à la vitesse des paramètres Time du FEG. Sélectionnez d'abord le segment, puis définissez son paramètre Time. Les paramètres valeurs Time positifs reproduisent accélèrent la reproduction plus rapidement le du segment spécifié en fonction de la vitesse tandis que des valeurs négatives le reproduisent plus lentement provoquent l'effet inverse. Réglages : EG Time : -64 - 0 - +63 Réglages : Segment : atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (attack/attaque).....La valeur de temps de l'EG affecte le temps d'attaque. atk+dcy (attack/attaque + decay/chute).....La valeur de temps de l'EG affecte le temps d'attaque/de chute 1. dcy (decay/chute).....La valeur de temps de l'EG affecte le temps de chute. atk+rls (attack/attaque + release/dérelâchement).....La valeur de temps de l'EG affecte le temps d'attaque/de relâchement. allLa valeur de temps de l'EG affecte tous les paramètres Time du FEG.</p>
------------------------------	---

Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mode Mixing Voice
Mode Utility
Mode File
Mode Master

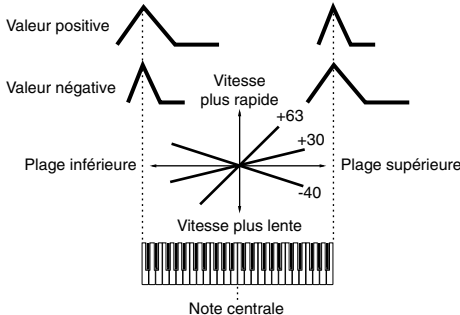
Référence

EGDepth Curve	Détermine la sensibilité à la vélocité du niveau du FEG. Dans le cas de réglages valeurs positifpositives, plus vous jouez fort sur le clavier, plus le filtre modifie le son. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse ; plus vous jouez doucement, plus le son change. Le paramètre Curve permet de sélectionner une des cinq courbes de vélocité prédéfinies présélectionnées (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vélocité affecte le FEG. Réglages : EGDepth : -64 – 0 – +63 Réglages : Curve : 0 – 4																					
Cutoff	Détermine dans quelle mesure la vélocité affecte la fréquence de coupure du FEG. Dans le cas de valeurs positives, plus vous jouez fort, plus la variation de la fréquence de coupure est importante. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse ; plus vous jouez doucement, plus la variation de fréquence est importante. Réglages : -64 – 0 – +63																					
Resonance	Détermine dans quelle mesure la vélocité affecte la résonance du FEG. Dans le cas de valeurs positives, plus vous jouez fort, plus la variation de la résonance est grande. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse ; plus vous jouez doucement, plus la variation de résonance est importante. Réglages : -64 – 0 – +63																					
[SF3] FEG (Filter Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe de filtre)	Cet écran vous permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau du FEG, qui déterminent la manière dont la qualité du son varie dans le temps. Ces valeurs peuvent servir à contrôler la variation de la fréquence de coupure entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où le son est interrompu. Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran. <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>TIME</th> <td>Hold time</td> <td>Attack time</td> <td>Decay1 time</td> <td>Decay2 time</td> <td>Release time</td> <td></td> </tr> <tr> <th>LEVEL</th> <td>Hold level</td> <td>Attack level</td> <td>Decay1 level</td> <td>Decay2 level</td> <td>Release level</td> <td>Depth</td> </tr> </tbody> </table> Réglages : TIME : 0 – 127 LEVEL : -128 – 0 – +127 DEPTH : -64 – 0 – +63 NOTE Pour plus de détails sur le FEG, reportez-vous à la page 133.		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	Hold time	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time		LEVEL	Hold level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	Release level	Depth
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	Hold time	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time																	
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	Release level	Depth																
[SF4] KEY FLW (Key Follow)	Cet écran vous permet de définir l'effet Key Follow du filtre, en d'autres termes la manière dont les qualités tonales de l'élément et de son FEG réagissent aux notes particulières (ou à la plage d'octaves) que vous jouez.																					
CutoffSens (Cutoff Sensitivity) (Sensibilité à la coupure)	Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent le filtre de l'élément sélectionné. Le réglage de Center Key (voir le paramètre suivant) sur C3 sert de paramètre de base pour le paramètre Cutoff. Un réglageUne valeur positif diminue la fréquence de coupure des notes graves et l'augmente pour les notes aigües. Une valeur de réglage négatif négative produit l'effet inverse. Réglages : -200 – 0 – +200																					
▶ CenterKey	Ce paramètre indique que la note centrale de la sensibilité à la coupure est C3. Au niveau de cette note, la tonalité reste inchangée. Pour les autres notes jouées, la fréquence de coupure varie en fonction de la note particulière et du réglage Cutoff Sensitivity (Sensibilité à la coupure). N'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'un affichage ; il est impossible de d'en modifier la valeur. Réglages : C -2 – G8																					
EGTimeSens (EG Time Sensitivity)	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. La vitesse de modification servant de base au FEG est celle de la note spécifiée par le paramètre Center Key (paramètre suivant). Une valeur de réglage positif provoque des modifications plus lentes dans le cas des notes graves et des modifications plus rapides dans le cas des notes aigües. Une réglage valeur négatif négative produit l'effet inverse. Réglages : -64 – 0 – +63																					
▶ CenterKey	-Définit la note ou hauteur de ton centrale de l'effet Key Follow sur le FEG. En fonction du paramètre EG Time Sensitivity, plus les notes que vous jouez sont éloignées de la note centrale, plus le réglage de temps du FEG dévie longtemps de la normale. Lorsque la note de la touche centrale est jouée, le FEG réagit en fonction de ses paramètres actifs en cours. Les caractéristiques de modification du filtre pour les autres notes varient proportionnellement aux réglages de temps du générateur d'enveloppe. Réglages : C -2 – G8 NOTE Vous pouvez également définir la touche centrale directement sur le clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée et en appuyant sur la touche souhaitée.																					

Cutoff Sensitivity et Center Key



EG Time Sensitivity et Center Key



[SF5] SCALE (Filter Scaling) (Echelle du filtre)	Le paramètre Filter Scaling 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 respectivement différentes valeurs de décalage de fréquence de coupure. Reportez-vous à l'exemple de réglage à la page 169. Réglages : BREAK POINT (Point de rupture) 1 – 4 : C-2 – G8 OFFSET 1 – 4 : 128 – 0 – +127 NOTE Vous pouvez également définir le point de rupture directement à partir du clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée et en appuyant sur la touche souhaitée.
---	--

Mode Voice
 Mode Performance
 Mode Song
 Mode Pattern
 Mode Mixing Voice
 Mode Utility
 Mode File
 Mode Master
 Référence

[F4] AMP (Amplitude)																						
[SF1] LVL/PAN (Level/Pan) (Niveau/Panoramique)	Non seulement cet écran vous permet d'effectuer les réglages de base de niveau et de panoramique pour chaque élément individuel, mais il vous propose également des paramètres détaillés inhabituels permettant d'affecter la position panoramique.																					
Level (Niveau)	Détermine le niveau de sortie de l'élément sélectionné. Réglages : 0 – 127																					
Pan	Détermine la position panoramique stéréo de l'élément sélectionné. Ce paramètre sert également de position panoramique de base pour les paramètres Alternate (Alternatif), Random (Aléatoire) et Scale (Gamme). Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)																					
AlternatePan (Balayage alternatif)	Détermine l'étendue du balayage alternatif à gauche et à droite du son de l'élément sélectionné pour chaque note jouée. Le réglage Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base. Réglages : L64 – 0 – R63																					
RandomPan (Balayage aléatoire)	Détermine l'étendue du balayage aléatoire à gauche et à droite du son de l'élément sélectionné pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan est utilisé comme position panoramique centrale. Réglages : 0 – 127																					
ScalingPan (Balayage de gamme)	Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la position panoramique, à gauche et à droite, de l'élément sélectionné. Pour Sur la note C3, le paramètre principal Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base. Réglages : -64 – 0 – +63																					
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity Depth) (Profondeur de sensibilité à la vitesse)	Cet écran vous permet de déterminer la manière dont le générateur d'enveloppe d'amplitude AEG (de volume) réagit à la vitesse.																					
EG Time, Segment	Définit la sensibilité à la vitesse des paramètres Time de l'AEG. Sélectionnez d'abord le segment, puis définissez son paramètre Time. Les paramètres valeurs positives de Time positifs reproduisent accélèrent la reproduction du plus rapidement le segment spécifié en fonction de la vitesse tandis que des valeurs négatives le reproduisent plus lentement entraînent l'effet inverse. Réglages : EG Time : -64 – 0 – +63 Réglages : Segment : atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (attackattaque)..... La valeur de temps de l'EG affecte le temps d'attaque. atk+dcy (attack attaque + decaychute)..... La valeur de temps de l'EG affecte le temps d'attaque/de chute 1. dcy (decaychute)..... La valeur de temps de l'EG affecte le temps de chute. atk+rls (attack attaque + releaserelâchement)..... La valeur de temps de l'EG affecte le temps d'attaque/de relâchement. all La valeur de temps de l'EG affecte tous les paramètres Time de l'AEG.																					
Level, Curve	Définit la sensibilité à la vitesse du niveau de l'AEG. Dans le cas de réglages valeurs positifs positives, plus vous jouez fort au clavier, plus le volume change. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse ; plus vous jouez doucement et plus le volume change. Le paramètre Curve permet de sélectionner une des cinq courbes de vitesse prédéfinies présélectionnées (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vitesse affecte l'AEG. Réglages : Level : 64 – 0 – +63 Curve : 0 – 4																					
[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe d'amplitude)	Cet écran vous permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau de l'AEG, déterminant la manière dont le volume du son varie dans le temps. Ces valeurs peuvent servir à contrôler la variation de volume à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'au moment où le son est interrompu. Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran. <table border="1" data-bbox="507 1368 1401 1469"> <thead> <tr> <th></th> <th>INIT</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>---</td> <td>Attack time</td> <td>Decay1 time</td> <td>Decay2 time</td> <td>Release time</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LVL/SW</td> <td>Initial level</td> <td>Attack level</td> <td>Decay1 level</td> <td>Decay2 level</td> <td>---</td> <td>---</td> </tr> </tbody> </table> Réglages : TIME : 0 – 127 LEVEL : 0 – 127 Note Pour plus de détails sur l' AEG, reportez-vous à la page 134.		INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	---	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time		LVL/SW	Initial level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	---	---
	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	---	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time																	
LVL/SW	Initial level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	---	---																
[SF4] KEY FLW (Key Follow)	Cet écran vous permet de définir l'effet Key Follow pour l'amplitude, c'est-à-dire la manière dont le volume de l'élément et son AEG réagissent aux notes particulières (ou à la plage d'octaves) que vous jouez.																					
LevelSens (Level Sensitivity) (Sensibilité au niveau)	Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent le volume de l'élément sélectionné. Un réglage de Center Key sur C3 sert de paramètre de base. Une valeur réglage positif positive diminue le niveau de sortie des notes graves et l'augmente pour les notes aigus. Une valeur de réglage négatif négative produit l'effet inverse. Réglages : -200 – 0 – +200																					
▶ CenterKey	Ce paramètre indique que la note centrale de la sensibilité au niveau est C3. Sur cette note, le volume (niveau) reste inchangé. Pour les autres notes jouées, le volume varie en fonction de la note en question et du réglage Level Sensitivity. N'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'un affichage ; il est impossible d'en modifier la valeur.																					
EGTimeSens (EG Time Sensitivity)	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. Le paramètre Center Key (paramètre suivant) est utilisé comme amplitude de base pour ce paramètre. Lorsque la valeur est positive, l'amplitude des notes graves change lentement, tandis que celle des notes aigus change plus rapidement. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse. Réglages : -64 – 0 – +63																					

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

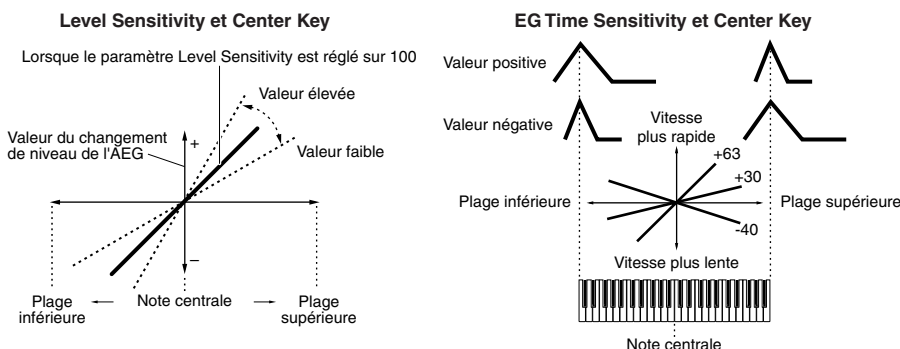
Mode Utility

Mode File

Mode Master

Référence

<p>► CenterKey</p>	<p>Détermine la note ou hauteur de ton centrale de l'effet Key Follow sur l'AEG. En fonction du paramètre EG Time Sensitivity (ci-dessus), plus les notes que vous jouez sont éloignées de la touche centrale, plus le temps de l'Amplitude de l'EG dévie longtemps de la norme.</p> <p>Lorsque la note centrale est jouée, l'AEG se comporte en fonction de ses paramètres actifs en cours.</p> <p>Les caractéristiques de variation d'amplitude des autres notes varient proportionnellement aux réglages EGTime.</p> <p>Réglages : C -2 – G8</p> <p>NOTE Vous pouvez également spécifier la touche centrale directement sur le clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée et en appuyant sur la touche souhaitée.</p>
--------------------	---



<p>[SF5] SCALE (Amplitude Scaling) (Echelle d'amplitude)</p>	<p>Le paramètre Amplitude Scaling contrôle le niveau de sortie (défini dans l'écran [F4] AMP i [SF1] LVL /PAN [F4] AMP i [SF1] LVL /PAN) en fonction des positions des notes sur le clavier. Vous pouvez diviser le clavier en quatre points de rupture et leur attribuer différentes valeurs de décalage d'amplitude. Reportez-vous à l'exemple de réglage à la page 169.</p> <p>Réglages : BREAK POINT 1 – 4 : C-2 – G8</p> <p>Réglages : OFFSET 1 – 4 : -128 – 0 – +127</p> <p>NOTE Vous pouvez également définir le point de rupture directement à partir du clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée et en appuyant sur la touche souhaitée.</p>
---	---

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

Cet écran vous propose un ensemble 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 lorsqu'il est appliqué l'appliquant aux paramètres de hauteur de ton, de filtre et d'amplitude.

<p>Wave</p>	<p>Sélectionne la forme d'onde de l'OBF utilisée pour moduler le son.</p> <p>Réglages : saw, tri, squ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>saw (onde en dents de scie)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>tri (onde triangulaire)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>squ (onde carrée)</p> </div> </div>
<p>Speed</p>	<p>Définit la vitesse de la forme d'onde de l'OBF. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse est grande.</p> <p>Réglages : 0 – 63</p>
<p>KeyOnReset</p>	<p>Détermine si l'OBF est réinitialisé chaque fois qu'une note est jouée.</p> <p>Réglages : off, on</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Désactivation</p> <p>Touche activée</p> </div> <div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">➔</div> <div style="text-align: center;"> <p>Activation</p> <p>Touche activée</p> </div> </div>
<p>KeyonDelay (Retard consécutif à un message d'activation de note)</p>	<p>Détermine le temps de retard entre le moment où vous jouez une note sur le clavier et celui où l'OBF entre en jeu. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard est grand.</p> <p>Réglages : 0 – 127</p>
<p>Pmod (Pitch Modulation Depth) (Profondeur de modulation de la hauteur de ton)</p>	<p>Définit la profondeur à laquelle la forme d'onde de l'OBF module la hauteur du son. Plus la valeur est importante, plus la modulation est importanteconséquente.</p> <p>Réglages : 0 – 127</p>
<p>FMod (Filter Modulation Depth) (Profondeur de modulation du filtre)</p>	<p>Définit la profondeur à laquelle la forme d'onde de l'OBF module la fréquence de coupure du filtre. Plus la valeur est importante, plus la modulation du filtre est importanteconséquente.</p> <p>Réglages : 0 – 127</p>
<p>AMod (Amplitude Modulation Depth) (Profondeur de modulation de l'amplitude)</p>	<p>Détermine la profondeur à laquelle la forme d'onde de l'OBF module l'amplitude ou le volume du son. Plus la valeur est importante, plus la modulation de l'amplitude est importanteconséquente.</p> <p>Réglages : 0 – 127</p>
<p>FadeInTime (Temps d'ouverture par fondu sonore)</p>	<p>Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour augmenter progressivement (une fois le temps de retard d'activation de note écoulé).</p> <p>Plus la valeur est élevée, plus l'ouverture par fondu sonore est lente.</p> <p>Réglages : 0 – 127</p>

Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mode Mixing Voice
Mode Utility
Mode File
Mode Master
Référence

[F6] EQ (Equalizer) (Egaliseur)

Type

Détermine le type d'égaliseur. Ce synthétiseur propose plusieurs types d'égaliseurs d'égalisation, qui peuvent servir non seulement à améliorer le son d'origine, mais aussi à modifier complètement le caractère du son. Les paramètres et réglages disponibles dépendent du type d'égaliseur sélectionné.

Réglages : EQ L/H, P.EQ, boost6, boost12, boost18, thru

EQ L/H (Low/High).....C'est un égaliseur de type « en plateau shelving », qui combine des bandes de haute et basse fréquences distinctes.

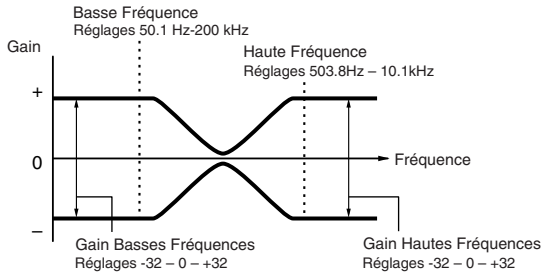
P.EQ (Parametric EQ)L'égaliseur paramétrique sert à atténuer ou accentuer les niveaux de gain du signal autour de la fréquence. Ce type d'égaliseur possède 32 32 réglages « Q » différents, qui définissent la largeur de bande de fréquence de l'égaliseur.

boost6 (boost 6dB)/boost12 (boost 12dB)/boost18 (boost 18dB)

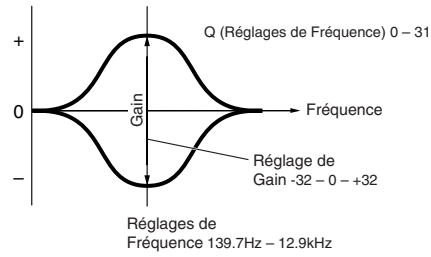
Ces paramètres peuvent être utilisés pour accentuer le niveau du signal de 6 dB, 12 dB et 18 dB, respectivement.

thru.....Si vous sélectionnez ce réglage, les égaliseurs seront ignorés et le signal globalement n'est pas affecté/altéré.

Lorsqu'il est réglé sur EQ L/H



Lorsqu'il est réglé sur P.EQ



Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

Référence

Drum Voice Edit (Edition de voix de batterie)

Lorsque vous sélectionnez une voix de batterie, les paramètres Voice Edit sont divisés en deux catégories : Common Edit (paramètres communs à toutes les touches, jusqu'à 73) et Key Edit (Edition de touche) (paramètres de touches individuelles).

Common Edit	[VOICE] → Sélection d'une voix de batterie → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	--

Ces paramètres permettent de réaliser des éditions globales (ou communes) concernant toutes les touches de la voix de batterie sélectionnée.

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	Comme en mode Normal Voice Common Edit (Edition commune de voix normales). Reportez-vous à la page 153.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset) (Décalage de l'égaliseur principal)	
[SF5] OTHER	

[F2] OUTPUT

Comme en mode Normal Voice Common Edit. Reportez-vous à la page 154. Les deux paramètres suivants sont également disponibles.

InsRevSend Insertion Reverb Send (Envoi de l'insertion vers la réverbération)	Détermine le niveau d'envoi de la voix de batterie (toutes les notes) depuis l'effet d'insertion A/B vers l'effet de réverbération. Réglages : 0 – 127
InsChoSend Insertion Chorus Send (Envoi de l'insertion vers le chœur)	Détermine le niveau d'envoi de la voix de batterie (toutes les notes) depuis l'effet d'insertion A/B vers l'effet de chœur. Réglages : 0 – 127

NOTE Les paramètres ne peuvent pas être réglés indépendamment pour chaque touche de batterie.

NOTE Pour les voix normales, les valeurs sont fixées à 127 (maximum).

[F3] ARP (Arpeggio)

[SF1] TYPE	Comme en mode Normal Voice Common Edit. Reportez-vous à la page 154.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	

[F4] CTL SET (Controller Set)

Comme en mode Normal Voice Common Edit. Reportez-vous à la page 155. Veuillez noter que le paramètre Element Switch n'est pas disponible dans Drum Voice Common Edit (Edition commune de voix de batterie).

[F6] EFFECT

Comme en mode Normal Voice Common Edit. Reportez-vous à la page 158. La seule différence est que « KEY : OUT » apparaît dans l'écran [SF1] CONNECT au lieu de « EL : OUT » (dans Normal Common Effect (Effet commun normal)).

Key Edit (Edition de touche)	[VOICE] → Sélection d'une voix de batterie → [EDIT] → Sélection d'une de touche
-------------------------------------	---

Ces paramètres permettent d'éditer les touches individuelles constituant une voix de batterie.

[F1] OSC (Oscillator)

[SF1] WAVE	Cet écran vous permet de sélectionner l'onde ou la voix normale que vous souhaitez utiliser pour la touche de batterie individuelle.
Type	Détermine s'il faut utiliser une onde ou une voix normale pour la touche sélectionnée. Utilisez également les paramètres Bank, Number et Category ci-après pour spécifier l'onde ou la voix normale souhaitée. Réglages : pre wav (Preset wave), (Onde prédéfinie/présélectionnée), voice NOTE Lorsque vous réglez le type sur « voice », certains paramètres du mode Drum Voice Edit ne peuvent pas être édités.
ElementSw (Element Switch)	Ce paramètre est disponible lorsque Type (ci-dessus) est réglé sur « pre wav ». Il détermine si la touche actuellement sélectionnée est activée ou non, c'est-à-dire si l'onde sélectionnée pour la touche est active ou non. Réglages : on, off
Bank	Ce paramètre est disponible lorsque Type (ci-dessus) est réglé sur « voice ». Il est possible de sélectionner n'importe quelle banque de voix normales.
Number	Définit le numéro d'onde/de la voix. Le numéro varie en fonction du type sélectionné. Pour plus de détails concernant les ondes et voix disponibles, reportez-vous à la Liste des données fournie à part. Réglages : Lorsque Type est réglé sur « pre wav » : 0001 – 1859 Lorsque Type est réglé sur « voice » : 001 – 128
Category	Détermine la catégorie de l'onde ou de la voix normale. Si vous passez à une autre catégorie, la première onde ou voix normale de cette catégorie est sélectionnée. NOTE Pour plus d'informations sur les catégories, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

[SF2] OUTPUT	Cet écran vous permet de définir certains paramètres de sortie pour la touche de batterie sélectionnée.
InsEFOut (Insertion Effect Output) (Sortie d'effet d'insertion)	Détermine quel effet d'insertion (A ou B) est utilisé pour traiter chaque touche de batterie individuelle. Le réglage « thru » vous permet d'ignorer les effets d'insertion pour la touche spécifique. Réglages : thru, insA (Effet d'insertion A), insB (Effet d'insertion B)
RevSend (Reverb Send)	Définit le niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de réverbération. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le réglage Insertion Effect Output (Sortie de l'effet d'insertion) (ci-dessus) est réglé spécifié sur « thru ». Réglages : 0 – 127
ChoSend (Chorus Send)	Définit le niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de chœur. Ce paramètre n'est disponible que lorsque Insertion Effect Output (ci-dessus) est réglé sur « thru ». Réglages : 0 – 127
[SF5] OTHER	Cet écran vous permet de définir divers paramètres déterminant la manière dont les notes individuelles de la voix de batterie réagissent aux données du clavier et MIDI.
AssignMode (Mode d'affectation)	Sélectionnez l'affectation de touche sngl (« Single », Unique) ou mlti (« Multi(multi) », Multi). Lorsque ce paramètre est réglé sur « sngl », il est impossible de reproduire deux fois la même note. Pour permettre la reproduction de chaque occurrence de la même note, réglez ce paramètre sur « mlti ». Réglages : sngl (single), mlti (multi)
RcvNoteOff (Receive Note Off) (Réception de désactivation de note)	Détermine si la touche de batterie sélectionnée réagit ou non aux messages MIDI de désactivation de note. Réglages : off, on NOTE Ce paramètre est uniquement disponible si le paramètre Type (écran ([F1] OSC → [SF1] WAVE) est réglé sur « pre wav ».
AlternateGroup (Groupe alternatif)	Définit le groupe alternatif auquel la touche est affectée. Dans un vrai kit de batterie, certains sons de batterie ne peuvent être physiquement joués en même temps. C'est le cas notamment des sons de batterie couplés. Vous pouvez empêcher la reproduction simultanée de touches en les attribuant au même groupe alternatif. Il est possible de définir jusqu'à 127 groupes alternatifs. Vous pouvez également la possibilité de sélectionner « off » si vous souhaitez autoriser la reproduction simultanée de sons. Réglages : off, 1 – 127 NOTE Ce paramètre est sera uniquement disponible si le paramètre Type (écran ([F1] OSC → [SF1] WAVE) est réglé sur « pre wav ».
[F2] PITCH	
[SF1] TUNE	Cet écran vous permet de définir divers paramètres liés à la hauteur de ton pour la touche sélectionnée.
Coarse	Détermine la hauteur de ton de chaque onde de touche de batterie (ou voix normale) par demi-tons. Réglages : -48 – +48 NOTE Si une voix normale a été affectée à la touche, ce paramètre réglera la position de sa note (et non de sa hauteur) par rapport à la note C3.
Fine	Détermine avec précision la hauteur de ton de chaque onde de touche de batterie (ou voix normale). Réglages : -64 – +63
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	Ce paramètre est uniquement disponible si le paramètre réglage Type (écran ([F1] OSC → [SF1] WAVE) est réglé spécifié sur « pre wav ».
Pitch	Détermine la manière dont la hauteur de la touche de batterie sélectionnée réagit à la vitesse. Dans le cas de valeurs positives, plus vous jouez fort, plus la hauteur de ton est élevée. Pour les valeurs négatives, plus vous jouez fort, plus la hauteur de ton est basse. Réglages : -64 – +63
[F3] FILTER	
[SF1] CUTOFF	Ce synthétiseur vous permet d'appliquer un filtre passe-bas et un filtre passe-haut à chaque touche de batterie individuelle, ce qui vous donne un contrôle sonore exceptionnellement précis et complet de la voix de batterie. Réglages : Ce paramètre est disponible lorsque le réglage Type est réglé spécifié sur « pre wav » dans l'écran [F1] OSC → [SF1] WAVE.
LPFCutoff (Fréquence de coupure du filtre passe-bas)	Définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Réglages : 0 – 255
LPFReso (Résonance du filtre passe-bas)	Définit la quantité de degré de résonance (accentuation harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure. Réglages : 0 – 127
HPFCutoff	Définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut. Réglages : 0 – 255
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	Ce paramètre est sera uniquement disponible si le paramètre Type (écran ([F1] OSC → [SF1] WAVE) est réglé sur « pre wav ».
LPFCutoff	Définit la sensibilité de la fréquence de coupure du filtre passe-bas à la vitesse. Dans le cas de réglages valeurs positives, plus vous jouez fort sur le clavier, plus la fréquence de coupure est élevée. Dans le cas de réglages valeurs de réglage négatives, plus vous jouez fort, plus la fréquence de coupure est faible. Réglages : -64 – 0 – +63

[F4] AMP (Amplitude)	
[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)	Cet écran vous permet non seulement d'effectuer des réglages de niveau et de panoramique de base pour le son de chaque touche de batterie individuelle, mais il vous propose également des paramètres précis inhabituels permettant d'affecter la position panoramique.
Level	Définit la sortie de la touche de batterie sélectionnée (onde). Cette option vous permet d'effectuer des réglages précis de l'équilibre la balance de volume sonore parmi les divers sons de la voix de batterie. Réglages : 0 – 127
Pan	Définit la position panoramique stéréo de la touche de batterie sélectionnée (onde). Celle-ci servira sert également de position panoramique de base pour les paramètres Alternate et Random. Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)
AlternatePan	Définit l'étendue du balayage de la note alternativement à gauche et à droite pour chacune des notes jouées. Le réglage Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base. Réglages : L64 – 0 – R63 NOTE Ce paramètre est disponible lorsque le réglage Type est réglé spécifié sur « pre wav » dans l'écran [F1] OSC → [SF1] WAVE.
RandomPan	Définit l'étendue du balayage aléatoire de la note à gauche et à droite pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique centrale. Réglages : 0 – 127 NOTE Ce paramètre est disponible lorsque le réglage Type est réglé spécifié sur « pre wav » dans l'écran [F1] OSC → [SF1] WAVE.
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	
Level	Détermine la sensibilité à la vélocité du niveau de sortie de l'AEG. Une valeur de réglage positif positive augmente le niveau de sortie lorsque vous jouez avec plus de force sur le clavier. Un paramètre à valeur négative produit l'effet inverse. Réglages : -64 – 0 – +63
[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator)	
AttackTimeTemps d'attaque	Réglages : 0 – 127
Decay1TimeTemps de chute 1	Réglages : 0 – 127
Decay1Lvl (Level)Niveau de chute 1	Réglages : 0 – 127
Decay2TimeTemps de chute 2	Réglages : 0 – 126, hold <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Decay2Time = 0 – 126</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Decay2Time = hold</p> </div> </div>
[F6] EQ (Equalizer)	
Comme en mode Normal Voice Element Edit. Reportez-vous à la page 164.	
NOTE Ce paramètre est disponible lorsque le réglage Type est réglé spécifié sur « pre wav » dans l'écran [F1] OSC → [SF1] WAVE.	

Mode Voice Job (Tâche de voix) [VOICE] → Sélection d'une de voix → [JOB]

Le mode Voice Job propose plusieurs opérations de base, telles que Initialize (Initialiser) et Copy (Copier). Après avoir réglé les paramètres comme l'exige l'écran sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour exécuter la tâche.

[F1] INIT (Initialize)

Cette fonction vous permet de réinitialiser (initialiser) les valeurs par défaut de tous les paramètres de voix sur leurs valeurs respectives par défaut. Elle vous permet également d'initialiser de manière sélective certains paramètres, tels que les réglages communs, les réglages de chaque élément/touche de batterie, etc. C'est Cela s'avère très utile lors de la création d'une toute nouvelle voix.

Type de paramètre à initialiser

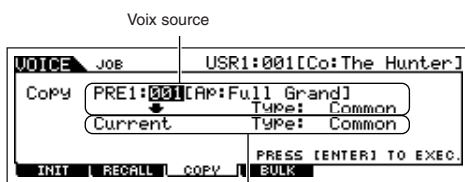
All : Toutes les données des modes Common Edit et Element (Key) Edit
 Common (Commune) : Données du mode Common Edit
 EL (1 – 4) : Données des paramètres Element Edit correspondants
 Si l'option « without Wave » est cochée, les ondes attribuées aux éléments (touches) ne sont seront pas initialisées.

NOTE Pour sélectionner « Common », « EL » ou « without Wave », la case « ALL » doit être décochée.
NOTE Si vous cochez la case alors qu'une voix de batterie est sélectionnée, vous pouvez pourrez sélectionner une touche de batterie spécifique.

[F2] RECALL (Edit Recall) (Rappel d'édition)

Si vous éditez modifiez une voix et sélectionnez une autre voix sans enregistrer la voix éditée, toutes les modifications changements apportées seront perdues. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction Edit Recall pour restaurer la voix éditée avec les dernières modifications.

[F3] COPY



Voix de destination (voix actuellement sélectionnée)

Cet écran vous permet de copier les réglages des paramètres Common et Element/Drum Key d'une voix quelconque dans la voix que vous éditez. Cela s'avèrera particulièrement utile si vous créez une voix et que vous souhaitez utiliser certains paramètres d'une autre voix.

Type de données à copier

Common (Commune) : Données du mode Common Edit
 Element (1 – 4) : Données des paramètres Element Edit correspondants
 Key C0 – C6 : Données des paramètres Key Edit correspondants

Procédure de copie

1. Sélectionnez la voix source.
 Lorsque « Current » est sélectionné dans Source Voice (Voix source), la voix source est identique à la voix de destination. Si vous souhaitez copier un élément dans un autre élément de la même voix, sélectionnez « Current ».
2. Sélectionnez la voix de destination (voix actuelle).
 Si le type de voix source (normale/batterie/plug-in) diffère de celui de la voix en cours d'édition (destination), vous ne pourrez copier que les paramètres communs.
3. Si le réglage « Element » ou « Key » est sélectionné dans Source Voice, sélectionnez la partie/ touche à copier dans la voix de destination.
4. Appuyez sur la touche [ENTER].

[F4] BULK (Bulk Dump) (Transfert de données en bloc)

Cette fonction vous permet d'envoyer les réglages de tous les paramètres édités pour de la voix actuellement sélectionnée vers un ordinateur ou un autre instrument MIDI en vue de l'archivage des données. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 148.

NOTE Pour pouvoir exécuter le transfert de données en bloc, vous devez régler correctement le numéro du périphérique MIDI, en procédant comme suit : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Mode Voice Store (Stockage de voix) [VOICE] → Sélection d'une de voix → [STORE]

Cette fonction vous permet d'enregistrer dans la mémoire utilisateur la voix que vous avez éditée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 60 de la section Guide rapide.

■ Informations complémentaires

Liste des accords micro

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo./M.TuningRoot (page 153)

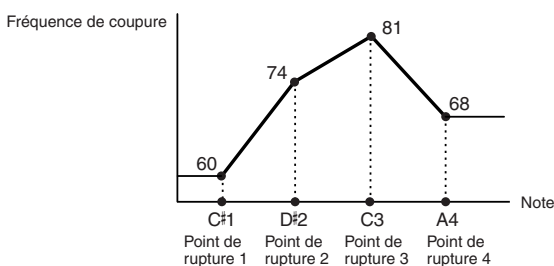
M.TuningNo. (Numéro d'accord micro)	Type	M.TuningRoot (Note fondamentale de l'accord micro)	Remarques
00	Equal Temp (Equal temperament) (Gamme classique)	--	L'accord de « compromis » le plus répandu depuis ces 200 dernières années de musique occidentale. Disponible sur la plupart des claviers électroniques. Chaque demi-ton correspond exactement à 1/12 d'octave et la musique peut être reproduite avec toutes les touches ayant des relations de hauteur de ton identiques. Cependant, aucun des intervalles n'est parfaitement dans le ton.
01	PureMaj (Pure major) (Majeur pur)	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 gamme (C – B) dans laquelle vous jouez.
02	PureMin (Pure minor) (Mineur pur)	C – B	Similaire au ton majeur pur, mais conçu pour la gamme mineure.
03	Werckmeister (Werckmeister)	C – B	Andreas Werckmeister, contemporain de Bach, a conçu cet accord de manière à pouvoir utiliser n'importe quelle touche des d'instruments à clavier. Chaque touche a un caractère unique.
04	Kirnberger	C – B	Johann Philipp Kirnberger, compositeur du 18ème siècle, a créé cette gamme tempérée afin de pouvoir jouer des performances avec n'importe quelle touche.
05	Vallot&Yng (Vallotti & Young)	C – B	Francescatonio Vallotti et Thomas Young (tous deux du milieu des années années 1700) ont conçu cet accord pythagoricien dont les six premières quintes sont abaissées du même degré.
06	1/4 Shift (1/4 shifted) (transposition de noire)	--	C'est la gamme tempérée normale transposée de 50 centièmes vers le haut.
07	1/4 tone	--	Vingt-quatre notes par octave, avec un écart identique. (Les octaves sont distantes de 24 notes les unes par rapport aux autres.)
08	1/8 tone	--	Quarante-huit notes par octave, avec un écart identique. (Les octaves sont distantes de de 48 notes les unes par rapport aux autres.)
09	Indian	--	Conçu pour la musique indienne (touches blanches uniquement).
10	Arabic 1	C – B	Conçu pour la musique arabe.
11	Arabic 2		
12	Arabic 3		

Exemple de réglage de l'échelle du filtre

[VOICE] → [EDIT] → Sélection d'un d'élément → [F3] FILTER → [SF5] SCALE (page 161)

Le meilleur moyen 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							
BREAKPOINT				C#1				D#2				C 3				A 4			
OFFSET				- 4				+ 10				+ 17				+ 4			
TYPE				VEL SENS				REG				KEYFLW				SCALE			
OSC				PITCH				FILTER				AMP				LFO			

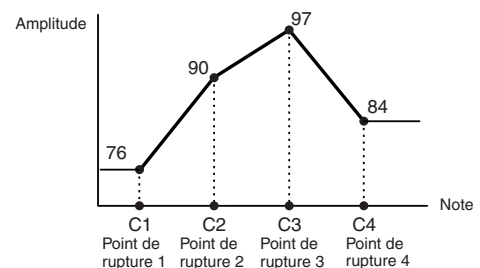


Exemple de réglage de l'échelle d'amplitude

[VOICE] → [EDIT] → Sélection d'un d'élément → [F4] AMP → [SF5] SCALE (page 163)

La meilleure manière de comprendre le paramètre Amplitude Scaling est de prendre un exemple. Pour les réglages présentés dans l'exemple d'écran ci-dessus, la valeur de base de l'amplitude (volume) de l'élément sélectionné est de 80 et les différentes valeurs de décalage aux points de rupture sélectionnés modifient cette valeur de base 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							
BREAKPOINT				C 1				C 2				D 4				D 6			
OFFSET				- 4				+ 10				+ 17				+ 4			
LUL/PAN				VEL SENS				REG				KEYFLW				SCALE			
OSC				PITCH				FILTER				AMP				LFO			

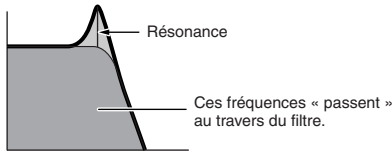


Liste des types de filtre

[VOICE] → [EDIT] → Sélection d'un élément → [F3] FILTER → [SF1] TYPE → Type (page 160)

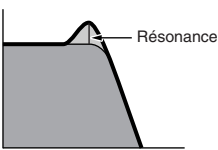
LPF24D (Filtre passe-bas numérique de 24 dB/oct)

Filtre passe-bas dynamique de 24 dB/oct avec un son numérique caractéristique. Comparé au type LPF24A (ci-dessous), ce filtre peut produire un effet de résonance plus prononcé.



LPF24A (Filtre passe-bas analogique de 24 dB/oct)

Filtre passe-bas dynamique numérique avec des caractéristiques semblables à celles d'un filtre de synthèse analogique à 4 pôles.

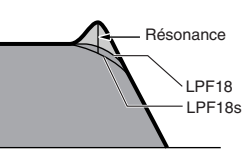


LPF18 (filtre passe-bas de 18 dB/oct)

Filtre passe-bas de 18 dB/oct à 3 pôles

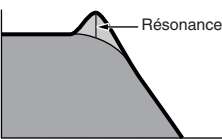
LPF18s (Filtre passe-bas décalé de 18 dB/oct)

Filtre passe-bas de 18 dB/oct à 3 pôles Ce filtre possède une pente de coupure plus douce que le type LPF18.



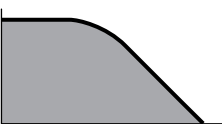
LPF12 (filtre passe-bas de 12 dB/oct)

Filtre passe-bas de 12 dB/oct. Ce filtre est conçu pour être utilisé en association avec un filtre passe-haut.



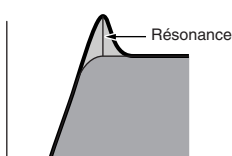
LPF6 (filtre passe-bas de 6 dB/oct)

Filtre passe-bas de 6 dB/oct à 1 pôle. Pas de résonance. Ce filtre est conçu pour être utilisé en association avec un filtre passe-haut.



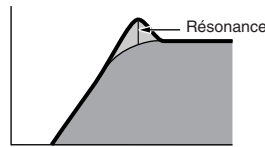
HPF24D (Filtre passe-haut numérique de 24 dB/oct)

Filtre passe-haut dynamique de 24 dB/oct avec un son numérique caractéristique. Ce filtre peut produire un effet de résonance prononcé.

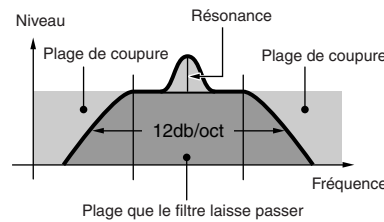


HPF12 (Filtre passe-haut de 12 dB/oct)

Filtre passe-haut dynamique de 12 dB/oct

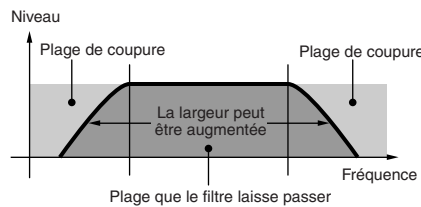


BPF12D (Filtre passe-bande numérique de 12dB/oct)

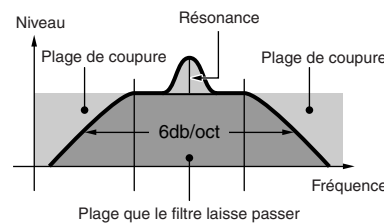


BPFw (Filtre passe-bande large)

BPF de 12 dB/oct qui combine des filtres HPF et LPF afin de permettre des réglages de largeur de bande plus grands.

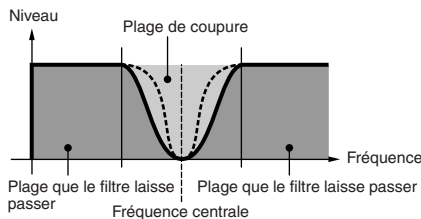


BPF6 (Filtre passe-bande de 6 dB/oct)



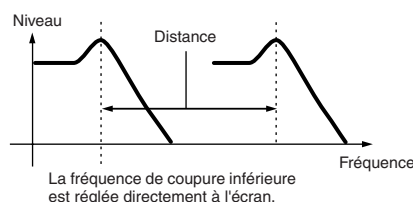
BEF12 (Filtre d'élimination de bande de 12 dB/oct)

BEF6 (Filtre d'élimination découpe- bande de 6 dB/oct)



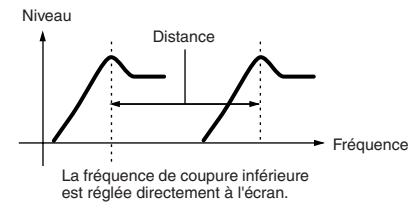
Dual LPF (Filtre passe-bas double)

Deux filtres passe-bas de 12 dB/oct connectés en parallèle.



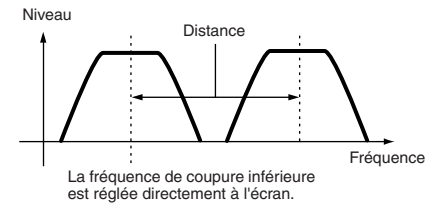
Dual HPF (Filtre passe-haut double)

Deux filtres passe-haut de 12 dB/oct connectés en parallèle.



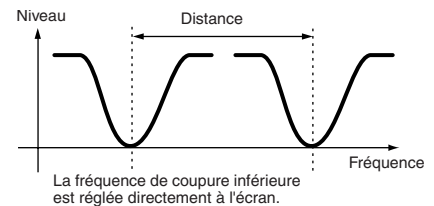
Dual BPF (Filtre passe-bande double)

Deux filtres passe-bande de 6 dB/oct connectés en parallèle.



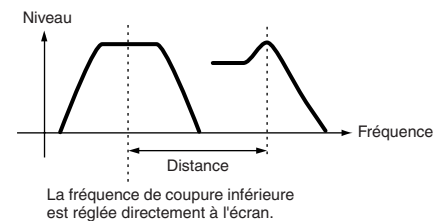
Dual BEF (Filtre d'élimination de bande double)

Deux filtres d'élimination de bande de 6 dB/oct connectés en série.



LPF12 + BPF6 (filtre passe-bas de 12 dB/oct + filtre passe-bande de 6 dB/oct)

Combinaison de filtre passe-bas et de filtre passe-haut.



thru

Les filtres sont ignorés et le signal n'est absolument pas affecté du tout.

Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mode Mixing Voice
Mode Utility
Mode File
Mode Master

Mode Performance

Mode Performance Play (Reproduction de performance)

[PERFORM] → Sélection d'une performance

Le mode Performance Play vous permet d'effectuer diverses opérations d'édition générales sur la performance sélectionnée. Pour réaliser des opérations d'édition plus complètes et détaillées, passez en mode Performance Edit. Les paramètres édités sont stockés dans la mémoire Flash ROM interne sous forme de performance utilisateur, à l'exception de certains paramètres.

NOTE Les paramètres qui portent le même nom en modes Performance Play et Performance Edit ont des fonctions et des réglages identiques.

[F1] PLAY (Lecture)	
TCH (Transmit Channel) (Canal de transmission)	Identique au mode Voice Play. Ces paramètres sont disponibles en modes Voice et Performance, quelle que soit la voix ou la performance sélectionnée.
OCT (Octave)	
ASA (ASSIGN A) (Attribution A), ASB (ASSIGN B)	
NOTE Les réglages TCH (Transmit Channel), OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) et ASB (ASSIGN B) ne s'appliquent pas à toutes les performances. De ce fait, ils ne sont pas stockés sous forme de performance individuelle en mode Performance Store (page 177).	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Indique les valeurs obtenues par l'utilisation des différents boutons (portant la mention « ASSIGN 1 » et « ASSIGN 2 »). Les fonctions attribuées à ces boutons dépendent du réglage de la voix affectée à chaque partie de la performance.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) (Arpège 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Vous pouvez attribuer à ces touches les types d'arpèges souhaités et les rappeler à tout moment pendant votre performance au clavier. Reportez-vous à la page 48 du Guide rapide.
[F2] VOICE (Voix)	
Dans cet écran, vous pouvez sélectionner une voix pour chaque partie et déterminer la plage de notes dans laquelle elle sera jouée.	
[SF1] ADD (Ajouter)	Appuyez sur cette touche pour attribuer une voix à la partie sélectionnée.
[SF3] DELETE (Supprimer)	Appuyez sur cette touche pour supprimer l'affectation de voix pour la partie sélectionnée et laisser ainsi la partie vide.
[SF4] LIMIT L (Note Limit Low) (Limite de note inférieure)	Cette touche définit la note la plus grave de la plage sur laquelle la voix de la partie sélectionnée est audible. Pour définir la note, maintenez cette touche enfoncée tout en appuyant sur la touche désirée du clavier.
[SF5] LIMIT H (Note Limit High) (Limite de note supérieure)	Cette touche définit la note la plus aiguë de la plage sur laquelle la voix de la partie sélectionnée est audible. Pour définir la note, maintenez cette touche enfoncée tout en appuyant sur la touche désirée du clavier.
[F3] EFFECT (Effet)	
En appuyant sur la touche [F3] EFFECT en mode Performance Play, vous appelez le même écran EFFECT que dans le mode Performance Edit ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). Cet écran vous permet de définir des paramètres d'effet pour la performance actuelle.	
[F4] PORTA (Portamento)	
Cet écran vous permet de définir les paramètres Portamento de chaque partie. La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.	
PortaSw (Portamento Switch) (Commutateur de portamento)	Détermine si le portamento est activé ou désactivé pour toutes les parties. Réglages : off, on
PortaTime (Portamento Time) (Durée du portamento)	Définit la durée de transition de la hauteur. Ce paramètre décale le même paramètre dans l'édition de partie (page 174). Plus la valeur est élevée, plus le temps de transition est long. Réglages : -64 – 0 – +63
PartSwitch (Commutateur de partie)	Détermine si le portamento est activé ou désactivé pour chaque partie. Ce paramètre n'est disponible que lorsque PortaSw (ci-dessus) est activé.
[F5] EG (Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe)	
Cet écran contient les réglages EG de base (volume et filtre). Les réglages effectués ici sont appliqués sous forme de décalages aux réglages de l'AEG et du FEG dans le mode Performance Edit (page 176). Les paramètres sont identiques à ceux du mode Voice Play. Voir page 152.	
[F6] ARP (Arpeggio) (Arpège)	
Cet écran contient les réglages de base de la reproduction des arpèges, dont Type et Tempo. Veuillez noter que le mode Performance vous permet d'activer ou de désactiver en toute indépendance la reproduction d'arpèges pour chaque partie. Les paramètres sont identiques à ceux du mode Voice Play (page 152), à l'exception de PartSw ci-dessous.	
PartSw (Sélecteur de partie)	Détermine si les arpèges sont activés ou non pour la partie sélectionnée. La reproduction d'arpèges est activée pour les parties dont les cases sont cochées.

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

Référence

Mode Performance Edit (Edition de performance)

[PERFORM] → Sélection d'une performance → [EDIT]

Les paramètres Voice Edit sont divisés en paramètres Common Edit (paramètres communs aux quatre parties) et Part Edit (paramètres des parties individuelles).

Common Edit	[PERFORM] → Sélection d'une performance → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	---

Ces paramètres servent à apporter des modifications globales (ou communes) aux quatre parties de la performance sélectionnée.

[F1] GENERAL	
[SF1] NAME (Nom)	Cet écran vous permet d'attribuer la catégorie (sous-catégorie et catégorie principale) de la performance sélectionnée et de créer un nom pour la performance. Ce nom peut comporter jusqu'à 10 caractères. Pour obtenir des instructions spécifiques sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section Fonctionnement de base à la page 38.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset) (Décalage de l'EQ principal)	Détermine les valeurs de décalage de l'égaliseur principal dans l'écran [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ. Vous pouvez ajuster le niveau de chacune des quatre bandes (à l'exception de « MID »). Vous pouvez en outre adapter ces paramètres directement à l'aide des quatre boutons situés sur le panneau avant lorsque la touche [EQ] est activée.
[SF4] PORTA (Portamento)	Cet écran vous permet de régler les paramètres liés au mode Portamento. Les paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Play. Voir page 171.
[SF5] OTHER (Autre)	Cet écran vous permet d'afficher les fonctions de commande des boutons et des paramètres associés. A l'exception de la hauteur de ton, que vous ne pouvez pas définir ici, ces paramètres sont similaires à ceux du mode Voice Edit (page 154).
[F2] OUT/MEF (Output/Master Effect) (Sortie/Effet principal)	
[SF1] OUT (Output) (Sortie)	
Volume	Détermine le niveau de sortie de la performance sélectionnée. Vous pouvez régler le volume général tout en conservant l'équilibre entre les différentes parties. Réglages : 0 – 127
Pan	Détermine la position de balayage stéréo de la performance sélectionnée. Ce paramètre décale le même paramètre dans le réglage de l'édition de partie. Lorsque la touche [PAN/SEND] est activée, vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide du bouton. Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite) NOTE Le réglage « C » (centre) permet de conserver les réglages de panoramique de chaque partie.
RevSend (Reverb send) (Envoi de réverbération)	Règle le niveau d'envoi du signal transmis à partir de l'effet d'insertion A/B (ou du signal ignoré) vers l'effet de réverbération. Lorsque la touche [PAN/SEND] est activée, vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide du bouton. Réglages : 0 – 127
ChoSend (Chorus send) (Envoi de chœur)	Règle le niveau d'envoi du signal transmis à partir de l'effet d'insertion A/B (ou du signal ignoré) vers l'effet de chœur. Lorsque la touche [PAN/SEND] est activée, vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide du bouton. Réglages : 0 – 127
NOTE Pour plus de détails sur les connexions d'effets en mode Performance, reportez-vous à la page 143.	
[SF2] MEQ (Master EQ) (Egaliseur principal)	Cet écran vous permet d'appliquer une égalisation à cinq bandes à toutes les parties de la performance sélectionnée. Vous pouvez augmenter ou diminuer le niveau du signal de fréquence de chaque bande (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH).
SHAPE (Forme)	Détermine si l'égaliseur utilisé est de type Shelving (en plateau) ou Peaking (en crête). L'égaliseur en crête atténue ou accentue le signal au niveau de la fréquence spécifiée, tandis que l'égaliseur en plateau atténue ou accentue le signal à des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de la fréquence spécifiée. Ce paramètre est uniquement disponible pour les bandes de fréquence LOW et HIGH. Réglages : shelv (en plateau), peak (en crête)
FREQ (Frequency) (Fréquence)	Détermine la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées ou accentuées par le paramètre Gain. Réglages : LOW : Shelving 32Hz – 2.0kHz, Peaking 63Hz – 2.0kHz LOWMID, MID, HIGHMID : 100Hz – 10.0kHz HIGH : 500Hz – 16.0kHz
GAIN	Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accentuation de la fréquence sélectionnée. Réglages : -12dB – 0dB – +12dB
Q (Frequency Characteristic) (Caractéristique de la fréquence)	Fait varier le niveau du signal en fonction du réglage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence. Réglages : 0.1 – 12.0
NOTE Pour plus de détails sur l'EQ, reportez-vous à la page 141.	
[SF3] MEF (Master Effect) (Effet principal)	Cet écran vous permet de définir les paramètres liés à l'effet principal.
Switch (Commutateur)	Détermine si l'effet principal est appliqué ou non à la performance sélectionnée. Réglages : off, on
Type	Détermine le type d'effet principal. Réglages : Reportez-vous à la liste des types d'effet dans la Liste des données fournie à part.
NOTE Les paramètres disponibles varient en fonction du type d'effet sélectionné, à l'exception des deux paramètres ci-dessus. Reportez-vous à la Liste des données fournie à part pour plus de détails.	

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

Référence

[F3] ARP (Arpeggio) (Arpège)

Cet écran vous permet de définir les paramètres liés à la fonction d'arpèges.

[SF1] TYPE	Comme dans le mode Normal Voice Common Edit. Voir page 154.
[SF2] LIMIT (Limite)	
[SF3] PLAY FX (Play Effect) (Effet de reproduction)	
[SF4] OUT CH (Output Channel) (Canal de sortie)	Dans cet écran, vous pouvez définir un canal de sortie MIDI distinct pour les données de reproduction de l'arpège, ce qui vous permet d'entendre le son des arpèges depuis un synthétiseur ou un générateur de sons externe.
OutputSwitch (Commutateur de sortie)	Lorsque OutputSwitch est activé, les données de reproduction des arpèges sont émises via MIDI. Réglages : on, off
TransmitCh (Canal de transmission)	Détermine le canal de transmission MIDI des données de reproduction des arpèges. Lorsque ce paramètre est réglé sur « KbdCh », les données de reproduction d'arpèges sont émises via le canal de transmission du clavier MIDI ([UTILITY] → [F5] MIDI → KBDTransCh). Réglages : 1 – 16, KbdCh (Canal du clavier)

[F4] CTL ASN (Controller Assign) (Attribution du contrôleur)

Vous pouvez attribuer des numéros de changement de commande aux contrôleurs répertoriés ci-dessous, ce qui vous permet d'utiliser les contrôleurs matériels du clavier pour modifier le son des périphériques MIDI externes, via les messages MIDI appropriés. Lorsque le MO reçoit des données de changement de commande correspondant aux réglages effectués ici, le générateur de sons interne répond comme si les contrôleurs de l'instrument étaient utilisés.

BC (Breath Controller) (Contrôleur de souffle)	Le MO ne dispose pas de prise pour la connexion d'un contrôleur de souffle. Il répond toutefois comme si un contrôleur de souffle était utilisé en cas de réception de messages de changement de commande via le numéro de changement de commande déterminé dans ce paramètre.
RB (Ribbon Controller) (Contrôleur de ruban)	Le MO ne possède pas de contrôleur de ruban. Il répond toutefois comme si un contrôleur de ruban était utilisé en cas de réception de messages de changement de commande via le numéro de changement de commande déterminé dans ce paramètre.
AS1 (Assign 1), AS2 (Assign 2)	Détermine le numéro de changement de commande généré lorsque vous contrôlez les boutons ASSGN 1 (Knob3) et ASSIGN 2 (Knob4) tandis que les voyants [PAN/SEND] et [TONE] sont allumés.
FC1 (Foot Controller 1) (Contrôleur au pied 1)	Détermine le numéro de changement de commande généré lorsque vous utilisez le contrôleur au pied connecté à la prise FOOT CONTROLLER.
FC2 (Foot Controller 2)	Le MO ne dispose que d'une seule prise pour la connexion d'un contrôleur au pied. Il répond toutefois comme si un deuxième contrôleur au pied était utilisé en cas de réception de messages de changement de commande via le numéro de changement de commande déterminé dans ce paramètre.

NOTE Gardez à l'esprit que les fonctions de ces contrôleurs réglées ici ne sont pas modifiées pour le générateur de sons interne. Les attributions de contrôleurs du MO lui-même dépendent des réglages des voix affectées à chaque partie.

[F6] EFFECT (Effet)

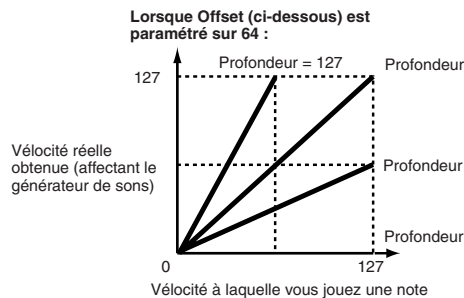
Ce menu vous donne un contrôle complet de tous les effets. Pour plus de détails sur les connexions d'effets en mode Performance, reportez-vous à la page 143.

[SF1] CONNECT (Connection) (Connexion)	Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous à la page 143.
[SF2] INS SW (Insertion Switch) (Commutateur d'insertion)	Les effets d'insertion peuvent être appliqués à trois parties au maximum. Cet écran vous permet de déterminer à quelles parties les effets d'insertion sont appliqués.
[SF4] REVERB (Réverbération)	Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous à la Liste des données fournie à part.
[SF5] CHORUS (Chœur)	

Part Edit	[PERFORM] → Sélection d'une performance → [EDIT] → Sélection d'une partie
------------------	--

Ces paramètres sont destinés à éditer les parties individuelles qui constituent une performance.

[F1] VOICE (Voix)	
[SF1] VOICE	Vous pouvez sélectionner une voix pour chaque partie.
PartSw (Part Switch) (Commutateur de partie)	Active ou désactive chaque partie. Réglages : on, off
Bank (Banque)	Détermine la banque de voix (page 40) pour chaque partie.
Number	Détermine le numéro du programme de voix de chaque partie.
[SF2] MODE	
Mono/Poly	Détermine la méthode de reproduction de la voix de chaque partie — monophonique (notes individuelles uniquement) ou polyphonique (plusieurs notes). Réglages : mono, poly NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour la partie à laquelle la voix de batterie est affectée.
ArpSwitch (Arpeggio Switch) (Commutateur d'arpèges)	Détermine si les arpèges sont activés ou non pour la partie en cours de sélection. Réglages : on, off
[SF3] LIMIT (Limite)	
NoteLimitH (Note Limit High) (Limite de note supérieure)	Détermine, pour chaque partie, la note la plus grave et la note la plus aiguë de la plage du clavier. La partie en question n'est audible que lorsque les notes jouées sont dans la plage spécifiée.
NoteLimitL (Note Limit Low) (Limite de note inférieure)	Réglages : C -2 – G8 NOTE 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 couverte sera la suivante : « C-2 à C4 » et « C5 à G8 ». NOTE Vous pouvez définir la note en appuyant sur le clavier tout en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée.
VelLimitH (Velocity Limit High) (Limite de vitesse supérieure)	Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vitesse au sein de laquelle chaque partie doit répondre. La partie n'est audible que lorsque les notes jouées sont dans la plage de vitesse spécifiée.
VelLimitL (Velocity Limit Low) (Limite de vitesse inférieure)	Réglages : 1 – 127 NOTE Si vous spécifiez la valeur maximale d'abord et la valeur minimale ensuite (par exemple « 93 à 34 »), la plage de vitesse couverte sera la suivante : « 1 à 34 » et « 93 à 127 ».
[SF4] PORTA (Portamento)	
Switch (Commutateur)	Détermine si le portamento est activé ou désactivé. Réglages : off, on
Time (Durée)	Définit la durée de transition de la hauteur. Des valeurs élevées se traduisent par une durée de transition plus longue. Réglages : 0 – 127
Mode	Définit le mode du portamento. Réglages : fingr (à plusieurs doigts), full (à plein temps) fingr (fingered)..... Le portamento s'applique uniquement lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente). full (full time) Le portamento est toujours appliqué. NOTE Les paramètres Portamento ci-dessus ne sont pas disponibles pour la partie à laquelle la voix de batterie est affectée.
[SF5] OTHER (Autre)	
PB (Pitch Bend) Upper (Variation de ton supérieure), PB (Pitch Bend) Lower (Variation de ton inférieure)	Détermine la longueur et la direction de la plage de variation de ton. Les détails sont les mêmes que pour les paramètres Common Edit du mode Normal Voice (page 154).
VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth) (Profondeur de la sensibilité à la vitesse)	Détermine dans quelle mesure le volume du générateur de sons répond à la force de votre jeu. Plus la valeur est élevée, plus la variation du volume en réponse à la force de votre jeu est grande (comme illustré à droite). Réglages : 0 – 127



Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mode Mixing Voice
Mode Utility
Mode File
Mode Master

Référence

<p>VelSensOfst (Velocity Sensitivity Offset) (Décalage de la sensibilité à la vitesse)</p>	<p>Détermine la valeur d'ajustement des vitesses jouées pour l'effet de vitesse réel obtenu. Vous pouvez 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.</p> <p>Réglages : 0 – 127</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="638 246 893 515"> <p>Lorsque Depth (ci-dessus) = 64 et Offset = 32</p> </div> <div data-bbox="925 246 1181 515"> <p>Lorsque Depth (ci-dessus) = 64 et Offset = 64</p> </div> <div data-bbox="1212 246 1468 515"> <p>Lorsque Depth (ci-dessus) = 64 et Offset = 96</p> </div> </div>
---	---

[F2] OUTPUT (Sortie)

[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan) (Volume/Panoramique)

<p>Volume</p>	<p>Détermine le volume de chaque partie, ce qui vous permet de régler le niveau d'équilibre optimal de toutes les parties.</p> <p>Réglages : 0 – 127</p>
<p>Pan</p>	<p>Détermine la position de balayage stéréo de chaque partie.</p> <p>Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)</p>
<p>VoiceELPan (Voice Element Pan) (Panoramique des éléments de voix)</p>	<p>Détermine si les réglages de panoramique individuels de chaque voix (effectués via [VOICE] → [EDIT] → sélection d'un élément → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) sont appliqués ou non. Lorsque ce paramètre est sur « Off », la position de balayage de base de la partie sélectionnée est réglée au centre.</p> <p>Réglages : on, off</p>

[SF2] EF SEND (Effect Send) (Envoi d'effet)

<p>RevSend (Reverb Send) (Envoi de réverbération)</p>	<p>Cet écran vous permet de régler le niveau d'envoi et le niveau du son sans effet envoyé aux effets système de chaque partie. Pour plus de détails sur les connexions d'effets en mode Performance, reportez-vous à la page 143.</p> <p>Détermine le niveau d'envoi de l'effet de réverbération de la partie sélectionnée tout en vous offrant un contrôle précis de l'équilibre de la réverbération entre les parties.</p> <p>Réglages : 0 – 127</p>
<p>ChoSend (Chorus Send) (Envoi de chœur)</p>	<p>Détermine le niveau d'envoi de l'effet de chœur de la partie sélectionnée tout en vous offrant un contrôle précis de l'équilibre du chœur entre les parties.</p> <p>Réglages : 0 – 127</p>
<p>Dry Level (Niveau sans effet)</p>	<p>Détermine le niveau du son non traité (sans effet) de la partie sélectionnée tout en vous permettant de contrôler l'équilibre global des effets entre les parties.</p> <p>Réglages : 0 – 127</p>

[SF3] SELECT (Output Select) (Sélection de sortie)

<p>InsEF (Insertion Effect) (Effet d'insertion)</p>	<p>Détermine si les effets d'insertion sont ou non appliqués au signal de sortie provenant du panneau arrière.</p> <p>Réglages : on, off</p>
--	--

[F3] EQ (Equalizer) (Egaliseur)

Cet écran vous permet d'ajuster les réglages EQ de chaque partie. Veuillez noter que les deux types d'écran répertoriés ci-dessous sont disponibles et que vous pouvez basculer de l'un à l'autre en appuyant sur la touche [SF5]. Chaque type d'écran présente les mêmes paramètres sous un format différent ; utilisez celui avec lequel vous êtes le plus à l'aise.

- Ecran affichant quatre parties
 - Ecran affichant tous les paramètres d'une partie
- N'oubliez pas que comme les paramètres disponibles ne peuvent pas tous être affichés en même temps dans l'écran affichant quatre parties, vous devez utiliser les curseurs pour faire défiler l'écran afin de visualiser et de définir d'autres paramètres.

Pour plus de détails sur les connexions d'effets concernant l'EQ en mode Performance, reportez-vous à la page 143.

<p>LowFreq (Low Frequency) (Basse fréquence)</p>	<p>Détermine la fréquence centrale de la bande inférieure de l'EQ qui est atténuée/accrue.</p> <p>Réglages : 50,1 – 2,00K</p>
<p>LowGain (Low Gain) (Faible gain)</p>	<p>Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande inférieure de l'EQ.</p> <p>Réglages : -32 – +32</p>
<p>MidFreq (Middle Frequency) (Moyenne fréquence)</p>	<p>Détermine la fréquence centrale de la bande moyenne de l'EQ qui est atténuée/accrue.</p> <p>Réglages : 139,7 – 10,1K</p>
<p>MidGain (Middle Gain) (Gain moyen)</p>	<p>Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande moyenne de l'EQ.</p> <p>Réglages : -32 – +32</p>
<p>MidReso (Middle Resonance) (Résonance moyenne)</p>	<p>Détermine la résonance appliquée à la fréquence centrale de la bande moyenne de l'EQ.</p> <p>Réglages : 0 – 31</p>
<p>HighFreq (High Frequency) (Haute fréquence)</p>	<p>Détermine la fréquence centrale de la bande supérieure de l'EQ qui est atténuée/accrue.</p> <p>Réglages : 503,8 – 14,0K</p>
<p>HighGain (High Gain) (Gain haute fréquence)</p>	<p>Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande supérieure de l'EQ.</p> <p>Réglages : -32 – +32</p>

Mode Voice
 Mode Performance
 Mode Song
 Mode Pattern
 Mode Mixing Voice
 Mode Utility
 Mode File
 Mode Master

Référence

[F4] TONE (Timbre)

Vous pouvez définir les paramètres relatifs à la hauteur de ton et au son de chaque partie. N'oubliez pas que les réglages effectués ici sont appliqués sous forme de décalages aux réglages Voice Edit.

[SF1] TUNE (Accord)

NoteShift	Détermine le réglage de la hauteur de ton (transposition de touche) de chaque partie par demi-tons. Réglages : -24 – 0 – +24
Detune (Désaccord)	Détermine le réglage précis de chaque partie. Réglages : -12.8Hz – +12.7Hz

[SF2] FILTER (Filtre)

Gardez à l'esprit que les réglages effectués ici s'appliquent sous forme de décalages aux réglages de filtre des paramètres Element Edit de la voix de chaque partie.

Cutoff (Coupure)	Détermine la fréquence de coupure de chaque partie. Ce paramètre est disponible pour le filtre passe-bas lorsque le filtre utilisé par la partie est une combinaison de filtre passe-bas et de filtre passe-haut. Réglages : -64 – 0 – +63
Resonance (Résonance)	Détermine la valeur de résonance du filtre ou l'accentuation de la fréquence de coupure de chaque partie. Réglages : -64 – 0 – +63

FEGDepth (Profondeur du FEG)	Détermine la profondeur du générateur d'enveloppe de filtre (valeur de la fréquence de coupure) pour chaque partie. Réglages : -64 – 0 – +63 NOTE Pour plus de détails sur le filtre, reportez-vous à la page 133.
-------------------------------------	--

[SF3] FEG

**(Filter Envelope Generator)
(Générateur d'enveloppe de filtre)**

Cet écran vous permet de définir les paramètres du FEG (Générateur d'enveloppe de filtre) pour chaque partie. Gardez à l'esprit que les réglages effectués ici s'appliquent sous forme de décalages aux réglages de filtre des paramètres Element Edit de la voix de chaque partie.

Attack (Attack Time) (Temps d'attaque)	Détermine les différents paramètres du FEG pour chaque partie. Pour plus de détails sur le FEG, reportez-vous à la page 133.
Decay (Decay Time) (Temps de chute)	Réglages : -64 – 0 – +63 NOTE Ces paramètres ne sont pas disponibles pour les parties de voix de batterie.
Sustain (Sustain Level) (Niveau de maintien)	
Release (Release Level) (Niveau de relâchement)	

[SF4] AEG

**(Amplitude Envelope Generator)
(Générateur d'enveloppe d'amplitude)**

Cet écran vous permet de définir les paramètres AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) pour chaque partie. Gardez à l'esprit que les réglages effectués ici s'appliquent sous forme de décalages aux réglages de filtre des paramètres Element Edit de la voix de chaque partie.

Attack (Attack Time)	Détermine les différents paramètres de l'AEG pour chaque partie. Pour plus de détails sur l'AEG, reportez-vous à la page 134.
Decay (Decay Time)	Réglages : -64 – 0 – +63
Sustain (Sustain Level)	NOTE Les paramètres Sustain et Release ne sont pas disponibles pour les parties de voix de batterie.
Release (Release Level)	

[F5] RCV SW (Receive Switch) (Commutateur de réception)

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. Veuillez noter que les deux types d'écran répertoriés ci-dessous sont disponibles et que vous pouvez basculer de l'un à l'autre en appuyant sur la touche [SF5]. Chaque type d'écran présente les mêmes paramètres sous un format différent ; utilisez celui avec lequel vous êtes le plus à l'aise.

- Ecran affichant quatre parties
- Ecran affichant tous les paramètres d'une partie

N'oubliez pas que comme les paramètres disponibles ne peuvent pas tous être affichés en même temps dans l'écran affichant quatre parties, vous devez utiliser les curseurs pour faire défiler l'écran afin de visualiser et de définir d'autres paramètres.

Réglages : Voir ci-dessous.

CtrlChange (Control Change) (Changement de commande)	Indique tous les messages de changement de commande.
PB (Pitch Bend) (Variation de ton)	Messages MIDI générés à l'aide de la molette de variation de ton.
MW (Modulation Wheel) (Molette de modulation)	Messages MIDI générés à l'aide de la molette de modulation.
RB (Ribbon Controller) (Contrôleur de ruban)	Messages MIDI pour le contrôleur de ruban.
ChAT (Channel Aftertouch) (Modification ultérieure de canal)	Messages MIDI pour la modification ultérieure du canal.
FC1 (Foot Controller 1) (Contrôleur au pied 1)	Messages MIDI générés à l'aide du contrôleur au pied en option connecté au panneau arrière.
FC2 (Foot Controller 2)	Messages MIDI pour le contrôleur au pied 2.
Sus (Sustain) (Maintien)	Messages MIDI pour le numéro de commande 64 (Sustain). Ce paramètre n'est pas disponible pour les parties de voix de batterie.
FS (Footswitch) (Commutateur au pied)	Messages MIDI générés à l'aide du commutateur au pied en option connecté à la prise FOOT SWITCH du panneau arrière.
AS1 (Assign 1) (Attribution 1), AS2 (Assign 2)	Messages MIDI générés à l'aide des boutons ASSIGN 1 et ASSIGN 2 tandis que les voyants [PAN/SEND] et [TONE] sont tous deux allumés.
BC (Breath Controller) (Contrôleur de souffle)	Messages MIDI pour le contrôleur de souffle.
Exp (Expression)	Messages MIDI (Expression) générés à l'aide du contrôleur au pied en option connecté au panneau arrière.

Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mode Mixing Voice
Mode Utility
Mode File
Mode Master

Référence

Mode Performance Job (Tâche de performance)

[PERFORM] → Sélection d'une performance → [JOB]

Le mode Performance Job propose plusieurs opérations de base, telles que Initialize et Copy. Après avoir défini les paramètres comme requis dans l'écran sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.

[F1] INIT (Initialize) (Initialiser)

Cette fonction vous permet de réinitialiser les valeurs par défaut de tous les paramètres de performance. Elle vous permet également d'initialiser certains paramètres, tels que les réglages communs, les réglages de chaque partie, etc., ce qui est très pratique lorsque vous créez une toute nouvelle performance.

Type de paramètre à initialiser

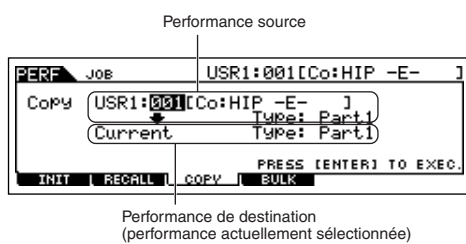
All : Toutes les données de la performance
Common : Données du mode Common Edit
Part 1 – 4 : Données des paramètres Part Edit de la partie interne correspondante

NOTE Pour pouvoir sélectionner « Common » ou « Part », vous devez désélectionner la case « ALL ».

[F2] RECALL (Edit Recall) (Rappel d'édition)

Si vous éditez une performance et que vous en sélectionnez une autre sans enregistrer celle que vous venez d'éditer, toutes les modifications seront perdues. Dans ce cas, utilisez Edit Recall pour récupérer la performance et vos dernières éditions.

[F3] COPY (Copier)



Vous pouvez copier les réglages de paramètres de partie d'une performance dans une partie donnée de la performance en cours d'édition. Cette fonction est particulièrement utile si vous créez une performance et que vous souhaitez utiliser certains réglages de paramètres d'une autre.

Type de données à copier

Part 1 – 4 : Données des paramètres Part Edit de la partie interne correspondante

Procédure de copie

1. Sélectionnez la performance source.
Lorsque « Current » (Actuel) est sélectionné dans Source Performance (Performance source), celle-ci est identique à la performance de destination. Si vous souhaitez copier une partie dans une autre partie de la même performance, sélectionnez « Current ».
2. Sélectionnez le type de performance source (les données que vous voulez copier).
3. Sélectionnez les parties qui seront remplacées par la partie copiée dans le paramètre Destination Performance (Performance de destination).
Si vous choisissez Arp (Arpeggio) ou Effect (Effet), les données d'arpèges ou les réglages d'effet de la voix affectée à la partie source sont copiés.
4. Appuyez sur la touche [ENTER].

[F4] BULK (Bulk Dump) (Envoi en bloc)

Cette fonction vous permet d'envoyer tous les réglages de paramètres édités de la performance actuellement sélectionnée vers un ordinateur ou un autre instrument MIDI en vue de l'archivage des données. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 148.

NOTE Pour pouvoir exécuter le transfert des données en bloc, vous devez régler correctement le numéro du périphérique MIDI, en procédant comme suit : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Mode Performance Store (Stockage de performance)

[PERFORM] → Sélection d'une performance → [STORE]

Cette fonction vous permet de stocker la performance éditée dans la mémoire utilisateur. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 66 de la section Guide rapide.

Mode Song (Morceau)

■ Création de morceaux—procédure de base

Les morceaux sont constitués des trois types de données suivants :

- Données de séquence MIDI (créées en modes Song Record, Song Edit et Song Job)
- Données de configuration (créées en mode Song Play)
- Données de mixage (créées en modes Song Mixing/Mixing Edit et stockées en mode Song Mixing Store)

Après avoir créé les données dans les modes énumérés ci-dessus, stockez les réglages de mixage en mode Song Mixing Store afin de les archiver sous forme de données de morceaux et enregistrez l'ensemble du morceau sur le périphérique de stockage USB en mode File.

NOTE Les événements MIDI autres que les événements de notes (tels que le numéro de la voix, le volume, le panoramique et le niveau d'envoi d'effet) qui sont nécessaires au début d'un morceau ne sont pas enregistrés en tant que données de séquence MIDI, mais bien comme des données de mixage.

⚠ ATTENTION

Dans la mesure où les données de morceau (données de séquence MIDI, données de configuration et données de mixage) sont enregistrées dans la mémoire DRAM (page 150), elles sont perdues lors de la mise hors tension de l'instrument. Prenez soin de sauvegarder les données de morceau créées à l'aide des réglages Record, Edit, Job et Mixing, sur le périphérique de stockage USB, en mode File, avant de couper l'alimentation. Pour plus de détails sur la sauvegarde de données de morceau, reportez-vous à la page 211.

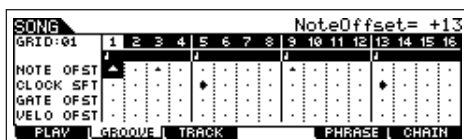
Mode Song Play (Reproduction de morceau)

[SONG] → Sélection d'un morceau

[F1] PLAY (Lecture)

Loc1 (Location 1), Loc2 (Location 2)	Indique le numéro de la mesure jusqu'à laquelle la reproduction du morceau peut sauter à l'aide de la fonction Location (page 92).
Trans (Transpose) (Transposition)	Détermine le réglage de transposition des notes pour l'ensemble du morceau, par demi-tons. Réglages : -36 – +36 NOTE Si le motif contient une piste que vous ne souhaitez pas transposer, réglez le paramètre Note Shift pour chaque partie ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift).
MEAS (Measure) (Mesure)	Indique le numéro de la mesure et le temps actuels du morceau en cours. Pendant la reproduction, cette indication change automatiquement en fonction de la reproduction du morceau. Vous pouvez entrer directement le numéro de la mesure souhaitée à partir de la fenêtre Number Input ouverte à l'aide de la touche [INFORMATION].
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) (Arpège 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Vous pouvez attribuer à ces touches les types d'arpèges et scènes de morceaux souhaités et les rappeler à tout moment pendant votre performance au clavier. Reportez-vous à la page 89 de la section Guide rapide.

[F2] GROOVE (Grid Groove) (Décalage de mesure)



La fonction Grid Groove permet d'ajuster des aspects tels que la hauteur de ton, la synchronisation, la longueur et la vélocité des notes d'une piste spécifiée par le biais d'une grille de doubles croches d'une mesure de manière à créer des décalages (grooves) qu'il serait impossible d'obtenir dans une programmation précise de type séquenceur. Elle affecte également la reproduction de morceau sans modifier réellement les données de séquence.

NOTE OFST (Décalage de note)	–	0	+
CLOCK SFT (Changer l'impulsion d'horloge)	–	0	+
GATE OFST (Décalage de temps de gate)	–	0	+
VELO OFST (Décalage de vélocité)	–	0	+

NOTE OFST (Note Offset) (Décalage de note)	Elève ou abaisse d'un ou de plusieurs demi-tons la hauteur de ton de la ou des notes de la grille sélectionnée. Réglages : -99 – +99
CLOCK SFT (Clock Shift) (Décalage de clock)	Avance ou recule d'un clock la synchronisation de la ou des notes de la grille sélectionnée. Réglages : -120 – +120
GATE OFST (Gate time Offset) (Décalage de la durée du gate)	Allonge ou raccourcit d'un clock la ou les notes de la grille sélectionnée. Réglages : -120 – +120
VELO OFST (Velocity Offset) (Décalage de vélocité)	Augmente ou réduit la vélocité de la ou des notes de la grille sélectionnée. Réglages : -127 – +127

[F3] TRACK (Piste)

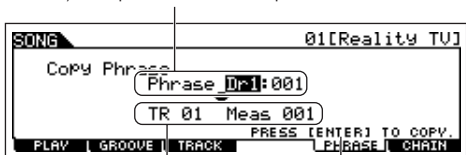
[SF1] CHANNEL (Canal)	Cet écran vous permet de régler le canal/port de sortie MIDI pour chacune des seize pistes du générateur de sons interne/externe correspondant. Vous pouvez également régler simultanément plusieurs pistes (pistes 1 – 8 ou pistes 9 – 16) sur la même valeur que la piste actuellement sélectionnée en modifiant le paramètre tout en maintenant la touche [SF2] 1 – 8 ou [SF3] 9 – 16 enfoncée.
OUT CH (Output Channel) (Canal de sortie)	Configure le canal de sortie MIDI de chaque piste. Les pistes réglées sur « Off » sont inaudibles. Réglages : off, 01 – 16 NOTE En mode Song/Pattern, les messages MIDI générés par le clavier, les boutons ou les molettes sont envoyés au générateur de sons ou aux instruments MIDI externes par le biais du canal de sortie MIDI de la piste actuellement sélectionnée.

PORT	Détermine le port de transmission MIDI pour la piste correspondante. Les données de reproduction des pistes désactivées sont envoyées via MIDI sans message de port. Le générateur de sons interne de ce synthétiseur peut uniquement être reproduit sur le port 1. Réglages : off, 1 – 3 NOTE Les données du port ne peuvent être émises que par le biais de la borne USB, et non via la borne MIDI OUT, même si la piste correspondante est réglée sur un numéro de port spécifique.
[SF2] OUT SW (Output Switch) (Commutateur de sortie)	Vous pouvez également régler simultanément plusieurs pistes (pistes 1 – 8 ou pistes 9 – 16) sur la même valeur que la piste actuellement sélectionnée en modifiant le paramètre tout en maintenant la touche [SF2] 1 – 8 ou [SF3] 9 – 16 enfoncée.
INT SW (Internal Switch) (Commutateur interne)	Détermine si les données de reproduction sont transmises au bloc du générateur de sons interne. Réglages : on, off
EXT SW (External Switch) (Commutateur externe)	Détermine si les données de reproduction sont envoyées au générateur de sons MIDI externe via MIDI. Réglages : on, off
[SF3] TR LOOP (Track Loop) (Piste en boucle)	Cet écran vous permet de déterminer si les données de la piste sélectionnée sont reproduites en boucle. La fonction Loop peut être utile pour répéter de brefs motifs et des phrases courtes tout au long du morceau. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 193. Réglages : off, on

[F5] PHRASE

Spécifiez la phrase source à partir des phrases prédéfinies (Dr1 – Dr4) et les phrases utilisateur du précédent motif sélectionné.

Vous pouvez copier n'importe quelle phrase prédéfinie (Dr1 – Dr4) ou phrase utilisateur du motif sélectionné auparavant vers la piste du morceau actuellement sélectionné.



Spécifiez la piste et la mesure de destination du morceau actuellement sélectionné.

Après avoir effectué les réglages, appuyez sur la touche [ENTER] pour copier la phrase.

[F6] CHAIN (Chaîne)

Cette fonction permet d'« enchaîner » des morceaux de manière à obtenir une reproduction séquentielle automatique. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 95 de la section Guide rapide.

skip Ignore le numéro de chaîne sélectionné et poursuit la reproduction avec le numéro suivant de la chaîne.

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 suivant, appuyez sur la touche [▶] (Play).

end Signale la fin des données de la chaîne de morceaux.

Mode Song Record (Enregistrement de morceau) [SONG] → Sélection d'un morceau → [REC]

Mode Song Record Standby (Attente d'enregistrement de morceau)

[F1] SETUP (Configuration)

Type (Recording Type) (Type d'enregistrement)	Détermine la méthode d'enregistrement. Pour plus de détails sur les différentes méthodes, reportez-vous à la page 138 de la section Structure de base. Réglages : Lorsque le paramètre RecTrack est réglé sur 1-16 : replace, overdub, punch, step Lorsque le paramètre RecTrack est réglé sur tempo : replace, punch, step Lorsque le paramètre RecTrack est réglé sur scene : replace, punch Lorsque le paramètre RecTrack est réglé sur multi : replace, overdub, punch NOTE Lorsque le réglage « punch » est sélectionné, les données « Punch-in measure : beat » et « Punch-out measure : beat » apparaissent à l'écran et doivent être configurées. Si vous avez réglé les points Locate 1 et 2 (Loc1, Loc2 ; voir page 92), les points de début/fin d'insertion de l'enregistrement peuvent être définis en appuyant sur une touche unique. Positionnez le curseur sur la valeur de début/fin d'insertion et notez l'apparition de l'élément de menu « COPYLOC ». Appuyez sur la touche [SF1] COPYLOC ; les réglages de début/fin d'insertion sont automatiquement attribués à des points de localisation existants. NOTE Lorsque le paramètre « step » est sélectionné, spécifiez le type d'événement à entrer.
Quantize (Quantification)	Ce paramètre est disponible lorsque le paramètre Recording Type est réglé sur une option autre que « step ». La fonction Record Quantize (Quantification de l'enregistrement) aligne la synchronisation des notes automatiquement, au fur et à mesure de l'enregistrement. Vous pouvez également régler ce paramètre en utilisant la fenêtre de sélection du type de note appelée à l'aide de la touche [INFORMATION]. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 35. 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)
Event (Événement)	Ce paramètre est disponible lorsque le paramètre Recording Type est réglé sur « step ». Il vous permet de spécifier le type d'événement à saisir. Réglages : note, p.bend (Variation de ton), CC#000 – #119 (Changement de commande)
RecTrack (Piste d'enregistrement)	Détermine la piste à enregistrer. Appuyez sur la touche [F6] pour basculer entre l'enregistrement Single Track et All Track. Réglages : tempo, scene, 1 – 16, multi

Mode Voice
 Mode Performance
 Mode Song
 Mode Pattern
 Mode Mixing Voice
 Mode Utility
 Mode File
 Mode Master
 Référence

♩ (Tempo)	Détermine le tempo du morceau. Réglages : 001,0 – 300,0
Meas (Measure) (Mesure)	Détermine la mesure à partir de laquelle l'enregistrement du morceau doit commencer.

[F2] VOICE (Voix)

Cet écran vous permet de définir des paramètres de voix pour la piste d'enregistrement. Les réglages effectués ici affectent la partie dont le canal de réception (réglé dans le mode Mixing) correspond au canal de transmission (sortie) de la piste d'enregistrement.

Voice (Voix)	Détermine la voix utilisée dans la piste d'enregistrement. Lorsque le curseur est localisé ici, vous pouvez sélectionner une voix à l'aide des touches Bank, Group et Number et de la fonction Category Search (page 42).
Volume	Détermine le volume de la piste d'enregistrement. Réglages : 0 – 127
Pan	Détermine la position de balayage stéréo de la piste d'enregistrement. Réglages : L63 (Gauche) – C (Centre) – R63 (Droite)
InsEF (Insertion Effect Part Switch) (Commutateur de partie d'effet d'insertion)	Détermine si des effets d'insertion sont appliqués ou non à la partie d'enregistrement. Réglages : on, off
♩ (Tempo)	Détermine le tempo du morceau. Réglages : 001,0 – 300,0
Meas (Measure) (Mesure)	Détermine la mesure à partir de laquelle l'enregistrement du morceau doit commencer.

[F3] ARP (Arpeggio) (Arpège)

Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs aux arpèges de la piste d'enregistrement.

Bank, Ctgr (Category), Type (Banque, Catégorie, Type)	Ces trois paramètres déterminent le type d'arpèges. Le préfixe à trois chiffres qui précède le nom du type indique le numéro au sein de la catégorie sélectionnée. Réglages : Reportez-vous à la Liste des données fournies à part.
VelLimit (Velocity Limit) (Limite de vitesse)	Détermine la vitesse la plus faible et la plus élevée capable de déclencher la reproduction d'arpèges. La fonction d'arpèges est exécutée lorsque vous jouez les notes à des vitesses comprises dans cette plage. Réglages : 1 – 127
Hold (Maintien)	Détermine si la reproduction d'arpèges est « maintenue » ou non. 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 changiez de touche. Réglages : sync-off, off, on NOTE Pour plus de détails sur la valeur sync-off, reportez-vous à la page 154.
PartSw (Part Switch) (Commutateur de partie)	Détermine si la fonction d'arpèges est activée ou non pour la partie du générateur de sons correspondant à la piste d'enregistrement. Réglages : off, on
Meas (Measure) (Mesure)	Détermine la mesure à partir de laquelle l'enregistrement du morceau doit commencer. Ce paramètre est identique au paramètre Meas de l'écran [F1] SETUP.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) (Arpège 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Vous pouvez attribuer à ces touches les types d'arpèges et scènes de morceaux souhaités et les rappeler à tout moment pendant votre performance au clavier. Reportez-vous à la page 89 de la section Guide rapide.

[F4] RECARP (Record Arpeggio) (Enregistrement d'arpèges)

RecArp (Record Arpeggio)	Détermine si les données de séquence reproduites par la fonction d'arpèges sont enregistrées ou non sur la piste de morceau. Lorsque ce paramètre est activé, les données de séquence reproduites sont enregistrées. Réglages : off, on
OutputSwitch (Commutateur de sortie)	Détermine si les données de séquence reproduites par la fonction d'arpèges pendant l'enregistrement sont envoyées ou non via MIDI. Lorsque ce paramètre est activé, les données de séquence reproduites par fonction d'arpèges sont envoyées via MIDI. Réglages : off, on
TransmitCh (Transmit Channel) (Canal de transmission)	Détermine le canal de transmission MIDI de la reproduction d'arpèges pendant l'enregistrement. Réglages : 1 – 16, KbdCh

[F5] CLICK

La touche [F5] vous permet d'activer/de désactiver le son de clic (métronome) pour l'enregistrement.

[F6] ALL TR (All Track)/1TR (1 track) (Toutes les pistes/1 piste)

Appuyez sur la touche [F6] pour basculer entre l'enregistrement Single Track et All Track.

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

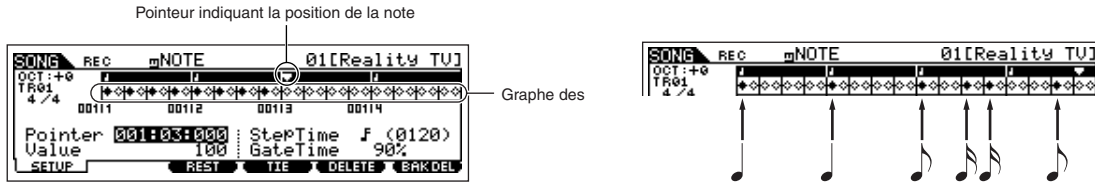
Référence

Pendant l'enregistrement de morceau

[SONG] → Sélection d'un morceau → [REC] → [▶] (Play)

Enregistrement en temps réel	Reportez-vous à la page 88 de la section Guide rapide.
Enregistrement pas à pas	Vous pouvez trouver des exemples d'enregistrement pas à pas à la page 193.

[F1] SETUP

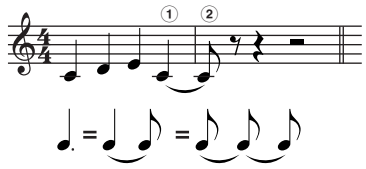


Beat Graph (Graphe des temps)	Il s'agit de l'écran dans lequel les notes sont « placées » pendant l'enregistrement pas à pas. Lorsque la mesure est de type 4/4, l'écran est divisé en quatre temps (une mesure). Chaque repère en forme de losange dans l'écran représente une triple croche (chaque noire est divisée en huit triples croches). Par exemple, si vous entrez le motif rythmique « ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ » suivant dans une mesure en 4/4, l'écran présenté en haut à droite apparaît.
Pointer (Pointeur)	Détermine la position d'entrée des données. Le pointeur triangulaire situé au-dessus du graphe des temps indique la position d'entrée des données. Pour le déplacer vers la gauche ou la droite, utilisez les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données.
Value (Valeur)	Lorsque le réglage Event à entrer ([F1] SETUP → Event) est réglé sur « note », cette valeur détermine la vitesse à laquelle la note est saisie. Réglages : Lorsque le paramètre Event est réglé sur « note » : 1 – 127, kbd, rnd1 – rnd4 Lorsque le paramètre Event est réglé sur « p.bend » : -8192 – +8191 Lorsque le paramètre Event est réglé sur « CC (Changement de commande 001 – 119) » : 000 – 127 Lorsque le paramètre Event est réglé sur « tempo » et que RecTrack = tempo : 001 – 300 NOTE Vous pouvez sélectionner « kbd » (keyboard) et « rnd1 » – « rnd4 » (random1 – 4) ainsi que les valeurs 1 – 127 lorsque l'événement à saisir est réglé sur « note ». Lorsque vous sélectionnez « kbd », la force de jeu réelle est utilisée en tant que valeur de vitesse. Lorsque l'un des réglages aléatoires est sélectionné, la vitesse entrée sera également aléatoire.
StepTime (Durée du pas)	La « longueur » du pas de l'enregistrement en cours pour la prochaine note à entrer. Ce paramètre détermine la position sur laquelle le pointeur se déplace une fois la note entrée. Réglages : 0001 – 0059, triple croche, triolet de doubles croches, double croche, triolet de croches, croche, triolet de noires, noire, blanche, ronde
GateTime (Durée de gate)	Détermine la durée de gate dans le but de créer des liaisons, des staccatos, etc. Le terme « Gate time » fait référence à la durée réelle pendant laquelle la note est audible. Pour la même noire, par exemple, une durée longue produira une liaison et une durée courte un effet de staccato. La durée du gate est affichée sous forme d'un pourcentage du temps du pas. Un réglage de 50 % produit un son staccato, des valeurs comprises entre 80 % et 90 %, une longueur de note normale, et une valeur de 99 % générera une liaison. Réglages : 1% – 200%

[F3] REST (Pause)

Appuyez sur [F3] pour saisir un pause d'une durée égale à celle du temps spécifié. Le pointeur avancera à la position de saisie de données suivante. Les pauses n'apparaissent pas à l'écran.
NOTE Les séquenceurs MIDI ne possèdent aucune donnée réelle permettant de représenter les pauses. Lorsqu'une pause est saisie, le pointeur avance simplement à la position d'entrée de données suivante, ce qui génère effectivement un silence.

[F4] TIE (Lien)



Lorsque vous appuyez sur la touche [F4] pour saisir un lien, la note précédente s'allonge sur toute la durée du pas. Dans la phrase musicale de gauche, par exemple, nous avons entré la note ① avec une durée de pas équivalant à une noire. Si vous modifiez ensuite la durée du pas pour en faire une croche et que vous appuyez sur la touche [F4], vous entrez la note ②.
La fonction TIE permet également d'entrer des notes pointées. Pour produire une noire pointée, par exemple, réglez la durée du pas sur une croche, entrez une note, puis appuyez deux fois sur [F4].
NOTE Cet écran est uniquement disponible lorsque le paramètre Event à saisir est réglé sur « note ».

[F5] DELETE (Supprimer)

Appuyez sur cette touche pour supprimer réellement l'événement à l'emplacement actuel du curseur.

[F6] BAK DEL (Back Delete) (Supprimer précédent)

Reculer le pointeur d'un pas et efface toutes les notes présentes à cet emplacement
NOTE Vous pouvez ainsi effacer les notes entrées par erreur en appuyant sur [F6] immédiatement après leur saisie (avant de modifier la durée du pas).

Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mode Utility
Mode File
Mode Master
Référence

Mode Song Edit (Edition de morceau)

[SONG] → Sélection d'un morceau → [EDIT]

Ce mode vous offre des commandes complètes et précises qui vous permettent de modifier les événements MIDI de pistes de morceau individuelles. 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'un morceau enregistré.

[F1] CHANGE (Modifier)

Affiche la liste d'événements de la piste de morceau sélectionnée. Pour plus d'informations sur la modification de la liste d'événements, reportez-vous à la page 90.

[F2] VIEW FLT (View Filter) (Filtre d'affichage)

Le paramètre Event View Filter vous permet de sélectionner les types d'événements qui apparaissent dans l'écran Event List (écran [F1] CHANGE). Si vous souhaitez ne modifier que les événements de notes, par exemple, cochez la case en regard de « Note » afin que seuls ces événements apparaissent dans l'écran Event List.

Réglages : Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, RPN (Registered Parameter Number), NRPN (Non Registered Parameter Number), Exclusive

[F5] CLR ALL (Clear All) (Effacer tout)

Appuyez sur la touche [F5] pour supprimer toutes les coches en même temps.

[F6] SET ALL (Définir tout)

Appuyez sur la touche [F6] pour cocher toutes les cases.

[F4] TR SEL (Track Select) (Sélection de piste)

Vous pouvez basculer entre l'écran des pistes 1 – 16, de la piste SCN (Scene) et de la piste TMP (Tempo) en appuyant sur cette touche.

[F5] INSERT (Insérer)

Lorsque le curseur se trouve à la position souhaitée dans l'écran [F1] CHANGE (Event List), appuyez sur cette touche pour appeler l'écran permettant d'insérer de nouveaux événements MIDI dans les modes Song ou Pattern.

Note	Les données les plus courantes et les plus importantes sont les notes individuelles d'un morceau.
▶ NOTE (Note name) (Nom de note)	Détermine le nom de la note ou la hauteur de ton spécifique de la note au clavier. Réglages : C -2 – G8
▶ GATE (Gate time) (Durée du gate)	Détermine la longueur d'une note, en termes de temps et de clocks. Réglages : 00:001 – 999:479 NOTE Sur ce synthétiseur, un clock correspond à 1/480e d'une noire.
▶ VELO (Velocity) (Vélocité)	Détermine la force avec laquelle la note sélectionnée est entendue. Réglages : 1 – 127
PitchBend (Variation de ton)	Événements qui définissent des changements continus en termes de hauteur de ton ; ils sont générés par la manipulation de la molette de variation du ton.
▶ DATA	Détermine les données de variation de hauteur de ton. Réglages : -8192 – +8191
ProgramChange (Changement de programme)	Ces événements déterminent la voix de la piste sélectionnée.
▶ BANK (Banque)	Détermine la banque de voix. Réglages : 000 – 127, *** NOTE Les sélections de banques MSB et LSB font en fait partie du jeu de messages de changement de commandes (voir ci-dessous). Toutefois, dans la mesure où elles s'appliquent spécifiquement à la sélection de voix, elles sont regroupées et décrites ci-après.
▶ PC NO (Program Change Number) (Numéro de changement de programme)	Détermine la voix spécifique (à partir de la banque sélectionnée par MSB ou LSB ci-dessus). Réglages : 000 – 127 NOTE Pour obtenir une liste complète des banques de voix disponibles ainsi que de leurs numéros, reportez-vous à la liste des voix incluse dans la Liste des données fournie à part.
ControlChange (Changement de commande)	Ces événements contrôlent le son et certaines caractéristiques de réponse de la voix ; ils sont généralement générés/enregistrés par le déplacement d'un contrôleur (molette de modulation, bouton, curseur ou commande au pied).
▶ CTRL NO (Control Number) (Numéro de commande)	Détermine le numéro de changement de commande. Réglages : 000 – 127 NOTE Pour plus de détails sur les fonctions spécifiques affectées à chacun des numéros, reportez-vous à la page 224.
▶ DATA	Voir page 224. Réglages : 000 – 127
Ch.AfterTouch (Channel After Touch) (Modification ultérieure de canal)	Cet événement est généré lorsqu'une pression est appliquée à une touche après que la note est jouée. NOTE Le clavier du MO ne propose pas de fonction Aftertouch. Vous pouvez toutefois insérer des événements Aftertouch dans les données du morceau depuis cet écran.
▶ DATA	Représente la quantité de pression appliquée à la touche. Réglages : 000 – 127
PolyAfterTouch (Polyphonic Aftertouch) (Modification polyphonique ultérieure)	Cet événement est généré lorsqu'une pression est appliquée à une touche après que la note est jouée. A la différence de l'événement Channel Aftertouch ci-dessus, celui-ci est enregistré et appliqué séparément pour chaque touche enfoncée. NOTE Le clavier du MO ne propose pas de fonction Aftertouch. Vous pouvez toutefois insérer des événements Aftertouch dans les données du morceau depuis cet écran.
▶ NOTE (Note name) (Nom de note)	Détermine la touche à laquelle la modification ultérieure est appliquée. Réglages : C -2 – G8
▶ DATA	Représente la quantité de pression appliquée à la touche. Réglages : 000 – 127

RPN (Registered Parameter Number) (Numéro de paramètre enregistré)	Cet événement modifie les valeurs des paramètres de chaque partie du générateur de sons. Il est utilisé pour définir les réglages des parties tels que Pitch Bend Sensitivity ou Tuning.
▶ MSB-LSB	Voir page 225. Réglages : 000 – 127
▶ DATA (Data Entry MSB-LSB) (Saisie de données MSB-LSB)	Voir page 225. Réglages : 000 – 127, ***
NOTE	Normalement, trois types de données sont envoyés pour les changements de commandes : RPN MSB (101), RPN LSB (100) et Data Entry MSB (6). Sur ce synthétiseur, les données Data Entry LSB (38) s'ajoutent à celles-ci et le groupe d'événements de changement de commandes qui en résulte est traité comme un seul élément dans cet écran.
NRPN (Non Registered Parameter Number) (Numéro de paramètre non enregistré)	Ces événements sont utilisés pour modifier les valeurs des paramètres pour chaque partie du générateur de sons. Ils peuvent être utilisés pour modifier les sons par le biais du périphérique MIDI, ce qui vous permet de changer les réglages du filtre ou de l'EG ou encore d'ajuster la hauteur de ton ou le niveau de chaque instrument d'une voix de batterie.
▶ MSB-LSB	Voir page 225. Réglages : 000 – 127
▶ DATA (Data Entry MSB-LSB) (Saisie de données MSB-LSB)	Voir page 225. Réglages : 000 – 127, ***
NOTE	Normalement, trois types de données sont envoyés pour les changements de commandes : NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) et Data Entry MSB (6). Sur ce synthétiseur, ce groupe d'événements de changement de commandes est traité comme un seul élément dans cet écran. Pour obtenir la liste complète des numéros RPN et NRPN disponibles et des commandes correspondantes, reportez-vous à la section Format des données MIDI de la Liste des données fournie à part.
Exclusive (System Exclusive) (Exclusif système)	Type de message MIDI utilisé pour l'échange de données exclusives à un type de modèle ou à un périphérique spécifique. Contrairement à d'autres événements MIDI, ces événements varient selon le fabricant ou le périphérique et sont incompatibles entre des périphériques différents.
▶ DATA (HEX)	Voir page 226. Réglages : 00 – 7F, F7 (Les données doivent être entrées au format hexadécimal.)

Mode Song Job (Tâche de morceau)**[SONG] → Sélection d'un morceau → [JOB]**

Le mode Song Job 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 inclut aussi une variété d'opérations pratiques, telles que la copie ou la suppression de données. Après avoir défini les paramètres comme requis dans l'écran sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.

ATTENTION

Le message « Executing... » apparaît lorsque l'exécution de la tâche prend un certain temps. N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que ce message apparaît car vous risqueriez de perdre toutes les données utilisateur.

[F1] UNDO/REDO (Annuler/Rétablir)

La tâche Undo annule les modifications apportées à la dernière session d'enregistrement ou d'édition ou à la dernière tâche, pour restaurer les données à leurs valeurs précédentes. Vous pouvez ainsi récupérer les données perdues par inadvertance. La fonction Redo n'est disponible que si vous utilisez d'abord la fonction Undo ; elle vous permet de récupérer les modifications apportées avant l'annulation.

ATTENTION La fonction Undo/Redo ne marche pas avec les opérations des voix de mixage.

[F2] NOTE (Note data Job) (Tâche de données de note)

NOTE Avant d'exécuter la tâche Note data, vérifiez que vous avez bien spécifié la piste (01–16, all) et la plage (mesure : temps : clock) auxquelles s'applique la tâche.

01: Quantize (Quantification)	La quantification consiste à ajuster la synchronisation des événements de note en rapprochant ceux-ci du temps exact le plus proche. Vous pouvez par exemple utiliser cette fonction pour améliorer la synchronisation d'une performance enregistrée en temps réel.
TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Détermine la piste (01-16, all) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.
Quantize (Resolution) (Résolution)	Détermine les temps sur lesquels sont alignées les données de notes de la piste spécifiée. Réglages : 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note, 16th note + 16th note triplet, 8th note + 8th note triplet
Strength (Force)	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, alors qu'un réglage de 0% se traduit par une absence de quantification. Réglages : 000%–100%

<p>SwingRate</p>	<p>Retarde les notes sur les temps pairs (rappel 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 représentée par la noire, les 2e et 4e temps de la mesure sont retardés. Lorsque la valeur de quantification est le triolet, la dernière note de chaque triolet est retardée. Lorsque la valeur de quantification est paire, les temps sont retardés.</p> <p>Réglages : Voir ci-dessous.</p> <p>Si la valeur de quantification est respectivement spécifiée sur 1/4 note, 8th note, 16th note, 32nd note : 50% – 75% 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% augmentent l'effet de swing. 75% équivaut au retard d'une note pointée.</p> <p>Si la valeur de quantification est spécifiée sur 1/4 note triplet, 8th note triplet, 16th note triplet : 66% – 83% Un réglage de 100% équivaut à trois 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% augmentent l'effet de swing. 83% équivaut au retard d'un sextolet.</p> <p>Si la valeur de quantification est spécifiée sur 8th note + 8th note triplet, 16th note + 16th note triplet : 50% – 66% 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% augmentent l'effet de swing, 66% équivaut au retard d'un triolet.</p> <p>NOTE Lorsqu'une valeur de swing différente de 100% entraîne le positionnement des notes après d'autres notes dépourvues de swing, ces dernières sont retardées d'autant.</p>
<p>GateTime (Durée du gate)</p>	<p>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 ajustée.</p> <p>Lorsque la valeur de quantification est spécifiée sur 8th note + 8th note triplet ou 16th note + 16th note triplet, la durée de gate des temps des croches et des doubles croches paires est ajustée. Un réglage de 100% permet de conserver la durée d'origine. Si la valeur de la durée du gate ajustée est inférieure à 1, elle est arrondie à 1.</p> <p>Réglages : 000%–200%</p>
<p>02: Modify Velocity (Modifier la vitesse)</p>	<p>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 :</p> <p>Vitesse corrigée = (vitesse initiale x taux) + décalage</p> <p>Si le résultat est égal ou inférieur à 0, la valeur est réglée sur 1. Si le résultat est supérieur à 127, la valeur est réglée sur 127.</p>
<p>TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479</p>	<p>Détermine la piste (01-16, all) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.</p>
<p>SetAll (Définir tout)</p>	<p>Règle les vitesses de toutes les notes cibles sur une même valeur fixe (de 1 à 127). Lorsqu'il est réglé sur « off », le paramètre Set All est sans effet. Lorsqu'il est réglé sur une valeur autre que « off », les paramètres Rate et Offset ne sont pas disponibles et apparaissent sous la forme « *** » à l'écran.</p> <p>Réglages : off (0), 001–127</p>
<p>Rate (Taux)</p>	<p>Détermine le pourcentage de variation des notes cibles, à partir de leur vitesse d'origine. Les réglages inférieurs à 100% réduisent la vitesse et ceux supérieurs l'augmentent proportionnellement. Lorsque le paramètre Set All n'est pas réglé sur « OFF », Rate apparaît sous la forme « *** » et ne peut pas être modifié.</p> <p>Réglages : 000% – 200%, ***</p>
<p>Offset (Décalage)</p>	<p>Ajoute une valeur fixe à la vitesse ajustée par rapport au paramètre Rate. Un réglage de 0 est sans effet. Les réglages inférieurs à 0 réduisent la vitesse et ceux supérieurs l'augmentent. Lorsque le paramètre Set All n'est pas réglé sur « OFF », Offset apparaît sous la forme « *** » et ne peut pas être modifié.</p> <p>Réglages : -127 – +127, ***</p>
<p>03: Modify Gate Time (Modifier la durée de gate)</p>	<p>Cette tâche altère les durées de gate de la plage de notes spécifiée. Les modifications sont calculées comme suit :</p> <p>Durée corrigée = (durée de gate initiale x taux) + décalage</p> <p>Si le résultat est égal ou inférieur à 0, la valeur est arrondie à 1.</p>
<p>TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479</p>	<p>Détermine la piste (01-16, all) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.</p>
<p>SetAll (Définir tout)</p>	<p>Attribue la même valeur fixe à la durée de gate de toutes les notes cibles. Lorsqu'il est réglé sur « off », le paramètre Set All est sans effet. Lorsqu'il est réglé sur une valeur autre que « off », les paramètres Rate et Offset ne sont pas disponibles et apparaissent sous la forme « *** » à l'écran.</p> <p>Réglages : off (0), 0001 – 9999</p>
<p>Rate (Taux)</p>	<p>Détermine le pourcentage de variation de la durée de gate des notes cibles. Les réglages inférieurs à 100% raccourcissent les notes et ceux supérieurs les allongent proportionnellement. Lorsque le paramètre Set All (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », Rate apparaît sous la forme « *** » et ne peut pas être modifié.</p> <p>Réglages : 000% – 200%, ***</p>
<p>Offset (Décalage)</p>	<p>Ajoute une valeur fixe aux valeurs de durée de gate ajustées sur le paramètre Rate. Un réglage de 0 est sans effet. Les réglages inférieurs à 0 réduisent la durée de gate et ceux supérieurs à 0 l'allongent. Lorsque le paramètre Set All (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », Offset apparaît sous la forme « *** » et ne peut pas être modifié.</p> <p>Réglages : -9999 – +9999, ***</p>
<p>04: Crescendo</p>	<p>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, tandis que le decrescendo est une diminution progressive.)</p>
<p>TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479</p>	<p>Détermine la piste (01-16, all) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.</p>
<p>VelocityRange (Plage de vitesse)</p>	<p>Détermine l'intensité du crescendo ou du decrescendo. La vitesse des notes de la gamme spécifiée est augmentée ou diminuée progressivement, à partir de la première note de la plage. Celle de la dernière note de la plage devient la vitesse initiale de la note, à laquelle s'ajoute la valeur du paramètre Velocity Range. Si la vitesse ainsi obtenue se trouve en dehors de la plage de 1 à 127, elle est réglée sur 1 ou sur 127, en conséquence. Les réglages supérieurs à 0 produisent un crescendo et les réglages inférieurs à 0 un decrescendo. Un réglage de 0 est sans effet.</p> <p>Réglages : -127 – +127</p>

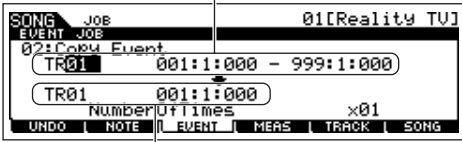
Mode Voice
 Mode Performance
 Mode Song
 Mode Pattern
 Mode Mixing Voice
 Mode Utility
 Mode File
 Mode Master
 Référence

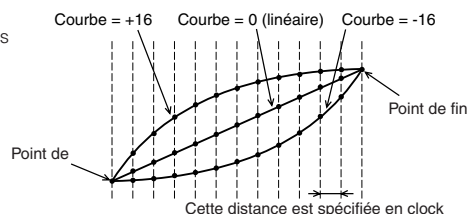
05: Transpose (Transposition)	La transposition vous permet de modifier la clé ou la hauteur de ton des notes situées dans la plage spécifiée.
TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Détermine la piste (01-16, all) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.
Note	Détermine la plage de hauteur de notes à laquelle la tâche s'applique. Vous pouvez également régler le paramètre Note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Réglages : C-2 – G8
Transpose	Transpose les notes dans la plage spécifiée (par demi-tons). Un réglage de +12 effectue une transposition d'une octave vers le haut, alors qu'un réglage de -12 effectue une transposition vers l'octave inférieure. Un réglage de 0 est sans effet. Réglages : -127 – +127
06: Glide (Glissement)	La tâche Glide 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. C'est idéal pour produire des glissements de type guitare ou des effets de fléchissement des notes.
TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Détermine la piste (01 – 16, all) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.
GlideTime (Durée du glissement)	Détermine la longueur du glissement. Des valeurs supérieures produisent un glissement plus long entre les notes. Réglages : 000 – 100
PBRange (Pitch Bend Range) (Plage de variation de ton)	Détermine la plage maximale de variation de ton appliquée par le glissement (par demi-tons). Réglages : 01 – 24
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 de clock et de vélocité. Elle est idéale pour créer des roulements de staccato rapides et des effets saccadés spéciaux.
TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Détermine la piste (01 – 16) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.
StartStep (Starting Step) (Pas de départ) EndStep (Ending Step) (Pas final)	Détermine la durée du pas (c.-à-d., le nombre de clocks) entre chaque note du roulement. Les valeurs de clock de début et de fin peuvent toutes deux être spécifiées, ce qui facilite ainsi la création de roulements où la taille du pas varie pendant le roulement. Réglages : StartStep : 001 – 999, EndStep : 001 – 999
Note	Détermine la note spécifique (ou l'instrument dans les voix de batterie) de l'effet de roulement. Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Réglages : C-2 – G8
StartVelo (Starting Velocity) (Vélocité de départ) EndVelo (Ending Velocity) (Vélocité finale)	Détermine la vélocité des notes du roulement. Les valeurs de vélocité de début et de fin peuvent toutes deux être spécifiées, ce qui facilite ainsi la création de roulements dans lesquels la vélocité augmente ou diminue. Cela vous permet de créer des roulements dont le volume augmente ou diminue progressivement (crescendo/decrescendo), une technique souvent utilisée dans la dance music. Réglages : StartVelo : 001 – 127, EndVelo : 001 – 127
08: Sort Chord (Trier les accords)	Cette tâche trie les événements d'accord (événements de notes simultanées) en fonction de la hauteur de ton. Le tri affecte l'ordre des notes dans l'écran Event List (page 90) mais pas leur synchronisation. Lorsqu'il est utilisé pour pré-traiter 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.
TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Détermine la piste (01 – 16, all) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.
Type	Détermine la méthode de tri des données de la note de l'accord. Réglages : up, down, up&down, down&up up Les notes sont triées par ordre croissant. Après avoir exécuté cette tâche avec ce réglage, exécutez la tâche Separate Chord pour créer un effet plein de type guitare. down Les notes sont triées par ordre décroissant. Après avoir exécuté cette tâche avec ce réglage, exécutez la tâche Separate Chord pour créer un effet délié de type guitare. up&down Les notes d'accord sur les temps bas sont triées par ordre ascendant et celles sur les temps hauts par ordre descendant, en fonction du paramètre Grid (ci-dessous). down&up Les notes d'accord sur les temps bas sont triées par ordre décroissant et celles sur les temps hauts par ordre ascendant, en fonction du paramètre Grid (ci-dessous).
Grid (Grille)	Détermine le type de note qui sert de base à la tâche Chord Sort. Réglages : 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note
09: Separate Chord (Séparer accord)	Cette tâche sépare légèrement les notes des accords dans la plage spécifiée, en insérant un nombre spécifique de clocks entre chaque note. Utilisez cette tâche après la tâche Chord Sort décrite ci-dessus pour créer des effets pleins et déliés de type guitare.
TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Détermine la piste (01 – 16, all) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.
Clock	Détermine le nombre de cycles de clock insérés entre les notes adjacentes de l'accord. Réglages : 000 – 999 NOTE Notez qu'il y a 480 cycles de clock par note. NOTE Il est impossible de séparer des accords de manière à ce qu'ils débordent sur l'accord suivant ou dépassent la plage (définie ci-dessus).

Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mode Mixing Voice
Mode Utility
Mode File
Mode Master
Référence

[F3] EVENT (Event Job) (Tâche d'événement)

NOTE Avant d'exécuter la tâche Event Job, vérifiez que vous avez bien spécifié la piste et la plage (mesure : temps : clock) auxquelles s'applique la tâche. Veuillez noter que la piste à spécifier varie en fonction de la tâche.

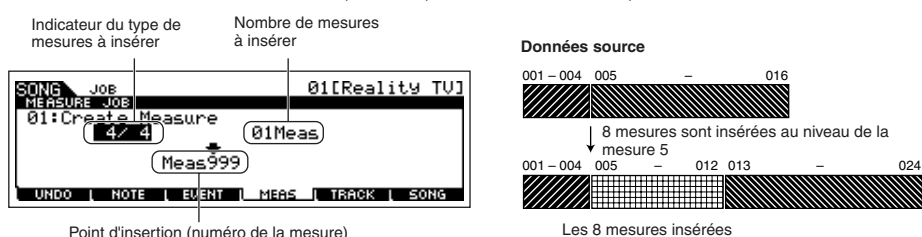
01: Shift Clock (Décalage de clock)	Cette tâche déplace tous les événements de données dans la plage spécifiée vers l'avant ou l'arrière, en fonction du nombre de clocks spécifié.
TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Détermine la piste (01 – 16, TMP, SCN, all) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.
Clock	Détermine le retard ou l'avance des données en mesures, temps et clocks. Réglages : 000:0:000 – 999:3:479
Direction	Détermine la direction dans laquelle les données sont déplacées. ADVANCE déplace les données vers le début de la séquence, alors que DELAY les déplace vers la fin. Réglages : Advance, Delay
02: Copy Event (Copier l'événement)	<p>Piste source et plage en mesure, temps et clocks</p>  <p>Piste de destination et début (mesure, temps et horloge) de la destination.</p> <p>Cette tâche copie la totalité des données d'une plage source spécifiée sur une position cible définie. Exécutez cette tâche après avoir paramétré :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La piste source (01 – 16, TMP, SCN, all) • La plage source (mesure : temps : clock) • La piste de destination (01 – 16, TMP, SCN, all) • La plage de destination (mesure : temps : clock) • La mesure de début de la destination • Le nombre (nombre de copies des données)
NumberOfTimes	Détermine le nombre de copies des données. Réglages : 01 – 99
ATTENTION Lorsque la fonction Copy Event est exécutée, toutes les données présentes dans l'emplacement de destination 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.
TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Détermine la piste (01 – 16, TMP, SCN, all) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.
Event Type (Type d'événement)	Détermine le type d'événement à effacer. Le paramètre ALL efface tous les événements. Chaque numéro de changement de commande peut être spécifié au cours de l'effacement des événements de changement de commande. Réglages : Lorsque TR est réglé sur 01 – 16 : Note (Événements de note), PC (Changement de programme), PB (Variation de ton), CC (Changement de commande)*, CAT (Modification ultérieure de canal), PAT (Modification polyphonique ultérieure), EXC (Exclusif système), All (Tous les événements) Lorsque le paramètre TR est réglé sur « TMP » (Tempo) : TMP (tempo) Lorsque le paramètre TR est réglé sur « SCN » (Scène) : SceneMemory (Informations de changement de scène), TrackMute (Informations de changement du réglage d'assourdissement de piste) * Vous pouvez également régler le paramètre CC No. (Numéro de changement de commande).
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.
TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Détermine la piste (01 – 16) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.
EventType (Type d'événement)	Sélectionne le type d'événement à extraire. La note spécifique et les numéros de changements de commandes peuvent aussi être spécifiés selon les besoins. Réglages : Note, PC (Changement de programme), PB (Variation de ton), CC (Changement de commande), CAT (Modification ultérieure de canal), PAT (Modification polyphonique ultérieure), EXC (Exclusif au système)
→ TR	Détermine la piste de destination (01 – 16).
05: Create Continuous Data (Créer des données continues)	Cette tâche crée des données de variation continue ou de changement de commande sur la plage spécifiée.
TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Détermine la piste (01 – 16, TMP, all) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.
EventType (Type d'événement)	Détermine le type d'événement à créer. Réglages : PB (Variation de ton), CC (Changement de commande)*, CAT (Modification ultérieure du canal), EXC (Exclusif au système), TMP (Tempo) * Vous pouvez également régler le paramètre CC No. (Numéro de changement de commande).
Data (Data Range) (Plage de données)	Détermine les limites inférieure et supérieure de la plage de données à créer. La valeur de gauche représente la limite inférieure et la valeur de droite la limite supérieure. Réglages : Lorsque le paramètre Event Type est réglé sur PB : -8192 – +8191 Lorsque le paramètre Event Type est réglé sur TMP : 1.0 – 300.0 Lorsque le paramètre Event Type est réglé sur une autre valeur : 0 – 127
Clock	Détermine le nombre de clocks à insérer entre chaque événement créé. Réglages : 001 – 999
Curve (Courbe)	Détermine la « courbe » des données continues. Reportez-vous au graphique pour visualiser les formes approximatives des courbes. Réglages : -16 – +16



Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mode Mixing Voice
Mode Utility
Mode File
Mode Master

NumberOfTimes (Nombre de fois)	Détermine le nombre de fois où la création de données est répétée. Par exemple, si des 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 au niveau de M003:1:000 ~ M005:1:000 et de M005:1:000 ~ M007:1:000. Cette tâche vous permet d'insérer des variations continues de volume de coupure de filtre de manière à créer des effets de trémolo ou de wah Réglages : 01 – 99
06: Thin out (Réduire)	Cette tâche réduit le type spécifié de données continues dans la plage sélectionnée, vous permettant ainsi de libérer de la mémoire pour d'autres données ou pour un autre enregistrement.
TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Détermine la piste (01 – 16, TMP, all) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.
EventType (Type d'événement)	Détermine le type d'événement à réduire. Réglages : PB (Variation de ton), CC (Changement de commande)*, CAT (Modification ultérieure de canal), PAT (Modification polyphonique ultérieure), TMP (Tempo) * Vous pouvez également régler le paramètre CC No. (Numéro de changement de commande). NOTE La tâche Thin Out ne fonctionne pas sur les données continues possédant un intervalle de clock supérieur à 60 clocks par événement.
07: Modify Control Data (Modifier les données de contrôle)	Cette tâche vous permet de modifier les valeurs d'un type spécifié de données de changement de commande (variation de ton, changement de commande, modifications ultérieures, etc.) dans la plage sélectionnée. Les modifications de données sont calculées comme suit : Valeur modifiée = (valeur d'origine x taux) + décalage. La valeur modifiée ne peut excéder les limites minimum/maximum du paramètre. Tout résultat inférieur au minimum est réglé sur le minimum ; tout résultat supérieur au maximum est réglé sur le maximum.
TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Détermine la piste (01 – 16, TMP, all) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.
EventType (Type d'événement)	Détermine le type d'événement à modifier. Réglages : PB (Variation de ton), CC (Changement de commande)*, CAT (Modification ultérieure de canal), PAT (Modification polyphonique ultérieure), TMP (Tempo) * Vous pouvez également régler le paramètre CC No. (Numéro de changement de commande).
SetAll (Définir tout)	Définit tous les événements cibles sur la même valeur fixe. Lorsqu'il est réglé sur « off », le paramètre Set All est sans effet. Lorsqu'il est réglé sur une valeur autre que « off », les paramètres Rate et Offset ne sont pas disponibles et apparaissent sous la forme « *** » à l'écran. Réglages : off, 000 – 127 (-8192 – +8191 pour la variation de hauteur, 0,1 – 300,0 pour le tempo)
Rate (Taux)	Détermine le pourcentage de décalage des événements cibles, à partir de leurs valeurs d'origine. Lorsque le paramètre Set All (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », Rate apparaît sous la forme « *** » et ne peut pas être modifié. Réglages : 000% – 200%, ***
Offset (Décalage)	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 », Offset apparaît sous la forme « *** » et ne peut pas être modifié. Réglages : -127 – 127 (-8192 – +8191 pour la variation de ton, -275 – +275 pour le tempo), ***
08: Beat Stretch (Extension de temps)	Cette tâche prolonge ou comprime le temps sur la plage sélectionnée. Gardez à l'esprit que cette opération affecte la synchronisation de l'événement, les durées de pas des notes et les durées de gate des notes.
TR (Track) (Piste) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Détermine la piste (01 – 16, all) et la plage de mesures/temps/clocks auxquelles la tâche est appliquée.
Rate (Taux)	Détermine l'expansion ou la compression du temps, sous la forme d'un pourcentage. Les réglages supérieurs à 100 % produisent une expansion et ceux inférieurs à 100 % une compression. Réglages : 025%–400%

[F4] MEAS (Measure Job) (Tâche de mesure)


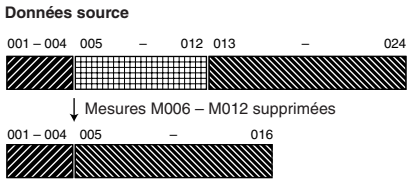
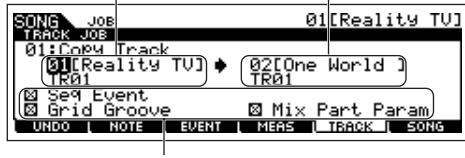
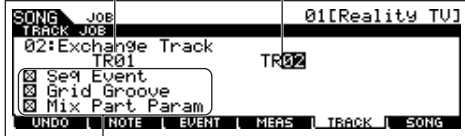
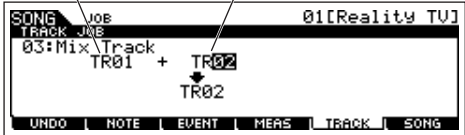
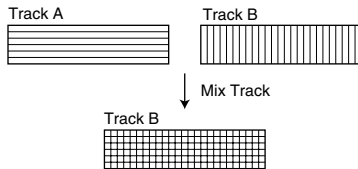

01: Create Measure (Créer mesure)	Cette tâche crée des mesures vides à la position spécifiée dans toutes les pistes. 
Indicateur du type de mesures à insérer	Détermine le type de mesure à créer. Utilisez ce paramètre si vous souhaitez créer un morceau comprenant des changements de mesure. Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4
Insertion point (Point d'insertion) (Measure number) (Numéro de mesure)	Détermine le point d'insertion (numéro de mesure) où seront insérées les nouvelles mesures vides créées. Réglages : 001 – 999
Number of measures to be inserted (Nombre de mesures à insérer)	Détermine le nombre de mesures vides à créer et à insérer. Réglages : 01 – 99

NOTE Lorsque des mesures vides sont insérées, les données de mesure et de temps qui suivent le point d'insertion avancent d'autant.

NOTE Lorsque le point d'insertion se trouve après la dernière mesure contenant des données, seules les données de temps sont définies, sans qu'aucune mesure ne soit insérée.

Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mode Mixing Voice
Mode Utility
Mode File
Mode Master

Référence

<p>02: Delete Measure (Supprimer la mesure)</p>	<p>Cette tâche supprime les mesures spécifiées. Les données de mesure et de temps qui suivent les mesures supprimées reculent d'autant.</p>  <p>Plage à supprimer</p>	<p>Données source</p> 
<p>Delete Range (Plage à supprimer)</p>	<p>Réglages : 001 - 999</p>	
<p>[F5] TRACK (Track Job) (Tâche de piste)</p>		
<p>01: Copy Track (Copier la piste)</p>	<p>Morceau et piste sources Morceau et piste de destination</p>  <p>Type de données à copier</p>	<p>Cette tâche copie la totalité des données d'une piste source donnée vers la piste de destination spécifiée.</p> <p>ATTENTION L'opération de copie efface toutes les données présentes sur la piste de destination.</p>
<p>Data Type to be copied (Type de données à copier)</p>	<p>Détermine le(s) type(s) de données à copier. Sélectionnez le type souhaité en cochant la case appropriée.</p> <p>Réglages : Seq Event (tous les événements de la piste), Grid Groove (pour la piste sélectionnée), Mix Part Param (tous les paramètres de la partie de mixage)</p>	
<p>02: Exchange Track (Echanger piste)</p>	<p>Plages de destination de l'opération d'échange (01 - 16)</p>  <p>Type de données à échanger</p>	<p>Cette tâche échange le type de données spécifié entre deux pistes déterminées du morceau actuel.</p>
<p>Data Type to be exchanged (Type de données à échanger)</p>	<p>Détermine le(s) type(s) de données à échanger. Sélectionnez le type souhaité en cochant la case appropriée.</p> <p>Réglages : Seq Event (tous les événements de la piste), Grid Groove (pour la piste sélectionnée), Mix Part Param (tous les paramètres de la partie de mixage)</p>	
<p>03: Mix Track (Mixer pistes)</p>	<p>Piste A (01 - 16) Piste B (01 - 16)</p> 	
<p>Target tracks for the Mix operation (Pistes de destination de l'opération de mixage)</p>	<p>Réglages : 01 - 16</p>	
<p>04: Track Clear (Effacer piste)</p>	<p>Piste dont les données doivent être effacées (01 - 16, TMP, SCN, all)</p>  <p>Données à effacer</p>	<p>Cette tâche efface toutes les données du type spécifié de la piste sélectionnée ou de toutes les pistes.</p>
<p>Data type to be cleared (Type de données à effacer)</p>	<p>Détermine le(s) type(s) de données à effacer. Sélectionnez le type souhaité en cochant la case appropriée.</p> <p>Réglages : Seq Event (tous les événements de la piste), Grid Groove (pour la piste sélectionnée), Mix Part Param (tous les paramètres de la partie de mixage)</p>	
<p>05: Normalize Play Effect (Normaliser effet de reproduction)</p>	<p>Cette tâche réécrit les données de la piste sélectionnée de manière à ce qu'elles intègrent les réglages Grid Groove actuels.</p>	
<p>TR (Track) (Piste)</p>	<p>Détermine la piste de morceau à laquelle la tâche est appliquée.</p> <p>Réglages : 01 - 16, all</p>	
<p>06: Divide Drum Track (Diviser piste de batterie)</p>	<p>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).</p>	
<p>TR (Track) (Piste)</p>	<p>Détermine la piste de morceau à laquelle la tâche est appliquée.</p> <p>Réglages : 01 - 16</p>	
<p>07: Put Track To Arp (Mettre piste dans arpège)</p>	<p>Cette tâche copie les données dans les mesures spécifiées d'une piste, de manière à créer des données d'arpège. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 97 de la section Guide rapide.</p>	

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

Référence

[F6] SONG (Song Job) (Tâche de morceau)	
<p>01: Copy Song (Copier morceau)</p>	<p>Cette tâche copie la totalité des données d'un morceau source donné vers un morceau de destination sélectionné. La voix de mixage utilisée par le morceau source est également copiée.</p> <p>ATTENTION Cette tâche écrase toutes les données déjà présentes dans le morceau de destination.</p>
<p>02: Split Song To Pattern (Diviser morceau pour motif)</p>	<p>Cette tâche vous permet de copier une partie du morceau actuel (les 16 pistes sur une plage spécifique de mesures) dans un motif spécifique, de manière à pouvoir utiliser des données de morceau pour créer un motif.</p> <p>ATTENTION Cette tâche écrase toutes les données déjà présentes dans le motif et la section de destination.</p>
<p>03: Clear Song (Effacer morceau)</p>	<p>Cette tâche supprime toutes les données du morceau sélectionné ou de tous les morceaux, et notamment les voix de mixage.</p>
<p>04: Song Name (Nom du morceau)</p>	<p>Cette tâche vous permet d'attribuer un nom au morceau sélectionné. Reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 38.</p>

Mode Song Mixing (Mixage de morceau) [SONG] → Sélection d'un morceau → [MIXING]

Ce mode vous permet de configurer des données de mixage pour vos morceaux et de définir divers paramètres pour les parties du générateur de sons, notamment la voix, le niveau, le panoramique, l'égaliseur, les effets et autres réglages. Les paramètres Song Mixing ne font pas réellement partie des données de séquence de morceau de chaque piste, mais bien des réglages du générateur de sons, car ils sont lus par les données de morceau. En tant que tels, les réglages du paramètre Song Mixing ne sont d'ailleurs pas enregistrés dans les pistes de morceau.

ATTENTION

Les réglages de paramètres effectués dans les modes Song Mixing et Song Mixing Edit doivent être stockés dans la mémoire interne (DRAM) sous forme de données de morceau. En outre, prenez soin de sauvegarder l'ensemble des données de morceau (et notamment les réglages de mixage) sur le périphérique de stockage USB, dans la mesure où les données contenues dans la DRAM n'y sont stockées que de façon temporaire (page 150).

NOTE Les réglages de paramètres des modes Song Mixing et Song Mixing Edit peuvent être stockés en tant que modèle dans la mémoire flash ROM, ainsi que sous forme de partie de morceau. Voir page 94 pour plus de détails.

[F1] VOL/PAN (Volume/Panoramique)

Cet écran vous permet de régler le panoramique et le volume de chaque partie (piste).

PAN (Panoramique)	Détermine la position de balayage stéréo de chaque partie. Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)
VOLUME	Détermine le volume de chaque partie, ce qui vous permet d'équilibrer de manière optimale le niveau de toutes les parties. Réglages : 0 – 127 NOTE Vous pouvez également régler le volume à l'aide des curseurs de commande. Voir page 52 pour plus de détails.

[F2] VOICE (Voix)

Cet écran vous permet de sélectionner une voix pour chaque partie. Vous pouvez également sélectionner des voix de mixage.

NOTE La fonction Category Search peut également être utilisée pour sélectionner des voix ici, à l'exception des voix de mixage.

[F3] EFFECT (Effet)

Appuyez sur la touche [F3] EFFECT en mode Song Mixing pour appeler l'écran [SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT en mode Song Mixing Edit. Cet écran vous permet de définir des paramètres d'effet pour le morceau actuel. Voir page 144 pour plus de détails.

[F4] EF SEND (Effect Send) (Envoi d'effet)

Cet écran vous permet d'effectuer des réglages d'effets de base pour chaque partie : Send Level dans le cas de l'effet système (Reverb, Chorus) et Dry Level pour les effets d'insertion.

NOTE Pour plus d'informations sur les connexions d'effets en mode Song, reportez-vous à la page 144.

[F5] VCE ED (Mixing Voice Edit) (Edition de voix de mixage)

Appuyez sur la touche [F5] VCE ED en mode Song Mixing pour passer en mode Mixing Voice Edit. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran initial du mode Song Mixing.

Les voix normales peuvent être modifiées de manière spécifique en vue d'être utilisées dans les modes Song/Pattern, créant ainsi une « voix de mixage » dédiée. Reportez-vous à la section « Mode Mixing Voice » à la page 203 pour plus de détails.

Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mode File
Mode Master
Référence

[F6] TEMPLATE (Modèle)	
[SF1] MIX (Mixage)	Cet écran vous permet de copier le modèle de mixage dans les réglages de mixage de la partie en cours d'édition. Dès qu'un modèle est sélectionné, les réglages de mixage appropriés sont automatiquement chargés. NOTE Outre les réglages de mixage, le réglage de tempo stocké dans le modèle de mixage est également chargé automatiquement.
[SF2] PERFORMANCE	Cet écran vous permet de copier les réglages de partie de la performance dans le morceau en cours d'édition. Une fois qu'une performance est sélectionnée, les réglages appropriés de toutes les parties sont copiés. Cet écran est similaire à l'écran [F5] PF COPY du mode Song Mixing Job (page 192). Cependant, cet afficheur diffère de l'écran [F5] PF COPY sur deux points importants : <ul style="list-style-type: none"> • Tous les paramètres sont copiés simultanément. • Les réglages de canal de transmission sont automatiquement affectés à la destination, en fonction des règles suivantes. <ol style="list-style-type: none"> 1) Lorsque les réglages de limite de note pour toutes les parties sont identiques et que les paramètres Part Switch (Sélecteur de partie) et ArpSwitch (Sélecteur d'arpège) sont tous deux réglés sur ON, le même canal de réception est affecté aux parties. 2) Si les réglages de Note Limit ne sont pas identiques pour toutes les parties mais que le paramètre Part Switch de ces dernières est spécifié sur ON, seules les parties dont le paramètre ArpSwitch est réglé sur OFF se verront attribuer une valeur de canal de réception spécifique alors qu'un même canal sera affecté à toutes les autres. 3) Pour les parties dont le paramètre Part Switch est spécifié sur OFF, le paramètre Receive Channel l'est également. NOTE Outre les réglages de partie, le réglage de tempo des arpèges stocké dans la performance est également copié.

Mode Song Mixing Edit (Edition de mixage de morceau)

[SONG] → Sélection d'un morceau → [MIXING] → [EDIT]

Ce mode propose des paramètres de mixage plus détaillés que le mode Song Mixing.

Gardez à l'esprit que les paramètres Song Mixing ne font pas réellement partie des données de séquence de morceau de chaque piste, mais bien des réglages du générateur de sons, car ils sont lus par les données de morceau. De ce fait, les réglages du paramètre Song Mixing ne sont pas enregistrés dans les pistes de morceau.

ATTENTION

Les réglages de paramètres effectués dans les modes Song Mixing et Song Mixing Edit doivent être stockés dans la mémoire interne (DRAM) sous forme de données de morceau. En outre, prenez soin de sauvegarder l'ensemble des données de morceau (et notamment les réglages de mixage) sur le périphérique de stockage USB, dans la mesure où les données contenues dans la DRAM n'y sont stockées que de façon temporaire (page 150).

NOTE Les réglages de paramètres des modes Song Mixing et Song Mixing Edit peuvent être stockés en tant que modèle dans la mémoire flash ROM, ainsi que sous forme de partie de morceau. Voir page 94 pour plus de détails.

Common Edit (Edition commune)	[SONG] → Sélection d'un morceau → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]
--------------------------------------	--

Utilisez Common Edit pour modifier les paramètres communs à toutes les parties.

[F1] GENERAL	
[SF1] MEQ OFS (Master EQ Offset) (Décalage de l'EQ principal)	Les paramètres Song Mixing proposent des réglages d'égaliseur généraux pour toutes les parties du morceau sélectionné (voir « MEQ », ci-dessous). Les réglages effectués dans cet écran sont appliqués sous forme de décalages aux réglages MEQ. Réglages : -64 – +63
[SF5] OTHER (Autre)	
KnobAssign (Attribution de bouton)	Définit la fonction des boutons attribuables (1 – 4). Appuyez sur l'une des touches Knob Control Function du panneau pour définir la ligne de fonctions souhaitée, qui est automatiquement stockée dans la mémoire avec le morceau actuellement sélectionné. Réglages : pan, tone, assign, partEQ, MEF, arpFx
Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2	Ces paramètres vous permettent de définir et de mémoriser directement la valeur de chaque bouton attribuable (A, B, 1 et 2) à partir du bouton lui-même. Il vous suffit de positionner le bouton sur le réglage souhaité. Réglages : -64 – 0 – +63
[F2] MEQ/MEF (Master EQ/Master Effect) (Egaliseur principal/Effet principal)	
[SF1] MEQ (Master EQ) (Egaliseur principal)	Cet écran vous permet d'appliquer une égalisation à cinq bandes à toutes les parties du morceau sélectionné. Les paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Common Edit. Voir page 172.
[SF2] MEF (Master Effect) (Effet principal)	Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs à l'effet principal (page 140). Les paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Common Edit. Voir page 172.
[F3] ARP (Arpeggio) (Arpège)	
[SF1] TYPE	Les paramètres de base (comme le type) de l'arpège sont proposés dans cet écran. Cette fonction est identique à celle du mode Normal Voice Common Edit (page 154), à l'exception du fait que le réglage Tempo n'est pas disponible ici, les arpèges étant reproduits en fonction du tempo du morceau.
[SF2] LIMIT (Limite)	Comme dans le mode Normal Voice Common Edit. Voir page 155.
[SF3] PLAY FX (Play Effect) (Effet de reproduction)	Comme dans le mode Normal Voice Common Edit. Voir page 155.

[SF4] OUT CH (Output Channel) (Canal de sortie)	Comme dans le mode Performance Common Edit. Voir page 173.
[F4] CTL ASN (Controller Assign) (Attribution du contrôleur)	
Cet écran vous permet d'attribuer, pour chaque morceau, des numéros de changement de commande aux contrôleurs matériels de l'instrument (tels que les boutons). Les paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Common Edit. Voir page 173.	
[F6] EFFECT (Effet)	
NOTE Pour plus d'informations sur les connexions d'effets en mode Song, reportez-vous à la page 144.	
[SF1] CONNECT (Connexion)	Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous à la page 144.
[SF2] INS SW (Insertion Switch) (Commutateur d'insertion)	Les effets d'insertion peuvent être appliqués à trois parties au maximum. Cet écran vous permet de déterminer à quelles parties les effets d'insertion sont appliqués.
[SF4] REVERB (Réverbération)	Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous à la liste des types d'effets figurant dans la Liste des données fournie à part.
[SF5] CHORUS (Chœur)	

Part Edit (Edition de parties)	[SONG] → Sélection d'un morceau → [MIXING] → [EDIT] → Sélection d'une partie
---------------------------------------	---

Ces paramètres sont destinés à éditer les parties individuelles qui constituent un mixage de morceau.

[F1] VOICE (Voix)	
[SF1] VOICE	Détermine la voix de chaque partie. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 76. NOTE Lorsque le curseur est positionné sur la banque, vous pouvez sélectionner une voix (à l'exception des voix de mixage) via la procédure décrite dans le Guide rapide à la page 40.
[SF2] MODE	
Mono/Poly	Détermine la méthode de reproduction de la voix de chaque partie — monophonique (notes individuelles uniquement) ou polyphonique (plusieurs notes). Réglages : mono, poly NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour la partie à laquelle une voix de batterie est affectée.
ArpSwitch (Arpeggio Switch) (Commutateur d'arpèges)	Détermine si les arpèges sont activés ou non pour la partie actuellement sélectionnée. Réglages : on, off NOTE Seules les parties ayant le même canal de réception peuvent être appliquées simultanément.
ReceiveCh (Receive Channel) (Canal de réception)	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
[SF3] LIMIT (Limite)	Cet écran vous permet de déterminer la plage de notes et de vélocité de chaque partie. Les paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Part Edit. Voir page 174.
[SF4] PORTA (Portamento)	Détermine les paramètres de portamento de chaque partie. Les paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Part Edit. Voir page 174.
[SF5] OTHER (Autre)	Comme dans le mode Performance Part Edit. Voir page 174.
[F2] OUTPUT (Sortie)	
[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan) (Volume/Panoramique)	Comme dans le mode Performance Part Edit. Voir page 175.
[SF2] EF SEND (Effect Send) (Envoi d'effet)	Comme dans le mode Performance Part Edit. Voir page 175.
[SF3] SELECT (Output Select) (Sélection de sortie)	Comme dans le mode Performance Part Edit. Voir page 175.
[F3] EQ (Equalizer) (Egaliseur)	
Cet écran vous permet de définir des paramètres relatifs à l'égaliseur de parties. Les paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Part Edit. Voir page 175.	
[F4] TONE (Timbre)	
[SF1] TUNE (Accord)	Comme dans le mode Performance Part Edit. Voir page 176.
[SF2] FILTER (Filtre)	Comme dans le mode Performance Part Edit. Voir page 176.
[SF3] FEG (Filter Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe de filtre)	Cet écran vous permet de définir les paramètres du FEG (Générateur d'enveloppe de filtre) pour chaque partie. Ces paramètres décalent les mêmes paramètres de la voix attribuée que dans le mode Voice (Element) Edit (page 161). Les paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Part Edit. Voir page 176. NOTE Le réglage FEG n'est pas disponible pour les parties auxquelles des voix de batterie ont été affectées.
[SF4] AEG (Amplitude Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe d'amplitude)	Cet écran vous permet de définir les paramètres AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) pour chaque partie. Ces paramètres décalent les mêmes paramètres de la voix attribuée que dans le mode Voice (Element) Edit (page 162). Les paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Part Edit. Voir page 176. NOTE Les réglages Sustain et Release ne sont pas disponibles pour les parties auxquelles des voix de batterie ont été affectées.

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

Référence

[F5] RCV SW (Receive Switch) (Commutateur de réception)

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. Veuillez noter que les deux types d'écran répertoriés ci-dessous sont disponibles et que vous pouvez basculer de l'un à l'autre en appuyant sur la touche [SF5]. Chaque type d'écran présente les mêmes paramètres sous un format différent ; utilisez celui avec lequel vous êtes le plus à l'aise.

• **Ecran affichant quatre parties**

Ce type d'écran montre l'état du réglage Receive Switch de quatre parties à la fois. Activez ou désactivez la partie souhaitée, en fonction du type de données MIDI correspondant. Pour afficher et modifier un autre jeu de quatre parties, appuyez sur la touche numérique appropriée, de [1] à [16]. Gardez à l'esprit que comme tous les paramètres disponibles ne peuvent pas être affichés en même temps, vous devrez utiliser les curseurs pour faire défiler l'écran afin de visualiser et de définir d'autres paramètres.

• **Ecran affichant tous les paramètres d'une partie**

Ce type d'écran affiche tous les réglages Receive Switch d'une partie sélectionnée. Réglez le type de données MIDI souhaité sur « on » ou sur « off » pour la partie sélectionnée. Pour sélectionner d'autres parties, utilisez les touches numériques [1] – [16] (en vérifiant que la touche [TRACK SELECT] est activée).

Mode Song Mixing Job (Tâche de mixage de morceau)

[SONG] → Sélection d'un morceau → [MIXING] → [JOB]

Le mode Song Mixing Job propose plusieurs opérations de base, telles que Initialize et Copy. Après avoir défini les paramètres comme requis dans l'écran sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.

[F1] INIT (Initialize) (Initialiser)

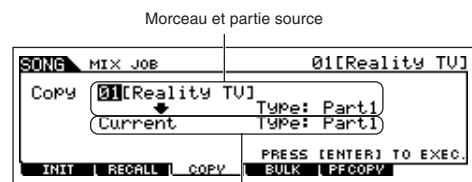
Cette fonction vous permet de réinitialiser les valeurs par défaut de tous les paramètres Song Mixing. Elle vous permet également d'initialiser certains paramètres, tels que les réglages communs, les réglages de chaque partie, etc., ce qui est très pratique lorsque vous créez un tout nouveau programme de mixage de morceau.

Type de paramètre à initialiser : GM, All, Common (réglages des paramètres communs pour le mixage de morceau sélectionné), Part 1 – 16

[F2] RECALL (Edit Recall) (Rappel d'édition)

Si vous modifiez un programme de mixage de morceau et que vous sélectionnez un autre programme sans stocker celui qui a été modifié, toutes les modifications apportées seront effacées. Dans ce cas, utilisez la fonction Edit Recall pour restaurer le programme de mixage de morceau contenant vos dernières modifications intactes.

[F3] COPY (Copier)



Cet écran vous permet de copier les réglages des paramètres de partie depuis n'importe quel programme de mixage de morceau, y compris celui en cours d'édition (pas encore stocké), dans une partie donnée du programme de mixage de morceau que vous éditez. Cela s'avère utile lorsque vous souhaitez utiliser certains réglages provenant d'un autre programme. La procédure est globalement la même que dans l'écran [F3] COPY du mode Performance Job. Reportez-vous à la page 177.

[F4] BULK (Bulk Dump) (Envoi en bloc)

Cette fonction vous permet d'envoyer tous les réglages de paramètres modifiés du programme de mixage de morceau actuellement sélectionné vers un ordinateur ou un autre instrument MIDI en vue de l'archivage des données.

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 209.

[F5] PF COPY (Performance Copy) (Copier performance)

Cette opération bien pratique vous permet de copier certains réglages liés aux quatre parties d'une performance dans le programme de mixage de morceau en cours d'édition.

L'écran est similaire à l'écran [F6] TEMPLATE → [SF2] PERFORM du mode Song Mixing. Ils diffèrent toutefois sur les points suivants.

- Vous pouvez sélectionner les paramètres souhaités.
- Les réglages du canal de réception MIDI sont définis de manière à correspondre aux réglages du canal de base (page 209). Lorsque le canal de base est réglé sur « omni », le canal de réception est défini sur 1.

Mode Song Mixing Store (Stocker le mixage de morceau)

[SONG] → Sélection d'un morceau → [STORE]

Cette fonction vous permet de stocker le programme de mixage de morceau édité dans la mémoire utilisateur (DRAM). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 98 de la section Guide rapide.

Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mode Mixing Voice
Mode Utility
Mode File
Mode Master

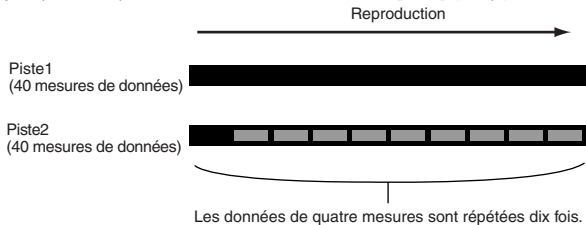
Référence

■ Informations complémentaires

Boucle de piste de morceau — exemple de configuration

[SONG] → [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP (Track Loop) page 179

Dans l'exemple ci-dessous, nous avons enregistré un morceau de 40 mesures et la piste 1 est reproduite normalement sur les 40 mesures. La piste 2 a été réglée sur « loop » et est répétée jusqu'à ce que vous enfonciez la touche [■] (Stop).

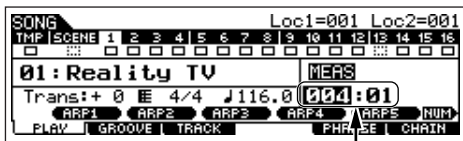


Une fois la fonction Track Loop (Boucle de piste) activée, vous pouvez spécifier la plage à reproduire en boucle. (Vous ne pouvez définir que le point de fin de boucle, le point de départ de la reproduction en boucle étant fixé au début du morceau.)

⚠ ATTENTION

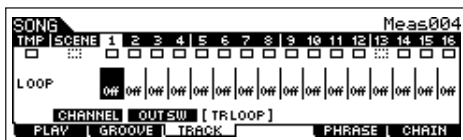
Veillez noter que l'activation du paramètre Track Loop supprime les données de la zone qui n'est pas reproduite en boucle.

- 1 Appuyez sur [F1] pour appeler l'écran Song Play. Modifiez la mesure actuelle — celle-ci sera utilisée en tant que dernière mesure de la boucle.



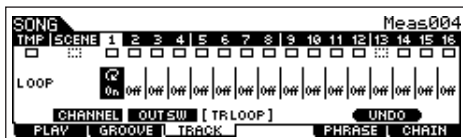
Dans cet exemple, réglez-la sur « 004 ».

- 2 Appelez l'écran [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP et positionnez le curseur sur la piste à reproduire en boucle.



- 3 Activez la piste sélectionnée à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données. (L'écran vous demande confirmation.)

- 4 Appuyez sur la touche [INC/YES]. La boucle est activée et les données situées après la fin de la boucle sont supprimées.



Si vous voulez restaurer les données supprimées et désactiver la piste sélectionnée, appuyez sur la touche [SF5] UNDO.

⚠ ATTENTION

La fonction Undo peut uniquement être utilisée pour la dernière opération Track Loop. Si vous avez paramétré d'autres pistes pour la reproduction en boucle, les données de ces précédentes pistes ne pourront pas être récupérées.

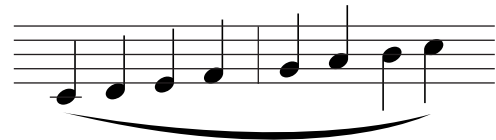
Enregistrement pas à pas — exemples

[SONG] ou [PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → Type page 179 = step

Cette section explique comment enregistrer des notes pas à pas, au moyen de trois exemples spécifiques.

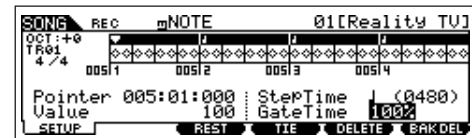
NOTE Ces explications, qui concerne l'écran du mode Song, s'appliquent également au mode Pattern.

• Exemple 1

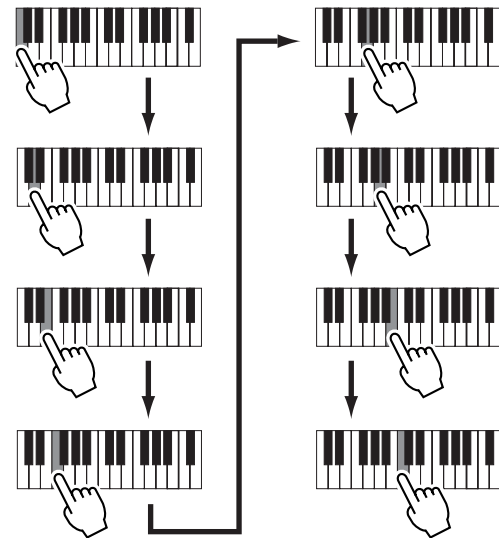


- 1 Réglez les paramètres comme illustré ci-dessous.

Appuyez sur la touche Record pour appeler l'écran ci-dessous. Nous allons maintenant régler les paramètres Step Time sur (480) afin d'entrer des noires et GateTime sur 100% pour jouer les notes en legato.

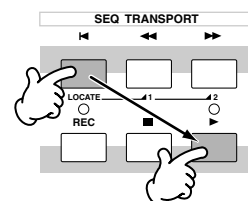


- 2 Jouez les notes C (do), D (ré), E (mi), F (fa), G (sol), A (la), B (si) et C dans l'ordre.



Lorsque vous appuyez sur une touche et que vous la relâchez, le pointeur avance d'un pas et la note jouée est enregistrée.

- 3 Positionnez le pointeur en haut (au début) du morceau et appuyez sur la touche [▶] (Play) pour écouter la note que vous venez d'enregistrer aux étapes 1 et 2.

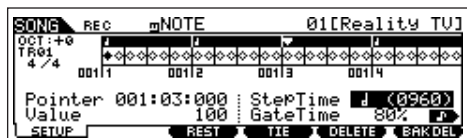


• Exemple 2 (à l'aide de la fonction Tie)



1 Réglez les paramètres comme illustré ci-dessous.

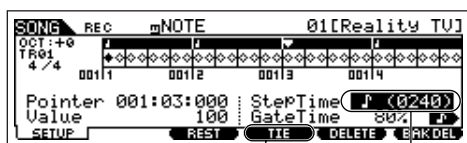
La première note étant une blanche, réglez les paramètres StepTime sur l'icône de la blanche (valeur de 960) et GateTime sur 80%, afin que les notes ne soient pas jouées en legato.



2 Entrez la première note F.



1 Enfoncez et relâchez F.



2 Transformez-la en croche (240).

3 Appuyez sur la touche [F4] pour lier les deux notes F (blanche et croche).



3 Entrez les croches suivantes.

Conservez tels quels les paramètres de l'écran pour les autres notes de la mesure et appuyez/relâchez chaque touche une à une, comme illustré ci-dessous.

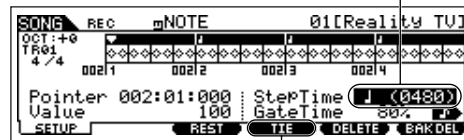


4 Suivez les instructions ci-dessous pour entrer la blanche pointée suivante.



1 Transformez-la en noire (480).

2 Enfoncez et relâchez A.



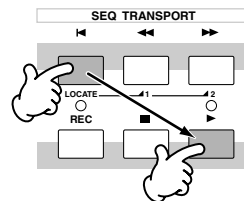
3 Appuyez deux fois sur [F4] pour modifier la noire en blanche pointée.



5 Entrez la dernière noire en appuyant sur F, puis en relâchant la note.



6 Positionnez le pointeur en haut (au début) du morceau et appuyez sur la touche [▶] (Play) pour écouter la note que vous venez d'enregistrer aux étapes 1 – 5.

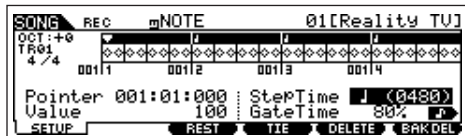


• Exemple 3 (à l'aide de la fonction Rest)



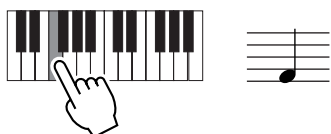
1 Réglez les paramètres comme illustré ci-dessous.

Réglez StepTime sur une noire (480) et Gate Time sur 80%.



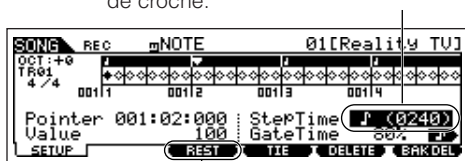
2 Entrez la première note (F).

Enfoncez et relâchez F.



3 Entrez le soupir de croche suivant comme illustré ci-dessous.

- Transformez-la en croche (240), dans la mesure où nous allons entrer un soupir de croche.

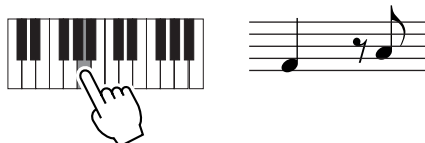


- Entrez la valeur du soupir sélectionné (croche) en appuyant sur la touche [F3].



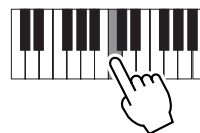
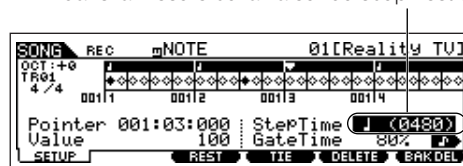
4 Entrez la croche suivante A.

Enfoncez et relâchez A.



5 Entrez la noire C suivante comme illustré ci-dessous.

- Remplacez cette valeur par 480, dans la mesure où la valeur du soupir est une noire.



- Enfoncez et relâchez C.



6 Entrez le soupir de croche suivant, comme indiqué à l'étape 3 ci-dessus.

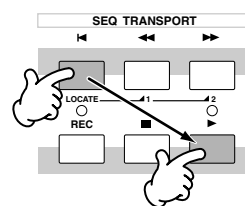


7 Entrez la dernière croche F.

Enfoncez et relâchez F.



8 Positionnez le pointeur en haut (au début) du morceau et appuyez sur la touche [▶] (Play) pour écouter la note que vous venez d'enregistrer aux étapes 1 – 7.



ASTUCE Saisie d'un accord

L'enregistrement pas à pas vous permet également d'entrer des accords. Appuyez successivement sur chacune des notes de l'accord en les maintenant enfoncées, puis relâchez-les toutes ensemble pour les enregistrer en tant qu'accord. Gardez à l'esprit que les notes ne sont pas réellement enregistrées sur une piste tant qu'elles n'ont pas été relâchées.

Mode Pattern (Motif)

■ Création de motif : procédure de base

Les motifs sont constitués des trois types de données suivants :

- Données de séquence MIDI (créées en modes Pattern Record (Enregistrement de motif), Pattern Edit (Edition de motif) et Pattern Job (Tâche de motif))
- Données de configuration (créées en mode Pattern Play (Reproduction de motif))
- Données de mixage (créées en modes Pattern Mixing/Mixing Edit (Mixage de motif/Edition de mixage) et stockées en mode Pattern Mixing Store (Stockage de mixage de motif))

Après avoir créé les données dans les modes décrits ci-dessus, stockez les réglages de mixage en mode Pattern Mixing Store afin de les archiver en tant que données de motif et enregistrez l'ensemble du motif sur le périphérique de stockage USB en mode File (Fichier).

NOTE Les événements MIDI non liés aux notes (tels que le numéro de voix, le volume, le panoramique et le niveau d'envoi d'effet), obligatoires en début de motif, ne sont pas enregistrés sous forme de données de séquence MIDI, mais bien en tant que données de mixage.

⚠ ATTENTION

Dans la mesure où les données de motif (données de séquence MIDI, données de configuration et données de mixage) sont enregistrées dans la mémoire vive DRAM (page 150), elles sont perdues à la mise hors tension de l'instrument. Prenez soin de sauvegarder toutes les données de motif créées à l'aide des fonctions Record (Enregistrement), Edit (Edition), Job (Tâche) et Mixing (Mixage) sur le périphérique de stockage USB en mode File avant de couper l'alimentation. Pour plus de détails sur la sauvegarde des données de motif, reportez-vous à la page 98.

Mode Pattern Play (Reproduction de motif)

[PATTERN] → Sélection de motif

[F1] PLAY (Lecture)

Trans (Transpose) (Transposition)

Détermine le réglage de transposition des notes de motif, qui peut être ajusté par demi-tons.

Réglages : -36 – +36

NOTE Si le motif comprend une piste que vous ne souhaitez pas transposer, vous devrez régler le paramètre Note Shift (Glissement de note) relatif à chaque partie ([PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift).

MEAS (Measure) (Mesure)

Indique le nombre de mesures et le temps du motif en cours. Au cours de la reproduction, cette indication change automatiquement en fonction de la reproduction de motif. Vous pouvez entrer directement le nombre de mesures souhaité à partir de la fenêtre Number Input (Saisie de numéro) appelée à l'aide de la touche [INFORMATION].

[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)

Vous pouvez attribuer à ces touches les types d'arpège souhaités et les rappeler à tout moment pendant votre performance au clavier.

[F2] GROOVE (Grid Groove) (Groove de grille)

Comme en mode Song Play (Reproduction de morceau). Reportez-vous à la page 178.

[F3] TRACK (Piste)

[SF1] CHANNEL (Canal)

Comme en mode Song Play. Reportez-vous à la page 178.

[SF2] OUT SW (Output Switch) (Sélecteur de sortie)

Comme en mode Song Play. Reportez-vous à la page 179.

[SF3] TR VCE (Track Voice) (Voix de piste)

Détermine si les données de modification de programme contenues dans les données de phrase sont effectives ou non. Dans la plupart des cas, cette fonction doit être réglée sur « off ». Ainsi, si une phrase comprend des changements de voix (messages de modification de programme) mais que vous ne voulez pas que la voix change au milieu de la phrase, vous devrez désactiver la fonction (off). Les pistes désactivées (off) ici sont automatiquement reproduites avec le numéro de voix affecté à la partie spécifiée en mode Mixing.

NOTE Les voix de phrase comprises dans la phrase du motif peuvent être définies depuis l'écran Voice (Voix) du mode Pattern Record (page 198).

[F4] PATCH (Assignment)

Reportez-vous à la page 78 de la section Guide rapide.

A partir de cet écran, vous pouvez affecter une phrase présélectionnée ou utilisateur (enregistrée en mode Pattern Record) à chaque piste et créer un motif contenant jusqu'à 16 pistes.

NOTE La fonction Patch vous permet d'utiliser uniquement des phrases utilisateur enregistrées sur une piste du motif actuellement sélectionné. Si vous souhaitez faire usage de phrases utilisateur enregistrées sur les pistes d'autres motifs, servez-vous de la fonction Phrase Data Copy (Copie des données de phrase), sélectionnée à l'aide de la touche [SF5].

Section

Affiche la section actuellement éditée. Pour plus de détails sur le changement de section, reportez-vous à la page 75.

Meas

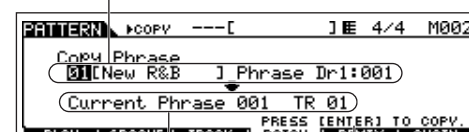
Affiche la mesure : le temps pour la localisation de la reproduction en cours.

[SF4] CLEAR (Supprimer)

Ce paramètre supprime l'affectation de la phrase à la piste actuellement sélectionnée et laisse la piste vide.

[SF5] COPY (Copier)

Numéro de motif source, numéro de phrase



Phrase et piste de destination du motif en cours d'édition

Après avoir effectué les réglages, appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour copier la phrase.

Les phrases utilisateur pouvant être attribuées à l'aide de la fonction Patch se limitent à celles contenues dans le motif actuellement sélectionné. Cette fonction vous permet de copier des phrases d'un autre motif dans le motif sélectionné. Appuyez sur la touche [SF5] pour appeler l'écran présenté à gauche. Après avoir effectué les réglages nécessaires, appuyez sur la touche [ENTER] pour copier les données de phrase.

⚠ ATTENTION

L'opération de copie écrase toutes les données présentes dans la phrase de destination.

[F5] REMIX (Remixage)

Cette fonction vous offre une série de réglages présélectionnés semi-aléatoires permettant de diviser les données de séquence MIDI et d'altérer la longueur des notes, afin de créer des variations de motif tout à fait originales. Configurez les paramètres ci-dessous, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération Remix. Vous pouvez ensuite appuyer sur la touche Play (Lecture) pour écouter les résultats du remixage. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, essayez un autre type ou une variation différente puis appuyez sur [ENTER]. Si vous voulez conserver les modifications, appuyez sur [SF5] OK. (La fonction Undo (Annuler) ne peut pas être utilisée avec l'opération Remix). Pour revenir à l'écran initial sans modifier les données, appuyez sur la touche [SF4] CANCEL (Supprimer).

NOTE Dans la mesure où les données remixées sont enregistrées en tant que nouvelle phrase et affectées à la piste actuelle, les données de la phrase d'origine restent non attribuées.

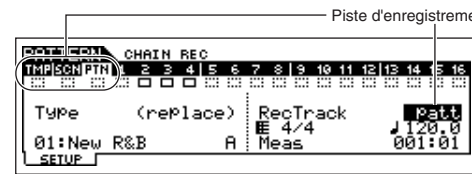
Type	Détermine la manière dont les données d'une mesure sélectionnée sont divisées et réarrangées. Les règles en matière de division et de réarrangement sont différentes pour chaque type de remixage. Le type de remixage apparaît également sous forme graphique à l'écran. Réglages : 1 – 16
Variation	Détermine la manière dont les données de séquence MIDI originales vont être modifiées. Réglages : Normal 1 – 16, Roll (Roulement) 1 – 16, Break (Rupture) 1 – 16, Fill (Variation) 1 – 48 Normal 1 – 16..... Les données d'origine sont uniquement divisées et réarrangées. 16 variations sont disponibles. Roll 1 – 16..... Outre la répartition et le réarrangement, certaines données peuvent être reproduites avec un effet de roulement. 16 variations sont disponibles. Break 1 – 16..... Outre la division et le réarrangement, certaines données peuvent être supprimées pour créer des pauses. 16 variations sont disponibles. Fill 1 – 48..... Outre la répartition et le réarrangement, certaines données peuvent être reproduites avec un effet de roulement. 48 variations sont disponibles.
Interval (Intervalle)	Détermine la (les) mesure(s) sur laquelle (lesquelles) le remixage s'applique. Réglages : 1 – 8 Par exemple, lorsque la valeur est réglée sur « 1 », le remixage s'applique à toutes les mesures. Si la valeur est spécifiée sur « 2 », le remixage s'appliquera aux mesures 2, 4 et 6 etc. (toutes les deux mesures). Si la valeur est réglée sur « 3 », le remixage s'appliquera aux mesures 3, 9 et 6 etc. (toutes les trois mesures).

[F6] CHAIN (Chaîne)

Reportez-vous à la page 84 de la section Guide rapide.

Mode Pattern Chain Play (Reproduction de chaîne de motifs)	[PATTERN] → [F6] Ce mode vous permet de reproduire la séquence de chaîne de la section programmée créée en modes Pattern Record ou Pattern Edit. Les paramètres sont les mêmes que dans l'écran [F1] PLAY.
Mode Pattern Chain Record (Enregistrement de chaîne de motifs)	[PATTERN] → [F6] → [REC]

Mode Recording Standby (Attente d'enregistrement)



Vous pouvez sélectionner l'une des pistes suivantes pour l'enregistrement.

- patt (Motif) : enregistre les changements de section pendant la reproduction
- tempo : enregistre les informations de changement de tempo pendant la reproduction
- scene : enregistre les réglages d'assourdissement de piste pendant la reproduction

Pendant la reproduction [PATTERN] → [F6] → [REC] → [▶] (Play) (Lecture)

Lorsque vous enregistrez la piste de tempo, vous pouvez modifier la valeur du tempo. Lorsque vous enregistrez la piste de scène, vous pouvez modifier le réglage d'assourdissement de piste. Lorsque vous enregistrez la piste de motif, vous pouvez modifier la section.

Mode Pattern Chain Edit (Edition de chaîne de motifs)	[PATTERN] → [F6] → [EDIT]
--	---------------------------

[F1] CHANGE (Modification)

Le mode Pattern Chain Edit permet de modifier l'ordre des sections d'une chaîne, mais aussi d'insérer des données d'événement de tempo, de scène et d'assourdissement. Appelez la piste souhaitée en appuyant sur la touche [F4] TR SEL afin de la modifier.

Pattern Track Edit (Edition de piste de motif)

Depuis cet écran, vous pouvez modifier les changements de section pour chaque mesure. Positionnez le curseur sur la colonne « Section » correspondant à la mesure souhaitée et entrez la section de votre choix. Pour définir la fin de la chaîne, entrez un repère END (Fin) au niveau de la mesure appropriée. Pour effacer l'événement situé à l'emplacement actuellement sélectionné, appuyez sur la touche [F6] CLEAR.

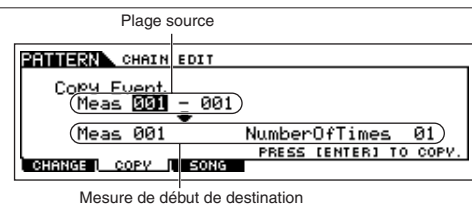
Scene Track Edit (Edition de piste de scène)

Vous pouvez modifier le changement d'assourdissement de piste en temps. Utilisez les touches [F5] INSERT (Insertion) et [F6] DELETE (Suppression) pour insérer/supprimer l'événement.

Tempo Track Edit (Edition de piste de tempo)

Vous pouvez modifier le changement de tempo en temps. Utilisez les touches [F5] INSERT et [F6] DELETE pour insérer/supprimer l'événement.

[F2] COPY



Cet écran vous permet de copier tous les événements de la chaîne de motifs depuis une plage de mesures spécifiée (source) vers un emplacement de destination. Après avoir spécifié la plage source en mesures, la mesure de début de l'emplacement de destination et défini le paramètre NumberOfTimes (qui spécifie le nombre de copie des données), appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération de copie.

ATTENTION Cette opération écrase tous les événements déjà présents dans l'emplacement de destination.

[F3] SONG

Cette fonction convertit les données de chaîne de motifs en données de morceau (format MIDI standard) et insère les résultats dans les pistes de morceau normales. Spécifiez le morceau de destination souhaité et le numéro de la mesure sur laquelle les données converties doivent être copiées, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération.

ATTENTION Cette opération écrase toutes les données déjà présentes dans la plage de destination.

Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mode Mixing Voice
Mode Utility
Mode File
Mode Master
Référence

Mode Pattern Record (Enregistrement de motif)

[PATTERN] → Sélection de motif → [REC]

Mode Pattern Record Standby (Attente d'enregistrement de motif)

[F1] SETUP

Type (Recording Type) (Type d'enregistrement)	Détermine la méthode d'enregistrement. Pour plus d'informations sur les différentes procédures disponibles, reportez-vous à la page page 138 de la section « Structure de base ». Réglages : replace (remplacement), overdub (surimpression), step (pas à pas) NOTE Contrairement au mode Song Record (Enregistrement de morceau), l'enregistrement par insertion n'est pas disponible pour l'enregistrement de motif.
Loop (Boucle)	Active (ON) ou désactive (OFF) l'enregistrement en boucle. Lorsque ce paramètre est réglé sur ON, 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 (page 139), car cela vous permet d'ajouter des instruments différents à chaque passage. Lorsque le réglage est spécifié sur OFF, l'enregistrement est interrompu au bout d'un seul passage. Réglages : on (activation), off (désactivation)
Quantize (Quantification)	Comme en mode Song Record. Reportez-vous à la page 179.
Event (Événement)	Comme en mode Song Record. Reportez-vous à la page 179.
♩ (Tempo)	Détermine le tempo du motif. Réglages : 001,0 – 300,0 NOTE Contrairement aux morceaux, aucune piste de scène ni de tempo n'est disponible pour les motifs.
Meas (Measure)	Détermine la mesure à laquelle débute l'enregistrement du motif.

[F2] VOICE (Voix)

Cet écran vous permet de définir des paramètres de voix pour la piste sélectionnée. Les réglages effectués ici affectent les parties du générateur de sons dont les canaux de réception MIDI correspondant au canal de transmission MIDI de la piste du morceau. La voix définie ici devient la voix de la phrase (page 79). Les paramètres sont identiques à ceux du mode Song Record. Reportez-vous à la page 180.

[F3] ARP (Arpeggio) (Arpège)

Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs aux arpèges de la piste d'enregistrement. Les paramètres sont identiques à ceux du mode Song Record. Reportez-vous à la page 180.

[F4] REC ARP (Record Arpeggio) (Enregistrement d'arpège)

Cet écran vous permet de déterminer si les données de séquence reproduites à l'aide de la fonction d'arpège sont enregistrées ou non sur la piste de motif. Les paramètres sont identiques à ceux du mode Song Record. Reportez-vous à la page 180.

[F5] CLICK (Déclat)

La touche [F5] vous permet d'activer/désactiver le son de déclat (métronome) pour l'enregistrement.

Pendant l'enregistrement de motif

[PATTERN] → Sélection de motif → [REC] → [▶] (Play)

Realtime Recording (Enregistrement en temps réel)

Reportez-vous à la page 82 de la section Guide rapide.

Step Recording (Enregistrement pas à pas)

Vous pouvez trouver des exemples de la fonction Step Recording en page 193. Les paramètres de ces écrans sont identiques à ceux du mode Song Record. Reportez-vous à la page 181.

Mode Pattern Edit (Edition de motif)

[PATTERN] → Sélection de motif → [EDIT]

Identique au mode Song Edit (Edition de morceau). Reportez-vous à la page 182.

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

Mode Pattern Job (Tâche de motif)**[PATTERN] → Sélection de motif → [JOB]**

Le mode Pattern Job contient un jeu complet d'outils et de fonctions d'édition que vous pouvez utiliser pour modifier le son du motif. Il inclut aussi une variété d'opérations pratiques, telles que la copie ou la suppression de données.

Après avoir défini les paramètres comme requis dans l'écran sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.

⚠ ATTENTION

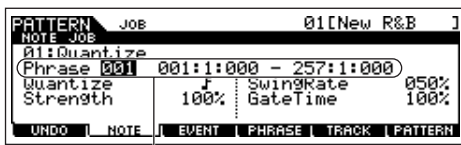
Le message « Executing... » (Exécution en cours...) apparaît lorsque l'exécution de la tâche prend un certain temps. (N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que le message « Executing... » apparaît). Vous risquez en effet de perdre toutes les données utilisateur.

[F1] UNDO/REDO (Annuler/Rétablir)

La tâche Undo annule les modifications apportées à la dernière session d'enregistrement et d'édition ou à l'issue de la dernière tâche effectuée, et restaure les données à leurs valeurs précédentes. Ainsi, vous pouvez récupérer les données perdues par inadvertance.

La fonction Redo ne sera disponible que si vous utilisez d'abord la fonction Undo ; elle vous permet de récupérer les modifications introduites avant l'annulation.

⚠ ATTENTION Les fonctions Undo/Redo ne sont pas opérationnelles sur les voix de mixage.

[F2] NOTE (Note data Job) (Tâche des données de note)

Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

Les tâches de données de note du mode Pattern sont essentiellement les mêmes qu'en mode Song Job (Tâche de morceau). Cependant, contrairement au mode Song Job, les tâches de données de note de motif sont appliquées aux phrases (001 -256) et à une plage déterminée de la phrase (mesure : temps : clock).

01: Quantize	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 183.
02: Modify Velocity (Modifier la vitesse)	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 184.
03: Modify Gate Time (Modifier le temps de gate)	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 184.
04: Crescendo	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 184.
05: Transpose	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 185.
06: Glide (Glissement)	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 185.
07: Create Roll (Créer un roulement)	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 185.
08: Sort Chord (Trier les accords)	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 185.
09: Separate Chord (Séparer les accords)	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 185.

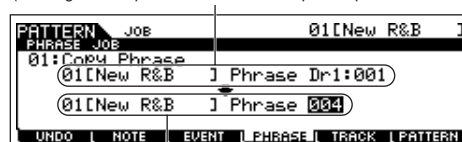
[F3] EVENT (Event Job) (Tâche d'événement)

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).

01: Shift Clock (Changer l'impulsion de l'horloge)	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 186.
02: Copy Event (Copier l'événement)	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 186.
03: Erase Event (Effacer l'événement)	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 186. NOTE Contrairement au mode Song Job, vous ne pouvez pas sélectionner « Tempo », « Scene Memory » ou « Track Mute » en tant que types d'événement.
04: Extract Event (Extraire l'événement)	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 186.
05: Create Continuous Data (Créer des données en continu)	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 186. NOTE Contrairement au mode Song Job, vous ne pouvez pas sélectionner « Tempo » en tant que type d'événement.
06: Thin Out (Réduire les données)	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 187.
07: Modify Control Data (Modifier les données de commande)	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 187. NOTE Contrairement au mode Song Job, vous ne pouvez pas sélectionner « Tempo » en tant que type d'événement.
08: Beat Stretch (Extension de temps)	Comme en mode Song Job. Reportez-vous à la page 187.

[F4] PHRASE (Phrase Job) (Tâche de phrase)**01: Copy Phrase (Copier la phrase)**

Sélectionne le motif et la phrase à copier. (Il est également possible de choisir une phrase présélectionnée).



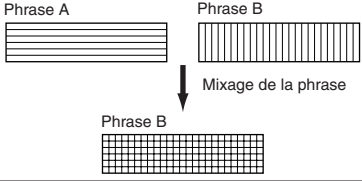
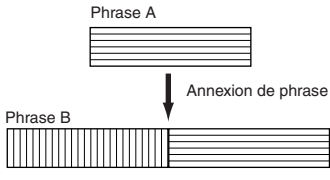
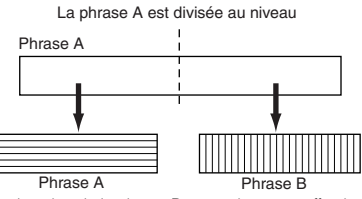
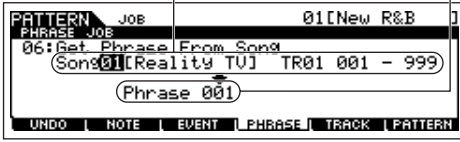
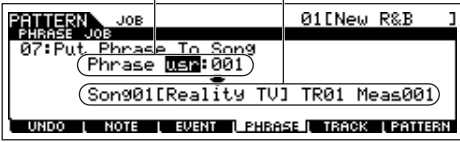
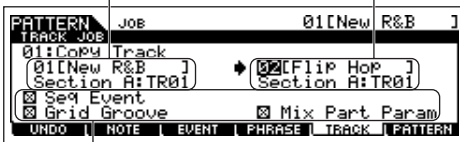
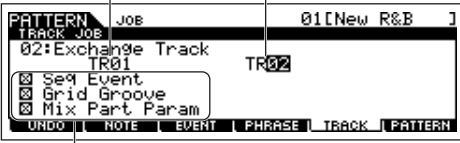
Spécifiez le motif et la phrase de destination.

Cette tâche copie une phrase sélectionnée dans la phrase de destination spécifiée.

Une fois que le motif et la phrase source/destination ont été choisis, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter cette tâche.

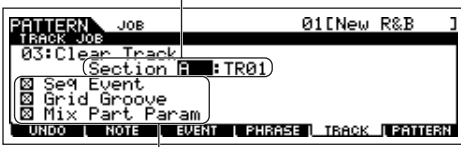
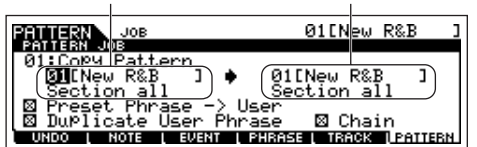
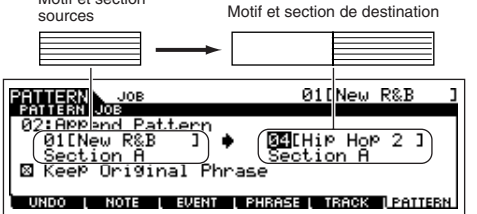
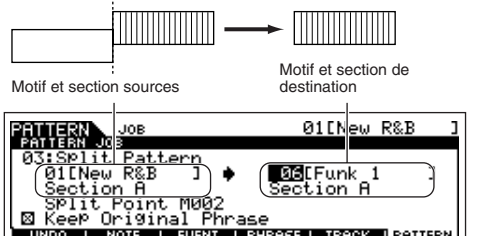
⚠ ATTENTION

Toutes les données présentes à l'emplacement de destination de la copie sont écrasées.

<p>02: Exchange Phrase (Echanger la phrase)</p>	<p>Cette tâche échange ou « permute » le contenu de deux phrases déterminées (« A » et « B »).</p>
<p>03: Mix Phrase (Mixer la phrase)</p>	<p>Cette tâche entraîne le mixage de toutes les données des deux phrases utilisateur sélectionnées (« A » et « B ») et place le résultat obtenu dans la phrase B.</p> 
<p>04: Append Phrase (Annexer la phrase)</p>	<p>Cette tâche entraîne l'annexion d'une phrase (A) à la fin d'une autre (B) afin de créer une phrase plus longue (B).</p> 
<p>05: Split Phrase (Partager la phrase)</p>	<p>Cette tâche partage une phrase sélectionnée (A) en deux phrases distinctes (A et B). Les données situées avant le point de partage sont stockées dans la phrase d'origine A et les données situées après le point de partage sont déplacées et stockées dans une autre phrase B. Vous pouvez également définir le type de mesure de la phrase B une fois la tâche Split Phrase exécutée.</p> <p>NOTE Si les paramètres Pattern ou Phrase sont réglés sur « off », les données de la phrase B partagée seront effacées.</p> <p>ATTENTION Cette tâche écrase toutes les données déjà présentes dans la phrase B de destination.</p> 
<p>06: Get Phrase From Song (Extraire la phrase du morceau)</p>	<p>Morceau, piste et plage de mesures sources à copier</p> <p>Phrase de destination</p>  <p>Cette tâche copie un segment des données de piste/séquence depuis un morceau vers la phrase de destination spécifiée. Après avoir indiqué les éléments de morceau/piste/plage de mesures sources à copier ainsi que la phrase de destination, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.</p> <p>ATTENTION Cette tâche écrase toutes les données présentes dans la phrase de destination.</p>
<p>07: Put Phrase To Song (Introduire la phrase dans le morceau)</p>	<p>Phrase source</p> <p>Morceau, piste et mesures de début de destination</p>  <p>Cette tâche copie une phrase utilisateur sélectionnée dans une zone déterminée d'un morceau spécifié. Une fois que la phrase source ainsi que les éléments de morceau/piste/mesure de début de destination ont été choisis, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.</p> <p>ATTENTION La tâche écrase toutes les données présentes sur la piste de destination.</p>
<p>08: Clear Phrase (Effacer la phrase)</p>	<p>Cette tâche supprime toutes les données de la phrase sélectionnée.</p>
<p>09: Phrase Name (Nom de phrase)</p>	<p>Cette tâche vous permet d'attribuer un nom (comportant jusqu'à huit caractères) à la phrase sélectionnée. Pour obtenir des instructions sur l'attribution de nom, reportez-vous à la page 38 de la section « Principe d'utilisation ».</p>
<p>[F5] TRACK (Track Job) (Tâche de piste)</p>	
<p>01: Copy Track (Copier la piste)</p>	<p>Motif, section et piste sources</p> <p>Motif, section et piste de destination</p>  <p>Types de données à copier</p> <p>Cette tâche copie la totalité des données d'une piste source spécifiée dans une piste cible déterminée. Les types de données à copier sont les mêmes qu'en mode Song Job. Reportez-vous à la page 188.</p>
<p>02: Exchange Track (Echanger la piste)</p>	<p>Pistes cibles pour l'opération d'échange</p>  <p>Types de données à échanger</p> <p>Cette tâche échange le type spécifié de données entre deux pistes déterminées dans le motif et la section en cours. Les types de données à échanger sont les mêmes qu'en mode Song Job. Reportez-vous à la page 188.</p>

Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mode Mixing Voice
Mode Utility
Mode File
Mode Master

Référence

<p>03: Track Clear (Effacer la piste)</p>	<p>Section et piste à partir desquelles des données doivent être effacées</p>  <p>Types de données à effacer</p>	<p>Cette tâche supprime toutes les données du type sélectionné de la piste de motif choisie. Les types de données à effacer sont les mêmes qu'en mode Song Job. Reportez-vous à la page 188.</p>
<p>04: Normalize Play Effect (Normaliser l'effet de reproduction)</p>	<p>Cette tâche réécrit les données de la piste sélectionnée de manière à ce qu'elles incluent les réglages Grid Groove actuels. Après avoir spécifié une piste (TR 01 – 16) à laquelle cette tâche est appliquée, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter cette dernière.</p>	
<p>05: Divide Drum Track (Diviser la piste de batterie)</p>	<p>Sépare les événements de note d'une performance de batterie affectée à une piste donnée et place les notes correspondant à des instruments de batterie différents dans des pistes distinctes (pistes 1 à 8). Après avoir spécifié une piste (TR 01 – 16) à laquelle cette tâche est appliquée, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter cette dernière.</p> <p>NOTE Cette tâche requiert 8 phrases utilisateur vides. Si cette condition n'est pas réalisée, un message d'erreur apparaîtra. Le cas échéant, utilisez la tâche Clear Track (Effacer la piste) (ci-dessus) pour supprimer certaines phrases utilisateur, puis faites une nouvelle tentative.</p>	
<p>06: Put Track To Arp (Arpéger la piste)</p>	<p>Cette tâche copie les données dans les mesures spécifiées d'une section/piste, de manière à créer des données d'arpège. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 97 de la section Guide rapide.</p>	
<p>[F6] PATTERN (Pattern Job) (Tâche de motif)</p>		
<p>01: Copy Pattern (Copier le motif)</p>	<p>Motif et section sources Motif et section de destination</p> 	<p>Cette tâche copie la totalité des données d'un motif source sélectionné sur un motif cible donné. Après avoir spécifié le motif et la section source/destination, et activé les cases nécessaires, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.</p>
<p>NOTE Si vous paramétrez la section source sur « all », la section de destination sera automatiquement réglée sur « all ». Lorsque cet état est sélectionné, exécutez cette tâche pour copier l'ensemble des données de motif source dans la destination.</p>		
<p>Preset Phrase (Phrase présélectionnée) → User (Utilisateur)</p>	<p>Lorsque cette case est cochée, les phrases présélectionnées incluses dans le motif source sont copiées dans la phrase utilisateur, qui est ensuite attribuée au motif de destination.</p>	
<p>Duplicate User Phrase (Copier la phrase utilisateur)</p>	<p>Lorsque cette case est cochée, les phrases utilisateur incluses dans le motif source sont copiées dans une autre phrase utilisateur, qui est ensuite attribuée au motif de destination. Cependant, si le numéro de motif source est identique au numéro de destination, il sera impossible de créer une autre phrase utilisateur.</p>	
<p>Chain (Chaîne)</p>	<p>Lorsque cette case est cochée, les données de la chaîne de motifs incluses dans le motif source sont copiées dans le motif de destination.</p>	
<p>02: Append Pattern (Annexer le motif)</p>	<p>Motif et section sources Motif et section de destination</p> 	<p>Ajoute un motif à la fin d'un autre pour composer un motif plus long avec les 16 pistes.</p> <p>NOTE Si la longueur du motif dépasse 256 mesures à la suite de l'exécution de la tâche Append Pattern, un message d'erreur apparaîtra et la tâche sera abandonnée.</p>
<p>Keep Original Phrase (Conserver la phrase d'origine)</p>	<p>Lorsque cette case est cochée, les données du motif de destination d'origine sont conservées dans la mémoire, en même temps que les nouvelles données de motif ajoutées. Si la case n'est pas cochée, le motif de destination d'origine sera effacé et remplacé par les nouvelles données créées.</p> <p>NOTE Lorsque la case KEEP ORIGINAL PHRASE est cochée, cette tâche requiert le double du nombre de phrases utilisateur vides comme numéros de pistes sur lesquelles les données de la phrase ajoutée seront stockées. Si l'espace requis n'est pas disponible, un message d'avertissement apparaîtra et la tâche sera abandonnée. Le cas échéant, utilisez la tâche Clear Phrase (page 200) pour supprimer les phrases inutilisées, puis effectuez une nouvelle tentative.</p>	
<p>03: Split Pattern (Partager le motif)</p>	<p>Motif et section sources Motif et section de destination</p> 	<p>Cette tâche partage un motif sélectionné (toutes les données des 16 pistes) en deux motifs. Après l'opération de partage, la partie du motif située avant le point de partage indiqué est conservée, tandis que la partie située après le point de partage est déplacée vers le motif de destination.</p> <p>ATTENTION La tâche écrase toutes les données présentes sur le motif de destination.</p>
<p>Split Point (Point de partage)</p>	<p>Détermine le point de partage en définissant un numéro de mesure.</p>	
<p>Keep Original Phrase</p>	<p>Lorsque cette case est cochée, les données du motif source d'origine sont conservées dans la mémoire et les résultats de la tâche Split sont enregistrées dans des phrases vides. Si la case n'est pas cochée, le motif source d'origine sera effacé et remplacé par les nouvelles données créées.</p>	
<p>NOTE 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 apparaîtra et la tâche sera abandonnée. Le cas échéant, utilisez la tâche Clear Phrase (page 200) pour supprimer les phrases inutilisées, puis effectuez une nouvelle tentative.</p>		

Mode Voice
 Mode Performance
 Mode Song
 Mode Pattern
 Mode Mixing Voice
 Mode Utility
 Mode File
 Mode Master
 Référence

04: Clear Pattern (Effacer le motif)	Cette tâche supprime toutes les données du ou des motifs sélectionnés. Lorsque la section spécifique est sélectionnée pour être supprimée, vous pouvez décocher la case Chain. Si cette dernière n'est pas cochée, les données de chaîne de motifs seront conservées, malgré l'exécution de la tâche Clear Pattern.
05: Pattern Name (Nom de motif)	Cette tâche vous permet d'attribuer un nom au motif sélectionné. Pour obtenir des instructions sur l'attribution de nom, reportez-vous à la page 38 de la section « Principe d'utilisation ».

Mode Pattern Mixing (Mixage de motif)

[PATTERN] → Sélection de motif → [MIXING]

Ce mode vous permet de configurer des données de mixage pour vos motifs et de définir différents paramètres pour les parties du générateur de sons, notamment la voix de votre choix et ses réglages de niveau, de balayage panoramique, d'égaliseur, d'effet, etc. Les paramètres de mixage de motif ne font en fait pas partie des données de séquence de motif de chaque piste. Ce sont plutôt des réglages destinés au générateur de sons car ils sont lus par les données de motif. De ce fait, les réglages des paramètres du mode Pattern Mixing ne sont pas enregistrés sur les pistes de motif.

Les opérations et les paramètres de mixage sont les mêmes qu'en mode Song Mixing. Reportez-vous à la page 189.

⚠ ATTENTION

Les réglages de paramètres effectués dans les modes Pattern Mixing et Pattern Mixing Edit (Edition de mixage de motif) doivent être stockés dans la mémoire interne (DRAM) sous forme de données de motif. En outre, prenez soin de sauvegarder l'ensemble des données de motif (notamment les réglages de mixage) sur le périphérique de stockage USB, dans la mesure où les données contenues dans la mémoire vive DRAM n'y sont stockées que de façon temporaire (page 150).

NOTE Les réglages de paramètre des modes Pattern Mixing et Pattern Mixing Edit peuvent être enregistrés sous forme de modèle dans la mémoire Flash ROM ou stockés en tant que partie de motif. Reportez-vous à la page 94 pour plus de détails.

Mode Pattern Mixing Edit (Edition de mixage de motif)

[PATTERN] → Sélection de motif → [MIXING] → [EDIT]

Ce mode offre des paramètres de mixage plus détaillés que le mode Pattern Mixing.

Gardez à l'esprit que les paramètres de mixage de motif ne font pas réellement partie des données de séquence de motif de chaque piste, mais qu'ils sont plutôt liés au générateur de sons, car ils sont reproduits par les données de motif. De ce fait, les réglages de ces paramètres ne sont pas enregistrés sur les pistes de motif.

Les opérations et les paramètres de mixage sont les mêmes qu'en mode Song Mixing Edit (Edition de mixage de morceau). Reportez-vous à la page 190.

⚠ ATTENTION

Les réglages de paramètres effectués dans les modes Pattern Mixing et Pattern Mixing Edit doivent être stockés dans la mémoire interne (DRAM) sous forme de données de motif. En outre, prenez soin de sauvegarder l'ensemble des données de motif (notamment les réglages de mixage) sur le périphérique de stockage USB, dans la mesure où les données contenues dans la mémoire vive DRAM n'y sont stockées que de façon temporaire (page 150).

NOTE Les réglages de paramètre des modes Pattern Mixing et Pattern Mixing Edit peuvent être enregistrés sous forme de modèle dans la mémoire Flash ROM ou stockés en tant que partie de motif. Reportez-vous à la page 94 pour plus de détails.

Mode Pattern Mixing Job (Tâche de mixage de motif)

[PATTERN] → Sélection de motif → [MIXING] → [JOB]

Les réglages identiques à ceux du mode Song Mixing Job (Tâche de mixage de morceau). Reportez-vous à la page 192.

Mode Pattern Mixing Store (Stockage de mixage de motif)

[PATTERN] → Sélection de motif → [MIXING] → [STORE]

Cette fonction vous permet d'enregistrer dans la mémoire utilisateur (DRAM) le mixage de motif édité. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 98 de la section Guide rapide.

Mode Mixing Voice (Voix de mixage)

■ Création de voix de mixage : procédure de base

Le mode Mixing Voice propose pratiquement les mêmes paramètres d'édition des voix normales que le mode Voice, à la seule différence que les voix disponibles sous ce mode sont exclusivement destinées. Ces voix sont toutefois destinées à être utilisées avec les morceaux et les motifs et sont spécifiquement stockées en tant que voix de mixage.

Le mode Mixing Voice Job (Tâche de voix de mixage) vous permet d'utiliser des fonctions complémentaires telles que Copy (Copier) et Delete (Supprimer). Après avoir terminé l'édition des voix de mixage, vous pouvez stocker la voix éditée sur une banque utilisateur dans la mémoire morte (flash Flash ROM) ou en tant que partie des données du morceau ou motif actuellement sélectionné dans la mémoire interne (DRAM). Lorsque vous stockez la voix de mixage éditée en tant que partie des données du morceau ou motif actuellement sélectionné, prenez soin de sauvegarder les données sur un périphérique de stockage USB en mode File.

Mode Mixing Voice Edit (Edition de voix de mixage)

[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE →
Sélection d'une voix normale → [F5] VCE ED

Le mode Mixing Voice Edit (Edition de voix de mixage) est divisé en paramètres Common Edit (Edition commune), pour définir régler les paramètres les réglages communs aux quatre éléments) et Element Edit (Edition d'élément), pour définir les réglages d'éléments individuels).

Common Edit

[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Sélection d'une voix normale → [F5] VCE ED → [COMMON]

Ces paramètres permettent d'apporter des modifications globales (ou communes) aux quatre éléments de la voix normale sélectionnée.

NOTE Les paramètres d'édition de voix de mixage sont globalement essentiellement les mêmes que ceux du mode Voice Edit. Cependant, certains paramètres portant le même nom que dans les modes Song Mixing/Pattern Mixing Part Edit (Edition de partie de mixage de morceau/mixage de motif) ne sont pas disponibles dans le mode Mixing Voice Edit.

[F1] GENERAL

Comme en mode Normal Voice Common Edit (Edition commune de voix normale). Reportez-vous à la page 153. Veuillez noter que l'écran [SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset) (Décalage de l'égaliseur principal) n'est pas disponible en mode Mixing Voice Edit.

[F2] OUTPUT

Comme en mode Normal Voice Common Edit. Reportez-vous à la page 154.

[F4] CTL SET (Controller Set) (Jeu de commandes)

Comme en mode Normal Voice Common Edit. Reportez-vous à la page 155.

[F5] LFO

Comme en mode Normal Voice Common Edit. Reportez-vous à la page 156.

[F6] EFFECT

Comme en mode Normal Voice Common Edit. Reportez-vous à la page 158. Veuillez noter que les écrans [SF4] REVERB (Réverbération) et [SF5] CHORUS (Chœur) ne sont pas disponibles en mode Mixing Voice Edit.

NOTE Lorsque le paramètre Insertion Switch (Ssélecteur d'insertion) de la partie spécifiée est positionné sur « off » (page 191), l'écran n'est pas disponible.

Element Edit

[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Sélection d'une voix normale → [F5] VCE ED → Sélection d'élément

Ces paramètres permettent d'éditer les éléments individuels constituant une voix normale.

[F1] OSC (OscillatorOscillateur)

Comme en mode Normal Voice Element Edit. Reportez-vous à la page 158.

[F2] PITCH

Comme en mode Normal Voice Element Edit. Reportez-vous à la page 159.

[F3] FILTER

Comme en mode Normal Voice Element Edit. Reportez-vous à la page 160.

[F4] AMP (Amplitude)

Comme en mode Normal Voice Element Edit. Reportez-vous à la page 162.

[F5] LFO (Oscillateur Basses Fréquences)

Comme en mode Normal Voice Element Edit. Reportez-vous à la page 163.

[F6] EQ (Egaliseur)

Comme en mode Normal Voice Element Edit. Reportez-vous à la page 164.

Mode Mixing Voice Job

[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]

Le mode Mixing Voice Job propose deux opérations de base, Copy (Copier) et Delete (Supprimer). Après avoir défini les paramètres comme requis dans l'écran sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.

[F2] RECALL

Si vous modifiez êtes en train de modifier une voix de mixage et que vous sélectionnez une voix de mixage, un programme de mixage, un morceau ou un motif différent(e) sans stocker celle l'élément en cours d'édition, toutes les modifications changements apportées seront effacées. Ces Ce sera le cas aussi modifications sont également effacées si la partie en cours à laquelle la voix de mixage éditée est affectée reçoit un changementune modification de programme en provenance d'un instrument MIDI externe.

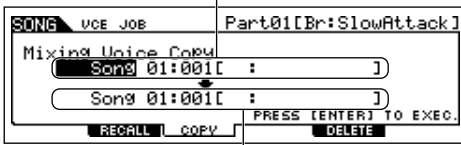
Dans ce casSi cela se produit, vous pouvez utiliserez la fonction Edit Recall (Rappel d'Édition) pour restaurer les dernières modifications de la voix de mixage en appuyant sur la touche [ENTER] dans l'écran [F2] RECALL.

NOTE Dans la mesure où un tampon de rappel de la voix de mixage est préparé pour chaque partie du morceau ou motif en cours, vous pouvez spécifier la partie à laquelle est attribuée la voix de mixage à rappeler, est attribuée avant d'exécuter l'opération Edit Recall.

[F3] COPY

Morceau/motif et partie sources

Cette tâche vous permet de copier la voix de mixage stockée dans une partie donnée d'un morceau ou motif vers une partie d'un autre morceau ou motif.



Morceau/motif et partie de destination

[F5] DELETE

Cette tâche vous permet de supprimer une voix de mixage attribuée à une partie de morceau/motif spécifiée.

Mode Mixing Voice Store (Stockage de voix de mixage)

[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]

Cette fonction vous permet de stocker la voix de mixage éditée dans la mémoire utilisateur (flash Flash ROM ou DRAM). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 78 de la section Guide rapide.

Mode Utility (Utilitaire)

Le mode Utility propose toute une série de réglages importants portant sur le fonctionnement général du MO. Ces réglages peuvent également être stockés — il suffit d'appuyer sur la touche [STORE] depuis n'importe quel mode (à l'exception du mode Utility Job) et de stocker les données dans la mémoire Flash ROM interne en tant que réglages système (page 150). Vous pouvez également sauvegarder ces réglages sur un périphérique de stockage USB en mode File.

Mode Utility

[UTILITY]

Ce mode vous permet de définir des paramètres qui s'appliquent à tout le système de cet instrument.

Il s'agit en fait d'un sous-mode des modes Voice/Performance/Song/Pattern. Appuyez sur la touche [UTILITY] dans chaque mode pour passer en mode Utility et appuyez sur la touche [EXIT] après avoir défini vos réglages pour revenir au mode précédent.

[F1] GENERAL

[SF1] TG (Tone Generator) (Générateur de sons)	Cet écran vous permet d'effectuer des réglages généraux pour le générateur de sons interne. Ces réglages n'affectent pas les messages MIDI transmis à l'instrument MIDI externe.
Volume	Détermine le volume général de l'instrument. Réglages : 0 – 127
NoteShift (Décalage de note)	Détermine la valeur du décalage de la hauteur de ton de l'ensemble des notes (par demi-tons). Réglages : -24 – 0 – +24
Tune (Accordage)	Détermine le réglage précis (par pas de 0,1 centième) du son général du générateur de sons interne. Réglages : -102,4 – +102,3
BCCurve (Breath Controller Curve) (Courbe du contrôleur de souffle)	Ces quatre courbes déterminent la manière dont le son du générateur de sons interne réagit à l'utilisation d'un contrôleur de souffle. Ce réglage affecte les paramètres Destination lorsque le paramètre Source est réglé sur « BC », les deux paramètres pouvant être définis dans les écrans CTL SET ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET). Le graphique qui s'affiche à l'écran montre la courbe de réponse du contrôleur. (La ligne horizontale représente les valeurs de contrôle de souffle reçues et la ligne verticale la réponse réelle du générateur de sons interne.) NOTE Le MO ne possède pas de prise pour le contrôleur de souffle. Gardez toutefois à l'esprit que si un périphérique externe émet les mêmes messages de changement de commande MIDI que ceux définis par le contrôleur, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages comme si le contrôleur MIDI non pris en charge/non disponible était utilisé sur le MO. Réglages : thru, soft, hard, wide
[SF2] KBD (Keyboard) (Clavier)	Cet écran vous permet de définir les paramètres liés au clavier. Ces réglages affectent les messages MIDI générés par l'utilisation du clavier.
Octave	Détermine la valeur en octaves du glissement de la plage du clavier vers le haut ou le bas. Ce réglage peut également être modifié en appuyant sur l'une des touches [OCTAVE] du MO6. Réglages : -3 – 0 – +3
Transpose (Transposition)	Détermine la valeur en demi-tons du glissement de la plage du clavier vers le haut ou le bas. Réglages : -11 – 0 – +11 NOTE Si vous transposez les notes au-delà des limites de la plage de notes (C-2 et G8), les notes des octaves adjacentes seront utilisées. Par exemple, une note transposée en F9 deviendra F8.
VelCurve (Velocity Curve) (Courbe de vitesse)	Ces cinq courbes déterminent le mode de production et de transmission effective de la vitesse en fonction de la force avec laquelle vous jouez sur le clavier. Le graphique qui s'affiche à l'écran indique la courbe de réponse à la vitesse. (La ligne horizontale représente les valeurs de vitesse reçues (la force de votre jeu) et la ligne verticale les valeurs de vitesse réelles transmises aux générateurs de sons internes/externes.) Réglages : norm, soft, hard, wide, fixed norm (normal) Cette « courbe » linéaire produit une correspondance univoque entre la force de frappe sur le clavier (vitesse) et le changement réel de son. soft Cette courbe produit une réponse accrue, en particulier pour les vitesses plus faibles. En d'autres termes, un toucher plus léger entraîne une réponse supérieure à celle de la courbe « norm ». hard Cette courbe produit une réponse plus importante, en particulier pour les vitesses plus fortes. En d'autres termes, un toucher plus lourd entraîne une réponse supérieure à celle de la courbe « norm ». wide Ce réglage fournit des courbes de réponse opposées pour les vitesses plus faibles et plus fortes. 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 Ce réglage produit un changement de son de la même intensité (défini sous Fixed Velocity ci-dessus), quelle que soit la force de votre jeu.
FixedVelocity (Vitesse fixe)	Ce paramètre est uniquement disponible si vous sélectionnez la courbe de vitesse « fixed » ci-dessus. La vitesse de la note que vous jouez est fixée à la valeur définie ici. Réglages : 1 – 127
[SF3] EF BYPS (Effect Bypass) (Ignorer effet)	Cet écran vous permet de sélectionner le ou les effets à ignorer lorsque la touche [EFFECT BYPASS] est activée.
Insertion	Lorsque ce paramètre est activé et que la touche [EFFECT BYPASS] l'est également, l'effet d'insertion interne est ignoré.
System	
▶ Reverb	Lorsque ce paramètre est activé et que la touche [EFFECT BYPASS] l'est aussi, l'effet de réverbération est ignoré.
▶ Chorus	Lorsque ce paramètre est activé et que la touche [EFFECT BYPASS] l'est aussi, l'effet de chœur est ignoré.
NOTE	Pour plus de détails sur les effets, reportez-vous à la page 140.

[SF4] OTHER (Autre)	
AutoLoad (Chargement automatique)	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, à condition qu'il soit sous tension. Pour plus de détails sur la fonction Auto Load, reportez-vous à la page 102. Réglages : on, off
PowerOnMode (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, voice (USR1), voice (PRE1), GM, last, master performanceMode Performance Play (performance utilisateur 001) voice (USR1).....Mode Voice Play (voix utilisateur « USR1: 001 ») voice (PRE1).....Mode Voice mode (voix prédéfinie « PRE 1: 001 ») GMMode Voice Play (voix GM « GM: 001 ») lastLe mode et le numéro de programme enregistrés la dernière fois par la procédure décrite à la page 210. masterMode Master Play (piste maître utilisateur 001)
CtrlReset (Controller Reset) (Réinitialisation du 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 le paramètre CtrlReset est réglé sur « hold », les contrôleurs conservent leur réglage actuel. Lorsqu'il est réglé sur « reset », les valeurs par défaut des contrôleurs sont restaurées (ci-dessous). Réglages : reset, hold Si vous sélectionnez « reset », les contrôleurs sont réinitialisés sur les états ou positions suivant(e)s : Pitch Bend Center Modulation Wheel Minimum Aftertouch Minimum Foot Controller Maximum Breath Controller Maximum Foot Switch Off Expression Maximum Foot Volume Maximum Sustain Off
[F2] OUTPUT (Sortie)	
L&RGain (Gain G/D)	Règle le gain de sortie des prises L/MONO et R. Réglages : 0dB, +6dB
[F3] VOICE (Voix) [VOICE] → [UTILITY] → [F3]	
Ces réglages spéciaux liés à la voix ne sont disponibles que lorsque vous passez en mode Utility depuis le mode Voice et vous permettent de régler des paramètres liés à l'ensemble des voix.	
[SF1] MEQ (Master EQ) (Egaliseur principal)	Cet écran vous permet d'appliquer une égalisation à cinq bandes à toutes les voix, en augmentant ou en abaissant le niveau de chaque bande de fréquence (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH). Les paramètres sont les mêmes que ceux utilisés en mode Performance Common Edit. Voir page 172. Réglages : Pour plus de détails sur l'égaliseur, reportez-vous à la page 141.
[SF2] MEF (Master Effect) (Effet principal)	Cet écran vous permet de définir les paramètres liés à l'effet principal appliqués à l'ensemble des voix. Les paramètres sont les mêmes que ceux utilisés en mode Performance Common Edit. Voir page 172.
[SF3] ARP CH (Arpeggio Channel) (Canal des arpèges)	Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs à la sortie des données MIDI d'arpège en mode Voice.
OutputSwitch (Commutateur de sortie)	Active ou désactive la sortie de données MIDI de la fonction Arpeggio. Lorsque ce paramètre est activé, les données d'arpège sont transmises via MIDI, ce qui vous permet de les envoyer vers un séquenceur externe ou de les reproduire sur des générateurs de sons MIDI connectés. Réglages : on (activé), off (désactivé)
TransmitCh (Transmit channel) (Canal de transmission)	Détermine le canal MIDI via lequel les données de reproduction d'arpèges sont envoyées (lorsque le paramètre Output Switch ci-dessus est activé). Réglages : 1 – 16
[SF4] CTL ASN (Controller Assign) (Attribution du contrôleur)	Définit les paramètres liés aux contrôleurs en mode Voice. Les détails relatifs à chaque paramètre sont les mêmes que dans le mode Performance Common Edit. Voir page 173.
[F3] SEQ (Sequencer) [SONG] ou [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] (Séquenceur)	
Ces réglages spécifiques à la voix et au motif sont uniquement disponibles lorsque vous passez en mode Utility à partir du mode Song ou Pattern.	
[SF1] CLICK (Clic)	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.
Mode	Détermine si et quand le clic du métronome est audible. Réglages : off, rec, rec/play, all offPas de clic. recLe clic est émis uniquement pendant l'enregistrement du morceau/motif. rec/playLe clic est émis pendant l'enregistrement et la reproduction du morceau/motif. allLe clic est toujours audible.
Beat (Temps)	Détermine le temps sur lequel le clic du métronome est audible. Réglages : 16 (doubles croches), 08 (croches), 04 (noires), 02 (blanches), 01 (rondes)
Volume	Détermine le volume du son du clic. Réglages : 0 – 127

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

Référence

Type	Détermine le type de son du clic. Réglages : 1 – 10
RecCount (Décompte enregistrement)	Définit le nombre de mesures de décompte émises avant le début de l'enregistrement après avoir appuyé sur la touche [▶] (Play) en mode Record Standby. Réglages : off (l'enregistrement commence dès que vous appuyez sur la touche [▶]), 1 meas – 8 meas
NOTE	Le son de clic étant créé à l'aide du générateur de sons interne, la reproduction du clic affecte la polyphonie générale de ce synthétiseur.
[SF2] FILTER (MIDI Filter) (Filtre MIDI)	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 en modes Voice et Performance. Événements MIDI auxquels le filtre s'applique : Note, PgmChange (Changement de programme), CtrlChange (Changement de commande), PB (Variation de ton), ChAt (Modification ultérieure de canal), PolyAT (Modification polyphonique ultérieure), Exclusive
[SF3] OTHER (Autre)	
PtnQuantize (Pattern Quantize) (Quantification de motif)	Détermine la valeur de quantification du changement de motif pendant la reproduction. Lorsque le paramètre est réglé sur « 1 », le changement de motif (section) s'effectue toujours au premier temps de la mesure pendant la reproduction. Lorsqu'il a la valeur « 1/16 », le changement de motif peut s'effectuer tous les 16 temps pendant la reproduction. Réglages : 1 (1 mesure), 1/2 (blanche), 1/4 (noire), 1/8 (croche), 1/16 (double croche)
PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold) (Maintien du tempo du motif)	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. Lorsqu'il est réglé sur « off », le tempo devient celui enregistré avec le nouveau motif lors du changement de motif. Réglages : on, off NOTE Les données de réglage du tempo de la chaîne de motifs ne sont pas affectées par ce paramètre.
SongEventChase	Le paramètre Event Chase vous permet de déterminer les types de données autres que des notes qui sont correctement reconnus au cours des opérations d'avance rapide et de rembobinage. 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 rembobinage, 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 rembobinage. Réglages : Off, PC (Changement de programme), PC+PB+Ctrl (Changement de programme + Variation de ton + Changement de commande), all (Tous les événements) 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 ou de rembobinage. NOTE Si vous réglez ce paramètre sur « all », une quantité excessive de données MIDI peut être générée, risquant d'entraîner une erreur MIDI sur le périphérique connecté.
DumpInterval (Bulk Dump Interval Time) (Intervalle de bloc de données)	Lorsque vous reproduisez des données exclusives au système (blocs de données) enregistrées sur des pistes de séquence, ce paramètre définit l'intervalle inséré pour chaque Ko. Lorsque vous envoyez des blocs de données depuis ce synthétiseur vers un périphérique MIDI connecté, une erreur MIDI peut survenir si le périphérique ne parvient pas à gérer de gros volumes de données en un court laps de temps. Ce paramètre compense cette difficulté en définissant un intervalle qui laisse suffisamment de temps au périphérique récepteur pour traiter les blocs de données. Réglages : 0 – 900 (msec) NOTE La reproduction risque d'être un peu plus lente suivant l'intervalle défini. Par ailleurs, en cas d'erreur MIDI, essayez de définir un intervalle un peu plus grand et transmettez à nouveau les données.
LoadMix (Charger mixage)	Détermine si les réglages de mixage sont chargés (on) ou non (off) lorsque vous modifiez le numéro du morceau/motif. Réglages : off, on NOTE Ce réglage affecte le changement de morceau/motif pendant la reproduction de la chaîne de morceaux/motifs.

**[SF4] QUICK SET
(Configuration rapide)**

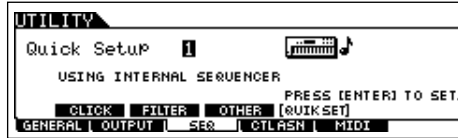
Si vous utilisez le MO pour diverses applications reposant sur un séquenceur et basculez entre ces applications, la fonction Quick Setup vous sera très utile. Elle vous permet en effet de reconfigurer instantanément l'instrument pour quatre applications différentes. Les paramètres suivants sont modifiés dans Quick Setup.

- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → Local Ctrl
- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync
- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrl
- [SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF3] OUT SW → INT SW, EXT SW
- [SONG]/[PATTERN] → [REC] → [F4] RECARP → OutputSwitch

NOTE Les paramètres INT SW, EXT SW et OutputSwitch sont définis pour chaque morceau/motif. Par conséquent, lorsque vous changez le numéro d'un morceau/motif, les valeurs des paramètres sont modifiées. Prenez soin d'exécuter à nouveau Quick Setup après avoir modifié un morceau/motif.

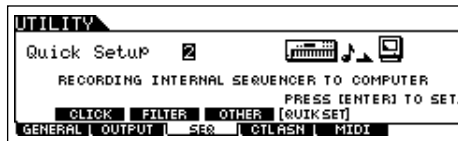
NOTE Lorsque le paramètre MIDI Sync est réglé sur « MIDI », vous ne pouvez utiliser la fonction Arpeggio qu'en cours de réception de messages d'horloge de synchronisation (MIDI Clock) depuis le séquenceur externe. Gardez à l'esprit que certains séquenceurs ne transmettent de tels messages que durant la reproduction de fichier de morceau.

1. Si vous utilisez uniquement le MO



- LocalCtrl..... on
- MIDI Sync..... internal
- SeqCtrl..... in/out
- INT SW..... on (toutes les pistes)
- EXT SW..... on (toutes les pistes)
- OutputSwitch..... off

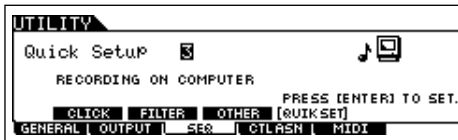
2. Si vous enregistrez un morceau du MO sur un ordinateur/séquenceur



- LocalCtrl..... off
- MIDI Sync..... midi
- SeqCtrl..... in
- INT SW..... off (toutes les pistes)
- EXT SW..... on (toutes les pistes)
- OutputSwitch..... off

Réglez le paramètre MIDI Thru (MIDI Echo) du séquenceur sur on.

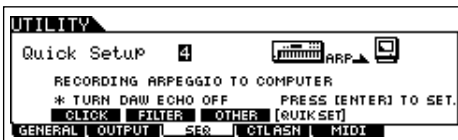
3. Si vous utilisez le MO en tant que générateur de sons pour un ordinateur/séquenceur



- LocalCtrl..... off
- MIDI Sync..... internal
- SeqCtrl..... off
- INT SW..... off (toutes les pistes)
- EXT SW..... on (toutes les pistes)
- OutputSwitch..... off

Réglez le paramètre MIDI Thru (MIDI Echo) du séquenceur sur on. Si vous voulez synchroniser l'arpège du MO avec le réglage de tempo du séquenceur de l'ordinateur, réglez le paramètre MIDI Sync sur « MIDI ».

4. Si vous enregistrez l'arpège sur un ordinateur/séquenceur



- LocalCtrl..... on
- MIDI Sync..... MIDI
- SeqCtrl..... in
- INT SW..... on (toutes les pistes)
- EXT SW..... on (toutes les pistes)
- OutputSwitch..... on

Réglez le paramètre MIDI Thru (MIDI Echo) du séquenceur sur off.

NOTE Lors de la reproduction des données de morceau comprenant des données d'arpège MIDI, désactivez la touche [ARPEGGIO ON/OFF].

[F4] CTL ASN (Controller Assign) (Attribution du contrôleur)

[SF1] ARP (Arpeggio) (Arpège)

Switch (Commutateur)	Détermine le numéro de changement de commande qui contrôle l'activation/désactivation de la reproduction d'arpèges. Réglages : 00 – 95
Hold (Maintien)	Détermine le numéro de changement de commande qui contrôle l'activation/désactivation de la fonction Arpeggio Hold (Maintien des arpèges) (page 152). Réglages : 00 – 95

[SF2] ASSIGN (Attribution)

Vous pouvez attribuer des fonctions spécifiques aux boutons 1 et 2 (ASSIGN A et B) lorsque les voyants [PAN/SEND] et [TONE] sont allumés.	
ASA (Assign A) (Attribution A) Dest (Destination)	Vous disposez ici de deux paramètres. Le premier (ASA) détermine le numéro de changement de commande généré par le bouton ASSIGN A. Le deuxième, Destination (Dest), définit le paramètre ou l'aspect du son affecté par le bouton. Gardez à l'esprit que si un périphérique externe émet les mêmes messages de changement de commande MIDI que ceux définis ici, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages. Réglages : Reportez-vous à la Liste des données fournie à part.
ASB (Assign B) (Attribution B) Dest (Destination)	Vous disposez ici de deux paramètres. Le premier (ASB) détermine le numéro de changement de commande généré par le bouton ASSIGN B. Le deuxième, Destination (Dest), définit le paramètre ou l'aspect du son affecté par le bouton. Gardez à l'esprit que si un périphérique externe émet les mêmes messages de changement de commande MIDI que ceux définis ici, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages. Réglages : Reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

Référence

[SF3] FT SW (Footswitch) (Commutateur au pied)	
FSAssign (Footswitch Assign) (Attribution du commutateur au pied)	Cet écran vous permet de déterminer le numéro de changement de commande généré par le commutateur au pied raccordé à la prise FOOT SWITCH. Gardez à l'esprit que si un périphérique externe émet les mêmes messages de changement de commande MIDI que ceux définis ici, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages comme si vous utilisiez le commutateur au pied de l'instrument. Réglages : 000 – 101 (000, 032: off, 096 : Arpeggio Switch, 097 : Arpeggio Hold, 098 : playback start/stop dans le mode Sequence Play, 099/100 : Program Change INC/DEC 101 : Octave Rest)
[SF4] REMOTE (Distant)	Vous pouvez sélectionner ici deux modes distincts de commande du logiciel informatique, ainsi que les réglages de port MIDI respectifs pour la commande. Après avoir effectué les réglages souhaités, appuyez sur la touche [ENTER] pour rappeler les modèles de commande prédéfinis du logiciel. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 113 de la section Guide rapide.
[SF5] MEF (Master Effect) (Effet principal)	Cet écran vous permet de régler les paramètres liés aux opérations du curseur de commande Master Effect. (Appuyez sur les touches [ARP FX] et [EQ] pour que leurs voyants respectifs s'allument.)
Knob1 – Knob4 (Bouton 1-4)	Attribue un paramètre Master Effect à chaque bouton. Les paramètres disponibles dépendent du type d'effet principal sélectionné.
[F5] MIDI	
[SF1] CH (Channel) (Canal)	Cet écran vous permet d'effectuer des réglages MIDI de base.
BasicRcvCh (Basic Receive Channel) (Canal de réception de base)	Détermine le canal de réception MIDI lorsque ce synthétiseur est réglé sur le mode générateur de sons mono-timbre (modes Voice/Performance). Réglages : 1 – 16, omni (tous les canaux), off NOTE En mode générateur de sons multi-timbres (modes Song et Pattern), chaque partie reçoit des données MIDI en fonction du canal de réception MIDI qui lui est affecté ([SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh).
KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel) (Canal de transmission du clavier)	Détermine le canal MIDI via lequel l'instrument envoie des données MIDI (vers un séquenceur externe, un générateur de sons ou tout autre périphérique). Ce paramètre est disponible en mode générateur de sons mono-timbre (modes Voice/Performance). Réglages : 1 – 16, off NOTE En mode générateur de sons multi-timbres (modes Song et Pattern), les données MIDI générées en jouant sur le clavier (et sur ses contrôleurs) sont envoyées au générateur de sons interne et aux périphériques externes via le canal de sortie MIDI, qui correspond au numéro de la partie sélectionnée.
DeviceNo. (Device Number) (Numéro de 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, de changement de paramètres ou d'autres messages exclusifs au système. Réglages : 1 – 16, all, off
[SF2] SWITCH (Commutateur)	
BankSel (Sélection de banque)	Ce sélecteur active ou désactive les messages de sélection de banque, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsqu'il est paramétré sur « on », ce synthétiseur répond aux messages de sélection de banque entrants et transmet également les messages de sélection de banque appropriés (si vous utilisez le panneau). Réglages : off, on
PgmChange (Program Change) (Changement de programme)	Ce commutateur active ou désactive les messages de changement de programme, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsqu'il est paramétré sur « on », ce synthétiseur répond aux messages de changement de programme entrants et transmet également les messages de changement de programme appropriés (si vous utilisez le panneau). Réglages : off, on
CtrlChange (Control Change mode) (Mode de changement de commande)	Détermine la manière dont ce synthétiseur reçoit et reconnaît le message MIDI AEG Sustain (Maintien AEG). Lorsqu'il est paramétré sur « mode1 », le message est reçu en tant que message de changement de paramètre. Lorsqu'il est paramétré sur « mode2 », le message est reçu en tant que message de changement de commande. Réglages : mode1, mode2
LocalCtrl (Local Control On/Off) (Activation/désactivation de la commande locale)	Détermine si le générateur de sons de l'instrument répond ou non à votre jeu sur le clavier. En général, LocalCtrl doit être activé car il est évident que vous souhaitez entendre le son du MO lorsque vous jouez. Cependant, pour certaines applications de séquenceur externe, vous devez parfois le désactiver pour éviter la reproduction des notes en double par le générateur de sons, une fois via le clavier et une deuxième fois par les données du clavier acheminées via le séquenceur. Même si LocalCtrl est réglé sur « off », les données sont transmises via MIDI. En outre, le bloc du générateur de sons interne répond aux messages reçus via MIDI. Réglages : off, on
RcvBulk (Receive Bulk) (Réception en bloc)	Détermine si des blocs de données peuvent ou non être reçus. Réglages : protect (non reçus), on (reçus)

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

Référence

[SF3] SYNC (Synchronization) (Synchronisation)	Cet écran vous permet de définir différents paramètres liés à l'horloge et à la synchronisation MIDI.
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, MTC internalSynchronisation sur l'horloge interne. Utilisez ce réglage lorsque vous vous servez de ce synthétiseur seul ou en tant que source d'horloge maître pour un autre équipement. MIDISynchronisation sur une horloge MIDI dont les données sont reçues depuis un instrument MIDI externe via MIDI. 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 Gardez à l'esprit que le morceau ou le motif ne démarrera pas et ce, même si vous appuyez sur la touche [▶] (Play) lorsque le paramètre MIDI Sync est réglé sur une valeur autre que « internal ». NOTE MTC (MIDI Time Code) permet la synchronisation simultanée de plusieurs périphériques audio via des câbles MIDI standard. Cela inclut des données correspondant à des heures, minutes, secondes et cadres. Ce synthétiseur ne transmet pas de MTC. Pour l'utiliser en tant que MTC maître, vous avez besoin d'un périphérique tel que le Yamaha AW2400. NOTE MMC (MIDI Machine Control) permet la commande à distance d'enregistreurs multi-pistes, de séquenceurs MIDI, etc. Un enregistreur multi-pistes compatible avec MMC, par exemple, répondra automatiquement aux opérations de démarrage, d'arrêt, d'avance rapide et de retour rapide effectuées sur le séquenceur de contrôle, permettant ainsi de conserver l'alignement de la reproduction du séquenceur et de l'enregistreur multi-pistes.
ClockOut (Sortie d'horloge)	Détermine si les messages de l'horloge MIDI (F8) sont transmis via MIDI. Réglages : on (transmis), off
SeqCtrl (Sequencer Control) (Commande du séquenceur)	Détermine si des signaux de commande du séquenceur — démarrage, poursuite, arrêt et curseur de position dans le morceau — sont reçus et/ou transmis via MIDI. Réglages : off, in, out, in/out offNon transmis/reconnu. inReconnus mais pas transmis. outTransmis mais pas reconnus. in/outTransmis/reconnus.
MTC StartOffset (Décalage de départ)	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 : Minute : Second : Frame Hour00 – 23 Minute00 – 59 Second00 – 59 Frame00 – 29
[SF4] OTHER (Autre)	
MIDI IN/OUT (Entrée/Sortie MIDI)	Détermine la ou les bornes de sortie physiques qui sont utilisées pour la transmission/réception de données MIDI : MIDI IN/OUT ou USB. Réglages : MIDI, USB NOTE Les deux types de bornes ci-dessus ne peuvent pas être utilisés simultanément.
ThruPort (Through Port) (Port relais)	De nombreux séquenceurs informatiques sont capables de transmettre des données via plusieurs ports MIDI, dépassant ainsi la limite des 16 canaux. Si vous utilisez la borne USB pour la transmission/réception MIDI, vous pouvez demander à ce synthétiseur de répondre aux données MIDI via un seul port tout en relayant les données d'un autre numéro de port (qu'il est possible de définir ici) vers un générateur de sons séparé (connecté à la borne MIDI OUT). Ainsi, 16 canaux de données peuvent être utilisés sur ce synthétiseur et 16 autres sur le périphérique MIDI connecté. Réglages : 1 – 8
BulkInterval (Bulk Interval) (Intervalle de transfert en bloc)	Détermine un intervalle pour la transmission des blocs de données lors de l'utilisation de la fonction Bulk Dump sur le MO (page 148) ou de la réception de messages Bulk Request depuis un périphérique externe.

Mode Voice
Mode Performance
Mode Song
Mode Pattern
Mode Mixing Voice
Mode Utility
Mode File
Mode Master

Référence

Mode Utility Job (Tâche d'utilitaire) [UTILITY] → [JOB]

Ce mode vous permet de rétablir les réglages par défaut (Factory Set) de la mémoire utilisateur (page 149) de ce synthétiseur. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 23.

Informations complémentaires

Paramétrage de l'écran par défaut lors de la mise sous tension

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode

- 1 Sélectionnez le mode et le numéro de programme que vous souhaitez appeler en premier lors de la mise sous tension.
- 2 Appuyez sur la touche [ENTER] tout en maintenant la touche [STORE] enfoncée pour enregistrer le mode et le numéro de programme sélectionnés à l'étape 1.
- 3 Réglez le paramètre PowerOnMode sur « last » dans l'écran [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER.
- 4 Appuyez sur la touche [STORE] pour stocker le réglage Utility effectué à l'étape 3 ci-dessus.
- 5 Mettez l'instrument hors tension, puis sous tension pour afficher à l'écran le mode/numéro de programme paramétrés à l'étape 2.

Mode File

Le mode File (Fichier) propose des outils permettant de transférer des données entre l'instrument et le périphérique de stockage USB.

NOTE Pour des détails sur les périphériques de stockage USB, reportez-vous à la page 31.

NOTE Pour obtenir de plus amples informations sur les relations entre les données créées sur ce synthétiseur et les fichiers à enregistrer, consultez la page 149.

Mode File

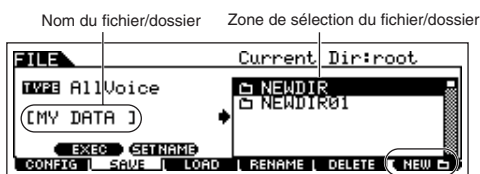
[FILE]

NOTE Pour plus d'informations sur la manière de sélectionner un fichier/dossier ou de créer un nouveau dossier, reportez-vous à la page 213.

[F1] CONFIG (Configurer)

[SF1] CURRENT (En cours)	Cet écran vous permet de régler les paramètres du périphérique de stockage USB actuellement reconnu.
USB Device (Périphérique USB)	Sélectionne la partition du périphérique. Vous pouvez transférer des fichiers entre la partition du logement sélectionné ci-dessous et l'instrument.
▶ Slot (Logement)	Si vous utilisez un périphérique de stockage USB compatible avec plusieurs supports, sélectionnez le numéro du logement. La partition souhaitée peut être sélectionnée dans l'encadré de droite.
Status (Etat)	Indique l'état du périphérique de stockage reconnu par le synthétiseur.
▶ Free (Libre)	Spécifie la capacité de mémoire inutilisée (libre) sur le périphérique actuel.
▶ Total	Indique la capacité de mémoire totale du périphérique actuel.
[SF2] FORMAT (Formater)	Avant d'utiliser un nouveau périphérique de stockage USB avec ce synthétiseur, vous devez d'abord le formater. Utilisez cette fonction pour formater le périphérique de stockage USB et lui attribuer une étiquette de volume. Pour obtenir des instructions sur cette application, reportez-vous à la page 213.
Slot	Sélectionne le logement auquel il faut accéder lorsque le périphérique de stockage USB connecté prend en charge différents supports. Réglages : 1 – 8 (1 à 8)
Type	Spécifie la partition à formater. Réglages : all (tout), partitions 1 – 4 (1 à 4)
Volume Label (Etiquette de volume)	Attribue un nom à Volume Label. Pour obtenir des instructions sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la page 38 de la section « Fonctionnement de basePrincipe d'utilisation ».

[F2] SAVE (Enregistrer)

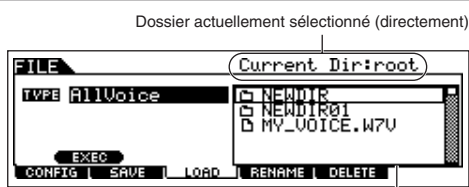


Appuyez sur la touche [F6] NEW pour créer un nouveau dossier.

Cette opération vous permet d'enregistrer vos fichiers sur un périphérique de stockage USB. Pour obtenir des instructions sur l'enregistrement des fichiers des différents types de données, consultez les pages suivantes : page 60 (Voix), page 67 (Performances), page 99 (Morceaux et Motifs).

TYPE	Vous pouvez enregistrer, sur un seul fichier, tous les types de données créés sur ce synthétiseur ou uniquement un type de données particulier. Ce paramètre détermine le type de données à enregistrer sur un fichier unique. Réglages : Reportez-vous à la section « Informations complémentaires » de la page page 214.
[SF1] EXEC (Exécuter)	Exécute l'enregistrement du fichier dans le dossier sélectionné. NOTE La touche [ENTER] (Entrée) sur le panneau sert à appeler le contenu du dossier sélectionné.
[SF2] SETNAME (Définir un nom)	Copie dans la colonne prévue à cet effet le nom du fichier ou du dossier choisi dans la zone de sélection du fichier/dossier.
[F6] NEW (Nouveau)	Crée un nouveau dossier dans le dossier en cours.

[F3] LOAD (Charger)



Zone de sélection du fichier/dossier

Cette opération vous permet de charger des fichiers depuis un périphérique USB sur le synthétiseur.

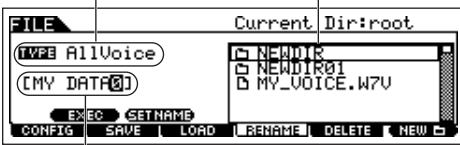
Vous pouvez également exécuter une performance au clavier tout en reproduisant des parties d'un fichier SMF (Fichier MIDI standard) enregistré sur un périphérique de stockage USB. Reportez-vous à la page 213.

TYPE	Vous pouvez charger sur le synthétiseur tous les types de données enregistrés dans un fichier unique sur un périphérique de stockage USB ou seulement un type de données spécifique. Ce paramètre détermine le type de données à charger depuis un fichier unique. Réglages : Reportez-vous à la section « Informations complémentaires » de la page page 214.
[SF1] EXEC	Exécute le chargement du fichier. NOTE La touche [ENTER] sur le panneau sert à appeler le contenu du dossier sélectionné.

[F4] RENAME (Renommer)

Sélectionnez le type de fichier souhaité.

Sélectionnez le fichier ou dossier à renommer.



Renommez le fichier ou dossier sélectionné ici.

Cet écran vous permet de renommer les fichiers et dossiers contenus sur le périphérique de stockage USB sélectionné, en utilisant un total de huit caractères alphanumériques. Les fichiers sont nommés d'après la convention de dénomination MS-DOS. Si le nom du fichier contient des espaces ou d'autres caractères non reconnus par MS-DOS, ceux-ci seront automatiquement remplacés par une marque de soulignement « _ » lors de l'enregistrement.

[SF1] EXEC

Attribue Exécute l'attribution d'un nouveau nom au fichier.

NOTE La touche [ENTER] sur le panneau sert à appeler le contenu du dossier sélectionné.

[SF2] SETNAME

Copie dans la colonne prévue à cet effet le nom du fichier ou du dossier choisi dans la zone de sélection du fichier/dossier.

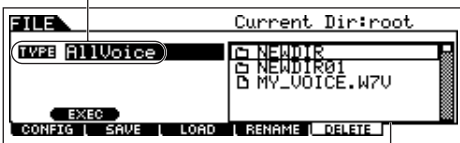
[F6] NEW

Crée un nouveau dossier dans le dossier en cours.

[F5] DELETE (Supprimer)

Sélectionnez le type de fichier souhaité.

Cet écran vous permet de supprimer des fichiers ou des dossiers depuis le périphérique de stockage USB sélectionné. Sélectionnez le fichier ou dossier souhaité comme indiqué ci-dessous puis appuyez sur la touche [SF1] EXEC.



Sélectionnez le fichier ou le dossier à supprimer.

NOTE Avant de supprimer un dossier, vous devez supprimer auparavant tous les fichiers et sous-dossiers qu'il contient. N'oubliez pas que seuls les dossiers vides peuvent être supprimés.

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

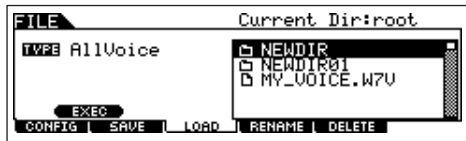
Référence

■ Informations complémentaires

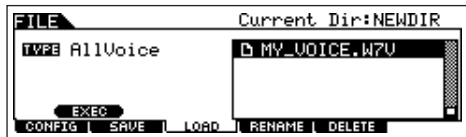
Sélection d'un fichier (F) / dossier (D)

Les instructions et illustrations ci-après vous montrent comment sélectionner des fichiers et des dossiers sur les périphériques de stockage USB en mode File.

Déplacez le curseur sur le fichier ou dossier souhaité à l'aide des touches [INC/YES] (Augmentation/oui) et [DEC/NO] (Diminution/non) ou du cadran de données.



Pour revenir au niveau directement supérieur, appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter).
 Pour appeler le contenu d'un dossier, mettez-le en surbrillance et appuyez sur la touche [ENTER].

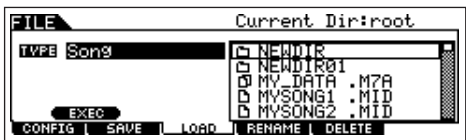


Déplacez le curseur sur le fichier ou dossier souhaité à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.

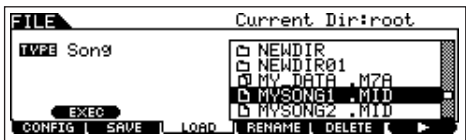
Reproduction du SMF (Fichier MIDI standard) à partir du périphérique de stockage USB

En mode File, vous pouvez reproduire directement le fichier SMF enregistré sur le périphérique de stockage USB. Cela s'avère utile lorsque vous jouez au clavier en utilisant le fichier SMF comme accompagnement.

- 1 Connectez le périphérique USB stockant le fichier SMF à l'instrument.
- 2 Passez en mode Song ou Pattern, puis sélectionnez le morceau ou motif nécessitant des réglages de mixage.
- 3 Appuyez sur la touche [FILE] pour passer en mode File.
- 4 Appuyez sur la touche [F3] LOAD.
- 5 Déplacez le curseur sur TYPE, puis sélectionnez le morceau ou motif souhaité.



- 6 Sélectionnez le fichier SMF.



- 7 Appuyez sur la touche [F6] (Play) (Lecture) pour reproduire le fichier SMF avec les réglages de mixage du morceau ou motif actuellement sélectionné. Appuyez sur la touche (Stop) (Arrêt) pour arrêter la reproduction.

- 8 Essayez de jouer au clavier avec le fichier SMF comme accompagnement.

Pour sélectionner la piste de votre performance au clavier, activez la touche [TRACK SELECT] (Sélection de piste), puis appuyez sur une des touches numériques [1] à [16]. Vous pouvez également contrôler le son de chaque partie en utilisant les boutons et curseurs de commande comme en mode Song et Pattern.

Formatage d'un périphérique de stockage USB

Avant d'utiliser un nouveau périphérique de stockage USB avec ce synthétiseur, formatez-le dans un premier temps. Suivez les instructions ci-dessous.

⚠ ATTENTION

Si des données sont déjà enregistrées sur le périphérique de stockage USB, veillez à ne pas le formater ce dernier car toutes les données enregistrées au préalable seront détruites.

- 1 Branchez un périphérique de stockage USB sur le connecteur USB TO DEVICE (USB vers périphérique). Si nécessaire, insérez le support adéquat dans le logement du périphérique de stockage USB.
- 2 Appuyez sur le mode [FILE] pour passer en mode File.
- 3 Appuyez sur la touche [F1] CONFIG, puis sur la touche [SF2] FORMAT pour appeler l'écran Format (Formatage).



- 4 Sélectionnez le logement et la partition à formater. Positionnez le curseur sur l'emplacement de la valeur Format et sélectionnez « CARD » (Carte) ou « USB ». Précisez le numéro du logement, dans l'angle supérieur droit de l'écran, et sélectionnez la partition à formater à l'emplacement de la valeur Type, sur la seconde ligne de l'écran.
- 5 Réglez le paramètre Volume Label. Déplacez le curseur sur « Volume Label » et saisissez une étiquette de volume. Pour obtenir des instructions sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la page 38 de la section « Fonctionnement de base Principe d'utilisation ».
- 6 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.) Pour annuler le formatage, appuyez sur la touche [DEC/NO].
- 7 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche. Une fois le formatage terminé, le message « Completed » (« Terminé ») s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

⚠ ATTENTION

Pendant l'opération de formatage, veillez à respecter les précautions suivantes :

- Ne jamais retirer ni éjecter le support du périphérique de stockage USB.
- Ne jamais débrancher ni déconnecter aucun périphérique.
- Ne jamais mettre le MO ni les périphériques concernés hors tension.

NOTE Si vous exécutez l'opération Format en mode File, le périphérique de stockage USB sera formaté au format MS-DOS ou Windows. Il est possible que le périphérique de stockage USB ne soit pas compatible avec d'autres périphériques, tels qu'un ordinateur Macintosh ou une un appareil photo caméra numérique.









Types de fichiers pouvant être pris en charge par le MO

Types de fichiers susceptibles d'être enregistrés par l'instrument sur le périphérique de stockage USB [FILE] → [F2] SAVE → TYPE

TYPE	Extension du fichier*	Description
All (Tous)	.M7A	Toutes les données de la mémoire morte (Flash ROM) de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB.
AllVoice (Toutes les voix)	.W7V	Toutes les données de voix utilisateur de la mémoire morte (Flash ROM) de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB. Toutefois, cependant, les voix de mixage ne sont pas sauvegardées.
UserARP (Arpège utilisateur)	.W7G	Toutes les données d'arpège utilisateur de la mémoire morte (Flash ROM) de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB.
AllSong (Tous les morceaux)	.W7S	Toutes les données de morceaux utilisateur de la mémoire utilisateur interne (DRAM) de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB.
AllPattern (Tous les motifs)	.W7P	Toutes les données de motifs utilisateur de la mémoire utilisateur interne (DRAM) de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB.
SMF	.MID	Les données de pistes de séquence (1 à 16) et de pistes de tempo des morceaux ou des motifs créés en modes Song/Pattern peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB en tant que données de fichier MIDI standard (format 0).
Voice Editor (Editeur de voix)	.W7E	Toutes les données de voix utilisateur enregistrées sur des banques utilisateur (mémoire Flash ROM) sont traitées en tant que fichier unique et enregistrées sur le périphérique de stockage USB. Le fichier sauvegardé peut être chargé sur le logiciel Voice Editor du MO6/MO8 (page 112) et installé sur votre ordinateur.

* Affecté au fichier pouvant être enregistré.

Types de fichier susceptibles d'être chargés depuis un périphérique de stockage USB sur l'instrument [FILE] → [F3] LOAD → TYPE

TYPE	Extension du fichier*	Description
All	.M7A	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, seuls les réglages du mode Utility ne sont pas chargés.
AllVoice	.W7V	Les fichiers de type « All Voice » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
Voice	.M7A .W7V	Une voix spécifique contenue dans un fichier enregistré sur un périphérique de stockage USB sous le type « All » ou « All Voice » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée sur l'instrument. Vous remarquerez que les icônes des fichiers  « M7A » et « W7V » deviennent  (en tant que dossiers virtuels) lorsque ce type de fichier est sélectionné (Guide rapide page 62).
Performance	.M7A	Une performance spécifique dans un fichier enregistré sur un périphérique de stockage USB sous le type « All » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée sur l'instrument. Vous remarquerez que l'icône du fichier  « M7A » devient  (en tant que dossier virtuel) lorsque ce type de fichier est sélectionné (Guide rapide, page 68).
UserARP	.W7G	Les fichiers de type « UserARP » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
AllSong	.W7S	Les fichiers de type « All Song » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
Song	.M7A .W7S .MID	Un morceau spécifique contenu dans 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. Vous remarquerez que les icônes des fichiers  « M7A » et « W7S » deviennent  (en tant que dossiers virtuels) lorsque ce type de fichier est sélectionné (Guide rapide page 101). En outre, la sélection de ce type de fichier vous permet de charger le fichier MIDI standard (formats formats 0, , 1) sur un morceau spécifique.
AllPattern	.W7P	Les fichiers de type « All Pattern » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
Pattern	.M7A .W7P .MID	Un morceau spécifique contenu dans 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. Vous remarquerez que les icônes des fichiers  « M7A » et « W7P » deviennent  (en tant que dossiers virtuels) lorsque ce type de fichier est sélectionné (Guide rapide page 101). En outre, la sélection de ce type de fichier permet de charger le fichier MIDI Standard (formats formats 0, , 1) sur une section spécifique de motif.
Voice Editor	.W7E	Les données de voix éditées via le logiciel Voice Editor fourni avec le MO6/MO8 et installé sur votre ordinateur peuvent être chargées sur l'instrument.

* Affecté au fichier susceptible d'être chargé.

- NOTE**
- les Les fichiers « All Voice », « UserARP », « All Song », « All Pattern » et « Voice Editor » utilisés sur le MOTIF ES peuvent être chargés sur le MO. Ces extensions de fichier sont les mêmes que celles du MO.
 - les Les fichiers « All » (.W2A), « All Voice » (.W2V), et « Voice Editor » (.W2E) utilisés sur le MOTIF peuvent également être chargés sur le MO comme les types de fichier ci-dessous.

Type de fichier	Extension de fichier
All Voice	.W2V
Voice	.W2A, .W2V
Voice Editor	.W2E

- Il est possible que les voix ne reproduisent pas le même son que celles les voix présentes sur de l'instrument d'origine, dans la mesure où le contenu des formes d'onde prédéfinies présélectionnées et la structure des effets varient entre les deux séries d'instruments.

Mode Master (Piste maître)

Mode Master Play (Reproduction de piste maître)

[MASTER] → Sélection d'une piste maître

Le mode Master Play (Reproduction de piste maître) vous permet d'effectuer toute une série d'opérations générales d'édition sur la piste maître choisie. Pour des opérations d'édition plus détaillées et complètes, utilisez le mode Master Edit (Edition de piste maître). Les paramètres édités sont stockés en mémoire morte Flash ROM en tant que piste maître utilisateur, à l'exception de certains paramètres.

[F1] PLAY (Reproduction)

OCT (Octave)	Indique le réglage des octaves du clavier défini via les touches [OCTAVE]. Ce réglage peut également être modifié grâce à l'opération suivante : [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)	Indique les fonctions attribuées aux boutons respectifs (portant la mention « ASSIGN A » et « ASSIGN B ») lorsque les voyants des touches [PAN/SEND] et [TONE] sont allumés. Les fonctions sont attribuées depuis l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.
NOTE Les réglages OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) et ASB (ASSIGN B) ne peuvent être attribués séparément à chaque piste maître. De ce fait, ils ne sont pas stockés en tant que piste maître individuelle en mode Master Store (Stockage de piste maître) (page 218).	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Indique les valeurs obtenues par l'utilisation des boutons respectifs (portant la mention « ASSIGN 1 » et « ASSIGN 2 ») lorsque les voyants des touches [PAN/SEND] et [TONE] sont allumés. Les fonctions attribuées à ces boutons dépendent du réglage de la voix sélectionnée comme programme de la piste maître.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) à [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Vous pouvez appeler les types d'arpèges en appuyant sur les touches auxquelles ils sont affectés. Le type d'arpèges affecté à chaque touche dépend du programme (Voice, Performance, Song, Pattern) sélectionné en tant que piste maître.

[F2] MEMORY (Mémoire)

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.

Mode	Détermine le mode appelé lorsque le numéro de piste maître est sélectionné. Réglages : Voice, Performance, Song, Pattern
Memory	Définit le numéro de programme appelé lorsque la piste maître est sélectionnée. Réglages : Lorsque le mode est réglé sur Voice : sélectionnez une banque et un numéro de voix. Lorsque le mode est réglé sur Performance : sélectionnez une banque et un numéro de performance. Lorsque le mode est réglé sur Pattern : sélectionnez un motif et une section. Lorsque le mode est réglé sur Song : sélectionnez un numéro de morceau.
ZoneSwitch	Détermine si la fonction Zone est utilisée (on) ou non (off). Reportez-vous à la page 123 pour plus de détails sur la fonction Zone. NOTE Lorsque le réglage Mode est défini sur « Voice » ou sur « Performance » et que le sélecteur Zone Switch (Sélecteur de zone) est activé, vous ne pouvez utiliser que Zone 1 pour le réglage par défaut (la reproduction des zones 2-4 ne produit aucun son). Il est possible d'utiliser ces zones en réglant différents paramètres en mode Master Edit.

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

Référence

Mode Master Edit (Edition de piste maître)

[MASTER] → Sélection d'une piste maître → [EDIT]

Le mode Master Edit est divisé en deux catégories : Common Edit (Edition commune), qui permet de régler les paramètres communs aux quatre zones, et Zone Edit (Edition de zone), qui permet de régler les paramètres propres à chaque zone. Lorsque le paramètre Zone Switch est réglé sur « on » dans l'écran [F2] MEMORY du mode Master Play, seule la fonction Common Edit est disponible.

Common Edit

[MASTER] → Sélection d'une piste maître → [EDIT] → [COMMON]

Ces paramètres servent à faire des éditions globales (ou communes) concernant les quatre zones de la piste maître sélectionnée.

[F1] NAME

Cet écran permet de créer un nom pour la piste maître. Pour obtenir des instructions concernant l'attribution de nom, reportez-vous à la page 38 de la section « Principe d'utilisation ».

[F2] OTHER

Knob/Slider	<p>Cet écran vous permet de définir la rangée de fonctions de boutons et de curseurs qui sera éclairée et sélectionnée.</p> <p>Réglages :</p> <p>pan.....La sélection de la piste maître allume le voyant [PAN/SEND] (Panoramique/Envoi), ce qui permet de commander la rangée Pan/Send.</p> <p>tone.....La sélection de la piste maître allume le voyant [TONE] (Timbre), ce qui permet de commander la rangée Tone.</p> <p>assign.....La sélection de la piste maître allume les voyants [PAN/SEND] et [TONE], ce qui permet de commander la rangée Assign (Assignment).</p> <p>MEQofs ou partEQ.....La sélection de la piste maître allume le voyant [EQ] (Egaliseur), ce qui permet de commander la rangée EQ. Lorsque le mode est réglé sur Voice, MEQofs est disponible. Lorsque le mode est réglé sur Performance, Song, ou Pattern, partEQ est disponible.</p> <p>MEF.....La sélection de la piste maître allume les voyants [ARP FX] (Effet d'arpège) et [EQ], ce qui permet de commander la rangée Master Effects (Effets principaux).</p> <p>arpFx.....La sélection de la piste maître allume le voyant [ARP FX], ce qui permet de commander la rangée Arpeggio FX (Effet d'arpège).</p> <p>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 126). Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre Zone Switch est réglé sur « on » dans l'écran [F2] MEMORY du mode Master Play.</p>
--------------------	--

Zone Edit

[MASTER] → Sélection d'une piste maître → [EDIT] → sélection de zone

Ces paramètres servent à éditer les zones individuelles d'une piste maître. Le réglage Zone Edit n'est disponible que lorsque Zone Switch est spécifié sur « on » dans l'écran [F2] MEMORY du mode Master Play.

[F1] TRANS (Transmit) (Transmission)

Cet écran vous permet de définir le mode de transmission des messages MIDI pour chacune des zones lorsque vous jouez au clavier.

TransCh (Transmit Channel) (Canal de transmission)	<p>Définit le canal de transmission MIDI pour chaque zone.</p> <p>Réglages : 1 – 16</p>
TGSwitch (Tone Generator Switch)	<p>Détermine l'activation ou la désactivation de la transmission des données MIDI au générateur de sons interne pour chaque zone.</p> <p>Réglages : on, off</p>
MIDISwitch	<p>Détermine si des données MIDI sont transmises à un périphérique MIDI externe pour chaque zone.</p> <p>Réglages : on, off</p>

[F2] NOTE

Cet écran définit les paramètres relatifs à la hauteur de ton et au clavier pour chaque zone, ce qui vous permet de configurer des partages de zone et de définir la plage de hauteur de ton relative à chaque zone.

Octave	<p>Définit la valeur, en octaves, du décalage de la plage de la zone vers le haut ou le bas.</p> <p>Réglages : -3 – 0 (valeur par défaut) – +3</p>
Transpose	<p>Définit la valeur, en demi-tons, du décalage de la plage de la zone vers le haut ou le bas.</p> <p>Réglages : -11 – 0 (valeur par défaut) – +11</p>
NoteLimitH, L (High, Low)	<p>Définit les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage de notes pour chaque zone. La zone sélectionnée n'est audible que lorsque vous jouez des notes comprises dans cette plage.</p> <p>Réglages : C -2 – G8</p> <p>NOTE Vous pouvez également définir directement la plage de notes à partir du clavier en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur les toniques initiales inférieure et supérieure souhaitées.</p>

[F3] TX SW (Transmit Switch) (Sélecteur de transmission)

Cet écran vous permet de définir la façon dont la reproduction de chaque zone individuelle affecte la transmission de divers messages MIDI (messages de modification de commande et de modification de programme, par exemple). Quand le paramètre concerné est réglé sur « on », la reproduction de la zone sélectionnée transmet les messages MIDI correspondants.

Notez que vous disposez de deux types d'écran différents (voir ci-après), qui présentent les mêmes réglages sous un format différent ; utilisez le type d'affichage qui vous convient le mieux.

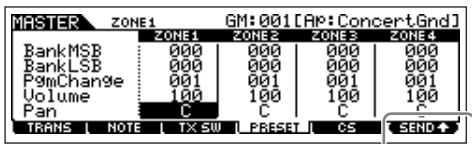
- Ecran affichant quatre zones
- Ecran affichant tous les paramètres d'une zone

Gardez à l'esprit qu'il est impossible de visualiser simultanément tous les paramètres disponibles sur l'afficheur des quatre zones et que vous devez, par conséquent, utiliser les commandes de curseur pour faire défiler l'écran afin de faire apparaître et de définir tous les paramètres concernés.

Réglages :

Bank (TG)	Détermine si les messages de sélection de banque MSB/LSB doivent être transmis au générateur de sons interne.
PC (TG)	Détermine si les messages de modification de programme doivent être transmis au générateur de sons interne.
Bank (MIDI)	Détermine si les messages de sélection de banque MSB/LSB doivent être transmis au générateur de sons externe via MIDI.
PC (MIDI)	Détermine si les messages de modification de programme doivent être transmis au générateur de sons externe via MIDI.
PB (Pitch Bend) (Variation de ton)	Détermine si les messages de variation de hauteur de ton doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
MW (Modulation Wheel) (Malette de Modulation)	Détermine si les messages MIDI générés par l'utilisation de la molette de modulation doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
Vol (Volume)	Détermine si les messages de volume doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
Pan	Détermine si les messages de panoramique doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
Slider	Détermine si les messages MIDI générés en utilisant les curseurs doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
FC1 (Foot Controller1)	Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur le contrôleur au pied fourni en option doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
FS (Footswitch)	Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur le sélecteur au pied connecté à la prise FOOT SWITCH doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
Knob	Détermine si les messages MIDI générés en utilisant les boutons doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.

[F4] PRESET



Cet écran vous permet d'effectuer les réglages relatifs aux voix pour chaque zone couverte par le numéro de programme de piste maître sélectionné. Ainsi, le fait de sélectionner une autre piste maître appelle automatiquement un ensemble différent de voix et de réglages de voix pour les quatre zones.

NOTE A l'aide de la touche [F6] SEND (Envoi), vous déterminez si les réglages de l'écran PRESET (Présélection) sont directement appliqués ou non. Lorsque la touche [F6] SEND est activée (SEND), il suffit de modifier un paramètre sur cet écran pour que le MO émette un message MIDI correspondant. Si la touche [F6] SEND est désactivée (SEND), les messages MIDI seront envoyés depuis le MO une fois que vous stockez la piste maître éditée et en sélectionnez une nouvelle. Cependant, les paramètres désactivés dans l'écran [F1] TRANS ou [F3]TX SW ne peuvent pas être envoyés.

BankMSB, BankLSB, PgmChange (Program Change) (Modification de programme)	Définit l'affectation de voix à chaque zone de la piste maître sélectionnée. Réglages : Reportez-vous à la liste des voix figurant dans la Liste des données fournie séparément.
Volume	Définit le niveau de sortie de la voix dans chaque zone. Réglages : 0 – 127
Pan	Définit la position de balayage stéréo de la voix dans chaque zone. Réglages : L64 (Gauche) – C (Centre) – R63 (Droite)

[F5] KN/CS (Knob/Control Slider) (Bouton/Curseur de commande)

Cet écran vous permet de définir les numéros de modification de commande utilisés pour les boutons et curseurs de chaque zone. Ces réglages ne seront accessibles que si le paramètre Knob/Slider (dans l'écran [F2] OTHER de Common Edit) est réglé sur « zone ».

Réglages : off, 1 – 95

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

Référence

Mode Master Job (Tâche de piste maître)

[MASTER] → [JOB]

Le mode Master Job propose deux fonctions bien pratiques (appelées « tâches ») : la première vous permet d'initialiser (réinitialiser) les données de la piste maître et la deuxième de transmettre les données de la piste maître éditées à un périphérique ou un ordinateur MIDI externe.

Après avoir défini les paramètres comme l'exige l'écran sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.

[F1] INIT (Initialize) (Initialiser)

Cette fonction permet de réinitialiser (initialiser) tous les paramètres de piste maître à leurs réglages respectifs par défaut. Elle sert également à initialiser certains paramètres de manière sélective (par exemple, des réglages communs, des réglages propres à une zone, etc.), ce qui est très utile lorsque vous créez une toute nouvelle piste maître.

Type de paramètres (pour l'initialisation) : All, Common, Zone

ALL	Tous les paramètres de la piste maître sélectionnée sont initialisés.
Common	Les paramètres communs de la piste maître sélectionnée sont initialisés.
Zone	Vous pouvez initialiser le réglage Zone sur l'un des trois types suivants.
Split	Partage la plage du clavier en Zone 1 et Zone 2. Le réglage « UpperCh » détermine le canal de transmission MIDI de la plage supérieure du clavier, « LowerCh » définit le canal de transmission MIDI de la plage inférieure du clavier et « SplitPoint » établit les numéros de note (C2 – G8) séparant les plages supérieure et inférieure du clavier.
4Zone	Initialise les quatre zones.
Layer	Permet de disposer deux parties en couche à l'aide de Zone 1 et Zone 2. Les réglages « UpperCh » et « LowerCh » déterminent respectivement le canal de transmission MIDI de chacune des deux zones.

[F4] BULK (Bulk Dump) (Transfert en bloc)

Cette fonction vous permet d'envoyer tous les réglages de paramètres édités concernant la piste maître actuellement sélectionnée à un ordinateur ou à un autre périphérique MIDI en vue de l'archivage des données. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 148.

NOTE Pour exécuter le transfert de données en bloc, vous devez régler correctement le numéro du périphérique MIDI, en procédant comme suit : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Mode Master Store

[MASTER] → Sélection d'une piste maître → [STORE]

Cette fonction vous permet de stocker la piste maître éditée dans la mémoire utilisateur (Flash ROM).

Pour plus de détails, reportez-vous à la page 123 de la section Guide rapide.

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Mixing Voice

Mode Utility

Mode File

Mode Master

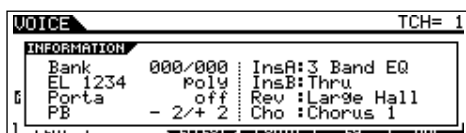
Référence

Annexe

Ecrans d'information

Les écrans d'information conviviaux vous permettent d'avoir une vue d'ensemble des principaux réglages correspondant à chaque mode. Sélectionnez le mode souhaité, puis appuyez sur la touche [INFORMATION] pour appeler l'écran d'information de ce mode. Pour quitter l'écran, appuyez à nouveau sur cette touche (ou sur n'importe quelle autre touche de panneau).

Mode Voice



Bank

Indique le MSB/LSB (page 224) de la banque de voix actuellement sélectionnée.

EL 1234

Indique la voix actuellement sélectionnée, le statut d'activation/désactivation des quatre éléments et le statut mono/poly (page 151).

Porta (Portamento)

Indique le statut d'activation/désactivation du commutateur Portamento de la voix actuellement sélectionnée.

PB (Pitch Bend) (Variation de ton)

Indique la limite supérieure/inférieure de la plage de variation de ton.

InsA (Insertion A), InsB (Insertion B), Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Indique le type d'effet actuellement sélectionné pour chaque bloc d'effets (page 140).

Mode Performance



Bank

Indique le MSB/LSB (page 224) de la banque de performances actuellement sélectionnée.

Ins (Insertion)

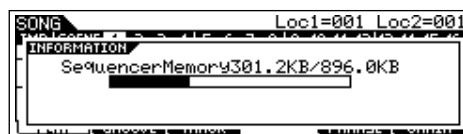
Indique le numéro de la partie à laquelle l'effet d'insertion est appliqué.

Rev (Réverbération), Cho (Chœur)

Indique le type d'effet actuellement sélectionné pour chaque bloc d'effets (page 140).

Mode Song

● Mode Song Play



Indique la quantité de mémoire (DRAM) non utilisée (disponible) pour l'enregistrement de morceaux.

● Mode Song Mixing



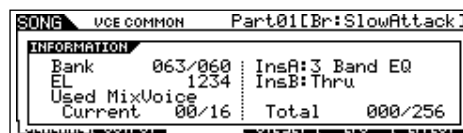
Ins (Insertion)

Indique le numéro de la partie à laquelle l'effet d'insertion est appliqué.

Rev (Réverbération), Cho (Chœur)

Indique le type d'effet actuellement sélectionné pour chaque bloc d'effets (page 140).

● Mode Mixing Voice Edit



Bank

Indique le MSB/LSB (page 224) de la banque de voix actuellement sélectionnée.

EL 1234

Indique la voix actuellement sélectionnée et le statut d'activation/désactivation des quatre éléments.

InsA (Insertion A), InsB (Insertion B)

Indique le type d'effet actuellement sélectionné pour chaque bloc d'effets.

Used Mix Voice (Voix de mixage utilisée)

Current

Indique le nombre de parties utilisant les voix de mixage dans le morceau actuellement sélectionné.

Total

Indique le nombre total de parties utilisant les voix de mixage dans tous les morceaux et motifs.

Mode Pattern

● Mode Pattern Play



Indique la quantité de mémoire (DRAM) non utilisée (disponible) pour l'enregistrement de phrases de motif.

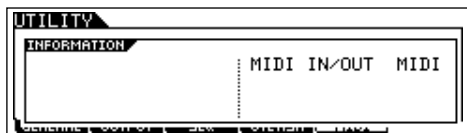
● Mode Pattern Mixing

Identique au mode Song Mixing.

● Mode Mixing Voice Edit

Identique au mode Song Mixing Voice Edit.

Mode Utility



MIDI IN/OUT

Indique la/les borne(s) de sortie physique(s) utilisée(s) pour transmettre et recevoir des données MIDI.

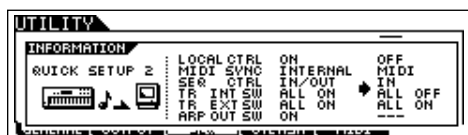
● Auto Load

Disponible uniquement lorsque l'écran [SF4] OTHER est ouvert depuis [F1] GENERAL.



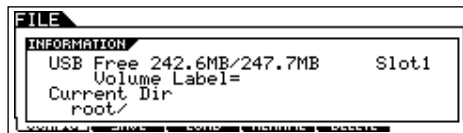
Indique le numéro de logement et l'étiquette de volume du répertoire du périphérique de stockage USB spécifié dans la fonction Auto Load.

● Quick Setup



Indique les valeurs/réglages des paramètres avant et après l'utilisation de la fonction Quick Setup. Pour plus de détails sur Quick Setup, reportez-vous à la page 208.

Mode File



USB Free

Indique la quantité de mémoire actuellement disponible (inutilisée) sur le périphérique de stockage USB connecté.

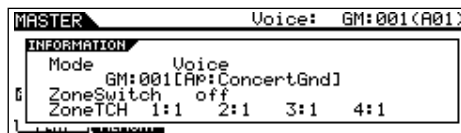
Slot, Volume Label

Indiquent le numéro de logement et l'étiquette de volume du répertoire du périphérique de stockage USB utilisé en mode File.

Current Dir (Répertoire actuel)

Indique le répertoire actuellement sélectionné.

Mode Master



Mode

Indique le mode et le numéro de programme mémorisés pour la piste maître actuellement sélectionnée.

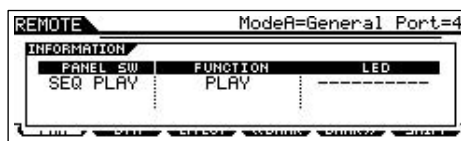
ZoneSwitch

Indique le statut (activé/désactivé) du commutateur de zones.

ZoneTCH (Canal de transmission de zone)

Indique le canal de transmission MIDI de chaque zone (lorsque Zone Switch est réglé sur « on »).

Mode Remote Control



Pour plus de détails, reportez-vous à la page 117.

Messages de l'écran

Affichage LCD	Explication
Are you sure ? [YES]/[NO] (Etes-vous sûr ? Oui/Non)	Confirmez si vous voulez exécuter une opération donnée ou non. Appuyez sur [INC/YES] ou [DEC/NO], selon vos besoins.
Arp memory full (Mémoire d'arpèges saturée)	La mémoire interne pour les données d'arpèges est pleine, ce qui empêche le stockage des données de séquence enregistrées sous forme d'arpèges.
Arpeggio type stored (Type d'arpèges stocké)	Le type d'arpèges actuellement sélectionné a été stocké sur l'une des touches [SF1] à [SF5].
Bad USB device (Périphérique USB défectueux)	Le périphérique de stockage USB est inutilisable. Formatez-le et essayez à nouveau.
Bulk protected. (Protection en bloc.)	Des blocs de données ont été reçus alors que le paramètre RcvBulk (Réception en bloc) est réglé sur « protect » (protéger). (Voir page 209).
Can't make folder. (Impossible de créer le dossier.)	Aucun autre répertoire ne peut plus être créé sous le niveau actuel.
Can't Undo OK? [YES]/[NO] (Impossible d'annuler, OK ? Oui/Non)	Lors de l'exécution de certaines tâches de morceau ou de motif, la mémoire interne devient trop pleine pour pouvoir utiliser l'opération d'annulation. Appuyez sur [INC/YES] si c'est OK ou sur [DEC/NO] pour annuler l'opération. Réessayez après avoir effacé des morceaux, motifs ou phrases utilisateur indésirables.
Choose user phrase. (Sélectionnez une phrase utilisateur.)	Vous avez essayé d'enregistrer une piste de motif à laquelle est attribuée une phrase prédéfinie. Si vous voulez utiliser une phrase prédéfinie comme matière première pour l'enregistrement d'un motif, copiez-la sur une phrase utilisateur avant l'enregistrement.
Completed. (Terminé.)	La tâche de chargement, d'enregistrement, de formatage ou autre est terminée.
Device number is off. (Le numéro du périphérique est désactivé.)	Les blocs de données ne peuvent pas être transmis/reçus car le numéro du périphérique est désactivé.
Device number mismatch. (Numéro de périphérique inapproprié.)	Les blocs de données ne peuvent pas être transmis/reçus, car les numéros de périphérique ne correspondent pas.
Executing... (Exécution en cours...)	Une opération de formatage ou une tâche est en cours d'exécution. Veuillez patienter.
File already exists. (Le fichier existe déjà.)	Il existe déjà un fichier portant le même nom que celui que vous êtes en train d'enregistrer.
File not found. (Fichier introuvable.)	Le fichier du type spécifié est introuvable sur le périphérique de stockage USB.
Folder is too deep. (Dossier trop éloigné.)	Les répertoires situés en dessous de ce niveau sont inaccessibles.
Folder not empty. (Dossier avec données.)	Vous essayez de supprimer un dossier qui contient des données.
Illegal check box. (Case à cocher non valide.)	Aucune case n'a été cochée pour une tâche de piste du séquenceur nécessitant la sélection d'une case. Cochez la case appropriée.
Illegal file (Fichier non valide)	Le fichier spécifié pour le chargement est inutilisable par le MO ou ne peut être chargé dans le mode actuel.
Illegal file name. (Nom de fichier non valide.)	Le nom du fichier spécifié n'est pas valide. Essayez d'entrer un autre nom.
Illegal input. (Entrée non valide.)	Une entrée ou une valeur non valide a été spécifiée. Vérifiez la méthode de saisie ou la valeur entrée.
Illegal measure. (Mesure non valide.)	Un numéro de mesure non valide a été spécifié en mode Song/Pattern. Sélectionnez à nouveau la mesure.
Illegal phrase number. (Numéro de phrase non valide.)	Un numéro de phrase non valide a été spécifié en mode Pattern. Sélectionnez à nouveau la phrase.
Illegal track number. (Numéro de piste non valide.)	Un numéro de piste non valide a été spécifié en mode Song/Pattern. Sélectionnez à nouveau la piste.
Incompatible USB device (Périphérique USB incompatible)	Un périphérique USB ne pouvant pas être utilisé avec le MO a été branché au connecteur USB TO DEVICE.
Meter mismatch (Discordance de mesures)	En mode Pattern Job, la mesure (type de mesure) du motif de destination est différente de la mesure du motif source.
MIDI buffer full. (Tampon MIDI plein.)	Echec du traitement des données MIDI en raison de la réception d'un trop grand nombre de données en même temps.
MIDI checksum error. (Erreur des données de contrôle MIDI.)	Une erreur s'est produite lors de la réception de blocs de données.
MIDI data error. (Erreur de données MIDI.)	Une erreur s'est produite lors de la réception de données MIDI.
Mixing stored (Mixage stocké)	En mode Song/Pattern, les réglages de mixage ont été chargés à partir du fichier.
Mixing Voice full (Voix de mixage saturée)	La voix de mixage ne peut pas être stockée car le nombre de voix stockées a dépassé la capacité maximale.
No data. (Pas de données.)	La piste ou la plage sélectionnée pour l'exécution d'une tâche de morceau/motif ne contient aucune donnée. Sélectionnez une piste ou plage adéquate. Ce message apparaît également lorsqu'une tâche liée à une voix de mixage ne peut pas être exécutée parce que la voix de mixage spécifiée est indisponible.
No F7 (End of Exc.) (Pas de F7 (Fin des données exclusives))	Des données exclusives ont été saisies ou modifiées sans l'octet « End of Exclusive » (F7) nécessaire. Vérifiez que F7 est inclus.
No response from USB device (Pas de réponse du périphérique USB)	Le périphérique USB relié à la borne USB TO DEVICE ne répond pas.
Not empty folder (Ce dossier n'est pas vide)	Vous essayez de supprimer un dossier qui contient des données.
Now loading... (xxxx) (Chargement en cours)	Indique qu'un fichier est en cours de chargement.

Affichage LCD	Explication
Now saving... (xxxx) (Enregistrement en cours)	Indique qu'un fichier est en cours d'enregistrement.
Now scanning auto loaded files (Balayage des fichiers chargés automatiquement en cours)	Balayage des fichiers spécifiés pour la fonction Auto Load.
Now working... (Travail en cours...)	Annulation de l'opération Load/Save en appuyant sur la touche [EXIT].
Overwrite? [YES]/[NO] (Ecraser ? Oui/Non)	Une opération d'enregistrement risque d'écraser les données présentes sur le périphérique de stockage USB et ce message vous demande de confirmer si vous voulez poursuivre l'opération ou non. Appuyez sur [INC/YES] ou [DEC/NO], selon vos besoins.
Pattern length mismatch. (Longueur de motif inappropriée.)	L'exécution d'une tâche de motif donne un motif dont la longueur dépasse 256 mesures.
Phrase length mismatch (Longueur de phrase inappropriée)	L'exécution d'une tâche de motif donne une phrase dont la longueur dépasse 256 mesures.
Phrase number overflow (Dépassement du nombre de phrases autorisé)	Le nombre maximum de phrases (256) a été dépassé lors de l'enregistrement, de l'exécution d'une tâche de motif ou de l'édition.
Please keep power on. (Veuillez laisser l'appareil sous tension.)	Les données sont en cours d'enregistrement dans la mémoire Flash ROM. N'essayez jamais d'éteindre l'appareil pendant l'écriture de données dans la mémoire Flash ROM. La mise hors tension de l'instrument à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (en raison de la corruption des données dans la mémoire flash ROM). Cela risque également d'empêcher le démarrage normal du MO lors de sa prochaine mise sous tension.
Please stop sequencer. (Veuillez arrêter le séquenceur.)	L'opération que vous tentez d'exécuter ne peut pas l'être pendant la reproduction d'un morceau/motif.
Power on mode stored (Mode d'activation stocké)	Le réglage du numéro de programme automatiquement sélectionné lors de la mise sous tension a été stocké.
Read only file. (Fichier en lecture seule.)	Vous avez essayé de supprimer, de renommer ou de modifier un fichier en lecture seule.
Receiving MIDI bulk (Réception de blocs de données MIDI en cours)	Le MO est en train de recevoir des blocs de données MIDI.
Recording stopped (Enregistrement interrompu)	L'enregistrement a été interrompu car la mémoire est pleine.
Scene & Arpeggio type stored (Scène et type d'arpèges stockés)	La scène de morceau et le type d'arpèges actuellement sélectionnés ont été stockés sur l'une des touches [SF1] à [SF5].
Seq memory full. (Mémoire de séquence pleine.)	La mémoire interne des données de séquence est pleine, ce qui empêche l'exécution de toute autre opération (par exemple, l'enregistrement, l'édition, l'exécution de tâches, la réception/transmission MIDI ou le chargement à partir du périphérique de stockage USB). Réessayez après avoir effacé des morceaux, motifs ou données de phrases utilisateur indésirables.
System memory crashed. (Incident dans la mémoire système.)	Echec de l'écriture de données dans la mémoire Flash ROM.
This Performance uses User Voices. (Cette performance fait appel à des voix utilisateur.)	La performance que vous venez de charger contient des données de voix utilisateur. Vérifiez que la voix que vous avez enregistrée existe dans la banque de voix utilisateur appropriée.
Too many favorites (Trop de favoris)	Vous avez tenté d'affecter plus de 257 voix à la catégorie Favorite.
Too many fixed notes (Trop de notes fixes)	Lors de la conversion des données de morceau ou de motif en données d'arpèges, le nombre de notes différentes contenues dans les données à convertir a dépassé le chiffre de seize.
Transmitting MIDI bulk (Transmission de blocs de données MIDI)	Le MO est en train de transmettre des blocs de données MIDI.
Unknown file format. (Format de fichier inconnu.)	Le format de fichier n'est pas reconnu.
USB connection terminated. Press [ENTER]. (Connexion USB interrompue. Appuyez sur [ENTER].)	Une interruption de la connexion avec le périphérique de stockage USB s'est produite en raison d'un courant électrique anormal. Débranchez le périphérique de stockage USB du connecteur USB TO DEVICE, puis appuyez sur la touche [ENTER].
USB device connecting (Périphérique USB en cours de connexion)	Reconnaissance en cours du périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE.
USB device full. (Périphérique USB plein.)	Le périphérique de stockage USB étant plein, aucune donnée ne peut plus être sauvegardée. Utilisez un nouveau périphérique de stockage USB ou libérez de l'espace en effaçant les données inutiles contenues sur le périphérique.
USB device not ready. (Périphérique USB pas prêt.)	Le périphérique de stockage USB n'est pas correctement inséré ou branché au MO.
USB device read/write error. (Erreur de lecture/d'écriture sur le périphérique USB.)	Une erreur s'est produite lors de la lecture ou de l'écriture sur le périphérique de stockage USB.
USB device unformatted. (Périphérique USB non formaté.)	Le disque n'est pas formaté ou son format est inutilisable par le MO.
USB device write protected. (Périphérique USB protégé en écriture.)	Le périphérique de stockage USB est protégé en écriture ou vous avez essayé d'écrire sur un support en lecture seule (CD-ROM, par exemple).
USB power consumption exceeded. (Dépassement de la consommation d'électricité du périphérique USB.)	La consommation d'électricité du périphérique de stockage USB relié au connecteur USB TO DEVICE dépasse la valeur réglementaire.
USB transmission error (Erreur de transmission USB)	Une erreur est intervenue lors de la communication avec le périphérique de stockage USB.
Utility stored (Utilitaire stocké)	Les réglages du mode Utility ont été stockés.

A 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 messages de note, de changement de commande, de changement de programme compatibles et divers autres types de données ou de messages MIDI.

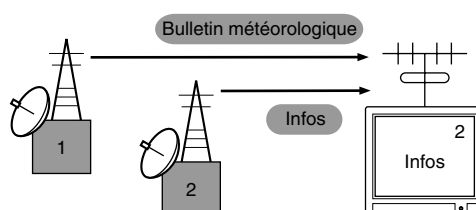
Ce synthétiseur peut contrôler d'autres périphériques MIDI en transmettant des données liées aux notes ainsi que différents types de données de contrôleur. Il peut également être contrôlé par des messages MIDI entrants qui déterminent automatiquement le mode du générateur de sons, sélectionnent les canaux, 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. Ceux-ci, numérotés de 1 à 16, permettent d'envoyer simultanément les données de performance de seize parties d'instrument différentes sur un seul câble MIDI.

Imaginez que les canaux MIDI sont des canaux TV. Chaque station TV émet sur un canal spécifique.

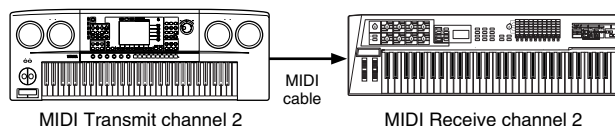
Votre poste TV reçoit différents programmes simultanément de plusieurs stations et vous sélectionnez le canal correspondant au programme de votre choix.



La norme MIDI fonctionne selon le même principe de base.

L'instrument émetteur envoie des données MIDI à l'instrument récepteur sur un canal MIDI spécifique (MIDI Transmit Channel) 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 dépend des données envoyées par l'instrument émetteur.

Pour plus d'informations sur la configuration du canal de transmission MIDI et du canal de réception MIDI, reportez-vous à la page 104.



Canal MIDI et port MIDI

Les données MIDI sont affectées à l'un des seize canaux. Cette limite peut toutefois être dépassée grâce à l'utilisation de « ports » MIDI distincts, prenant chacun en charge seize canaux. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 107.

Messages MIDI transmis/reconnus par ce synthétiseur

Les messages MIDI peuvent être répartis en deux groupes : les messages de canaux et les messages système. Vous trouverez ci-dessous une explication des différents types de messages MIDI que ce synthétiseur peut recevoir et transmettre. Les messages transmis ou reconnus par ce synthétiseur sont présentés dans les sections Format des données MIDI et Tableau d'implémentation MIDI de la Liste des données fournies à part.

NOTE Certaines explications sont d'ordre général et ne sont pas nécessairement fournies en fonction de leur lien avec le MO. Pour plus de détails sur le comportement du MO lors de la réception de chaque message MIDI, reportez-vous aux sections « Format des données MIDI » et « Tableau d'implémentation MIDI » dans la Liste des données fournies à part.

MESSAGES DE CANAUX

Les messages de canaux contiennent des données en rapport avec la performance au clavier pour le canal en question.

■ Note On/Note Off (Key On/Key Off) (Activation/désactivation de note/touche)

Messages générés lorsque vous jouez du clavier.
Plage de réception des notes = C-2 (0) – G8 (127), C3 = 60
Plage de vélocité = 1 – 127 (Seule la vélocité Note ON est reçue)
Note On : généré lorsqu'une touche est enfoncée.
Note Off : généré lorsqu'une touche est relâchée.
Chaque message comprend un numéro de note spécifique qui correspond à la touche enfoncée, ainsi qu'une valeur de vélocité qui dépend de la force avec laquelle la touche est enfoncée.

■ Control Change (Changement de commande)

Les messages de changement de commande vous permettent de sélectionner une banque de voix et de contrôler le volume, la position panoramique, la modulation, la durée de portamento, l'intensité et d'autres paramètres du contrôleur, par l'intermédiaire de numéros de changement de commande spécifiques correspondant à chacun des différents paramètres.

Bank Select MSB (MSB de sélection de banque) (Commande 000)

Bank Select LSB (LSB de sélection de banque) (Commande 032)

Messages qui sélectionnent les numéros de banque de voix de variation en combinant et en envoyant les MSB et LSB à partir d'un périphérique externe. Les messages MSB et LSB ont des fonctions différentes selon le mode du générateur de sons. Les numéros MSB permettent de sélectionner le type de voix (voix normale ou de batterie), tandis que les numéros LSB sélectionnent les banques de voix.

(Pour plus d'informations sur les banques et les programmes, reportez-vous à la Liste des voix disponible dans la Liste des données fournie à part.)

Une nouvelle sélection de banque ne devient effective qu'à la réception du message de changement de programme suivant.

Modulation (Commande 001)

Messages qui contrôlent la profondeur du vibrato au moyen de la molette de modulation.

Réglez cette valeur sur 127 pour produire un vibrato maximal et sur 0 pour désactiver la fonction de vibrato.

Portamento Time (Durée de portamento) (Commande 005)

Messages qui contrôlent la durée du portamento, c'est-à-dire un glissement continu de la hauteur de ton entre des notes jouées successivement.

Lorsque le paramètre Portamento Switch (Commutateur de portamento) (commande 065) est réglé sur « on », la valeur spécifiée ici permet de régler la vitesse du changement de hauteur.

Réglez cette valeur sur 127 pour obtenir la durée de portamento maximale ou sur 0 pour obtenir la durée de portamento minimale.

Data Entry MSB (MSB d'entrée de données) (Commande 006)

Data Entry LSB (LSB d'entrée de données) (Commande 038)

Messages qui permettent de régler la valeur du paramètre spécifié par RPN MSB/LSB (page 225) et NRPN MSB/LSB (page 225). La valeur de ce paramètre est déterminée en combinant le MSB et le LSB.

Main Volume (Volume principal) (Commande 007)

Messages qui contrôlent le volume de chaque partie. Réglez cette valeur sur 127 pour produire le volume maximal et sur 0 pour couper le son.

Pan (Panoramique) (Commande 010)

Messages qui contrôlent la position de balayage stéréo de chaque partie (pour la sortie stéréo).

Réglez cette valeur sur 127 pour positionner le son à l'extrême droite et sur 0 pour le placer à l'extrême gauche.

Expression (Commande 011)

Messages qui contrôlent l'expression de l'intonation de chaque partie en cours de la performance.

Réglez cette valeur sur 127 pour produire le volume maximal et sur 0 pour couper le son.

Hold1 (Maintien 1) (Commande 064)

Messages qui contrôlent l'activation/désactivation de l'effet de maintien.

Réglez cette valeur dans la plage 64 - 127 pour activer le maintien et dans la plage 0 - 63 pour le désactiver.

Portamento Switch (Commutateur de portamento) (Commande 065)

Messages qui contrôlent l'activation/la désactivation du portamento.

Réglez cette valeur dans la plage 64 - 127 pour activer le portamento et dans la plage 0 - 63 pour le désactiver.

Sostenuto (Commande 066)

Messages qui contrôlent l'activation/la désactivation de l'effet de sostenuto.

Le fait de maintenir des notes spécifiques enfoncées et d'appuyer ensuite sur la pédale de sostenuto et de la maintenir enfoncée provoque le maintien de ces notes lorsque vous jouez les notes suivantes et ce, jusqu'à ce que vous relâchiez la pédale.

Réglez cette valeur entre 64 - 127 pour activer le sostenuto et entre 0 - 63 pour le désactiver.

Harmonic Content (Contenu harmonique) (Commande 071)

Messages qui règlent la résonance du filtre définie pour chaque partie.

La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage ajoutée ou soustraite aux données de voix. Plus cette valeur est élevée, plus le son est caractéristique et résonnant.

En fonction de la voix, il est possible que la plage effective soit plus réduite que celle disponible pour le réglage.

Release Time (Temps de relâchement) (Commande 072)

Messages qui règlent le temps de relâchement de l'AEG défini pour chaque partie.

La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage ajoutée ou soustraite aux données de voix.

Attack Time (Temps d'attaque) (Commande 073)

Messages qui règlent le temps d'attaque de l'AEG défini pour chaque partie.

La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage ajoutée ou soustraite aux données de voix.

Brightness (Intensité) (Commande 074)

Messages qui règlent la fréquence de coupure du filtre définie pour chaque partie.

La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage ajoutée ou soustraite aux données de voix. Plus cette valeur est faible, plus le son est doux.

En fonction de la voix, il est possible que la plage effective soit plus réduite que celle disponible pour le réglage.

Decay Time (Temps de chute) (Commande 075)

Messages qui règlent le temps de chute de l'AEG défini pour chaque partie. La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage ajoutée ou soustraite aux données de voix.

Effect1 Depth (Niveau d'envoi de la réverbération) (commande 091)

Messages qui règlent le niveau d'envoi de l'effet de réverbération.

Effect3 Depth (Niveau d'envoi du chœur) (Commande 093)

Messages qui règlent le niveau d'envoi de l'effet de chœur.

Data Increment (Incrément de données) (Commande 096)**Decrement (Décrément) (Commande 097) pour le RPN**

Messages qui augmentent ou diminuent la valeur du MSB de la sensibilité de la variation de ton, du réglage affiné ou du réglage brut par paliers de 1. Vous devez d'abord attribuer un de ces paramètres en utilisant le RPN du périphérique externe. L'octet de données est ignoré. Lorsque la valeur maximale ou minimale est atteinte, la valeur n'est plus incrémentée ou décrémentée. (Le fait d'incrémenter le réglage affiné ne provoque pas une incrémentation du réglage grossier.)

NRPN (Non-Registered Parameter Number) LSB (LSB NRPN (Numéro de paramètre non enregistré)) (Commande 098)**NRPN (Non-Registered Parameter Number) MSB (MSB NRPN (Numéro de paramètre non enregistré)) (Commande 099)**

Messages qui règlent les paramètres de vibrato, filtre, générateur d'enveloppe, configuration de batterie et autres réglages d'une voix.

Transmettez d'abord le MSB NRPN et le LSB NRPN pour spécifier le paramètre à contrôler. Utilisez ensuite Data Entry (page 224) pour régler la valeur du paramètre spécifié. Veuillez noter qu'une fois que le message NRPN a été spécifié pour un canal, les saisies de données suivantes sont interprétées comme utilisant le même changement de valeur que NRPN. Par conséquent, après avoir utilisé le NRPN, vous devez spécifier une valeur nulle (7FH, 7FH) pour annuler les modifications ultérieures et éviter d'obtenir des résultats inattendus.

RPN (Registered Parameter Number) LSB (LSB RPN (Numéro de paramètre enregistré)) (Commande 100)
RPN (Registered Parameter Number) MSB (MSB RPN (Numéro de paramètre enregistré)) (Commande 101)

Messages qui décalent, c'est-à-dire qui ajoutent ou soustraient des valeurs aux réglages de sensibilité de variation de ton, d'accord et autres paramètres de partie. Transmettez d'abord le MSB RPN et le LSB RPN pour spécifier le paramètre qui doit être réglé. Utilisez ensuite Data Increment/Decrement pour régler la valeur de ce paramètre. Veuillez noter qu'une fois que le RPN a été défini pour un canal, les saisies de données suivantes sont interprétées comme utilisant le même changement de valeur que RPN. Par conséquent, après avoir utilisé le RPN, vous devez spécifier une valeur nulle (7FH, 7FH) pour éviter d'obtenir des résultats inattendus.

Les numéros RPN suivants peuvent être reçus.

MSB RPN	LSB RPN	PARAMETRE
00	00	Pitch Bend Sensitivity (Sensibilité de variation de ton)
00	01	Fine Tune (Réglage fin)
00	02	Coarse Tune (Réglage brut)
7F	7F	Null (Nul)

■ Messages du mode Channel

Les messages du mode Channel suivants peuvent être reçus.

2e OCTET	3e OCTET	MESSAGE
120	0	All Sound Off (Désactivation de tous les sons)
121	0	Reset All Controllers (Réinitialiser tous les contrôleurs)
123	0	All Notes Off (Désactivation de toutes les notes)
126	0 – 16	Mono
127	0	Poly

All Sounds Off (Commande 120)

Annule tous les sons actuellement audibles sur le canal spécifié. Le statut des messages de canaux tels que Note On et Hold On est toutefois maintenu.

Reset All Controllers (Commande 121)

Les valeurs par défaut des contrôleurs suivants sont réinitialisées.

CONTROLEUR	VALEUR
Pitch Bend Change	0 (centre)
Aftertouch	0 (désactivé)
Polyphonic Aftertouch	0 (désactivé)
Modulation	0 (désactivé)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (désactivé)
Portamento	0 (désactivé)
Sostenuto	0 (désactivé)
Soft Pedal	0 (désactivé)
Portamento Control	Annule le numéro de la touche source de portamento
RPN	Numéro non spécifié ; les données internes demeurent inchangées
NRPN	Numéro non spécifié ; les données internes demeurent inchangées

All Notes Off (Commande 123)

Permet d'annuler toutes les notes actuellement audibles pour le canal spécifié.

Cependant, si Hold1 ou Sostenuto est activé, les notes continuent d'être audibles jusqu'à ce que ces paramètres soient désactivés.

Mono (Commande 126)

Exécute une fonction identique à la réception d'un message All Sounds Off ; si le 3e octet (numéro mono) est compris dans la plage de 0 – 16, ce message fait passer le canal correspondant en mode Mono (Mode 4 : m = 1).

Poly (Commande 127)

Joue le même rôle que lorsqu'un message All Sounds Off est reçu et fait passer le canal correspondant en mode Poly.

■ Program Change (Changement de programme)

Messages qui déterminent la voix à sélectionner pour chaque partie. En combinant ce message à un message Bank Select (Sélection de banque), vous pouvez sélectionner des numéros de voix de base, ainsi que des numéros de banque de voix de variation. Pour obtenir une liste des voix disponibles, consultez la Liste des données fournie à part.

■ Pitch Bend (Variation de ton)

Les messages de variation de ton sont des messages de contrôleur continu qui permettent de monter ou de baisser la hauteur des notes spécifiées d'une valeur déterminée sur une durée donnée.

■ Channel Aftertouch (Modification ultérieure du canal)

Messages qui vous permettent de contrôler les sons sur l'ensemble du canal en fonction de la pression exercée sur les touches du clavier après le contact initial.

Ce synthétiseur ne transmet pas ces données depuis le clavier ; par contre, il répond correctement à ces données lorsqu'il les reçoit d'un périphérique externe.

■ Polyphonic Aftertouch (Modification polyphonique ultérieure)

Messages qui vous permettent de contrôler les sons pour chaque touche individuelle en fonction de la pression exercée sur les touches du clavier après le contact initial. Ce synthétiseur ne transmet pas ces données depuis le clavier ; par contre, il les transmet depuis le séquenceur interne.

MESSAGES SYSTEME

Les messages système sont des données portant sur l'ensemble du système de l'instrument.

■ Messages exclusifs au système

Les messages exclusifs au système permettent de contrôler diverses fonctions sur ce synthétiseur, parmi lesquelles le volume principal, l'accord principal, le mode du générateur de sons, le type d'effet ainsi que divers autres paramètres.

General MIDI (GM) System On (Activation du système GM) (mode Song/Pattern uniquement)

Lorsqu'un message « General MIDI system on » s'affiche, cela signifie que le MO reçoit les messages MIDI compatibles avec la norme GM System Level 1 et, par conséquent, ne reçoit ni les messages NRPN ni les messages Bank Select.

F0 7E 7F 09 01 F7 (Hexadécimal)

NOTE Assurez-vous que l'intervalle entre ce message et la première donnée de note du morceau est supérieur ou égal à la durée d'une note.

Master Volume (Volume principal)

Lorsque ce message est reçu, le MSB de volume est effectif pour le paramètre système.

F0 7F 7F 04 01 11 mm F7 (Hexadécimal)

* mm (MSB) = valeur de volume appropriée, ll (LSB) = ignoré

■ Messages système en temps réel

Ces messages commandent le séquenceur, c'est-à-dire les morceaux et les motifs.

Active Sensing (FEH) (Détection active)

A la réception d'un message FEH (Détection active), si aucune donnée MIDI n'est reçue pendant un intervalle de temps supérieur à 300 msec environ, le MO fonctionne de la même façon que lors de la réception de messages All Sounds Off, All Notes Off et Reset All Controllers. Il revient ensuite à un état dans lequel le FEH n'est pas surveillé.

Timing Clock (F8H) (Horloge de synchronisation)

Ce message est transmis à un intervalle fixe (24 fois par note) pour synchroniser les instruments MIDI connectés. Vous pouvez décider si le bloc du séquenceur doit utiliser les messages de l'horloge de synchronisation interne ou externe reçus via MIDI IN en réglant le paramètre MIDI Sync : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync.

Start (FAH) (Début)

Ce message permet de reproduire les données de séquence MIDI depuis le début. Ce message est transmis en appuyant sur la touche [▶] (Play) au début du morceau ou du motif.

Continue (FBH) (Continuer)

Ce message permet de reproduire les données de séquence MIDI depuis la position actuelle du morceau. Ce message est transmis en appuyant sur la touche [▶] (Play) au milieu du morceau ou du motif.

Stop (FCH) (Arrêt)

Ce message provoque l'interruption de la reproduction des données de séquence MIDI (morceau). Ce message est transmis en appuyant sur la touche [■] (Stop) en cours de reproduction.

NOTE Vous pouvez décider si le synthétiseur envoie des messages Timing Clock, Start, Continue ou Stop en réglant le paramètre SeqCtrl : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrl.

■ Message commun au système

Les messages communs au système commandent également le contrôleur, et notamment les messages Song Select (Sélection de morceau) et Song Position Pointer (Pointeur de position dans le morceau).

Résolution des problèmes

Si aucun son n'est audible ou que vous entendez un son étrange, vérifiez d'abord les points ci-dessous et agissez en conséquence. Il est possible que vous puissiez résoudre le problème en réinitialisant les réglages d'usine par défaut de l'instrument (page 23). (Veuillez d'abord sauvegarder toutes les données importantes sur un périphérique externe.)

Si le problème persiste, consultez votre revendeur Yamaha.

■ Aucun son ne sort des haut-parleurs.

- Les quatre curseurs de commande sont-ils réglés sur des niveaux appropriés (autres que zéro ou le minimum) ?
- Le commutateur Local Control est-il réglé sur « off » ?
S'il est réglé sur « off », le générateur de sons interne ne sera pas audible.
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → Local Ctrl (page 209)
- Avez-vous mis sous tension l'instrument et tous les périphériques connectés ?
- Avez-vous effectué tous les réglages de niveau appropriés — y compris le volume général de l'instrument et les réglages de volume des équipements externes connectés ?
- Le contrôleur au pied est-il enfoncé (si connecté à la prise FOOT CONTROLLER) ?
- Utilisez-vous un contrôleur MIDI externe et les réglages de volume et/ou d'expression MIDI sont-ils réglés sur des valeurs trop faibles ?
- Cet instrument est-il correctement branché aux équipements externes correspondants (par exemple, amplificateur ou haut-parleur) via des câbles audio ?
- Les réglages d'effet et de filtre sont-ils appropriés ?
Si vous utilisez le filtre, essayez de modifier le réglage de coupure. Certains réglages de coupure peuvent entraîner l'assourdissement total du son.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (page 158)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (page 173)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F3] EFFECT (pages 189, 202)

[VOICE] → [EDIT] → Sélection d'un élément/d'une touche → [F3] FILTER (page 160)

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F4] TONE → [SF2] FILTER (page 176)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F4] TONE → [SF2] FILTER (pages 191, 202)

[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER (page 207)

- Les réglages de volume ou de niveau sont-ils trop faibles ?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume (page 205)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume (page 154)

[VOICE] → [EDIT] → Sélection d'un élément/d'une touche → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level (page 162)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Volume (page 172)

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume (page 175)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume (pages 191, 202)

- Les paramètres relatifs au commutateur d'éléments, à la limite de note ou la limite de vitesse sont-ils correctement réglés ?

[VOICE] → [EDIT] → Sélection d'un élément/d'une touche → [F1] OSC → [SF1] WAVE → ElementSw (page 158)

[VOICE] → [EDIT] → Sélection d'un élément/d'une touche → [F1] OSC → [SF3] LIMIT (page 158)

[PERFORM] → [F2] VOICE (page 171)

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → PartSw (page 174)

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F1] VOICE → [SF3] LIMIT (page 174)

- Dans le cas où la performance, le morceau ou le motif ne produit aucun son, une voix a-t-elle été affectée à chaque partie ?

[PERFORM] → [F2] VOICE (page 171)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE (pages 189, 202)

- Dans le cas où le morceau ou le motif ne produit aucun son, le port/canal de sortie de chaque piste du mode Song/Pattern Play et le port/canal de réception de chaque partie du mixage sont-ils correctement réglés ?

[SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK (pages 178, 196)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh (pages 191, 202)

- Dans le cas où le morceau ou le motif ne produit aucun son, le paramètre Velocity Offset de l'écran Groove est-il correctement réglé ?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → VELO OFST (pages 178, 196)

■ La reproduction se poursuit sans interruption.

- Si la touche [ARPEGGIO ON/OFF] est activée, appuyez dessus pour éteindre son voyant.
- Dans le mode Song/Pattern, appuyez sur la touche [■] (Stop).
- Si le son de clic continue d'être audible, vérifiez les réglages suivants. Si le paramètre est réglé sur « all », réglez-le sur une autre valeur.

[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode (page 206)

■ Son distordu.

- Les réglages d'effets sont-ils appropriés ? (Certains types ou réglages d'effet peuvent entraîner une distorsion de son.)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (page 158)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (page 173)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F3] EFFECT (pages 189, 202)

- Les réglages de filtre sont-ils appropriés ? (Des réglages de résonance de filtre trop élevés peuvent entraîner une distorsion.)

[VOICE] → [EDIT] → Sélection d'un élément/d'une touche → [F3] FILTER (page 160)

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F4] TONE → [SF2] FILTER (page 176)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F4] TONE → [SF2] FILTER (pages 191, 202)

- Le volume est-il réglé sur une valeur tellement élevée qu'un écrêtage se produit ?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume (page 205)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume (page 154)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Volume (page 172)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] VOL/PAN → VOLUME (pages 189, 202)

■ Le son est saccadé et intermittent.

- Dépassez-vous la polyphonie maximum de l'instrument ? (page 134)

■ Une seule note est émise à la fois.

- Le paramètre Mono/Poly a-t-il été réglé sur « mono » ?
Si vous souhaitez jouer des accords, réglez-le sur « poly ».

[VOICE] → [F4] PORTA → Mono/Poly (page 153)

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → Mono/Poly (page 174)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → Mono/Poly (pages 191, 202)

■ La hauteur de ton ou les intervalles sont incorrects.

- Le paramètre Master Tune est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » ?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune (page 205)

- Le paramètre Note Shift est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » ?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift (page 205)

- Lorsque la voix produit une hauteur incorrecte, le système d'accord approprié est-il sélectionné dans le paramètre Micro Tuning ?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo. (page 153)

- Lorsque la hauteur de ton produite par la voix est incorrecte, le paramètre LFO Pitch Modulation Depth est-il réglé sur une valeur trop élevée ?

[VOICE] → [EDIT] → Sélection d'un élément/d'une touche → [F5] LFO → PMod (page 163)

- Dans le cas où la performance, le morceau ou le motif produit une hauteur de ton incorrecte, les paramètres Note Shift ou Detune de chaque partie sont-ils réglés sur une valeur autre que « 0 » ?

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F4] TONE → [SF1] TUNE (page 176)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F4] TONE → [SF1] TUNE (pages 191, 202)

- Dans le cas où la hauteur de ton de la reproduction de la performance, du morceau ou du motif est incorrecte, le paramètre Note Offset de l'écran Groove est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » ?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → NOTE OFST (pages 178, 196)

■ Aucun effet n'est appliqué.

- La touche [EFFECT BYPASS] est-elle désactivée ?
- Les boutons (pour REVERB et CHORUS) sont-ils réglés sur des niveaux appropriés (autres que zéro ou le minimum) ?
- Avez-vous réglé un ou tous les paramètres de sortie d'effet des éléments sur « thru » dans l'écran de réglage des effets ?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → EL : OUT 1-4 (page 142)

- Avez-vous réglé un ou tous les types d'effets sur « thru » ou « off » ? (pages 142 – 144)
- Lorsque ce problème survient en mode Performance/Song/Pattern, vérifiez si les paramètres Insertion Switch (INS SW) sont correctement réglés.

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW (page 173)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF2] INS SW (pages 189, 202)

■ L'indicateur Edit s'affiche, même en l'absence de paramètres en cours d'édition.

- Gardez à l'esprit que le simple déplacement d'un bouton ou d'un curseur modifie le paramètre, entraînant automatiquement l'affichage de l'indicateur Edit.

■ Impossible de lancer la fonction d'arpèges.

- Vérifiez si la touche [ARPEGGIO] est activée ou désactivée.
- Avez-vous sélectionné un type d'arpège utilisateur sans données utilisateur ?
- Les paramètres relatifs aux arpèges tels que Note Limit et Velocity Limit sont-ils correctement réglés ?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (page 155)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (page 173)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (pages 190, 202)

- Lorsque ce problème intervient en mode Performance/Song/Pattern, vérifiez si le paramètre Arpeggio Switch de chaque partie est correctement réglé.

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ArpSwitch (page 174)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Sélection d'une partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ArpSwitch (pages 191, 202)

- Le paramètre MIDI sync est-il réglé sur « internal » (à l'aide de l'horloge interne) ?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal (page 210)

■ Impossible d'arrêter la fonction d'arpèges.

- Si la reproduction d'arpèges ne s'arrête pas, même après le relâchement de la touche, réglez le paramètre Arpeggio Hold sur « off ».

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (page 152)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (page 173)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (pages 190, 202)

■ Le morceau ou le motif ne démarre pas, même lorsque vous appuyez sur la touche [▶] (Play).

- Le morceau ou le motif (phrase) sélectionné contient-il des données ?
- La fonction Remote Control est-elle activée ?
- Le paramètre MIDI sync est-il réglé sur « internal » (à l'aide de l'horloge interne) ?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal (page 210)

■ **Le morceau/motif (phrase) ne peut pas être enregistré.**

- Y a-t-il suffisamment de mémoire disponible pour l'enregistrement ? La capacité totale de la mémoire détermine le nombre de morceaux ou de motifs (phrases) qui peuvent être enregistrés. Par exemple, si la mémoire contient des morceaux ou des motifs (phrases) qui occupent beaucoup d'espace mémoire, la mémoire risque d'être vite saturée, même si les numéros de motif ou de morceau disponibles n'ont pas tous été utilisés.
- En mode Pattern Record, la piste spécifiée à laquelle la phrase est affectée contient-elle des données prédéfinies ? L'enregistrement ne peut pas être effectué sur une piste qui contient des données prédéfinies.

■ **Impossible de passer en mode Pattern Job/Pattern Mixing.**

- Vérifiez si l'instrument est en mode Pattern Chain. Si c'est le cas, sortez du mode Pattern Chain, puis appuyez sur la touche [JOB] ou [MIXING].

■ **Le son de batterie est faux ou inattendu lors du changement de la valeur de transposition.**

- C'est normal. La modification du réglage de transposition pendant la reproduction d'une voix de batterie produit des sonorités différentes pour les mêmes notes jouées.

■ **Le transfert de données entre l'ordinateur et cet instrument ne fonctionne pas correctement.**

- Vérifiez si le réglage Port de l'ordinateur est approprié.
- Le réglage du câble (MIDI, USB) en mode Utility est-il approprié ?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT (page 210)

■ **Le son de l'instrument n'est pas correct même lors de la reproduction de données de morceau sur un ordinateur ou un périphérique MIDI relié à cet instrument.**

- Réglez l'instrument sur le mode Song ou Pattern. Pour pouvoir reproduire plusieurs canaux simultanément, vous devez sélectionner le mode Song ou Pattern.

■ **La transmission et la réception de blocs de données MIDI ne fonctionnent pas correctement.**

- La protection des blocs de données reçus est-elle activée ? Réglez le paramètre Receive Bulk sur « on ».

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RcvBulk (page 209)

- Lors de la réception de données enregistrées à l'aide de la fonction Bulk Dump, le numéro du périphérique doit être réglé sur la même valeur que celle utilisée pour la transmission et l'enregistrement.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo. (page 209)

- Dans le cas où la transmission ne fonctionne pas correctement, le numéro du périphérique du périphérique MIDI connecté à cet instrument est-il réglé de manière à correspondre au paramètre DeviceNo. ?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo. (page 209)

- Si vous utilisez les programmes Voice Editor ou Multi Part Editor, avez-vous spécifié un intervalle de vidage suffisant ? Le paramètre Dump Interval de la boîte de dialogue Editor Setup doit être réglé sur une valeur égale ou supérieure à 20 ms. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel PDF fourni avec le programme Editor.

■ **Impossible d'enregistrer des données sur le périphérique de stockage USB**

- Le périphérique de stockage USB connecté est-il protégé en écriture ? (La protection en écriture doit être désactivée pour enregistrer des données.)
- Le périphérique de stockage USB connecté est-il correctement formaté ?

[FILE] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMAT (page 211)

■ **Impossible de passer en mode Edit.**

- La fonction Category Search est-elle activée ? Quittez la fonction Category Search, puis appuyez sur la touche [EDIT].
- L'instrument est-il en mode File ? Quittez le mode File, puis appuyez sur la touche [EDIT].

Spécifications techniques

Claviers	MO8	Claviers à effet de marteau équilibré de 88 touches (Toucher initial)
	MO6	Clavier LC de 61 touches (Toucher initial)
Bloc du générateur de sons	Générateur de sons	AWM2
	Polyphonie	64 notes
	Capacité multitimbrale	16 parties (interne)
	Onde	175 Mo (lorsqu'elle est convertie au format linéaire de 16 bits), 1 859 formes d'onde
	Voix	Prédéfinies : 512 voix normales + 64 kits de batterie GM : 128 voix normales + 1 kit de batterie Utilisateur : 128 x 2 (Bank 1 : originale, Bank 2 : extraite des voix prédéfinies) voix normales + 32 kits de batterie
	Performance	Utilisateur : 256 (jusqu'à 4 parties)
	Filtre	18 types
	Système d'effets	Réverbération x 20 types, chœur x 49 types, insertion (A, B) x 116 types x 3 blocs, effet principal x 8 types, égaliseur principal (5 bandes), égaliseur de partie (3 bandes, stéréo),
Bloc séquenceur	Capacité de notes	Environ 226 000 notes
	Résolution des notes	480 ppn (parties par note)
	Polyphonie maximale	124 notes
	Tempo	1 – 300
	Type d'enregistrement	Remplacement en temps réel, surimpression en temps réel (à l'exception de la chaîne de motifs), insertion en temps réel (morceau uniquement), pas à pas (à l'exception de la chaîne de motifs)
	Pistes	Mode Pattern : 16 pistes de phrase Mode Pattern Chain : piste de motif, piste de tempo, piste de scène Mode Song : 16 pistes de séquence (l'activation/désactivation de la boucle peut être réglée pour chaque piste), piste de tempo, piste de scène
	Motifs	64 motifs (x 16 sections) Mesures : 256 maximum
	Phrases	Phrases prédéfinies : 687 phrases Phrases utilisateur : 256 par motif
	Morceaux	64 morceaux Voix de mixage : 16 par motif (256 maximum) Modèles de mixage : 32
	Arpège	Prédéfini x 1787 types, Utilisateur x 256 types * Il est possible de régler la synchronisation MIDI, le canal de transmission/réception MIDI, la limite de vélocité et la limite de note.
	Mémoire de scènes	5 par morceau
	Format de séquence	Format d'origine du MO6/MO8 (compatible avec le MOTIF ES) Format SMF 0, 1 (chargement du format 1 uniquement)
Divers	Piste maître	Utilisateur : 128 * 4 zones (réglages clavier de la piste maître), réglages des boutons/ curseurs attribuables, tableau de changements de programme
	Logiciel séquenceur compatible avec la fonction Remote Control	<ul style="list-style-type: none"> • Pour Windows Cubase SX 3, SQ01 V2, SONAR 4, MO6/MO8/MOTIF ES/MOTIF-RACK ES/MOTIF-RACK/S90 ES Multi Part Editor • Pour Macintosh Cubase SX 3, Logic Pro 7, Digital Performer 4.52, MO6/MO8/MOTIF ES/MOTIF-RACK ES/MOTIF-RACK/S90 ES Multi Part Editor *Les fonctions contrôlables par le MO6/MO8 varient en fonction du logiciel utilisé.
	Contrôleurs	Molette de variation de ton, molette de modulation, curseurs de commande attribuables (4), boutons attribuables (4), cadran de données
	Ecran	Ecran LCD rétro-éclairé de 240 x 64 pixels
	Connecteurs	OUTPUT L/MONO, R (prise casque standard) PHONES (prise casque stéréo standard) DIGITAL OUT (broches RCA) FOOT CONTROLLER FOOT SWITCH MIDI IN/OUT/THRU USB (TO HOST, TO DEVICE) DC INLET
	Alimentation	13,5 W
	Dimensions, poids	MO6 : 1 023 (L) x 382,7 (P) x 101,9 (H) mm, 10,4 kg MO8 : 1 357 (L) x 386 (P) x 167 (H) mm, 21 kg
	Accessoires	Adaptateur secteur, mode d'emploi (ce manuel), Liste des données

* Les spécifications techniques et les descriptions de ce mode d'emploi sont uniquement fournies à titre d'information. Yamaha Corp. se réserve le droit de changer ou modifier les produits et leurs spécifications techniques à tout moment sans aucun préavis. Les spécifications techniques, les équipements et les options pouvant différer d'un pays à l'autre, adressez-vous au distributeur Yamaha le plus proche.

Index

Touches numériques

1/4 Shift (transposition de noire 1/4 shifted).....	169
1/4 tone.....	169
1/8 tone.....	169

A

Accessoires.....	6
Active Sensing (FEH).....	226
ADD.....	171
AEG (Amplitude Envelope Generator).....	162, 176, 191
AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude).....	134
Afficheur à cristaux liquides.....	16
Aftertouch (Modification ultérieure).....	72
All Notes Off.....	226
All Sounds Off.....	225
ALL TR (All Track)/1TR (1 track).....	180
AlternatePan.....	162
AltnateGroup (Groupe alternatif).....	59
AMod (Amplitude Modulation Depth) (Profondeur de modulation de l'amplitude).....	163
AMP (Amplitude).....	162, 167
Amplitude.....	134
Append Pattern.....	201
Append Phrase.....	200
Arabic 1 – 3.....	169
ARP (Arpeggio).....	152, 171, 173, 180, 190, 208
ARP CH (Arpeggio Channel).....	206
ARP1 – ARP5.....	40, 74
Arpège.....	48, 78, 88, 89
ArpSwitch (Arpeggio Switch).....	174, 191
AS1 (ASSIGN 1).....	151, 171, 173, 215
AS2 (ASSIGN 2).....	151, 171, 173, 215
ASA (ASSIGN A).....	151, 171, 208, 215
ASB (ASSIGN B).....	151, 171, 208, 215
ASSIGN.....	208
ASSIGN A/B.....	71
Assign1/2.....	154
AssignA/B.....	154
AssignMode.....	166
Attack (Attack Time).....	176
Attack Time.....	225
Attribution de nom.....	38
AutoLoad.....	206
AWM2.....	129

B

BAK DEL (Back Delete).....	181
Band Elimination Filter (Filtre coupe-bande).....	133
Band Pass Filter (Filtre passe-bande).....	133
Bank (Banque).....	17
Bank Select LSB.....	224
Bank Select MSB.....	224
BankSel.....	209
BasicRcvCh (Basic Receive Channel).....	209
BC (Breath Controller).....	173
BCCurve (Breath Controller Curve).....	205
Beat Graph.....	181
Beat Stretch.....	187
BEF12 (Filtre d'élimination découpe- bande de 12 dB/oct).....	170
BEF6 (filtre Filtre d'élimination découpe- bande de 6 dB/oct).....	170
Boucle de piste de morceau.....	193
BOX1 – 3.....	157

BPF12D (Filtre passe-bande numérique de 12 dB/oct).....	170
BPF6 (Filtre passe-bande de 6 dB/oct).....	170
BPFw (Filtre passe-bande large).....	170
Brightness.....	225
BULK (Bulk Dump).....	168, 177, 192, 218
Bulk Dump (Transfert en bloc).....	148

C

Cadran de données.....	35
Canal de transmission.....	43, 45, 104
Canal MIDI.....	107, 223
Catégorie Favorite.....	43
CenterKey.....	159, 160, 161, 162
CH (Channel).....	209
Ch.AfterTouch (Channel After Touch).....	182
CHAIN.....	179, 197
CHANGE.....	182, 197
CHANNEL.....	196
Channel Aftertouch.....	226
ChgTiming (Change Timing).....	154
Chorus (Chœur).....	140
Chorus Ctg (Catégorie de chœur).....	142
Chorus Pan (Panoramique de chœur).....	142
Chorus Return (Retour de chœur).....	142
Chorus Send (Envoi de chœur).....	142
Chorus to Reverb (Effet de chœur vers effet de réverbération).....	142
Chorus Typ (Type de chœur).....	142
ChoSend (Chorus Send) (Envoi de chœur).....	154, 166, 172, 175
Clavier.....	16
CLEAR.....	196
Clear Pattern.....	202
Clear Phrase.....	200
Clear Song.....	189
Clear Track.....	188, 201
CLICK.....	180, 206
CLICK (Déclat).....	80
CLOCK SFT (Clock Shift).....	178
ClockOut.....	210
Coarse.....	159
Commande à distance.....	113
Commande de contraste.....	21
Common Edit (Edition commune).....	53, 63, 94
Compare (Comparaison).....	36
CONFIG.....	211
Connecteur USB TO DEVICE.....	31
Connecteur USB TO HOST.....	31
Connexion d'effet.....	142
Connexions MIDI.....	104
Continue (FBH).....	226
Control Change.....	182, 224
Control Change Number (Numéro de modification de commande).....	72
Contrôleur.....	128
Contrôleur de ruban.....	72
Contrôleur de souffle.....	72
Controller Set (Jeu de commandes).....	70
COPY.....	168, 177, 192, 196, 197, 204
Copy Event.....	186
Copy Pattern.....	201
Copy Phrase.....	199
Copy Song.....	189
Copy Track.....	188, 200
Couche.....	46, 127
Create Continuous Data.....	186
Create Measure.....	187

Create Roll.....	185
Crescendo.....	184
CTL ASN (Controller Assign).....	173, 191, 206, 208
CTL SET (Controller Set) (Jeu de commandes).....	155
CtrlChange (Control Change mode).....	209
CtrlReset (Controller Reset).....	206
CURRENT.....	211
Curseur [MASTER VOLUME] (Volume principal).....	16
Curseur de commande.....	52
Curve.....	159, 161, 162
Cutoff.....	160, 161, 176
Cutoff Frequency (Fréquence de coupure).....	133
CutoffSens (Cutoff Sensitivity).....	161

D

Data Decrement.....	225
Data Entry LSB.....	224
Data Entry MSB.....	224
Data Increment.....	225
DAW (Station de travail).....	110
DC IN (Entrée alimentation CC).....	20
Decay (Decay Time).....	176
Decay Time.....	225
DELAY.....	156
Delay (Delay Time).....	156
DelayTempo.....	158
DelayTempoSync.....	158
DELETE.....	171, 181, 204, 212
Delete Measure.....	188
Depth.....	155, 157
Depth (Profondeur).....	70
Désactivation d'effet.....	140
Désactivation des effets.....	140
Dest (Destination).....	155, 157, 208
Destination.....	70, 71
Detune.....	176
DeviceNo. (Device Number).....	209
DIGITAL OUT (Sortie numérique).....	19
Distance.....	160
Divide Drum Track.....	188, 201
DptRatio EL1 – EL4 (Depth Offset Element 1 – Element 4).....	157
Drum Voice Edit (Edition de voix de batterie).....	57
Dry Level.....	175
Dual BEF (Filtre d'élimination de bande double).....	170
Dual BPF (Filtre passe-bande double).....	170
Dual HPF (Filtre passe-haut double).....	170
Dual LPF (Filtre passe-bas double).....	170
DumplInterval (Bulk Dump Interval Time).....	207

E

Echo.....	109
Ecran d'information.....	219
Edit Buffer (Tampon d'édition).....	150
Edit Recall (Rappel d'édition).....	37
Edition de mixage de morceau.....	93
Edition de voix.....	53
EF BYPS (Effect Bypass).....	205
EF SEND (Effect Send).....	175, 189, 191
EFFECT.....	151, 158, 171, 173, 189, 191
EFFECT (Effet).....	140
Effect1 Depth.....	225
Effect3 Depth.....	225
Effet d'insertion.....	140

- Effet de système..... 140
EG (Envelope Generator)..... 152, 171
Egalisation de type peaking..... 141
Egalisation de type shelving 141
EGDepth..... 159, 161
EGTime..... 159, 160, 162
EGTimeSens (EG Time Sensitivity)
(Sensibilité au temps de l'EG)..... 160, 161, 162
Elément 53
Element Edit (Edition d'élément) 53
Element EQ (Egaliseur d'élément) 141
Element Switch (Sélecteur d'élément) 70
ElementSw (Element Switch)..... 158
ElementSw (Element Switch)
(Sélecteur d'élément)..... 155
ElemSw (Element Switch)..... 157
Enregistrement pas à pas 193
ENTREE/SORTIE MIDI..... 210
EQ (Equalizer)
(Egaliseur)..... 141, 164, 167, 175, 191
Equal Temp (Equal temperament)
(Gamme classique)..... 169
Erase Event 186
Esclave..... 105
Event 179, 198
EVENT (Event Job)..... 186, 199
Exchange Phrase 200
Exchange Track 188, 200
Exclusive (System Exclusive)..... 183
EXEC 211, 212
Expression..... 224
EXT SW (External Switch)..... 179
Extract Event 186
- F**
- FadeIn (Fade In Time)..... 156
FadeInTime 163
FadeOut 157
FC1 (Foot Controller 1)..... 173
FC2 (Foot Controller 2)..... 173
FEG (Filter Envelope Generator)
(Générateur d'enveloppe
de filtre)..... 133, 161, 176, 191
FEGDepth..... 176
FILTER..... 160, 166, 176, 191
FILTER (Filtre)..... 133
FILTER (MIDI Filter)..... 207
Filtre passe-bas..... 133
Filtre passe-haut..... 133
Fine..... 159
FineScaling..... 159
FixedVelocity 205
FMod (Filter Modulation Depth)
(Profondeur de modulation du filtre) 163
Fonction Groove 83, 88
FOOT CONTROLLER (Contrôleur au pied)..... 69
FOOT SWITCH (Sélecteur au pied) 69
FORMAT..... 211
FREQ (Frequency) 172
FSAssign (Footswitch Assign)..... 209
FT SW (Footswitch) 209
- G**
- Gain..... 160, 172
GATE OFST (Gate time Offset) 178
GateTime..... 181
GateTimeRate 155
General MIDI (GM) System On 226
Générateur de sons 129
Générateur de sons mono-timbre 134
Générateur de sons multi-timbres..... 134
Get Phrase From Song..... 200
- Glide 185
GM Preset Bank (Banque présélectionnée GM) ... 40
GROOVE (Grid Groove) 178, 196
- H**
- Harmonic Content..... 224
HighFreq (High Frequency)..... 175
HighGain (High Gain)..... 175
Hold 152, 154, 180, 208
Hold (Hold Time) 156
Hold1 224
HPF12 (filtre passe-haut de 12 dB/oct)..... 170
HPF24D (Filtre passe-haut numérique
de 24 dB/oct)..... 170
HPFCutoff 160, 166
HPFKeyFlw (Key Follow)..... 160
- I**
- Indian 169
Indicateur d'édition..... 36
INIT (Initialize)..... 168, 177, 192, 218
Ins A Ctrgy (Catégorie d'insertion A)..... 142
Ins A Type (Type d'insertion A) 142
Ins B Ctrgy (Catégorie d'insertion B)..... 142
Ins B Type (Type d'insertion B) 142
Ins EF Connect (Connexion de
l'effet d'insertion) 142
InsChoSend (Insertion Chorus Send)
(Envoi de l'insertion vers le chœur) 165
InsEF (Insertion Effect Part Switch) 180
InsEF (Insertion Effect) 175
InsEffectOut (Insertion Effect Output)
(Sortie d'effet d'insertion)..... 158
INSERT 182
InsRevSend (Insertion Reverb Send)
(Envoi de l'insertion vers la réverbération) 165
INT SW (Internal Switch)..... 179
Interrupteur d'alimentation..... 20
Interval 197
- K**
- KBD (Keyboard) 205
KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel) ... 209
KEY FLW (Key Follow) 159, 162
KeyAsgnMode (Key Assign Mode)
(Mode d'affectation de touche) 153
KeyMode 154
KeyOnDelay..... 158, 163
KeyOnReset..... 156, 163
Kirnberger 169
KN/CS (Knob/Control Slider) 217
Knob (Bouton) 51, 56, 65, 96
Knob/Slider 216
KnobAssign 154
- L**
- L&RGain 206
LegatoSlope 153
Level 162
LevelSens (Level Sensitivity) 162
LFO (Low Frequency Oscillator)..... 156, 163
LFO (Oscillateur basse fréquence) 134
LIMIT 155, 158
LIMIT H (Note Limit High) 171
LIMIT L (Note Limit Low)..... 171
Liste des accords micro 169
Liste des types de filtre 170
LOAD 211
LoadMix 207
Loc1 (Location 1) (Emplacement 1) 74, 178
- Loc2 (Location 2) (Emplacement 2) 74, 178
Local Control (Commande locale) 109
LocalCtrl (Local Control On/Off) 209
Loop 198
Loop (Boucle) 80
Loop Recording (Enregistrement en boucle) .. 139
LowFreq (Low Frequency) 175
LowGain (Low Gain) 175
LPF12 (filtre passe-bas de 12 dB/oct) 170
LPF12 + BPF6 (filtre passe-bas de
12 dB/oct + filtre passe-bande de 6 dB/oct) ... 170
LPF18 (filtre passe-bas de 18 dB/oct) 170
LPF18s (Filtre passe-bas décalé
de 18 dB/oct) 170
LPF24A (filtre passe-bas analogique
de 24 dB/oct) 170
LPF24D (Filtre passe-bas numérique
de 24 dB/Oct) 170
LPF6 (filtre passe-bas de 6 dB/oct) 170
LPFCutoff 166
LPFReso 166
- M**
- M. TuningNo. (Micro Tuning Number)
(Numéro d'accord micro) 153
M. TuningRoot (Micro Tuning Root)
(Note fondamentale de l'accord micro) 153
Main Volume 224
Master (Piste maître) 105
Master Effect (Effet principal) 140
Master EQ (Egaliseur principal)..... 141
Master Volume 226
MEAS (Measure Job) ... 74, 178, 180, 187, 196, 198
Meas (Measure) 180
MEF (Master Effect) 172, 190, 206, 209
Mémoire morte Flash ROM 150
Mémoire utilisateur 150
Mémoire vive DRAM 150
MEMORY 215
MEQ (Master EQ)..... 172, 190, 206
MEQ OFS (Master EQ Offset) (Décalage
de l'égaliseur principal) 153, 172, 190
Message commun au système 226
MESSAGE DE CANAL 224
Message de l'écran 221
Message du mode Channel 225
Message exclusif au système 226
Message MIDI 223
MESSAGE SYSTEME 226
Message système en temps réel 226
MidFreq (Middle Frequency) 175
MidGain (Middle Gain)..... 175
MIDI 209, 223
MIDI IN/OUT/THRU (Entrée/Sortie/
Retransmission MIDI)..... 18, 104, 210
MIDI Sync 210
MIDISwitch 216
MidReso (Middle Resonance) 175
MIX 190
Mix Phrase 200
Mix Track..... 188
Mixage 76, 129
Mixage de morceau 137
Mixage de motif 138
MMC 107
MODE 24
Mode 153, 174, 215
Mode A 113
Mode B 113
Mode File 211
Mode Master 215
Mode Master (Piste Maître)..... 122
Mode Master Edit 216

- Mode Master Job218
 Mode Master Play215
 Mode Master Store218
 Mode Mixing Voice203
 Mode Mixing Voice Edit203
 Mode Mixing Voice Job204
 Mode Mixing Voice Store204
 Mode Pattern196
 Mode Pattern Chain Edit197
 Mode Pattern Chain Play197
 Mode Pattern Chain Record197
 Mode Pattern Edit198
 Mode Pattern Job199
 Mode Pattern Mixing202
 Mode Pattern Mixing Edit93, 202
 Mode Pattern Mixing Job202
 Mode Pattern Mixing Store202
 Mode Pattern Play196
 Mode Pattern Record198
 Mode Performance171
 Mode Performance Edit172
 Mode Performance Edit (Edition de performance)63
 Mode Performance Job177
 Mode Performance Play171
 Mode Performance Play (Reproduction de performance)44
 Mode Performance Store177
 Mode Song178
 Mode Song Edit182
 Mode Song Edit (Edition de morceau)90
 Mode Song Job183
 Mode Song Job (Tâche morceau)90
 Mode Song Mixing189
 Mode Song Mixing Edit190
 Mode Song Mixing Job192
 Mode Song Mixing Store192
 Mode Song Play178
 Mode Song Record179
 Mode Utility205
 Mode Utility Job210
 Mode Voice151
 Mode Voice Edit153
 Mode Voice Job168
 Mode Voice Play40, 151
 Mode Voice Store168
 Modèle94
 Modify Control Data187
 Modify Gate Time184
 Modify Velocity184
 Modulation224
 Molette de modulation50
 Molette de variation de hauteur de ton50
 Mono226
 Mono/Poly151, 153, 174, 191
 Morceau23, 73, 136
 Motif23, 73, 136
 Motifs/Morceaux de démonstration73
 MTC106
 MTC StartOffset210
 MTR (Enregistrement multi-piste)106
 Multi Part Editor112, 148
- N**
- NAME153, 172, 216
 NEW211, 212
 Normal Voice (Voix normale)40, 132
 Normal Voice Edit153
 Normal Voice Edit (Edition de voix normale)53
 Normalize Play Effect188, 201
 NOTE182, 216
 NOTE (Note data Job)183, 199
- NOTE OFST (Note Offset)178
 Note On/Note Off (Key On/Key Off)224
 NoteLimit155, 158
 NoteLimitH (Note Limit High)174, 216
 NoteLimitL (Note Limit Low)174, 216
 NoteShift176, 205
 NRPN (Non Registered Parameter Number) ... 183
- O**
- OCT (Octave)40, 151, 171, 215
 Octave205, 216
 Offset EL1 – EL4157
 Onde carrée163
 Onde en dent de scie163
 Onde triangulaire163
 Ordinateur107
 OSC (Oscillator)158, 165
 Oscillateur (Oscillateur)132
 OUT CH (Output Channel)178
 OUT SW (Output Switch)196
 OUTPUT L/MONO et R (Sortie G/Mono et D) ... 19
 OutputSwitch173, 180, 206
 Overdub (Suriimpression)138
- P**
- Pan154, 162, 172, 175, 180, 189, 224
 Part Edit (Edition de partie)63, 94
 Part EQ (Egaliseur de partie)141
 PartSw (Part Switch)171, 174, 180
 PartSwitch171
 PATCH196
 PATTERN (Pattern Job)201
 Pattern Chain (Chaîne de motifs)84, 138
 Pattern Name202
 Pattern Track Edit197
 PB (Pitch Bend) Lower174
 PB (Pitch Bend) Upper174
 PB Lower (Pitch Bend range Lower)154
 PB Upper (Pitch Bend range Upper)154
 PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton)132
 PEG (Pitch Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe de hauteur)159
 PERFORMANCE23, 129, 190
 PF COPY (Performance Copy)192
 PgmChange (Program Change)209
 Phase157
 PHONES (Casque)19
 PHRASE138, 179
 PHRASE (Phrase Job)199
 Phrase Name200
 Phrase utilisateur81
 Pilote USB-MIDI110
 PITCH159, 166
 PITCH (Hauteur de ton)132
 Pitch Bend182, 226
 PitchSens (Pitch Sensitivity)159
 PLAY FX155
 PMod (Pitch Modulation Depth) (Profondeur de modulation de la hauteur de ton)163
 Pointer181
 Poly226
 PolyAfterTouch (Polyphonic Aftertouch)182
 Polyphonic Aftertouch226
 Polyphonie maximale134
 PORT179
 Port MIDI107, 223
 PORTA (Portamento) 151, 153, 171, 172, 174, 191
 Portamento Switch224
 Portamento Time224
 PortaMode (Portamento Mode)151
- PortaSw (Portamento Switch)151, 171
 PortaTime (Portamento Time)151, 171
 PowerOnMode206, 210
 PRESET217
 Preset Bank (Banque présélectionnée)40
 Preset Phrase (Phrase présélectionnée)78
 Program Change182, 226
 Programme33
 PtnQuantize (Pattern Quantize)207
 PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold)207
 Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement)88, 139
 PureMaj (Pure major) (Majeur pur)169
 PureMin (Pure minor) (Mineur pur)169
 Put Phrase To Song200
 Put Track To Arp188, 201
- Q**
- Q (Frequency Characteristic)172
 Quantize179, 183, 198
 Quantize (Quantification)80
 QUICK SET208
 Quick Setup (Configuration rapide)109
 QntStrength (Quantize Strength) (Force de quantification)155
 QntValue (Quantize value)155
- R**
- Random159
 RandomPan162
 RandomSpeed156
 RB (Contrôleur de ruban)173
 RCV SW (Receive Switch)176, 192
 RcvBulk (Receive Bulk)209
 RcvNoteOff (Receive Note Off)166
 Realtime Recording (Enregistrement en temps réel)82, 88, 138
 RECALL204
 RECALL (Edit Recall)168, 177, 192
 Recall Buffer (Tampon de rappel)150
 RecArp (Record Arpeggio)180
 RecCount207
 Receive Channel (Canal de réception)104
 ReceiveCh (Receive Channel)191
 RecTrack179
 Redo (Rétablir)93
 Réglages d'usine26
 Réglages de notes (touches)37
 Release (Release Level)176
 Release Time224
 REMIX197
 REMOTE209
 RENAME212
 Replace (Remplacer)138
 Reset All Controllers225
 Résolution des problèmes227
 Resonance160, 161, 176
 Resonance (Résonance)133
 REST181
 Reverb142
 Reverb (Réverbération)140
 Reverb Pan (Panoramique de réverbération) ... 142
 Reverb Return (Retour de réverbération)142
 Reverb Send (Envoi de réverbération)142
 Reverb Typ (Type de réverbération)142
 RevSend (Reverb Send)166, 172, 175
 RevSend (Reverb Send) (Envoi de réverbération)154
 RPN (Registered Parameter Number)183
 RPN (Registered Parameter Number) LSB225
 RPN (Registered Parameter Number) MSB225

S

SAVE	211
SAVE (Enregistrer)	148
SCALE (Amplitude Scaling) (Echelle d'amplitude)	163
SCALE (Filter Scaling)	161
ScalingPan	162
Scène	137
Scène de morceau	89
Scene Track Edit	197
Touche	17
Section	138
Segment	159, 160, 162
SELECT (Output Select)	191
Sélecteur [STANDBY/ON]	20
Separate Chord	185
SEQ (Sequencer)	206
SeqCtrl (Sequencer Control)	210
Séquenceur	136
Serre-câble	18
SETNAME	211, 212
SHAPE	172
Shift Clock	186
Slope	157
SMF (Standard MIDI File)	100
SONG	197
SONG (Song Job)	189
Song Chain (Chaîne de morceaux)	95, 137
Song Location (Emplacement de morceau)	92
Song Name	189
SongEventChase	207
Sort Chord	185
Sostenuto	224
Source	70, 155
Spécifications techniques	231
Speed	156, 163
Split (Partage)	47, 127
Split Pattern	201
Split Phrase	200
Split Song To Pattern	189
Start (FAH)	226
Step	157
Step Recording (Enregistrement pas à pas)	82, 88
StepTime	181
Stop (FCH)	226
Touche	148
Store (Stockage)	148
Structure des mémoires	149
Structure des modes	27
Structure des parties	135
Studio Connections	112
Sustain (Sustain Level)	176
Swing	155
SWITCH	209
Switch	152, 153, 154, 172, 174, 208
SYNC (Synchronization)	210

T

Tableau des modes	28
TCH (Canal de transmission)	40
TCH (Transmit Channel)	151, 171
TEMPLATE	190
Template	157
Tempo	152, 154, 180, 198
Tempo Track Edit	197
TempoSpeed	156
TempoSync	156
Temps	174
TG (Tone Generator)	205

TGSwitch (Tone Generator Switch) (Sélecteur du générateur de sons)	216
Thin Out	187
Thru Port	210
TIE	181
Time	153
TimeMode	153
Timing Clock (F8H)	226
TONE	176, 191
Touche [ARP FX]	51
Touche [ARPEGGIO ON/OFF]	48
Touche [CATEGORY SEARCH]	42
Touche [DAW REMOTE]	115
Touche [DEC/NO]	35
Touche [DRUM KITS]	41
Touche [EDIT]	24, 53, 63
Touche [EFFECT BYPASS]	16, 140
Touche [ENTER]	17
Touche [EQ]	51
Touche [EXIT]	28
Touche [FILE]	24, 148
Touche [INC/YES]	35
Touche [INFORMATION]	17, 37
Touche [JOB]	24
Touche [MASTER EFFECT]	16
Touche [MASTER]	24, 122
Touche [MIXING]	24
Touche [MUTE]	45, 75
Touche [PAN/SEND]	51
Touche [PATTERN]	24
Touche [PERFORM]	24
Touche [SOLO]	75
Touche [SONG]	24
Touche [STORE]	24
Touche [TONE]	51
Touche [TRACK SELECT]	17
Touche [UTILITY]	24
Touche [VOICE]	24
Touches [1] – [16]	17, 34
Touches [A] – [H]	17, 34
Touches [F1] – [F6]	33
Touches [OCTAVE UP] et [OCTAVE DOWN]	29
Touches [SF1] – [SF5]	33
Touches de curseur	35
Touches SEQ TRANSPORT	16
TR LOOP (Track Loop)	179
TR SEL (Track Select)	182
TR VCE (Track Voice)	196
TRACK	196
TRACK (Track Job)	188, 200
Trans	74
TRANS (Transmit)	216
Trans (Transpose)	178, 196
TransCh (Transmit Channel)	216
TransmitCh (Transmit Channel)	173, 180, 206
Transpose	185, 205, 216
Transposition	29
TUNE	159, 176, 191, 205
TX SW (Transmit Switch)	217
TYPE	160
Type	80
Type (Recording Type)	179, 198
Type d'arpège	145
Types de fichiers	214

U

Undo (Annuler)	93
UNDO/REDO	183, 199
UnitMultiply (Unit Multiply)	155
USB	18, 30, 107
User Bank (Banque utilisateur)	40
USR	40

V

Vallot&Yng (Vallotti & Young)	169
Value	157, 181
Variation	197
VCE ED (Mixing Voice Edit)	189
VEL SENS (Velocity Sensitivity Depth)	162
VEL SENS (Velocity Sensitivity)	160
VEL SENS (Velocity Sensitivity) (Sensibilité à la vitesse)	159
VelCrossFade (Velocity Cross Fade) (Fondu enchaîné de vitesse)	158
VelCurve (Velocity Curve)	205
VelLimit (Velocity Limit)	152, 180
VelLimitH (Velocity Limit High)	174
VelLimitL (Velocity Limit Low)	174
VelMode (Velocity Mode)	154
VELO OFST (Velocity Offset)	178
VelocityLimit	155, 158
VelocityRate	155
VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth)	174
VelSensOfst (Velocity Sensitivity Offset)	175
VIEW FLT (View Filter)	182
Voice	180
Voice Editor	112, 148
VoiceELPan (Voice Element Pan)	175
Voix	23, 129
Voix de batterie	41, 132
Voix de mixage	78
Voix de phrase	79
Voix GM	132
Voix Keyboard Mega	130
Volume	154, 172, 175, 180, 189, 205

W

Wave	156, 163
Wave No. (Waveform Number) (Numéro de forme d'onde)	158
WaveCtgr (Waveform Category) (Catégorie de forme d'onde)	158
Werckmeister (Werckmeister)	169
Width (Largeur)	160

Z

Zone	123
Zone Edit	216
ZoneSwitch	215

Memo

Memo

Memo



Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasyth.com/>

Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2005 Yamaha Corporation

WF68510 510MWCP58.2-01A0
Printed in Japan