



Manuel de référence

Contenu

Utilisation des manuels fournis avec le MONTAGE....	2
Structure de base	3
Blocs fonctionnels	3
Bloc Générateur de sons	4
Bloc Générateur de sons	4
Bloc Entrée A/N	10
Bloc Séquenceur	10
Bloc Arpège	11
Catégories d'arpège.....	11
Sous-catégories.....	11
Nom du type d'arpège.....	12
Réglages liés aux arpèges	13
Types de reproduction de l'arpège	15
Bloc Motion Sequencer	16
Bloc Effets	18
Structure des effets.....	18
Connexion d'effets	19
À propos de l'effet Vocoder.....	19
Bloc Envelope Follower	20
Bloc Contrôleur	21
Clavier.....	21
Molette de variation de ton	21
Molette de modulation	21
Contrôleur de ruban.....	21
Sélecteurs affectables	21
Boutons/Curseurs de commande	22
Super Knob (Méga bouton)	22
Mémoire interne	22

Références	24
Display (touch panel) configuration (Configuration de l'écran tactile)	24
Performance Play (Home)	26
Motion Control	28
Mixing	44
Scene	49
Play/Rec	54
Normal Part (AWM2) Edit (Édition de partie normale AWM2)	58
Element Common Edit (Édition commune)	58
Element Edit (Édition d'élément)	94
Element All (Tous les éléments)	117
Drum Part Edit (Édition d'une partie de batterie)	119
Key Common Edit (Édition commune de touche)	119
Key Edit (Édition de touche).....	126
Normal Part (FM-X) Edit (Édition de partie normale FM-X)	131
Operator Common Edit (Édition commune)	131
Operator Edit (Édition d'opérateur)	141
Common/Audio Edit (Édition commune/audio).....	145
Category Search (Recherche de catégorie).....	161
Performance Category Search.....	161
Arpeggio Category Search.....	163
Waveform Category Search.....	164
Utility	165
Live Set	183
Live Set	183
Live Set Edit (Edit)	184
Live Set Register (Register)	186
Connexion d'un iPhone ou d'un iPad	187

Utilisation des manuels fournis avec le MONTAGE

Le synthétiseur MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 est livré avec les quatre guides de référence suivants : Mode d'emploi, Manuel de référence (le présent document), Manuel des paramètres du synthétiseur et Liste des données. Une version papier du Mode d'emploi est incluse dans l'emballage du synthétiseur. Le Manuel de référence, le Manuel des paramètres du synthétiseur et la Liste des données sont, quant à eux, disponibles au téléchargement depuis notre page Web au format PDF.

Mode d'emploi (version imprimée)

Ce manuel explique les modalités de configuration et d'exécution des opérations de base du MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8. Il décrit les fonctions suivantes :

- Guide de référence rapide — Sélection d'une performance
- Guide de référence rapide — Jeu au clavier
- Guide de référence rapide — Création de vos propres pages Live Set
- Guide de référence rapide — Édition des réglages
- Enregistrement et reproduction
- Utilisation de l'instrument en tant que clavier principal
- Raccordement d'un microphone ou d'un équipement audio
- Réglages généraux du système
- Raccordement d'instruments MIDI externes
- Utilisation d'un ordinateur connecté
- Sauvegarde/chargement de données

Manuel de référence (le présent document PDF)

Ce manuel décrit la conception interne du MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 ainsi que la configuration et le réglage de ses différents paramètres.

Manuel des paramètres du synthétiseur (document PDF)

Ce manuel présente les paramètres de voix, les types d'effet, les paramètres d'effet et les messages MIDI utilisés avec les synthétiseurs dotés de générateurs de sons Yamaha AWM2 et FM-X. Lisez d'abord le Mode d'emploi et le Manuel de référence avant de consulter, si nécessaire, le Manuel des paramètres du synthétiseur pour en savoir plus sur les paramètres et les termes liés aux synthétiseurs Yamaha.

Liste des données (document PDF)

Ce document contient un certain nombre de listes utiles, telles que la Liste des formes d'onde, la Liste des performances, la Liste des types d'effet et la Liste des types d'arpège, ainsi que des supports de référence, comme le MIDI Implementation Chart.

Utilisation du Manuel de référence

- À l'aide des onglets de nom d'écran situés en haut des pages de la section Référence, vous pouvez directement accéder à la page contenant les explications des paramètres de l'écran correspondant.
- Vous pouvez cliquer sur n'importe quel numéro de page dans la Table des matières ou dans les paragraphes descriptifs pour être directement dirigé vers la page correspondante.
- Vous pouvez également cliquer sur les rubriques que vous souhaitez consulter dans l'index des « Signets », situé à gauche de la fenêtre principale, afin de passer directement à la page correspondante. (Cliquez sur l'onglet « Signets » pour ouvrir l'index si celui-ci n'est pas affiché.)
- Si vous souhaitez obtenir des informations sur un sujet ou une fonction spécifique, sélectionnez « Trouver » ou « Chercher » dans le menu « Edition » d'Adobe Reader et tapez un mot-clé pour localiser les informations qui s'y rapportent dans le document.

NOTE Vous pouvez télécharger la dernière version d'Adobe® Reader® depuis le site web à l'adresse suivante :

<http://www.adobe.com/fr/products/reader/>

NOTE Les noms et les emplacements des rubriques de menu peuvent varier en fonction de la version d'Adobe Reader utilisée.

Informations

- Les illustrations et les pages d'écran figurant dans ce manuel sont uniquement proposées à titre d'information et peuvent être différentes de celles de votre instrument.
- Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.
- iPhone, iPad, iPod touch et Lightning sont des marques commerciales d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.
- IOS est une marque déposée ou une marque commerciale de Cisco aux États-Unis et dans d'autres pays. Cette marque est utilisée sous licence.

Sélection de l'onglet de nom d'écran Sélection de la fonction de la fonction



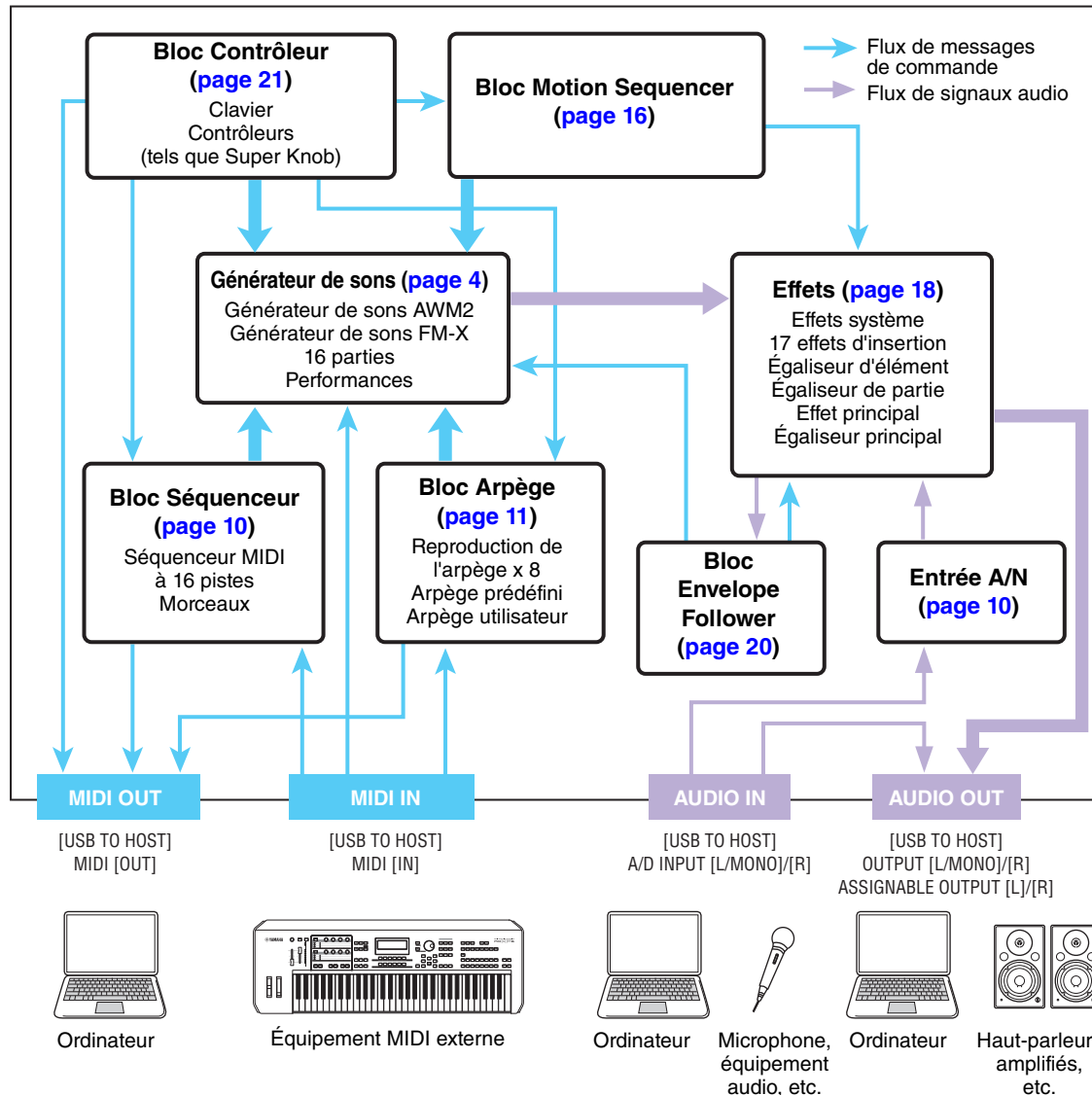
Structure de base

Structure de base

- ▶ Blocs fonctionnels
- Bloc Générateur de sons
- Bloc Entrée A/N
- Bloc Séquenceur
- Bloc Arpège
- Bloc Motion Sequencer
- Bloc Effets
- Bloc Envelope Follower
- Bloc Contrôleur
- Mémoire interne

Blocs fonctionnels

Le système du MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 est constitué des huit blocs fonctionnels principaux suivants : Générateur de sons, Entrée A/N, Séquenceur, Motion Sequencer, Arpège, Contrôleur, Effets et Envelope Follower.



Référence

- Display (touch panel) config.
- Performance Play (Home)
- Motion Control
- Mixing
- Scene
- Play/Rec
- Normal Part (AWM) Edit
- Drum Part Edit
- Normal Part (FM-X) Edit
- Common/Audio Edit
- Category Search
- Utility
- Live Set
- iPhone/iPad connection

AWM2 (Mémoire d'onde avancée 2)

Cet instrument est équipé d'un bloc Générateur de sons AWM2. L'AWM2 est un système de synthèse fondé sur des ondes échantillonnées (matériau sonore) et utilisé dans de nombreux synthétiseurs Yamaha. Pour obtenir un réalisme plus vrai que nature, les voix AWM2 font chacune appel à plusieurs échantillons de la forme d'onde d'un véritable instrument. En outre, il est possible de leur appliquer une grande variété de paramètres, notamment ceux de générateur d'enveloppe, de filtre ou de modulation.

FM-X

Outre le bloc AWM2, ce synthétiseur comporte également un générateur de sons FM-X. « FM » est la forme courte de l'abréviation FM-X de l'anglais « Frequency Modulation », qui signifie modulation de fréquence. Il s'agit d'un système de générateur de sons spécial, qui utilise la fréquence d'une forme d'onde donnée pour en moduler une autre, aux fins de produire un son complètement nouveau. Ce synthétiseur dispose de huit opérateurs FM et de 88 types d'algorithmes différents. En changeant les modèles de combinaison des opérateurs, en contrôlant leur modulation à l'aide d'autres paramètres tels que les niveaux et les enveloppes et en utilisant les filtres de haute qualité, les effets et l'égaliseur spécifiques à la technologie AWM2, vous pouvez créer des sons d'une texture extrêmement riche, capables de se transformer de manière très complexe.

Bloc Générateur de sons

En réalité, c'est le bloc Générateur de sons qui produit le son en réponse aux messages MIDI reçus blocs Séquenceur, Contrôleur et Arpège, et de l'instrument MIDI externe. 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. Cependant, il est possible de dépasser cette limite en ayant recourt à des « ports » MIDI distincts, qui prennent en charge seize canaux chacun. Le bloc Générateur de sons de cet instrument gère les messages MIDI via le port 1.

Bloc Générateur de sons

Performances

Une performance est un ensemble unique de sons composés de plusieurs parties. En sélectionnant la performance appropriée, vous avez la possibilité de modifier les sons à votre gré. Chaque performance est dotée de deux types de paramètres : des paramètres propres à chaque partie et des paramètres communs à toutes les parties. Vous pouvez modifier l'ensemble de la performance dans l'écran Common/Audio Edit (Édition commune/audio) ([page 145](#)).

Structure des parties d'une performance

Une performance se compose de 16 parties. Vous pouvez vous servir du clavier pour créer des performances comportant plusieurs parties, des parties combinées en couche ou selon d'autres configurations.

Parties

L'instrument dispose de trois types de partie en interne : des parties normales AWM2, des parties normales FM-X et des parties de batterie. Les parties normales AWM2 sont essentiellement des sonorités d'instrument de musique dotées d'une hauteur tonale, susceptibles d'être reproduites sur toute la plage du clavier. Les parties normales FM-X sont aussi des sons d'instrument de musique ayant une hauteur de ton, mais elles sont générées par synthèse FM. Les parties de batterie, quant à elles, correspondent principalement à des sons de percussion/batterie attribués à des notes individuelles. Au total, une partie normale AWM2 peut comporter huit éléments, une partie normale FM-X huit opérateurs et une partie de batterie 73 touches de batterie.

L'unité élémentaire la plus petite d'une partie est constituée par ce qu'il est convenu d'appeler un élément, un opérateur ou une touche de batterie. En combinant plusieurs éléments/opérateurs/touches, il est possible de créer des parties qui produisent des types de sons encore plus réalistes, d'une grande diversité de textures complexes. La création d'une partie se fait par la modification de paramètres spécifiques à ses unités constituantes (Element Edit (Édition d'élément), Operator Edit (Édition d'opérateur) ou Key Edit (Édition de touche)) et de paramètres communs à l'ensemble des éléments, opérateurs et touches (Element Common Edit (Édition commune d'élément), Operator Common Edit (Édition commune d'opérateur) et Key Common Edit (Édition commune de touche)).

NOTE Pour obtenir des instructions sur l'édition d'une partie normale (AWM2), reportez-vous à la [page 58](#). Pour obtenir des instructions sur l'édition d'une voix normale FM-X, reportez-vous à la [page 131](#). Pour obtenir des instructions sur l'édition d'une partie de batterie, reportez-vous à la [page 119](#).

Structure de base

▶ Blocs fonctionnels
▶ Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

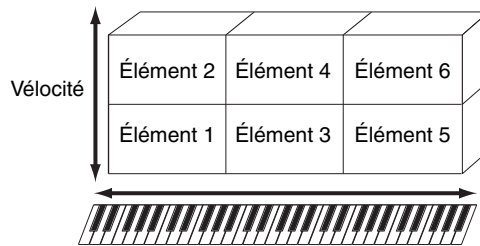
Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Parties normales (AWM2), Parties normales (FM-X) et parties de batterie

Parties normales (AWM2)

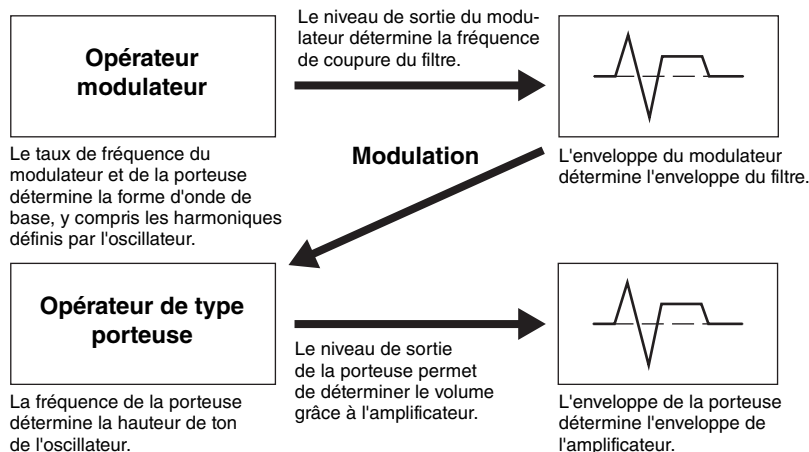
Reproduites de manière traditionnelle à partir du clavier, ces parties se caractérisent par des hauteurs de ton standard pour chaque touche et sont générées par la technologie AWM2. Une partie normale est constituée d'un total de huit éléments. En fonction des réglages effectués en mode Part Edit (Édition de partie), tous ces éléments peuvent être audibles simultanément ou bien retentir selon des plages de notes et de vitesse spécifiques ou en fonction des réglages XA (Expanded Articulation) effectués (page 6).



L'illustration ci-contre montre un exemple de partie normale AWM2. Les six éléments étant distribués à travers la plage des notes du clavier et la plage de vitesse, un élément différent retentit en fonction de la note jouée et de la force de frappe au clavier. Dans la répartition de la vitesse, les éléments 1, 3 et 5 retentissent lorsque le jeu au clavier est atténué, tandis que les éléments 2, 4 et 6 sont audibles en cas de jeu de clavier accentué. Dans la répartition de notes, les éléments 1 et 2 sont audibles dans la plage inférieure du clavier, les éléments 3 et 4 dans la plage moyenne et les éléments 5 et 6 dans la plage supérieure. Dans la répartition de la vitesse, les éléments 1, 3 et 5 retentissent lorsque le jeu au clavier est atténué, tandis que les éléments 2, 4 et 6 sont audibles en cas de jeu de clavier accentué. Pour comprendre ceci de manière pratique, considérons l'exemple d'une partie de piano composée de six différents échantillons. Les éléments 1, 3 et 5 seraient les sons de piano interprétés de manière atténuée dans les plages de note désignées, alors que les éléments 2, 4 et 6 seraient des sons joués avec force, chacun dans sa plage de notes spécifiée. En fait, cet instrument est encore plus souple d'utilisation, en cela qu'il autorise le recours à un total de huit éléments indépendants.

Parties normales (FM-X)

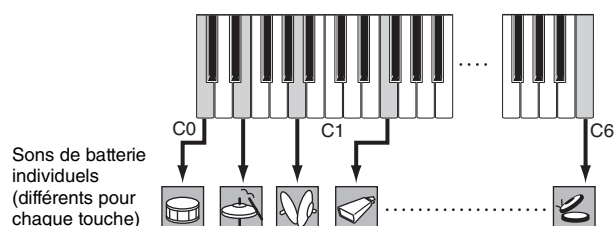
Ces parties sont également reproduites de manière traditionnelle à partir du clavier avec des hauteurs de ton standard pour chaque touche mais elles sont générées par synthèse FM. Le son d'une partie normale FM-X est créé par la modulation de fréquence d'une forme d'onde fondamentale par une autre forme d'onde. Un opérateur qui génère une forme d'onde fondamentale est une « porteuse » alors qu'un opérateur qui module ces formes d'onde est appelé un « modulateur ». La combinaison d'un certain nombre d'opérateurs est appelée un « algorithme ». Lorsqu'un opérateur émet en sortie une forme d'onde sinusoïdale simple, aucun harmonique autre que le ton fondamental n'est produit. Cependant, il est possible de créer des harmoniques en modulant la forme d'onde avec d'autres opérateurs. La production d'harmoniques dépend du niveau de sortie du modulateur et des taux de fréquence de la porteuse et du modulateur. D'autre part, la hauteur de ton de base est déterminée par la fréquence de la porteuse et le niveau de sortie est défini par le niveau de sortie de la porteuse. La figure reproduite ci-dessous illustre la méthode de base permettant de créer des sons FM à l'aide d'un synthétiseur analogique.



Bien que l'illustration reproduite ci-dessus montre des formes d'onde générées par deux opérateurs, le MONTAGE en possède huit. La combinaison d'un certain nombre d'opérateurs est appelé un « algorithme » et ce synthétiseur possède des paramètres spécifiques pour le réglage de cet algorithme.

Parties de batterie

Les parties de batterie sont principalement des sons de percussion/batterie affectés à des notes individuelles du clavier (C0 à C6). Contrairement aux éléments, les touches de batterie équivalent à la note correspondante, ce qui signifie qu'il est impossible de modifier leur plage de valeurs. Un son de batterie ou de percussion spécifique est attribué à chaque touche de batterie. Vous pouvez créer différents types de parties de batterie en modifiant le son de batterie/percussion affecté à chaque touche ainsi que les paramètres tels que la hauteur de ton ou le générateur d'enveloppe.



Structure de base

Blocs fonctionnels
▶ Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Expanded Articulation (XA)

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

Performances réalistes en jeu legato

Cet instrument reproduit avec une grande précision un effet legato en autorisant le retentissement de certains éléments spécifiques en cas de jeu lié, ainsi que la reproduction normale de certains autres éléments (via les réglages « Legato » et « Normal » du paramètre XA Control (Commande XA)).

Son de relâchement de note authentique

Le MONTAGE peut émettre ces sons caractéristiques spéciaux, à condition que le paramètre XA Control de certains éléments soit réglé sur « Key Off » (Désactivation de note).

Variations de son subtiles pour chaque note jouée

Le MONTAGE reproduit de manière plus précise ces variations de son subtiles grâce aux réglages « Cycle » et « Random » (Aléatoire) du paramètre XA Control.

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

Les instruments acoustiques ont leurs caractéristiques uniques, voire spécifiques, de sons exclusifs, produits uniquement à certains moments d'une performance. Ceux-ci incluent le chevrottement résultant de la technique du coup de langue sur une flûte ou les harmoniques aigus d'une guitare acoustique. Le MONTAGE recrée ces effets en vous permettant de basculer entre les sons tandis que vous jouez, à l'aide des touches [ASSIGN 1] (Affectation 1)/[ASSIGN 2] (Affectation 2) et des réglages « A.SW1 On » (Sélecteur d'affectation 1 activé), « A.SW2 On » (Sélecteur d'affectation 2 activé) et « A.SW Off » (Sélecteur d'affectation désactivé) du paramètre XA Control.

NOTE Vous pouvez également activer ou désactiver les touches [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] en transmettant le numéro de changement de commande spécifié dans l'écran Common/Audio Edit ([Control] → [Control Number]) ([page 153](#)) depuis un périphérique externe.

Sons et styles de jeu innovants

Les fonctions hautement polyvalentes expliquées ci-dessus peuvent être appliquées avec efficacité non seulement aux sonorités acoustiques, mais également aux parties de synthétiseur et aux parties électroniques. La fonctionnalité XA est porteuse d'un fabuleux potentiel qui autorise des sonorités authentiques, une grande expressivité au niveau de la performance et une myriade de nouveaux styles de jeu créatifs.

Motion Control System

Motion Control System (Système de commande de mouvement) est une toute nouvelle fonctionnalité destinée à contrôler en temps réel les variations rythmiques et multidimensionnelles du son. Il s'agit d'une fonction incroyablement puissante, qui modifie de façon spectaculaire et dynamique les sonorités de l'instrument afin de produire des variations nouvelles, jamais entendues auparavant, qui changent de texture et de rythme au gré des battements de mesure. Le résultat est fulgurant : des effets lumineux, colorés et enjoués qui font merveilleusement écho à votre passion créatrice. Motion Control System comprend trois fonctions principales :

Super Knob (Méga bouton) :

Cette fonction crée des variations sonores multi-dimensionnelles agrémentées d'accents animés, en perpétuelle transformation. Elle permet de contrôler plusieurs paramètres simultanément.

Motion Sequencer (Séquenceur de mouvements) :

En générant des variations sonores évolutives, la puissante fonction Motion Sequencer vous permet de modifier dynamiquement les sons grâce à l'exécution de paramètres en fonction de certaines séquences créées à l'avance. Elle fournit un contrôle en temps réel pour modifier les sons en fonction de différentes séquences telles que le tempo, les arpegges ou les rythmes fournis par les périphériques externes connectés.

Envelope Follower (Suiveur d'enveloppe) :

Envelope Follower est une fonction qui détecte l'enveloppe de volume de la forme d'onde du signal d'entrée et modifie le son de façon dynamique.

NOTE La fonction Envelope Follower peut être contrôlée sur toutes les sorties de partie et non seulement au niveau du signal audio d'un périphérique externe.

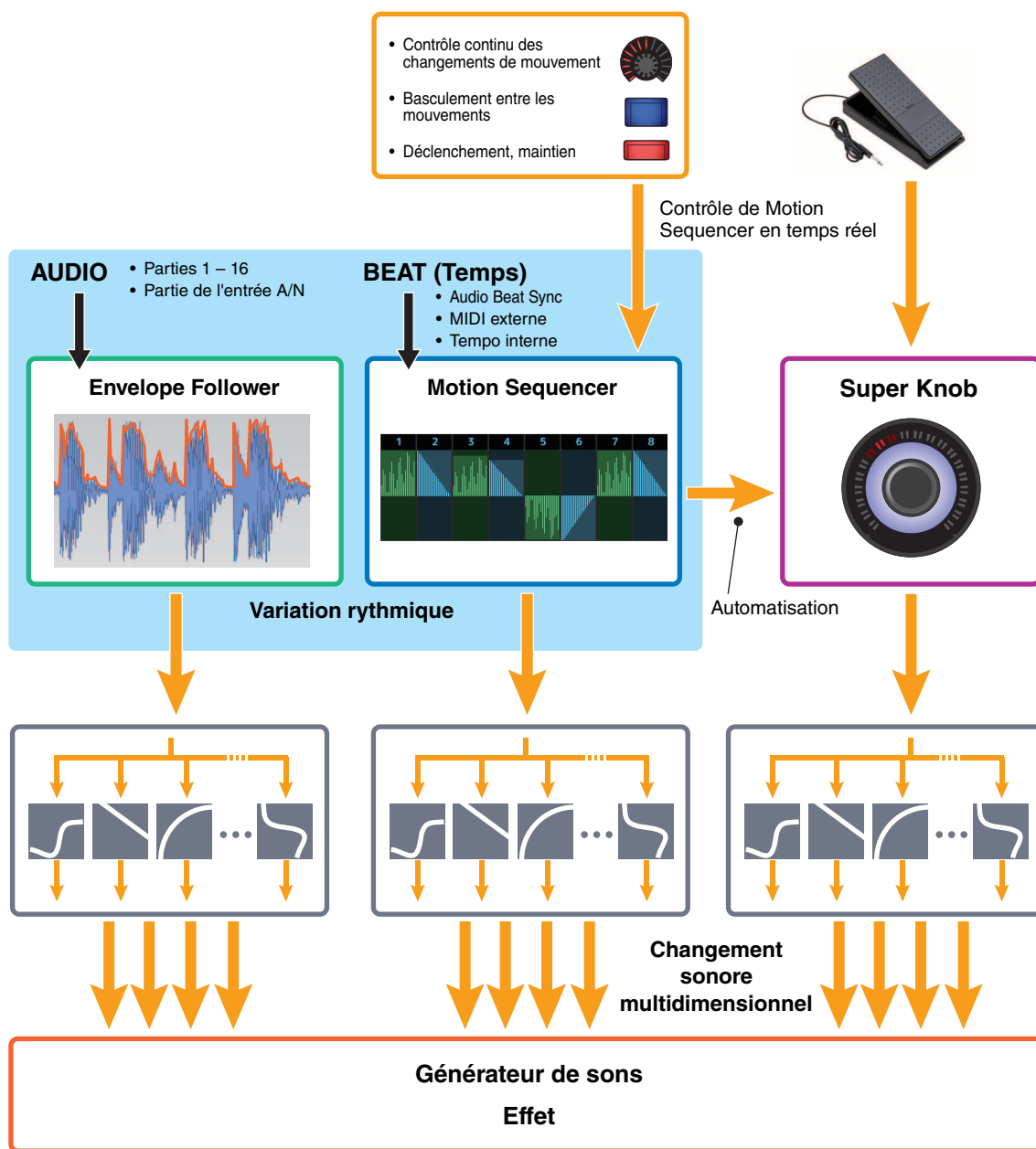
Structure de base

	Blocs fonctionnels
▶	Bloc Générateur de sons
	Bloc Entrée A/N
	Bloc Séquenceur
	Bloc Arpège
	Bloc Motion Sequencer
	Bloc Effets
	Bloc Envelope Follower
	Bloc Contrôleur
	Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Structure de Motion Control System



Structure de base

Blocs fonctionnels
▶ Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

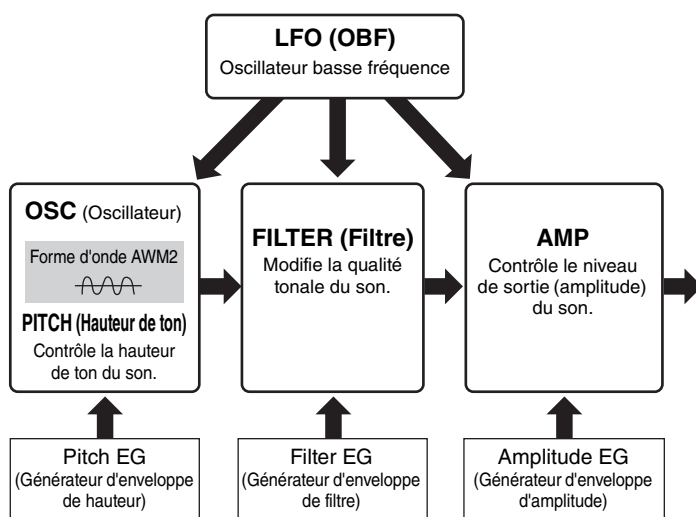
Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Pour plus de détails sur Motion Control, consultez le site Web ci-dessous :

<http://www.yamaha.com/montage/>

Éléments, touches de batterie et opérateurs

Les éléments, les touches de batterie et les opérateurs sont les plus petits « blocs de construction » du MONTAGE constitutifs d'une partie. Il est possible de créer, d'améliorer et de traiter ces petites unités de son au moyen des différents paramètres d'un synthétiseur traditionnel, notamment Pitch EG (Générateur d'enveloppe de hauteur), Filter EG (Générateur d'enveloppe de filtre), Amplitude EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) et LFO (OBF), illustrés ci-dessous.



Oscillator (Oscillateur)

Cette unité permet d'attribuer la forme d'onde (ou le son de base) aux différents éléments, opérateurs et touches de batterie. Les paramètres liés à Oscillator sont réglables comme suit :

- Parties normales AWM2 et parties de batterie
[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Osc/Tune] (page 94, page 126)
- Parties normales (FM-X)
[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → [Form/Freq] (page 141)

Pitch (Hauteur de ton)

Cette unité vous permet de contrôler les variations de la hauteur de ton dans le temps. Les paramètres liés à la hauteur de ton sont réglables comme suit :

- Parties normales AWM2 et parties de batterie
[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Osc/Tune] (page 94, page 126)
- Parties normales FM-X
[EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (page 134)

Les paramètres liés à Pitch EG sont réglables comme suit :

- Parties normales AWM2
[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Pitch EG] (page 98)
- Parties normales FM-X
[EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (page 134)

Filter (Filtre)

Cette section modifie le timbre du son en coupant la sortie d'une portion de fréquence spécifique du son. En outre, le réglage du FEG (Générateur d'enveloppe de filtre) vous permet de contrôler la variation de la fréquence de coupure du filtre dans le temps. Les paramètres liés à Filter et Filter EG sont réglables comme suit :

- Parties normales AWM2 et parties de batterie
[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Filter] (page 100, page 128)
- Parties normales (FM-X)
[EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (page 134)

Structure de base

Blocs fonctionnels
▶ Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Amplitude

Cette unité contrôle le niveau de sortie (amplitude) de l'élément, de la touche de batterie ou de l'opérateur. Les paramètres liés à Amplitude et Amplitude EG sont réglables comme suit :

- Parties normales (AWM2)
[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Amplitude] (page 108)
- Parties de batterie
[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Level/Pan] (page 129)
- Parties normales (FM-X)
[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → [Level] (page 143)

LFO (Oscillateur à basse fréquence, OBF)

Comme son nom le suggère, l'OBF produit une onde de basse fréquence.

Ces ondes permettent de modifier la hauteur de ton, le filtre ou l'amplitude de chaque élément ou opérateur en vue de créer des effets tels que le vibrato, le wah ou le trémolo. Il existe deux types de LFO : Part LFO (OBF de partie), commun à tous les éléments/opérateurs et Element LFO (OBF d'élément), propre à chaque élément.

Les paramètres liés à Part LFO sont réglables comme suit :

- Parties normales AWM2
[EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] (page 85)
- Parties normales FM-X
[EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] ou [2nd LFO] (page 138)

Les paramètres liés à Element LFO sont réglables comme suit :

[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Element LFO] (page 113)

Structure de base

Blocs fonctionnels
▶ Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Polyphonie maximale

La polyphonie maximale fait référence au nombre total de notes pouvant être entendues simultanément sur le générateur de son interne de l'instrument.

La polyphonie maximale de ce synthétiseur est de 128 notes pour les parties AWM2 et FM-X séparément. Lorsque le bloc 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 parties n'ayant pas chute de son.

En outre, la polyphonie maximale s'applique au nombre d'éléments ou de touches de batterie utilisés et non au nombre de parties. Lorsque des parties normales AWM2 incluant jusqu'à huit éléments sont utilisées, il est possible que le nombre total de notes susceptibles d'être jouées simultanément soit inférieur à 128.

Bloc Entrée A/N

Ce bloc gère l'entrée des signaux audio en provenance des prises [L/MONO] (G/Mono)/[R] (D) de la section A/D INPUT (Entrée A/N). Différents paramètres tels que le volume, le balayage panoramique et l'effet peuvent être affectés au signal audio et le son est émis en même temps que d'autres parties. L'effet d'insertion, les effets système, les effets principaux et l'égaliseur principal s'appliquent à l'entrée du signal audio via les prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT.

Les paramètres liés au bloc Entrée A/N sont réglables comme suit :

[PERFORMANCE] → [Mixing] (page 44)

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] (page 147)

L'effet qui s'applique à l'entre du signal audio via les prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT est réglable comme suit :

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] (page 148)

Le gain du signal audio provenant des prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT peut être réglé via le bouton [GAIN] de la section A/D INPUT sur le panneau. De plus, le réglage d'activation/désactivation du signal audio provenant des prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT peut être actionné via la touche [ON/OFF] (Activation/désactivation) de la section A/D INPUT.

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → « A/D Input » (page 168)

Bloc Séquenceur

Ce bloc vous permet de créer des morceaux en enregistrant et en éditant vos performances en tant que données MIDI (depuis le bloc Contrôleur ou un périphérique externe), de sorte que vous puissiez ensuite reproduire les données via le bloc Générateur de sons.

Morceaux

Un morceau est créé à partir de l'enregistrement, sur des pistes individuelles, de votre performance au clavier sous forme de données MIDI. Il est possible de stocker jusqu'à 64 morceaux sur le MONTAGE.

Pistes

Une piste est un emplacement de mémoire sur le séquenceur qui stocke vos performances musicales. Une partie peut être enregistrée sur une seule piste. Étant donné que le MONTAGE dispose de 16 pistes par morceau, vous pouvez enregistrer et reproduire une performance de 16 parties.

Enregistrement MIDI

Vous avez la possibilité d'enregistrer votre performance au clavier sur un morceau. Vous pouvez enregistrer des opérations liées aux boutons et aux contrôleurs, la reproduction de l'arpège ainsi que votre jeu au clavier sur la piste spécifiée sous forme d'événements MIDI. Votre performance au clavier ainsi que les opérations liées aux contrôleurs et aux boutons ne pourront être enregistrées sur la piste spécifiée que si le sélecteur de la commande de clavier correspondant à la partie concernée est activé (ON).

NOTE Les messages de changement de commande et de changement de paramètre sont enregistrables via les boutons. Pour plus de détails sur les messages de changement de commande, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

NOTE Pour obtenir des instructions détaillées, reportez-vous au Mode d'emploi.

Structure de base

Blocs fonctionnels
Bloc Générateur de sons
▶ Bloc Entrée A/N
▶ Bloc Séquenceur
Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Bloc Arpège

Ce bloc vous permet de déclencher automatiquement des phrases musicales et rythmiques en jouant simplement une ou plusieurs notes au clavier. La séquence arpégée de Yamaha change également en réponse aux notes ou aux accords réels que vous interprétez, de sorte que vous disposez d'une grande variété de phrases et de notions musicales particulièrement inspirantes, tant au niveau de la composition que de la performance.

Catégories d'arpège

Les types d'arpège sont répartis en 18 catégories (y compris « No Assign » (Pas d'affectation) et « Control/Hybrid Seq ») répertoriées ci-dessous. Ces catégories dépendent du type d'instrument utilisé.

Liste des catégories de types d'arpège

Piano	Piano	Pad	Pad/Choir
Keys	Keyboard	SynCp	Syn Comp
Organ	Organ	CPerc	Chromatic Perc
Gtr	Guitar	Dr/Pc	Drum/Perc
Bass	Bass	S.FX	Sound FX
Str	String	M.FX	Musical FX
Brass	Brass	Ethnc	Ethnic
WW	Woodwind	---	No Assign
SynLd	Syn Lead	Ct/Hb	Control / Hybrid Seq

Sous-catégories

Les catégories d'arpège sont réparties en sous-catégories, répertoriées ci-dessous. Les sous-catégories étant classées par genre musical, il est facile de trouver celle qui est la mieux adaptée pour le style de musique souhaité.

Liste des sous-catégories de types d'arpège

Rock	Rock	World	World
Pop Rock	Pop Rock	General	General
Ballad	Ballad	No Assign	No Assign
Chill	Chillout / Ambient	Filter	Filter *
Hip Hop	Hip Hop	Exprs	Expression *
Funk	Funk	Pan	Pan *
Modern R&B	Modern R&B	Mod	Modulation *
Classic R&B	Classic R&B	PBend	Pitch Bend *
House	House / Dance Pop	Assign	Assign 1/2 *
Techno	Techno / Trance	Comb	Comb *
Jazz	Jazz / Swing	Zone	Zone Velocity *
D&B	D&B / Breakbeats	Z.Pad	Zone Vel for Pad *
Latin	Latin		

NOTE Dans l'écran Category Search, les sous-catégories marquées d'un astérisque (*) s'affichent uniquement lorsque le type de catégorie sélectionné est « Control/Hybrid Seq ».

Structure de base

Blocs fonctionnels
Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
▶ Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Nom du type d'arpège

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

Types d'arpège dont le nom se termine par « _N » (par exemple : HipHop1_N)

Utilisés conjointement à une partie normale, ces arpèges servent à produire des notes et des accords complexes, même lorsqu'ils sont déclenchés à l'aide d'une seule note (page 15).

Types d'arpège dont le nom se termine par « _C » (par exemple : Rock1_C)

Lorsqu'ils sont correctement interprétés dans une partie normale, ces arpèges sont créés en fonction de l'accord que vous jouez (page 15).

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

Outre les deux types susmentionnés, il existe trois types de reproduction : les arpèges destinés aux parties normales et reproduits à l'aide des seules notes interprétées au clavier et leurs notes d'octave correspondantes (page 15) ; les arpèges créés pour les parties de batterie (page 15) ; et les arpèges contenant essentiellement des événements non liés aux notes (page 16).

Types d'arpège dont le nom se termine par « _AF1 », « _AF2 » ou « _AF1&2 » (par exemple : Electro Pop AF1)

Lorsque vous interprétez ces arpèges, les deux boutons [ASSIGN 1] et [ASSIGN 2] sont automatiquement activés et la reproduction de la phrase commence.

Types d'arpège dont le nom commence par « [Mg] » (par exemple : [Mg]HardRock1)

Ces arpèges sont destinés à être utilisés avec les voix Mega Voice.

Structure de base

Blocs fonctionnels
Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
▶ Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Enveloppe Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Voix Mega Voice et arpèges Mega Voice

Le son normalement émis s'appuie sur les variations de vélocité pour adapter la qualité et/ou le niveau sonore d'une partie en fonction de la force de jeu au clavier, ce qui lui confère une authenticité et une réponse naturelle renforcées. Cependant, les voix Mega Voice sont d'une structure très complexe et comprennent différentes couches inadaptées au jeu de clavier. Les voix Mega Voice ont été spécifiquement développées pour être reproduites à l'aide des arpèges Mega Voice, afin de produire des résultats d'un réalisme incroyable. Les voix Mega Voice doivent toujours être utilisées en conjonction avec les arpèges Mega Voice.

La liste des types d'arpège figurant dans le document PDF « Liste des données » contient les colonnes suivantes.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Sound Type
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			

NOTE Notez que cette liste est fournie à des fins d'illustration uniquement. Pour obtenir une liste complète des types d'arpège, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

1 Main Category (Catégorie principale)

Indique la catégorie principale de l'arpège.

2 Sub Category (Sous-catégorie)

Indique la sous-catégorie de l'arpège.

3 ARP No (Numéro de l'arpège)

Indique le numéro du type d'arpège.

4 ARP Name (Nom de l'arpège)

Indique le nom de l'arpège.

5 Time Signature (Type de mesure)

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

6 Length (Longueur)

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

7 Original Tempo (Tempo d'origine)

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

8 Accent (Accentuation)

Le cercle indique que l'arpège utilise la fonction Accent Phrase (Phrase accentuée) (page 14).

9 Random SFX (Effets spéciaux aléatoires)

Le cercle indique que l'arpège utilise la fonction SFX (page 14).

10 Sound Type (Type de son)

Indique le type de son adapté au type d'arpège.

*1 Le paramètre Loop (Boucle) est défini comme suit :

[EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (page 73)

Réglages liés aux arpèges

Il existe plusieurs méthodes visant à déclencher ou arrêter la reproduction de l'arpège. En outre, il vous est possible de spécifier si les sons SFX et les phrases spéciales accentuées sont déclenchés ou non en même temps que les données de séquence normale.

Activation/désactivation de la reproduction de l'arpège

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

Pour reproduire l'arpège uniquement lorsque la note est enfoncée :	Réglez le paramètre « Hold » (Maintien) sur « Off » et le paramètre « Trigger Mode » (Mode de déclenchement) sur « Gate ».
Pour maintenir l'arpège même après le relâchement de la note :	Réglez le paramètre « Hold » sur « On » et le paramètre « Trigger Mode » sur « Gate ».
Pour basculer entre l'activation et la désactivation de l'arpège lorsque la note est enfoncée :	Réglez le paramètre « Trigger Mode » sur « Toggle » (Bascule). Le paramètre « Hold » peut être spécifié sur « On » ou « Off ».

NOTE Le paramètre « Hold » est défini comme suit :

[EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (page 73)

NOTE Lorsque vous recevez un message de maintien MIDI (changement de commande n° 64) alors que les paramètres « Arp Master » (Arpège principal) et « Arp Hold » (Maintien de l'arpège) sont tous deux réglés sur « On », vous pouvez obtenir le même résultat en réglant « Hold » sur « On ».

NOTE Le paramètre « Trigger Mode » est défini comme suit :

[EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (page 77)

Structure de base

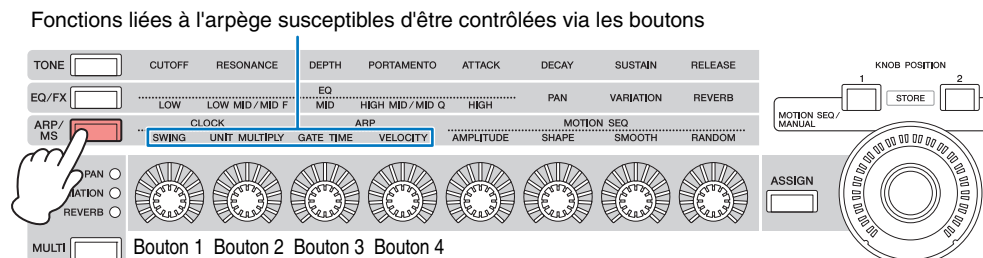
Blocs fonctionnels
Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
▶ Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Utilisation des boutons pour contrôler les arpèges

En appuyant sur la touche [ARP/MS] des fonctions attribuables aux boutons, vous pouvez utiliser les boutons 1 – 4 pour contrôler la reproduction de l'arpège. Exécutez cette procédure et écoutez les changements apportés au son. Pour plus de détails sur l'effet des boutons 1 – 8, reportez-vous à la section Édition rapide (page 31).



Phrases accentuées

Les phrases accentuées sont composées de données de séquence contenues dans certains types d'arpège, qui ne sont audibles que lorsque vous jouez les notes à une vitesse plus élevée (en tapant plus fort) que la valeur spécifiée sous le paramètre Accent Velocity Threshold (Seuil de vitesse de la phrase accentuée).

S'il vous paraît difficile de jouer selon la vitesse requise pour déclencher la phrase accentuée, abaissez la valeur du paramètre « Vel Threshold » (Seuil de vitesse), Accent Velocity Threshold (Seuil de vitesse accentuée).

NOTE Le paramètre « Vel Threshold » (Accent Velocity Threshold) est défini comme suit :

[EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (page 77)

NOTE Pour obtenir des informations sur les types d'arpège utilisant cette fonction, consultez la « Liste des types d'arpège » dans le document PDF « Liste des données ».

Fonction Random SFX

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

Pour activer/désactiver la fonction Random SFX :	Paramètre Random SFX
Pour régler le volume de son SFX :	Paramètre Velocity Offset (Décalage de vitesse des effets spéciaux aléatoires)
Pour déterminer si le volume de son SFX est contrôlé par la vitesse :	Paramètre Key On Ctrl (Commande d'activation de touche), Random SFX Key on Control (Commande d'activation de touche des effets spéciaux aléatoires)

NOTE Les paramètres « Random SFX », « Velocity Offset » et « Key On Ctrl » sont définis comme suit : [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (page 77)

NOTE La fonction Random SFX est indisponible pour l'arpège, qui s'arrête lorsque la note est relâchée.

NOTE Pour obtenir des informations sur les types d'arpège utilisant la fonction Random SFX, consultez la « Liste des types d'arpège » dans le document PDF « Liste des données ».

Structure de base

Blocs fonctionnels
Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
▶ Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Types de reproduction de l'arpège

Il existe trois types principaux de reproduction de l'arpège, décrits ci-dessous.

Arpèges pour parties normales

Les types d'arpège (toutes catégories confondues à l'exception de Drum/Perc et d'une partie Control/HybridSeq) spécifiquement conçus pour les parties normales proposent trois types de reproduction, comme suit :

Reproduction des seules notes jouées au clavier

L'arpège est reproduit uniquement à l'aide des notes jouées et des notes d'octave.

Reproduction d'une séquence programmée en fonction des notes jouées

Ces types d'arpège disposent de plusieurs séquences adaptées pour un type d'accord donné. Même si vous n'enfonchez qu'une seule note, les arpèges seront reproduits à l'aide de la séquence programmée, ce qui signifie que des notes autres que les notes jouées sont susceptibles de retentir. Le fait d'appuyer sur une autre note déclenche une séquence transposée pour laquelle la note enfoncée joue le rôle nouvelle note fondamentale. L'ajout de notes à des notes déjà maintenues modifie la séquence en conséquence. Les noms des arpèges reproduits de cette façon se terminent par « _N ».

Reproduction d'une séquence programmée en fonction de l'accord joué

Ces types d'accord spécialement conçus pour les parties normales sont reproduits de manière à correspondre au type d'accord déterminé par la détection des notes jouées au clavier. Les noms des arpèges reproduits de cette façon se terminent par « _C ».

NOTE Lorsque le paramètre « Key Mode » (Mode touche) est réglé sur « Sort » (Tri) ou « Sort+Drct » (Tri+Direct), la même séquence est exécutée, indépendamment de l'ordre d'interprétation des notes. Si le paramètre « Key Mode » est réglé sur « Thru » (Relais) ou « Thru+Drct » (Relais+Direct), une séquence différente sera reproduite, en fonction de l'ordre d'exécution des notes.

NOTE Compte tenu que ces types de reproduction sont programmés pour les parties normales, leur utilisation avec les parties de batterie peut ne pas aboutir au résultat escompté.

Arpèges pour parties de batterie

Les types d'arpège des catégories Drum/Perc sont spécialement programmés pour les parties 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, un seul motif rythmique est lancé.

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

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

Reproduction des seules notes jouées (instruments de batterie attribués)

La reproduction d'une ou de plusieurs notes déclenche un motif rythmique basé uniquement sur les notes jouées (instruments de batterie attribués). Gardez à l'esprit que bien qu'il s'agisse des mêmes notes interprétées, le motif rythmique déclenché varie en fonction de l'ordre dans lequel celles-ci sont jouées. Ceci vous donne accès aux différents motifs rythmiques reproduits à l'aide des mêmes instruments, simplement en changeant l'ordre d'interprétation des notes lorsque le paramètre « Key Mode » est réglé sur « Thru » ou « Thru+Drct ».

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

NOTE Compte tenu que ces types de reproduction sont programmés pour les parties de batterie, leur utilisation avec des parties normales peut ne pas aboutir au résultat escompté.

Structure de base

	Blocs fonctionnels
	Bloc Générateur de sons
	Bloc Entrée A/N
	Bloc Séquenceur
▶	Bloc Arpège
	Bloc Motion Sequencer
	Bloc Effets
	Bloc Envelope Follower
	Bloc Contrôleur
	Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Arpèges contenant essentiellement des événements non liés aux notes

Les types d'arpège (catégories principales Control/HybridSeq et sous-catégories Filter, Expression, Pan, Modulation, Pitch Bend (Variation de hauteur de ton) et Assign 1/2 (Affectation 1/2)) sont essentiellement programmés pour les données de Control Change (Changement de commande) et Pitch Bend. Ils servent à modifier le timbre ou la hauteur de ton du son plutôt qu'à jouer des notes spécifiques.

En fait, certains types ne contiennent aucune donnée de note. Lorsque vous utilisez un type de cette catégorie, réglez le paramètre « Key Mode » sur « Direct », « Sort+Drct » ou « Thru+Drct ».

NOTE Les réglages liés à Key Mode sont définis comme suit :

[EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (page 73)

Structure de base

Blocs fonctionnels
Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
▶ Bloc Arpège
▶ Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Astuces pour la reproduction de l'arpège

Les arpèges constituent une source d'inspiration à laquelle vous pouvez abondamment puiser car ils fournissent non seulement des passages rythmiques entiers sur lesquels vous pouvez jouer mais aussi des données MIDI de qualité qui vous permettent de créer des morceaux et des parties d'accompagnement complètes pour vos performances en live. Pour obtenir des instructions sur l'utilisation de l'arpège, reportez-vous à la section « Guide de référence rapide » dans le Mode d'emploi.

Bloc Motion Sequencer

La puissante fonctionnalité Motion Sequencer vous permet de modifier dynamiquement les sons grâce à l'exécution de paramètres en fonction de certaines séquences créées à l'avance.

Elle fournit un contrôle en temps réel pour modifier les sons selon différentes séquences telles que le tempo, l'arpège ou les rythmes provenant de périphériques externes connectés.

Vous pouvez affecter jusqu'à huit types de séquences par voie.

Vous avez également le loisir de définir un total de quatre voies en correspondance avec la fonction Motion Sequencer par partie. Il est possible d'utiliser huit voies simultanément pour l'ensemble de la performance. L'état de réglage des voies (activation ou désactivation) à l'échelle de toute la performance s'affiche comme suit :

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] (page 38)

Les paramètres des différentes voies sont définis comme suit :

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] (page 81)

The screenshot shows the Motion Sequencer interface with several key areas highlighted by orange boxes and labels:

- Réglage de voie (Lane Settings):** A table showing settings for 4 lanes. Lane 1 is selected.

Lane	LaneSW	MS FX	Trigger	Sequence Select
1	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8
2	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8
3	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8
4	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8
- Motifs de séquence de la voie (Sequence Patterns):** A grid showing sequence patterns for each lane. Lane 1 has a pattern of 16 notes, while lanes 2, 3, and 4 have patterns of 8 notes.
- Réglage de séquence sélectionné (Selected Sequence Settings):** A panel showing settings for the selected sequence: Sync (Off), Speed (63), Key On Reset (Off), Loop (ON), and Velocity Limit (1 to 127).
- Réglage de voie (Bottom):** A row of buttons at the bottom of the screen, labeled 1 through 8 and All, used to select a lane.

Activation/désactivation de Motion Sequencer

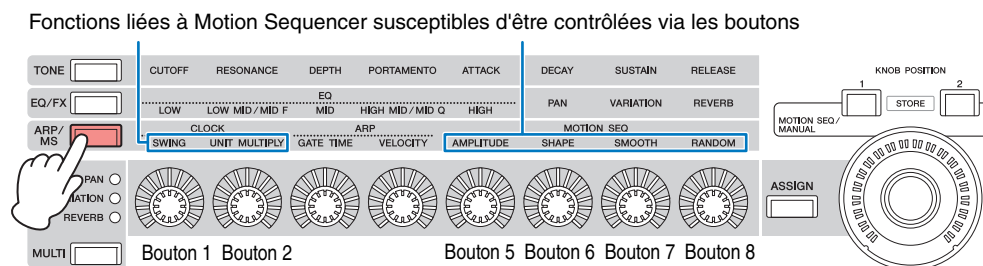
Les trois réglages suivants sont disponibles pour l'activation et la désactivation de Motion Sequencer.

Pour reproduire la séquence de mouvements uniquement lorsque la note est enfoncée :	Réglez le paramètre « LaneSW » (Sélecteur de voie) sur « On », le paramètre « Trigger » (Déclenchement) sur « Off » et le paramètre « Sync » (Synchronisation) sur « Off ».
Pour reproduire la séquence de mouvements lorsque la touche [MOTION SEQ TRIGGER] (Déclenchement de Motion Sequencer) est enfoncée :	Réglez le paramètre « LaneSW » sur « On », le paramètre « Trigger » sur « On » et le paramètre « Sync » (Synchronisation) sur « Off ».

NOTE Les paramètres « LaneSW » et « Trigger » sont définis comme suit :
[EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [MOTION Seq] → [Lane] ([page 81](#))

Utilisation des boutons pour contrôler Motion Sequencer

En appuyant sur la touche [ARP/MS] des fonctions attribuables aux boutons, vous pouvez utiliser les boutons 1 – 2 et 5 – 8 pour contrôler la reproduction de Motion Sequencer. Exécutez cette procédure et écoutez les changements apportés au son. Pour plus de détails sur l'effet des boutons, reportez-vous à la section Édition rapide ([page 31](#)).



Édition de séquence de mouvements

Vous pouvez créer une séquence de mouvements personnalisée comprenant jusqu'à seize pas. Pour plus de détails sur l'édition, reportez-vous à la [page 83](#).

Paramètres liés à Motion Sequencer

Sur cet instrument, la fonction Motion Sequencer est considérée comme un contrôleur virtuel et peut être sélectionnée dans le paramètre « Source ». Le paramètre cible que vous souhaitez contrôler via Motion Sequencer est défini dans le paramètre « Destination ». Pour plus de détails, reportez-vous à la [page 89](#).

Structure de base

Blocs fonctionnels
Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
Bloc Arpège
▶ Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Bloc Effets

Ce bloc applique les effets à la sortie des blocs Générateur de sons et Entrée audio afin de traiter et d'améliorer le son. L'application des effets s'effectue aux derniers stades de l'édition, ce qui vous permet de modifier le son à votre gré.

Structure des effets

Effets système : Variation et Reverb (Réverbération)

Les effets système sont appliqués au son global de l'instrument. Avec les effets système, le son de chaque partie est transmis à l'effet selon le niveau d'envoi de l'effet de chaque partie. Le son traité (dit « altéré ») est renvoyé au mixeur, selon le niveau de retour spécifié, pour être émis après avoir été mixé avec le son « pur » non modifié. Cet instrument dispose de deux types d'effets système : Variation et Reverb. En outre, vous avez la possibilité de spécifier le réglage Send Level (Niveau d'envoi) à partir du paramètre Variation to Reverb (Variation vers réverbération). Ce paramètre sert à appliquer une réverbération aux signaux provenant de l'effet de variation. Vous obtenez ainsi un effet naturel en appliquant au son de variation une profondeur de réverbération similaire à celle du son pur.

Effets d'insertion

Les effets d'insertion peuvent, quant à eux, être appliqués individuellement à des parties spécifiques avant la fusion des signaux de l'ensemble des parties. Par conséquent, il convient de les utiliser pour les sons que vous souhaitez changer radicalement. Vous pouvez définir différents types d'effets d'insertion A et B pour chaque partie. Ces effets sont réglables comme suit : → [Effect] ([page 67](#), [page 122](#), [page 136](#)). Ce synthétiseur dispose de 17 jeux d'effets d'insertion, applicables aux parties 1 – 16 et à la partie de l'entrée A/N.

Master Effect (Effet principal)

Ce bloc applique des effets au signal de sortie stéréo final du son tout entier. Plusieurs types d'effet sont disponibles.

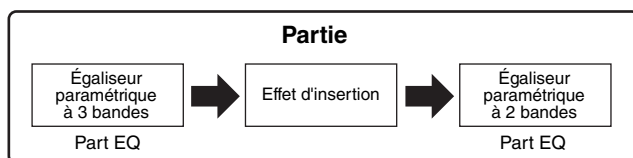
Element EQ (Égaliseur d'élément)

Le paramètre Element EQ s'applique aux éléments de la partie normale (AWM2) et aux touches de la partie de batterie. Vous pouvez spécifier une des trois formes d'égaliseur disponibles, dont le shelving et le peaking.

NOTE Element EQ n'affecte pas les signaux d'entrée provenant des prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT.

Part EQ (Égaliseur de partie)

Cet égaliseur s'applique à une partie avant et après l'effet d'insertion.



Master EQ (Égaliseur principal)

Master EQ s'applique au son général final de l'instrument (après effet). Les cinq bandes de l'égaliseur peuvent être spécifiées sur une égalisation de type peaking, et les bandes de fréquences supérieures et inférieures sur une égalisation en shelving.

Structure de base

Blocs fonctionnels
Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
▶ Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Connexion d'effets

1 Égaliseurs et effets d'insertion appliqués aux différentes parties

2 Paramètres liés aux effets Variation et Reverb

Réglage : Part Edit → [Effect] → [Routing] (page 67, page 122, page 136)
Common/Audio Edit → [Effect] → [Routing] (page 154)

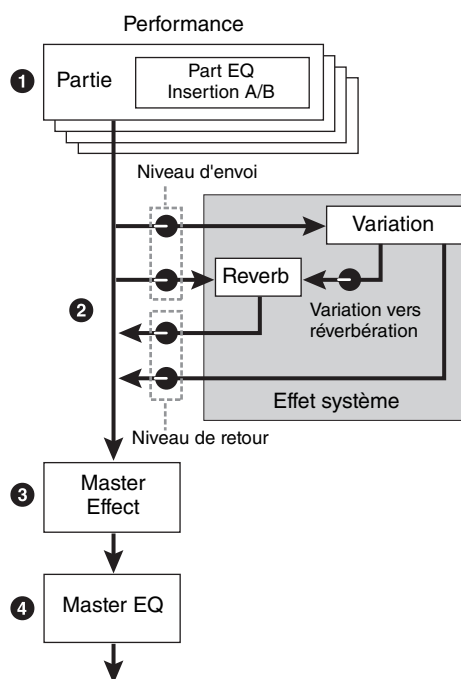
3 Paramètres liés à Master Effect

Réglage : Common/Audio Edit → [Effect] → [Master FX] (page 158)

4 Paramètres liés à Master EQ

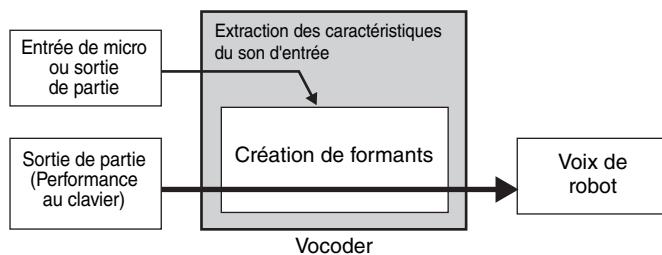
Réglage : Common/Audio Edit → [Effect] → [Master EQ] (page 159)

NOTE En ce qui concerne le signal d'entrée audio en provenance des prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT, l'effet est réglé via Common/Audio Edit → [Audio In].



À propos de l'effet Vocoder

Le MONTAGE dispose d'un effet Vocoder. Il s'agit d'un effet de « voix de robot » distinctif, qui extrait les caractéristiques du son de microphone et les ajoute au son par le biais de votre performance au clavier. La voix humaine est constituée de sons émis par les cordes vocales et filtrés par la gorge, le nez et la bouche. Ces cavités résonantes sont dotées de fréquences caractéristiques qui leur permettent de servir de filtre et de créer de nombreux formants (contenus harmoniques). L'effet Vocoder extrait les caractéristiques de filtre de la voix à partir de l'entrée de microphone et recrée les formants vocaux à l'aide de plusieurs filtres passe-bande. Cette voix de robot caractéristique est produite par le passage des sons en hauteur de certains instruments de musique (tels que le son de synthétiseur) au travers des filtres.



Structure de base

Blocs fonctionnels
Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
► Bloc Effets
Bloc Enveloppe Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

À propos des catégories, des types et des paramètres liés aux effets

Pour obtenir des informations sur les catégories d'effets disponibles sur cet instrument et les types d'effet y afférents, reportez-vous à la « Liste des types d'effet » du document PDF « Liste des données ». Pour plus d'informations sur les paramètres d'effet réglables pour chaque type d'effet, consultez la « Liste des paramètres d'effet » du document PDF « Liste des données ». Pour obtenir des informations sur les descriptions des catégories, des types et des paramètres liés aux effets, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

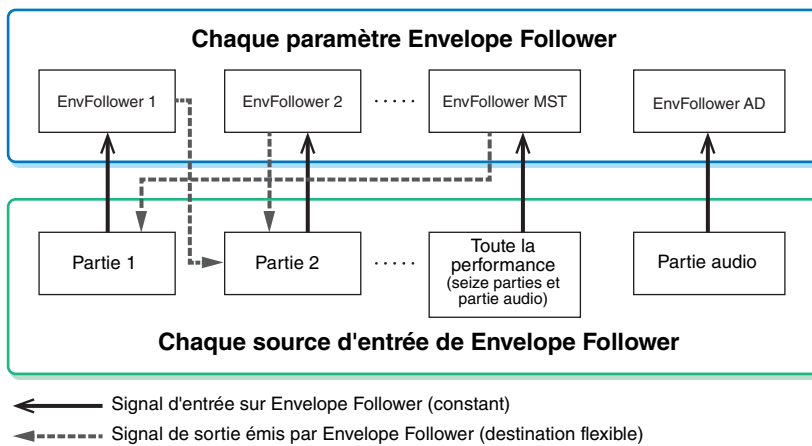
À propos des réglages prédéfinis

Les réglages prédéfinis relatifs aux paramètres de chaque type d'effet sont fournis en tant que modèles et peuvent être sélectionnés dans l'écran de sélection des types d'effets. Pour obtenir le son de l'effet souhaité, sélectionnez une des présélections proches du son que vous recherchez, puis modifiez-en les paramètres selon les besoins. Les réglages prédéfinis peuvent être déterminés par la configuration du paramètre « Preset » (Présélection) dans les différents écrans des paramètres d'effet. Pour plus d'informations sur les différents types d'effet, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

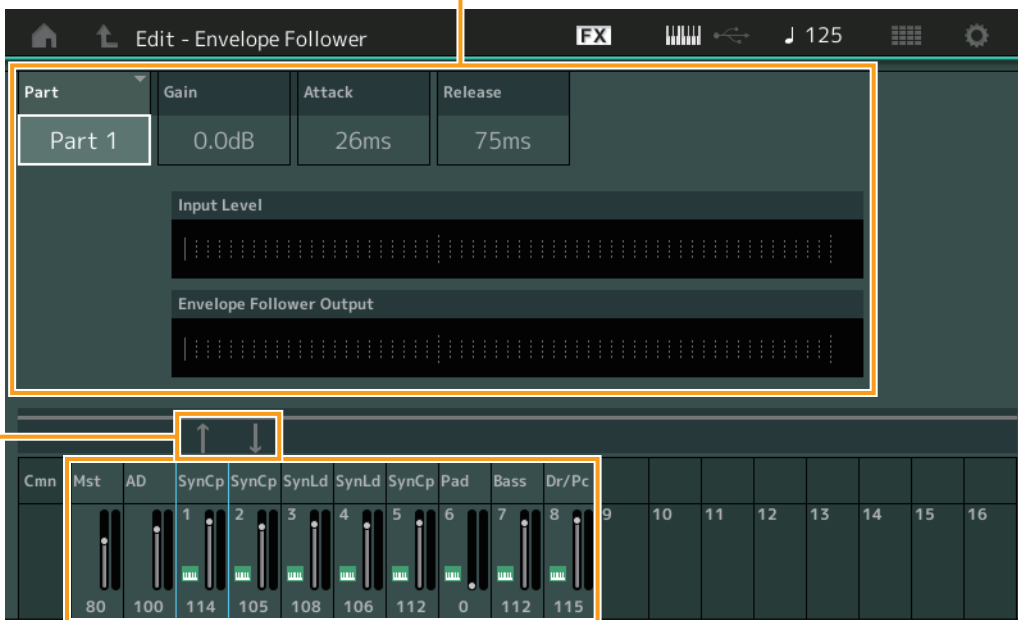
Bloc Envelope Follower

La fonction Envelope Follower (Suiveur d'enveloppe) détecte l'enveloppe de la forme d'onde du signal d'entrée et modifie le son de façon dynamique. Cette fonction vous permet de contrôler non seulement les sorties de partie, mais aussi les signaux d'entrée provenant de périphériques externes connectés aux prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT.

La source d'entrée de chaque paramètre Envelope Follower est constante, comme par exemple la partie 1 pour EnvFollower 1 (Suiveur d'enveloppe 1), la partie 2 pour EnvFollower 2 et la partie audio pour EnvFollower AD (Suiveur d'enveloppe AN). Cependant, la sortie de signal provenant des différents paramètres Envelope Follower peut servir de « source d'entrée » à toutes les destinations souhaitées, qu'il s'agisse d'une partie unique ou de l'ensemble de la performance. Par exemple, vous pouvez modifier le son de la partie 2 en utilisant Envelope Follower applicable à la partie 1 (EnvFollower 1) comme « Source ». Cette valeur ainsi que celle du paramètre cible devant être contrôlé par Envelope Follower (appelé paramètre de « Destination ») sont définies sur l'écran Control Assign (Affectation de commande) (page 89).



Paramètre Envelope Follower sélectionné



Flux des signaux de Envelope Follower

Sources d'entrée de Envelope Follower

- [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] → « Envelope Follower » (EnvFollower AD)
- [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → « Envelope Follower » (EnvFollower MST)
- [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → « Envelope Follower » (EnvFollower 1 – 16)

Structure de base

Blocs fonctionnels
Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
▶ Bloc Envelope Follower
Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Bloc Contrôleur

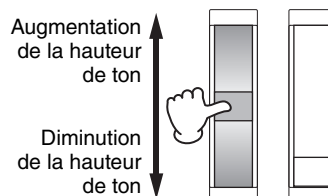
Ce bloc comprend le clavier, les molettes de variation de ton et de modulation, le contrôleur de ruban, les boutons, les curseurs, etc. Le clavier en lui-même ne génère pas de sons mais produit/envoie des informations sur l'activation/désactivation des notes, la vélocité et autres informations (messages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

Clavier

Le clavier transmet des messages d'activation/désactivation de note au bloc Générateur de sons (pour l'émission du son) et au bloc Séquenceur (pour l'enregistrement). Vous pouvez modifier la plage des notes du clavier en octaves via les touches [-]/[+] de la section OCTAVE, transposer les notes à l'aide des touches [-]/[+] de la section OCTAVE tout en maintenant la touche [SHIFT] (Maj) enfoncée et définir les modalités de génération de la vélocité en cours selon la force de votre jeu au clavier.

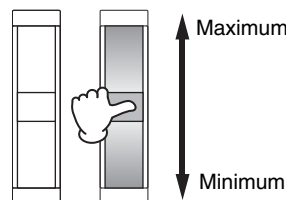
Molette de variation de ton

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 au clavier. Roulez la molette vers le haut/bas pour augmenter ou diminuer le ton. Cette molette est auto-centrée et revient donc automatiquement à la hauteur de ton normale lorsqu'elle est relâchée. Vous pouvez modifier le réglage du paramètre Pitch Bend Range (Plage de variation de ton) via Part Edit → [Part Settings] → [Pitch] (page 60). Des fonctions autres que Pitch Bend peuvent être affectées à la molette de variation de ton via Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (page 89, page 139).



Molette de modulation

Même si la molette de modulation sert généralement à appliquer un effet de vibrato au son, d'autres fonctions et effets lui sont attribués dans le cas de nombreuses performances prédéfinies. Plus vous déplacez cette molette vers le haut, plus l'effet appliqué au son est important. Pour éviter d'appliquer accidentellement des effets à la performance en cours, vérifiez que la molette de modulation est réglée sur le niveau minimum avant de commencer à jouer. Différentes fonctions peuvent être attribuées à la molette de modulation via Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (page 89, page 139).



Contrôleur de ruban

Sensible au toucher, le contrôleur de ruban peut être contrôlé en faisant courir le doigt latéralement sur toute sa surface. Diverses fonctions sont affectées aux différentes parties des performances prédéfinies. Il est possible d'attribuer diverses fonctions au contrôleur de ruban dans l'écran Control Assign (page 89) sous Part Edit. Vous pouvez également déterminer si la valeur du contrôleur de ruban retourne vers le centre ou demeure au point où vous avez relâché le doigt. Cette information est vérifiable dans l'écran General (Généralités) (page 146) de Common/Audio Edit (Édition commune/audio).

Sélecteurs affectables

Selon les réglages de la fonction XA Control (page 6) accessibles via Element Edit → [Osc/Tune] (page 94), vous pouvez appeler des éléments spécifiques de la partie en cours en appuyant sur chacune de ces touches durant votre performance au clavier. Vous pouvez sélectionner le mode de basculement de l'état d'activation/désactivation de ces touches via Common/Audio Edit → [General] (page 145). En outre, vous avez la possibilité d'affecter à ces touches différentes fonctions (mises à part les fonctionnalités d'appel d'éléments spécifiques) via Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (page 89, page 139).

Structure de base

Blocs fonctionnels
Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
▶ Bloc Contrôleur
Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Boutons/Curseurs de commande

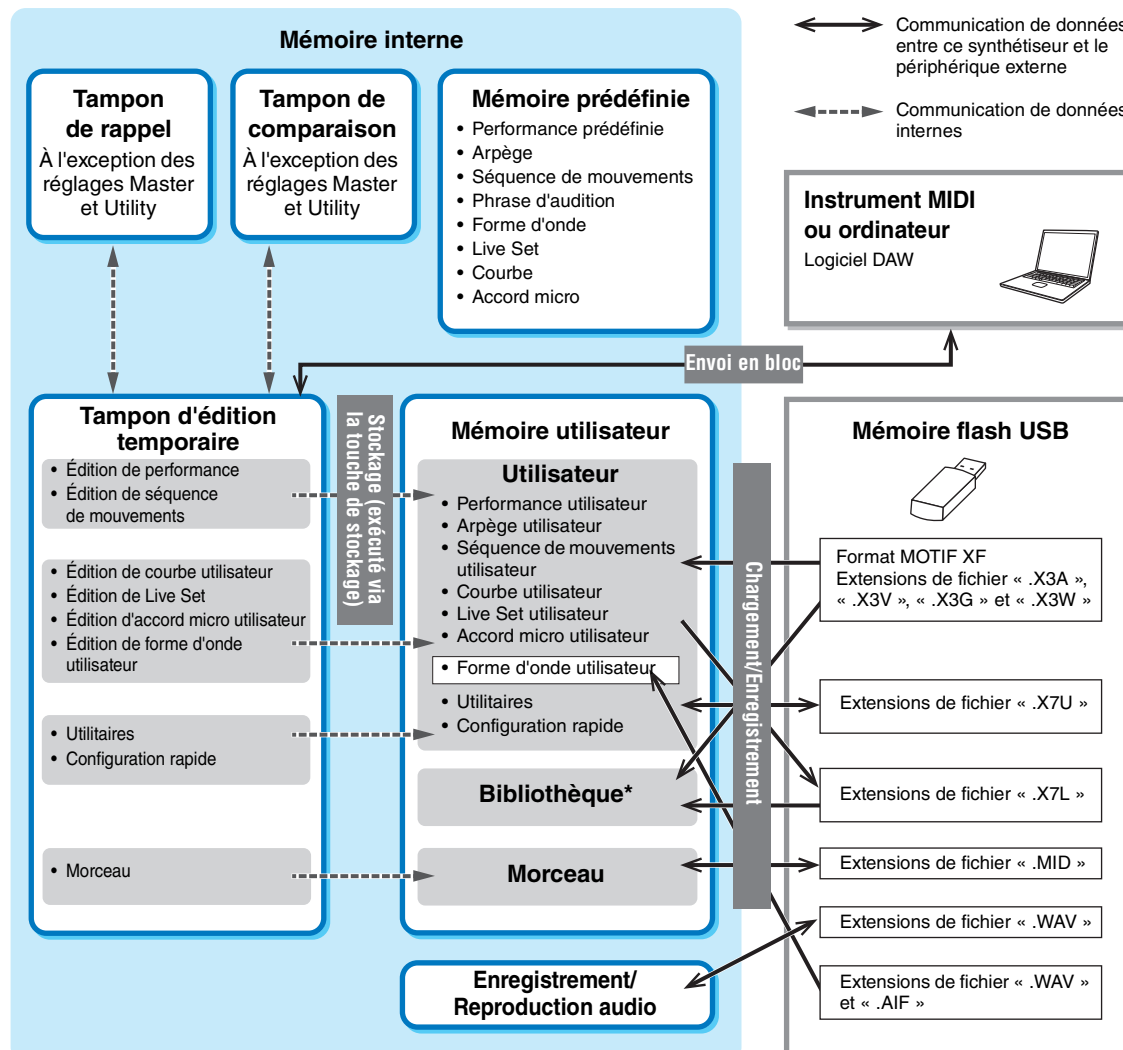
Ces boutons et curseurs vous permettent de modifier différents aspects du son de la partie en temps réel, tandis que vous jouez. Pour obtenir des instructions sur l'utilisation des boutons/curseurs, reportez-vous au Mode d'emploi. Pour les instructions sur l'utilisation des boutons 1 – 8, reportez-vous à la section Quick Edit ([page 29](#)).

Super Knob (Méga bouton)

Super Knob vous permet de commander simultanément les paramètres communs à toutes les parties (Assign 1 – 8) affectés aux huit boutons. Pour en savoir plus sur les instructions d'utilisation de Super Knob, reportez-vous au Mode d'emploi. Pour obtenir les valeurs de réglage modifiables de Super Knob, consultez l'écran Super Knob ([page 39](#)). Pour les instructions relatives au réglage des commandes Assign 1 – 8, reportez-vous à l'écran Control Assign ([page 152](#)) de Common/Audio Edit.

Mémoire interne

Le MONTAGE crée différents types de données, dont les performances, les performances Live Set (Set en live) et les morceaux. Cette section vous explique comment conserver toutes ces données en les stockant sur les divers périphériques et supports de mémoire disponibles.



* Identique à la zone « Utilisateur », hormis ce qui suit : cette zone n'inclut pas les réglages Utility et Quick Setup. En outre, le Live Set inclus ne contient qu'une Bank pour chaque fichier importé.

Mémoire prédéfinie

La mémoire prédéfinie est une mémoire spécialement conçue pour la lecture de données telles que les données de performance prédéfinie, d'arpège ou de phrase d'audition. Il est impossible d'écraser les données de la mémoire prédéfinie.

Structure de base

Blocs fonctionnels
Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
▶ Bloc Contrôleur
▶ Mémoire interne

Référence

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Tampon d'édition

Le tampon d'édition est l'emplacement de la mémoire réservée aux données éditées des types suivants : Performance, Live Set et morceau. Bien que le tampon d'édition soit spécifiquement conçu pour l'écriture et la lecture de données, les données contenues dans le tampon d'édition sont perdues lorsque l'alimentation est coupée. Vous devez toujours veiller à stocker les données éditées dans la mémoire utilisateur avant de modifier une nouvelle performance ou de mettre l'appareil hors tension. Les données non liées aux performances et aux séquences de mouvements sont automatiquement stockées.

Mémoire utilisateur

Les données utilisateur éditées dans le tampon d'édition et les réglages d'utilitaires pour l'ensemble du système sont stockés dans une zone dédiée de la mémoire utilisateur. Il est possible de charger jusqu'à huit fichiers de bibliothèque (.X7L) en lecture depuis le périphérique de mémoire flash USB dans la zone dédiée de la mémoire utilisateur.

Il s'agit d'une mémoire en lecture seule dont les données sont conservées même après la mise hors tension.

Tampon de rappel et tampon de comparaison

Lorsque vous sélectionnez une nouvelle performance sans avoir préalablement enregistré celle que vous étiez en train d'éditer, vous avez toujours la possibilité de rappeler vos modifications initiales dans la mesure où le contenu du tampon d'édition est stocké dans la mémoire de sauvegarde, appelée tampon de rappel. En outre, l'instrument dispose d'un tampon de comparaison dans lequel les réglages de son avant édition sont temporairement rétablis à des fins de comparaison. Vous pouvez basculer entre le son que vous venez d'éditer et le son d'origine afin d'écouter le résultat des modifications apportées au son. Dans les deux cas de figure, il s'agit de types de mémoire en lecture seule. Cependant, assurez-vous de stocker les données de séquence que vous venez de créer avant de couper le courant car celles-ci seront perdues à la mise hors tension de l'instrument. Pour obtenir des instructions détaillées sur la fonction Compare (Comparaison), reportez-vous au Mode d'emploi.

Structure de base

Blocs fonctionnels
Bloc Générateur de sons
Bloc Entrée A/N
Bloc Séquenceur
Bloc Arpège
Bloc Motion Sequencer
Bloc Effets
Bloc Envelope Follower
Bloc Contrôleur
▶ Mémoire interne

Référence

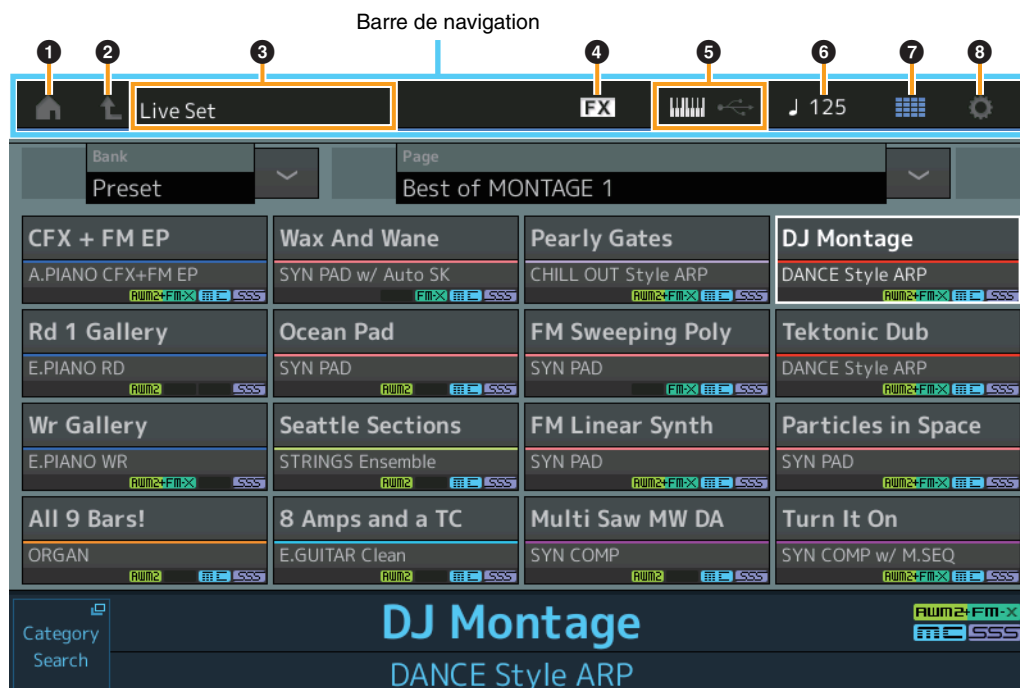
Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Références

Display (touch panel)

Display (touch panel) configuration (Configuration de l'écran tactile)

Cette section décrit la barre de navigation commune à tous les types d'écrans.



❶ Icône HOME (Accueil)

Permet d'accéder à l'écran Performance Play (Reproduction de performance) (page 26).

❷ Icône EXIT (Quitter)

Fonctionne de la même manière que la touche [EXIT] (Quitter) du panneau. Appuyez sur cette icône pour quitter l'écran actuel et revenir au précédent niveau de la hiérarchie.

❸ Zone [INFORMATION]

Affiche des informations utiles, notamment le nom de l'écran actuellement sélectionné.

❹ Icône EFFECT (Effet)

Touchez cette icône pour appeler l'écran Effect Switch (Sélecteur d'effet) (page 182). L'icône s'éteint dès que l'un des blocs d'effets (Insertion, System ou Master) est désactivé.

❺ Icône QUICK SETUP (Configuration rapide)

Affiche les réglages des paramètres Local Control ON/OFF (Activation/désactivation de la commande locale) et MIDI IN/OUT (Entrée/Sortie MIDI).

L'icône en forme de clavier s'allume lorsque le paramètre Local Control (Commande locale) est réglé sur « ON » et s'éteint lorsque Local Control est réglé sur « OFF ».

Lorsque le paramètre MIDI IN/OUT est défini sur MIDI, une icône en forme de connecteur MIDI s'affiche. Par contre, si le paramètre MIDI IN/OUT est réglé sur USB, une icône en forme de connecteur USB s'affichera. Touchez l'icône souhaitée pour appeler l'écran de configuration rapide correspondant (page 166).

❻ Icône TEMPO SETTINGS (Réglages de tempo)

Affiche le tempo de la performance actuellement sélectionnée. Touchez cette icône pour appeler l'écran Tempo Settings (Réglages de tempo) (page 180).

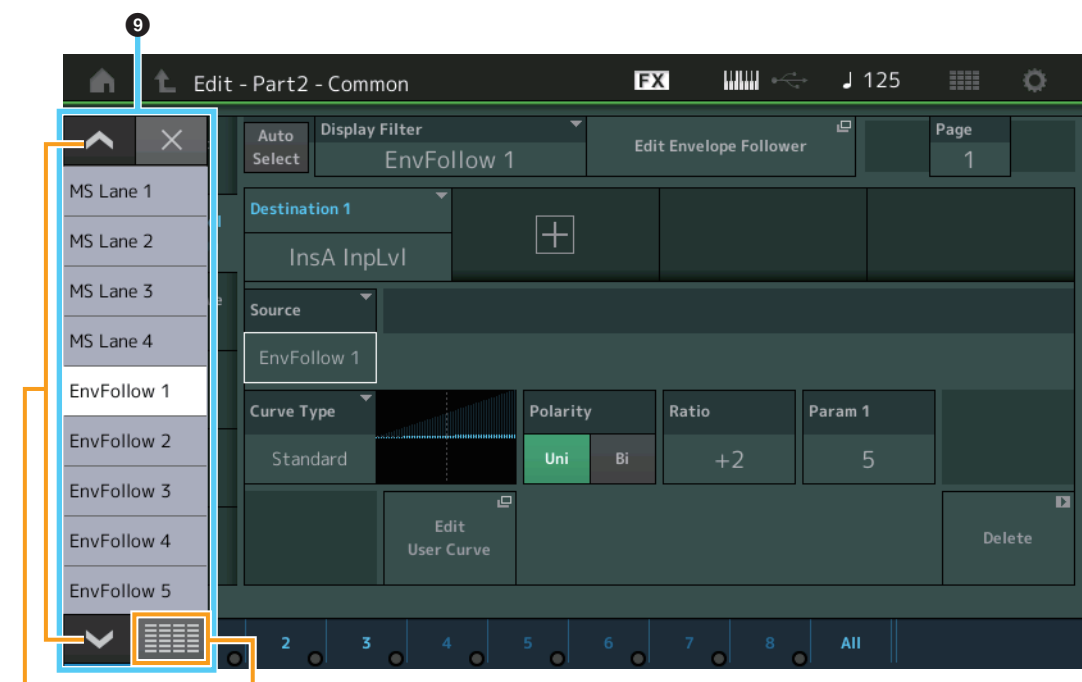
❼ Icône LIVE SET (Set en live)

Touchez cette icône pour appeler l'écran Live Set (page 183).

❽ Icône UTILITY (Utilitaires)

Touchez cette icône pour appeler le dernier appelé des écrans Utility.

Display (touch panel)



Touches de défilement

Touche Afficher tout

Afficher tout



9 Liste contextuelle

Affiche les valeurs de réglage des paramètres. Lorsque les valeurs de réglage sont affichées sur plusieurs pages, servez-vous des touches de défilement pour faire défiler les pages ou utilisez la touche Afficher tout afin d'afficher toutes les valeurs de réglage.

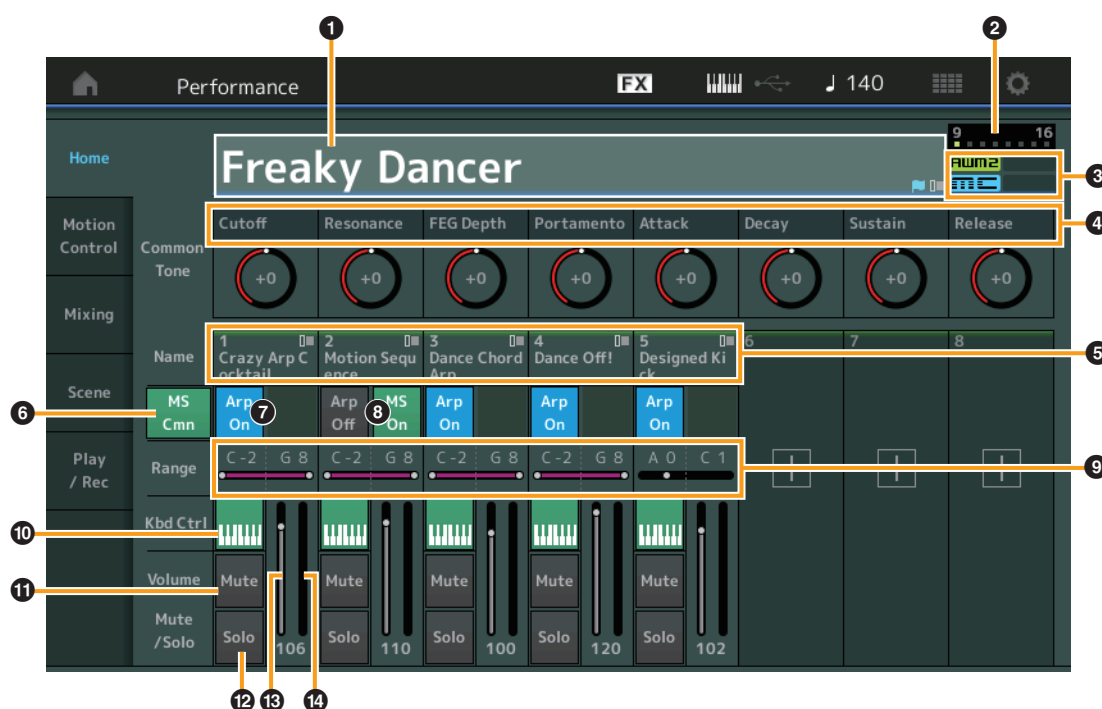
Performance Play (Home)

L'écran Performance Play (Reproduction de performance) vous permet de reproduire une performance sélectionnée et modifier certains réglages liés à la performance.

Home (Accueil)

Mode opératoire

Appuyez sur la touche [PERFORMANCE] ou Touchez l'icône [HOME].



1 Nom de la performance

Indique le nom de la performance actuellement sélectionnée. Touchez ce paramètre pour appeler le menu correspondant aux fonctions Category Search (Recherche de catégorie), Edit (Édition) et Recall (Rappel).

NOTE Une fois que vous modifiez un paramètre de la performance sélectionnée, une icône représentant un drapeau bleu apparaît à droite du nom de la performance.

2 Indicateur de partie

Lorsque le curseur est positionné sur le nom de la performance ou sur les parties 1 – 8, ceci indique si les parties 9 – 16 sont utilisées ou non.

Lorsque le curseur est positionné sur les parties 9 – 16, ceci indique si les parties 1 – 8 sont utilisées ou non. Lorsque les parties 9 – 16 ne sont pas en cours d'exécution, cet indicateur n'apparaît pas.

3 Indicateur

Indique les attributs de la génération de sons de la performance actuellement sélectionnée. (Reportez-vous au tableau ci-dessous.)

Indicateur	Définition
AWM2	Performance composée uniquement de parties AWM2
FM-X	Performance composée uniquement de parties FM-X
FM-X+AWM2	Performance composée à la fois de parties AWM2 et FM-X
MC	Performance intégrant la Commande de mouvement
SSS	Performance intégrant la fonction Seamless Sound Switching (SSS)

4 Fonctions des boutons

Indique les fonctions actuellement affectés aux boutons 1 – 8.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

5 Noms des parties

Indique les noms de la partie. Touchez ce paramètre pour appeler le menu correspondant aux fonctions Category Search (Recherche par catégorie), Edit et Copy (Copier). Pour ajouter une nouvelle partie, touchez l'icône « + ».

6 Sélecteur commun de Motion Sequencer

Détermine si la fonction Motion Sequencer commune ou applicable à la partie AN est activée ou non. Lorsque tous les sélecteurs de voie communs ou applicables à la seule partie AN sont désactivés, ce sélecteur n'apparaît pas à l'écran.

Réglages : Off, On

7 Sélecteur d'activation/désactivation de l'arpège applicable à la partie

Détermine si l'arpège est activé ou non sur chaque partie.

Réglages : Off, On

8 Sélecteur de Motion Sequencer applicable à la partie

Détermine si Motion Sequencer est activé ou non sur chaque partie. Lorsque tous les sélecteurs de voie de la partie sont désactivés, ce sélecteur n'apparaît pas à l'écran.

Réglages : Off, On

9 Limite de notes

Définit les graves et les aigus dans la plage de notes de la partie. Par exemple, une limite de notes « C5 – C4 » vous permet d'écouter la partie en jouant des notes figurant dans les deux plages de notes comprises respectivement entre C -2 et C4 d'une part, et entre C5 et G8 de l'autre, alors que les notes exécutées entre C4 et C5 n'ont aucun effet. Pour les détails sur le réglage Note Limit (Limite de notes), reportez-vous au Mode d'emploi.

Réglages : C -2 – G8

10 Sélecteur de la commande de clavier

Détermine si le paramètre Keyboard Control est activé ou non pour chaque partie. Lorsque ce sélecteur est désactivé (réglé sur « off »), la partie n'émet plus de sons, même si vous jouez au clavier (à moins que le réglage Part ne soit sélectionné).

Réglages : Off, On

11 Activation/désactivation de l'assourdissement appliqué aux parties

Détermine si l'assourdissement est activé ou non pour chaque partie.

Réglages : Off, On

12 Activation/désactivation de l'isolement appliqué aux parties

Détermine si l'isolement est activé ou non pour chaque partie.

Réglages : Off, On

13 Volume des parties

Détermine le volume de chaque partie.

Réglages : 0 – 127

14 Indicateur de mesure

Indique le niveau de sortie audio de la partie.

Performance

▶ Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing**Scene****Play / Rec**

MIDI

Audio

Motion Control

L'écran Motion Control (Commande de mouvement) vous permet de modifier tous les réglages liés à la Commande de mouvement, tels que les réglages du son d'ensemble et de l'arpège, ainsi que la fonction Motion Sequencer applicable à la performance sélectionnée.

La section Commande de mouvement contient les écrans suivants.

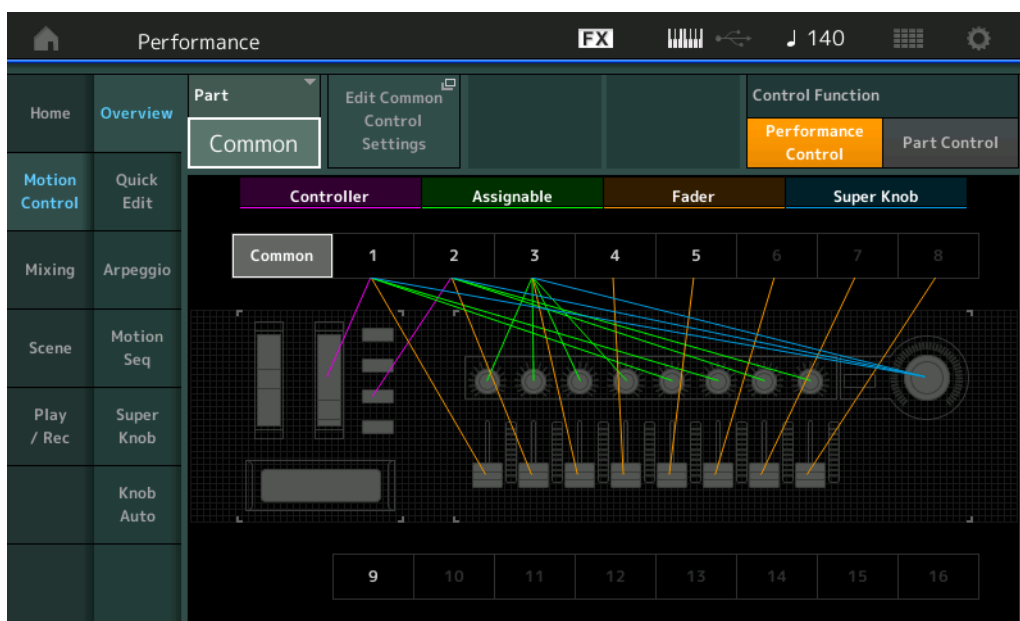
- Overview (Présentation)
- Quick Edit (Édition rapide)
- Arpeggio (Arpège)
- Motion Sequencer (Séquenceur de mouvements)
- Super Knob (Méga bouton)
- Knob Auto (Bouton auto)

Motion Control (Commande de mouvement)

Overview

L'écran Overview (Présentation) indique l'illustration de la connexion entre les contrôleurs et les parties. Vous pouvez vérifier ici les paramètres actuellement sélectionnés.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] ou [SHIFT] + [PERFORMANCE]



Part (Partie)

Indique la partie actuellement sélectionnée. Pour confirmer les connexions applicables à la partie, sélectionnez ici le réglage Part.

Réglages : Common (Commun), Part 1 – 16 (Partie 1 – 16)

Edit Common Control Settings/Edit Part Control Settings (Édition des réglages de commande communs/Édition des réglages de commande de partie)

Ouvre l'écran Control Assign (Affectation de commande) de la partie sélectionnée. Pour plus d'informations sur « Common », reportez-vous à la [page 152](#). Pour en savoir plus sur les parties 1 – 16, reportez-vous à la [page 89](#).

Control Function (Fonction de contrôleur)

Bascule entre Performance Control (Commande de performance) et Part Control (Commande de partie).

Réglages : Performance Control, Part Control

Performance

Home

▶ Motion Control

▶ Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Controller (Contrôleur)

Détermine si l'illustration de la connexion entre « Controller » et la partie est représentée ou non.

Le terme « Controller » ici fait référence à :

- Molette de variation de hauteur de ton
- Molette de modulation
- Contrôleur de ruban
- Touches [ASSIGN 1] (Affectation 1) et [ASSIGN 2] (Affectation 2) (commutateurs affectables 1 et 2)
- Touche [MOTION SEQ HOLD] (Maintien de Motion Sequencer)
- Touche [MOTION SEQ TRIGGER] (Déclenchement de Motion Sequencer)

Réglages : Off, On

Assignable (Affectable)

Détermine si l'illustration de la connexion entre « Assignable » (Affectable) et la partie est représentée ou non.

Le terme « Assignable » ici fait référence à :

- Boutons affectables 1 – 8

Réglages : Off, On

Fader

Détermine si l'illustration de la connexion entre « Fader » et la partie est représentée ou non.

Le terme « Fader » ici fait référence à :

- Curseurs de commande 1 – 8

Réglages : Off, On

Super Knob

Détermine si l'illustration de la connexion entre « Super Knob » et la partie est représentée ou non.

Le terme « Super Knob » ici fait référence à :

- Super Knob

Réglages : Off, On

Performance

Home

Motion Control

▶ Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Quick Edit

L'écran Quick Edit (Édition rapide) permet d'effectuer des réglages généraux applicables au son.

Vous pouvez sélectionner si les réglages sont communément appliqués à toutes les parties ou à la seule partie sélectionnée.

Les paramètres signalés par des indicateurs peuvent être commandés par les boutons 1 – 8. Pour ce faire, servez-vous des touches [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS] des fonctions attribuables aux boutons pour exécuter les opérations liées aux boutons.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Quick Edit]



Part (Partie)

Indique la partie actuellement sélectionnée. Sélectionnez ici la partie à laquelle vous souhaitez appliquer Quick Edit.

Réglages : Common, Part 1 – 16

■ Lorsque le paramètre « Part » est défini sur « Common »

Vous pouvez modifier les paramètres couramment appliqués à toutes les parties.

Performance Name (Nom de performance)

Permet de saisir le nom souhaité pour la performance. Les noms de performance comportent jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

FEG Atk (Temps d'attaque du FEG)

Détermine la vitesse de variation du filtre depuis le moment où la note est jouée jusqu'au niveau initial maximum atteint par la fréquence de coupure. Ce paramètre détermine la valeur de décalage du FEG ([page 105](#)) appliquée à l'élément ou l'opérateur commun.

Réglages : -64 – +63

FEG Decay (Temps de chute du FEG)

Détermine la vitesse à laquelle la fréquence de coupure passe du niveau d'attaque maximum au niveau de maintien. Ce paramètre détermine la valeur de décalage du FEG ([page 105](#)) appliquée à l'élément ou l'opérateur commun.

Réglages : -64 – +63

FEG Rel (Temps de relâchement du FEG)

Détermine la vitesse à laquelle la fréquence de coupure passe du niveau de maintien à un niveau nul lorsque la note est relâchée. Ce paramètre détermine la valeur de décalage du FEG ([page 105](#)) appliquée à l'élément ou l'opérateur commun.

Réglages : -64 – +63

Edit Master EQ (Édition de l'égaliseur principal)

Appelle l'écran Master EQ (Égaliseur principal) ([page 159](#)) de Common/Audio Edit.

Edit All Arp (Édition de tous les arpèges)

Appelle l'écran Arpeggio (Arpège) ([page 35](#)) de Motion Control.

Edit Common MS (Édition commune de Motion Sequencer)

Appelle l'écran Motion Sequencer Lane (Voie de Motion Sequencer) ([page 151](#)) de Common/Audio Edit.

Cutoff (Fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du filtre. Par exemple, lorsque le filtre passe-bas est sélectionné, plus la valeur est élevée, plus la chute est claire. Ce paramètre détermine la valeur de décalage de Filter Cutoff Frequency (Fréquence de coupure de filtre) ([page 102](#)) appliquée à l'élément, la touche de batterie ou l'opérateur commun(e).

Réglages : -64 – +63

Resonance (Résonance)

Détermine l'emphase accordée à la fréquence de coupure. Ce paramètre détermine la valeur de décalage de Filter Resonance (Résonance de filtre) ([page 103](#)) appliquée à l'élément, la touche de batterie ou l'opérateur commun(e).

Réglages : -64 – +63

FEG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe de filtre)

Détermine la plage de variation de la fréquence de coupure du générateur d'enveloppe de filtre. Ce paramètre détermine la valeur de décalage de FEG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe de filtre) ([page 105](#)) appliquée à l'élément ou l'opérateur commun.

Réglages : -64 – +63

Portamento (Temps du portamento)

Détermine le temps de transition de la hauteur de ton lorsque l'effet Portamento est appliqué. Ce paramètre est synchronisé sur le même paramètre que pour Element/Operator Common.

Réglages : -64 – +63

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Attack (Temps d'attaque de l'AEG)

Détermine la vitesse de l'attaque depuis le moment où la touche est jouée jusqu'au niveau initial maximal atteint par le générateur d'enveloppe d'amplitude. Ce paramètre détermine la valeur de décalage de l'AEG ([page 110](#), [page 129](#), [page 143](#)) appliquée à l'élément, la touche de batterie ou l'opérateur.

Réglages : -64 – +63

Decay (Temps de chute de l'AEG)

Détermine la vitesse à laquelle le volume passe du niveau d'attaque maximum au niveau de maintien. Ce paramètre détermine la valeur de décalage de l'AEG ([page 110](#), [page 129](#), [page 143](#)), appliquée à l'élément, la touche de batterie ou l'opérateur.

Réglages : -64 – +63

Sustain (Niveau de maintien de l'AEG)

Détermine le niveau de maintien du volume sonore lorsqu'une note est maintenue, après l'attaque initiale et la chute. Ce paramètre détermine la valeur de décalage de l'AEG ([page 110](#), [page 129](#), [page 143](#)) appliquée à l'élément, la touche de batterie ou l'opérateur.

Réglages : -64 – +63

Release (Temps de relâchement de l'AEG)

Détermine la rapidité de chute du volume sonore depuis le niveau de maintien jusqu'à zéro lors du relâchement de la note. Ce paramètre détermine la valeur de décalage de l'AEG ([page 110](#), [page 129](#), [page 143](#)) appliquée à l'élément, la touche de batterie ou l'opérateur.

Réglages : -64 – +63

Low Gain (Gain en basses fréquences de l'égaliseur principal)

Détermine le gain de niveau de la bande de basses fréquences de l'égaliseur principal.

Réglages : -12dB – +12dB

Lo Mid Gain (Gain en fréquences moyennes inférieures de l'égaliseur principal)

Détermine le gain de niveau de la bande de fréquences moyennes inférieures de l'égaliseur principal.

Réglages : -12dB – +12dB

Mid Gain (Gain en moyennes fréquences de l'égaliseur principal)

Détermine le gain de niveau de la bande de moyennes fréquences de l'égaliseur principal.

Réglages : -12dB – +12dB

Hi Mid Gain (Gain en fréquences moyennes supérieures de l'égaliseur principal)

Détermine le gain de niveau de la bande de fréquences moyennes supérieures de l'égaliseur principal.

Réglages : -12dB – +12dB

High Gain (Gain en hautes fréquences de l'égaliseur principal)

Détermine le gain de niveau de la bande de hautes fréquences de l'égaliseur principal.

Réglages : -12dB – +12dB

Pan (Balayage panoramique de performance)

Détermine la position de balayage stéréo de la performance sélectionnée. Ce paramètre décale le même paramètre du réglage Part Edit.

Réglages : L63 – C (centre) – R63

Var Return (Retour de la variation)

Détermine le niveau de retour de l'effet de variation.

Réglages : 0 – 127

Rev Return (Retour de réverbération)

Détermine le niveau de retour de l'effet Reverb.

Réglages : 0 – 127

Common Clock Swing (Swing commun)

Détermine le swing de l'arpège ou de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Ceci représente la valeur de décalage du swing de l'arpège ou de Motion Sequencer applicable à chaque partie.

Réglages : -120 – +120

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Common Clock Unit (Reproduction multiple commune de l'unité)

Règle le temps de reproduction de l'arpège ou de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Ce paramètre s'applique à la partie lorsque le paramètre Unit Multiply (Reproduction multiple de l'unité) correspondant à l'arpège ou à Motion Sequencer applicable à la partie est réglé sur « Common » (Commun).

Utilisez ce paramètre pour créer un type d'arpège ou de Motion Sequencer différent du type original.

Réglages : 50% – 400%

200% : la durée de reproduction est deux fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.

100% : durée de reproduction normale.

50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo deux fois plus élevée.

Common Arp Gate Time (Durée de gate commune de l'arpège)

Détermine la valeur du taux de durée de gate (longueur) de l'arpège pour l'ensemble de la performance. Ceci représente la valeur de décalage du taux de durée de gate de l'arpège applicable à chaque partie.

Réglages : -100 – +100

Common Arp Velocity (Taux de vitesse commun de l'arpège)

Détermine le taux de vitesse de l'arpège pour l'ensemble de la performance. Ceci représente la valeur de décalage du taux de vitesse de l'arpège applicable à chaque partie.

Réglages : -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude (Amplitude commune de Motion Sequencer)

Détermine l'amplitude de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Le paramètre « Amplitude » détermine les modalités de changement de la séquence de mouvements.

Ceci représente la valeur de décalage de Part Motion Seq Amplitude (Amplitude de Motion Seq applicable à la partie), qui est aussi la valeur de décalage de Lane Amplitude (Amplitude de voie).

Il en résulte que les valeurs de l'amplitude MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage de l'amplitude de voie (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la voie est activé (réglé sur « on »).

Réglages : -64 – +63

Common Motion Seq Shape (Forme de l'impulsion commune de Motion Sequencer)

Détermine la forme de l'impulsion de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance.

Cela modifie la forme de la courbe de pas de la séquence.

Ceci représente la valeur de décalage de Part Motion Seq Pulse Shape (Forme de l'impulsion de Motion Sequencer applicable à la partie), qui est aussi la valeur de décalage de Lane Pulse Shape (Forme de l'impulsion de la voie). Il en résulte que les valeurs de la forme de l'impulsion MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage de la forme de l'impulsion du paramètre dans la voie (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la voie et le réglage « Control » du paramètre sont activés (réglés sur « on »)).

Réglages : -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (Régularité commune de Motion Sequencer)

Détermine la régularité de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Le paramètre « Smoothness » (Régularité) détermine le degré de régularité du changement de temps de la séquence de mouvements.

Ceci représente la valeur de décalage de Part Motion Seq Smoothness (Régularité de Motion Seq applicable à la partie), qui est aussi la valeur de décalage de Lane Smoothness (Régularité de la voie).

Il en résulte que les valeurs de régularité MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage Smoothness du paramètre dans la voie (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la voie est activé (réglé sur « on »)).

Réglages : -64 – +63

Common Motion Seq Random (Changement aléatoire commun à Motion Sequencer)

Détermine le changement aléatoire de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance.

Le paramètre « Random » (Aléatoire) détermine le degré de variation aléatoire de la valeur de pas au sein de la séquence.

Ceci représente la valeur de décalage de Part Motion Seq Random (Changement aléatoire de Motion Seq applicable à la partie) lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la voie est activé (réglé sur « on »).

Réglages : -64 – +63

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

■ Lorsque le paramètre « Part » est défini sur Part 1 – 16

Vous pouvez modifier les paramètres de la partie sélectionnée.



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Part Category Main (Catégorie principale de partie)

Part Category Sub (Sous-catégorie de partie)

Ces deux paramètres déterminent respectivement la catégorie principale et la sous-catégorie de la partie.

Les catégories sont des mots-clés décrivant les caractéristiques générales des parties. La sélection de la catégorie appropriée facilite la recherche de la partie souhaitée parmi les nombreuses parties disponibles.

Il existe 17 catégories principales correspondant aux divers types d'instruments. Chacune d'elles est dotée de neuf sous-catégories, qui offrent des indications plus détaillées sur les types d'instruments utilisés.

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Part Name (Nom de partie)

Permet de saisir le nom souhaité de la partie. Les noms de partie peuvent comporter jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Les paramètres ci-dessous sont identiques aux paramètres sélectionnés lors du réglage de « Part » sur « Common » (page 30).

- FEG Atk (Temps d'attaque du FEG)
- FEG Decay (Temps de chute du FEG)
- FEG Rel (Temps de relâchement du FEG)

- Cutoff
- Resonance
- FEG Depth

- Portamento (Temps de portamento)

Les valeurs de réglage diffèrent de celles qui sont sélectionnées lors du réglage de « Part » sur « Common ».

Réglages : 0 – 127

- Attack (Temps d'attaque de l'AEG)
- Decay (Temps de chute de l'AEG)
- Sustain (Niveau de maintien de l'AEG)
- Release (Temps de relâchement de l'AEG)

FEG Sus (Niveau de maintien du FEG)

Détermine le niveau de maintien du FEG applicable à la partie. Ceci représente la valeur de décalage du paramètre FEG Decay2 Level (Niveau de chute 2 du FEG) appliqué à l'élément ou l'opérateur commun (page 105).

Réglages : -64 – +63

Edit Part EQ (Édition de l'égaliseur de partie)

Appelle l'écran Part EQ (Égaliseur de partie) (page 70) correspondant à Part Edit (Édition de partie).

Edit Part Arp (Édition de l'arpège de partie)

Appelle l'écran Arpeggio (Arpège) ([page 73](#)) correspondant à Part Edit.

Edit Part MS (Édition de partie de Motion Sequencer)

Appelle l'écran Motion Sequencer Lane ([page 81](#)) correspondant à Common/Audio Edit.

EQ Low Gain (Gain en basses fréquences de l'égaliseur à 3 bandes)

Détermine le gain de niveau de la bande de basses fréquences.

Réglages : -12dB – +12dB

EQ Mid Freq (Moyennes fréquences de l'égaliseur à 3 bandes)

Détermine la fréquence de la bande de moyennes fréquences.

Réglages : 139.7Hz – 10.1kHz

EQ Mid Gain (Gain en moyennes fréquences de l'égaliseur à 3 bandes)

Détermine le gain de niveau de la bande de moyennes fréquences.

Réglages : -12dB – +12dB

EQ Mid Q (Largeur de bande de moyennes fréquences de l'égaliseur à 3 bandes)

Détermine la largeur de bande de l'égaliseur de moyennes fréquences.

Réglages : 0.7 – 10.3

EQ High Gain (Gain en hautes fréquences de l'égaliseur à 3 bandes)

Détermine le niveau de gain de la bande de hautes fréquences.

Réglages : -12dB – +12dB

Pan (Balayage panoramique)

Détermine la position de balayage panoramique stéréo de la partie sélectionnée.

Réglages : L63 – C (Centre) – R63

Var Send (Envoi de variation)

Détermine le niveau d'envoi du signal transmis à l'effet Variation.

Réglages : 0 – 127

Rev Send (Envoi de réverbération)

Détermine le niveau d'envoi du signal transmis à l'effet de réverbération.

Réglages : 0 – 127

Part Clock Swing (Swing de partie)

Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing.

- +1 et supérieur : Retardent les notes de l'arpège.
- -1 et inférieur : avancent les notes de l'arpège.
- 0 : synchronisation exacte, telle que définie par la valeur du paramètre « Arpeggio/Motion Sequencer Grid » (Grille Arpège/Motion Sequencer) ne produisant aucun swing.

L'utilisation judicieuse de ce réglage vous permet de créer des impressions de swing et de triolets, tels que des rythmes traînants et fusionnants.

Réglages : -120 – +120

Part Clock Unit (Reproduction multiple de l'unité applicable à la partie)

Règle le temps de reproduction de l'arpège ou de Motion Sequencer applicable à la partie sélectionnée.

Réglages : 50% – 400%, Common

200% : la durée de reproduction est deux fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.

100% : durée de reproduction normale.

50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo deux fois plus élevée.

Common : la valeur définie par le paramètre Unit Multiply commun à toutes les parties est appliquée.

Part Arp Gate Time (Durée de gate de l'arpège applicable à la partie)

Détermine le décalage de la durée de gate (longueur) des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine.

Ceci représente la valeur de décalage du taux de durée de gate ([page 76](#)) des réglages Arpeggio Select (Sélection de l'arpège).

Réglages : 0% – 200%

Part Arp Velocity (Taux de vélocité de l'arpège applicable à la partie)

Détermine le décalage de la vélocité de la reproduction de l'arpège par rapport à la valeur d'origine.

Ceci représente la valeur de décalage du taux de vélocité ([page 76](#)) des réglages Arpeggio Select.

Réglages : 0% – 200%

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Part Motion Seq Amplitude (Amplitude de Motion Sequencer applicable à la partie)

Détermine l'amplitude (page 83) de Motion Sequencer applicable à la partie sélectionnée.

Ceci représente la valeur de décalage de Lane Motion Seq Amplitude (Amplitude de Motion Seq pour la voie) lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la voie est activé (réglé sur « on »).

Réglages : -64 – +63

Part Motion Seq Shape (Forme de l'impulsion de Motion Sequencer applicable à la partie)

Détermine la forme de l'impulsion de Motion Sequencer applicable à la partie sélectionnée.

Ceci représente la valeur de décalage du paramètre « Step Curve » (Courbe de pas) de Motion Seq applicable à la voie (page 84) lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la voie et le réglage « Control » du paramètre sont tous deux activés (réglés sur « on »).

Réglages : -100 – +100

Part Motion Seq Smooth (Régularité de Motion Sequencer applicable à la partie)

Détermine la régularité de Motion Sequencer applicable à la partie sélectionnée.

Ceci représente la valeur de décalage de Lane Motion Seq Smoothness (Régularité de Motion Seq applicable à la voie) (page 83) lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la voie est activé (réglé sur « on »).

Réglages : -64 – +63

Part Motion Seq Random (Changement aléatoire de Motion Seq applicable à la partie)

Détermine le changement aléatoire de Motion Sequencer applicable à la partie sélectionnée.

Le paramètre « Random » détermine le degré de variation aléatoire de la valeur de pas au sein de la séquence.

Réglages : 0 – 127

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Arpeggio

L'écran Arpeggio (Arpège) vous permet de définir les paramètres liés à l'arpège pour plusieurs parties. Touchez le nom du type d'arpège souhaité sous Arpeggio Type (Type d'arpège) dans cet écran (ou appuyez sur la touche [CATEGORY] (Catégorie) du panneau) pour appeler un menu. Dans le menu affiché, touchez sur [Search] (Recherche) pour appeler l'écran Arpeggio Category Search (Recherche de catégorie d'arpège) puis touchez [Number] (Numéro) pour déterminer le réglage Arpeggio Type en spécifiant la valeur sous Arpeggio Number (Numéro d'arpège).

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio]



Partie 9-16/Partie 1-8

Bascule entre les affichages des parties 9 – 16 ou 1 – 8. Dans le cas de l'illustration ci-dessus, touchez « Part 9-16 » (Partie 9-16) pour afficher les types d'arpège correspondant à « Part 9-16 ».

Réglages : Partie 9-16/Partie 1-8

Arp Master (Sélecteur principal de l'arpège)

Détermine si l'arpège est activé ou désactivé pour l'ensemble de la performance. Ce réglage s'applique à la touche [ARP ON/OFF] (Activation/désactivation de l'arpège) sur le panneau.

Réglages : Off, On

Sync Quantize (Valeur de quantification de synchronisation)

Détermine la synchronisation réelle à laquelle la reproduction du prochain arpège débute lorsque vous déclenchez celle-ci pendant la reproduction de l'arpège de plusieurs parties. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », l'arpège suivant démarre dès que vous le déclenchez. Le nombre affiché indique l'impulsion.

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)

Arp (Sélecteur d'arpège de partie)

Détermine si l'arpège est activé ou non pour chaque partie. Ce réglage s'applique aux touches numériques C [1] – [8] du panneau dans l'état Part Control (Commande de partie).

Réglages : Off, On

Arp Select (Sélection de l'arpège)

Détermine les types d'arpège. Ce réglage s'applique aux touches numériques C [1] – [8] du panneau dans l'état Performance Control (Commande de performance).

Réglages : 1 – 8

View (Affichage)

Détermine les informations affichées concernant Arpeggio Type.

Réglages : Category (Catégorie), Number (Numéro), Range (Plage)

■ Lorsque le paramètre « View » est défini sur « Common »

Category (Catégorie d'arpège)

Réglages : reportez-vous à la « Liste des catégories d'arpège » (page 11).

Sub (Sous-catégorie d'arpège)

Réglages : reportez-vous à la « Liste des sous-catégories d'arpège » (page 11).

Name (Nom de l'arpège)

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

■ Lorsque le paramètre « View » est défini sur « Number »

Part	Arp	Bank	Number	Name
9	ON	Preset	296	MA_House Pf5
10	ON	Preset	892	BA_6/8 Ballad_N
11	OFF	Preset	0	Off
12	OFF	Preset	0	Off
13	OFF	Preset	0	Off
14	OFF	Preset	0	Off
15	OFF	Preset	0	Off
16	OFF	Preset	0	Off

Arp Select	1	2	3	4	5	6	7	8

Bank (Banque d'arpèges)

Réglages : Preset (Présélection), User (Utilisateur), Library 1 – 8 (Bibliothèque 1 – 8)

Number (Numéro de l'arpège)

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Name (Nom de l'arpège)

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

■ Lorsque le paramètre « View » est défini sur « Range »

Part	Arp	Name	Velocity Limit	Note Limit
9	ON	MA_House Pf5	1 - 127	C -2 - G 8
10	ON	BA_6/8 Ballad_N	1 - 127	C -2 - G 8
11	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
12	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
13	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
14	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
15	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
16	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Name (Nom de l'arpège)

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Velocity Limit (Limite de vitesse de l'arpège)

Détermine la vitesse la plus faible et la plus élevée pouvant déclencher la reproduction de l'arpège. Pour les détails sur les réglages de Velocity Limit, reportez-vous au Mode d'emploi.

Réglages : 1 – 127

Note Limit (Limite de notes de l'arpège)

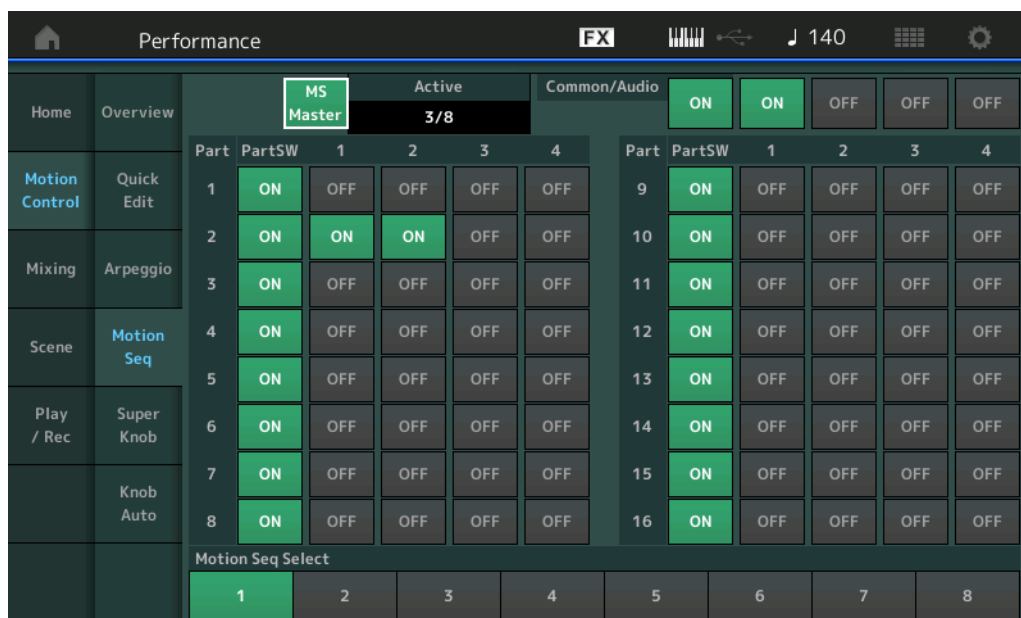
Définit les graves et les aigus dans la plage de notes des arpèges. Pour les détails sur les réglages de Note Limit, reportez-vous au Mode d'emploi.

Réglages : C -2 – G8

Motion Seq (Motion Sequencer)

L'écran Motion Sequencer (Séquenceur de mouvements) vous permet de définir les paramètres liés à Motion Sequencer pour plusieurs parties.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq]



MS Master (Sélecteur principal de Motion Sequencer)

Détermine si la fonction Motion Sequencer est activée ou désactivée pour l'ensemble de la performance. Ce réglage s'applique à la touche [MOTION SEQ ON/OFF] (Activation/désactivation de Motion Seq) du panneau.

Réglages : Off, On

Active (Motion Sequencer activé)

Indique le numéro de la voie activée. Le nombre après la barre oblique indique le nombre maximum de voies pouvant être activées simultanément.

PartSW (Sélecteur de partie de Motion Sequencer)

Détermine si Motion Sequencer est activé ou non sur chaque partie/toutes les parties. Ce réglage s'applique aux touches numériques B [1] – [8] du panneau dans l'état Part Control. Vous pouvez activer/désactiver la fonction Motion Sequencer commune ou applicable à la partie AN via les touches [COMMON] correspondantes de la section ELEMENT/OPERATOR sur le panneau. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas utiliser les touches de panneau lorsque tous les sélecteurs de voie de la partie sont désactivés (réglés sur « off »).

Réglages : Off, On

Lane Switch (Sélecteur de voie)

Détermine si chaque voie est activée ou désactivée. Vous avez également le loisir de définir un total de quatre voies en correspondance avec la fonction Motion Sequencer par partie. Il vous est possible d'utiliser huit voies en même temps pour l'ensemble de la performance.

Réglages : Off, On

Motion Seq Select (Sélection de la séquence de mouvements)

Détermine le type de séquence de mouvements. Ce réglage s'applique aux touches numériques B [1] – [8] du panneau dans l'état Performance Control.

Réglages : 1 – 8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

▶ Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Super Knob

L'écran Super Knob (Méga bouton) vous permet de régler les paramètres commandés par Super Knob.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Super Knob]



Assignable Knob 1 – 8 Destination Value 1 (Valeur de destination 1 des boutons affectables 1 – 8)

Assignable Knob 1 – 8 Destination Value 2 (Valeur de destination 2 des boutons affectables 1 – 8)

Déterminent respectivement la valeur la plus faible (valeur affectable 1) et la valeur la plus élevée (valeur affectable 2) du bouton correspondant.

Lorsque vous manipulez Super Knob, la valeur du bouton affectable varie dans la plage spécifiée.

Réglages : 0 – 127

Valeur des boutons affectables 1 – 8

Définit la valeur des boutons affectables 1 – 8.

Réglages : 0 – 127

Super Knob (Valeur de Super Knob)

Détermine la valeur de Super Knob.

Réglages : 0 – 127

LED Pattern (Motif de voyant DEL de Super Knob)

Détermine le motif d'illumination de Super Knob.

Réglages : Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Off

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

▶ Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

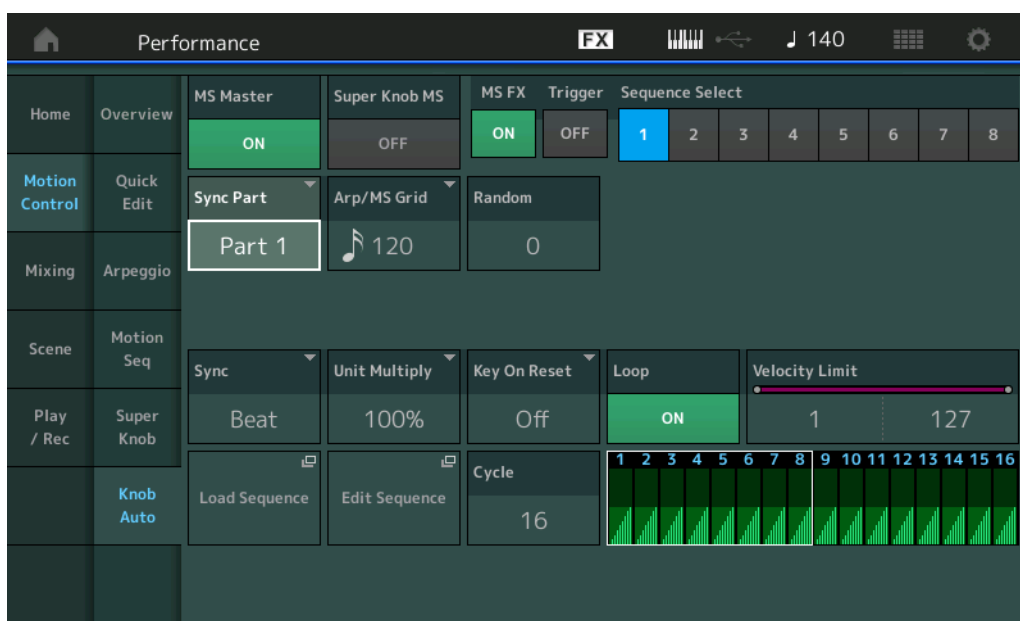
Knob Auto

L'écran Knob Auto (Bouton auto) vous permet de définir les paramètres liés à Motion Sequencer applicables à Super Knob (Super Knob Motion Sequencer). La valeur des paramètres liés à Super Knob est automatiquement commandée par Motion Sequencer.

Vous ne pouvez définir qu'une seule voie pour Super Knob Motion Sequencer.

NOTE Il vous est possible d'utiliser huit voies en même temps pour l'ensemble de la performance. Cependant, la voie définie pour Super Knob n'est pas comprise dans les huit voies dont il est question ici.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto]



MS Master (Sélecteur principal de Motion Sequencer)

Active/désactive Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Ce réglage s'applique à la touche [MOTION SEQ ON/OFF] du panneau.

Réglages : Off, On

Super Knob MS (Sélecteur de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Active/désactive la fonction Motion Sequencer appliquée à Super Knob.

Réglages : Off, On

MS FX (Réception des effets de Motion Sequencer applicables à Super Knob)

Détermine si la fonction Motion Sequencer est affectée ou non par les opérations liées aux boutons lorsque la touche [ARP/MS FX] des fonctions attribuables aux boutons correspondante est activée (réglée sur « on »).

Réglages : Off, On

Trigger (Réception de déclenchement de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine si le signal provenant de la touche [MOTION SEQ TRIGGER] est reçu ou non. Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), la séquence de mouvements démarre dès que vous appuyez sur la touche [MOTION SEQ TRIGGER].

Réglages : Off, On

Sequence Select (Sélection de la séquence de mouvements applicable à Super Knob)

Détermine le type de séquence de mouvements. Ce réglage s'applique aux touches numériques B [1] – [8] du panneau dans l'état Performance Control.

Réglages : 1 – 8

Sync Part (Partie synchronisée sur Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine la partie synchronisée sur Motion Sequencer applicable à Super Knob. La valeur fournie ici concerne les réglages Note On (Activation de note) et Arp/Motion Seq Grid (Grille Arpège/Motion Sequencer) applicables à la partie sélectionnée.

Réglages : Partie 1 – Partie 16

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Arp/MS Grid (Grille Arpège/Motion Sequencer)

Détermine le type de note qui sert de base à Quantize (Quantification) ou Swing. La valeur du paramètre est affichée en impulsions d'horloge.

Pour Motion Sequencer, la valeur du paramètre est définie comme la longueur d'un pas. Ce réglage s'applique à la partie sélectionnée comme partie synchronisée dans Sync Part (ci-dessus).

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

Random (Changement aléatoire de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine le degré de variation aléatoire de la valeur de pas au sein de la séquence.

Réglages : 0 – 127

Sync (Synchronisation de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine si la reproduction de la séquence de mouvements applicable à Super Knob est synchronisée sur le tempo, le temps ou l'arpège de la performance.

Réglages : Off, Tempo, Beat (Temps), Arp

Off : la fonction Motion Sequencer applicable à Super Knob s'exécute selon sa propre horloge et n'opère aucune synchronisation sur une quelconque horloge externe.

Tempo : la fonction Motion Sequencer applicable à Super Knob est synchronisée sur le tempo de la performance.

Beat : la fonction Motion Sequencer applicable à Super Knob est synchronisée sur le temps.

Arp : la fonction Motion Sequencer applicable à Super Knob est synchronisée sur le 1er temps de la mesure de l'arpège actuellement reproduit.

Speed (Vitesse de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine la vitesse de reproduction de la séquence de mouvements.

Ce paramètre est activé lorsque le paramètre Super Knob Motion Sequencer Sync est désactivé (réglé sur « Off »).

Réglages : 0 – 127

Unit Multiply (Reproduction multiple de l'unité de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Ajuste le temps de reproduction de Motion Sequencer applicable à Super Knob.

Ce paramètre est activé lorsque le paramètre Super Knob Motion Sequencer Sync est désactivé (réglé sur « Off »).

Réglages : 50% – 6400%, Common

200% : la durée de reproduction est deux fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.

100% : durée de reproduction normale.

50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo deux fois plus élevée.

Common : la valeur définie par le paramètre Unit Multiply commun à toutes les parties est appliquée.

Key On Reset (Réinitialisation de Motion Sequencer consécutive à un message d'activation de note applicable à Super Knob)

Détermine si la reproduction de la séquence de mouvements est arrêtée lorsque vous jouez au clavier.

Ce paramètre est activé lorsque le paramètre Super Knob Motion Sequencer Sync est réglé sur une valeur différente de « Arp ».

Par ailleurs, ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Trigger » est spécifié sur « On ».

Réglages : Off, Each-On (Chaque note activée), 1st-On (Réinitialisation à la première note activée)

Each-on : la séquence est réinitialisée chaque fois qu'une note est jouée et la séquence reprend depuis le début.

1st-On : la séquence est réinitialisée chaque fois qu'une note est jouée et le séquenceur reprend depuis le début. Si vous jouez une deuxième note tout en maintenant la première, la séquence continuera son cycle en fonction de la phase déclenchée par la première note. En d'autres termes, la séquence ne sera réinitialisée que si la première note est relâchée avant que la deuxième ne soit jouée.

Loop (Boucle de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine si la séquence de mouvements est reproduite une ou plusieurs fois.

Réglages : Off, On

Velocity Limit (Limite de vitesse de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vitesse à laquelle la séquence de mouvements réagit.

Réglages : 1 – 127

Cycle (Cycle de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Sélectionne la longueur de pas souhaitée pour la séquence de mouvements.

Réglages : 1 – 16

Load Sequence (Chargement de séquence)

Charge les données de la séquence de mouvements dans la mémoire utilisateur. Pour les détails sur le chargement, reportez-vous au paragraphe « Chargement » ([page 174](#)).

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

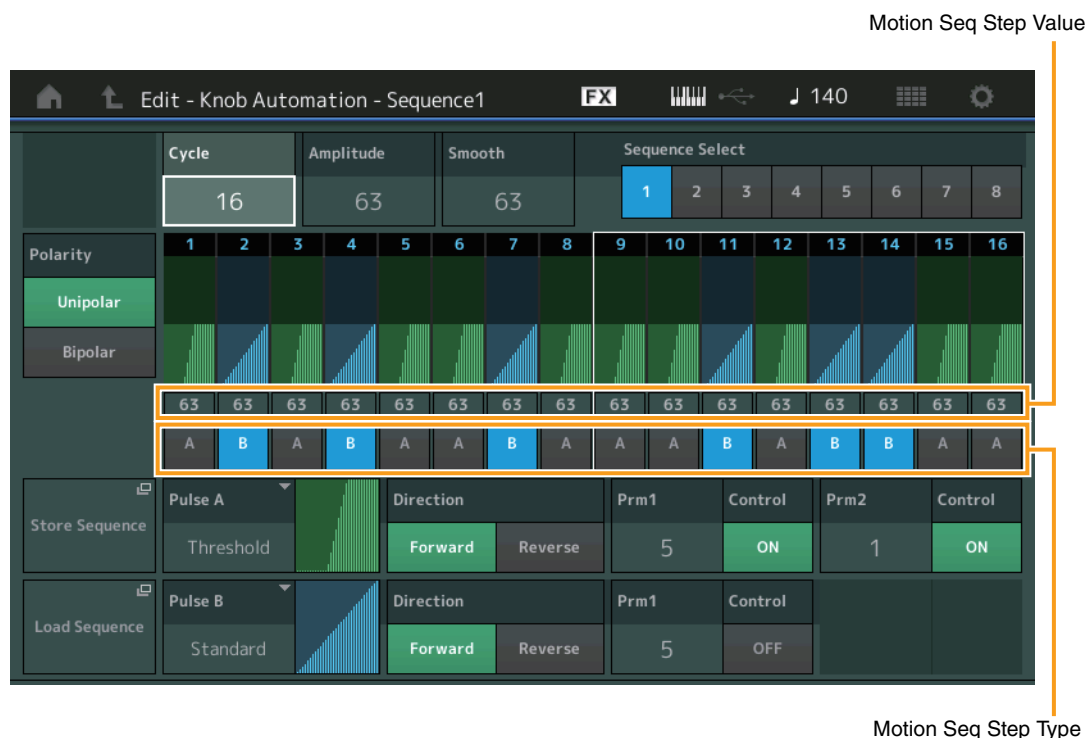
Play / Rec

MIDI

Audio

Edit Sequence (Édition de séquence)

Appelle l'écran de réglage de la séquence de mouvements. Vous pouvez créer une séquence personnalisée comprenant jusqu'à seize pas.



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Cycle (Cycle de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Sélectionne la longueur de pas souhaitée pour la séquence de mouvements.

Réglages : 1 – 16

Amplitude (Amplitude de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine les modalités de variation de la séquence de mouvements.

Réglages : 0 – 127

Smooth (Régularité de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine la régularité de la variation dans le temps de la séquence de mouvements.

Réglages : 0 – 127

Sequence Select (Sélection de la séquence de mouvements applicable à Super Knob)

Détermine le type de séquence de mouvements. Ce réglage s'applique aux touches numériques B [1] – [8] du panneau dans l'état Performance Control.

Réglages : 1 – 8

Polarity (Polarité de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine la polarité de la séquence de mouvements.

Réglages : Unipolar (Unipolaire), Bipolar (Bipolaire)

Unipolar : changements unipolaires uniquement dans un sens positif par rapport à une valeur de paramètre de base, en fonction de la séquence.

Bipolar : changements bipolaires, dans un sens positif ou négatif, par rapport à une valeur de paramètre de base.

Motion Seq Step Value (Valeur de pas de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine la valeur de pas de la séquence de mouvements. Vous pouvez commander Step Value (Valeur de pas) 1 – 8 ou 9 – 16 par les curseurs 1 – 8 en fonction de la position du curseur à l'écran.

Réglages : 0 – 127

Motion Seq Step Type (Type de pas de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine le réglage Step Type (Type de pas) de la séquence de mouvements. Vous pouvez basculer entre Step Type A et Step Type B pour les pas 1 – 8 ou 9 – 16 en utilisant les touches SCENE [1] – [8], en fonction de la position du curseur à l'écran.

Réglages : A, B

Pulse A / Pulse B (Type de courbe de pas de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine le réglage Curve Type (Type de courbe) du paramètre pour « Pulse A » (Impulsion A) et « Pulse B » (Impulsion B). Le paramètre « Motion Seq Step Type » décrit ci-dessus détermine la courbe définie ici qui est utilisée pour chaque pas. L'axe vertical représente la valeur de pas, et l'axe horizontal le temps. Pour plus de détails sur les formes de courbe, reportez-vous à la page [page 90](#).

Réglages : Pour Preset Bank (Banque présélectionnée) : Standard, Sigmoid (Sigmoïde), Threshold (Seuil), Bell (Cloche), Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw (Dents de scie discrètes), Smooth Saw (Dents de scie lisses), Triangle, Square (Carré), Trapezoid (Trapèze), Tilt Sine, Bounce (Rebond), Resonance (Résonance), Sequence (Séquence), Hold (Maintien)
Pour User Bank (Banque utilisateur) : User 1 – 32 (Utilisateur 1 – 32)
Pour la lecture d'un fichier de bibliothèque : courbes dans Library 1 – 8

Direction (Direction de la courbe de pas de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine la direction de la courbe de pas applicable à la séquence de mouvements.

Réglages : Forward (Avant), Reverse (Arrière)

Prm1 / Prm2 (Paramètre de la courbe de pas de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Ajuste la forme de la courbe de pas de la séquence de mouvements.

Ce paramètre n'est pas disponible pour tous les types de courbe. Par conséquent, la plage de valeurs de paramètres disponibles varie selon le type de courbe.

Control (Sélecteur de contrôle de la forme de courbe de pas de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Détermine si la forme de courbe de pas de la séquence de mouvements est contrôlable ou non par les boutons affectés à l'opération. Ce paramètre s'affiche uniquement lorsque le réglage « MS FX » est activé (réglé sur « on »). Par conséquent, ce paramètre n'est pas disponible pour tous les types de courbe.

Réglages : Off, On

Store Sequence (Stockage de séquence)

Stocke les données modifiées de la séquence de mouvements. Pour plus de détails sur le stockage des données, reportez-vous au paragraphe « Store/Save » ([page 176](#)).

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Mixing

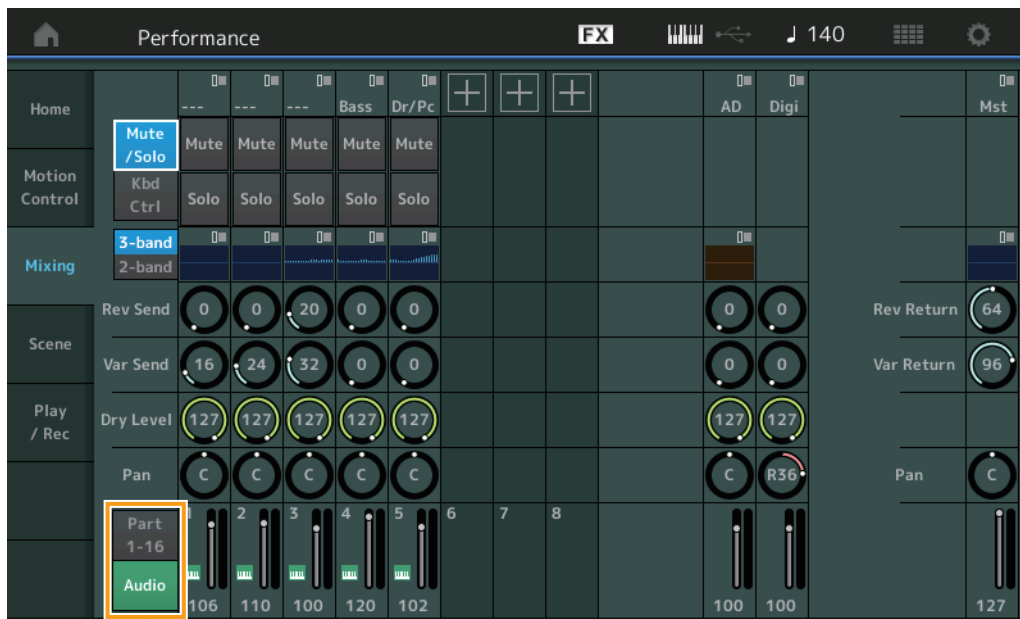
L'écran Mixing (Mixage) vous permet de régler les réglages de volume et d'effet de chaque partie.

AVIS

Les réglages de l'écran Mixing sont stockés sous forme de données de performance.

Mixing

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [Mixing]



Part 1-16 / Audio Switch

Part 1-16 (Partie 1-16) / Audio Switch (Sélecteur audio)

Bascule entre les écrans relatifs aux réglages Mixing des parties 1 – 16 ou 1 – 8, Audio Part (Partie audio), Digital Part (Partie numérique) et Master (Principale).

Réglages : Part 1-16, Audio

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

■ Lorsque l'une des parties 1 – 16 est sélectionnée

Détermine le réglage Mixing de chacune des parties 1 – 16.



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Part Category (Catégorie de partie)

Indique la catégorie principale de la partie.

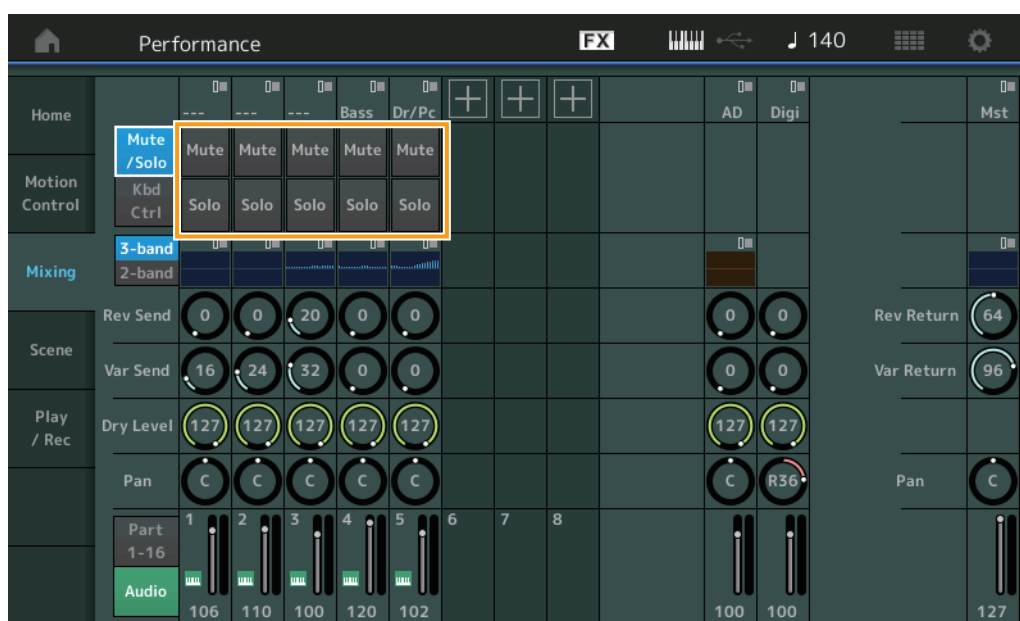
Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Function Switch (Sélecteur de fonction)

Détermine les réglages Mute/Solo (Assourdissement/Isolement) et Keyboard Control (Commande de clavier) des parties 1 – 16 sélectionnées.

Réglages : Mute/Solo, Kbd Ctrl

• Lorsque le réglage « Mute/Solo » est sélectionné



Mute/Solo (Assourdissement/isolement de partie)

Active/désactive la fonction Mute/Solo pour la partie 1 – 16 sélectionnée. Lorsque la fonction est activée, cette touche s'allume.

Réglages : Off, On

- Lorsque le réglage « Kbd Ctrl » (Commande de clavier) est sélectionné



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

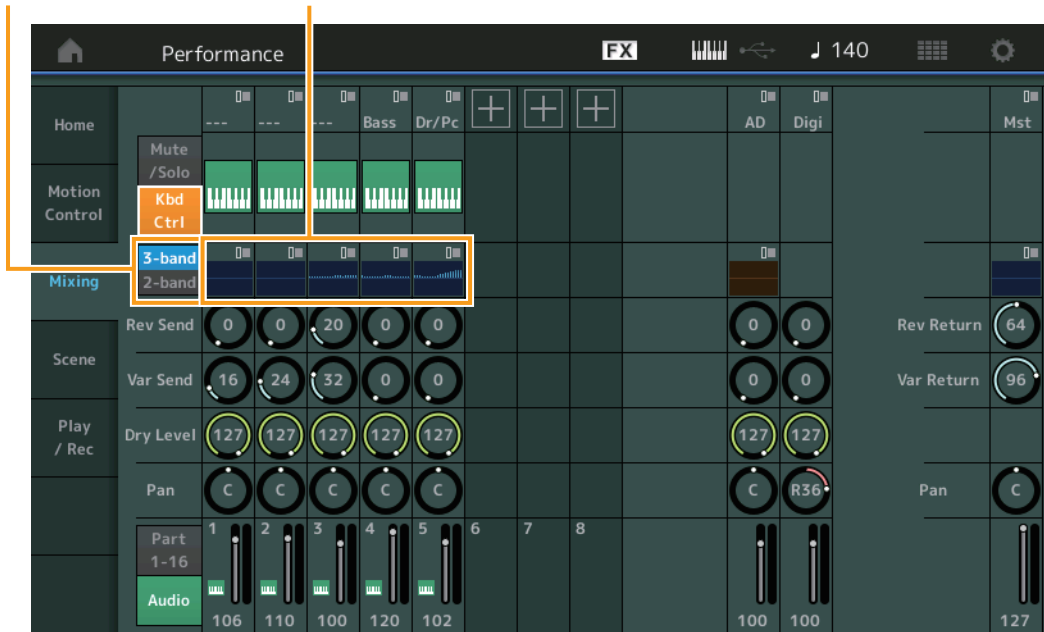
Kbd Ctrl (Commande de clavier)

Active/désactive la fonction Keyboard Control pour la partie 1 – 8 sélectionnée. Lorsque la fonction est activée, cette touche s'allume.

Réglages : Off, On

3-band/2-band Switch

EQ



3-band/2-band Switch (Sélecteur de l'égaliseur à 3 bandes et 2 bandes)

Bascule entre les affichages de l'égaliseur à 3 bandes ou l'égaliseur à 2 bandes pour les parties 1 – 16.

Réglages : 3-band (3 bandes), 2-band (2 bandes)

EQ (Égaliseur)

Affiche l'égaliseur à 3 bandes ou l'égaliseur à 2 bandes selon le réglage « 3-band/2-band ».

Touchez cette touche pour appeler le menu correspondant à Part EQ Edit (Édition de l'égaliseur de partie).

Rev Send (Envoi de réverbération)

Règle le niveau d'envoi de réverbération de la partie 1 – 16 sélectionnée.

Réglages : 0 – 127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Var Send (Envoi de variation)

Règle le niveau d'envoi de variation de la partie 1 – 16 sélectionnée.

Réglages : 0 – 127**Dry Level (Niveau du son pur)**

Détermine le niveau du son non traité (pur) de la partie 1 – 16 sélectionnée.

Réglages : 0 – 127**Pan (Balayage panoramique)**

Détermine la position de balayage panoramique stéréo de la partie 1 – 16 sélectionnée.

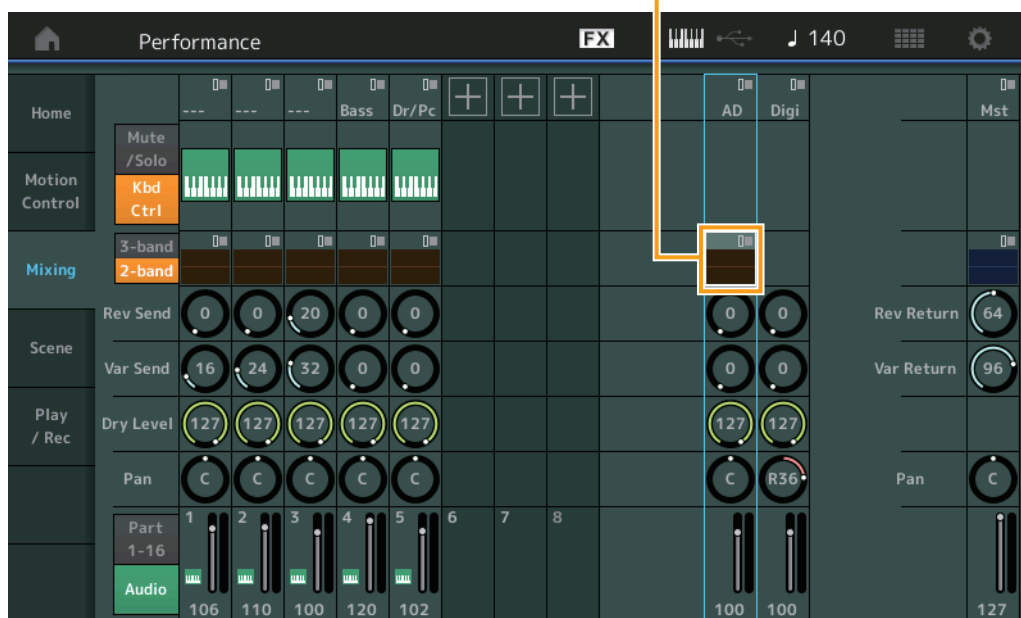
Réglages : L63 – C – R63**Volume (Volume de partie)**

Détermine le niveau de sortie de la partie 1 – 16 sélectionnée.

Réglages : 0 – 127■ **Lorsque le réglage « AD » (Partie audio) ou « Digi » (partie numérique) est sélectionné**

Détermine le réglage de mixage de la partie audio/numérique.

A/D Part EQ

**A/D Part EQ (Égaliseur de partie audio)**

Affiche l'égaliseur paramétrique à 2 bandes.

Touchez cette touche pour appeler le menu correspondant à Common/Audio Part EQ Edit (Édition de l'égaliseur de la partie commune/audio).

A/D Part Rev Send (Envoi de réverbération de la partie audio)**Digital Part Rev Send (Envoi de réverbération de la partie numérique)**

Règlent respectivement le niveau d'envoi de réverbération de la partie audio/partie numérique.

Réglages : 0 – 127**A/D Part Var Send (Envoi de variation de la partie audio)****Digital Part Var Send (Envoi de variation de la partie numérique)**

Règlent respectivement le niveau d'envoi de variation de la partie audio/partie numérique.

Réglages : 0 – 127**A/D Part Dry Level (Niveau de son pur de la partie audio)****Digital Part Dry Level (Niveau de son pur de la partie numérique)**

Déterminent respectivement le niveau du son non traité (pur) de la partie audio/partie numérique.

Réglages : 0 – 127

A/D Part Pan (Balayage panoramique de la partie audio)**Digital Part Pan (Balayage panoramique de la partie numérique)**

Déterminent respectivement la position de balayage stéréo de la partie audio/partie numérique.

Réglages : L63 – C – R63

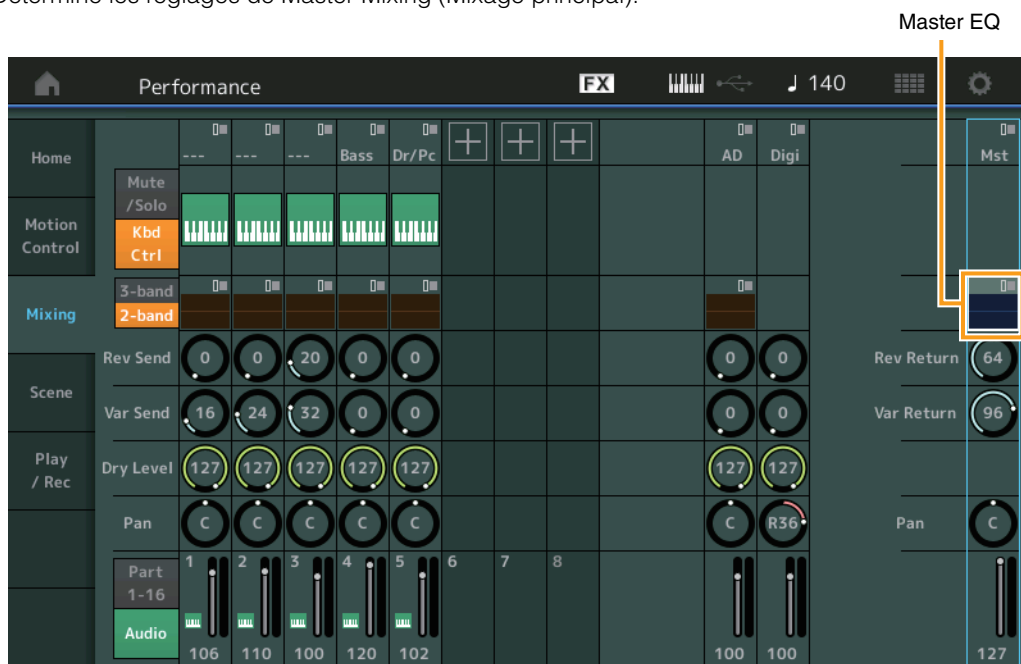
A/D Volume (Volume de la partie audio)**Digital Part Volume (Volume de partie numérique)**

Déterminent respectivement le niveau de sortie de la partie audio/partie numérique.

Réglages : 0 – 127

■ **Lorsque le réglage « Mst » (Partie principale) est sélectionné**

Détermine les réglages de Master Mixing (Mixage principal).

**Performance**

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Master EQ (Égaliseur principal)

Affiche l'égaliseur paramétrique à 5 bandes.

Touchez cette touche pour appeler le menu correspondant à Master EQ Edit (Édition de l'égaliseur principal).

Rev Return (Retour de réverbération)**Var Return (Retour de variation)**

Déterminent respectivement le niveau de retour de l'effet de réverbération/variation.

Réglages : 0 – 127

Pan (Balayage panoramique de performance)

Détermine la position du balayage stéréo de l'ensemble de la performance. Ce paramètre décale le même paramètre du réglage Part Edit.

Réglages : L63 – C – R63

Performance Volume (Volume de performance)

Détermine le niveau de sortie de l'ensemble de la performance.

Réglages : 0 – 127

Scene

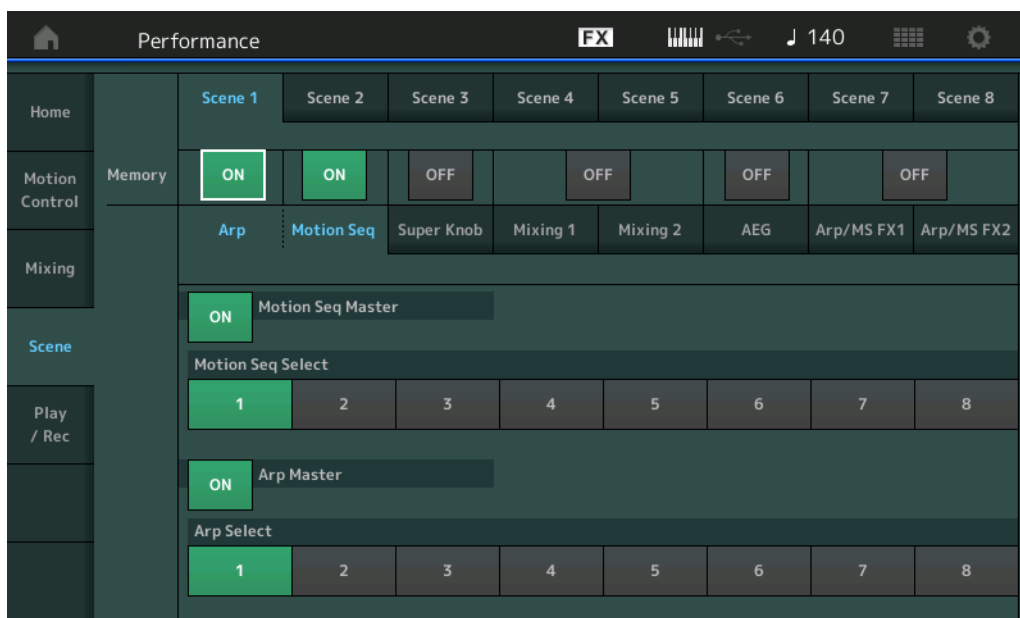
Tous les réglages de paramètre, tels que le type d'arpège, le type de Motion Sequencer et les valeurs de paramètres de partie peuvent être stockés en tant que scène. Il existe huit scènes que vous sélectionnez en appuyant sur la touche [SCENE] (Scène). L'écran Scene vous permet de modifier les paramètres liés à la fonction Scene.

Lorsque l'option [Memory] (Mémoire) est activée pour la fonction, le type de Motion Sequencer ou le type d'arpège ainsi que les informations liées à la fonction correspondante sont automatiquement mémorisés sur la touche [SCENE] actuellement sélectionnée. Pour les détails sur la fonction Scene, reportez-vous au Mode d'emploi.

NOTE Vous avez également la possibilité de modifier les réglages de scène depuis d'autres écrans appropriés. Pour ce faire, il suffit de régler la valeur du paramètre disponible pour la scène en manipulant le bouton/curseur correspondant puis d'appuyer sur l'une des touches de la section SCENE [1] – [8] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] (Maj). Les scènes 1 à 8 sont affectées aux différentes touches.

Scene

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [Scene]



Scene Select (Sélection de scène)

Permet de basculer entre les scènes en sélectionnant les onglets correspondants. Ce réglage s'applique aux touches ARP [1] – [8] de la section SCENE du panneau.

Réglages : 1 – 8

Memory (Sélecteur de mémorisation)

Détermine la mémorisation ou non des différents paramètres (comme Arpeggio, Motion Sequencer, Super Knob, Mixing, Amplitude EG et Arp/MS FX) sous forme de scène. Lorsque ce paramètre est désactivé, il ne s'affiche pas à l'écran même si l'onglet correspondant est sélectionné.

Réglages : Off, On

- Lorsque l'onglet « Arp/Motion Seq » est sélectionné et les deux sélecteurs Memorize correspondants respectivement à « Arp » et « Motion Seq » sont réglés sur « ON »

Motion Seq Master (Sélecteur principal de Motion Sequencer)

Détermine si la fonction Motion Sequencer est activée ou désactivée (réglée sur « ON » ou « OFF ») pour l'ensemble de la performance dans la scène sélectionnée.

Réglages : Off, On

Motion Seq Select (Sélection de la séquence de mouvements)

Détermine le type de séquence de mouvements pour la scène sélectionnée.

Réglages : 1 – 8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Arp Master (Sélecteur principal de l'arpège)

Détermine si l'arpège est activé ou désactivé (réglé sur « ON » ou « OFF ») pour l'ensemble de la performance dans la scène sélectionnée.

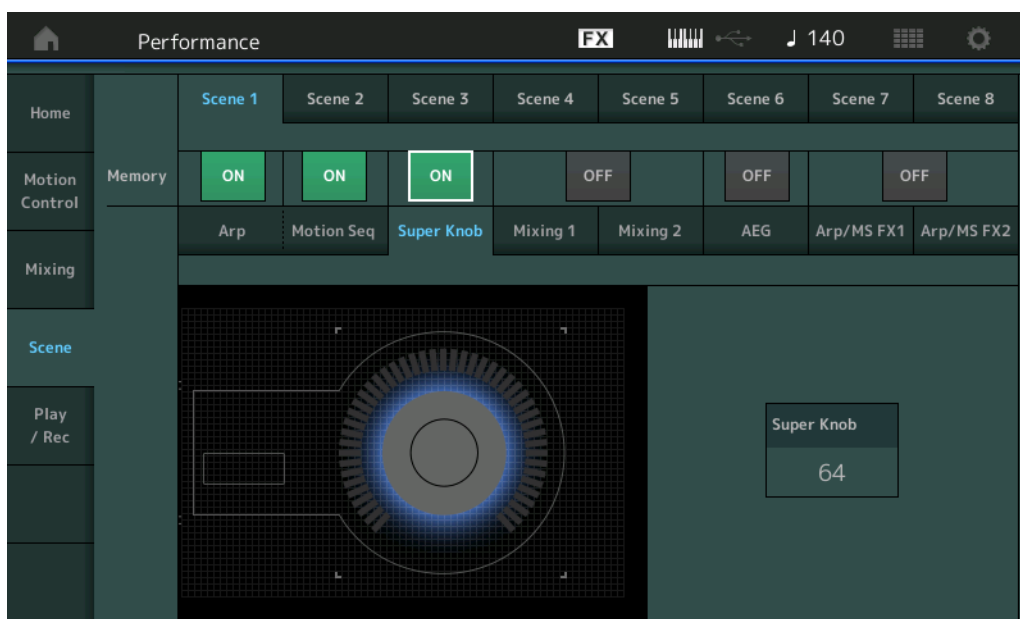
Réglages : Off, On

Arp Select (Sélection de l'arpège)

Détermine le type d'arpège pour la scène sélectionnée.

Réglages : 1 – 8

- Lorsque l'onglet « Super Knob » est sélectionné et le sélecteur Memorize correspondant réglé sur « ON »



Super Knob (Valeur de Super Knob)

Détermine la valeur de Super Knob pour la scène sélectionnée.

Réglages : 0 – 127

- Lorsque l'onglet « Mixing 1 » (Mixage 1) est sélectionné et le sélecteur Memorize correspondant réglé sur « ON »



Rev Send (Envoi de réverbération)

Règle le niveau d'envoi de réverbération de chaque partie dans la scène sélectionnée.

Réglages : 0 – 127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

► Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Var Send (Envoi de variation)

Règle le niveau d'envoi de variation de chaque partie dans la scène sélectionnée.

Réglages : 0 – 127

Dry Level (Niveau du son pur)

Détermine le niveau du son non traité (pur) de chaque partie dans la scène sélectionnée.

Réglages : 0 – 127

Pan (Balayage panoramique)

Définit la position de balayage panoramique stéréo de chaque partie dans la scène sélectionnée.

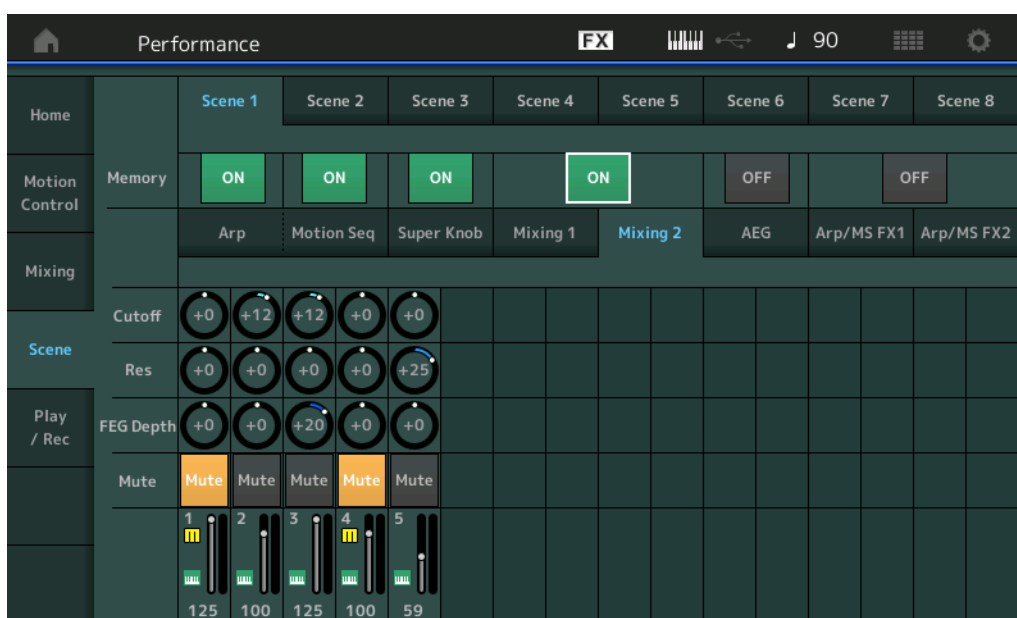
Réglages : L63 – C – R63

Volume (Volume de partie)

Détermine les réglages de volume de chaque partie dans la scène sélectionnée.

Réglages : 0 – 127

- Lorsque l'onglet « **Mixing 2** » (Mixage 2) est sélectionné et le sélecteur **Memorize** correspondant réglé sur « **ON** »

**Cutoff (Coupure)**

Définit la fréquence de coupure de chaque partie dans la scène sélectionnée.

Réglages : -64 – +63

Res (Résonance)

Détermine la résonance de chaque partie dans la scène sélectionnée.

Réglages : -64 – +63

FEG Depth (Profondeur du FEG)

Détermine la profondeur du générateur d'enveloppe de filtre (valeur de la fréquence de coupure) de chaque partie dans la scène sélectionnée.

Réglages : -64 – +63

Mute (Assourdissement de partie)

Détermine le réglage Mute de chaque partie dans la scène sélectionnée.

Réglages : Off, On

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

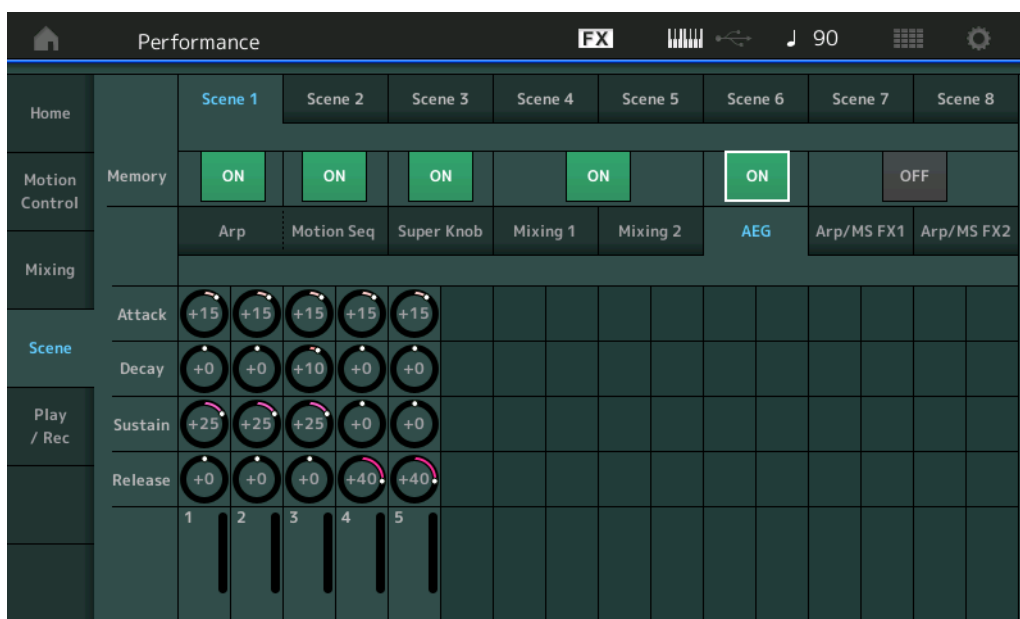
▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

- Lorsque l'onglet « AEG » (Générateur d'enveloppe d'amplitude) est sélectionné et le sélecteur Memorize correspondant réglé sur « ON »



Attack (Temps d'attaque de l'AEG)

Définit le temps d'attaque de l'AEG de chaque partie dans la scène sélectionnée.

Réglages : -64 – +63

Decay (Temps de chute de l'AEG)

Détermine le temps de chute de l'AEG de chaque partie dans la scène sélectionnée.

Réglages : -64 – +63

Sustain (Niveau de maintien de l'AEG)

Détermine le niveau de maintien de l'AEG de chaque partie dans la scène sélectionnée.

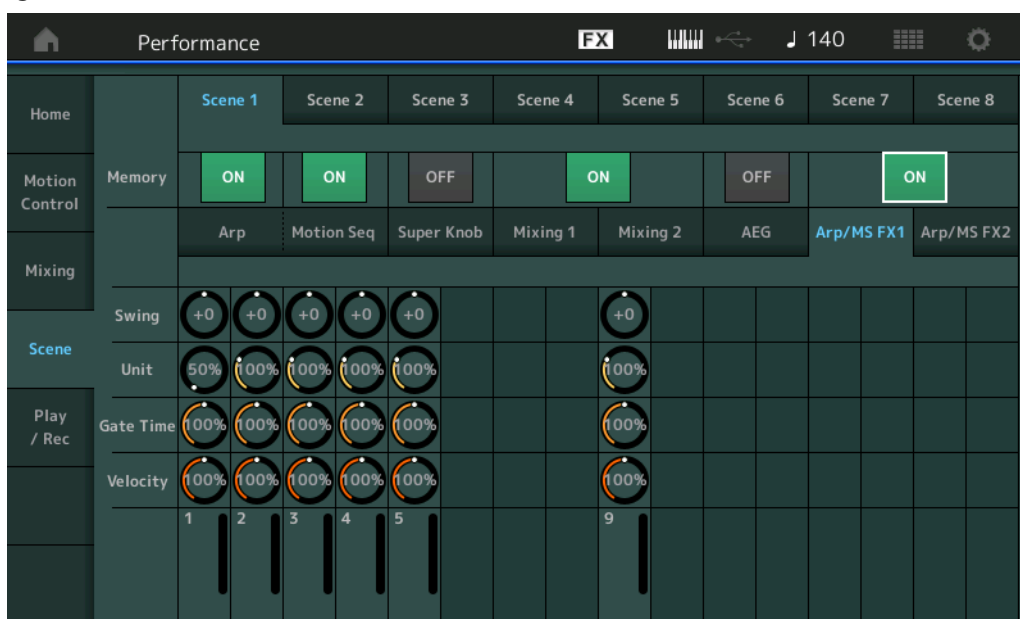
Réglages : -64 – +63

Release (Temps de relâchement de l'AEG)

Définit le temps de relâchement de l'AEG de chaque partie dans la scène sélectionnée.

Réglages : -64 – +63

- Lorsque l'onglet « Arp/MS FX 1 » est sélectionné et le sélecteur Memorize correspondant réglé sur « ON »



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Swing

Détermine le réglage Swing de l'arpège ou de Motion Sequencer applicable à chaque partie dans la scène sélectionnée. Pour plus de détails sur le réglage Swing, reportez-vous à la section « Édition rapide » ([page 34](#)).

Réglages : -120 – +120

Unit (Reproduction multiple de l'unité applicable à la partie)

Détermine le réglage Unit Multiply de l'arpège ou de Motion Sequencer applicable à chaque partie dans la scène sélectionnée.

Réglages : 50% – 400%, Common

200% : la durée de reproduction est deux fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.

100% : durée de reproduction normale.

50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo deux fois plus élevée.

Common : la valeur définie par le paramètre Unit Multiply commun à toutes les parties est appliquée.

Gate Time (Taux de durée de gate)

Détermine la valeur du taux de durée de gate de l'arpège applicable à chaque partie dans la scène sélectionnée.

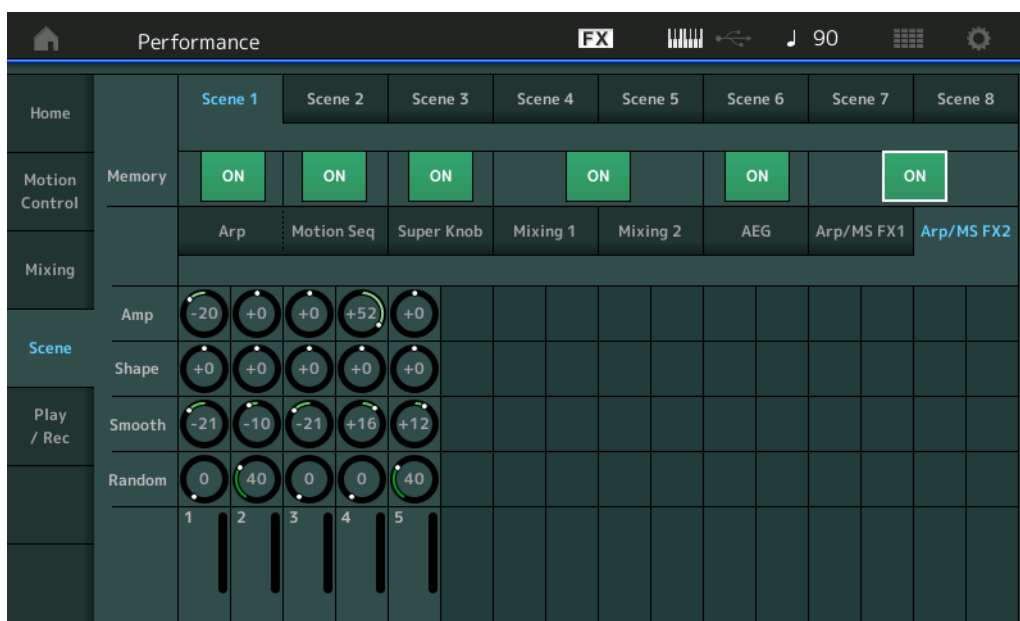
Réglages : 0% – 200%

Velocity (Taux de vitesse)

Détermine le taux de vitesse de l'arpège applicable à chaque partie dans la scène sélectionnée.

Réglages : 0% – 200%

- Lorsque l'onglet « Arp/MS FX 2 » est sélectionné et le sélecteur Memorize correspondant réglé sur « ON »



Amp (Amplitude de Motion Sequencer)

Détermine l'amplitude de Motion Sequencer applicable à chaque partie dans la scène sélectionnée. Pour plus de détails sur le réglage Amplitude, reportez-vous à la section « Édition rapide » ([page 32](#)).

Réglages : -64 – +63

Shape (Forme de l'impulsion de Motion Sequencer)

Détermine la forme de l'impulsion de Motion Sequencer applicable à chaque partie dans la scène sélectionnée. Pour plus de détails sur le réglage Pulse Shape, reportez-vous à la section « Édition rapide » ([page 32](#)).

Réglages : -100 – +100

Smooth (Régularité de Motion Sequencer)

Détermine la régularité de Motion Sequencer applicable à chaque partie dans la scène sélectionnée. Pour plus de détails sur le réglage Smoothness, reportez-vous à la section « Édition rapide » ([page 32](#)).

Réglages : -64 – +63

Random (Changement aléatoire de Motion Sequencer)

Détermine le réglage « Random » de Motion Sequencer applicable à chaque partie dans la scène sélectionnée. Pour plus de détails sur le réglage Random, reportez-vous à la section « Édition rapide » ([page 32](#)).

Réglages : 0 – 127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Play/Rec

Vous avez la possibilité de reproduire/enregistrer les données MIDI sous forme de morceaux directement sur l'instrument ou de reproduire/enregistrer votre performance (données audio) sur un périphérique de mémoire flash USB.

Play/Rec (Reproduction/Enregistrement)

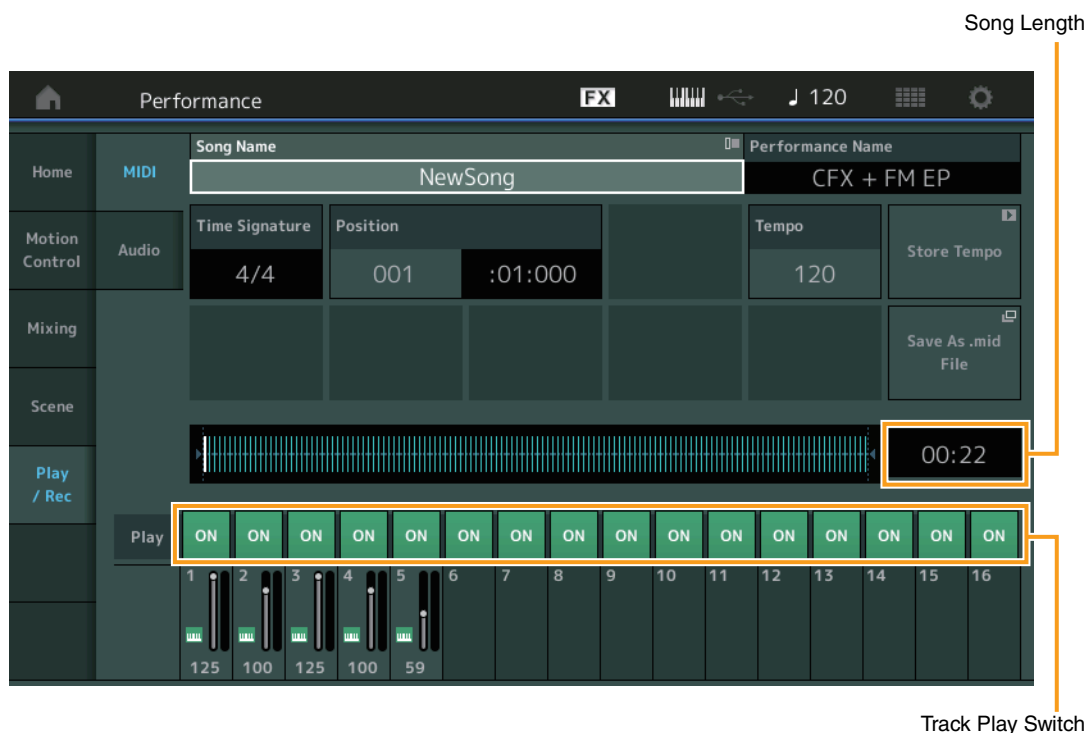
MIDI

Sur l'écran MIDI, vous pouvez reproduire/enregistrer votre performance au clavier en utilisant la performance sélectionnée dans un morceau. Vous avez la possibilité de reproduire/enregistrer, sur la piste spécifiée, les opérations liées aux boutons et aux contrôleurs, la reproduction de l'arpège ainsi que votre jeu au clavier sous forme d'événements MIDI.

■ Reproduction et attente de reproduction

Mode opératoire

Appuyez sur la touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Song Name (Nom de morceau)

Indique le nom du morceau sélectionné. Touchez ce paramètre pour appeler le menu correspondant aux fonctions Load (Charger) et Rename (Renommer).

Performance Name (Nom de performance)

Indique le nom de la performance sélectionnée.

Time Signature (Type de mesure)

Indique l'indicateur de mesure du morceau.

Position (Repère de position dans le morceau)

Détermine la position de début de l'enregistrement/reproduction. L'indicateur montre aussi la position actuelle en cours de reproduction.

Le numéro de la mesure est inscrit dans la cellule gauche alors que le numéro de temps et le numéro d'impulsion sont reportés dans la cellule de droite.

Tempo

Détermine le tempo de morceau.

Réglages : 5 – 300

NOTE Le tempo est défini comme suit :
[PERFORMANCE] → [UTILITY] → [Tempo Settings] (page 180)

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

▶ Play / Rec

▶ MIDI

Audio

Store Tempo (Stocker le tempo)

Remplace le tempo de morceau par le tempo actuellement sélectionné.

Ce paramètre est indisponible dans les conditions suivantes :

- Nouvel enregistrement (Absence de données de morceau précédemment enregistrées)
- Reproduction
- Attente d'enregistrement
- Enregistrement

Save As .mid File (Enregistrer au format de fichier .mid)

Appelle l'écran Store/Save permettant d'enregistrer le morceau sous forme de fichier.

Cette touche est indisponible dans les conditions suivantes :

- Nouvel enregistrement (Absence de données de morceau précédemment enregistrées).
- Reproduction
- Attente d'enregistrement
- Enregistrement
- Absence de connexion d'une mémoire externe telle qu'un périphérique de mémoire flash USB

Song Length (Longueur de morceau)

Indique la longueur de la séquence entière.

Track Play Switch (Sélecteur de reproduction de piste)

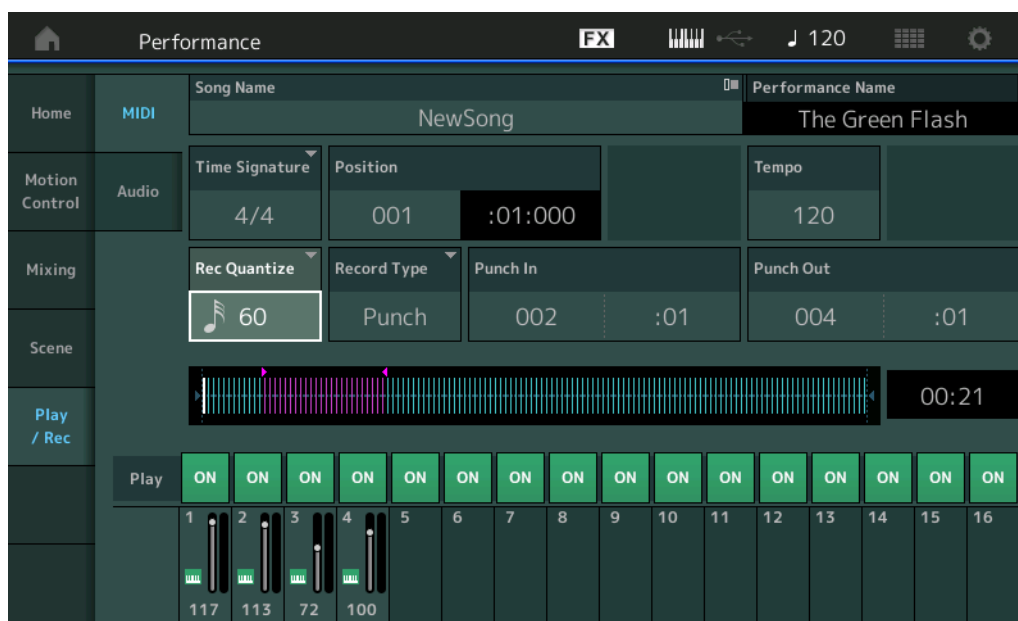
Permet d'activer/désactiver la reproduction de chaque piste.

Réglages : Off, On

■ Enregistrement et attente d'enregistrement

Mode opératoire

Appuyez sur la touche [●] (Enregistrement) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → touche [●] (Enregistrement)



Time Signature

Détermine l'indicateur de niveau du morceau.

Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Rec Quantize (Quantification de l'enregistrement)

La quantification consiste à ajuster la synchronisation des événements de note en les rapprochant du temps exact le plus proche. Par exemple, vous pouvez utiliser cette fonction pour améliorer la synchronisation d'une performance enregistrée en temps réel. La fonction Record Quantize (Quantification de l'enregistrement) aligne la synchronisation des notes automatiquement, au fur et à mesure de l'enregistrement.

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

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

▶ MIDI

Audio

Record Type (Type d'enregistrement)

Détermine le type d'enregistrement. Ce paramètre est indisponible lors d'un premier enregistrement.

Réglages : Replace (Remplacement), Overdub (Surimpression), Punch (Insertion)

Replace : vous pourrez utiliser cette méthode si vous voulez remplacer une piste déjà enregistrée par de nouvelles données en temps réel. Les données d'origine sont effacées.

Overdub : vous pourrez utiliser cette méthode si vous souhaitez ajouter des données à une piste qui en contient déjà. Les données précédemment enregistrées sont conservées.

Punch : vous pourrez utiliser cette méthode si vous voulez remplacer les données d'une plage de piste spécifique contenant déjà des données. Cela vous permet de remplacer les données déjà enregistrées entre les points de début et de fin (mesure/temps) spécifiés avant l'enregistrement.

Punch In (Début d'insertion)

Détermine le point de début (mesure et temps) de l'enregistrement. Ce paramètre est disponible uniquement lorsque la valeur « punch » est sélectionnée sous « Record Type ».

Punch Out (Fin d'insertion)

Détermine le point de fin (mesure et temps) de l'enregistrement. Ce paramètre est disponible uniquement lorsque la valeur « punch » est sélectionnée sous « Record Type ».

NOTE Pour les détails sur le réglage Punch In/Out (Début/fin d'insertion), reportez-vous au Mode d'emploi.

Undo (Annuler)

La tâche Undo annule les modifications apportées à la dernière session d'enregistrement et restaure les valeurs précédentes des données.

Redo (Rétablir)

La fonction Redo n'est disponible que si vous utilisez d'abord la fonction Undo car elle vous permet de récupérer les modifications effectuées avant l'annulation.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

▶ MIDI

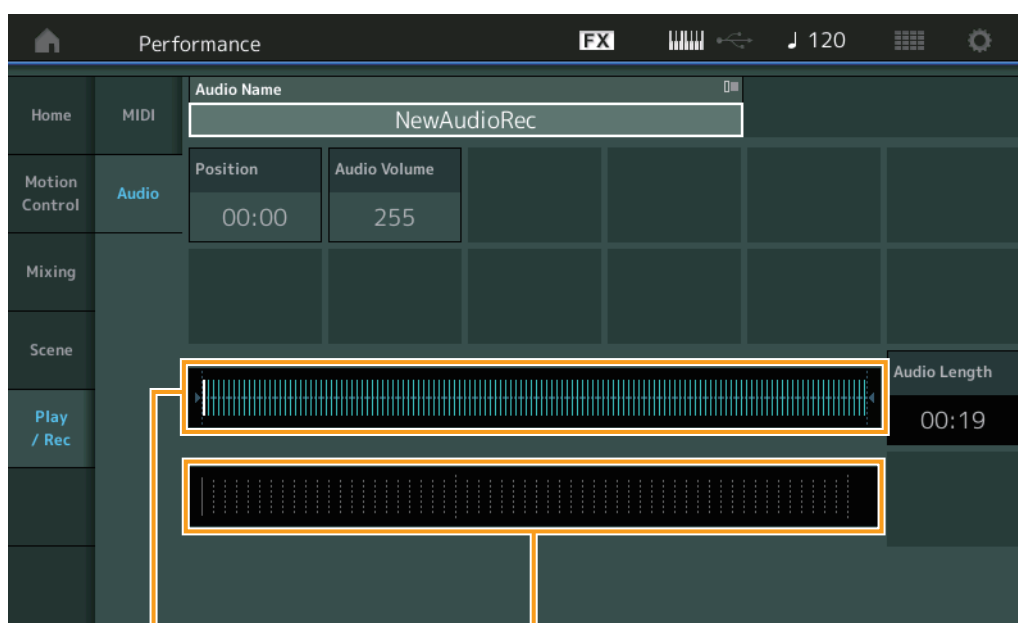
▶ Audio

Audio

L'écran Audio vous permet d'enregistrer votre performance sur l'instrument sous forme de fichiers audio au format WAV (stéréo de 44,1 kHz et 24 bits) sur un périphérique de mémoire flash USB. Il est possible d'effectuer un enregistrement en continu d'une durée maximale de 74 minutes (en supposant que le périphérique de stockage USB ait suffisamment de mémoire disponible).

■ Reproduction et attente de reproduction

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Audio]



Position actuelle de reproduction sur l'ensemble des données audio

Level Meter

Audio Name (Nom des données audio)

Indique le nom du fichier audio sélectionné.

Position (Position audio)

Détermine la position de début de l'enregistrement. L'indicateur montre aussi la position actuelle en cours de reproduction.

Audio Volume (Volume audio)

Détermine le volume de la reproduction audio. Ce paramètre est non modifiable en cours d'enregistrement.

Réglages : 0 – 255

Audio Length (Longueur des données audio)

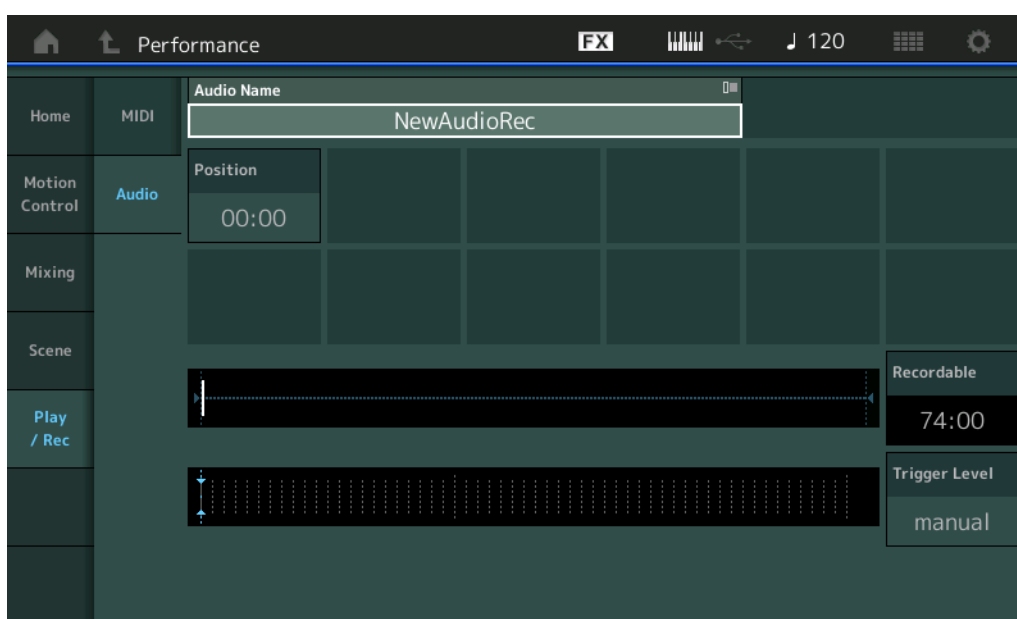
Indique la longueur de l'ensemble des données audio.

Level Meter (Indicateur de niveau)

Indique le niveau d'entrée/sortie audio.

■ Enregistrement et attente d'enregistrement

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Audio] → touche [●] (Enregistrement)



Recordable (Temps d'enregistrement audio)

Indique la durée d'enregistrement disponible. Ce paramètre s'affiche uniquement lors de la mise en attente de l'enregistrement.

Trigger Level (Niveau de déclenchement)

Détermine la méthode de début d'enregistrement. Ce paramètre s'affiche uniquement lors de la mise en attente de l'enregistrement.

Si vous réglez le niveau de déclenchement sur « manual », l'enregistrement débutera dès que vous appuierez sur la touche [▶] (Reproduction). Autrement, si vous spécifiez une valeur comprise entre 1 et 127, l'enregistrement est automatiquement lancé dès que vous appuyez sur la touche [▶] (Reproduction) et que le volume de reproduction dépasse ce niveau. Le niveau défini ici est indiqué sous forme de triangles bleus dans l'indicateur de niveau. Pour des résultats optimaux, spécifiez ce paramètre sur les valeurs les plus faibles possibles afin de capter la totalité du signal, mais veillez à ce que le niveau réglé ne soit pas non plus très bas pour ne pas enregistrer le bruit indésirable.

Réglages : manual, 1 – 127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

▶ Audio

Normal Part (AWM2) Edit

(Édition de partie normale AWM2)

Une partie normale AWM2 (comportant des sons d'instrument de musique dotés d'une hauteur de ton) peut être formée d'un total de huit éléments.

Un élément constitue l'unité élémentaire la plus petite d'une partie. Il existe deux types d'écran d'édition de partie normale (AWM2) : un écran Element Common Edit (Édition commune d'élément), qui permet de modifier les réglages communs aux huit éléments ; et un écran Element Edit (Édition d'élément), pour l'édition d'éléments individuels.

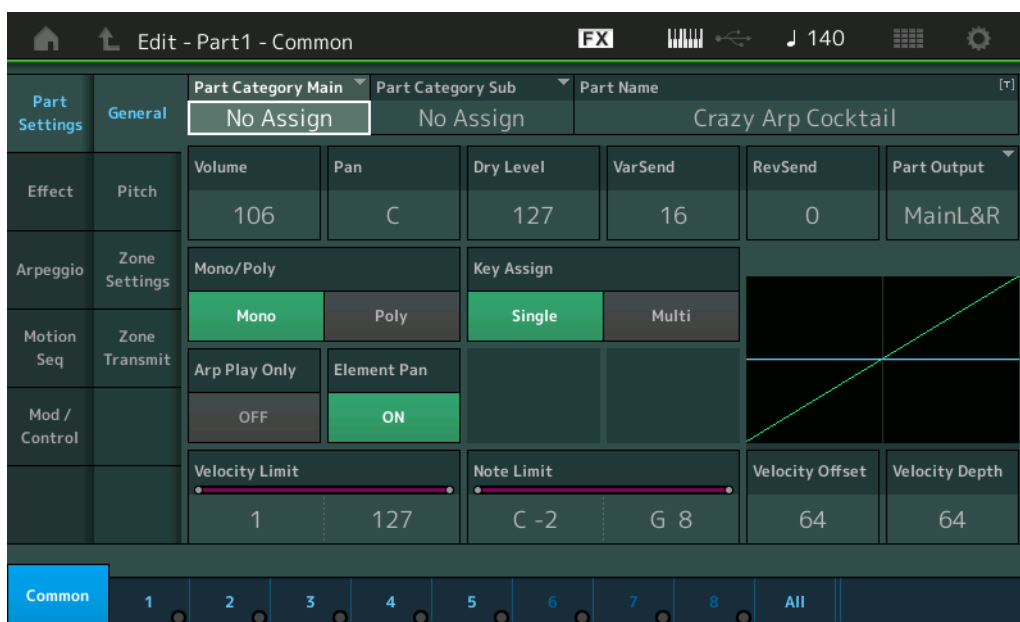
Element Common Edit (Édition commune)

Part Settings (Réglages de partie)

General

L'écran General (Général) vous permet de régler différents paramètres, tels que Part Name (Nom de partie), Volume et Pan.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (Catégorie principale de partie)

Part Category Sub (Sous-catégorie de partie)

Ces deux paramètres déterminent respectivement la catégorie principale et la sous-catégorie de la partie sélectionnée.

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Part Name (Nom de partie)

Détermine le nom de la partie sélectionnée. Les noms de partie peuvent comporter jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Volume (Volume de partie)

Détermine le niveau de sortie de la partie sélectionnée.

Réglages : 0 – 127

Pan (Balayage panoramique)

Détermine la position de balayage panoramique stéréo de la partie sélectionnée.

Réglages : L63 – C – R63

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Dry Level (Niveau du son pur)

Détermine le niveau de son pur (sans traitement d'effet) de la partie sélectionnée. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127

Var Send (Envoi de variation)

Détermine le niveau de transmission du signal de la partie sélectionnée envoyé à l'effet de variation. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127

Rev Send (Envoi de réverbération)

Détermine le niveau de transmission du signal de la partie sélectionnée envoyé à l'effet de réverbération. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127

Part Output (Sélection de la sortie de partie)

Détermine la sortie audio utilisée pour la partie sélectionnée.

Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT.

AsgnL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L]/[R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1&2...USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne [USB TO HOST].

AsgnL : émission en mono (un canal) vers la prise [L] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

AsgnR : émission en mono (un canal) vers la prise [R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne [USB TO HOST].

Off : aucun signal audio n'est émis en sortie de partie.

Mono/Poly

Sélectionne la reproduction monophonique ou polyphonique pour la partie sélectionnée. Le mode monophonique est utilisé pour des notes individuelles uniquement et le mode polyphonique pour la reproduction de plusieurs notes simultanées.

Réglages : Mono, Poly

Key Assign (Mode d'affectation de touche)

Détermine la méthode de jeu lorsque les mêmes notes sont reçues en continu sans message de désactivation de note correspondant. Pour plus de détails, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Réglages : Single (Unique), Multi

Single : la reproduction répétée ou en double de la même note n'est pas autorisée. La deuxième note ne retentit que lorsque la première est arrêtée.

Multi : toutes les notes retentissent simultanément. Cela permet de reproduire la même note lorsque celle-ci est jouée plusieurs fois de suite (en particulier pour les sons de tambourin et de cymbale que vous souhaitez faire retentir jusqu'à leur chute finale).

Arp Play Only (Reproduction de l'arpège uniquement)

Détermine si la partie en cours reproduit ou non les seuls événements de note de la reproduction de l'arpège. Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), le bloc Générateur de sons n'est affecté que par les événements de note de la reproduction de l'arpège.

Réglages : Off, On

Element Pan (Sélecteur de balayage panoramique d'élément)

Détermine si les réglages de balayage panoramique individuels de chaque élément (effectués via ([EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Amplitude] → [Level/Pan] → « Pan ») sont appliqués ou non. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », la position de balayage panoramique de chaque élément est réglée sur « center » dans la partie.

Réglages : Off, On

Velocity Limit (Limite de vitesse)

Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vitesse au sein de laquelle s'inscrit la réponse de chaque partie. Une partie n'est audible que lorsque les notes jouées sont dans la plage de vitesse spécifiée. Si vous spécifiez la valeur maximale en premier puis la valeur minimale (par exemple, « 93 à 34 »), la plage de vitesse couverte sera de « 1 à 34 » et de « 93 à 127 ». Pour les instructions sur le réglage de Velocity Limit, reportez-vous au Mode d'emploi.

Réglages : 1 – 127

Note Limit (Limite de note)

Détermine, pour chaque partie, les graves et les aigus de la plage du clavier. Les différentes parties ne sont audibles que lorsque les notes jouées se situent dans la plage spécifiée. Si vous spécifiez d'abord la note la plus aigüe puis la note la plus grave (par exemple « C5 à C4 »), la plage de notes couverte sera respectivement de « C-2 à C4 » et de « C5 à G8 ».

Réglages : C -2 – G8

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

▶ General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

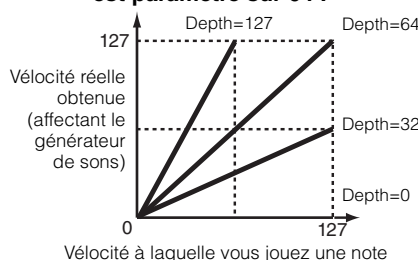
Balance

Velocity Depth (Profondeur de la sensibilité à la vélocité)

Détermine la réponse en volume du générateur de sons à votre force de jeu. Plus la valeur est élevée, plus le volume change en réponse à la force de votre jeu (comme illustré ci-dessous).

Réglages : 0 – 127

Lorsque le paramètre Offset (ci-dessous) est paramétré sur 64 :

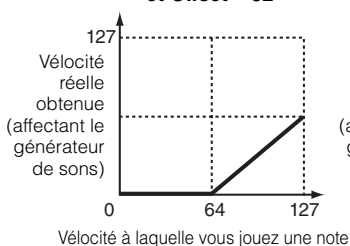


Velocity Offset (Décalage de la sensibilité à la vélocité)

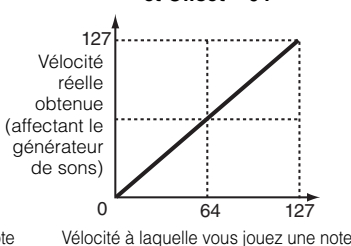
Détermine le degré d'ajustement de la vélocité de jeu applicable à l'effet de vélocité réellement obtenu. Vous pouvez ainsi augmenter ou diminuer toutes les valeurs de vélocité sur la base de ce réglage, ce qui vous permet de compenser automatiquement une force de jeu trop importante ou trop faible.

Réglages : 0 – 127

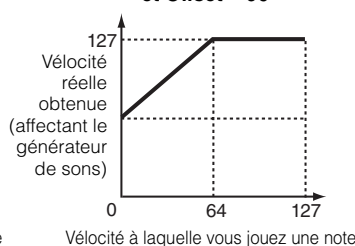
Lorsque Depth (ci-dessus) = 64 et Offset = 32



Lorsque Depth (ci-dessus) = 64 et Offset = 64



Lorsque Depth (ci-dessus) = 64 et Offset = 96



Pitch

L'écran Pitch (Hauteur de ton) vous permet de définir les paramètres liés à la hauteur de ton applicables à la partie.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch]



Portamento Master SW (Sélecteur principal de portamento)

La fonction Portamento sert à créer une transition progressive de hauteur de ton entre la première note jouée au clavier et la suivante. Le paramètre Portamento Master Switch détermine si le portamento s'applique ou non à l'ensemble de la performance.

Réglages : Off, On

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

▶ General

▶ Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

Portamento Part SW (Sélecteur de partie de portamento)

Détermine si un effet de portamento est appliqué ou non à la partie sélectionnée.

Réglages : Off, On

Portamento Mode (Mode Portamento)

Définit le mode Portamento.

Réglages : Fingered (À plusieurs doigts), Full-time (À temps plein)

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

Full-time : l'effet portamento s'applique à toutes les notes.

Portamento Time (Temps de portamento)

Détermine la durée ou la vitesse de transition de la hauteur de ton lorsque le portamento est appliqué.

Réglages : 0 – 127

Portamento Time Mode (Mode Temps de portamento)

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

Réglages : Rate 1 (Taux 1), Time 1 (Temps 1), Rate 2 (Taux 2), Time 2 (Temps 2)

Rate 1 : la hauteur de ton change à la vitesse spécifiée.

Time 1 : la hauteur de ton change dans le temps spécifié.

Rate 2 : la hauteur de ton change à la vitesse spécifiée dans une octave.

Time 2 : la hauteur de ton change à la vitesse spécifiée dans une octave.

Portamento Legato Slope (Pente de legato du portamento)

Détermine la vitesse d'attaque des notes jouées en legato, lorsque le réglage « Mono/Poly » est spécifié sur « Mono ». (Les notes legato « se chevauchent », la note suivante étant jouée avant que la précédente ne soit relâchée.)

Réglages : 0 – 7

Note Shift (Décalage de note)

Détermine le réglage de la hauteur de ton (transposition de note) de chaque partie en demi-tons.

Réglages : -24 – +0 – +24

Detune (Désaccord)

Détermine les réglages de hauteur de ton de la partie sélectionnée en incréments de 0,1 Hz.

Réglages : -12.8Hz – +0.0Hz – +12.7Hz

Pitch Bend ↗/↘ (Plage supérieure/inférieure de variation de hauteur de ton)

Détermine la plage maximale de variation de la hauteur de ton en demi-tons.

Réglages : -48 – +0 – +24

Micro Tuning Name (Nom de l'accord micro)

Définit le système d'accord de la partie sélectionnée. Pour plus d'informations sur les différents systèmes d'accord, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Réglages : Equal Temperament (Gamme classique), Pure Major (Majeure pure), Pure Minor (Mineure pure), Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift Transposition de noire, 1/4 tone (1/4 de ton), 1/8 tone (1/8 de ton), Indian (Indienne), Arabic 1 (Arabe 1), Arabic 2 (Arabe 2), Arabic 3 (Arabe 3), User 1 – 8 (Utilisateur 1 – 8) (en cas de sélection de la banque utilisateur), Library 1-1 – 8-8 (Bibliothèque 1-1 – 8-8) (en cas de lecture du fichier de bibliothèque)

Micro Tuning Root (Note fondamentale de l'accord micro)

Détermine la note fondamentale de la fonction Micro Tuning (Accord micro). Ce réglage de note fondamentale ne dépend pas nécessairement du type de paramètre « Micro Tuning Name ».

Réglages : C – B

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

▶ Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Edit User Tuning (Édition d'accord micro utilisateur)

Appelle l'écran de réglage User Micro Tuning (Accord micro utilisateur).



Tuning No. (Numéro d'accord micro)

Indique la valeur du paramètre User Micro Tuning Number (Numéro d'accord micro utilisateur) sélectionné.

Réglages : 1 – 8

Tuning Name (Nom de l'accord micro)

Détermine le nom de l'accord micro utilisateur sélectionné. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

L'accord micro est déterminé par le réglage précis de la hauteur de note en pas de 1 centième de ton.

Réglages : -99 – +99

Initialize (Réinitialisation)

Réinitialise la valeur du paramètre User Micro Tuning sélectionné.

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

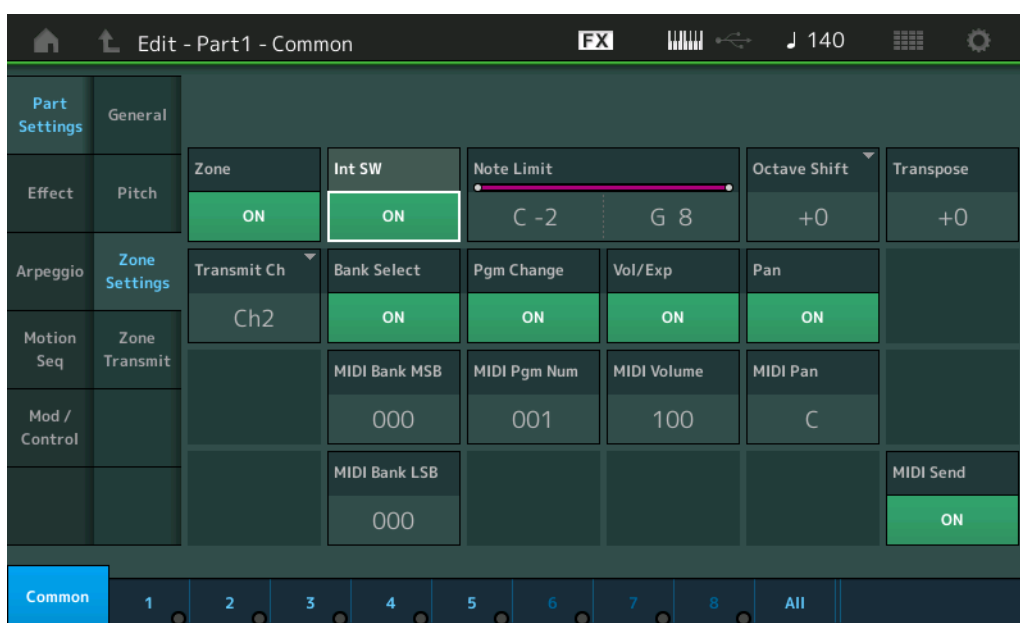
Zone Settings

L'écran Zone Setting (Réglage de zone) vous permet de définir les paramètres liés aux zones. Vous pouvez diviser le clavier en un maximum de huit parties indépendantes, appelées « zones ». Chaque zone peut faire l'objet de plusieurs affectations de canaux MIDI. Cela autorise le contrôle simultané de plusieurs parties du générateur de sons multi-timbre à l'aide d'un clavier unique ou de diverses parties d'un instrument MIDI externe sur différents canaux en sus des parties internes du synthétiseur lui-même. Vous pouvez ainsi vous servir du MONTAGE pour accomplir efficacement les tâches de plusieurs claviers. Pour activer cet écran, sélectionnez [UTILITY] → [Settings] → [Advanced], puis réglez « Zone Master » sur « ON ».

Pour plus de détails, reportez-vous au Mode d'emploi.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Settings]



Zone (Sélecteur de zone)

Détermine si la fonction Zone est utilisée (on) ou non (off). Si ce paramètre est réglé sur off, les paramètres ci-dessous seront indisponibles.

Réglages : Off, On

Int Sw (Sélecteur interne)

Détermine si les messages MIDI générés en jouant au clavier dans la plage de la zone sélectionnée sont transmis ou non au générateur de sons.

Réglages : Off, On

Transmit Ch (Canal de transmission)

Détermine le canal de transmission MIDI pour la zone sélectionnée.

Réglages : Ch1 – Ch16 (Can 1 – Can 16), Off

Note Limit (Limite de note)

Détermine les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage pour la zone sélectionnée. La zone sélectionnée n'est audible que lorsque vous jouez des notes comprises dans cette plage. Si vous spécifiez d'abord la note la plus aiguë puis la note la plus grave (par exemple « C5 à C4 »), la plage de notes couverte sera respectivement de « C-2 à C4 » et de « C5 à G8 ».

Réglages : C -2 – G8

Octave Shift (Changement d'octave)

Détermine la valeur, en octaves, du décalage de la plage de la zone vers le haut ou le bas. Vous pouvez régler le décalage vers le haut ou le bas sur une plage de trois octaves au maximum.

Réglages : -3 – +0 (valeur par défaut) – +3

Transpose (Transposition)

Détermine la valeur, en demi-tons, du décalage de la plage de la zone vers le haut ou le bas.

Réglages : -11 – +0 (valeur par défaut) – +11

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Bank Select (Transmission de la sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque MSB/LSB sont transmises ou non au générateur de sons externe. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre Transmit Channel (Canal de transmission) est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

Pgm Change (Transmission de changement de programme)

Détermine si les messages de changement de programme sont transmis ou non au générateur de sons externe. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre Transmit Channel est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

Vol/Exp (Transmission de Volume/Expression)

Détermine si les messages de volume sont transmis ou non au générateur de sons externe. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre Transmit Channel est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

Pan (Transmission de balayage panoramique)

Détermine si les messages balayage panoramique sont transmis ou non au générateur de sons externe. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre Transmit Channel est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

MIDI Bank MSB/LSB (Sélection de banque MSB/LSB)

Détermine les numéros de banque à transmettre au générateur de sons externe lors de la sélection d'une performance. La banque consiste de valeurs MSB et LSB. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Transmit Bank Select » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : 000 – 127

MIDI Pgm Num (Numéro de changement de programme MIDI)

Détermine la valeur du paramètre Program Change Number à transmettre au générateur de sons externe lors de la sélection d'une performance. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Transmit Program Change » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : 001 – 128

MIDI Volume (Volume MIDI)

Détermine le volume à transmettre au générateur de sons externe lors de la sélection d'une performance. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre Transmit Volume/Expression est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : 0 – 127

MIDI Pan (Panoramique MIDI)

Détermine le balayage panoramique à transmettre au générateur de sons externe lors de la sélection d'une performance.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre Transmit Pan est réglé sur « off ».

Réglages : L64 – C – R63

MIDI Send (Envoi MIDI)

Lors de l'activation de ce paramètre, les réglages MIDI Bank (Banque MIDI), MIDI Pgm Number (Numéro de programme MIDI), MIDI Volume et MIDI Pan sont transmis au générateur de sons externe en fonction du réglage de Transmit Switch.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le réglage Transmit Channel ainsi que les quatre réglages Transmit Switch sont désactivés (réglés sur « off »).

Réglages : Off, On

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Zone Transmit

L'écran Zone Transmit (Transmission de zone) vous permet de définir la manière dont chaque zone individuelle affecte la transmission de diverses données MIDI, telles que les messages Control Change (Changement de commande) et Program Change (Changement de programme). Lorsque le paramètre concerné est réglé sur « on », la reproduction de la zone sélectionnée entraîne la transmission des données MIDI correspondantes.

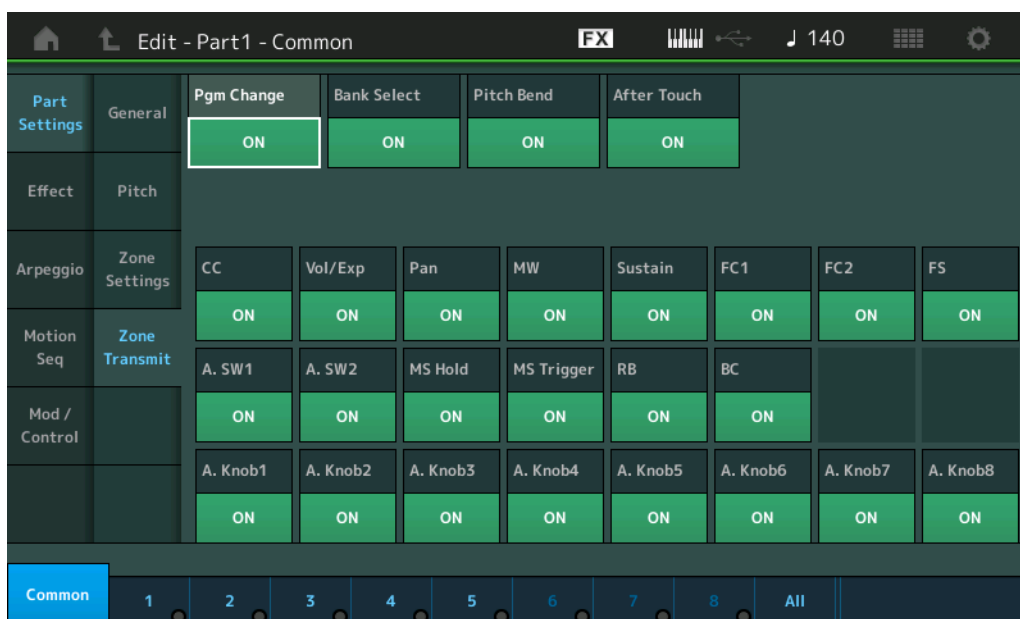
Tous les réglages effectués dans cet écran sont indisponibles lorsque le paramètre « Transmit Ch » est réglé sur « Off » dans l'écran de réglage de Zone.

Pour activer cet écran, sélectionnez [UTILITY] → [Settings] → [Advanced], puis réglez « Zone Master » sur « ON ».

Pour plus de détails, reportez-vous au Mode d'emploi.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Transmit]



Pgm Change (Transmission de changement de programme)

Détermine si les messages de changement de programme sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Réglages : Off, On

Bank Select (Transmission de la sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque MSB/LSB sont transmis ou non au générateur de sons externe. Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

Pitch Bend (Transmission de la molette de variation de ton)

Détermine si les messages de variation de hauteur de ton sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Réglages : Off, On

After Touch (Transmission de modification ultérieure)

Détermine si les messages de modification ultérieure sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Réglages : Off, On

CC (Transmission de changement de commande)

Détermine si les messages de changement de commande sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Réglages : Off, On

Vol/Exp (Transmission de Volume/Expression)

Détermine si les messages de volume sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Pan (Transmission de balayage panoramique)

Détermine si les messages de balayage panoramique sont transmis ou non au générateur de sons externe. Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

MW (Transmission de la molette de modulation)

Détermine si les messages MIDI générés par l'utilisation de la molette de modulation sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

Sustain (Transmission de maintien)

Détermine si les messages de maintien sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

FC1/FC2 (Transmission du contrôleur au pied)

Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur le contrôleur au pied fourni en option sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

FS (Transmission du sélecteur au pied)

Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur le sélecteur au pied fourni en option sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

A. SW1/A. SW2 (Transmission du sélecteur affectable)

Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur les touches [ASSIGN 1] et [ASSIGN 2] sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

MS Hold (Transmission du maintien de Motion Sequencer)

Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur la touche [MOTION SEQ HOLD] sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

MS Trigger (Transmission du déclenchement de Motion Sequencer)

Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur la touche [MOTION SEQ TRIGGER] sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

RB (Transmission du contrôleur de ruban)

Détermine si les messages MIDI générés par l'utilisation du contrôleur de ruban sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

BC (Transmission du contrôleur de souffle)

Détermine si les messages MIDI de Breath Controller sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

A.Knob1 – 8 (Transmission du bouton affectable)

Détermine si les messages MIDI générés en utilisant les boutons affectables 1 – 8 sont transmis ou non au générateur de sons externe.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : Off, On

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

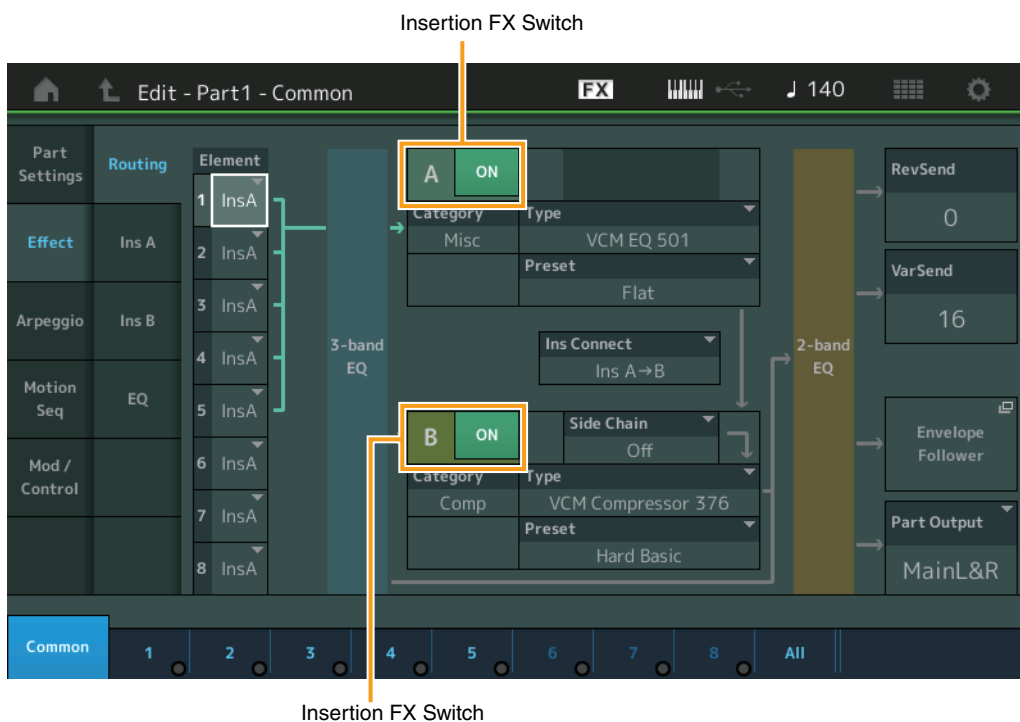
Effect (Effet)

Routing

L'écran Routing (Acheminement) vous permet de déterminer les connexions d'effet applicables aux parties.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Element 1 – 8 (Sélecteur de connexion d'élément)

Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque élément individuellement. Le paramètre « Thru » permet de contourner les effets d'insertion de l'élément spécifié.

Réglages : Thru, InsA (Effet d'insertion A), InsB (Effet d'insertion B)

Insertion FX Switch (Sélecteur d'effet d'insertion)

Détermine si l'effet d'insertion A/B est activé ou non.

Réglages : Off, On

Category (Catégorie d'effet)

Type (Type d'effet)

Détermine la catégorie et le type de l'effet sélectionné.

Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au document PDF « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset (Présélection)

Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques. Vous pouvez modifier la manière dont le son est affecté par les réglages préprogrammés sélectionnés.

Réglages : pour obtenir une liste des effets prédéfinis, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Side Chain/Modulator (Partie de chaîne latérale/modulateur)

Le paramètre Side Chain/Modulator utilise la sortie d'une piste pour contrôler un effet dans une piste différente. Vous pouvez spécifier le type d'effet pour activer la fonction de telle sorte que les signaux d'entrée des parties autres que la partie sélectionnée ou le signal d'entrée audio puissent contrôler l'effet spécifié. Ce paramètre peut ne pas être activé en fonction du type d'effet sélectionné.

Vous pouvez déterminer ici la partie utilisée pour Side Chain/Modulator.

Ce paramètre est indisponible lorsque la partie désignée sous « Master » est sélectionnée comme valeur de Modulator Part (Partie de modulateur).

Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Ins Connect (Type de connexion d'insertion)

Détermine l'acheminement des effets d'insertion A et B. Le graphique à l'écran montre les changements de réglage, ce qui vous donne une idée précise de l'acheminement du signal. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Connexion d'effets » (page 19) dans la « Structure de base ».

Réglages : Parallel (Parallèle), Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (Envoi de réverbération)

Règle le niveau d'envoi du signal transmis à partir de l'effet d'insertion A/B (ou du signal contourné) vers l'effet de réverbération. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127

Var Send (Envoi de variation)

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 variation. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127

Part Output (Sélection de la sortie de partie)

Détermine la sortie audio spécifique.

Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT.

AsgnL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L]/[R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1&2...USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne [USB TO HOST].

AsgnL : émission en mono (un canal) vers la prise [L] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

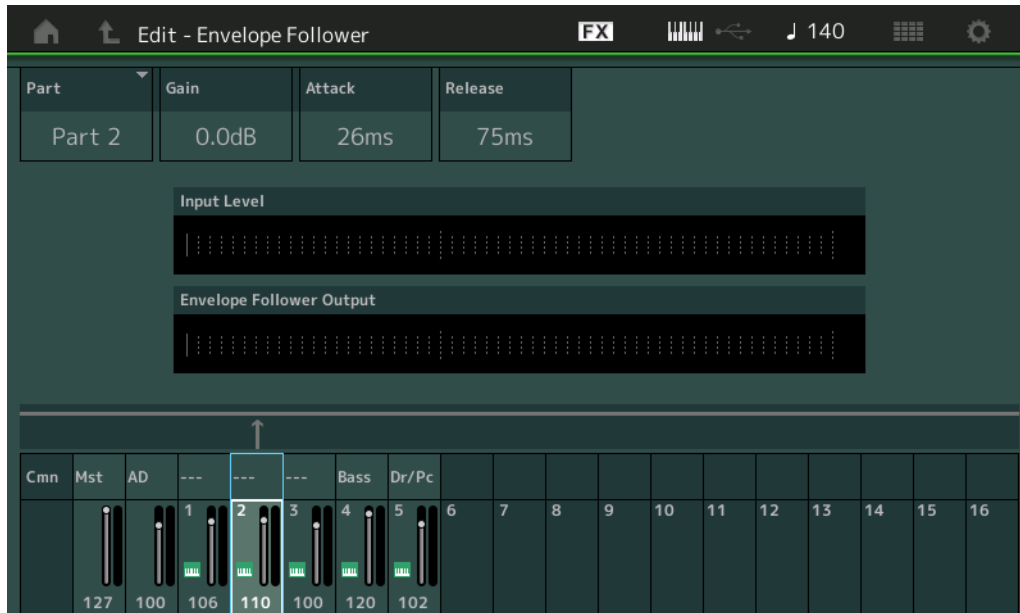
AsgnR : émission en mono (un canal) vers la prise [R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne [USB TO HOST].

Off : aucun signal audio n'est émis en sortie de partie.

Envelope Follower

Appelle l'écran de réglage de Envelope Follower. Pour plus de détails sur Envelope Follower, reportez-vous à la section « Bloc Envelope Follower » (page 20) dans la « Structure de base ».



Part (Source d'entrée)

Affiche la partie comme valeur de « Input Source » (Source d'entrée) applicable au réglage de la fonction Envelope Follower sélectionnée.

Réglages : Master, AD (AN), Part 1 – Part 16 (Partie 1 – Partie 16)

Gain (Gain du suiveur d'enveloppe)

Détermine le gain d'entrée de la source d'entrée réglée sous « Part ».

Réglages : -24dB – 0dB – +24dB

Attack (Attaque du suiveur d'enveloppe)

Détermine le temps d'attaque de la fonction Envelope Follower.

Réglages : 1ms – 40ms

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Release (Relâchement du suiveur d'enveloppe)

Détermine le temps de relâchement de la fonction Envelope Follower.

Réglages : 10ms – 680ms

Input Level (Niveau d'entrée)

Indique le niveau d'entrée du signal émis depuis la source d'entrée réglée sous « Part ».

Envelope Follower Output (Sortie du suiveur d'enveloppe)

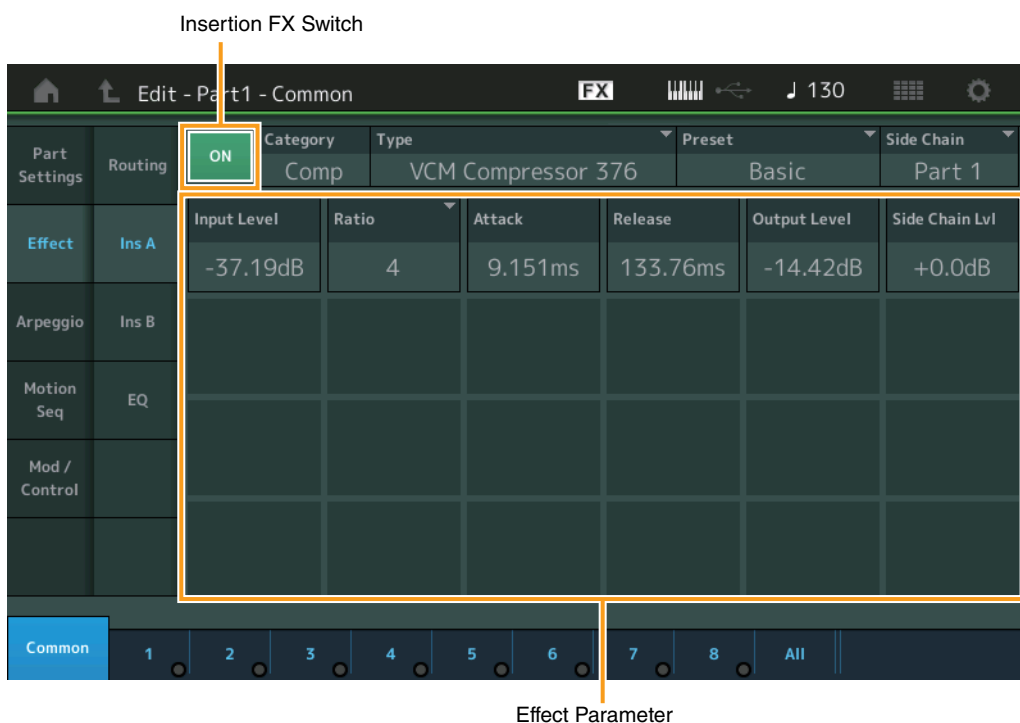
Indique le niveau de sortie de la fonction Envelope Follower.

Ins A (Effet d'insertion A) Ins B (Effet d'insertion B)

L'écran Insertion Effect A/Insertion Effect B vous permet de définir les paramètres liés à l'effet d'insertion.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Ins A] / [Ins B]



Insertion FX Switch (Sélecteur d'effet d'insertion)

Détermine si l'effet d'insertion sélectionné est activé ou non.

Category (Catégorie d'effet)

Type (Type d'effet)

Déterminent respectivement la catégorie et le type de l'effet d'insertion sélectionné.

Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au document PDF « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset (Présélection)

Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques. Vous pouvez modifier la manière dont le son est affecté par les réglages préprogrammés sélectionnés.

Réglages : pour obtenir une liste de tous les types d'effet prédéfinis, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Side Chain/Modulator (Partie de chaîne latérale/modulateur)

Le paramètre Side Chain/Modulator utilise la sortie d'une piste pour contrôler un effet dans une piste différente. Vous pouvez spécifier le type d'effet pour activer la fonction de telle sorte que les signaux d'entrée des parties autres que la partie sélectionnée ou le signal d'entrée audio puissent contrôler l'effet spécifié. Ce paramètre peut ne pas être activé en fonction du type d'effet sélectionné.

Vous pouvez déterminer ici la partie utilisée pour Side Chain/Modulator.

Ce paramètre est indisponible lorsque la partie désignée sous « Master » est sélectionnée comme valeur de Modulator Part (Partie de modulateur).

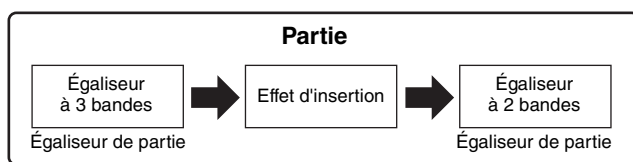
Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Effect Parameter (Paramètre d'effet)

Les paramètres d'effets activés varient selon le type d'effet sélectionné. Pour plus de détails sur les paramètres d'effet modifiables, reportez-vous au document PDF « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque paramètre d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

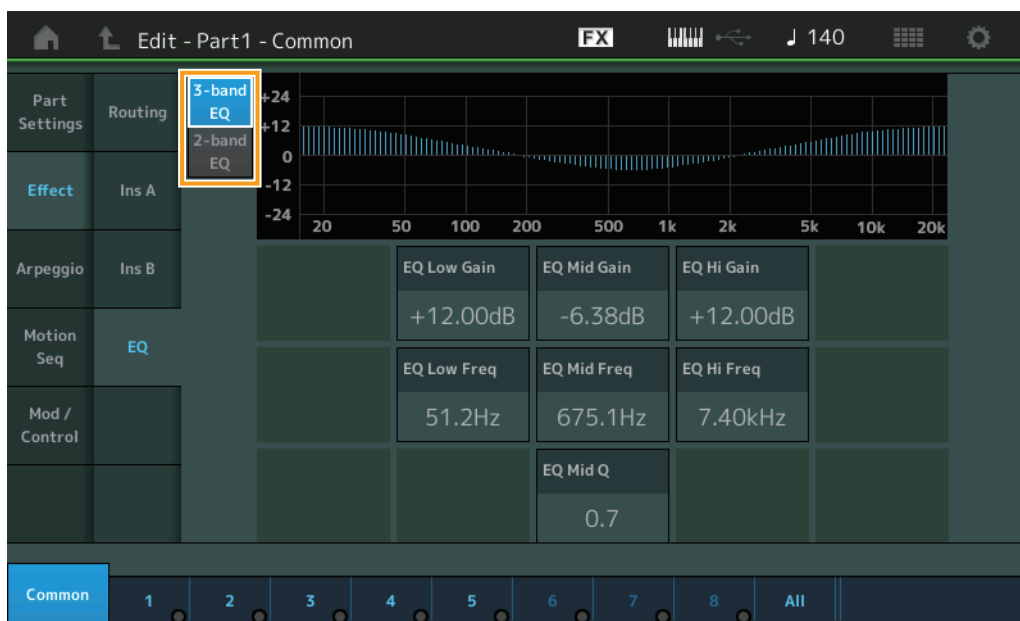
EQ (Part Equalizer)

L'écran Part Equalizer (Égaliseur de partie) vous permet de définir les paramètres liés à Part EQ.



Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [EQ]



3-band/2-band Switch (Sélecteur de l'égaliseur à 3 bandes/2 bandes)

Bascule les écrans entre les égaliseurs à 3 bandes et à 2 bandes

Réglages : 3-band EQ (Égaliseur à 3 bandes), 2-band EQ (Égaliseur à 2 bandes)

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Normal Part (AWM2)

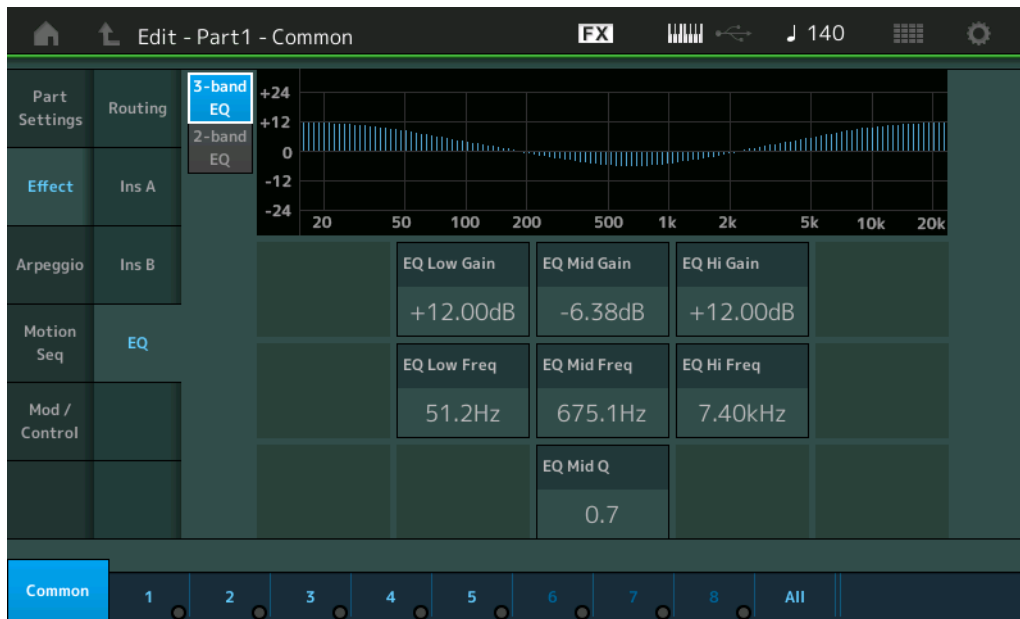
Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ Lorsque le réglage « 3-band EQ » est sélectionné

Cet écran vous permet d'effectuer les réglages liés à l'égaliseur à 3 bandes.



EQ Low Gain (Gain en basses fréquences de l'égaliseur à 3 bandes)

Détermine le gain de niveau de la bande de basses fréquences.

Réglages : -12dB – +12dB

EQ Mid Gain (Gain en moyennes fréquences de l'égaliseur à 3 bandes)

Détermine le gain de niveau de la bande de moyennes fréquences.

Réglages : -12dB – +12dB

EQ Hi Gain (Gain en hautes fréquences de l'égaliseur à 3 bandes)

Détermine le niveau de gain de la bande de hautes fréquences.

Réglages : -12dB – +12dB

EQ Low Freq (Fréquences basses de l'égalisateur à 3 bandes)

Détermine la fréquence de la bande de basses fréquences.

Réglages : 50.1Hz – 2.00kHz

EQ Mid Freq (Moyennes fréquences de l'égaliseur à 3 bandes)

Détermine la fréquence de la bande de moyennes fréquences.

Réglages : 139.7Hz – 10.1kHz

EQ Hi Freq (Fréquences hautes de l'égalisateur à 3 bandes)

Détermine la fréquence de la bande de hautes fréquences.

Réglages : 503.8Hz – 14.0kHz

EQ Mid Q (Largeur de bande de moyennes fréquences l'égaliseur à 3 bandes)

Détermine la largeur de bande de l'égaliseur de moyennes fréquences.

Réglages : 0.7 – 10.3

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

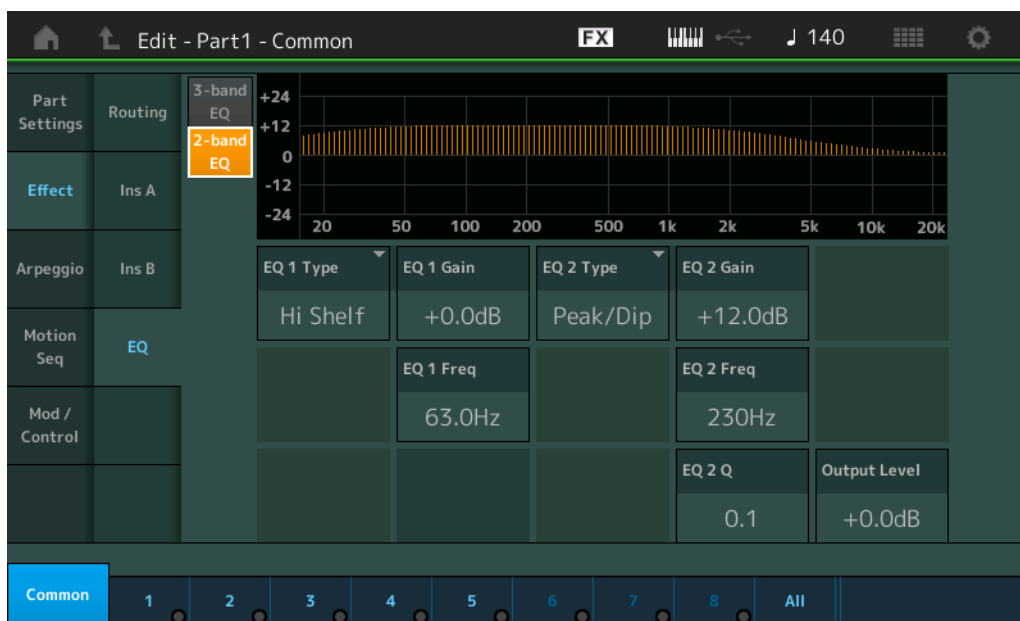
All Element

Osc

Balance

■ Lorsque le réglage « 2-band EQ » est sélectionné

Cet écran vous permet d'effectuer les réglages liés à l'égaliseur à 2 bandes.



Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B

EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

- Osc
- Balance

EQ1 Type (Type d'EQ1 à 2 bandes)/EQ2 Type (Type d'EQ2 à 2 bandes)

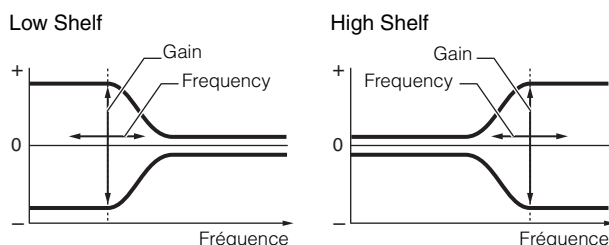
Détermine le type d'égaliseur.

Réglages : Thru (Relais), LPF (Filtre passe-bas), HPF (Filtre passe-haut), Low Shelf (Shelving des graves), Hi Shelf (Shelving des aigus), Peak/Dip (Crête/Creux)

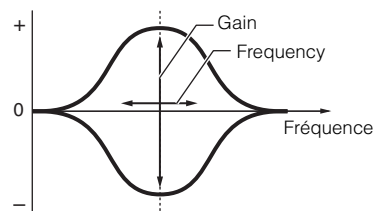
Thru : ce réglage contourne les égaliseurs sans toucher au signal.

LPF/HPF : ce réglage laisse uniquement passer les signaux situés en dessous ou au-dessus de la fréquence de coupure.

Low Shelf/Hi Shelf : ce réglage atténue ou renforce le signal des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de fréquence spécifié.



Peak/Dip : ce réglage atténue/renforce le signal en fonction du réglage de fréquence spécifié.



EQ 1 Gain (Gain de l'EQ1 à 2 bandes)/EQ 2 Gain (Gain de l'EQ2 à 2 bandes)

Détermine le gain de niveau de la fréquence définie sous « EQ1 Freq » ou « EQ2 Freq ».

Ce paramètre n'est pas activé lorsque le réglage « EQ Type » est spécifié sur « Thru », « LPF » ou « HPF ».

Réglages : -12dB – +12dB

EQ 1 Freq (Fréquence de l'EQ1 à 2 bandes)/EQ 2 Freq (Fréquence de l'EQ2 à 2 bandes)

Détermine la fréquence à atténuer/renforcer.

Ce paramètre n'est pas activé lorsque le réglage « EQ Type » est spécifié sur « Thru ».

Réglages : 63Hz – 18.0Hz

EQ 1 Q (Largeur de bande de l'EQ1 à 2 bandes)/EQ 2 Q (Largeur de bande de l'EQ2 à 2 bandes)

Détermine la largeur de bande de l'égaliseur pour la fréquence définie sous « EQ 1 Freq/EQ2 Freq ». Ce paramètre n'est disponible que lorsque le réglage « EQ Type » est défini sur « Peak/Dip ».

Réglages : 0.1 – 12.0

NOTE Pour plus de détails sur la structure de l'égaliseur, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Output Level (Niveau de sortie de l'égaliseur à 2 bandes)

Détermine le niveau de sortie de l'égaliseur à 2 bandes.

Réglages : -12dB – +12dB

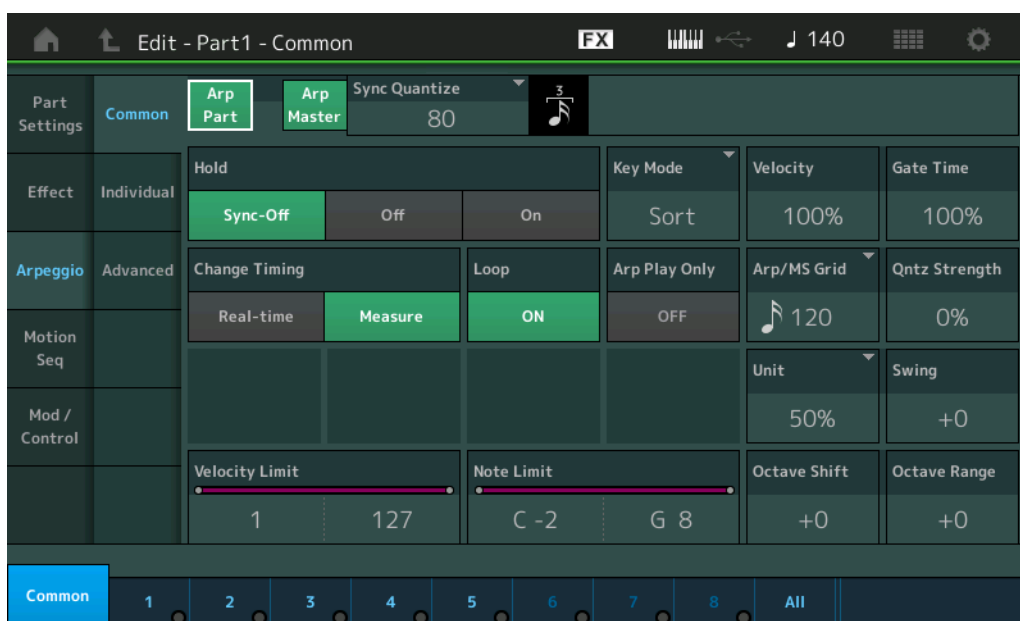
Arpeggio (Arpège)

Common

L'écran Common (Commun) vous permet de définir les paramètres liés à l'arpège applicables à la partie.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]



Arp Part (Sélecteur d'arpège de partie)

Détermine si l'arpège est activé ou non sur la partie sélectionnée.

Réglages : Off, On

Arp Master (Sélecteur principal de l'arpège)

Détermine si l'arpège est activé ou désactivé pour l'ensemble de la performance.

Réglages : Off, On

Sync Quantize (Valeur de quantification de synchronisation)

Détermine la synchronisation réelle sur laquelle la reproduction de l'arpège démarre une fois que la fonction a été déclenchée pendant la reproduction de l'arpège d'une partie donnée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », l'arpège suivant démarre dès que vous le déclenchez. Le nombre affiché à droite de chaque valeur indique sa résolution en impulsions d'horloge.

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

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Hold (Maintien)

Détermine si l'arpège continue son cycle une fois les notes relâchées.

Réglages : Sync-off (Synchronisation désactivée), Off, On

Sync-off : la reproduction de l'arpège se poursuit en silence, même lorsque vous relâchez les touches. Appuyez sur une touche quelconque pour que la reproduction de l'arpège reprenne et retentisse à partir du point de reprise dans le cycle.

Off : l'arpège est uniquement joué tandis que vous maintenez les touches.

On : l'arpège effectue des cycles automatiques, même si vous relâchez les touches.

Key Mode (Mode Touche)

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

Réglages : Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

Sort : si vous jouez des notes spécifiques (les notes d'un accord, par exemple), la même séquence est reproduite, quel que soit l'ordre dans lequel vous jouez les notes.

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

Direct : les événements de note de la séquence d'arpèges ne sont pas reproduits ; seules les notes jouées au clavier sont entendues. Lorsque l'arpège est reproduit, des événements tels que Pan et Brightness (Clarté) sont appliqués au son de la performance au clavier. Utilisez ce réglage lorsque les types d'arpège comprennent des données non liées aux notes ou que la catégorie d'arpège est réglée sur Control.

Sort+Drct : l'arpège est reproduit en fonction du réglage Sort et les notes jouées sont également audibles.

Thru+Drct : l'arpège est reproduit en fonction du réglage Thru et les notes jouées sont également audibles.

Velocity (Taux de vélocité)

Détermine le décalage de la vélocité de la reproduction de l'arpège par rapport à la valeur d'origine.

Si la valeur de vélocité résultante est égale à zéro, le paramètre sera réglé sur 1. Si la valeur de vélocité résultante est supérieure à 128, elle sera spécifiée sur 127.

Réglages : 0% – 200%

Gate Time (Taux de durée de gate)

Détermine le décalage de la durée de gate (longueur) des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine.

Si la valeur de Gate Time est de 0, elle sera réglée sur 1.

Réglages : 0% – 200%

Change Timing (Modification de la synchronisation)

Détermine la synchronisation réelle en fonction de laquelle s'effectue le changement du type d'arpège lorsque vous sélectionnez un autre type pendant la reproduction de l'arpège. Lorsque le paramètre est réglé sur « Real-time » (Temps réel), le type d'arpège est immédiatement changé. Lorsqu'il est réglé sur « Measure » (Mesure), le type d'arpège est changé au début de la mesure suivante.

Réglages : Real-time (Temps réel), Measure (Mesure)

Loop (Boucle)

Détermine si l'arpège est joué une seule fois ou en continu lorsque les notes sont maintenues enfoncées.

Réglages : Off, On

Arp Play Only (Reproduction de l'arpège uniquement)

Détermine si la partie en cours reproduit ou non les seuls événements de note de la reproduction de l'arpège. Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), le bloc Générateur de sons n'est affecté que par les événements de note de la reproduction de l'arpège.

Réglages : Off, On

Arp/MS Grid (Grille Arpège/Motion Sequencer)

Détermine le type de note qui sert de base au paramètre Quantize (Quantification) ou Swing. La valeur du paramètre est affichée en impulsions d'horloge.

Pour Motion Sequencer, la valeur du paramètre est définie comme la longueur d'un pas.

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

Qntz Strength (Force de quantification)

Ce paramètre définit la « force » d'attraction des événements de note vers le temps de quantification tel que spécifié sous « Arp/MS Grid ». Un réglage de 100 % entraîne la synchronisation exacte définie par « Arp/MS Grid » alors qu'un réglage de 0 % ne génère aucune quantification.

Réglages : 0% – 100%

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Unit (Reproduction multiple de l'unité applicable à la partie)

Règle la durée de reproduction de l'arpège. Utilisez ce paramètre pour créer un type d'arpège différent du type original.

Réglages : 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

200% : la durée de reproduction est deux fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.

100% : durée de reproduction normale.

50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo deux fois plus élevée.

Common : la valeur définie par le paramètre Unit Multiply commun à toutes les parties sera appliquée.

Swing

Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing.

- +1 et supérieur : retardent les notes de l'arpège.
- -1 et inférieur : avancent les notes de l'arpège.
- 0 : synchronisation exacte, telle que définie par la valeur du paramètre « Arpeggio/Motion Sequencer Grid » (Grille Arpège/Motion Sequencer), ne produisant aucun swing.

L'utilisation judicieuse de ce réglage vous permet de créer des impressions de swing et de triolets, tels que des rythmes traînants et fusionnants.

Réglages : -120 – +120

Velocity Limit (Limite de vitesse de l'arpège)

Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vitesse à laquelle l'arpège réagit. L'arpège retentit uniquement pour les notes jouées dans la plage de vitesse spécifiée. Si vous spécifiez d'abord la valeur maximale, puis la valeur minimale (par exemple « 93 à 34 »), la plage de vitesse couverte sera de « 1 à 34 » et de « 93 à 127 ».

Réglages : 1 – 127

Note Limit (Limite de notes de l'arpège)

Détermine les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage de notes des arpèges. Chaque arpège retentit uniquement les notes jouées dans la plage spécifiée. Si vous spécifiez d'abord la note la plus aiguë puis la note la plus grave (par exemple « C5 à C4 »), la plage de notes couverte sera respectivement de « C-2 à C4 » et de « C5 à G8 ».

Réglages : C -2 – G8

Octave Shift (Changement d'octave de sortie de l'arpège)

Déplace la hauteur de ton de l'arpège d'un ou de plusieurs octaves vers le haut ou le bas.

Réglages : -10 – +0 – +10

Octave Range (Plage d'octave de l'arpège)

Spécifie la plage maximale de l'arpège en octaves.

Réglages : -3 – +0 – +3

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

▶ Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Individual

L'écran Individual (Individuel) vous permet de définir les paramètres correspondants aux sélections d'arpège 1 – 8.

Touchez le réglage du type d'arpège pour appeler le menu correspondant. Dans le menu affiché, touchez [Search] (Recherche) afin d'appeler l'écran Arpeggio Category Search (Recherche de catégorie d'arpège) (page 163) puis touchez [Number] (Numéro) pour déterminer le réglage Arpeggio Type en spécifiant la valeur sous Arpeggio Number (Numéro d'arpège).

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Individual]

Réglages du type d'arpège



Arp Part (Sélecteur d'arpège de partie)

Arp Master (Sélecteur principal de l'arpège)

Sync Quantize (Valeur de quantification de synchronisation)

Valeurs identiques à celle de l'écran Common.

Arp (Sélection d'arpège)

Sélectionne l'arpège souhaité stocké comme une sélection d'arpège.

Réglages : 1 – 8

Category (Catégorie d'arpège)

Indique la catégorie d'arpège sélectionnée.

Réglages : reportez-vous à la « Liste des catégories d'arpège » à la page 11.

Sub (Sous-catégorie d'arpège)

Indique la sous-catégorie d'arpège sélectionnée.

Réglages : reportez-vous à la « Liste des sous-catégories d'arpège » à la page 11.

Name (Nom de l'arpège)

Indique le nom de l'arpège actuellement sélectionné.

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Velocity (Taux de vélocité)

Détermine le décalage de la vélocité de la reproduction de l'arpège par rapport à la valeur d'origine.

Si la valeur de vélocité résultante est égale à zéro, le paramètre sera réglé sur 1. Si la valeur de vélocité résultante est supérieure à 128, elle sera spécifiée sur 127.

Réglages : -100% – +100%

Gate Time (Taux de durée de gate)

Détermine le décalage de la durée de gate (longueur) des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine.

Si la valeur de Gate Time est de 0, elle sera réglée sur 1.

Réglages : -100% – +100%

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Advanced

L'écran Advanced (Avancé) vous permet de définir les paramètres avancés liés à l'arpège.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced]



Arp Part (Sélecteur d'arpège de partie)

Arp Master (Sélecteur principal de l'arpège)

Sync Quantize (Valeur de quantification de synchronisation)

Valeurs identiques à celle de l'écran Common.

Accent Vel Threshold (Seuil de vélocité de phrase accentuée)

Détermine la vélocité minimale susceptible de déclencher la phrase accentuée.

Les phrases accentuées sont composées de données de séquence contenues dans certains types d'arpège, qui ne sont audibles que lorsque vous jouez les notes à une vélocité plus élevée (plus forte) que celle spécifiée sous le paramètre Accent Velocity Threshold (Seuil de vélocité de la phrase accentuée). S'il vous paraît difficile de jouer à la vélocité requise pour déclencher la phrase accentuée, abaissez la valeur du paramètre « Accent Vel Threshold » (Seuil de vélocité de la phrase accentuée).

NOTE Pour obtenir des informations sur les types d'arpège utilisant cette fonction, consultez la « Liste des types d'arpège » du document PDF « Liste des données ».

Réglages : off, 1 -127

Accent Start Quantize (Quantification du début de l'accentuation)

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

Réglages : off, on

Random SFX (Effet sonore aléatoire)

Détermine si le paramètre Random SFX est activé ou non.

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

NOTE Pour obtenir des informations sur les types d'arpège utilisant cette fonction, consultez la « Liste des types d'arpège » du document PDF « Liste des données ».

Réglages : off, on

Random SFX Velocity Offset (Décalage de vélocité des effets sonores aléatoires)

Détermine la valeur de décalage des notes de l'effet Random SFX par rapport à leur vélocité d'origine.

Réglages : -64 – +0 – +63

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

▶ Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

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

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le son Random SFX (Effets spéciaux aléatoires) retentit en fonction de la vélocité générée par chaque note jouée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », un son spécial Random SFX est reproduit selon une vélocité préprogrammée.

Réglages : off, on

Velocity Mode (Mode de vélocité)

Ajuste la vélocité des notes de l'arpège.

Réglages : Original, Thru (Relais)

Original : l'arpège est reproduit selon la vélocité définie pour le type d'arpège utilisé.

Thru : l'arpège est reproduit en fonction de la vélocité de votre jeu.

Trigger Mode (Mode de déclenchement)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « Gate », le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête aussitôt que la note est relâchée. Lorsqu'il est réglé sur « Toggle » (Basculement), le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège mais le relâchement de celle-ci n'affecte pas la reproduction.

Réglages : Gate, Toggle (Basculement)

Motion Seq (Motion Sequencer)

Common

L'écran Common vous permet de définir les paramètres liés à Motion Sequencer applicables à la partie.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]



Common Clock Swing (Swing commun)

Détermine le swing de l'arpège ou de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Ceci représente la valeur de décalage du swing de l'arpège ou de Motion Sequencer applicable à chaque partie.

Réglages : -120 – +120

Common Clock Unit (Reproduction multiple commune de l'unité)

Règle le temps de reproduction de l'arpège ou de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Ce paramètre s'applique à la partie lorsque le paramètre Unit Multiply (Reproduction multiple de l'unité) correspondant à l'arpège ou à Motion Sequencer applicable à la partie est réglé sur « Common » (Commun). Utilisez ce paramètre pour créer un type d'arpège ou de Motion Sequencer différent du type original.

Réglages : 50% – 400%

200% : la durée de reproduction est deux fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.

100% : durée de reproduction normale.

50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo deux fois plus élevée.

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Common Arp Gate Time (Durée de gate commune de l'arpège)

Détermine la valeur du taux de durée de gate (longueur) de l'arpège pour l'ensemble de la performance. Ceci représente la valeur de décalage du taux de durée de gate de l'arpège applicable à chaque partie.

Réglages : -100% – +100%

Common Arp Velocity (Taux de vitesse commun de l'arpège)

Détermine le taux de vitesse de l'arpège pour l'ensemble de la performance. Ceci représente la valeur de décalage du taux de vitesse de l'arpège applicable à chaque partie.

Réglages : -100% – +100%

Common Motion Seq Amplitude (Amplitude commune de Motion Sequencer)

Détermine l'amplitude de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Le paramètre « Amplitude » détermine les modalités de changement de la séquence de mouvements.

Ceci représente la valeur de décalage de Part Motion Seq Amplitude (Amplitude de Motion Seq applicable à la partie), qui est aussi la valeur de décalage de Lane Amplitude (Amplitude de voie). Il en résulte que les valeurs de l'amplitude MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage de l'amplitude de voie (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la voie est activé (réglé sur « on »)).

Réglages : -64 – +63

Common Motion Seq Shape (Forme de l'impulsion commune de Motion Sequencer)

Détermine la forme de l'impulsion de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Cela modifie la forme de la courbe de pas de la séquence.

Ceci représente la valeur de décalage de Part Motion Seq Pulse Shape (Forme de l'impulsion de Motion Sequencer applicable à la partie), qui est aussi la valeur de décalage de Lane Pulse Shape (Forme de l'impulsion de la voie). Il en résulte que les valeurs de la forme de l'impulsion MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage de la forme de l'impulsion du paramètre dans la voie (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la voie et le réglage « Control » du paramètre sont activés (réglés sur « on »)).

Réglages : -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (Régularité commune de Motion Sequencer)

Détermine la régularité de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Le paramètre « Smoothness » (Régularité) détermine le degré de régularité du changement de temps de la séquence de mouvements.

Ceci représente la valeur de décalage de Part Motion Seq Smoothness (Régularité de Motion Seq applicable à la partie), qui est aussi la valeur de décalage de Lane Smoothness (Régularité de la voie). Il en résulte que les valeurs de régularité MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage Smoothness du paramètre dans la voie (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la voie est activé (réglé sur « on »)).

Réglages : -64 – +63

Common Motion Seq Random (Changement aléatoire commun de Motion Sequencer)

Détermine le changement aléatoire de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Le paramètre « Random » (Aléatoire) détermine le degré de variation aléatoire de la valeur de pas au sein de la séquence. Ceci représente la valeur de décalage de Part Motion Seq Random (Changement aléatoire de Motion Seq applicable à la partie) lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la voie est activé (réglé sur « on »).

Réglages : -64 – +63

Part Clock Swing (Swing d'impulsion)

Détermine le swing de l'arpège ou de Motion Sequencer applicable à la partie sélectionnée. Ce paramètre retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing.

- +1 et supérieur : retardent les notes de l'arpège.
- -1 et inférieur : avancent les notes de l'arpège.
- 0 : synchronisation exacte, telle que définie par la valeur du paramètre « Arpeggio/Motion Sequencer Grid » (Grille Arpège/Motion Sequencer), ne produisant aucun swing.

L'utilisation judicieuse de ce réglage vous permet de créer des impressions de swing et de triolets, tels que des rythmes traînants et fusionnants.

Réglages : -120 – +120

Part Clock Unit (Reproduction multiple de l'unité applicable à la partie)

Ceci règle le temps de reproduction de l'arpège ou de Motion Sequencer applicable à la partie sélectionnée.

Réglages : 50% – 400%, Common

200% : la durée de reproduction est deux fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.

100% : durée de reproduction normale.

50% : la durée de reproduction sera réduite de moitié et la valeur du tempo deux fois plus élevée.

Common : la valeur définie par le paramètre Unit Multipli commun à toutes les parties est appliquée.

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Common Arp Gate Time (Durée de gate commune de l'arpège)

Détermine le décalage de la durée de gate (longueur) des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine. Ceci représente la valeur de décalage du taux de durée de gate (page 76) des réglages Arpeggio Select (Sélection de l'arpège).

Réglages : 0% – 200%

Part Arp Velocity (Taux de vélocité de l'arpège applicable à la partie)

Détermine le décalage de la vélocité de la reproduction de l'arpège par rapport à la valeur d'origine. Ceci représente la valeur de décalage du taux de vélocité (page 76) des réglages Arpeggio Select.

Réglages : 0% – 200%

Part Motion Seq Amplitude (Amplitude de Motion Sequencer applicable à la partie)

Détermine l'amplitude de Motion Sequencer applicable à la partie sélectionnée. Ceci représente la valeur de décalage de Lane Motion Seq Amplitude (Amplitude de Motion Seq applicable à la voie) (page 83) lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la voie est activé (réglé sur « on »).

Réglages : -64 – +63

Part Motion Seq Shape (Forme de l'impulsion de Motion Sequencer applicable à la partie)

Détermine la forme de l'impulsion de Motion Sequencer applicable à la partie sélectionnée. Ceci représente la valeur de décalage du paramètre « Step Curve » (Courbe de pas) de Motion Seq pour la voie (page 84) lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la voie et le réglage « Control » du paramètre sont tous deux activés (réglés sur « on »).

Réglages : -100 – +100

Part Motion Seq Smooth (Régularité de Motion Sequencer applicable à la partie)

Détermine la régularité de Motion Sequencer applicable à la partie sélectionnée. Ceci représente la valeur de décalage de Lane Motion Seq Smoothness (Régularité de Motion Seq applicable à la voie) (page 83) lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la voie est activé (réglé sur « on »).

Réglages : -64 – +63

Part Motion Seq Random (Changement aléatoire de Motion Sequencer applicable à la partie)

Détermine le changement aléatoire de Motion Sequencer applicable à la partie sélectionnée. Le paramètre « Random » détermine le degré de variation aléatoire de la valeur de pas au sein de la séquence.

Réglages : 0 – 127

Arp/MS Grid (Grille Arpège/Motion Sequencer)

Détermine le type de note qui sert de base au paramètre Quantize (Quantification) ou Swing. La valeur du paramètre est affichée en impulsions d'horloge.

Pour Motion Sequencer, la valeur du paramètre est définie comme la longueur d'un pas.

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

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

▶ Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

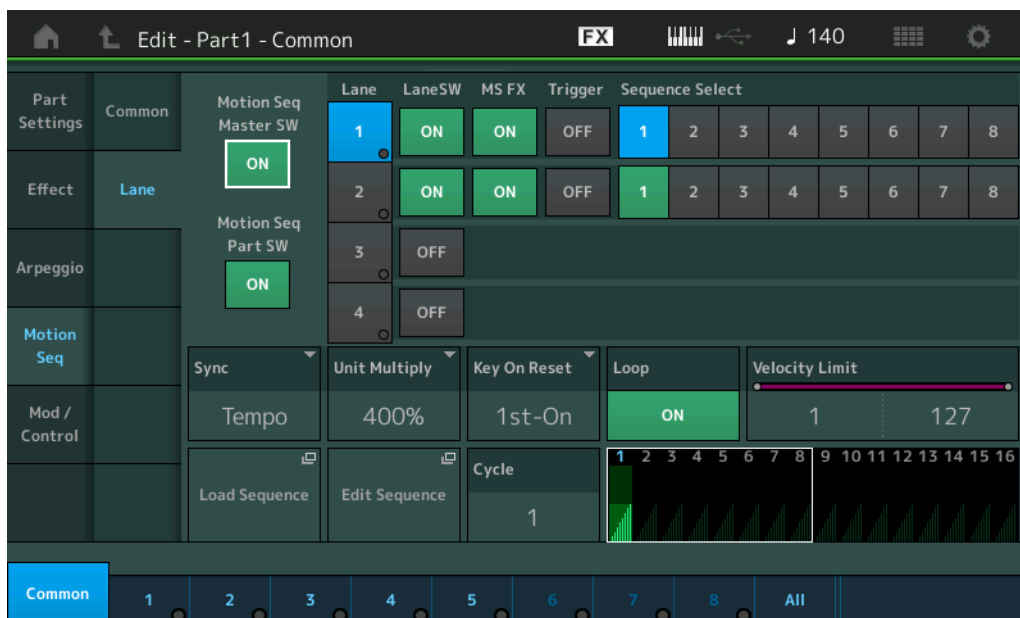
Balance

Lane

L'écran Lane vous permet de définir les paramètres liés aux différentes voies de Motion Sequencer.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane]



Motion Seq Master SW (Sélecteur principal de Motion Sequencer)

Détermine si la fonction Motion Sequencer est activée ou non pour l'ensemble de la performance.

Réglages : Off, On

Motion Seq Part SW (Sélecteur de partie de Motion Sequencer)

Détermine si la fonction Motion Sequencer est activée ou non sur la partie sélectionnée.

Réglages : Off, On

Lane SW (Sélecteur de voie)

Détermine si chacune des voies est activée ou non. Il est possible d'utiliser jusqu'à quatre voies de Motion Sequencer par partie et un total de huit voies simultanées pour l'ensemble de la performance. Lorsque ce paramètre est désactivé (réglé sur « off »), les paramètres liés à la voie correspondante ne s'affichent pas.

Réglages : Off, On

MS FX (Réception des effets de Motion Sequencer applicables à la voie)

Détermine si la voie sélectionnée est affectée ou non par les opérations liées aux boutons lorsque la touche [ARP/MS FX] des fonctions attribuables aux boutons correspondante est activée (réglée sur « on »).

Réglages : Off, On

Trigger (Réception de déclenchement de Motion Sequencer applicable à la voie)

Détermine si la voie sélectionnée reçoit ou non le signal généré par la touche [MOTION SEQ TRIGGER]. Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), la séquence de mouvements démarre dès que vous appuyez sur la touche [MOTION SEQ TRIGGER].

Réglages : Off, On

Sequence Select (Sélection de la séquence de mouvements applicable à la voie)

Sélectionne la séquence de mouvements souhaitée.

Réglages : 1 – 8

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Sync (Synchronisation de Motion Sequencer applicable à la voie)

Détermine si la reproduction de la séquence de mouvements applicable à la destination (réglée sur l'écran Control Assign (page 89)) est synchronisée sur le tempo, le temps ou l'arpège de la performance.

Réglages : Off, Tempo, Beat, Arp, Lane 1 (Voie 1) (en cas de sélection de Lane 2 – 4 (Voie 2 – 4))

Off : la fonction Motion Sequencer applicable à la voie s'exécute selon sa propre horloge et n'opère aucune synchronisation sur une quelconque horloge externe.

Tempo : la fonction Motion Sequencer applicable à la voie est synchronisée sur le tempo de la performance.

Temps : la fonction Motion Sequencer applicable à la voie est synchronisée sur le temps.

Arp : la fonction Motion Sequencer applicable à la voie est synchronisée sur le 1er temps de la mesure de l'arpège actuellement reproduit.

Lane 1 : la fonction Motion Sequencer applicable à la voie est synchronisée sur Lane 1.

Speed (Vitesse de Motion Sequencer applicable à la voie)

Détermine la vitesse de reproduction de la séquence de mouvements.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Lane Motion Sequencer Sync » est réglé sur « Off ».

Réglages : 0 – 127

Unit Multiply (Reproduction multiple de l'unité de Motion Sequencer applicable à la voie)

Règle le temps de reproduction de Motion Sequencer applicable à la voie sélectionnée.

Ce paramètre est disponible lorsque le paramètre « Lane Motion Sequencer Sync » est réglé sur une valeur différente de « Off » et « Lane 1 ».

Réglages : 50% – 6400%, Common, Arp

200% : la durée de reproduction est deux fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.

100% : durée de reproduction normale.

50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo deux fois plus élevée.

Common : la valeur définie par le paramètre Unit Multiply commun à toutes les parties est appliquée.

Arp : la valeur définie par le paramètre Arpeggio Unit Multiply (Multiplication de la reproduction de l'unité arpégée) à la partie sélectionnée sera appliquée.

Key On Reset (Réinitialisation de Motion Sequencer consécutive à un message d'activation de note applicable à la voie)

Détermine si la reproduction de la séquence de mouvements est arrêtée lorsque vous jouez au clavier.

Ce paramètre est activé lorsque le paramètre « Lane Motion Sequencer Sync » est réglé sur une valeur différente de « Arp » et « Lane 1 ».

Par ailleurs, ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Trigger » est spécifié sur « On ».

Réglages : Off, Each-On (Chaque note activée), 1st-On (Réinitialisation à la première note activée)

Each-on : la séquence est réinitialisée à chaque fois qu'une note est jouée et la séquence reprend depuis le début.

1st-On : la séquence est réinitialisée chaque fois qu'une note est jouée et le séquenceur reprend depuis le début. Si vous jouez une deuxième note tout en maintenant la première, la séquence continuera son cycle en fonction de la phase déclenchée par la première note. En d'autres termes, la séquence ne sera réinitialisée que si la première note est relâchée avant que la deuxième ne soit jouée.

Loop (Boucle de Motion Sequencer applicable à la voie)

Détermine si la séquence de mouvements est reproduite une ou plusieurs fois.

Ce paramètre est disponible lorsque le paramètre « Lane Motion Sequencer Sync » est réglé sur une valeur différente de « Lane 1 ».

Réglages : Off, On

Velocity Limit (Limite de vitesse de Motion Sequencer applicable à la voie)

Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vitesse à laquelle la séquence de mouvements réagit.

Ce paramètre est disponible lorsque le paramètre « Lane Motion Sequencer Sync » est réglé sur une valeur différente de « Lane 1 ».

Réglages : 1 – 127

Cycle (Cycle de Motion Sequencer applicable à la voie)

Sélectionne la longueur de pas souhaitée pour la séquence de mouvements.

Réglages : 1 – 16

Load Sequence (Chargement de séquence)

Charge les données de la séquence de mouvements dans la mémoire utilisateur. Pour les détails sur le chargement, reportez-vous au paragraphe « Chargement » (page 174).

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

► Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Edit Sequence (Édition de séquence)

Appelle l'écran de réglage de la séquence de mouvements. Vous pouvez créer une séquence personnalisée comprenant jusqu'à seize pas.

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Lane (Voie actuellement sélectionnée)

Indique la voie actuellement sélectionnée. Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque le réglage Lane Switch (Sélecteur de voie) correspondant est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : 1 – 4

Cycle (Cycle de Motion Sequencer applicable à la voie)

Sélectionne la longueur de pas souhaitée pour la séquence de mouvements.

Réglages : 1 – 16

Amplitude (Amplitude de Motion Sequencer applicable à la voie)

Détermine les modalités de variation de la séquence de mouvements.

Réglages : 0 – 127

Smooth (Régularité de Motion Sequencer applicable à la voie)

Détermine la régularité de la variation dans le temps de la séquence de mouvements.

Réglages : 0 – 127

Sequence Select (Sélection de la séquence de mouvements applicable à la voie)

Détermine le paramètre Motion Sequence Select (Sélection la de séquence de mouvements).

Réglages : 1 – 8

Polarity (Polarité de Motion Sequencer applicable à la voie)

Détermine la polarité de la séquence de mouvements.

Réglages : Unipolar (Unipolaire), Bipolar (Bipolaire)

Unipolar : changements unipolaires uniquement dans un sens positif par rapport à une valeur de paramètre de base, en fonction de la séquence.

Bipolar : changements bipolaires, dans un sens positif ou négatif, par rapport à une valeur de paramètre de base.

Motion Seq Step Value (Valeur de pas de Motion Sequencer applicable à la voie)

Détermine la valeur de pas de la séquence de mouvements. Vous pouvez commander Step Value (Valeur de pas) 1 – 8 ou 9 – 16 par les curseurs 1 – 8 en fonction de la position du curseur à l'écran.

Réglages : 0 – 127

Motion Seq Step Type (Type de pas de Motion Sequencer applicable à la voie)

Détermine le réglage Step Type (Type de pas) de la séquence de mouvements. Vous pouvez basculer entre Step Type A et Step Type B pour les pas 1 – 8 ou 9 – 16 en utilisant les touches [1] – [8] de la section SCENE, en fonction de la position du curseur à l'écran.

Réglages : A, B

Pulse A / Pulse B (Type de courbe de pas de Motion Sequencer applicable à la voie)

Détermine le réglage Curve Type (Type de courbe) du paramètre pour « Pulse A » (Impulsion A) et « Pulse B » (Impulsion B). Le paramètre « Motion Seq Step Type » décrit ci-dessus détermine la courbe définie ici qui est utilisée pour chaque pas.

Réglages : Pour Preset Bank (Banque présélectionnée) : Standard, Sigmoid (Sigmoïde), Threshold (Seuil), Bell (Cloche), Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw (Dents de scie discrètes), Smooth Saw (Dents de scie lisses), Triangle, Square (Carré), Trapezoid (Trapèze), Tilt Sine, Bounce (Rebond), Resonance (Résonance), Sequence (Séquence), Hold (Maintien)

Pour plus de détails, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Pour User Bank (Banque utilisateur) : User 1 – 32

Pour la lecture d'un fichier de bibliothèque : courbes dans Library 1 – 8

Direction (Direction de la courbe de pas de Motion Sequencer applicable à la voie)

Détermine la direction de la courbe de pas applicable à la séquence de mouvements.

Réglages : Forward (Avant), Reverse (Arrière)

Prm1/Prm2 (Paramètre de la courbe de pas de Motion Sequencer applicable à la voie)

Ajuste la forme de la courbe de pas de la séquence de mouvements.

Ce paramètre n'est pas disponible pour tous les types de courbe. Par conséquent, la plage de valeurs de paramètres disponibles varie selon le type de courbe.

Control (Sélecteur de contrôle de la forme de courbe de pas de Motion Sequencer applicable à la voie)

Détermine si la forme de courbe de pas de la séquence de mouvements est contrôlable ou non par les boutons affectés à l'opération. Ce paramètre s'affiche uniquement lorsque le réglage « MS FX » est activé (réglé sur « on »). Par conséquent, ce paramètre n'est pas disponible pour tous les types de courbe.

Réglages : Off, On

Store Sequence (Stockage de séquence)

Stocke les données de séquence modifiées. Pour plus de détails sur le stockage des données, reportez-vous au paragraphe « Store/Save » ([page 176](#)).

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

▶ Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

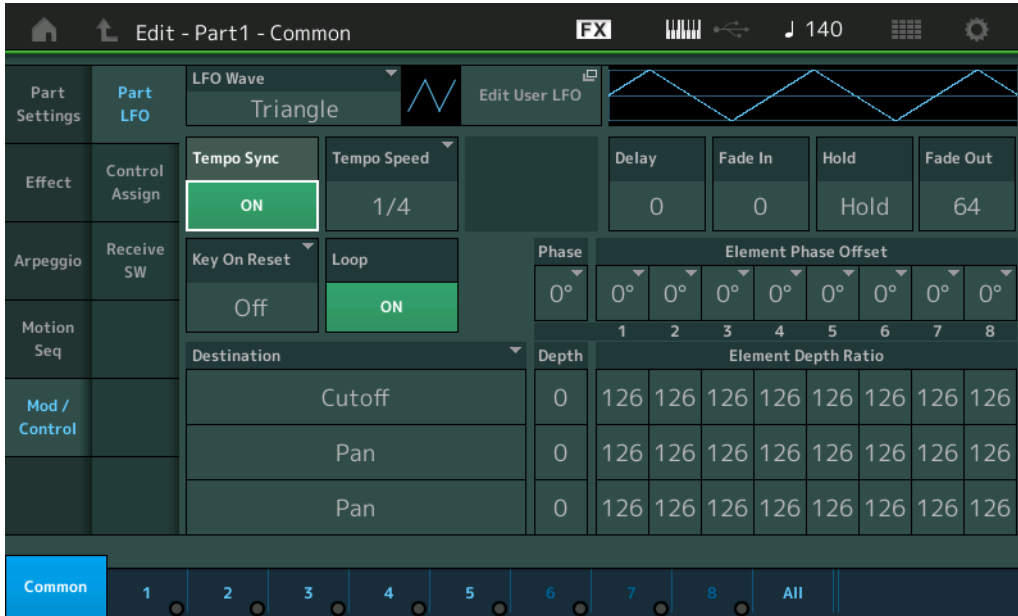
Mod/Control (Modulation/Commande)

Part LFO

L'écran Part LFO (OBF de partie) vous permet de définir les paramètres liés à l'OBF applicables à la partie.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO]



LFO Wave (Onde d'OBF)

Sélectionne la forme d'onde de l'OBF.

Réglages : Triangle, Triangle+, Saw Up (Dents de scie ascendante), Saw Down (Dents de scie descendante), Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Tempo Sync (Synchronisation du tempo de l'OBF)

Détermine si l'OBF est synchronisé sur le tempo de l'arpège ou du morceau.

Réglages : Off (non synchronisé), On (synchronisé)

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

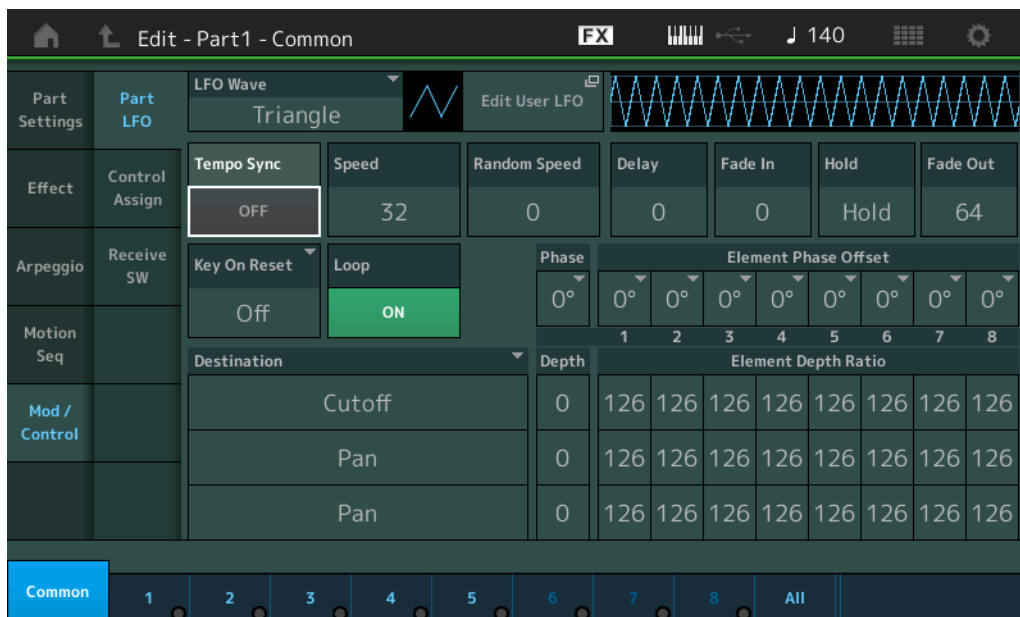
Element LFO

Element EQ

All Element

- Osc
- Balance

■ Lorsque le paramètre « Tempo Sync » est réglé sur « OFF »



Speed (Vitesse de l'OFB)

Règle la vitesse (fréquence) de variation de l'OFB. Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre Tempo Sync est réglé sur « On ».

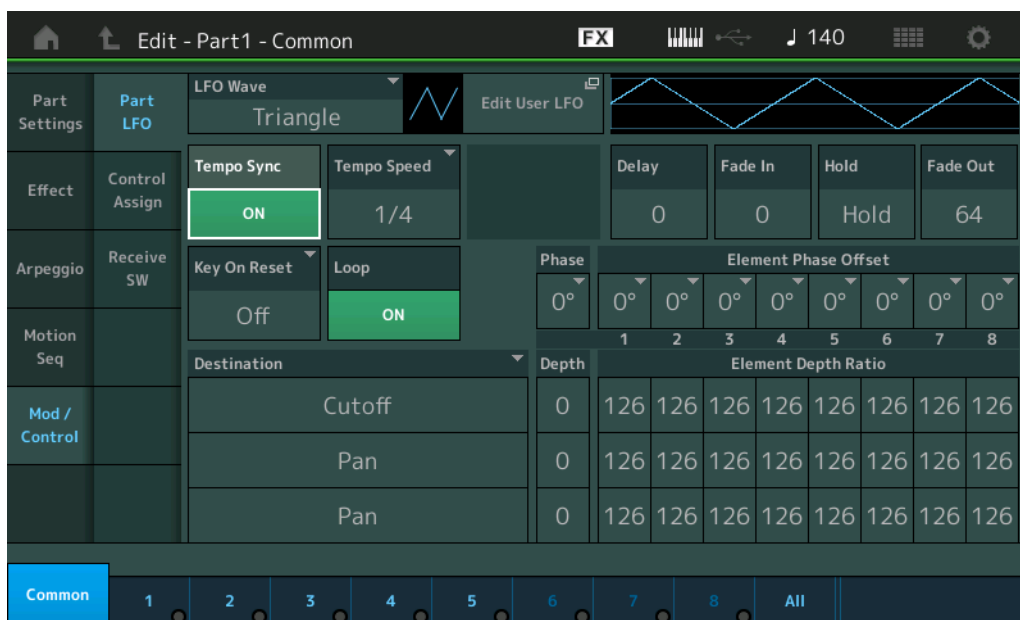
Réglages : 0 – 63

Random Speed (Profondeur de la vitesse aléatoire de l'OFB)

Détermine le degré de variation aléatoire de la vitesse de l'OFB.

Réglages : 0 – 127

■ Lorsque le paramètre « Tempo Sync » est réglé sur « ON »



Tempo Speed (Vitesse de tempo de l'OFB)

Ce paramètre est disponible uniquement lorsque le paramètre « Tempo Sync » ci-dessus est spécifié sur « ON ». Il vous permet d'effectuer des réglages de valeur de note détaillés qui déterminent la synchronisation des impulsions de l'OFB avec l'arpège.

Réglages : 1/16, 1/8 Tri. (trioletts de croches), 1/16 Dot. (double croche pointée), 1/8, 1/4 Tri. (trioletts de noires), 1/8 Dot. (croches pointées), 1/4, 1/2 Tri. (trioletts de blanches), 1/4 Dot. (noires pointées), 1/2, Whole Tri. (trioletts de rondes), 1/2 Dot. (blanches pointées), 1/4 x 4 (quadruplets de noires ; quatre noires par temps), 1/4 x 5 (quintolets de noires ; cinq noires par temps), 1/4 x 6 (sextolets de noires ; six noires par temps), 1/4 x 7 (septolets de noires ; sept noires par temps), 1/4 x 8 (octuplets de noires ; huit noires par temps), 1/4 x 16 (seize noires par temps), 1/4 x 32 (seize noires par temps), 1/4 x 64 (64 noires par temps)

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Delay (Temps de retard de l'OBF)

Détermine le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OBF prend effet.

Réglages : 0 – 127

Fade In (Temps d'ouverture par fondu sonore de l'OBF)

Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour augmenter progressivement (une fois le temps de retard écoulé).

Réglages : 0 – 127

Hold (Temps de maintien de l'OBF)

Détermine le temps pendant lequel l'OBF est maintenu à son niveau maximal.

Réglages : 0 – 126, Hold (Maintien)

Hold : pas de fermeture par fondu sonore

Fade Out (Temps de coupure par fondu sonore de l'OBF)

Détermine le temps nécessaire pour que l'effet de l'OBF s'atténue par fondu sonore (une fois le temps de maintien écoulé).

Réglages : 0 – 127

Key On Reset (Réinitialisation de l'OBF consécutive à un message d'activation de note)

Détermine si l'OBF est réinitialisé chaque fois qu'une note est jouée.

Réglages : Off, Each-On (Chaque note activée), 1st-On (Réinitialisation à la première note activée)

Each-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.

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. Si vous jouez une deuxième note tout en maintenant la première, l'OBF continue d'effectuer des cycles selon la même phase que celle qui a été déclenchée par la première note. En d'autres termes, l'OBF n'est réinitialisé que si la première note est relâchée avant que la deuxième ne soit jouée.

Loop (Boucle de l'OBF)

Détermine si l'onde de l'OBF se reproduit une seule fois (off) ou en continu (on).

Réglages : Off, On

Phase (Phase de l'OBF)

Détermine le point de départ de la phase de l'onde OBF lorsque celui-ci est réinitialisé.

Réglages : 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Element Phase Offset (Décalage de phase de l'élément de l'OBF)

Détermine les valeurs de décalage du paramètre Phase (ci-dessus) pour les différents éléments.

Réglages : 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Destination (Destination de l'OBF)

Détermine les fonctions contrôlées par l'onde OBF.

Réglages : Insertion Effect A Parameter 1 – 24 (Effet d'insertion A Paramètre 1 – 24), Insertion Effect B Parameter 1 – 24 (Effet d'insertion B Paramètre 1 – 24), Level (Niveau), Pitch (Hauteur de ton), Cutoff (Coupure), Resonance (Résonance), Pan (Balayage panoramique), E.LFO Speed (Vitesse de l'OBF de l'élément)

Depth (Profondeur de l'OBF)

Règle la profondeur de l'onde de l'OBF (l'amplitude) pour le paramètre « Destination » (ci-dessus).

Réglages : 0 – 127

Element Depth Ratio (Décalage de la profondeur de l'élément de l'OBF)

Détermine les valeurs de décalage du paramètre « Depth » (ci-dessus) pour les différents éléments.

Lorsque ce paramètre est défini sur « Off », l'effet de l'OBF est indisponible. Ce paramètre n'est disponible que lorsque des paramètres liés aux éléments sont définis sous « Destination ».

Réglages : Off, 0 – 127

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

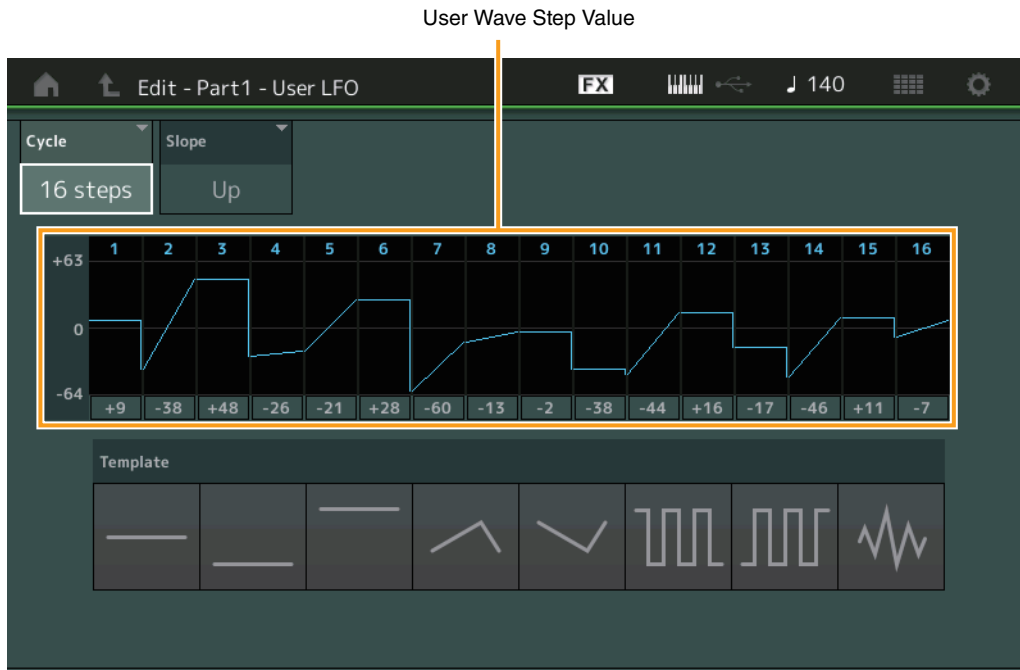
All Element

Osc

Balance

Edit User LFO (Édition de l'OBF utilisateur)

Appelle l'écran de réglage de User LFO (OBF utilisateur). Vous pouvez créer une onde OBF personnalisée comprenant jusqu'à seize étapes.



Cycle

Sélectionne la longueur de pas souhaitée pour l'OBF.

Réglages : 2 pas, 3 pas, 4 pas, 6 pas, 8 pas, 12 pas, 16 pas

Slope (Pente)

Détermine les caractéristiques de la pente ou de la rampe de l'onde OBF.

Réglages : Off (absence de pente), Up (Haut), Down (Bas), Up&Down (Haut et bas)

User LFO Step Value (Valeur de pas de l'OBF utilisateur)

Détermine le niveau de chaque pas.

Réglages : -64 – +63

Template (Modèle)

Ce paramètre inclut des réglages préprogrammés pour la création d'un OBF original.

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

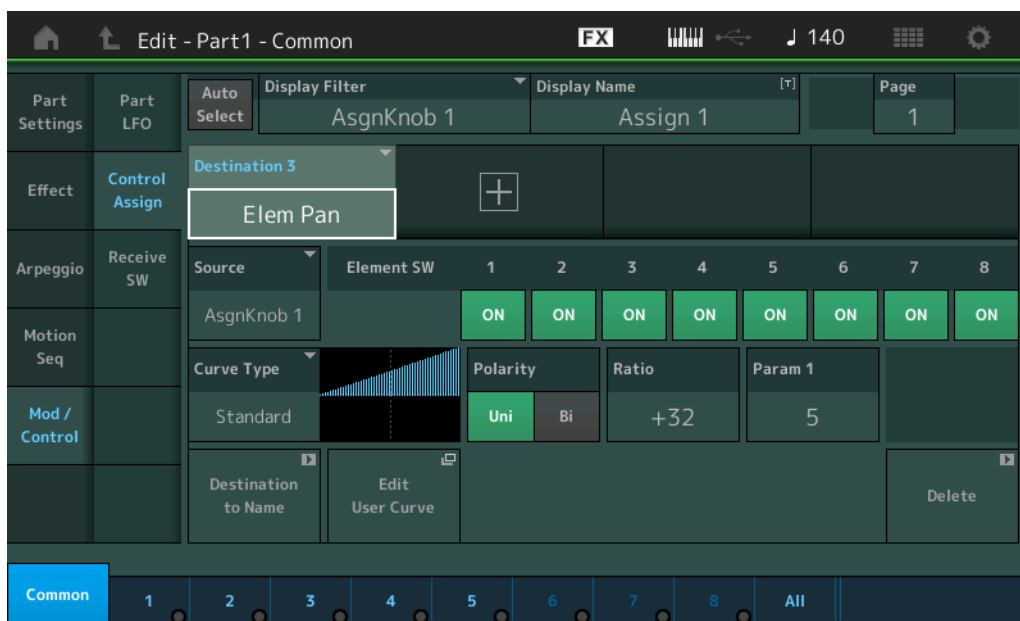
Control Assign

L'écran Control Assign (Affectation de commande) vous permet d'effectuer les réglages d'affectation de commande applicables à la partie.

Vous pouvez modifier les sons selon les besoins en réglant le contrôleur souhaité sous « Source » et le paramètre désiré sous « Destination ». Non seulement les contrôleurs physiques tels que la molette de variation de hauteur de ton mais aussi les fonctions Motion Sequencer or Envelope Follower peuvent être définis sous « Source » en tant que contrôleurs virtuels.

Il est possible d'affecter jusqu'à 16 jeux de contrôleurs à chaque partie.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Auto Select (Sélecteur de sélection auto)

Détermine l'état d'activation (On) ou de désactivation (Off) de la fonction Auto Select applicable à Display Filter (Filtre d'affichage) (ci-dessous). Lorsque ce paramètre est réglé sur « On », le contrôleur actionné est automatiquement défini sous « Display Filter ». Vous pouvez également obtenir le même résultat en appuyant sur la touche [CONTROL ASSIGN].

Réglages : Off, On

Display Filter (Filtre d'affichage)

Définit le contrôleur à afficher.

Réglages : PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Display Name (Nom affiché à l'écran)

Détermine le nom des boutons affectables Assignable Knob 1 – 8 qui s'affichent sur l'écran Performance Play (Reproduction de performance) (page 26). Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Source » est réglé sur « AsgnKnob 1 – 8 ».

Destination

Détermine le paramètre cible à contrôler. Pour ajouter une nouvelle valeur sous Destination, touchez l'icône « + ». Pour plus d'informations sur les exemples de réglage du paramètre « Destination », reportez-vous ci-dessous.

Réglages : reportez-vous à la « Liste des commandes » du document PDF « Liste des données ».

Exemples de réglage du paramètre Destination

Voici quelques exemples utiles concernant le réglage du paramètre « Destination ».

Pour contrôler le volume :	Part Param → Volume
Pour modifier la hauteur de ton :	Part Param → Pitch
Pour modifier la vitesse du haut-parleur rotatif :	Ins A/B → InsA/B SpdCtrl *1
Pour appliquer un effet de pédale wah :	Ins A/B → InsA/B PdlCtrl *2

En ce qui concerne *1 et *2, il convient de noter que les réglages suivants sont nécessaires en sus des réglages ci-dessus.

*1 « InsA/B Type » = « Rotary Speaker » dans l'écran Effect du mode Part Edit

*2 « InsA/B Type » = « VCM Pedal Wah » dans l'écran Effect du mode Part Edit

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Source

Détermine le contrôleur souhaité pour commander le jeu de paramètres défini sous « Destination ».

Réglages : PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Element SW (Sélecteur d'élément)

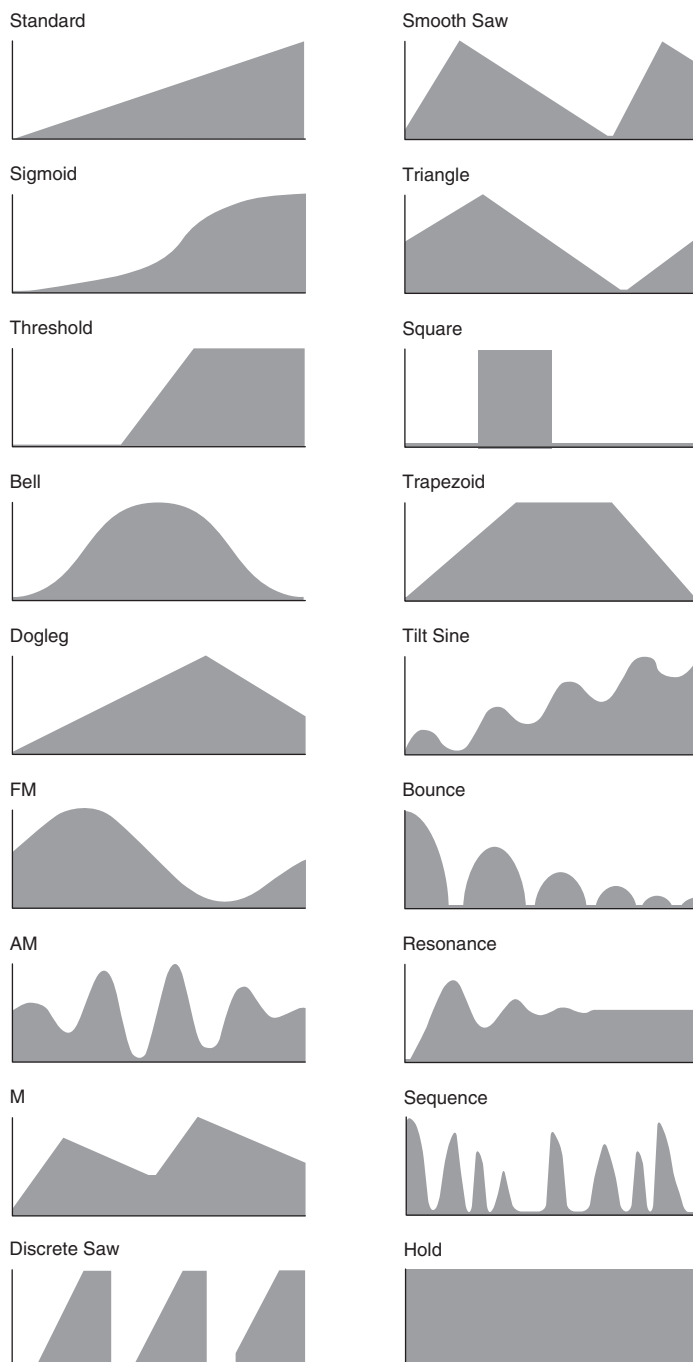
Détermine si le contrôleur affecte chaque élément individuel (On) ou non (Off). Ce paramètre n'est disponible que lorsque des paramètres liés aux éléments sont définis sous « Destination ».

Réglages : Off, On

Curve Type (Type de courbe)

Détermine le type de courbe du paramètre spécifié sous « Destination ». Dans les illustrations ci-dessous, l'axe vertical indique la valeur de fonctionnement du jeu de contrôleurs défini sous « Destination » et l'axe horizontal représente la valeur du paramètre réglé dans « Source ».

Réglages : Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, User 1 – 32 (en cas de sélection de User Bank), Library 1 – 8 (en cas de lecture du fichier de bibliothèque)



Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

- Osc
- Balance

Polarity (Polarité de la courbe)

Détermine la courbe de polarité du type de courbe sélectionné défini sous « Curve Type ».

Réglages : Uni, Bi

Uni : changements unipolaires uniquement, dans un sens positif ou négatif, par rapport à une valeur de paramètre de base en fonction de la forme de la courbe.

Bi : changements bipolaires, dans un sens positif ou négatif, par rapport à une valeur de paramètre de base.

Ratio (Ratio de courbe)

Détermine le ratio de la courbe.

Réglages : -64 – +63

Param 1/Param 2 (Paramètre de courbe)

Règle la forme de la courbe.

Ce paramètre peut ne pas être disponible en fonction du type de courbe utilisé.

Destination to Name (Destination vers nom)

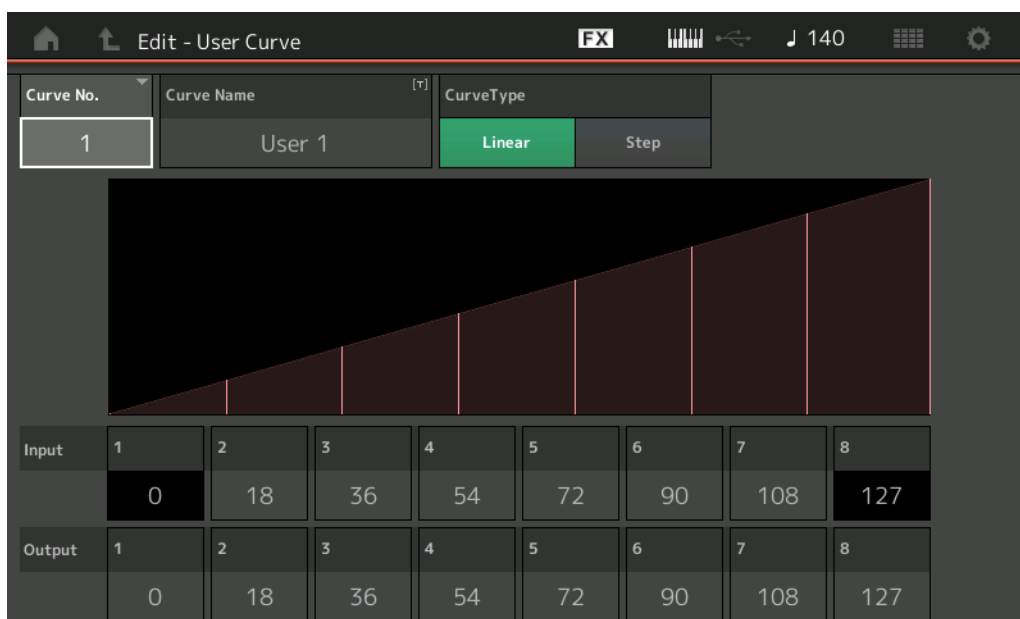
Copie le nom de paramètre de « Destination » à « Display Name ». Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Source » est réglé sur « AsgnKnob 1 – 8 ».

Delete (Supprimer)

Supprime la valeur sélectionnée sous « Destination ».

Edit User Curve (Édition de courbe utilisateur)

Appelle l'écran de réglage de User Curve. Vous pouvez sélectionner « Linear » (Linéaire) (courbe par interpolation linéaire de huit coefficients) ou « Step » (Pas).



Curve No. (Numéro de courbe)

Indique le numéro de courbe sélectionné.

Réglages : 1 – 32

Curve Name (Nom de la courbe)

Attribue un nom à la courbe sélectionnée. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Curve Type (Type de courbe)

Détermine le type de courbe.

Réglages : Linear, Step

Input (Entrée)

Détermine le niveau d'entrée de la courbe. La valeur de « Input 1 » (Entrée 1) est réglée sur « 0 ».

La valeur de « Input 8 » (Entrée 8) est réglée sur 127 lorsque Curve Type est spécifié sur « Linear ».

Réglages : 0 – 127

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Output (Sortie)

Détermine le niveau de sortie de la courbe.

Réglages : 0 – 127

Receive SW (Receive Switch)

L'écran Receive Switch (Sélecteur de réception) vous permet de définir la manière dont chaque partie répond aux diverses données MIDI, telles que les messages Control Change et Program Change. Lorsque le paramètre adéquat est réglé sur « ON », la partie correspondante répond aux données MIDI appropriées.

NOTE Si le paramètre CC (Réception de changement de commande) est ici réglé sur « OFF », les paramètres liés à Control Change seront indisponibles.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Receive SW]



Pgm Change (Réception de changement de programme)

Détermine si les messages Program Change sont reçus ou non.

Réglages : Off, On

Bank Select (Sélection de la sélection de banque)

Détermine si les messages Bank Select MSB/LSB (Sélection de banque MSB/LSB) sont reçus ou non. Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ».

Réglages : Off, On

Pitch Bend (Transmission de la molette de variation de ton)

Détermine si les messages MIDI générés à l'aide de la molette de variation de ton sont reçus ou non.

Réglages : Off, On

After Touch (Réception de modification ultérieure)

Détermine si les messages de modification ultérieure sont reçus ou non.

Réglages : Off, On

CC (Réception de changement de commande)

Détermine si les messages de changement de commande sont reçus ou non.

Réglages : Off, On

Vol/Exp (Réception de Volume/Expression)

Détermine si les messages de volume sont reçus ou non.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ».

Réglages : Off, On

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

▶ Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Pan (Réception de balayage panoramique)

Détermine si les messages de balayage panoramique sont reçus ou non.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ».

Réglages : Off, On

MW (Réception de molette de modulation)

Détermine si les messages MIDI générés à l'aide de la molette de modulation sont reçus ou non.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ».

Réglages : Off, On

Sustain (Réception de maintien)

Détermine si les messages de réception de maintien sont reçus ou non.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ».

Réglages : Off, On

FC1/FC2 (Réception de contrôleur au pied)

Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur le contrôleur au pied fourni en option sont reçus ou non.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ».

Réglages : Off, On

FS (Réception de sélecteur au pied)

Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur le sélecteur au pied fourni en option sont reçus ou non.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ».

Réglages : Off, On

A. SW1/A. SW2 (Réception de sélecteur affectable)

Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur les touches [ASSIGN 1] et [ASSIGN 2] sont reçus ou non.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ».

Réglages : Off, On

MS Hold (Réception du maintien de Motion Sequencer)

Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur la touche [MOTION SEQ HOLD] sont reçus ou non.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ».

Réglages : Off, On

MS Trigger (Réception de déclenchement de Motion Sequencer)

Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur la touche [MOTION SEQ TRIGGER] sont reçus ou non.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ».

Réglages : Off, On

RB (Réception de contrôleur de ruban)

Détermine si les messages MIDI générés à l'aide du contrôleur de ruban sont reçus ou non.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ».

Réglages : Off, On

BC (Réception de contrôleur de souffle)

Détermine si les messages MIDI du contrôleur de souffle sont reçus ou non.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ».

Réglages : Off, On

A.Knob 1 – 8 (Réception du bouton affectable)

Détermine si les messages MIDI générés à l'aide des boutons affectables 1 – 8 sont reçus ou non.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ».

Réglages : Off, On

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

▶ Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

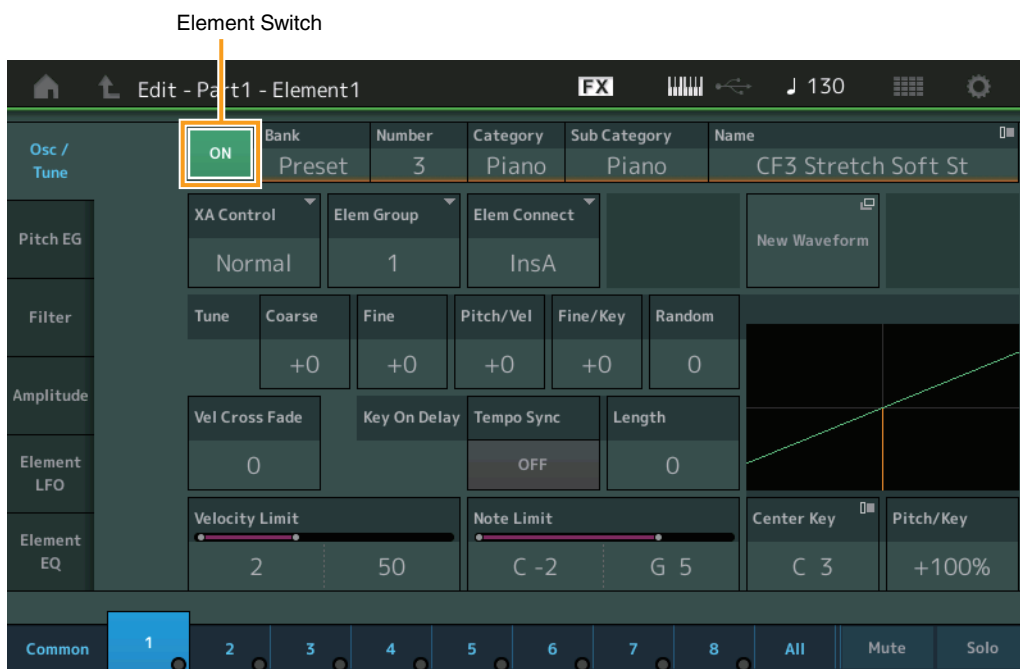
Balance

Element Edit (Édition d'élément)

Osc/Tune (Oscillator/Tune)

L'écran Oscillator/Tune (Oscillateur/accord) vous permet d'attribuer la forme d'onde (ou le son de base) aux différents éléments. Vous pouvez régler la plage de notes de chaque élément (la plage de notes du clavier dans laquelle l'élément retentit) et la réponse à la vitesse (la plage de vitesses de note dans laquelle l'élément est entendu).

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Osc/Tune]



Bank (Banque de formes d'onde)

Number (Numéro de forme d'onde)

Category (Catégorie de forme d'onde)

Sub Category (Sous-catégorie de forme d'onde)

Name (Nom de forme d'onde)

Ces paramètres donnent des informations sur la forme d'onde utilisée en relation avec l'élément sélectionné. « Bank » identifie l'emplacement de la forme d'onde (Preset, User et Library) affecté à l'élément.

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Element Switch (Sélecteur d'élément)

Détermine si l'élément actuellement sélectionné est activé ou désactivé.

Réglages : Off, On

XA Control (Commande XA)

Détermine le fonctionnement de la fonction Expanded Articulation (XA) d'un élément.

La fonction XA est un système de génération de sons sophistiqué qui vous permet de recréer avec efficacité des sons réalistes et des techniques de performances naturelles. Elle propose également d'autres modes uniques permettant de modifier le son de manière aléatoire ou alternée en cours de performance. Pour plus de détails sur la fonction XA, reportez-vous à la section « Bloc Générateurs de sons » dans la « Structure de base », à la [page 6](#).

Réglages : Normal, Legato, Key Off, Cycle (son avec désactivation de touche), Random (Aléatoire), A.SW Off, A.SW1 On, A.SW2 On

Vous pouvez effectuer les réglages suivants pour chaque élément :

Normal : l'élément retentit normalement chaque fois que vous jouez la note.

Legato : lorsque le paramètre Mono/Poly est réglé sur Mono, cet élément est joué en lieu et place de celui pour lequel le paramètre XA Control est réglé sur « Normal », et ce, dès que vous jouez au clavier en legato (interprétation de la note suivante d'une mélodie ou d'une ligne à une seule note avant le relâchement de la note précédente).

Key Off : l'élément retentit chaque fois que vous relâchez la note.

Cycle (applicable à plusieurs éléments) : les éléments retentissent tour à tour, par ordre numérique. En d'autres termes, l'interprétation de la première note fait retentir l'élément 1, celle de la deuxième note l'élément 2, et ainsi de suite.

Random (applicable à plusieurs éléments) : chaque élément retentit aléatoirement à chaque fois que vous jouez la note.

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

A.SW1 On : lorsque la touche [ASSIGN 1] est activée (On), l'élément retentit.

A.SW2 On : lorsque la touche [ASSIGN 2] est activée (On), l'élément retentit.

A.SW Off : lorsque les touches [ASSIGN 1] et [ASSIGN 2] sont toutes deux désactivées (Off), l'élément retentit.

Elm Group (Groupe d'éléments)

Détermine le groupe à utiliser pour le paramètre XA Control. Tous les éléments possédant le même type de fonction XA doivent porter le même numéro de groupe. Ce réglage ne s'applique pas lorsque les paramètres XA Control de tous les éléments sont réglés sur Normal.

Réglages : 1 – 8

Elem Connect (Sélecteur de connexion d'élément)

Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque élément individuellement. Réglez ce paramètre sur « Thru » (Relais) pour ignorer les effets d'insertion de l'élément spécifié.

Réglages : Thru, InsA, InsB

New Waveform (Nouvelle forme d'onde)

Charge les données audio stockées dans la mémoire flash USB sous « Waveform ». Pour plus de détails sur le chargement, reportez-vous au paragraphe « Chargement » (page 174).

Une fois la forme d'onde chargée, le paramètre Edit Waveform (Édition de forme d'onde) (ci-dessous) devient disponible.

Coarse (Réglage grossier)

Détermine la hauteur de ton de chaque élément en demi-tons.

Réglages : -48 – +48

Fine (Réglage fin)

Détermine avec précision la hauteur de ton de chaque élément.

Réglages : -64 – 63

Pitch/Vel (Sensibilité de la hauteur de ton à la vitesse)

Détermine la manière dont la hauteur de ton de l'élément sélectionné réagit à la vitesse.

Réglages : -64 – 63

Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton augmente.

Valeurs négatives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton diminue.

0 : la hauteur de ton reste inchangée.

Fine/Key (Sensibilité affinée de la hauteur de ton au suivi des touches)

Détermine la mesure dans laquelle les notes (en particulier, leur position ou leur valeur dans la plage d'octave) affectent la hauteur de ton du réglage Fine Tuning.

Réglages : -64 – 63

Valeurs positives : la hauteur de ton des notes inférieures diminue et celle des notes supérieures augmente.

Valeurs négatives : la hauteur de ton des notes inférieures augmente et celle des notes supérieures diminue.

Random (Profondeur de hauteur de ton aléatoire)

Permet de faire varier aléatoirement la hauteur de ton de l'élément pour chaque note jouée. Plus la valeur est élevée, plus la variation de ton est importante.

Réglages : 0 – 127

Vel Cross Fade (Fondu enchaîné en réponse à la vitesse)

Détermine la diminution progressive du volume de l'oscillateur par rapport à la distance des changements de vitesse en dehors des valeurs définies pour Velocity Limit (Limite de vitesse).

Réglages : 0 – 127

Plus la valeur est élevée, plus la diminution du volume est progressive.

0 : absence de son

Tempo Sync (Sélecteur de synchronisation sur le tempo applicable au retard consécutif à un message d'activation de note)

Détermine si le paramètre « Key On Delay » (ci-dessous) est synchronisé sur le tempo.

Réglages : Off, On

Length (Longueur du temps de retard consécutif à un message d'activation de note)

Détermine le temps (ou délai écoulé) entre le moment où vous appuyez sur une note au clavier et celui où le son est audible. Vous pouvez définir des temps de retard différents pour chaque élément. Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Key On Delay Tempo Sync » est activé (réglé sur « on »).

Réglages : 0 – 127

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Length (Longueur de note consécutive au retard généré par un message d'activation de note)

Détermine la synchronisation du paramètre « Key On Delay » lorsque le paramètre « Key On Delay Tempo Sync » est activé (réglé sur « on »).

Réglages : 1/16, 1/8 Tri. (triolet de croches), 1/16 Dot. (double croche pointée), 1/8, 1/4 Tri. (triolet de noires), 1/8 Dot. (croches pointées), 1/4, 1/2 Tri. (triolet de blanches), 1/4 Dot. (noires pointées), 1/2, Whole Tri. (triolet de rondes), 1/2 Dot. (blanches pointées) 1/4 x 4 (quadruples de noires ; quatre noires par temps), 1/4 x 5 (quintuples de noires ; cinq noires par temps), 1/4 x 6 (sextuples de noires ; six noires par temps), 1/4 x 7 (septuples de noires ; sept noires par temps), 1/4 x 8 (octuples de noires ; huit noires par temps)

Velocity Limit (Limite de vitesse)

Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vitesse dans laquelle les différents éléments répondront. Chaque élément produira un son uniquement pour les notes jouées dans la plage de vitesse spécifiée. Si vous spécifiez d'abord la valeur maximale, puis la valeur minimale (par exemple « 93 à 34 »), la plage de vitesse couverte sera de « 1 à 34 » et de « 93 à 127 ».

Réglages : 1 – 127

Note Limit (Limite de note)

Détermine les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage du clavier pour chaque élément. Les éléments ne produisent un son que pour les notes jouées dans la plage spécifiée. Si vous spécifiez d'abord la note la plus aiguë puis la note la plus grave (par exemple « C5 à C4 »), la plage de notes couverte sera respectivement de « C-2 à C4 » et de « C5 à G8 ».

Réglages : C -2 – G8

Pitch/Key (Sensibilité de la hauteur de ton au suivi des touches)

Détermine la sensibilité de l'effet Key Follow (intervalle de hauteur entre les notes adjacentes), dans l'hypothèse que le paramètre Center Key (ci-dessous) est réglé sur une hauteur standard.

Réglages : -200% – +0% – +200%

+100% (réglage normal) : les notes voisines présentent une différence de hauteur d'un demi-ton.

0% : toutes les notes ont la même hauteur de ton que la note centrale.

Valeurs négatives : les réglages sont inversés.

Center Key (Note centrale de la sensibilité de la hauteur de ton au suivi des touches)

Détermine la note ou hauteur de ton centrale de l'effet Key Follow sur la hauteur.

Réglages : C -2 – G8

Edit Waveform (Édition de forme d'onde)

Appelle l'écran Waveform Edit.

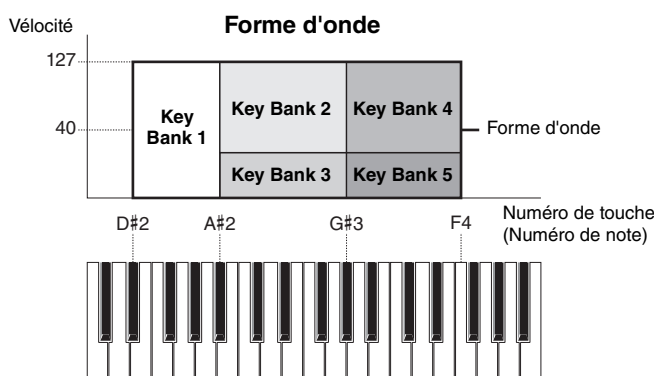
Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs aux banques de touches constitutives de la forme d'onde.

• Key Bank

Une banque de touches est constituée de données audionumériques, obtenues directement par l'enregistrement d'un signal, tel que celui des chants ou d'une guitare électrique, sur l'instrument. Tout au long de ce document, les termes « Key Bank » (Banque de touches) et « Wave » (Onde) sont utilisés d'une manière interchangeable. Cependant, il convient de distinguer clairement entre les notions véhiculées par « Key Bank » (données audio brutes) et « Waveform » (données audio collectées servant à créer une partie).

• Key Bank et Waveform

Sur le MONTAGE, les banques de touches sont affectées et stockées sur des formes d'onde. Une forme d'onde peut contenir plusieurs banques de touches. Pour affecter ces banques de touches à un espace ou un conteneur différent, vous devez régler la limite de note et la limite de vitesse pour chaque banque de touches. Grâce à ce réglage, une banque de touches est reproduite selon la note activée et sa vitesse.



Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

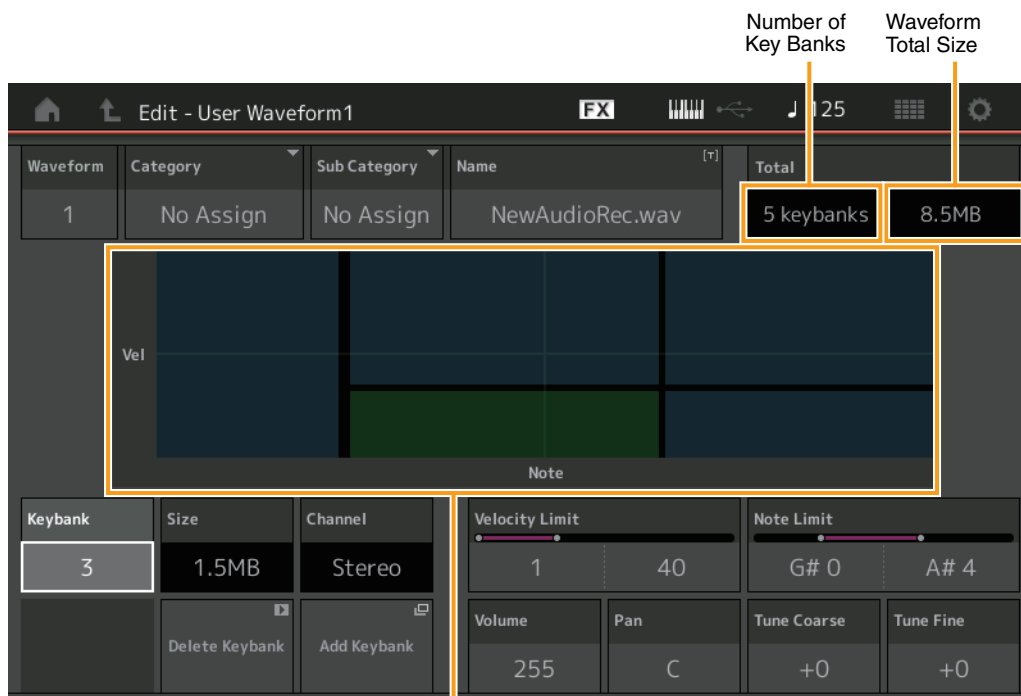
All Element

Osc

Balance

• Part et Waveform

Vous pouvez reproduire la forme d'onde en l'affectant à une partie puis en interprétant cette partie au clavier. Vous affectez la forme d'onde à un élément de la partie en mode Element Edit de l'édition de voix normales AWM2 (page 94) et en mode Key Edit de l'édition de la partie de batterie (page 126).



Limite de note et limite de vitesse de chaque banque de touche

Waveform

Indique la forme d'onde sélectionnée.

Category (Catégorie principale de formes d'onde)

Sub Category (Sous-catégorie de forme d'onde)

Ces deux paramètres déterminent respectivement la catégorie principale et la sous-catégorie de la forme d'onde sélectionnée.

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Name (Nom de forme d'onde)

Détermine la forme d'onde sélectionnée. Les noms des formes d'onde peuvent comporter jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Number of Keybank (Nombre de banque de touches)

Indique le nombre de banque de touches dans la forme d'onde sélectionnée.

Waveform Total Size (Taille totale des formes d'onde)

Indique la taille totale des données de la forme d'onde sélectionnée.

Keybank (Banque de touches)

Indique la banque de touches sélectionnée.

Size (Taille des banques de touches)

Indique la taille des données de la banque de touches sélectionnée.

Channel (Canal de banque de touches)

Indique le canal (stéréo ou mono) de la banque de touches sélectionnée.

Velocity Limit (Limite de vitesse)

Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vitesse dans laquelle la banque de touches sélectionnée répond.

Réglages : 1 – 127

Note Limit (Limite de note)

Détermine les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage du clavier pour la banque de touches sélectionnée.

Réglages : 1 – 127

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Volume

Détermine le volume de sortie de la banque de touches sélectionnée.

Réglages : 0 – 255

Pan (Balayage panoramique)

Détermine la position de balayage panoramique stéréo de la banque de touches sélectionnée.

Réglages : L63 – C – R63

Tune Coarse (Réglage grossier)

Détermine la hauteur de ton de la banque de touches sélectionnée en demi-tons.

Réglages : -64 – +63

Tune Fine (Réglage fin)

Détermine le réglage fin de la hauteur de ton de la banque de touches sélectionnée.

Réglages : -64 – +63

Delete Keybank (Supprimer la banque de touches)

Supprime la banque de touches sélectionnée.

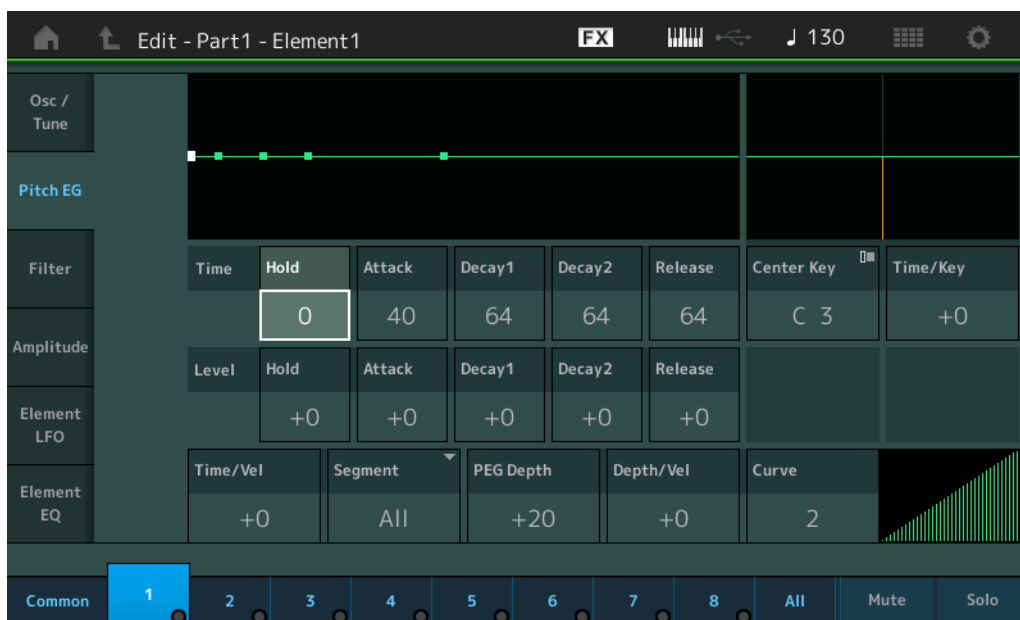
Add Keybank (Ajouter la banque de touches)

Ajoute une nouvelle banque de touches à la forme d'onde sélectionnée.

Pitch EG

L'écran Pitch EG (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton) (PEG) vous permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau liés au PEG, qui déterminent la manière dont la hauteur du son de l'oscillateur change avec le temps. Ces valeurs peuvent servir à contrôler la variation de hauteur de ton entre le moment où vous jouez une note au clavier et celui où le son est interrompu.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Pitch EG]



Les noms complets des paramètres disponibles sont présentés dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level

Réglages : Time : 0 – 127

Level : -128 – +127

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

▶ Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Time/Key (Sensibilité du temps du PEG au suivi des touches)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou plage d'octaves) affectent les temps du PEG. Le paramètre Center Key (voir le paramètre suivant) est utilisé comme hauteur de base pour ce paramètre.

Réglages : -64 – +63

Valeurs positives : les aigus produisent une vitesse de transition élevée du PEG, tandis que les graves se traduisent par une vitesse lente.

Valeurs négatives : les aigus produisent une vitesse de transition lente du PEG, tandis que les graves se traduisent par une vitesse élevée.

0 : la vitesse de transition du PEG ne varie pas, quelle que soit la note jouée.

Center Key (Note centrale de la sensibilité du temps du PEG au suivi des touches)

Détermine la réponse du temps de transmission (vitesse) du PEG à la vélocité ou à la force avec laquelle les notes sont jouées. Lorsque vous jouez la note centrale, le PEG réagit en fonction de ses paramètres actifs.

Réglages : C -2 – G8

Time/Vel (Sensibilité du temps du PEG à la vélocité)

Segment (Sensibilité du temps du PEG à la vélocité pour un segment spécifique)

Déterminent la sensibilité à la vélocité des paramètres Time du PEG. Sélectionnez le segment, puis définissez son paramètre « Time/Vel ».

Réglages : Time/Vel : -64 – +63

Valeurs positives : des vélocités élevées se traduisent par une vitesse de transition rapide du PEG, tandis que des vélocités faibles entraînent une vitesse lente.

Valeurs négatives : des vélocités élevées se traduisent par une vitesse de transition lente du PEG, tandis que des vélocités faibles entraînent une vitesse élevée.

0 : la vitesse de transition du PEG ne change pas, quelle que soit la vélocité.

Réglages : Segment : Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack : le paramètre Time/Vel affecte le paramètre Attack Time.

Atk+Dcy : la valeur de Time/Vel affecte Attack/Decay1 Time.

Decay : le paramètre Time/Vel affecte Decay Time.

Atk+Rls : la valeur de Time/Vel affecte Attack/Release Time.

All : Time/Vel affecte tous les paramètres de temps du PEG.

PEG Depth (Profondeur du PEG)

Détermine la plage de hauteur de ton du paramètre Pitch EG.

Réglages : -64 – +63

Depth/Vel (Profondeur de la sensibilité du PEG à la vélocité)

Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve) (Courbe de sensibilité de la profondeur du PEG à la vélocité)

Détermine la manière dont est générée la plage de hauteur de ton en fonction de la vélocité (force) à laquelle vous jouez les notes au clavier. Le paramètre Curve vous permet de sélectionner l'une des cinq courbes de vélocité présélectionnées (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vélocité affecte la profondeur du PEG. Dans l'illustration ci-dessous, l'axe vertical représente le changement de hauteur et l'axe horizontal indique la vélocité.

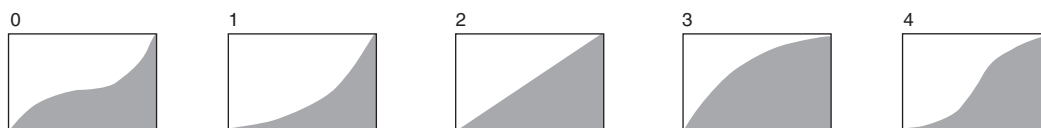
Réglages : Depth/Vel : -64 – +63

Valeurs positives : des vélocités élevées provoquent l'élargissement de la plage de hauteur de ton, tandis que des vélocités faibles la contractent.

Valeurs négatives : des vélocités élevées provoquent la contraction de la plage de hauteur de ton, tandis que des vélocités faibles l'élargissent.

0 : l'enveloppe de hauteur de ton ne change pas, quelle que soit la vélocité.

Réglages : Curve : 0 – 4



NOTE Pour plus de détails sur le PEG, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

▶ Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

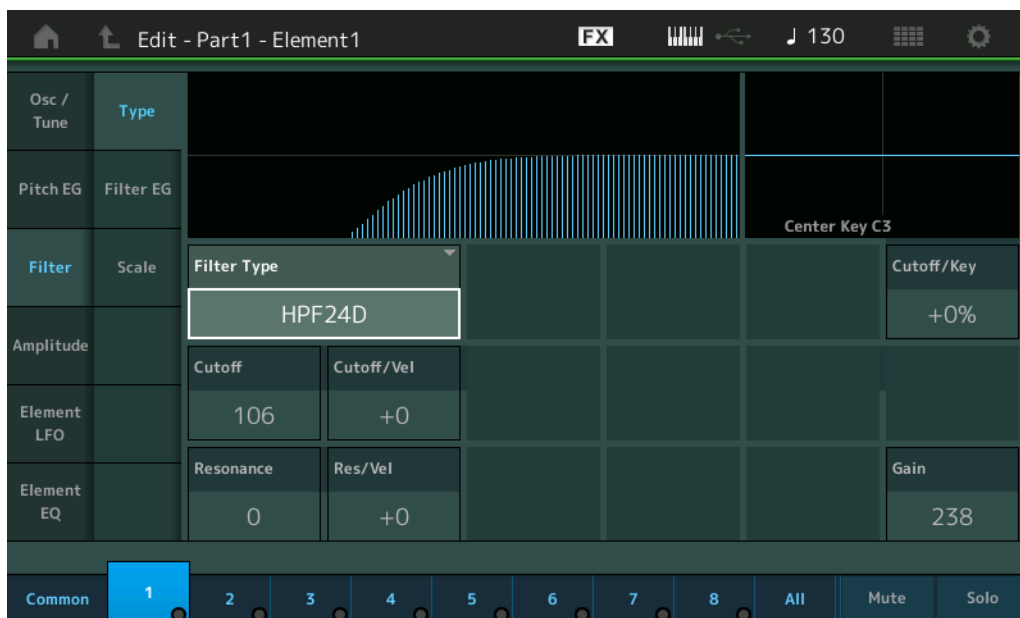
Balance

Filter (Filtre)

Type (Type de filtre)

L'écran Type vous permet d'effectuer des réglages complets de la section du filtre. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de filtre sélectionné.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Filter] → [Type]

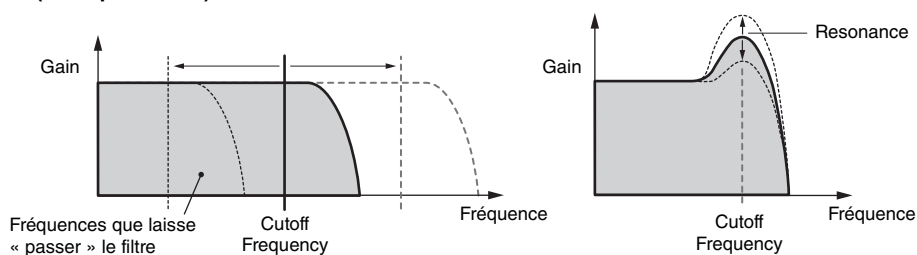


Filter Type

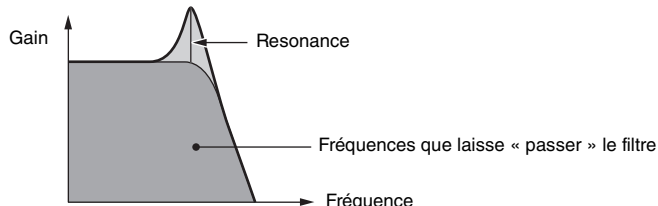
Détermine le type de filtre de l'élément actuellement sélectionné. Il existe en fait quatre filtres différents : LPF (Filtre passe-bas), HPF (Filtre passe-haut), BPF (Filtre passe-bande) et BEF (Filtre coupe-bande). Pour plus de détails sur les réglages, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Réglages : LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

LPF (Filtre passe-bas)



LPF24D : filtre passe-bas dynamique de 24 dB/oct doté d'un son numérique caractéristique. Comparé au type LPF24A, ce filtre produit un effet de résonance plus prononcé.



LPF24A : filtre passe-bas dynamique numérique avec des caractéristiques semblables à celles d'un filtre de synthétiseur analogique à 4 pôles.

LPF18 : filtre passe-bas de 18 dB/oct à 3 pôles.

LPF18s : filtre passe-bas de 18 dB/oct à 3 pôles. Ce filtre présente une pente de coupure plus douce que le type LPF18.

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

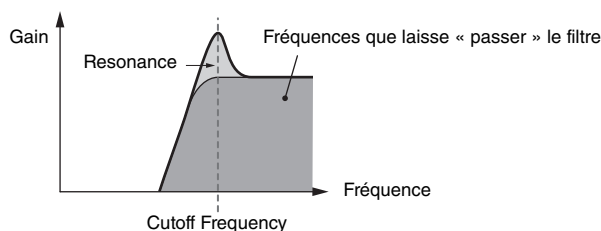
Balance

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

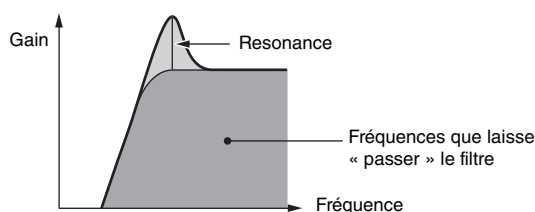
Common/Audio

HPF (Filtre passe-haut)

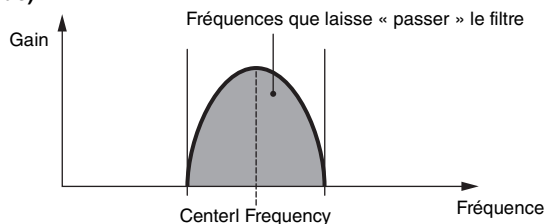
LPF12+HPF12 : combinaison d'un filtre passe-bas de -12 dB/oct et d'un filtre passe-haut de -12 dB/oct connectés en série. Lorsque ce type de filtre est sélectionné, il est possible de régler les paramètres HPF Cutoff et HPF Key Follow Sensitivity.

LPF6+HPF12 : combinaison d'un filtre passe-bas de -6 dB/oct et d'un filtre passe-haut de -12 dB/oct connectés en série. Lorsque ce type de filtre est sélectionné, il est possible de régler les paramètres HPF Cutoff et HPF Key Follow Sensitivity.

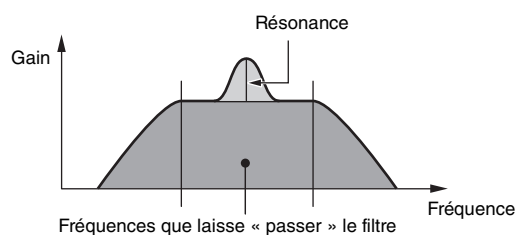
HPF24D : filtre passe-haut dynamique de 24 dB/oct doté d'un son numérique caractéristique. Ce filtre est capable de produire un effet de résonance prononcé.



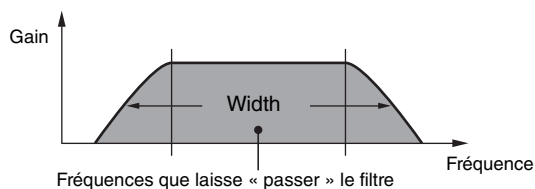
HPF12 : filtre passe-haut dynamique de -12 dB/oct.

BPF (Filtre passe-bande)

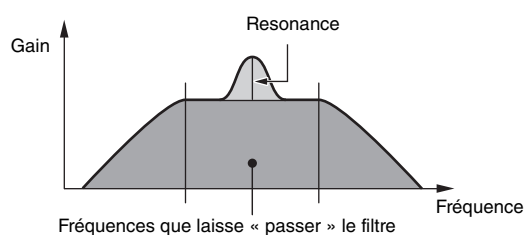
BPF12D : combinaison d'un filtre HPF à -12 dB/oct et d'un filtre LPF doté d'un son numérique caractéristique.



BPFw : filtre BPF de -12 dB/oct qui combine des filtres HPF et LPF afin d'autoriser des réglages de largeur de bande plus élevés.



BPF6 : combinaison d'un filtre HPF à -12 dB/oct et d'un filtre LPF.



Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

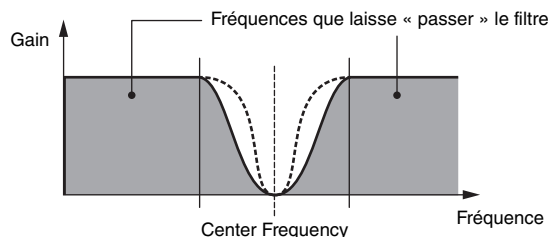
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

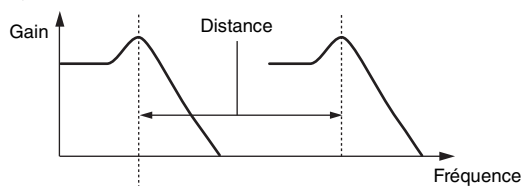
BEF



BEF12 : filtre d'élimination de bande de -12 dB/oct.

BEF6 : filtre d'élimination de bande de -6 dB/oct.

DualLPF : deux filtres passe-bas de -12 dB/oct connectés en parallèle. Vous pouvez modifier la distance entre les deux fréquences de coupure.

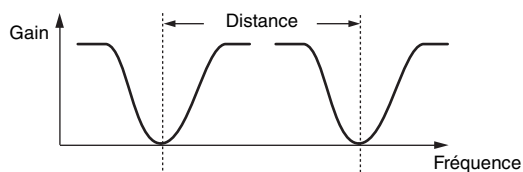


La fréquence de coupure inférieure est définie en direct à l'écran (la fréquence de coupure supérieure est automatiquement réglée)

DualHPF : deux filtres passe-haut de -12 dB/oct connectés en parallèle.

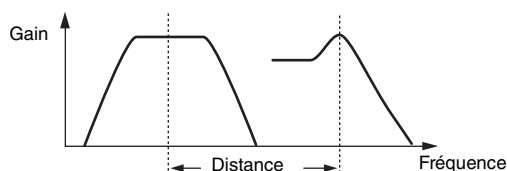
DualBPF : deux filtres passe-bande de -6 dB/oct connectés en parallèle.

DualBEF : deux filtres d'élimination de bande de -6 dB/oct connectés en série.



La fréquence de coupure inférieure est définie en direct à l'écran (la fréquence de coupure supérieure est automatiquement réglée)

LPF12+BPF6 : combinaison d'un filtre passe-bas de -12 dB/oct et d'un filtre passe-bande de -6 dB/oct connectés en série. Vous pouvez modifier la distance entre les deux fréquences de coupure.



La fréquence de coupure inférieure est définie en direct à l'écran (la fréquence de coupure supérieure est automatiquement réglée)

Cutoff (Fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du filtre. Ce paramètre sert de fréquence de base pour le type de filtre sélectionné.

Réglages : 0 – 255

Cutoff/Vel (Sensibilité de la coupure à la vitesse)

Détermine la réponse de la fréquence de coupure à la vitesse, ou la force avec laquelle vous pouvez jouer les notes.

Réglages : -64 – +63

Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus la fréquence de coupure augmente.

Valeurs négatives : plus vous jouez doucement au clavier, plus la fréquence de coupure augmente.

0 : la fréquence de coupure ne change pas, quelle que soit la vitesse.

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

▶ Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Resonance

Width

La fonction de ce paramètre varie en fonction du type de filtre sélectionné. Si le filtre sélectionné est un LPF, un HPF, un BPF (sauf le BPFw (Filtre passe-bande large)) ou un BEF, ce paramètre permet de définir la résonance. S'agissant d'un filtre passe-bande large BPFw, ce paramètre sert à régler la largeur de bande de la fréquence. Il est utilisé pour définir la quantité de résonance (accent harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure. Il peut s'utiliser en combinaison avec le paramètre « Cutoff » pour ajouter davantage de caractère au son. Dans le cas du BPFw, ce paramètre sert à ajuster la largeur de la bande des fréquences que le filtre laisse passer.

Ce paramètre ne s'affiche pas en fonction des types de filtre sélectionnés.

Réglages : 0 – 127

Cutoff/Key (Sensibilité de la coupure au suivi des touches)

Détermine dans quelle mesure les notes (plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la fréquence de coupure (ci-dessus). Le paramètre Center Key (ci-après) est utilisé comme fréquence de coupure de base pour ce paramètre.

Réglages : - 200% – +200%

Valeurs positives : la fréquence de coupure diminue pour les notes inférieures et augmente pour les notes supérieures.

Valeurs négatives : la fréquence de coupure augmente pour les notes inférieures et diminue pour les notes supérieures.

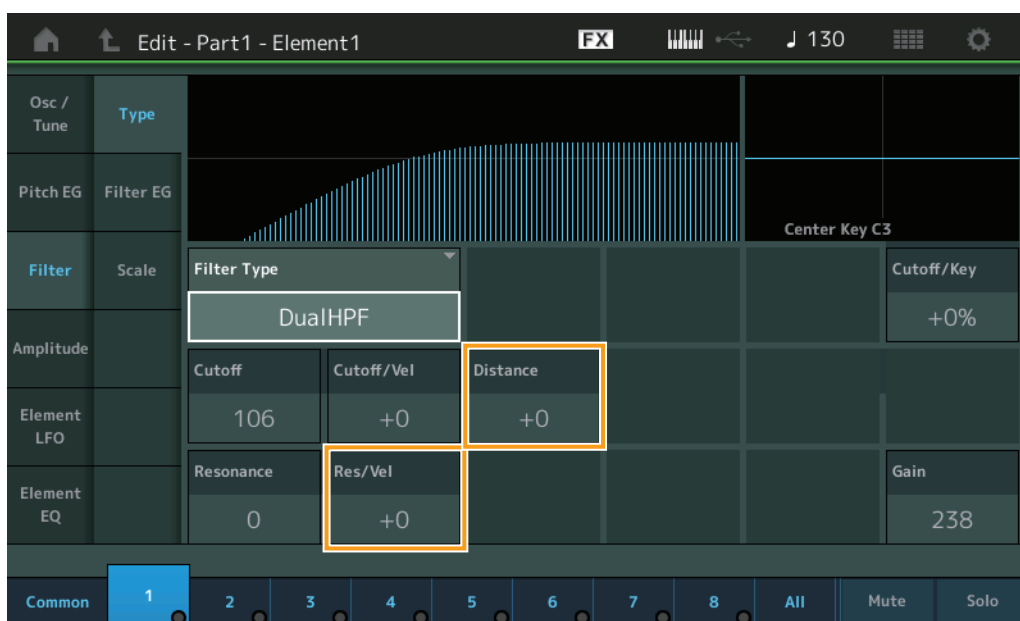
Center Key (Note centrale de la sensibilité de la coupure au suivi des touches)

Ce paramètre indique que la note centrale du paramètre « Cutoff/Key » ci-dessus est C3. N'oubliez pas qu'il n'est fourni qu'à titre indicatif ; il est impossible d'en modifier la valeur.

Gain

Définit le gain (degré d'accentuation appliqué au signal envoyé à l'unité de filtre).

■ Dans le cas d'un type de filtre défini par les paramètres « Distance » et « Res/Vel »



Distance

Détermine la distance entre les fréquences de coupure pour les types de filtres jumelés et le filtre LPF12+BPF6. Ce paramètre ne s'affiche pas en fonction du type de filtre sélectionné.

Réglages : -128 – +127

Res/Vel (Sensibilité de la résonance à la vitesse)

Détermine l'ampleur de la réponse de la résonance à la vitesse ou à la force de votre jeu au clavier. Ce paramètre ne s'affiche pas en fonction du type de filtre sélectionné.

Réglages : -64 – +63

Valeurs positives : plus la vitesse est élevée, plus la résonance est importante.

Valeurs négatives : plus la vitesse est faible, plus la résonance est importante.

0 : la valeur de la résonance reste inchangée.

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

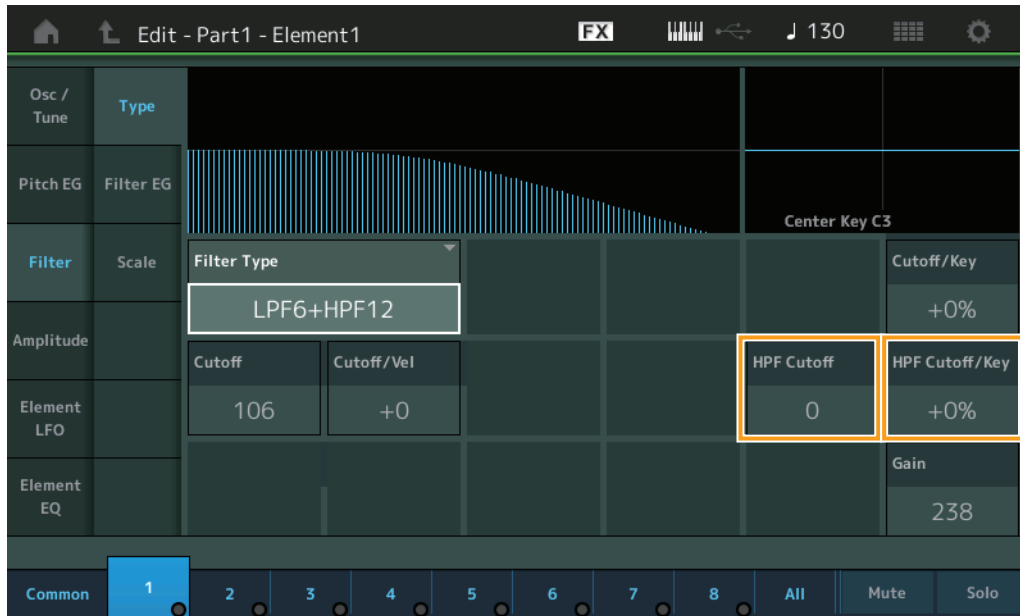
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

- Dans le cas d'un type de filtre défini par les paramètres « HPF Cutoff » et « HPF Cutoff/Key »



HPF Cutoff (Fréquence de coupure du filtre passe-haut)

Détermine la fréquence centrale du paramètre Key Follow (ci-dessous) du filtre HPF. Ce paramètre est disponible uniquement lorsque l'un des types de filtre « LPF12+HPF12 » ou « LPF6+HPF12 » est sélectionné.

Réglages : 0 – 255

HPF Cutoff/Key (Sensibilité de la coupure du filtre HPF au suivi des touches)

Détermine dans quelle mesure les notes (plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la fréquence de coupure du filtre HPF. Ce paramètre est disponible uniquement lorsque l'un des types de filtre « LPF12+HPF12 » ou « LPF6+HPF12 » est sélectionné.

Réglages : - 200% – +200%

Valeurs positives : la fréquence de coupure diminue pour les notes inférieures et augmente pour les notes supérieures.

Valeurs négatives : la fréquence de coupure augmente pour les notes inférieures et diminue pour les notes supérieures.

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

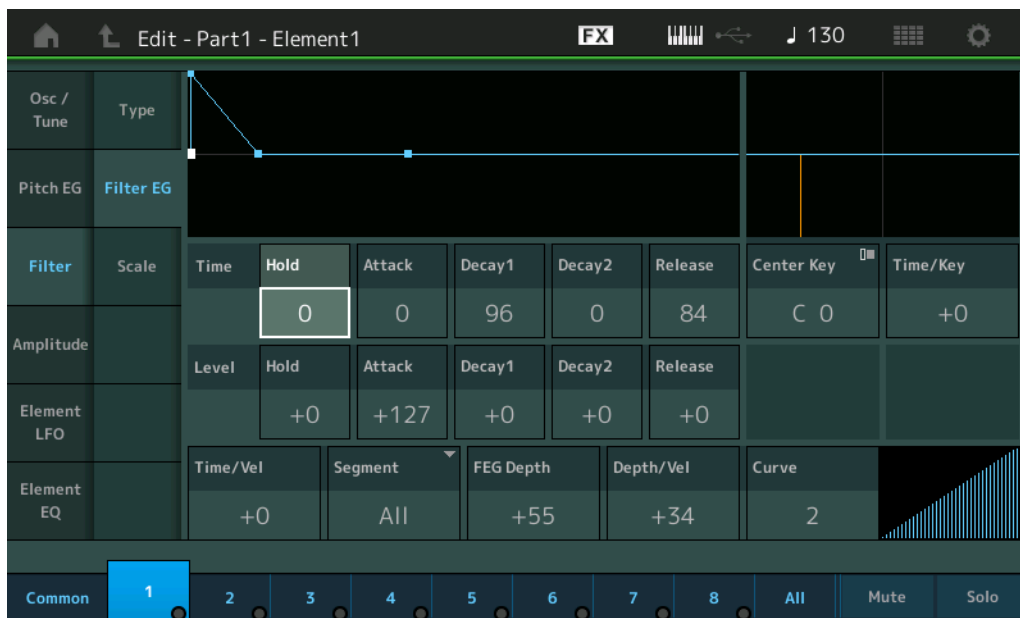
Balance

Filter EG

L'écran Filter EG (Générateur d'enveloppe de filtre) (FEG) vous permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau du FEG, qui déterminent la manière dont la qualité du son des éléments varie dans le temps. Ces valeurs peuvent servir à contrôler la variation du son à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'au moment où le son est interrompu.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Filter] → [Filter EG]



Les noms complets des paramètres disponibles sont présentés dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level

Réglages : Time : 0 – 127
Level : -128 – +127

Time/Key (Sensibilité du temps du FEG au suivi des touches)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou plage d'octaves) affectent les temps du FEG. La vitesse de modification de base du FEG est celle de la note spécifiée par le paramètre Center Key (ci-dessous).

Réglages : -64 – +63

Valeurs positives : les aigus produisent une vitesse de transition élevée du FEG, tandis que les graves se traduisent par une vitesse lente.

Valeurs négatives : les aigus produisent une vitesse de transition lente du FEG, tandis que les graves se traduisent par une vitesse élevée.

0 : la vitesse de transition du FEG ne varie pas, quelle que soit la note jouée.

Center Key (Note centrale de la sensibilité du temps du FEG au suivi des touches)

Détermine la note centrale du paramètre « Time/Key » ci-dessus.

Réglages : C -2 – G8

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Time/Vel (Sensibilité du temps du FEG à la vitesse)

Segment (Sensibilité du temps du FEG à la vitesse pour un segment spécifique)

Déterminent la réponse du temps de transmission (vitesse) du FEG à la vitesse ou à la force avec laquelle les touches sont enfoncées. Sélectionnez le « Segment », puis définissez son paramètre « Time/Vel ».

Réglages : Time/Vel : -64 – +63

Valeurs positives : des vitesses élevées se traduisent par une vitesse de transition rapide du FEG, tandis que des vitesses faibles entraînent une vitesse lente.

Valeurs négatives : des vitesses élevées se traduisent par une vitesse de transition lente du FEG, tandis que des vitesses peu importantes entraînent une vitesse élevée.

0 : la vitesse de transition de la hauteur de ton ne change pas, quelle que soit la vitesse.

Réglages : Segment : Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack : le paramètre Time/Vel affecte le paramètre Attack Time.

Atk+Dcy : la valeur de Time/Vel affecte Attack/Decay1 Time.

Decay : le paramètre Time/Vel affecte Decay Time.

Atk+Rls : la valeur de Time/Vel affecte Attack/Release Time.

All : Time/Vel affecte tous les paramètres de temps du FEG.

FEG Depth (Profondeur du FEG)

Détermine la plage de la fréquence de coupure du FEG.

Réglages : -64 – +63

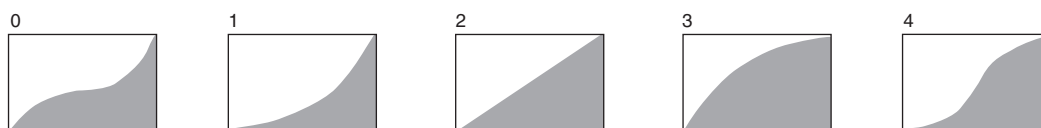
Depth/Vel (Profondeur de la sensibilité du FEG à la vitesse)

Curve (Courbe de sensibilité de la profondeur du FEG à la vitesse)

Déterminent la réponse de la plage de fréquence de coupure à la vitesse ou la force avec laquelle vous jouer les notes au clavier. Le paramètre Curve permet de sélectionner une des cinq courbes de vitesse prédéfinies (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vitesse affecte la profondeur du FEG. Dans l'illustration ci-dessous, l'axe vertical représente la variation de la fréquence de coupure et l'axe horizontal indique la vitesse.

Réglages : Depth/Vel : -64 – +63

Réglages : Curve : 0 – 4



NOTE Pour plus de détails sur le FEG, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

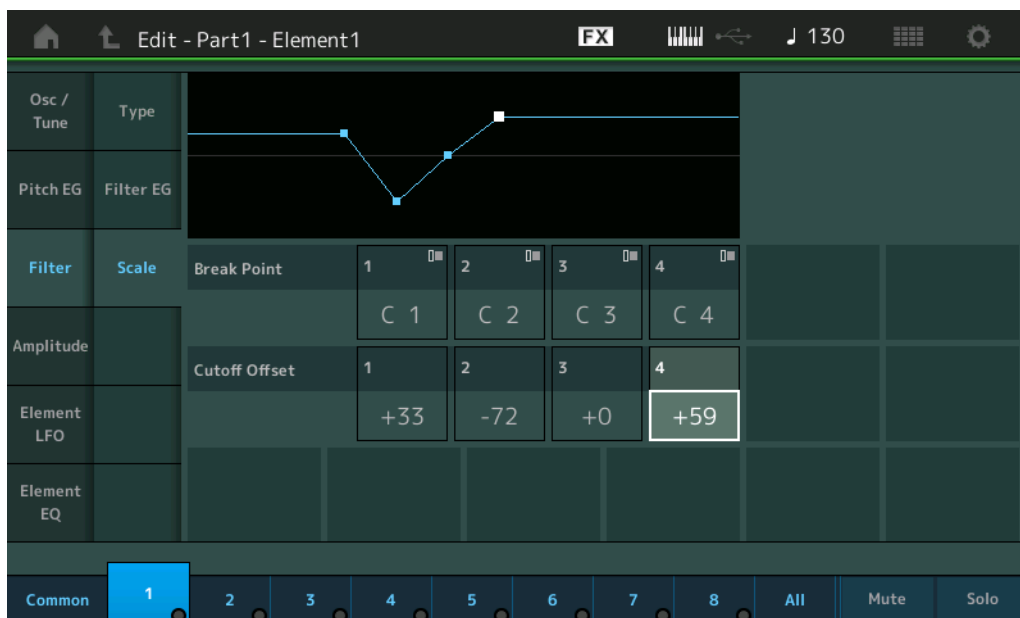
Balance

Scale (Filter Scale)

L'écran Filter Scale (Échelle de filtre) vous permet de définir les paramètres liés à l'échelle de filtre applicable aux éléments.

Le paramètre Filter Scale contrôle la fréquence de coupure du filtre en fonction de la position des notes sur le clavier.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Filter] → [Scale]



Break Point 1 – 4 (Point de rupture 1 – 4)

Détermine les quatre points de rupture en spécifiant leurs numéros de note respectifs.

Réglages : C -2 – G8

NOTE Les points de rupture 1 – 4 sont automatiquement disposés par ordre croissant sur le clavier.

Cutoff Offset (Décalage de coupure) 1 – 4

Détermine la valeur de décalage de la fréquence de coupure à chaque point de rupture.

Réglages : -128 – +127

NOTE Quelle que soit la taille de ces décalages, les limites minimales et maximales de coupure (0 et 127 respectivement) ne peuvent être dépassées.

NOTE Toute note jouée en deçà de la note de point de rupture 1 entraîne le réglage de niveau de ce point. De la même manière, toute note jouée au-delà de la note de point de rupture 4 entraîne le réglage du niveau de ce point.

NOTE Pour plus d'informations sur les exemples de réglage de Filter Scaling, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

▶ Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

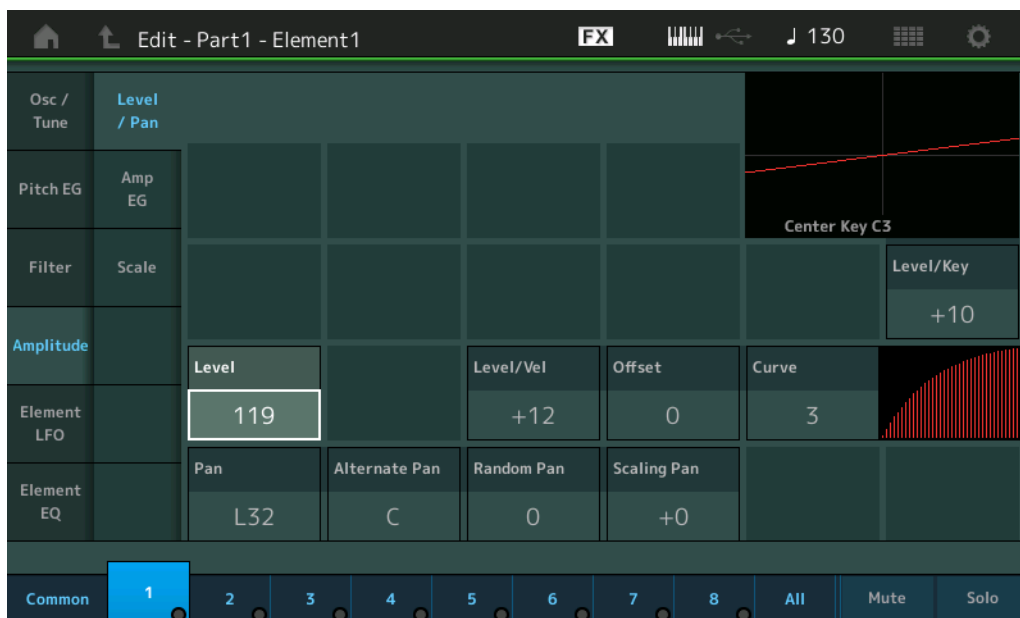
Balance

Amplitude

Level/Pan

L'écran Level/Pan (Niveau/Balayage panoramique) vous permet de définir les paramètres Level (Niveau) et Pan (Balayage panoramique) de chaque élément.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Amplitude] → [Level/Pan]



Level

Détermine le niveau de sortie de l'élément.

Réglages : 0 – 127

Level/Vel (Sensibilité du niveau à la vélocité)

Offset (Décalage de sensibilité de niveau à la vélocité)

Curve (Courbe de sensibilité de niveau à la vélocité)

Déterminent la manière dont la vélocité réelle est générée en fonction de la vélocité (force) à laquelle vous jouez les notes sur le clavier. Le paramètre Offset augmente ou diminue le niveau spécifié par le paramètre « Level/Vel ».

Si le résultat est supérieur à 127, la vélocité sera réglée sur 127. Le paramètre Curve permet de sélectionner une des cinq courbes de vélocité prédéfinies (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vélocité affecte la vélocité réelle. Dans les illustrations ci-dessous, l'axe vertical indique la vélocité réelle résultante et l'axe horizontal indique la vélocité à laquelle les notes sont jouées.

Réglages : Level/Vel : -64 – +63

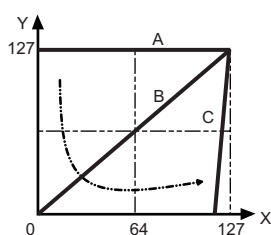
Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus le volume émis en sortie augmente.

Valeurs négatives : plus vous jouez doucement au clavier, plus le volume émis en sortie augmente.

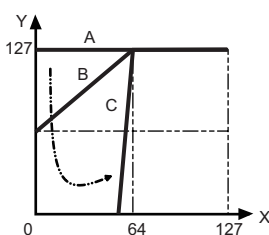
0 : le niveau de sortie reste inchangé.

Réglages : Offset : 0 – 127

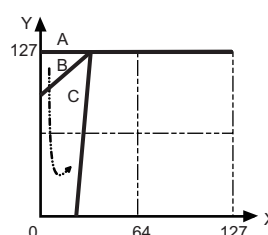
Level Velocity Sensivity Offset = 0



Level Velocity Sensivity Offset = 64



Level Velocity Sensivity Offset = 96



A : Sensibilité du niveau à la vélocité = 0

B : Sensibilité du niveau à la vélocité = 32

C : Sensibilité du niveau à la vélocité = 64

X : Vélocité à laquelle vous jouez une note

Y : Vélocité réelle obtenue (affectant le générateur de sons)

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Normal Part (AWM2)

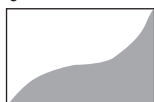
Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

Réglages : Curve : 0 – 4

0



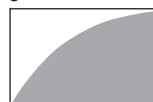
1



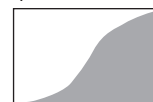
2



3



4



Pan (Balayage panoramique d'élément)

Détermine la position panoramique stéréo de l'élément sélectionné.

Réglages : L63 – C (centre) – R63

Alternate Pan (Balayage panoramique alternatif)

Détermine l'étendue du balayage du son alternativement à gauche et à droite pour chaque note enfoncée. Le réglage Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base.

Réglages : L64 – C – R63

Random Pan (Balayage panoramique aléatoire)

Détermine l'étendue du balayage aléatoire à gauche et à droite du son de l'élément sélectionné pour chacune des notes jouées. Le réglage Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique centrale.

Réglages : 0 – 127

Scaling Pan (Balayage panoramique de gamme)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la position panoramique, à gauche et à droite, de l'élément sélectionné. Pour ce qui est de la note C3, le paramètre principal Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base.

Réglages : -64 – +0 – +63

Valeurs positives : déplacent la position panoramique vers la gauche pour les graves et vers la droite pour les aigus.

Valeurs négatives : déplacent la position panoramique vers la droite pour les graves et vers la gauche pour les aigus.

Level/Key (Sensibilité du niveau au suivi des touches)

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 la note centrale sur C3 sert de paramètre de base.

Réglages : -64 – +0 – +63

Valeurs positives : diminuent le niveau de sortie des graves et augmentent celui des aigus.

Valeurs négatives : augmentent le niveau de sortie des graves et diminuent celui des aigus.

Center Key (Note centrale de sensibilité du niveau au suivi des touches)

Ce paramètre indique que la note centrale du paramètre « Level/Key » ci-dessus est C3. N'oubliez pas qu'il n'est fourni qu'à titre indicatif ; il est impossible d'en modifier la valeur.

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

▶ Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

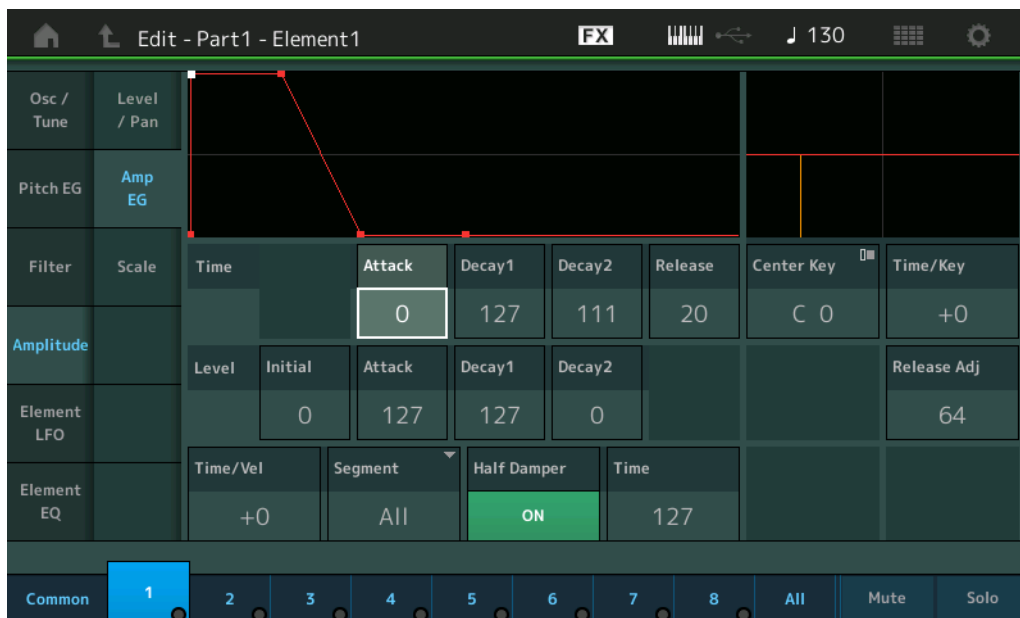
Osc

Balance

Amp EG (Amplitude EG)

L'écran Amplitude EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) (AEG) permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau du paramètre Amplitude EG, qui déterminent la manière dont le volume du son varie dans le temps. L'AEG vous permet de contrôler la transition au niveau du volume entre le moment où le son est émis et celui où il s'arrête.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Amplitude] → [Amp EG]



Les noms complets des paramètres disponibles sont présentés dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	Initial	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	–	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Initial Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	–

Réglages : Time : 0 – 127
Level : 0 – 127

Time/Key (Sensibilité du temps de l'AEG au suivi des touches)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octave) affectent les temps du générateur d'enveloppe d'amplitude. Le paramètre Center Key (ci-dessous) est utilisé comme amplitude de base pour ce paramètre.

Réglages : -64 – +63

Valeurs positives : les aigus produisent une vitesse de transition rapide de l'AEG, tandis que les graves se traduisent par une vitesse lente.

Valeurs négatives : les aigus produisent une vitesse de transition lente de l'AEG, tandis que les graves se traduisent par une vitesse élevée.

0 : la vitesse de transition de l'AEG ne change pas, quelle que soit la note jouée.

Center Key (Note centrale de la sensibilité du temps de l'AEG au suivi des touches)

Détermine la note centrale du paramètre « Time/Key » ci-dessus. Lorsque la note centrale est jouée, l'AEG réagit en fonction de ses réglages réels.

Réglages : C -2 – G8

Release Adj (Ajustement du relâchement de la sensibilité du temps de l'AEG au suivi des touches)

Détermine la sensibilité du paramètre AEG Time Key Follow Sensitivity (Sensibilité du temps de l'AEG au suivi des touches) à la valeur du paramètre AEG Release (Relâchement de l'AEG). Plus la valeur est réduite, plus la sensibilité est faible.

Réglages : 0 – 127

127 : définit la valeur du paramètre AEG Time Key Follow Sensitivity selon la valeur de Decay1 (Chute 1) ou Decay2 (Chute 2).

0 : ceci n'a aucun effet sur le paramètre AEG Time Key Follow Sensitivity.

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

Time/Vel (Sensibilité du temps de l'AEG à la vitesse)**Segment (Sensibilité du temps de l'AEG à la vitesse pour un segment spécifique)**

Déterminent la réponse du temps de transmission (vitesse) de l'AEG à la vitesse ou à la force avec laquelle les touches sont enfoncées. Sélectionnez le « Segment », puis définissez son paramètre « Time/Vel ».

Réglages : Time/Vel : -64 – +63

Valeurs positives : des vitesses élevées se traduisent par une vitesse de transition rapide de l'AEG, tandis que des vitesses faibles entraînent une vitesse lente.

Valeurs négatives : des vitesses élevées se traduisent par une vitesse de transition lente de l'AEG, tandis que des vitesses peu importantes entraînent une vitesse élevée.

0 : la vitesse de transition de l'amplitude ne change pas, quelle que soit la vitesse.

Réglages : Segment : Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack : le paramètre Time/Vel affecte le paramètre Attack Time.

Atk+Dcy : la valeur de Time/Vel affecte Attack/Decay1 Time.

Decay : le paramètre Time/Vel affecte Decay Time.

Atk+Rls : la valeur de Time/Vel affecte Attack/Release Time.

All : Time/Vel affecte tous les paramètres de temps du AEG.

Half Damper (Sélecteur de pédale forte à mi-course)

Lorsque le paramètre Half Damper Switch est activé (réglé sur « on »), vous pouvez produire un effet de « pédale à mi-course », exactement comme sur un piano acoustique, en branchant le contrôleur au pied FC3 (proposé en option) sur la prise [SUSTAIN] de la section FOOT SWITCH du panneau arrière.

Réglages : off, on

Time (Temps de la pédale forte à mi-course)

Détermine la rapidité de la chute du son jusqu'au silence après le relâchement de la touche, tout en maintenant le contrôleur au pied enfoncé, en ayant préalablement activé le paramètre Half Damper Switch. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre Half Damper Switch est désactivé (réglé sur « off »).

Réglages : 0 – 127

NOTE Pour plus de détails sur le AEG, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

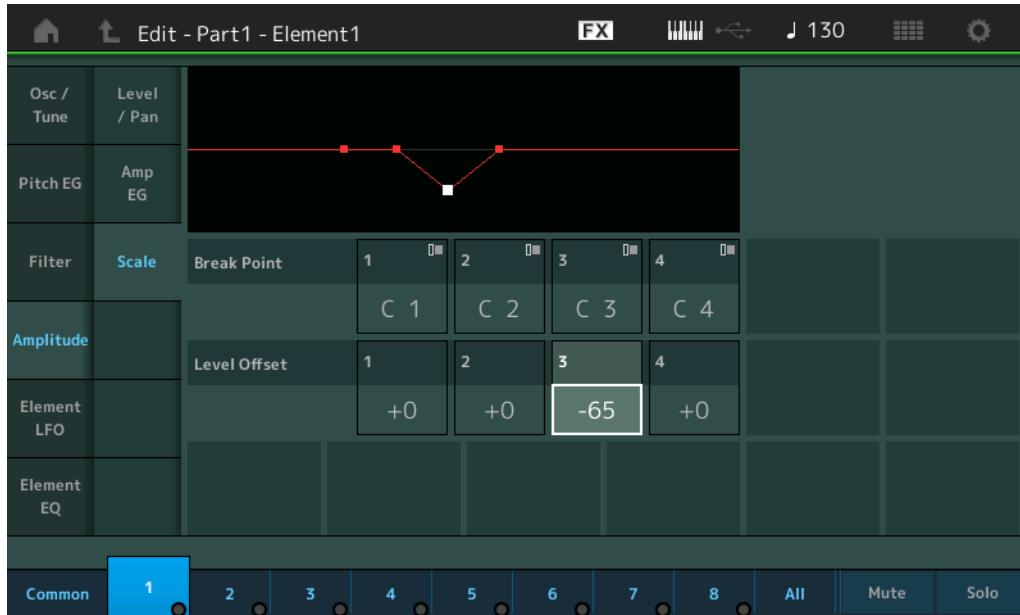
Scale (Amplitude Scale)

L'écran Amplitude Scale (Échelle d'amplitude) vous permet de définir les réglages Amplitude Scale de chaque élément.

La fonction Amplitude Scale contrôle le niveau de sortie de l'amplitude en fonction de la position des notes sur le clavier.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Amplitude] → [Scale]



Break Point 1 – 4

Détermine les quatre points de rupture de l'échelle d'amplitude en spécifiant leurs numéros de note respectifs.

Réglages : C -2 – G8

NOTE Les points de rupture 1 – 4 sont automatiquement disposés par ordre croissant sur le clavier.

Level Offset (Décalage de niveau) 1 – 4

Détermine la valeur de décalage du niveau de chaque point de rupture de l'échelle d'amplitude.

Réglages : -128 – +127

NOTE Pour plus de détails sur les exemples de configuration de l'échelle d'amplitude, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

▶ Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

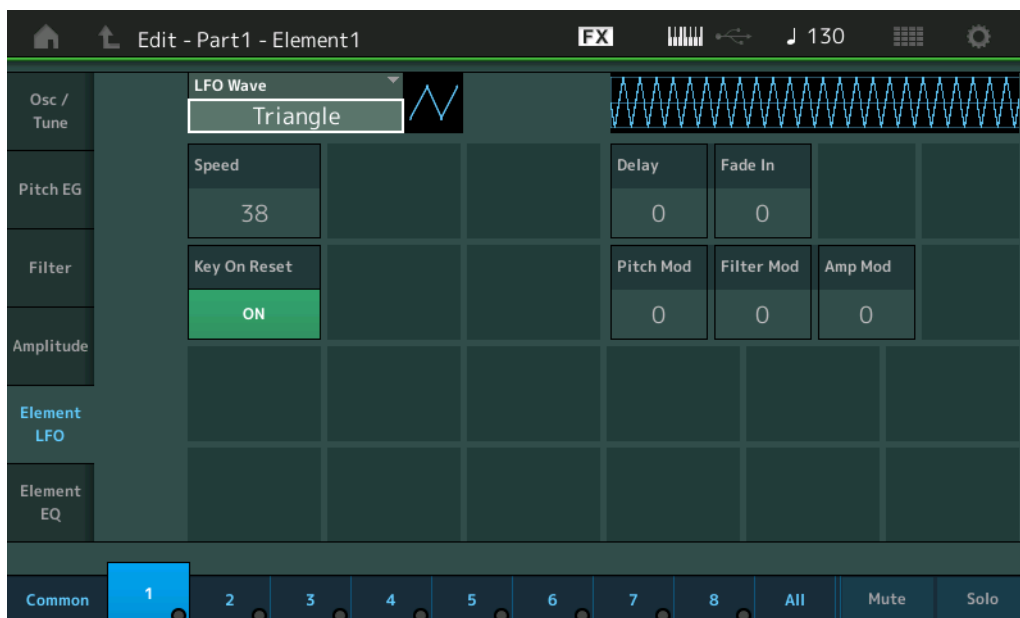
Osc

Balance

Element LFO

L'écran Element LFO (OBF d'élément) vous permet de définir les réglages liés à l'OBF pour chaque élément. L'oscillateur à basse fréquence (OBF) de l'élément génère un signal à basse fréquence. Le signal émis par l'OBF peut servir à moduler la hauteur de ton, le filtre et l'amplitude.

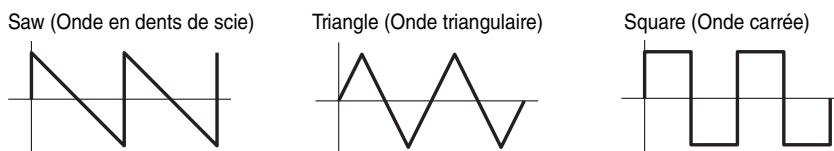
Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Element LFO]



LFO Wave (Onde d'OBF)

Sélectionne la forme d'onde de l'OBF utilisée pour moduler le son.

Réglages : Saw, Triangle, Square



Speed (Vitesse de l'OBF)

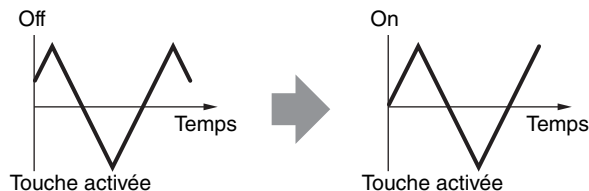
Règle la vitesse (fréquence) de variation de l'OBF. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse est grande.

Réglages : 0 – 63

Key On Reset (Réinitialisation de l'OBF consécutive à un message d'activation de note)

Détermine si l'OBF est réinitialisé chaque fois qu'une note est jouée.

Réglages : Off, On



Delay (Temps de retard de l'OBF)

Détermine le temps de retard entre le moment où vous recevez un message d'activation de note (Note On) et celui où l'OBF prend effet.

Réglages : 0 – 127

Fade In (Temps d'ouverture par fondu sonore de l'OBF)

Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour augmenter progressivement (une fois le temps de retard écoulé).

Réglages : 0 – 127

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

▶ Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Pitch Mod (Profondeur de modulation de la hauteur de l'OBF)

Détermine la profondeur à laquelle la forme d'onde de l'OBF module la hauteur du son.

Réglages : 0 – 127

Filter Mod (Profondeur de modulation du filtre par l'OBF)

Détermine la profondeur à laquelle la forme d'onde de l'OBF module la fréquence de coupure du filtre.

Réglages : 0 – 127

Amp Mod (Profondeur de modulation de l'amplitude de l'OBF)

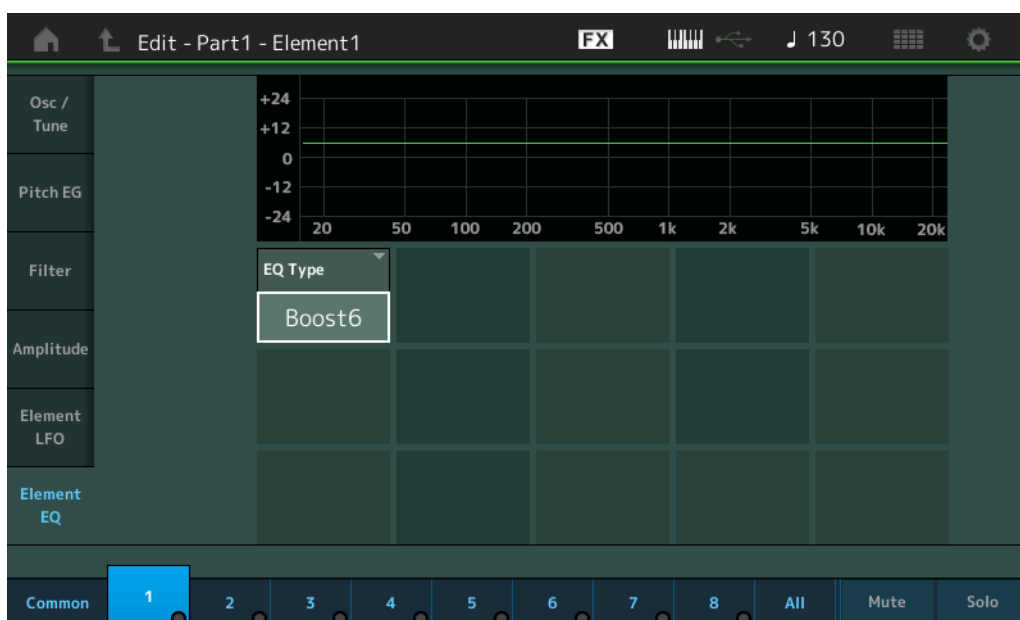
Détermine la profondeur à laquelle la forme d'onde de l'OBF module l'amplitude ou le volume du son.

Réglages : 0 – 127

Element EQ

L'écran Element EQ (Égaliseur d'élément) vous permet de définir les réglages liés à l'égaliseur pour chaque élément.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Element EQ]



EQ Type (Type d'égaliseur d'élément)

Détermine le type d'égaliseur.

Réglages : 2-band (2 bandes), P.EQ (Égaliseur paramétrique), Boost6 (gain 6 dB), Boost12 (gain 12 dB), Boost18 (gain 18 dB), Thru

2-band : ceci est un égaliseur de type « shelving », qui combine des bandes distinctes de hautes et basses fréquences.

P.EQ : l'égaliseur paramétrique sert à atténuer ou à accentuer les niveaux de gain du signal autour d'une fréquence donnée.

Boost6, Boost12, Boost18 : ces réglages peuvent être utilisés pour accentuer le niveau du signal respectivement de 6 dB, 12 dB et 18 dB.

Thru : ce réglage contourne les égaliseurs sans toucher au signal.

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

▶ Element LFO

▶ Element EQ

All Element

Osc

Balance

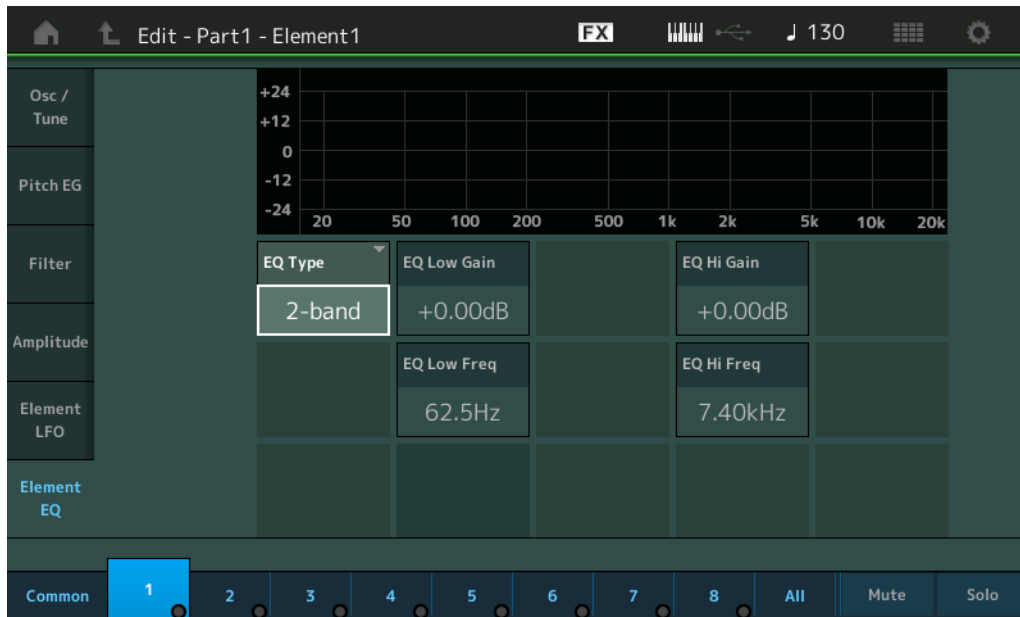
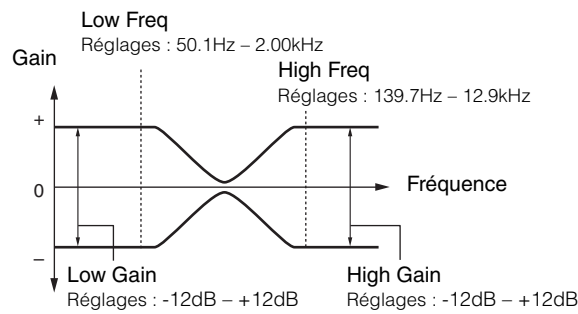
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ Lorsque le paramètre « EQ Type » est réglé sur « 2 Band »



EQ Low Gain (Gain en basses fréquences de l'égaliseur d'élément)

Détermine le gain de niveau de la bande de basses fréquences.

Réglages : -12dB – +12dB

EQ High Gain (Gain en hautes fréquences de l'égaliseur d'élément)

Détermine le niveau de gain de la bande de hautes fréquences.

Réglages : -12dB – +12dB

EQ Low Freq (Fréquences basses de l'égalisateur d'élément)

Détermine la fréquence de la bande de basses fréquences.

Réglages : 50.1Hz – 2.00kHz

EQ Hi Freq (Fréquences hautes de l'égalisateur d'élément)

Détermine la fréquence de la bande de hautes fréquences.

Réglages : 139.7Hz – 12.9kHz

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

▶ Element EQ

All Element

Osc

Balance

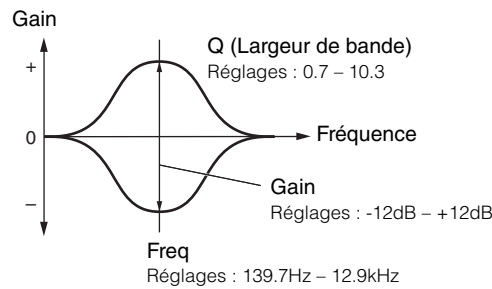
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ Lorsque le paramètre « EQ Type » est réglé sur « P.EQ »



EQ Gain (Gain de l'égaliseur d'élément)

Détermine le gain de niveau de la fréquence définie sous « EQ Freq ».

Réglages : -12dB - +12dB

EQ Freq (Fréquence de l'égalisateur d'élément)

Détermine la fréquence à atténuer/renforcer.

Réglages : 139.7Hz - 12.9kHz

EQ Q (Largeur de bande de l'égaliseur d'élément)

Ce paramètre fait varier le niveau du signal en fonction du réglage du paramètre Frequency afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence.

Réglages : 0.7 - 10.3

NOTE Pour plus de détails sur la structure de l'égaliseur, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

▶ Element EQ

All Element

Osc

Balance

Element All (Tous les éléments)

Osc (Oscillator)

L'écran Oscillator (Oscillateur) vous permet de définir les paramètres liés à l'oscillateur pour chacun des huit éléments.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → [All] → [Osc]



SW (Sélecteur d'élément)

Détermine si chaque élément est activé ou non.

Réglages : Off, On

XA Control (Commande XA)

Détermine le fonctionnement de la fonction Expanded Articulation (XA) d'un élément.

La fonction XA est un système de génération de sons sophistiqué qui vous permet de recréer avec efficacité des sons réalistes et des techniques de performances naturelles. Elle propose également d'autres modes uniques permettant de modifier le son de manière aléatoire ou alternée en cours de performance. Pour plus de détails sur la fonction XA, reportez-vous à la section « Bloc Générateurs de sons » dans la « Structure de base », à la [page 6](#).

Réglages : Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW1 On (Sélecteur affectable 1 activé), A.SW2 On (Sélecteur affectable 2 activé), A.SW Off (Sélecteur affectable 1 désactivé)

Normal : l'élément retentit normalement chaque fois que vous jouez la note.

Legato : lorsque le paramètre Mono/Poly est réglé sur Mono, cet élément est joué en lieu et place de celui pour lequel le paramètre XA Control est réglé sur « Normal », et ce, dès que vous jouez au clavier en legato (interprétation de la note suivante d'une mélodie ou d'une ligne à une seule note avant le relâchement de la note précédente).

Key Off : l'élément retentit chaque fois que vous relâchez la note.

Cycle : chacun des éléments retentit à son tour par ordre numérique. En d'autres termes, l'interprétation de la première note fait retentir l'élément 1, celle de la deuxième note l'élément 2, et ainsi de suite.

Random : chaque élément retentit aléatoirement chaque fois que vous jouez la note.

A.SW1 On : lorsque la touche [ASSIGN 1] est activée (On), l'élément retentit.

A.SW2 On : lorsque la touche [ASSIGN 2] est activée (On), l'élément retentit.

A.SW Off : lorsque les touches [ASSIGN 1] et [ASSIGN 2] sont toutes deux désactivées (Off), l'élément retentit.

Group (Groupe d'éléments)

Détermine le groupe à utiliser pour le paramètre XA Control. Tous les éléments possédant le même type de fonction XA doivent porter le même numéro de groupe. Ce réglage ne s'applique pas lorsque les paramètres XA Control de tous les éléments sont réglés sur Normal.

Réglages : 1 – 8

Waveform (Nom de forme d'onde)

Indique le nom de la forme d'onde pour chaque élément.

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Velocity Limit (Limite de vélocité)

Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité dans laquelle les différents éléments répondront. Chaque élément produira un son uniquement pour les notes jouées dans la plage de vitesse spécifiée. Si vous spécifiez d'abord la valeur maximale, puis la valeur minimale (par exemple « 93 à 34 »), la plage de vélocité couverte sera de « 1 à 34 » et de « 93 à 127 ».

Réglages : 1 – 127

Note Limit (Limite de note)

Détermine les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage du clavier pour chaque élément. Les éléments ne produisent un son que pour les notes jouées dans la plage spécifiée. Si vous spécifiez d'abord la note la plus aiguë puis la note la plus grave (par exemple « C5 à C4 »), la plage de notes couverte sera respectivement de « C-2 à C4 » et de « C5 à G8 ».

Réglages : C -2 – G8

Balance

L'écran Balance vous permet de définir les paramètres liés à Level, Pitch et Pan applicables aux huit éléments.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → [All] → [Balance]

Osc	SW	Coarse	Fine	Cutoff	Pan	Level
Balance	1	+0	+0	106	L12	110
	2	+0	+0	106	R12	98
	3	-12	+0	104	C	98
	4	+0	+0	106	C	63
	5	+0	+0	106	C	127
	6	+0	+0	106	C	110
	7	+0	+0	106	C	127
	8	+0	+0	106	C	113

SW (Sélecteur d'élément)

Détermine si chaque élément est activé ou non.

Réglages : Off, On

Coarse (Réglage grossier)

Détermine la hauteur de ton de chaque élément en demi-tons.

Réglages : -48 – +48

Fine (Réglage fin)

Détermine avec précision la hauteur de ton de chaque élément.

Réglages : -64 – 63

Cutoff (Fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure de chaque élément.

Réglages : 0 – 255

Pan (Balayage panoramique d'élément)

Détermine la position de balayage stéréo de chaque élément.

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

Level

Détermine le niveau de chaque élément.

Réglages : 0 – 127

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

▶ Osc

▶ Balance

Drum Part Edit (Édition d'une partie de batterie)

Chaque partie de batterie peut comporter jusqu'à 73 touches de batterie, attribuées aux notes du clavier (C0 à C6). Il existe deux types d'écran pour l'édition des parties de batterie : l'écran Key Common Edit (Édition commune de touche de batterie), qui permet d'éditer les paramètres s'appliquant à toutes les touches de batterie, et l'écran Key Edit (Édition de touche), pour l'édition de touches individuelles. Cette section décrit les paramètres des modes Key Common Edit et Key Edit.

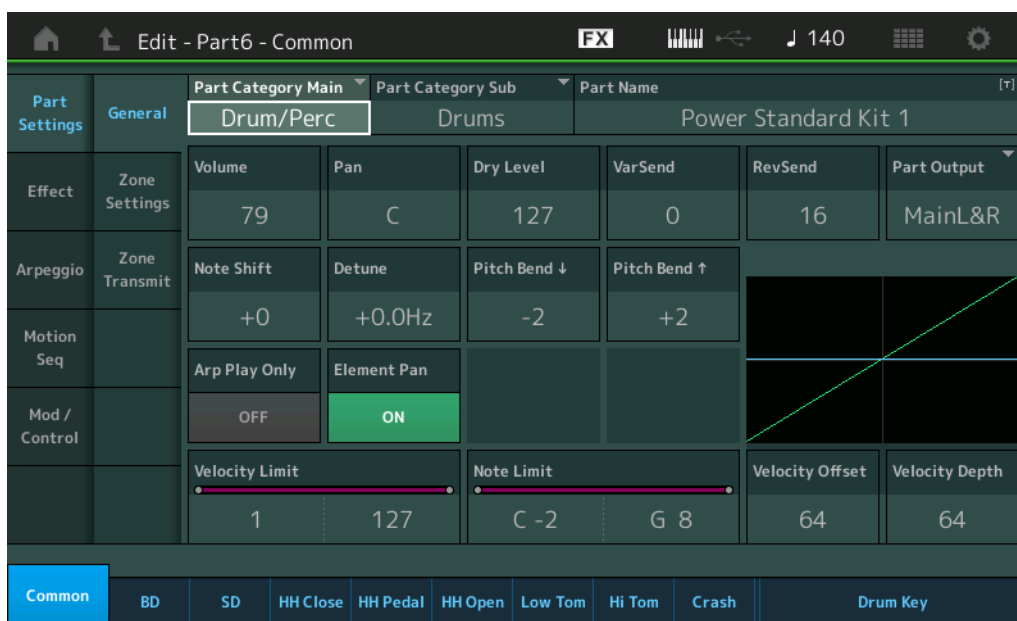
Key Common Edit (Édition commune de touche)

Part Settings

General

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part selection → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (Catégorie principale de partie)

Part Category Sub (Sous-catégorie de partie)

Ces deux paramètres déterminent respectivement la catégorie principale et la sous-catégorie de la partie sélectionnée.

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Part Name (Nom de partie)

Détermine le nom de la partie sélectionnée. Les noms de partie peuvent comporter jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Volume (Volume de partie)

Détermine le niveau de sortie de la partie sélectionnée.

Réglages : 0 – 127

Pan (Balayage panoramique)

Détermine la position de balayage panoramique stéréo de la partie sélectionnée.

Réglages : L63 – C – R63

Dry Level (Niveau de son pur)

Détermine le niveau de son pur (auquel aucun effet n'est appliqué) de la partie sélectionnée. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le réglage « Part Output » (Sortie de partie) est spécifié sur « MainL&R » ou « Drum ».

Réglages : 0 – 127

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Var Send (Envoi de variation)

Détermine le niveau de transmission du signal de la partie sélectionnée envoyé à l'effet Variation. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le réglage « Part Output » est spécifié sur « MainL&R » ou « Drum ».

Réglages : 0 – 127

Rev Send (Envoi de réverbération)

Détermine le niveau de transmission du signal de la partie sélectionnée envoyé à l'effet de réverbération. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le réglage « Part Output » est spécifié sur « MainL&R » ou « Drum ».

Réglages : 0 – 127

Part Output (Sélection de la sortie de partie)

Détermine la sortie audio utilisée pour la partie sélectionnée.

Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off, Drum

MainL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT (Sortie).

AsgnL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L]/[R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT (Sortie affectable).

USB1&2...USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne [USB TO HOST] (USB vers Hôte).

AsgnL : émission en mono (un canal) vers la prise [L] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

AsgnR : émission en mono (un canal) vers la prise [R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne [USB TO HOST].

Off : aucun signal audio n'est émis en sortie de partie.

Drum : le paramètre « Drum Key Out » (Sortie de touche de batterie) s'affiche pour déterminer la sortie spécifique de chaque touche de batterie.

Note Shift (Décalage de note)

Détermine le réglage de la hauteur de ton (transposition de note) de chaque partie en demi-tons.

Réglages : -24 – +0 – +24

Detune (Désaccord)

Détermine les réglages de hauteur de ton de la partie sélectionnée en incréments de 0,1 Hz.

Réglages : -12.8Hz – +0.0Hz – +12.7Hz

Pitch Bend ↗/↘ (Plage supérieure/inférieure de variation de hauteur de ton)

Détermine la plage maximale de variation de la hauteur de ton en demi-tons.

Réglages : -48 – +0 – +24

Arp Play Only (Reproduction de l'arpège uniquement)

Détermine si la partie en cours reproduit ou non les seuls événements de note de la reproduction de l'arpège. Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), le bloc Générateur de sons n'est affecté que par les événements de note de la reproduction de l'arpège.

Réglages : Off, On

Element Pan (Sélecteur de panoramique d'élément)

Détermine si les réglages de balayage panoramique individuels de chaque partie (effectués via [EDIT] → Sélection de partie → Sélection de touche de batterie → [Level/Pan] → « Pan ») sont appliqués ou non. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », la position de balayage panoramique de chaque touche est réglée sur « center » dans la partie.

Réglages : Off, On

Velocity Limit (Limite de vitesse)

Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vitesse au sein de laquelle s'inscrit la réponse de chaque partie.

Réglages : 1 – 127

Note Limit (Limite de note)

Détermine, pour chaque partie, les graves et les aigus de la plage du clavier.

Réglages : C -2 – G8

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

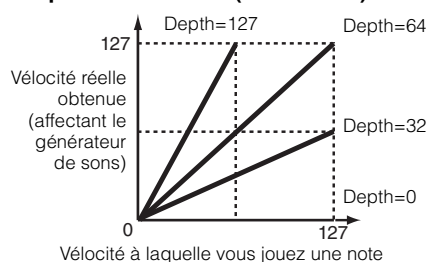
Element EQ

Velocity Depth (Profondeur de la sensibilité à la vitesse)

Déterminez la réponse en volume du générateur de sons à votre force de jeu. Plus la valeur est élevée, plus le volume change en réponse à la force de votre jeu (comme illustré ci-dessous).

Réglages : 0 – 127

Lorsque le paramètre **Offset** (ci-dessous) est réglé sur 64 :

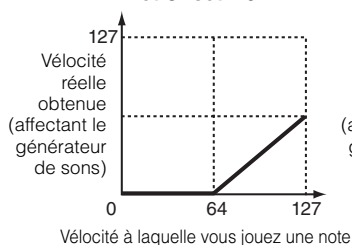


Velocity Offset (Décalage de la sensibilité à la vitesse)

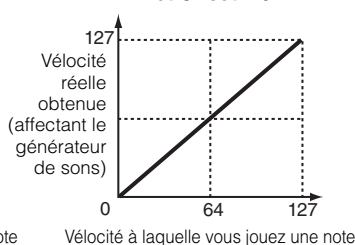
Déterminez le degré d'ajustement de la vitesse de jeu applicable à l'effet de vitesse réellement obtenu. Vous pouvez ainsi augmenter ou diminuer toutes les valeurs de vitesse sur la base de ce réglage, ce qui vous permet de compenser automatiquement une force de jeu trop importante ou trop faible.

Réglages : 0 – 127

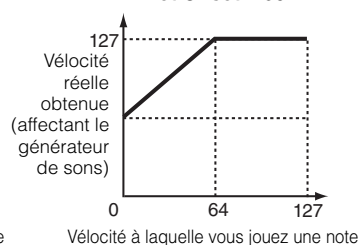
Lorsque **Depth** (ci-dessus) = 64
et **Offset** = 32



Lorsque **Depth** (ci-dessus) = 64
et **Offset** = 64



Lorsque **Depth** (ci-dessus) = 64
et **Offset** = 96



Zone Settings

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran **Element Common Edit** applicables aux parties normales AWM2 ([page 63](#)).

Zone Transmit

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran **Element Common Edit** applicables aux parties normales AWM2 ([page 65](#)).

Drum Part Edit

Common

Part Settings

- ▶ General
- ▶ Zone Settings
- ▶ Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Control Assign
- Receive SW

Key

- Osc / Tune
- Filter
- Level / Pan
- Element EQ

Effect

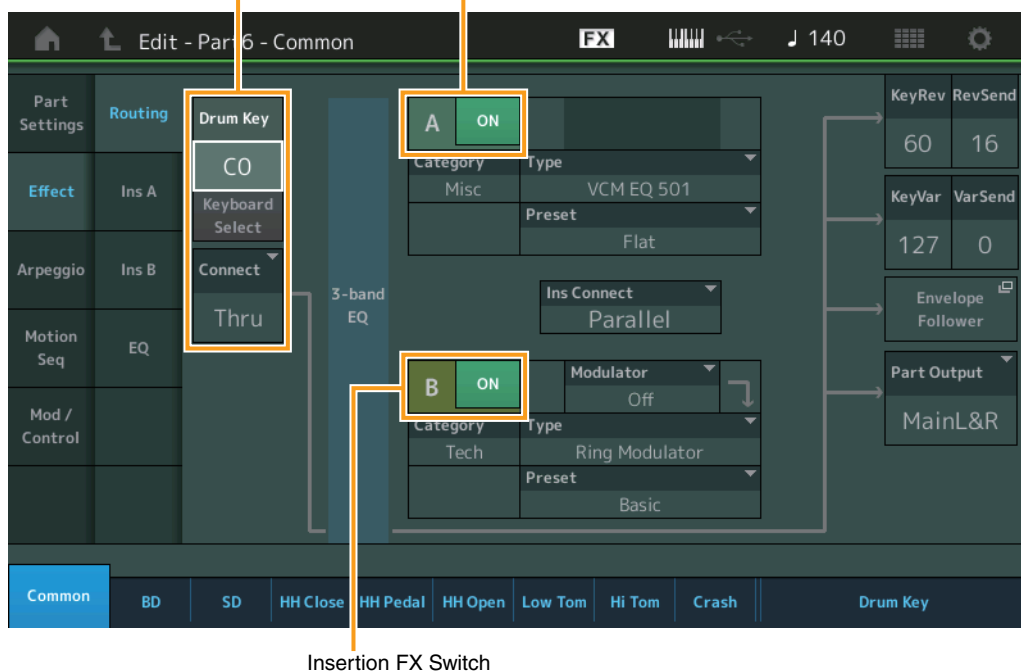
Routing

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]

Drum Key Connection Switch

Insertion FX Switch



Insertion FX Switch

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Drum Key Connection Switch (Sélecteur de connexion de touche de batterie)

Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque touche de batterie séparément ainsi que l'effet contourné (Thru).

Lorsque le paramètre « Keyboard Select » (Sélection de clavier) est activé, vous pouvez sélectionner les touches en jouant les notes au clavier.

Réglages : Thru (Relais), InsA (Effet d'insertion A), InsB (Effet d'insertion B)

Insertion FX Switch (Sélecteur d'effet d'insertion)

Détermine si l'effet d'insertion (A ou B) est activé ou non.

Réglages : Off, On

Category (Catégorie d'effet)**Type (Type d'effet)**

Détermine la catégorie et le type de l'effet sélectionné.

Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au document PDF « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset (Présélection)

Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.

Réglages : pour obtenir une liste de toutes les performances prédéfinies, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Side Chain/Modulator (Partie de chaîne latérale/modulateur)

Détermine la partie utilisée pour Side Chain/Modulator. Ce paramètre peut ne pas être disponible en fonction du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails sur Side Chain/Modulator, reportez-vous à l'écran Routing (page 67) de la partie normale AWM2.

Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Type de connexion d'insertion)

Détermine l'acheminement des effets d'insertion A et B.

Réglages : Parallel (Parallèle), Ins A→B, Ins B→A

RevSend (Envoi de réverbération)

VarSend (Envoi de variation)

Déterminent respectivement le niveau d'envoi du signal transmis de l'effet d'insertion A/B (ou du signal contourné) vers l'effet de réverbération/variation. Ces paramètres ne sont activés que lorsque le réglage de Part Output (Sortie de partie)/Drum Key Output (Sortie de touche de batterie) est spécifié sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127

Part Output (Sélection de la sortie de partie)

Détermine la sortie spécifique du signal audio.

Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off, Drum

MainL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT.

AsgnL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L]/[R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1&2...USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne [USB TO HOST].

AsgnL : émission en mono (un canal) vers la prise [L] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

AsgnR : émission en mono (un canal) vers la prise [R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne [USB TO HOST].

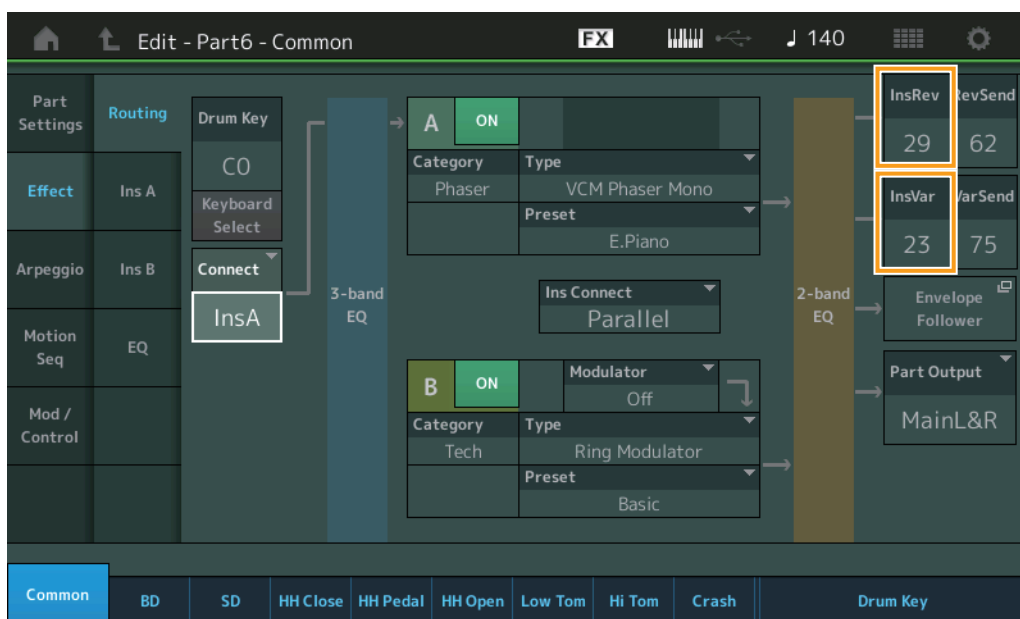
Off : aucun signal audio n'est émis en sortie de partie.

Drum : le paramètre « Drum Key Out » (Sortie de touche de batterie) s'affiche pour déterminer la sortie spécifique de chaque touche de batterie.

Envelope Follower

Appelle l'écran de réglage de Envelope Follower.

Reportez-vous à l'écran Routing (page 68) applicable aux parties normales AWM2.



InsRev (Envoi d'insertion vers réverbération)

InsVar (Envoi d'insertion vers variation)

Déterminent respectivement le niveau d'envoi de la partie de batterie (toutes les touches) transmis depuis l'effet d'insertion A/B vers l'effet de réverbération/variation.

Ces paramètres ne sont activés que lorsque le réglage Drum Key Connection Switch est défini sur « InsA » ou « InsB » et le réglage Part Output/Drum Key Output sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

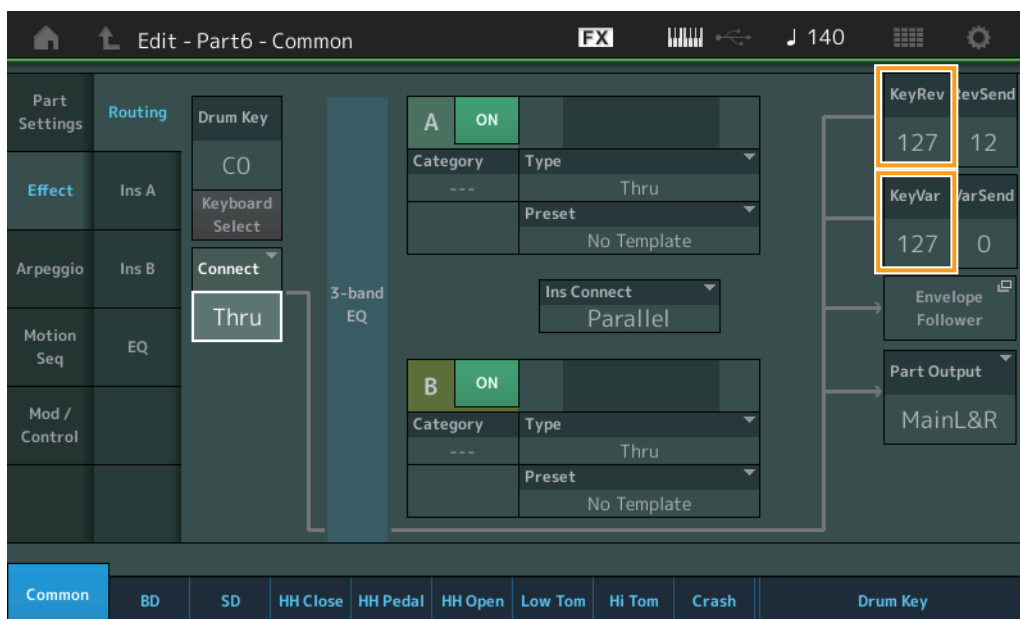
Element EQ

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio



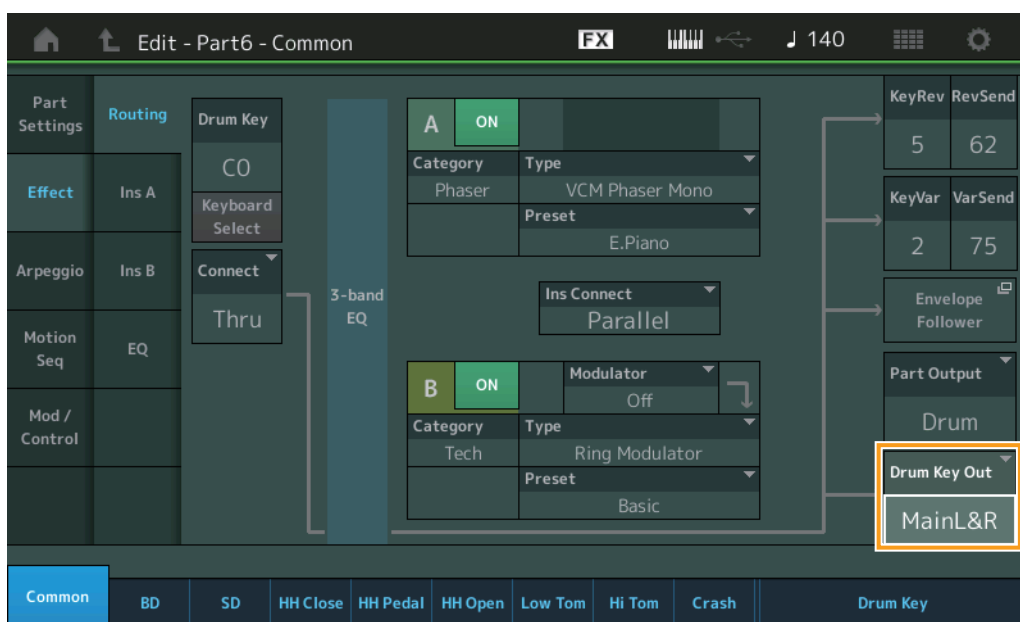
KeyRev (Envoi de réverbération de touche de batterie)

KeyVar (Envoi de réverbération de touche de batterie)

Déterminent respectivement le niveau d'envoi de chaque touche de batterie depuis l'effet d'insertion A/B vers l'effet de réverbération/variation.

Ces paramètres ne sont activés que lorsque le réglage Drum Key Connection Switch est défini sur « Thru » et le réglage Part Output/Drum Key Output sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127



Drum Key Out (Sélection de sortie de touche de batterie)

Détermine la ou les sortie(s) spécifique(s) d'une touche de batterie individuelle.

Ce paramètre ne s'affiche que lorsque le réglage Part Output est défini sur « Drum ».

Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30

MainL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT.

AsgnL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L]/[R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1&2...USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne [USB TO HOST].

AsgnL : émission en mono (un canal) vers la prise [L] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

AsgnR : émission en mono (un canal) vers la prise [R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne [USB TO HOST].

NOTE Si le réglage Drum Key Connection Switch est défini sur « InsA » ou « InsB », ce paramètre aura pour valeur fixe « MainL&R ».

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Ins A (Effet d'insertion A) Ins B (Effet d'insertion B)

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 69](#)).

EQ (Part Equalizer)

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 70](#)).

Arpeggio

Common

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 73](#)).

Individual

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 76](#)).

Advanced

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 77](#)), sauf en ce qui concerne le paramètre supplémentaire ci-dessous.

Fixed SD/BD (Caisse claire/Grosse claire fixe)

Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « On »), C1 sert de note de caisse claire et D1 de note de grosse caisse lors de la reproduction de l'arpège.

Réglages : Off, On

Motion Seq (Motion Sequencer)

Common

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 78](#)).

Lane

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 81](#)).

Mod/Control (Modulation/Commande)

Control Assign

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 89](#)), sauf en ce qui concerne les différentes valeurs de réglage du paramètre « Destination ». Pour plus de détails sur la valeur du paramètre « Destination », reportez-vous à la « Liste des commandes » du document PDF « Liste des données ».

Receive SW

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 92](#)).

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

- ▶ Ins A
- ▶ Ins B
- ▶ EQ

▶ Arpeggio

- ▶ Common
- ▶ Individual
- ▶ Advanced

▶ Motion Seq

- ▶ Common
- ▶ Lane

▶ Mod / Control

- ▶ Control Assign
- ▶ Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

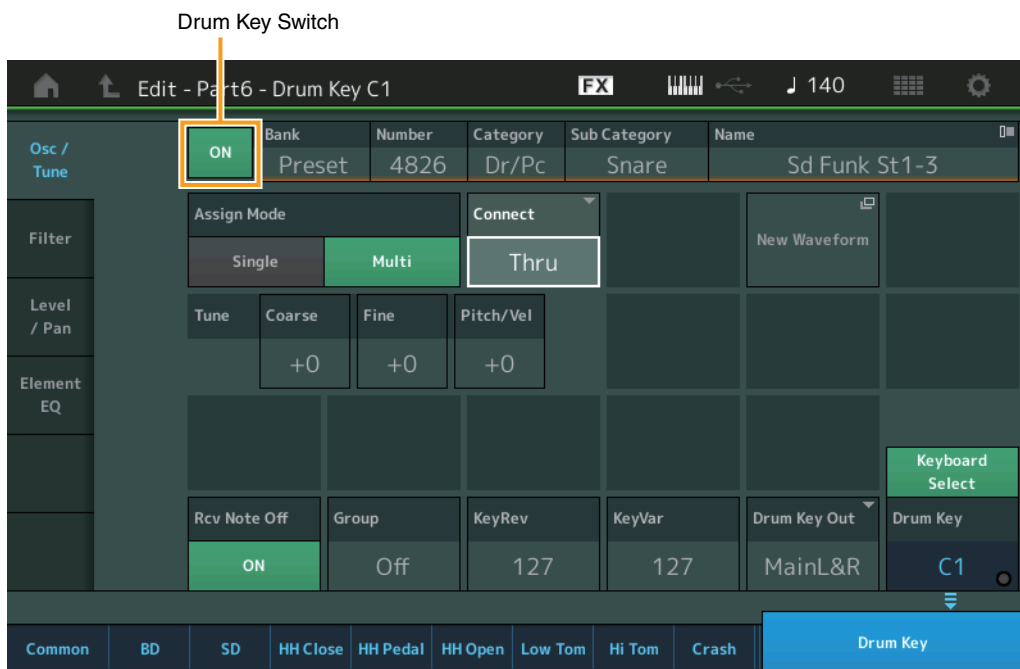
Element EQ

Key Edit (Édition de touche)

Osc/Tune (Oscillator/Tune)

L'écran Oscillator/Tune vous permet de définir les paramètres liés à l'oscillateur pour chaque touche de partie de batterie.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection de touche → [Osc/Tune]



Bank (Banque de formes d'onde)

Number (Numéro de forme d'onde)

Category (Catégorie de forme d'onde)

Sub Category (Sous-catégorie de forme d'onde)

Name (Nom de forme d'onde)

Ces paramètres donnent des informations sur les formes d'onde utilisées en relation avec les touches de batterie sélectionnées. « Bank » identifie l'emplacement de la forme d'onde (Preset, User et Library) affecté à la touche.

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Drum Key Switch (Sélecteur de touche de batterie)

Détermine si la touche de batterie actuellement sélectionnée est utilisée ou non.

Réglages : Off, On

Assign Mode (Mode d'affectation de touche)

Détermine la méthode de jeu lorsque les mêmes notes sont reçues en continu sans message de désactivation de note correspondant.

Réglages : Single (Unique), Multi

Single : la reproduction répétée ou en double de la même note n'est pas autorisée. La deuxième note ne retentit que lorsque la première est arrêtée.

Multi : toutes les notes retentissent simultanément. Cela permet de reproduire la même note lorsque celle-ci est jouée plusieurs fois de suite (en particulier pour les sons de tambourin et de cymbale que vous souhaitez faire retentir jusqu'à leur chute finale).

Connect (Sélecteur de connexion de touche de batterie)

Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque touche de batterie séparément. Si vous sélectionnez « Thru », l'effet d'insertion sera contourné. Ce paramètre est identique à « Connect » dans l'écran « Routing » des réglages d'effet en mode Key Common Edit. Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également.

Réglages : Thru, InsA (Effet d'insertion A), InsB (Effet d'insertion B)

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

▶ Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

New Waveform (Nouvelle forme d'onde)

Charge les données audio stockées dans la mémoire flash USB sous « Waveform ». Pour plus de détails sur le chargement, reportez-vous au paragraphe « Chargement » (page 174). Une fois la forme d'onde chargée, le paramètre Edit Waveform (Édition de forme d'onde) devient disponible. Pour plus de détails sur le paramètre « Edit Waveform », reportez-vous à la page 96

Coarse (Réglage grossier)

Détermine la hauteur de ton de chaque onde de touche de batterie en demi-tons.

Réglages : -48 – +48

Fine (Réglage fin)

Détermine avec précision la hauteur de ton de chaque onde de touche de batterie.

Réglages : -64 – 63

Pitch/Vel (Sensibilité de la hauteur de ton à la vélocité)

Détermine la manière dont la hauteur de la touche de batterie sélectionnée réagit à la vélocité.

Réglages : -64 – 63

Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton augmente.

Valeurs négatives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton diminue.

0 : la hauteur de ton reste inchangée.

Rcv Note Off (Réception de désactivation de note)

Détermine si des messages de désactivation de note MIDI sont reçus par chaque touche de batterie.

Réglages : off, on

Group (Groupe alternatif)

Définit le groupe alternatif auquel la touche est affectée. Les parties auxquelles le même numéro a été attribué ici ne peuvent pas retentir simultanément. Ce réglage aide à reproduire les sons d'un kit de percussion acoustique réel, dans lequel certains sons de batterie ne peuvent pas être joués en même temps (par exemple, cymbales charleston ouvertes et fermées).

Réglages : off, 1 -127

KeyRev (Envoi de réverbération de touche de batterie)

KeyVar (Envoi de variation de touche de batterie)

Déterminent respectivement le niveau sonore de la touche de batterie (le signal contourné) envoyé à l'effet de réverbération/variation.

Ces paramètres peuvent ne pas être disponibles en fonction du réglage de Drum Key Connection Switch.

Réglages : 0 – 127

Drum Key Out (Sélection de sortie de touche de batterie)

Détermine la sortie spécifique d'une touche de batterie individuelle.

Ce paramètre peut ne pas être disponible en fonction du réglage de Drum Key Connection Switch ou de Part Output.

Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30

MainL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT.

AsgnL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L]/[R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1&2...USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne [USB TO HOST].

AsgnL : émission en mono (un canal) vers la prise [L] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

AsgnR : émission en mono (un canal) vers la prise [R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne [USB TO HOST].

Keyboard Select (Sélecteur de clavier)

Détermine si le réglage de la sélection de clavier est activée ou non. Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), vous pouvez sélectionner les touches de batterie en jouant les notes au clavier.

Réglages : Off, On

Drum Key (Touche de batterie)

Indique la touche de batterie sélectionnée.

Réglages : C0 – C6

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

▶ Osc / Tune

Filter

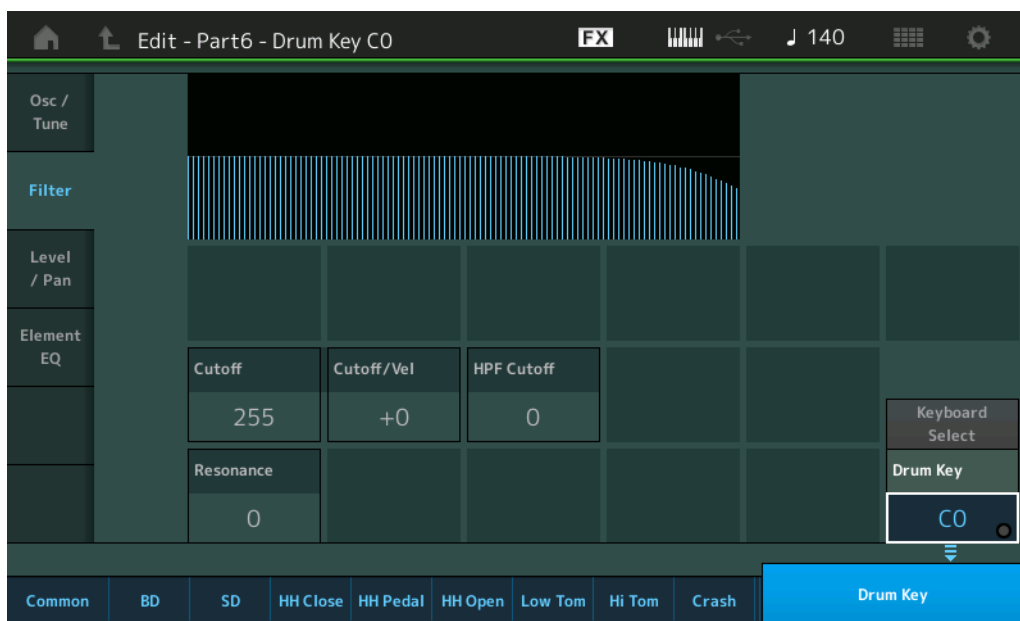
Level / Pan

Element EQ

Filter (Filtre)

L'écran Filter vous permet d'appliquer des réglages de filtre à la partie de batterie. Vous pouvez ainsi appliquer un filtre passe-bas et un filtre passe-haut à chaque touche de batterie individuelle.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection de touche → [Filter]



Cutoff (Fréquence de coupure du filtre passe-bas)

Utilisez ce paramètre pour régler la fréquence de coupure du filtre passe-bas.

Réglages : 0 – 255

Cutoff/Vel (Sensibilité de la coupure du filtre passe-bas à la vitesse)

Définit la sensibilité de la fréquence de coupure du filtre passe-bas à la vitesse. Un réglage positif entraîne une augmentation de la fréquence de coupure lorsque vous jouez avec plus de force au clavier. Un réglage négatif produit l'effet inverse.

Réglages : -64 – +63

Resonance (Résonance du filtre passe-bas)

Détermine le degré de résonance (accentuation harmonique) appliqué au signal à la fréquence de coupure.

Réglages : 0 – 127

HPF Cutoff (Fréquence de coupure du filtre passe-haut)

Définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut.

Réglages : 0 – 255

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

▶ Filter

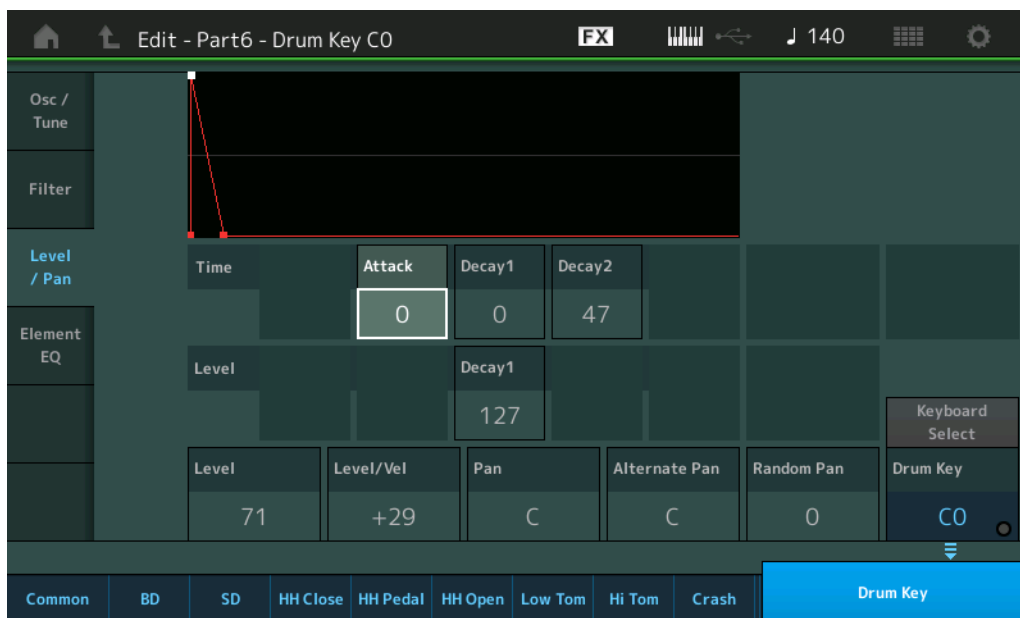
Level / Pan

Element EQ

Level/Pan

L'écran Level/Pan (Niveau/Balayage panoramique) vous permet de définir les paramètres Level (Niveau) et Pan (Balayage panoramique) de chaque touche de batterie.

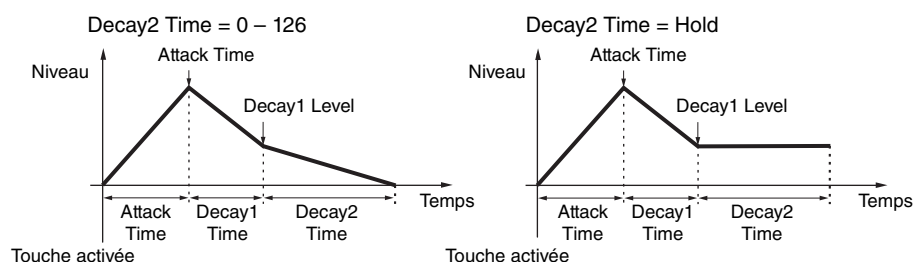
Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection de touche → [Level/Pan]



Les noms complets des paramètres disponibles sont présentés dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	Attack (Attaque)	Decay1 (Chute 1)	Decay2 (Chute 2)
Time (Temps)	Attack Time (Temps d'attaque)	Decay1 Time (Temps d'attaque 1)	Decay2 Time (Temps d'attaque 2)
Level (Niveau)	-	Decay1 Level (Niveau de chute 1)	-

Réglages : Time : 0 – 127, Hold (Maintien) (uniquement pour Decay2)
Level : 0 – 127



Level (Niveau)

Détermine le niveau de sortie de la touche de batterie. Ce paramètre vous permet d'effectuer des réglages de balance détaillés entre les divers sons de la touche de batterie.

Réglages : 0 – 127

Level/Vel (Sensibilité du niveau à la vitesse)

Détermine la manière dont le niveau de sortie de la touche de batterie réagit à la vitesse.

Réglages : -64 – +63

Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus le volume émis en sortie augmente.

Valeurs négatives : plus vous jouez doucement au clavier, plus le volume émis en sortie augmente.

0 : le niveau de sortie reste inchangé.

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

Element EQ

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

Pan (Balayage panoramique)

Règle la position de balayage panoramique (position stéréo) de chaque touche de batterie. Ce paramètre sert également de position de balayage panoramique de base pour les réglages Alternate et Random.

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

Alternate Pan (Balayage panoramique alternatif)

Définit l'étendue du balayage de son de la touche de batterie sélectionnée 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 – C – R63

Random Pan (Balayage panoramique aléatoire)

Définit l'étendue du balayage aléatoire du son de la touche de batterie sélectionnée à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le réglage Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique centrale.

Réglages : 0 – 127

Element EQ (Égaliseur d'élément)

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Edit (Édition d'élément) applicables aux parties normales AWM2 ([page 114](#)).

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

▶ Element EQ

Normal Part (FM-X) Edit

(Édition de partie normale FM-X)

Une partie normale FM-X peut être formée de huit opérateurs. Il existe deux types d'écran d'édition de partie normale FM-X : un écran Operator Common Edit (Édition commune d'opérateur), qui permet de modifier les réglages communs aux huit opérateurs ; et un écran Operator Edit (Édition d'opérateur), pour l'édition d'opérateurs individuels.

Operator Common Edit (Édition commune)

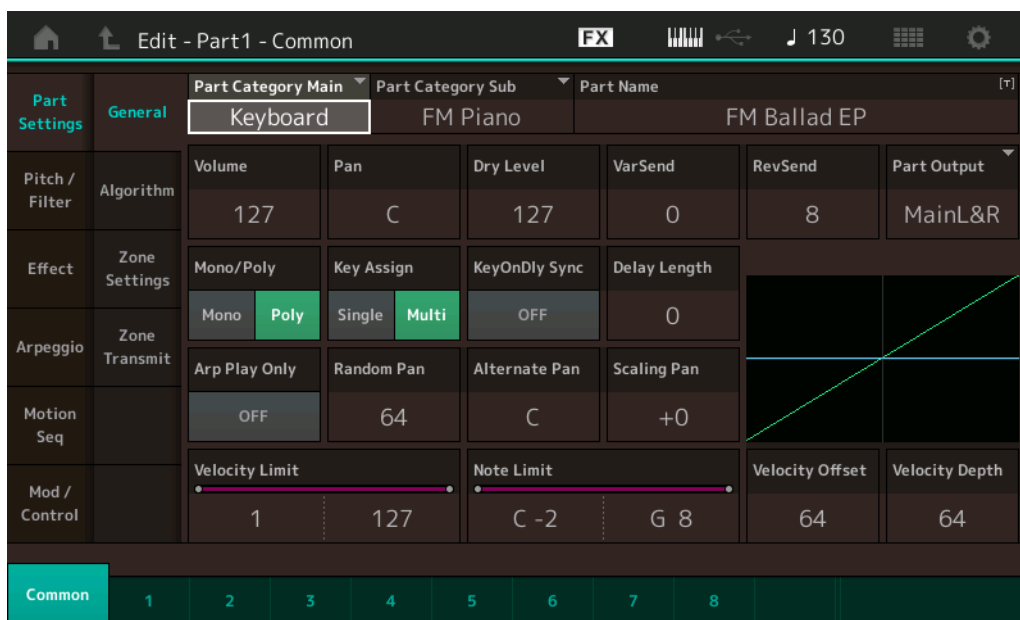
Part Settings

General

L'écran General (Général) vous permet de régler différents paramètres, tels que Part Name (Nom de partie), Volume et Pan.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



La plupart des paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 (page 58), sauf en ce qui concerne les paramètres supplémentaires ci-dessous.

Random Pan (Balayage Panoramique aléatoire)

Détermine l'étendue du balayage aléatoire gauche/droite du son de l'opérateur sélectionné pour chaque note jouée. Le paramètre Pan est utilisé comme position panoramique centrale.

Réglages : 0 – 127

Alternate Pan (Balayage panoramique alternatif)

Détermine l'étendue du balayage aléatoire gauche/droite du son de l'opérateur sélectionné pour chaque note jouée. Le paramètre Pan est utilisé comme position de balayage de base.

Réglages : L64 – C – R63

Scaling Pan (Balayage panoramique de gamme)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octave) affectent la position panoramique, à gauche et à droite, de l'opérateur sélectionné. Pour la note C3, le réglage principal Pan est utilisé comme position panoramique de base. Les réglages positifs entraînent le réglage de la position Pan respectivement à gauche lorsque vous jouez au clavier dans le registre des graves et à droite lorsque vous jouez dans la plage des aigus. Un réglage négatif produit l'effet inverse.

Réglages : -64 – +0 – +63

Normal Part (FM-X) Edit

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

KeyOnDly Sync (Sélecteur de synchronisation sur le tempo applicable au retard consécutif à un message d'activation de note)

Détermine si le paramètre « Key On Delay Time Length » (Longueur du temps de retard consécutif à un message d'activation de note) est synchronisé ou non sur le tempo.

Réglages : Off, On

Delay Length (Longueur du temps de retard consécutif à un message d'activation de note)

Détermine le temps (ou délai écoulé) entre le moment où vous appuyez sur une note au clavier et celui où le son est audible. Vous pouvez définir des temps de retard différents pour chaque opérateur. Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « KeyOnDly Sync » est activé (réglé sur « on »).

Réglages : 0 – 127

Delay Length (Longueur de note consécutive au retard généré par un message d'activation de note)

Détermine la synchronisation de « Key On Delay » lorsque le paramètre « KeyOnDly Sync » est activé (réglé sur « on »).

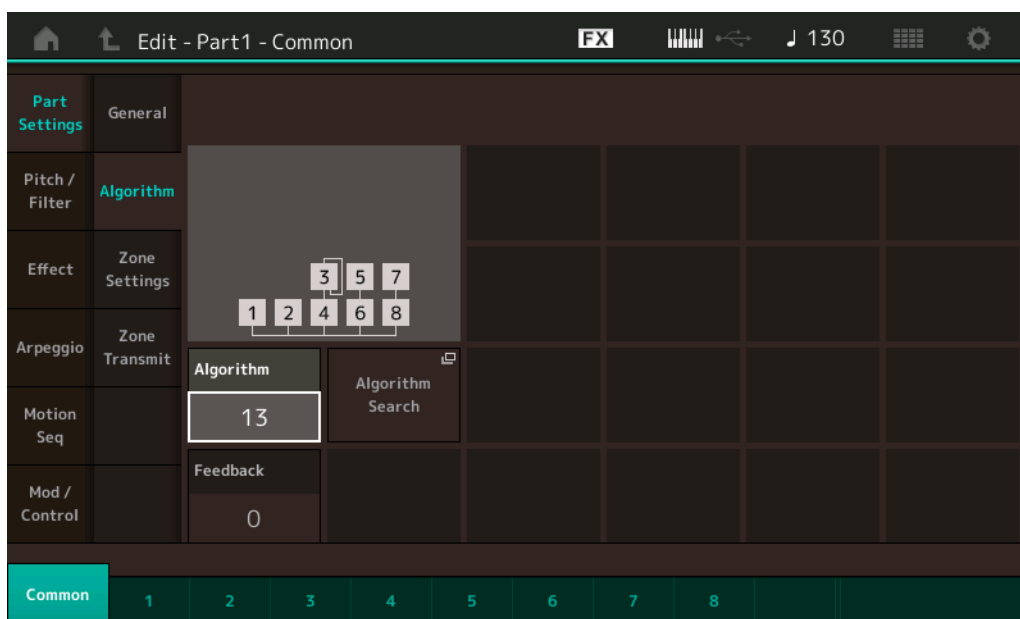
Réglages : 1/16, 1/8 Tri. (triolet de croches), 1/16 Dot. (double croche pointée), 1/8, 1/4 Tri. (triolet de noires), 1/8 Dot. (croches pointées), 1/4, 1/2 Tri. (triolet de blanches), 1/4 Dot. (noires pointées), 1/2, Whole Tri. (triolet de rondes), 1/2 Dot. (blanches pointées) 1/4 x 4 (quadruples de noires ; quatre noires par temps), 1/4 x 5 (quintuples de noires ; cinq noires par temps), 1/4 x 6 (sextuples de noires ; six noires par temps), 1/4 x 7 (septuples de noires ; sept noires par temps), 1/4 x 8 (octuples de noires ; huit noires par temps)

Algorithm

L'écran Algorithm (Algorithme) vous permet de spécifier l'algorithme qui détermine la disposition des opérateurs et les modalités d'émission du son FM.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Algorithm]



Algorithm (Nombre d'algorithmes)

Modifie les algorithmes.

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Feedback (Niveau de feedback)

Les formes d'onde peuvent être modifiées en renvoyant une partie du signal de sortie généré par un opérateur vers l'entrée de ce dernier. Ceci vous permet de régler le niveau de feedback.

Réglages : 0 – 7

Normal Part (FM-X) Edit

Common

Part Settings

▶ General

▶ Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

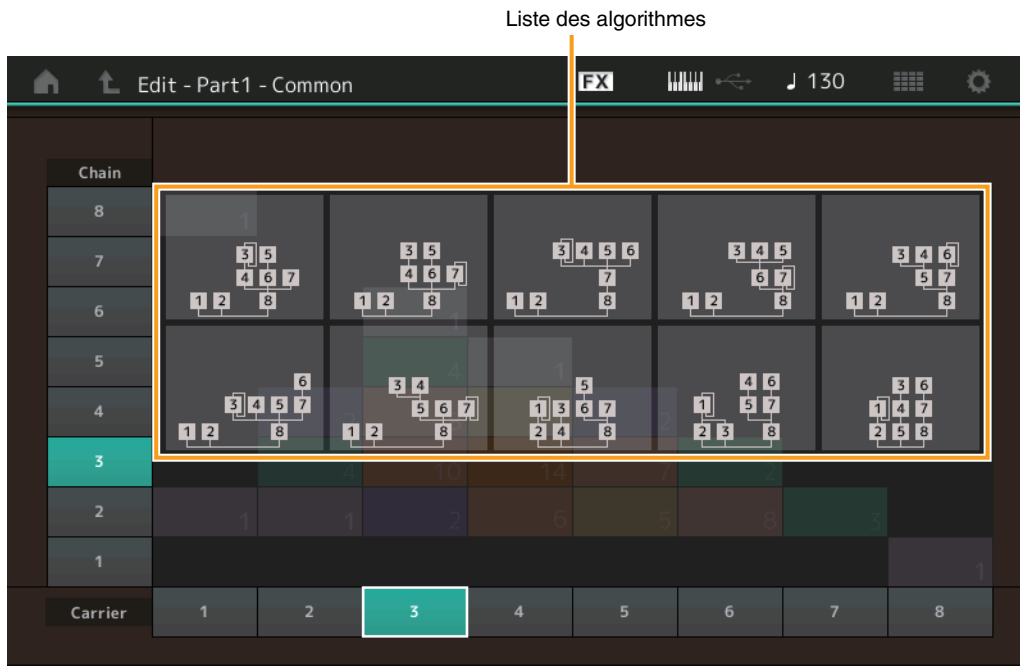
Operator

Form / Freq

Level

Algorithm Search (Recherche d'algorithme)

Appelle l'écran Algorithm Search (Recherche d'algorithme). Cet écran vous permet de rechercher les algorithmes désirés en filtrant le nombre de porteuses ou la longueur maximale de la connexion en série des opérateurs.



Chain (Chaîne)

Filtre les algorithmes par la longueur maximale de la connexion en série des opérateurs.

Réglages : 1 – 8

Carrier (Porteuse)

Filtre les algorithmes par le nombre de porteuses.

Réglages : 1 – 8

Zone Settings

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 63](#)).

Zone Transmit

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 65](#)).

Normal Part (FM-X) Edit

Common

Part Settings

General

▶ Algorithm

▶ Zone Settings

▶ Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Pitch/Filter (Hauteur de ton/Filtre)

Pitch (Hauteur de ton)

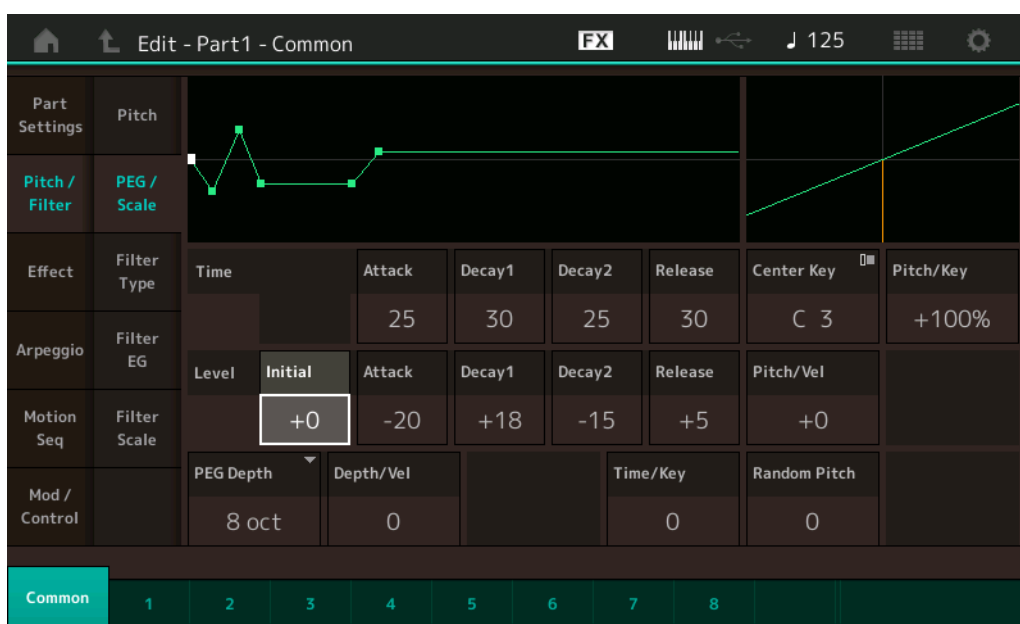
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 (page 60), sauf en ce qui concerne le paramètre Legato Slope (Pente du legato), non disponible.

PEG/Scale (Pitch EG/Scale)

L'écran Pitch EG/Scale (Générateur d'enveloppe/Échelle de hauteur de ton) vous permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau liés au PEG, qui déterminent la manière dont la hauteur du son change avec le temps et spécifient l'échelle applicable aux parties.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [PEG/Scale]



Les noms complets des paramètres disponibles sont présentés dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	Initial	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	–	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level

Réglages : Time : 0 – 99
Level : -50 – +50

PEG Depth (Profondeur du PEG)

Détermine la plage de hauteur de ton du paramètre Pitch EG.

Réglages : 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

Depth/Vel (Profondeur de la sensibilité du PEG à la vitesse)

Détermine la manière dont est générée la plage de hauteur de ton en fonction de la vitesse (force) à laquelle vous jouez les notes sur le clavier.

Réglages : 0 – 7

Time/Key (Sensibilité du temps du PEG au suivi des touches)

Détermine la mesure dans laquelle les notes (et plus précisément, leur position ou plage d'octaves) affectent les temps du PEG. La touche centrale (C3) sert de hauteur de ton de base pour ce paramètre.

Réglages : 0 – 7

Valeurs positives : les aigus produisent une vitesse de transition élevée du PEG, tandis que les graves se traduisent par une vitesse lente.

0 : la vitesse de transition du PEG ne varie pas, quelle que soit la note jouée.

Normal Part (FM-X) Edit

Common

Part Settings

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

► Pitch / Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

Operator

- Form / Freq
- Level

Pitch/Key (Sensibilité de la hauteur de ton au suivi des touches)

Détermine la sensibilité de l'effet Key Follow (intervalle de hauteur entre les notes adjacentes), dans l'hypothèse que le paramètre Center Key (ci-dessous) est réglé sur une hauteur standard.

Réglages : -200% – +0% – +200%

+100% (réglage normal) : les notes voisines présentent une différence de hauteur d'un demi-ton.

0% : toutes les notes ont la même hauteur de ton que la note centrale.

Valeurs négatives : les réglages sont inversés.

Center Key (Note centrale de la sensibilité de la hauteur de ton au suivi des touches)

Détermine la note ou hauteur de ton centrale de l'effet Key Follow sur la hauteur.

Réglages : C -2 – G8

Pitch/Vel (Sensibilité de la hauteur de ton à la vitesse)

Détermine la réponse de la hauteur de ton par rapport à la vitesse.

Réglages : -64 – 63

Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton augmente.

Valeurs négatives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton diminue.

0 : la hauteur de ton reste inchangée.

Random Pitch (Profondeur de hauteur de ton aléatoire)

Permet de faire varier aléatoirement la hauteur de ton pour chaque note jouée.

Réglages : 0 – 127

NOTE Pour plus de détails sur le PEG, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Filter Type

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Edit (Édition d'élément) applicables aux parties normales AWM2 ([page 100](#)).

Filter EG

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 105](#)).

Filter Scale

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 107](#)).

Normal Part (FM-X) Edit

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

▶ PEG/Scale

▶ Filter Type

▶ Filter EG

▶ Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Effect

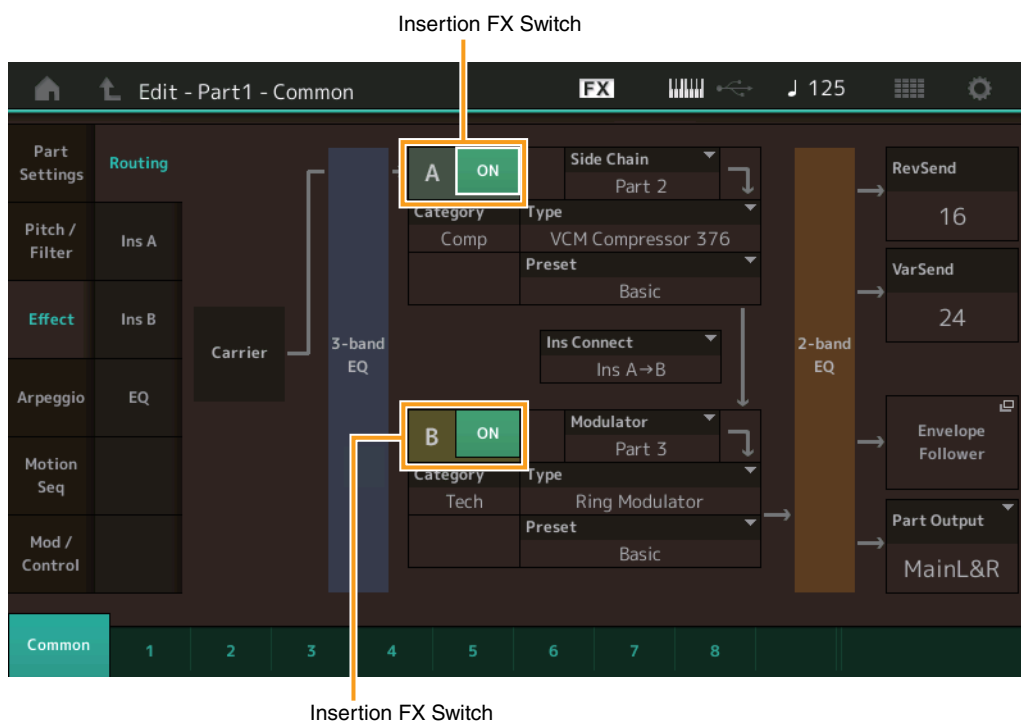
Normal Part (FM-X) Edit

Routing

L'écran Routing (Acheminement) vous permet de déterminer les connexions d'effet applicables aux parties.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Insertion FX Switch (Sélecteur d'effet d'insertion)

Détermine si l'effet d'insertion A/B est activé ou non.

Réglages : Off, On

Category (Catégorie d'effet)

Type (Type d'effet)

Déterminent respectivement la catégorie et le type de l'effet sélectionné.

Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au document PDF « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset (Présélection)

Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.

Réglages : pour obtenir une liste des effets prédéfinis, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Side Chain/Modulator (Partie de chaîne latérale/modulateur)

Détermine la partie utilisée pour Side Chain/Modulator. Ce paramètre peut ne pas être activé en fonction du type d'effet sélectionné.

Pour plus de détails sur Side Chain/Modulator, reportez-vous à l'écran Routing (page 67) de la partie normale AWM2.

Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Type de connexion d'insertion)

Détermine l'acheminement des effets d'insertion A et B. Le graphique à l'écran montre les changements de réglage, ce qui vous donne une idée précise de l'acheminement du signal. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Connexion d'effets » (page 19) dans la « Structure de base ».

Réglages : Parallel (Parallèle), Ins A → B, Ins B → A

Rev Send (Envoi de réverbération)

Détermine le niveau d'envoi du signal transmis par l'effet d'insertion A/B à l'effet de réverbération.

Réglages : 0 – 127

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Var Send (Envoi de variation)

Détermine le niveau d'envoi du signal transmis par l'effet d'insertion A/B à l'effet de variation.

Réglages : 0 – 127

Part Output (Sélection de la sortie de partie)

Détermine la sortie audio spécifique.

Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB Stereo, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT.

AsgnL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L]/[R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1&2...USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne [USB TO HOST].

AsgnL : émission en mono (un canal) vers la prise [L] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

AsgnR : émission en mono (un canal) vers la prise [R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne [USB TO HOST].

Eteint : aucun signal audio n'est émis en sortie de partie.

Ins A (Effet d'insertion A)

Ins B (Effet d'insertion B)

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 69](#)).

EQ (Part Equalizer)

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 70](#)).

Arpeggio

Common

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 73](#)).

Individual

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 76](#)).

Advanced

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 77](#)).

Motion Seq (Motion Sequencer)

Common

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 78](#)).

Lane

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 81](#)).

Normal Part (FM-X) Edit

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

▶ Arpeggio

▶ Common

▶ Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Mod/Control (Modulation/Control)

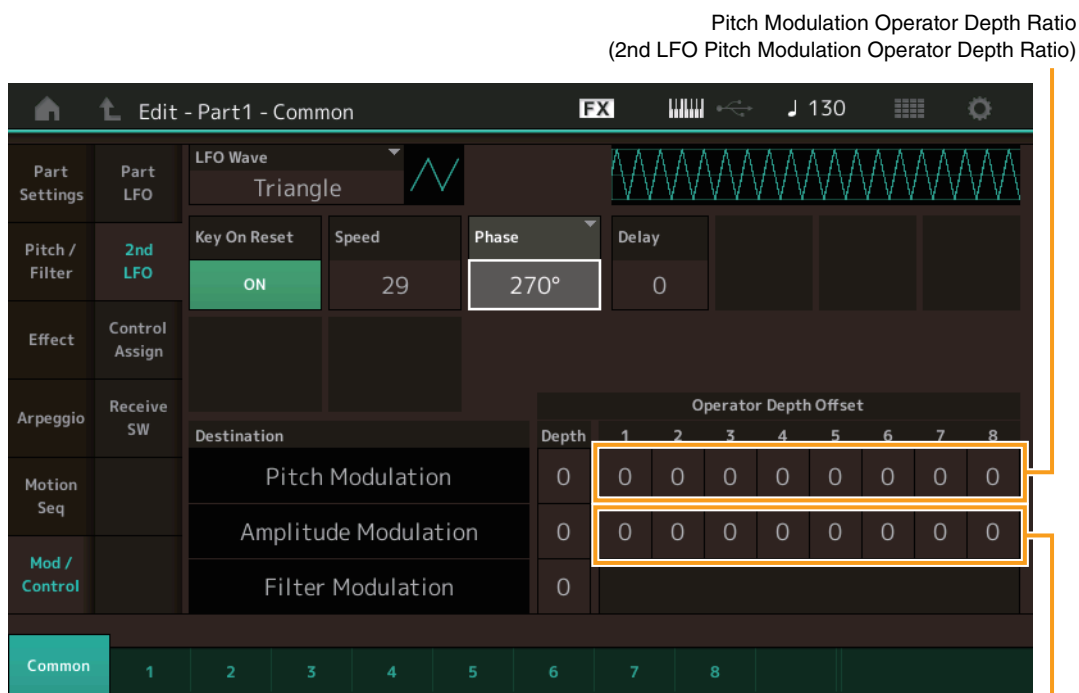
Part LFO

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 (page 85), sauf en ce qui concerne les différentes valeurs de réglage du paramètre « Destination ». Pour plus de détails sur les valeurs de réglage, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

2nd LFO (2ème OBF)

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Pitch Modulation Operator Depth Ratio
(2nd LFO Pitch Modulation Operator Depth Ratio)

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio
(2nd LFO Amplitude Modulation Operator Depth Ratio)

LFO Wave (Forme d'onde du 2ème OBF)

Sélectionne la forme d'onde du 2ème OBF.

Réglages : Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

NOTE Lorsque le réglage « Sine » est sélectionné, deux ondes s'affichent dans le diagramme à l'écran en raison du changement de phase de l'onde de modulation d'amplitude.

Key On Reset (Réinitialisation du 2ème OBF consécutive à un message d'activation de note)

Détermine si le 2ème OBF est réinitialisé ou non à chaque fois qu'une note est jouée.

Réglages : Off, On

Speed (Vitesse du 2ème OBF)

Règle la vitesse (fréquence) de variation du 2ème OBF.

Réglages : 0 – 99

Phase (Phase du 2ème OBF)

Détermine le point de départ de la phase de l'onde du 2ème OBF lorsque celui-ci est réinitialisé.

Réglages : 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (Temps de retard du 2ème OBF)

Détermine le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où le 2ème OBF prend effet.

Réglages : 0 – 99

Normal Part (FM-X) Edit

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Pitch Modulation (Profondeur de modulation de la hauteur du 2ème OBF)

Définit la profondeur à laquelle la forme d'onde du 2ème OBF module la hauteur du son.

Réglages : 0 – 99

Amplitude Modulation (Profondeur de modulation d'amplitude du 2ème OBF)

Détermine la profondeur à laquelle la forme d'onde du 2ème OBF module l'amplitude ou le volume du son.

Réglages : 0 – 99

Filter Modulation (Profondeur de modulation de filtre du 2ème OBF)

Définit la profondeur à laquelle la forme d'onde du 2ème OBF module la fréquence de coupure du filtre.

Réglages : 0 – 99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio (2nd LFO Pitch Modulation Operator Depth Ratio) (Ration de la profondeur de modulation de hauteur de ton de l'opérateur applicable au 2ème OBF)

Règle la profondeur définie par le paramètre « Profondeur de modulation de la hauteur du 2ème OBF » pour chaque opérateur.

Réglages : 0 – 7

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio (2nd LFO Amplitude Modulation Operator Depth Ratio) (Ration de la profondeur de modulation de l'amplitude de l'opérateur applicable au 2ème OBF)

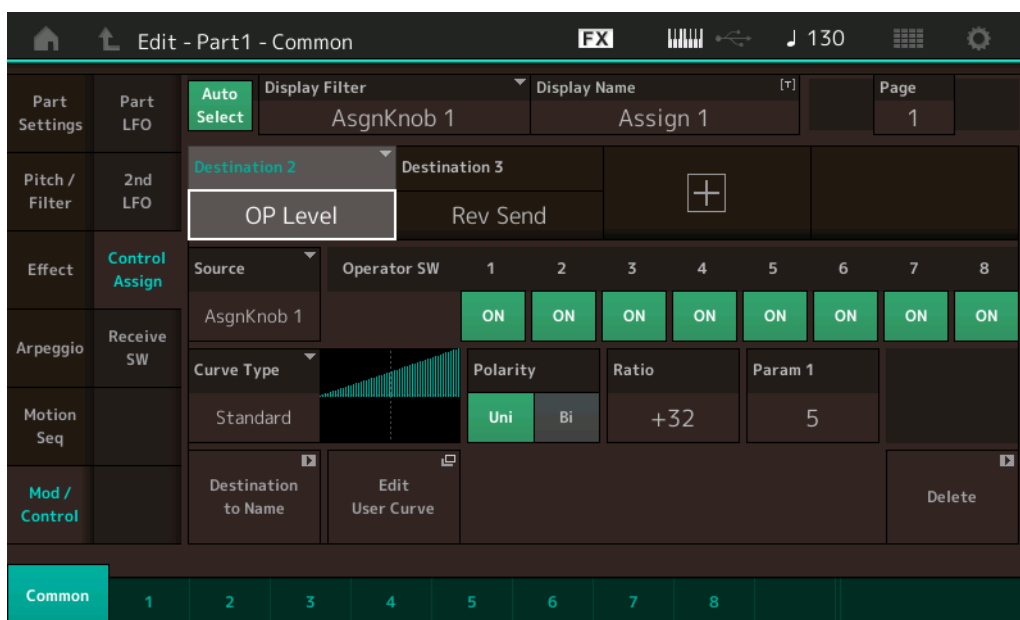
Règle la profondeur définie par le paramètre « Profondeur de modulation d'amplitude du 2ème OBF » pour chaque opérateur.

Réglages : 0 – 7

Control Assign

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 (page 89), sauf en ce qui concerne les différentes valeurs de réglage du paramètre « Destination ». Pour plus de détails sur la valeur de réglage, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Les paramètres suivants s'affichent également sur cet écran.

Operator SW (Sélecteur d'opérateur)

Détermine si le contrôleur affecte chaque élément individuel (On) ou non (Off). Ce paramètre n'est disponible que lorsqu'un paramètre lié à l'opérateur est défini sous « Destination ».

Réglages : Off, On

Normal Part (FM-X) Edit

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

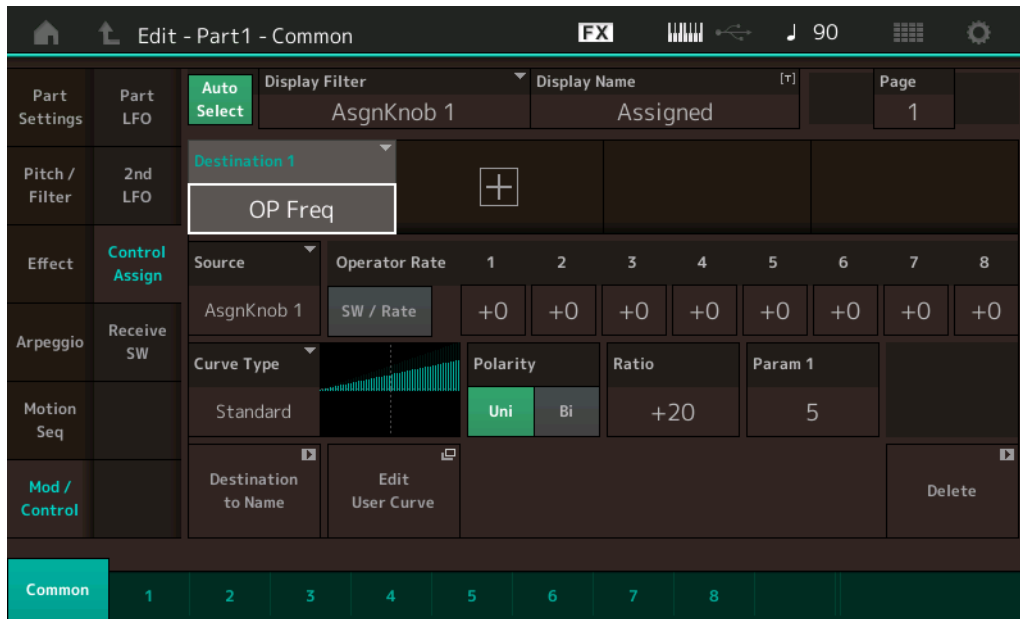
Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level



Operator Rate (Taux de l'opérateur)

Détermine la sensibilité du contrôleur au changement du paramètre défini sous « Destination » pour chaque opérateur.

Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le paramètre « Destination » est réglé sur « OP Freq » ou « OP AEG Offset ».

Réglages : Off, On

SW/Rate (Sélecteur d'opérateur/Sélecteur de taux d'opérateur)

Bascule entre l'affichage de « Sélecteur d'opérateur » et celui de « Sélecteur de taux d'opérateur ».

Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le paramètre « Destination » est réglé sur « OP Freq » ou « OP AEG Offset ».

Réglages : Off, On

Receive SW (Sélecteur de réception)

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 92](#)).

Normal Part (FM-X) Edit

Common

Part Settings

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

Pitch / Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- ▶ Control Assign
- ▶ Receive SW

Operator

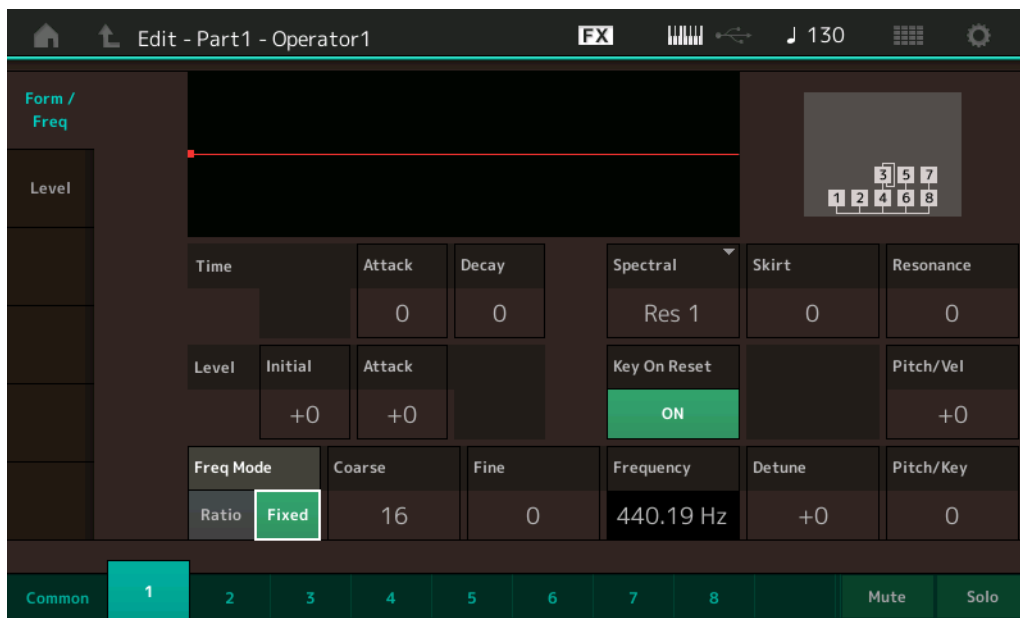
- Form / Freq
- Level

Operator Edit (Édition d'opérateur)

Form/Freq (Forme/Fréquence)

L'écran Form/Frequency (Forme/Fréquence) vous permet d'effectuer tous les réglages de forme d'onde et de fréquence applicables aux opérateurs.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → [Form/Freq]



Les noms complets des paramètres disponibles sont présentés dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	Initial	Attack	Decay
Time	–	Attack Time	Decay Time
Level	Initial Level	Attack Level	–

Réglages : Time : 0 – 99
Level : -50 – +50

Spectral (Forme spectrale)

Détermine la forme spectrale de l'opérateur sélectionné.

Réglages : Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

Skirt (Largeur de bande spectrale extrême)

Détermine la propagation de la « largeur de bande extrême » au bas de la courbe des harmoniques du formant. Des valeurs plus élevées produisent une largeur de bande extrême plus étendue et des valeurs plus petites une largeur de bande extrême plus étroite. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le réglage « Spectral » est défini sur « Sine ».

Réglages : 0 – 7

Resonance (Résonance spectrale)

Détermine dans quelle mesure la vitesse affecte la résonance de la forme spectrale. La fréquence centrale se déplace vers des fréquences plus élevées, ce qui vous permet de créer un son avec une résonance spéciale. Ce paramètre est uniquement activé lorsque le réglage « Spectral » est spécifié sur « Res 1 » ou « Res 2 ».

Réglages : 0 – 99

Normal Part (FM-X) Edit

Common

Part Settings

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

Pitch / Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

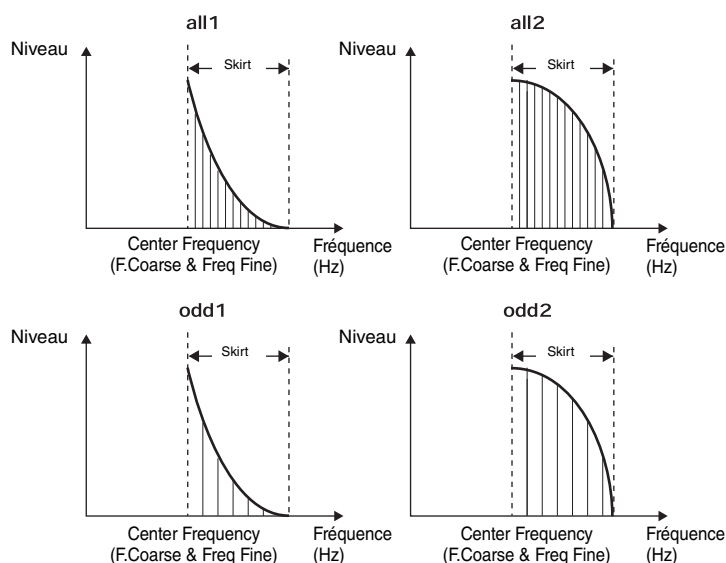
Mod / Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

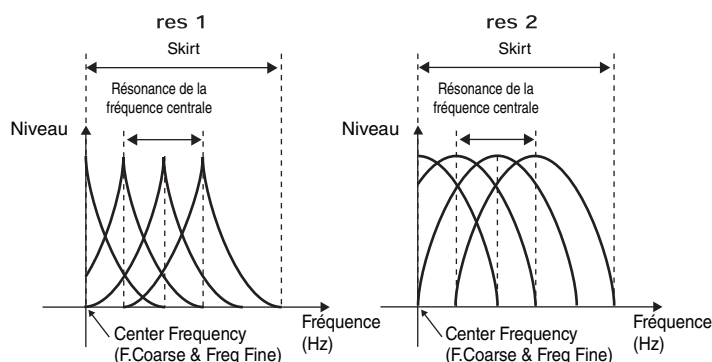
Operator

- ▶ Form / Freq
- Level

Les formes d'onde de base utilisées comme opérateurs comportent des harmoniques, à l'exception de « Sine ». Une onde sinusoïdale contient sa propre fréquence fondamentale sans harmonique supplémentaire. Par conséquent, lorsque le paramètre « Form » est réglé sur une valeur différente de « Sine », vous pouvez ajuster les harmoniques et la crête de chaque formant selon le type de forme d'onde en déterminant les paramètres connexes. Voici les formes d'onde de base et les paramètres caractéristiques.



Plus la valeur du paramètre « Skirt » est élevée, plus grand le nombre d'harmoniques contenus dans l'onde.



Plus la valeur du paramètre « Résonance » est élevée, plus elle entraîne le déplacement des fréquences élevées de la fréquence centrale.

- Résonance=0 : la fréquence centrale est l'onde de base
- Résonance=99 : la fréquence centrale est la centième harmonique

Key On Reset (Réinitialisation de l'OBF consécutive à un message d'activation de note)

Détermine si l'oscillation de l'opérateur est réinitialisée ou non à chaque fois qu'une note est activée.

Réglages : Off, On

Pitch/Vel (Sensibilité de la hauteur de ton à la vélocité)

Détermine la manière dont la hauteur de ton de l'opérateur sélectionné réagit à la vélocité. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Freq Mode » est réglé sur « Fixed ».

Réglages : -7 - +7

Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton augmente.

Valeurs négatives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton diminue.

0 : la hauteur de ton reste inchangée.

Freq Mode (Mode Fréquence de l'oscillateur)

Détermine les réglages du paramètre Output Pitch (Hauteur de ton de la sortie) de l'opérateur.

Réglages : Ratio (Rapport), Fixed (Constant)

Ratio : détermine la hauteur de ton de la sortie en détectant la note que vous jouez au clavier.

Fixed : spécifie la hauteur de ton via les réglages « Coarse » et « Fine ».

Normal Part (FM-X) Edit

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

▶ Form / Freq

Level

Coarse (Réglage grossier)

Détermine la hauteur de ton de chaque opérateur.

Réglages : Lorsque le réglage « Freq Mode » est défini sur « Ratio » : 0 – 31
Lorsque le réglage « Freq Mode » est défini sur « Fixed » : 0 – 21

Fine (Réglage fin)

Détermine avec précision la hauteur de ton de chaque opérateur.

Réglages : Lorsque le réglage « Freq Mode » est défini sur « Ratio » : 0 – 99
Lorsque le réglage « Freq Mode » est défini sur « Fixed » : 0 – 127

Detune (Désaccord)

Définit le paramètre Output Pitch applicable à l'opérateur sur une valeur légèrement supérieure ou inférieure. Même si « Coarse Tune » et « Fine Tune » sont réglés sur une valeur identique, le paramètre Detune permet d'augmenter ou de diminuer légèrement la hauteur de ton de chaque opérateur afin d'ajouter une dimension supplémentaire au son et d'améliorer ses caractéristiques spatiales.

Réglages : -15 – +15

PitchSens (Sensibilité de la hauteur de ton au suivi des touches)

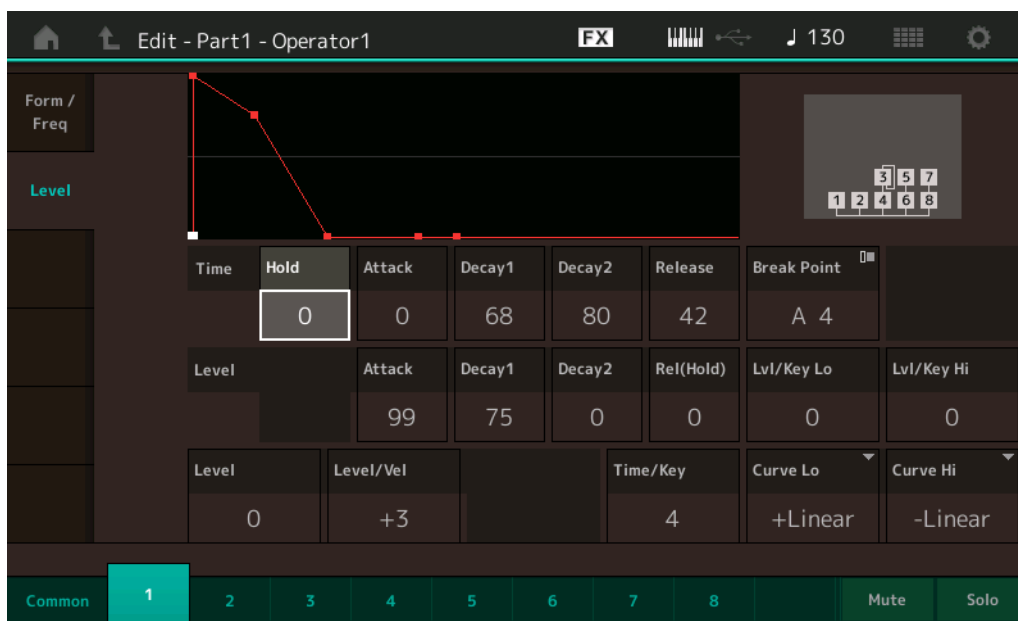
Détermine la sensibilité de l'effet de suivi des touches (dont l'intensité dépend de la position ou de la plage d'octave). Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Freq Mode » est réglé sur « Fixed ».

Réglages : 0 – 99
0 : toutes les notes ont la même hauteur de ton spécifiée par Coarse et Fine.
99 : les notes voisines présentent une différence de hauteur d'un demi-ton.

Level

L'écran Level (Niveau) vous permet d'effectuer tous les réglages de volume applicables à l'opérateur.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → [Level]



Les noms complets des paramètres disponibles sont présentés dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	–	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release (Hold) Level

Réglages : Time : 0 – 99
Level : 0 – 99

Normal Part (FM-X) Edit

Common

Part Settings

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

Pitch / Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

Operator

- ▶ Form / Freq
- ▶ Level

Level (Niveau de l'opérateur)

Détermine le niveau de sortie de l'opérateur.

Réglages : 0 – 99

Level/Vel (Sensibilité du niveau à la vitesse)

Détermine la manière dont le niveau de sortie de l'opérateur réagit à la vitesse.

Réglages : -7 – +7

Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus le volume émis en sortie augmente.

Valeurs négatives : plus vous jouez doucement au clavier, plus le volume émis en sortie augmente.

0 : le niveau de sortie reste inchangé.

Time/Key (Sensibilité du temps de l'AEG au suivi des touches)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octave) affectent les temps du générateur d'enveloppe d'amplitude.

Réglages : 0 – 7

Valeurs positives : les aigus produisent une vitesse de transition rapide de l'AEG, tandis que les graves se traduisent par une vitesse lente.

0 : la vitesse de transition de l'AEG ne change pas, quelle que soit la note jouée.

Break Point (Point de rupture)

Détermine les points de rupture de l'échelle d'amplitude en spécifiant leurs numéros de note respectifs.

Réglages : A-1 – C8

Curve Lo (Courbe de faible courbure)**Curve Hi (Courbe de forte courbure)**

Déterminent la courbe de l'échelle d'amplitude.

Réglages : -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

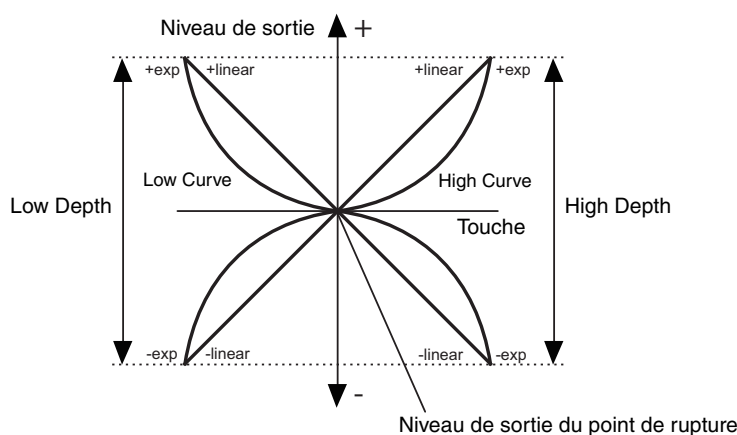
Lvl/Key Lo (Profondeur faible)**Lvl/Key Hi (Profondeur forte)**

Déterminent le degré de courbure de la courbe (ci-dessus).

Réglages : 0 – 99

Le point de rupture divise le clavier en deux sections.

La section des aigus, située à droite, est définie à l'aide de R Depth et R Curve alors que la section des graves, à gauche, est déterminée par L Depth et L Curve, comme décrit ci-dessous.



Le niveau de sortie de la touche défini par le point de rupture dépend du réglage Operator Level (Niveau de l'opérateur). Pour les touches situées à gauche du point de rupture, le niveau de sortie est ajusté en fonction de la courbure déterminée par les paramètres Low Curve et Low Depth. En ce qui concerne les touches situées à droite du point de rupture, le niveau de sortie est ajusté en fonction de la courbure déterminée par High Curve et High Depth. Le niveau de sortie varie de façon exponentielle à partir du point de rupture sur la courbe de type exponentiel et de façon linéaire à partir du point de rupture sur la courbe de type linéaire. Dans les deux cas, les variations du niveau de sortie sont d'autant plus importantes que la touche est éloignée du point de rupture.

Normal Part (FM-X) Edit

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

▶ Level

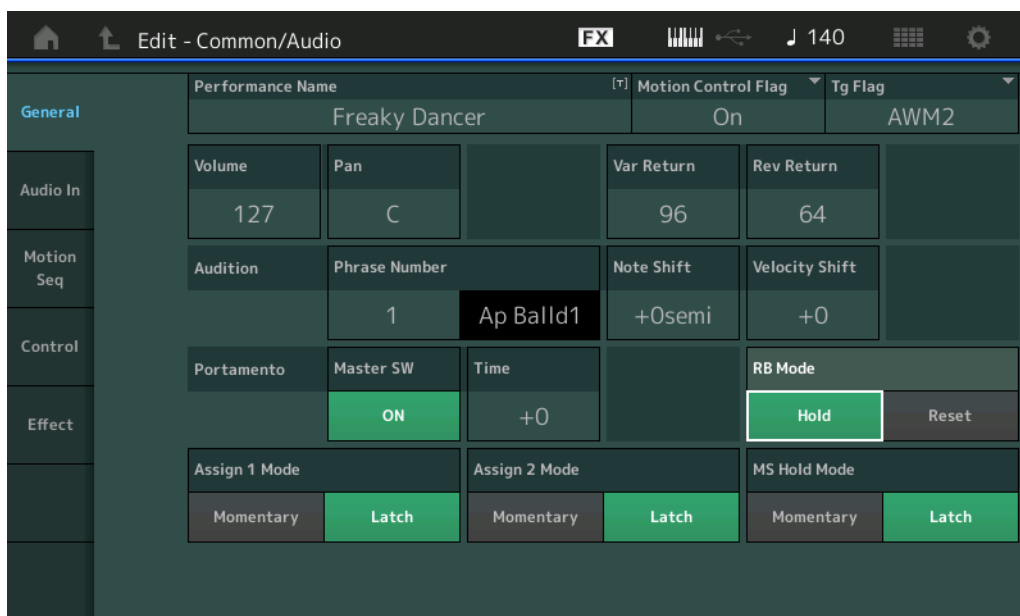
Common/Audio Edit (Édition commune/audio)

Une performance est composée d'un maximum de 16 parties. Vous pouvez régler les paramètres applicables à l'ensemble de la performance et aux parties audio dans l'écran Common/Audio Edit.

General

L'écran General vous permet de définir divers paramètres applicables à la performance.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [General]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Performance Name (Nom de performance)

Détermine le nom de la performance sélectionnée. Les noms de performance comportent jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Motion Control Flag (Indicateur de commande de mouvement)

Détermine si l'attribut de « Motion Control » est ajouté ou non à la performance sélectionnée. Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), l'icône « MIC » s'affiche sur l'écran Performance Play (Reproduction de performance) (page 26). La performance peut alors être filtrée selon l'indication « MC » dans l'écran Performance Category Search (Recherche de catégorie de performance) (page 161).

Réglages : Off, On

Tg Flag (Indicateur de générateur de sons)

Détermine l'attribut en fonction de la génération de sons de la performance actuellement sélectionnée. Le nom de l'icône du générateur de sons sélectionné s'affiche sur l'écran Performance Play (page 26). La performance peut ainsi être filtrée selon l'indication « AWM2/FM/FM-X+AWM2 » dans l'écran Performance Category Search (page 161).

Réglages : AWM2, FM-X, AWM2+FM-X

Volume (Volume de performance)

Détermine le volume de sortie de la performance sélectionnée.

Réglages : 0 – 127

Pan (Balayage panoramique)

Détermine la position de balayage stéréo de la performance sélectionnée.

Réglages : L63 – C – R63

Var Return (Retour de variation)

Détermine le niveau de retour de l'effet de variation.

Réglages : 0 – 127

Rev Return (Retour de réverbération)

Détermine le niveau de retour de l'effet de réverbération.

Réglages : 0 – 127

Audition Phrase Number (Numéro de la phrase d'audition)

Détermine le numéro de la phrase d'audition. Vous avez la possibilité d'entendre un échantillon de sons de la performance sélectionnée, que l'on appelle une « phrase d'audition ». Chaque performance prédéfinie se voit affecter, à l'avance, une performance prédéfinie.

Réglages : 1 – 850

Note Shift (Décalage de note de la phrase d'audition)

Détermine le réglage de la hauteur de ton (transposition de note) de la phrase d'audition en demi-tons.

Réglages : -24semi – +24semi (-24 demi-tons – +24 demi-tons)

Velocity Shift (Décalage de vitesse de la phrase d'audition)

Détermine la vitesse de la phrase d'audition.

Réglages : -63 – +63

Portamento Master SW (Sélecteur principal de portamento)

Détermine si le portamento s'applique ou non à la partie lorsque le paramètre « Portamento Part SW » applicable à la partie est réglé sur « on ».

Réglages : Off, On

Portamento Time (Temps de portamento)

Détermine le temps ou la vitesse de transition de la hauteur de ton lorsque le réglage de portamento est appliqué.

Réglages : -64 – +63

RB Mode (Mode Contrôleur de ruban)

Détermine le comportement du contrôleur de ruban lors de son relâchement.

Réglages : Hold (Maintien), Reset (Réinitialisation)

Hold : lorsque le paramètre est réglé sur « Hold », le fait de relâcher le doigt du contrôleur de ruban entraîne le maintien de la valeur sur le dernier point de contact.

Reset : lorsque le paramètre est spécifié sur « Reset », le fait de relâcher le doigt du contrôleur de ruban entraîne automatiquement le retour de la valeur vers le centre.

Assign 1 Mode/Assign 2 Mode (Mode Sélecteur affectable 1/Mode Sélecteur affectable 2)

Détermine si les touches [ASSIGN 1] et [ASSIGN 2] fonctionnent en mode « latch » (verrouillage) ou « momentary » (momentané).

Réglages : Latch, Momentary

Latch : lorsque le paramètre est réglé sur « Latch », le fait d'appuyer sur la touche entraîne son basculement entre les états d'activation (« on ») et de désactivation (« off »).

Momentary : lorsque le paramètre est réglé sur « Momentary », le fait d'appuyer sur la touche ou de la maintenir enfoncée active la touche, tandis que son relâchement la désactive.

MS Hold Mode (Mode Maintien de Motion Sequencer)

Détermine la réponse de la touche [MOTION SEQ HOLD] lorsqu'elle est enfoncée.

Réglages : Latch, Momentary

Latch : lorsque le paramètre est réglé sur « Latch », le fait d'appuyer sur la touche entraîne son basculement entre les états d'activation (« on ») et de désactivation (« off »).

Momentary : lorsque le paramètre est réglé sur « Momentary », le fait d'appuyer sur la touche ou de la maintenir enfoncée active la touche, tandis que son relâchement la désactive.

Common/Audio Edit

Common/Audio

▶ General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Audio In (Entrée audio)

Mixing

L'écran Mixing vous permet d'ajuster les réglages de volume de la partie audio (signal d'entrée des prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT) et de la partie numérique (signal d'entrée de la borne [USB TO HOST]*).

* Son du seul port réglé sur « Digital L/R » parmi tous les ports du périphérique.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

▶ Audio In

▶ Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

A/D In Input Mode/Digital In Input Mode (Mode Partie d'entrée AN/Mode Partie d'entrée numérique)

Détermine la configuration du signal de la partie AN/numérique ou le mode d'acheminement des signaux y afférents (stéréo ou mono).

Réglages : L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

L Mono : seul le canal L (G) est utilisé.

R Mono : seul le canal R (D) est utilisé.

L+R Mono : les canaux L et R sont tous deux mixés et traités en mono.

Stéréo : les canaux L et R sont tous deux utilisés.

NOTE Seul le son provenant du canal [L/MONO] est traité en mono.

Volume (Volume de la partie AN/Volume de la partie audio)

Détermine le niveau de sortie de la partie AN/partie numérique.

Réglages : 0 – 127

Pan (Balayage panoramique de la partie AN/Balayage panoramique de la partie numérique)

Détermine la position de balayage stéréo de la partie audio/partie numérique.

Réglages : L63 – C – R63

Dry Level (Niveau de son pur de la partie AN/Niveau de son pur de la partie audio)

Détermine le niveau de la partie d'entrée AN/partie numérique qui n'a pas été traité avec l'effet système. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127

Var Send (Envoi de variation de la partie AN/Envoi de variation de la partie numérique)

Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie audio/partie numérique transmis à l'effet de variation. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127

Rev Send (Envoi de réverbération de la partie AN/Envoi de réverbération de la partie numérique)

Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie audio/partie numérique transmis à l'effet de réverbération. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127

Output Select (Sélection de la sortie de la partie AN/Sélection de la sortie de la partie numérique)

Détermine la sortie spécifique du signal de la partie AN/numérique.

Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT.

AsgnL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L]/[R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1&2...USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne [USB TO HOST].

AsgnL : émission en mono (un canal) vers la prise [L] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

AsgnR : émission en mono (un canal) vers la prise [R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne [USB TO HOST].

Off : aucun signal audio n'est émis en sortie de partie.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

▶ Mixing

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

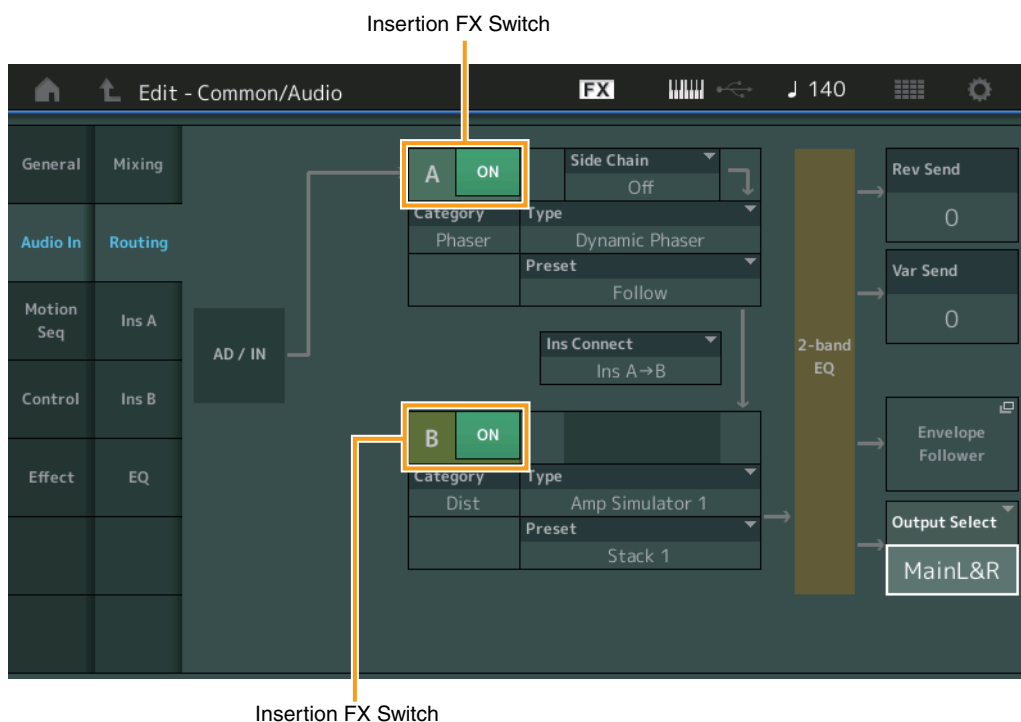
Master FX

Master EQ

Routing

L'écran Routing vous permet de déterminer les connexions d'effet applicables à la partie A/N.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing]



Insertion FX Switch (Sélecteur d'effet d'insertion)

Détermine si l'effet d'insertion A/B est activé ou non.

Réglages : Off, On

Category (Catégorie d'effet)

Type (Type d'effet)

Déterminent respectivement la catégorie et le type de l'effet sélectionné.

Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au document PDF « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset (Présélection)

Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques. Vous pouvez modifier la manière dont le son est affecté par les réglages préprogrammés sélectionnés.

Réglages : pour obtenir une liste des effets prédéfinis, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Side Chain/Modulator (Partie de chaîne latérale/modulateur)

Détermine la partie utilisée pour Side Chain/Modulator.

Ce paramètre est indisponible selon le type d'effet sélectionné.

Pour plus de détails sur Side Chain/Modulator, reportez-vous à l'écran Routing de la partie normale AWM2 (page 67).

Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Type de connexion d'insertion)

Détermine l'acheminement des effets d'insertion A et B. Le graphique à l'écran montre les changements de réglage, ce qui vous donne une idée précise de l'acheminement du signal. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Connexion d'effets » (page 19) dans la « Structure de base ».

Réglages : Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (Envoi de réverbération)

Détermine le niveau d'envoi du signal transmis à partir de l'effet d'insertion A/B (ou du signal contourné) vers l'effet de réverbération. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127

Var Send (Envoi de variation)

Règle le niveau d'envoi du signal transmis à partir de l'effet d'insertion A/B (ou du signal contourné) vers l'effet de variation. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127

Envelope Follower

Appelle l'écran de réglage de Envelope Follower. Pour les détails, reportez-vous à l'écran Routing (page 68) applicable à l'édition des parties normales AWM2. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ».

Output Select (Sélection de la sortie de partie)

Détermine la sortie audio spécifique.

Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT.

AsgnL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L]/[R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1&2...USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne [USB TO HOST].

AsgnL : émission en mono (un canal) vers la prise [L] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

AsgnR : émission en mono (un canal) vers la prise [R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne [USB TO HOST].

Off : aucun signal audio n'est émis en sortie de partie.

Ins A (Effet d'insertion A)

Ins B (Effet d'insertion B)

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 (page 69).

EQ (Equalizer)

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 (page 70), sauf en ce qui concerne le paramètre « 3-band EQ » inactivé.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Motion Seq (Motion Sequencer)

Common

L'écran Common vous permet de régler les paramètres liés à Motion Sequencer communément utilisés pour toutes les parties en mode Common/Audio Part.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Common Clock Swing (Swing commun)

Détermine le swing de l'arpège ou de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Ceci représente la valeur de décalage du swing de l'arpège ou de Motion Sequencer applicable à chaque partie.

Réglages : -120 – +120

Common Clock Unit (Reproduction multiple commune de l'unité)

Règle le temps de reproduction de l'arpège ou de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Ce paramètre s'applique à la partie lorsque le paramètre Unit Multiply (Reproduction multiple de l'unité) applicable à la partie est réglé sur « Common ».

Utilisez ce paramètre pour créer un type d'arpège ou de Motion Sequencer différent du type original.

Réglages : 50% – 400%

200% : la durée de reproduction est deux fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.

100% : durée de reproduction normale.

50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo deux fois plus élevée.

Common Arp Gate Time (Durée de gate commune de l'arpège)

Détermine la valeur du taux de durée de gate (longueur) de l'arpège pour l'ensemble de la performance. Ceci représente la valeur de décalage du taux de durée de gate de l'arpège applicable à chaque partie.

Réglages : -100 – +100

Common Arp Velocity (Taux de vélocité commun de l'arpège)

Détermine le taux de vélocité de l'arpège pour l'ensemble de la performance. Ceci représente la valeur de décalage du taux de vélocité de l'arpège applicable à chaque partie.

Réglages : -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude (Amplitude commune de Motion Sequencer)

Détermine l'amplitude de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Le paramètre « Amplitude » détermine les modalités de changement de la séquence de mouvements.

Ceci représente la valeur de décalage de Part Motion Seq Amplitude (Amplitude de Motion Seq applicable à la partie), qui est aussi la valeur de décalage de Lane Amplitude (Amplitude de voie). Il en résulte que les valeurs de l'amplitude MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage de l'amplitude de voie (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la voie est activé (réglé sur « on »).

Réglages : -64 – +63

Common Motion Seq Shape (Forme de l'impulsion commune de Motion Sequencer)

Détermine la forme de l'impulsion de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Cela modifie la forme de la courbe de pas de la séquence.

Ceci représente la valeur de décalage de Part Motion Seq Pulse Shape (Forme de l'impulsion de Motion Sequencer applicable à la partie), qui est aussi la valeur de décalage de Lane Pulse Shape (Forme de l'impulsion de la voie). Il en résulte que les valeurs de la forme de l'impulsion MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage de la forme de l'impulsion du paramètre dans la voie (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la voie et le réglage « Control » du paramètre sont activés (réglés sur « on »)).

Réglages : -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (Régularité commune de Motion Sequencer)

Détermine la régularité de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Le paramètre « Smoothness » (Régularité) détermine le degré de régularité du changement de temps de la séquence de mouvements.

Ceci représente la valeur de décalage de Part Motion Seq Smoothness (Régularité de Motion Seq applicable à la partie), qui est aussi la valeur de décalage de Lane Smoothness (Régularité de la voie). Il en résulte que les valeurs de régularité MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage Smoothness du paramètre dans la voie (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la voie est activé (réglé sur « on »)).

Réglages : -64 – +63

Common Motion Seq Random (Changement aléatoire commun de Motion Sequencer)

Détermine le changement aléatoire de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Le paramètre « Random » (Aléatoire) détermine le degré de variation aléatoire de la valeur de pas au sein de la séquence. Ceci représente la valeur de décalage de Part Motion Seq Random (Changement aléatoire de Motion Seq applicable à la partie) lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la voie est activé (réglé sur « on »).

Réglages : -64 – +63

Random (Changement aléatoire de Motion Sequencer applicable à la partie A/N)

Détermine le degré de variation aléatoire de la valeur de pas de la séquence de mouvements applicable à la partie A/N. Pour plus de détails sur le réglage « Random », reportez-vous à la section « Édition rapide » à la [page 32](#).

Réglages : 0 – 127

Sync Part (Partie synchronisée sur Motion Sequencer)

Détermine la partie à synchroniser sur Motion Sequencer. La fonction Motion Sequencer est synchronisée sur le réglage « Note On » et le réglage « Arp/Motion Seq Grid » de la partie spécifiée.

Réglages : Partie 1 – Partie 16

Arp/MS Grid (Grille Arpège/Motion Sequencer)

Détermine le type de note qui sert de base au paramètre Quantize (Quantification) ou Swing. La valeur du paramètre est affichée en impulsions d'horloge. Pour Motion Sequencer, la valeur du paramètre est définie comme la longueur d'un pas. Ce réglage s'applique à la partie sélectionnée comme partie synchronisée dans Sync Part (ci-dessus).

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

Lane

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 ([page 81](#)).

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

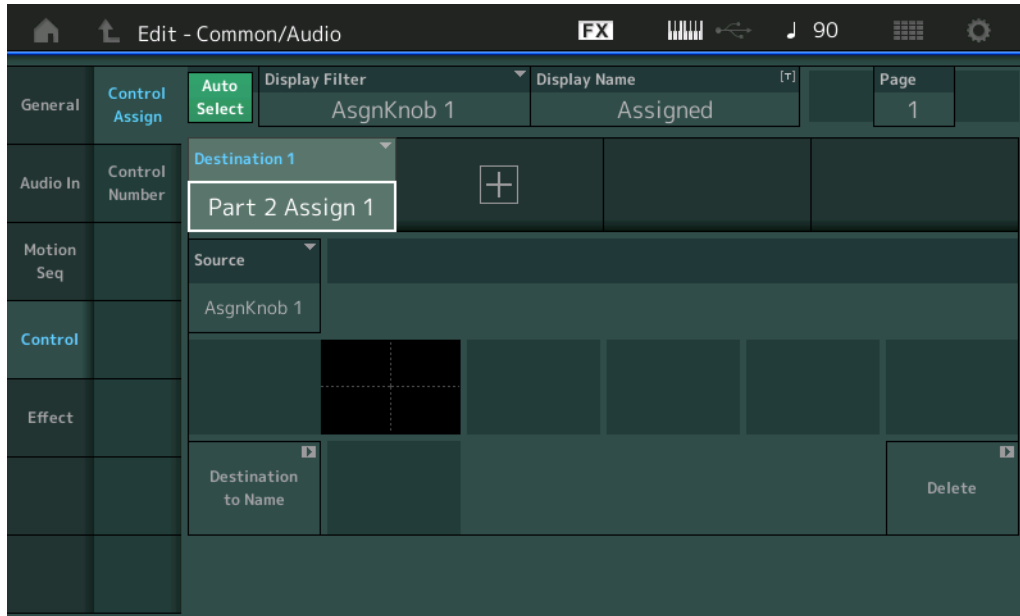
Master FX

Master EQ

Control

Control Assign

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

▶ Control

▶ Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran Element Common Edit applicables aux parties normales AWM2 (page 89), sauf en ce qui concerne les paramètres ci-dessous.

Destination

Lorsque le paramètre « Source » est spécifié sur « AsgnKnob 1 – 8 », les réglages « Part 1 – 16 Assign 1 – 8 » sont ajoutés en tant que valeurs du paramètre. Dans ce cas, « Curve Type » et « Curve Ratio » ne sont pas sélectionnables.

Réglages : reportez-vous à la « Liste des commandes » du document PDF « Liste des données ».

Source

Lorsque le paramètre « Destination » est spécifié sur « Part 1 – 16 Assign 1 – 8 », seul le réglage « AsgnKnob 1 – 8 » peut être défini pour ce paramètre.

Réglages : AsgnKnob 1 – 8, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Control Number (Numéro de commande)

Détermine les numéros de changement de commande MIDI communs, affectés à l'ensemble du système. Vous pouvez utiliser les boutons du panneau avant et les contrôleurs externes en leur affectant correctement les numéros de changement de commande MIDI.

NOTE Les contrôleurs externes comprennent les séquenceurs externes et les contrôleurs MIDI externes.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Number]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Ribbon Ctrl (Numéro de commande du contrôleur de ruban)

Détermine le numéro de changement de commande généré à l'aide du contrôleur de ruban.

Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide du contrôleur de ruban.

Réglages : Off, 1 – 95

Breath Ctrl (Numéro de commande de contrôleur de souffle)

Détermine le numéro de changement de commande reçu de l'équipement externe comme étant un contrôleur de souffle.

Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide du contrôleur de souffle.

Réglages : Off, 1 – 95

Foot Ctrl 1/Foot Ctrl 2

(Numéro de commande de contrôleur au pied 1/Numéro de commande de contrôleur au pied 2)

Détermine le numéro de changement de commande généré en utilisant un contrôleur au pied connecté à la prise [1]/[2] de la section FOOT CONTROLLER.

Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide du contrôleur au pied.

Réglages : Off, 1 – 95, Super Knob

Assign SW 1/Assign SW 2

(Numéro de commande de sélecteur affectable 1/Numéro de commande de sélecteur affectable 2)

Détermine le numéro de changement de commande généré à l'aide de la touche [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (Sélecteur affectable 1/2).

Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide de la touche [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (Sélecteur affectable 1/2).

Réglages : Off, 1 – 95

MS Hold (Numéro de commande de maintien de Motion Sequencer)

Détermine le numéro de changement de commande généré à l'aide de la touche [MOTION SEQ HOLD] (Maintien de Motion Sequencer).

Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide de la touche [MOTION SEQ HOLD] (Maintien de Motion Sequencer).

Réglages : Off, 1 – 95

MS Trigger (Numéro de commande de déclenchement de Motion Sequencer)

Détermine le numéro de changement de commande généré à l'aide de la touche [MOTION SEQ TRIGGER] (Déclenchement de Motion Sequencer).

Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide de la touche [MOTION SEQ TRIGGER] (Déclenchement de Motion Sequencer).

Réglages : Off, 1 – 95

Assign Knob 1 – 8 (Numéro de commande des boutons affectables 1 – 8)

Détermine le numéro de changement de commande généré lors de l'utilisation des boutons affectables 1 – 8.

Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide des boutons affectables 1 – 8.

Réglages : Off, 1 – 95

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

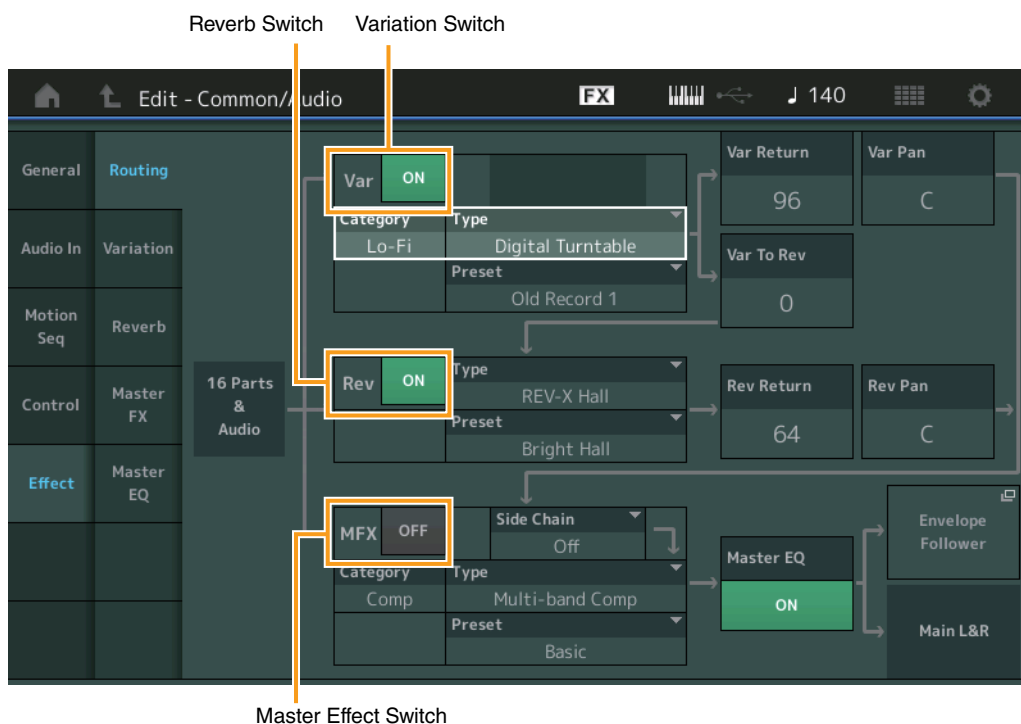
Master EQ

Effect

Routing

L'écran Routing vous permet de déterminer les connexions d'effets système et d'effets principaux affectant communément l'ensemble des parties.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Variation/Reverb/Master Effect Switch (Sélecteur d'effet de variation/réverbération/principal)

Déterminent respectivement si l'effet de variation/réverbération/principal est activé ou non.

Réglages : Off, On

Category (Catégorie d'effet de variation/réverbération/principal)**Type (Type d'effet de variation/réverbération/principal)**

Déterminent respectivement la catégorie et le type de l'effet sélectionné.

Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au document PDF « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset (Présélection d'effet de variation/réverbération/principal)

Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet de variation/réverbération/principal, destinés à des applications et des situations spécifiques.

Réglages : pour obtenir une liste de tous les types d'effet prédéfinis, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Side Chain/Modulator (Partie de chaîne latérale/modulateur destinée à l'effet de variation/principal)

Détermine la partie utilisée pour Side Chain/Modulator destinée à l'effet de variation/principal.

Ce paramètre est indisponible lorsque la partie désignée sous « Master » est sélectionnée comme valeur de Modulator Part (Partie de modulateur).

Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Var Return (Retour de variation)**Rev Return (Retour de réverbération)**

Déterminent respectivement le niveau de retour de l'effet de variation/principal.

Réglages : 0 – 127

Var Pan (Balayage panoramique de variation)**Rev Pan (Balayage panoramique de réverbération)**

Déterminent respectivement la position de balayage panoramique stéréo de l'effet de variation/réverbération.

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

Var to Rev (Variation vers réverbération)

Détermine le niveau de transmission du signal envoyé par l'effet de variation à l'effet de réverbération.

Réglages : 0 – 127

Master EQ (Sélecteur d'égaliseur principal)

Détermine si l'égaliseur principal est activé ou non.

Réglages : Off, On

Envelope Follower

Appelle l'écran de réglage de Envelope Follower. Reportez-vous à l'écran Routing ([page 67](#)) applicable aux parties normales AWM2.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

▶ Routing

Variation

Reverb

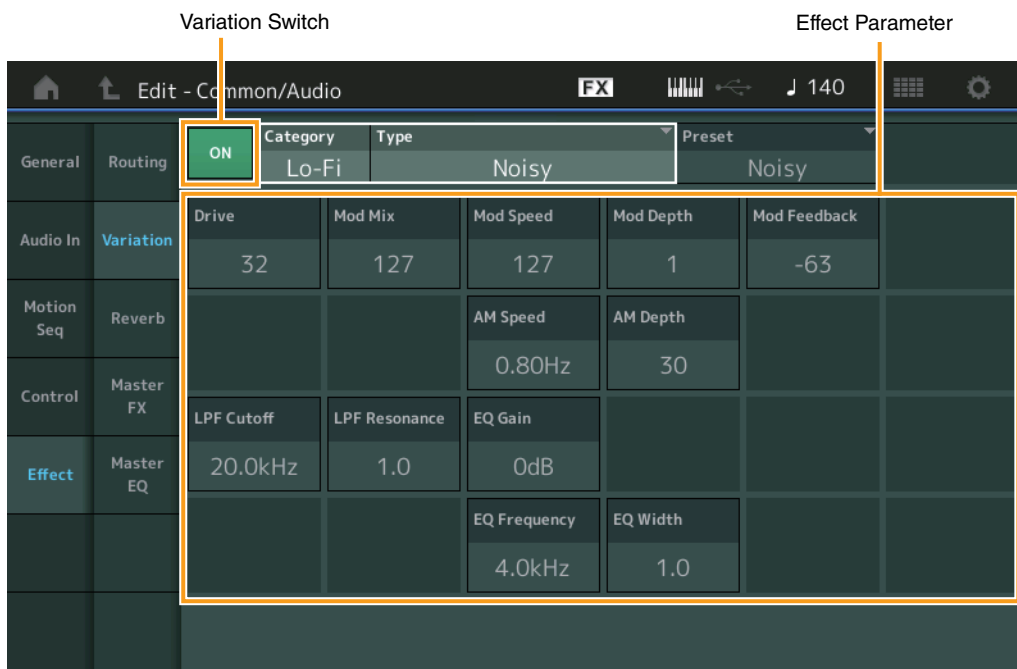
Master FX

Master EQ

Variation

Cet écran vous permet de déterminer les réglages détaillés de l'effet de variation.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Variation]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

▶ Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Variation Switch

Détermine si l'effet de variation est activé ou non.

Réglages : Off, On

Category (Catégorie de variation)

Type (Type de variation)

Déterminent respectivement la catégorie et le type de l'effet sélectionné.

Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au document PDF « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset (Présélection de variation)

Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.

Réglages : pour obtenir une liste de tous les types d'effet prédéfinis, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Side Chain/Modulator (Partie de chaîne latérale/modulateur destinée à l'effet de variation)

Détermine la partie utilisée pour Side Chain/Modulator destinée à l'effet de variation.

Ce paramètre est indisponible lorsque la partie désignée sous « Master » est sélectionnée comme valeur de Modulator Part.

Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Effect Parameter (Paramètre d'effet)

Les paramètres modifiables varient en fonction du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails sur les paramètres d'effet modifiables pour chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque paramètre d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Reverb

Cet écran vous permet de déterminer les réglages détaillés de l'effet de réverbération.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Reverb]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

▶ Reverb

Master FX

Master EQ

Reverb Switch (Sélecteur de réverbération)

Détermine si l'effet de réverbération est activé ou non.

Réglages : Off, On

Category (Catégorie de réverbération)

Type (Type de réverbération)

Déterminent respectivement la catégorie et le type de l'effet sélectionné.

Réglages : Pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au document PDF « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset (Présélection de réverbération)

Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.

Réglages : pour obtenir une liste de tous les types d'effet prédéfinis, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

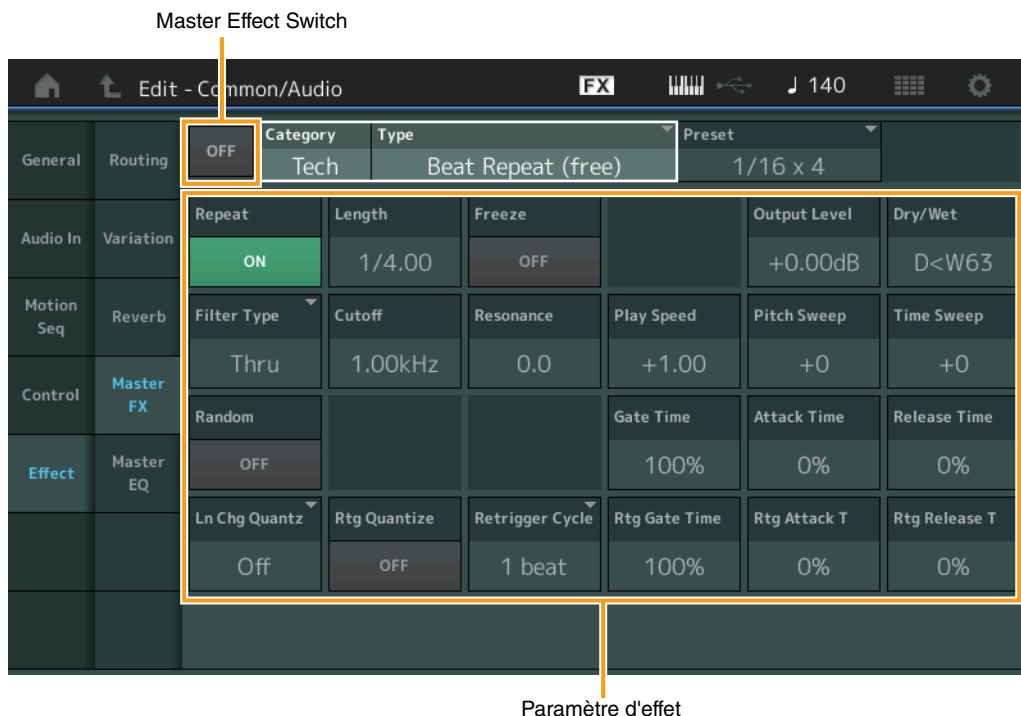
Effect Parameter (Paramètre d'effet)

Les paramètres modifiables varient en fonction du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails sur les paramètres d'effet modifiables pour chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque paramètre d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Master FX (Master Effect) (Effet principal)

Cet écran vous permet de déterminer les réglages détaillés de l'effet principal.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Master FX]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

▶ Master FX

Master EQ

Master Effect Switch

Détermine si l'effet principal est activé ou non.

Réglages : Off, On

Category (Catégorie d'effet principal)

Type (Type d'effet principal)

Déterminent respectivement la catégorie et le type de l'effet sélectionné.

Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au document PDF « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset (Présélection d'effet principal)

Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.

Réglages : pour obtenir une liste de tous les types d'effet prédéfinis, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Side Chain/Modulator (Partie de chaîne latérale/modulateur destinée à l'effet principal)

Détermine la partie utilisée pour Side Chain/Modulator destinée à l'effet principal.

Ce paramètre est indisponible lorsque la partie désignée sous « Master » est sélectionnée comme valeur de Modulator Part.

Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

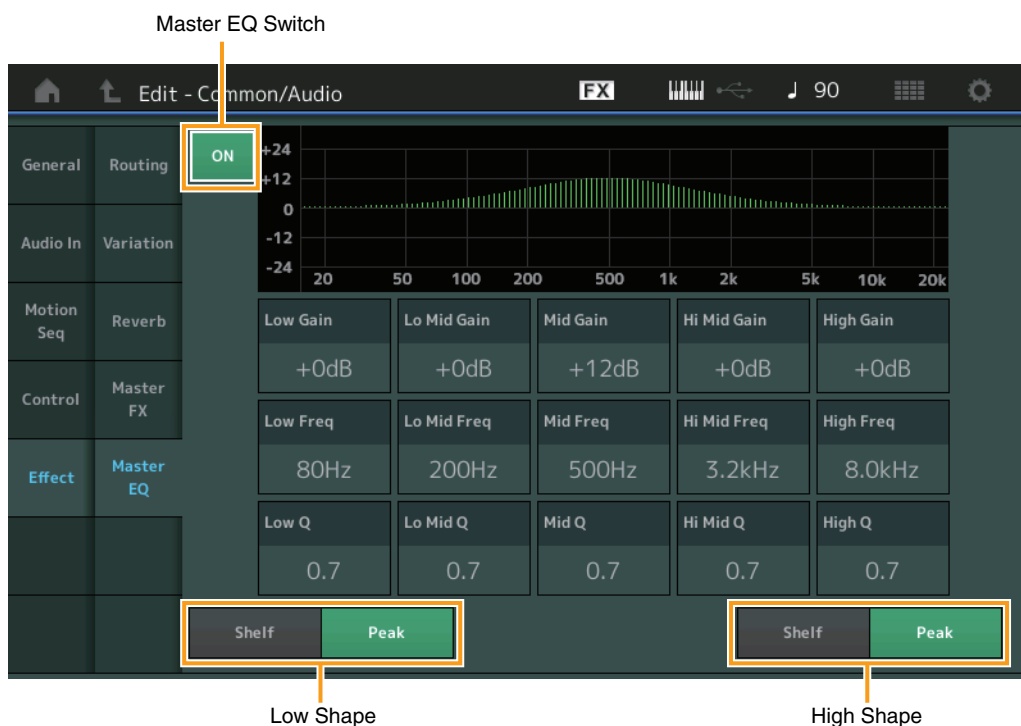
Effect Parameter (Paramètre d'effet)

Les paramètres modifiables varient en fonction du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails sur les paramètres d'effet modifiables pour chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque paramètre d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Master EQ (Master Equalizer) (Égaliseur principal)

Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs à l'égaliseur principal.

Mode opératoire [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Master EQ]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ

Master EQ Switch (Sélecteur d'égaliseur principal)

Détermine si l'égaliseur principal est activé ou non.

Réglages : Off, On

Low Gain (Gain en basses fréquences de l'égaliseur principal)

Détermine le gain de niveau de la bande de basses fréquences de l'égaliseur principal.

Réglages : -12dB – +12dB

Lo Mid Gain (Gain en fréquences moyennes inférieures de l'égaliseur principal)

Détermine le gain de niveau de la bande de fréquences moyennes inférieures de l'égaliseur principal.

Réglages : -12dB – +12dB

Mid Gain (Gain en moyennes fréquences de l'égaliseur principal)

Détermine le gain de niveau de la bande de moyennes fréquences de l'égaliseur principal.

Réglages : -12dB – +12dB

Hi Mid Gain (Gain en fréquences moyennes supérieures de l'égaliseur principal)

Détermine le gain de niveau de la bande de fréquences moyennes supérieures de l'égaliseur principal.

Réglages : -12dB – +12dB

High Gain (Gain en hautes fréquences de l'égaliseur principal)

Détermine le gain de niveau de la bande de hautes fréquences de l'égaliseur principal.

Réglages : -12dB – +12dB

Low Freq (Fréquences basses de l'égalisateur principal)

Détermine la fréquence de la bande de basses fréquences de l'égaliseur principal.

Réglages : 32Hz – 2.0kHz

Lo Mid Freq (Fréquences moyennes inférieures de l'égaliseur principal)

Détermine la fréquence de la bande de fréquences moyennes inférieures de l'égaliseur principal.

Réglages : 100Hz – 10kHz

Mid Freq (Fréquences moyennes de l'égaliseur principal)

Détermine la fréquence de la bande de moyennes fréquences de l'égaliseur principal.

Réglages : 100Hz – 10kHz

Hi Mid Freq (Fréquences moyennes supérieures de l'égaliseur principal)

Détermine la fréquence de la bande de fréquences moyennes supérieures de l'égaliseur principal.

Réglages : 100Hz – 10kHz

High Freq (Hautes fréquences de l'égaliseur principal)

Détermine la fréquence de la bande de hautes fréquences de l'égaliseur principal.

Réglages : 500Hz – 16kHz

Low Q (Largeur de bande de fréquences basses de l'égaliseur principal)

Détermine la largeur de bande de basses fréquences de l'égaliseur principal. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Master EQ Low Shape » (ci-dessous) est réglé sur « Peak ».

Réglages : 0.1 – 12.0

Lo Mid Q (Largeur de bande de fréquences moyennes inférieures de l'égaliseur principal)

Détermine la largeur de bande des fréquences moyennes inférieures de l'égaliseur principal.

Réglages : 0.1 – 12.0

Mid Q (Largeur de bande de moyennes fréquences de l'égaliseur principal)

Détermine la largeur de bande de moyennes fréquences de l'égaliseur principal.

Réglages : 0.1 – 12.0

Hi Mid Q (Largeur de bande des fréquences moyennes supérieures de l'égaliseur principal)

Détermine la largeur de bande des fréquences moyennes supérieures de l'égaliseur principal.

Réglages : 0.1 – 12.0

High Q (Master EQ High Q)

Détermine la largeur de bande des fréquences supérieures de l'égaliseur principal. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Master EQ High Shape » (ci-dessous) est réglé sur « Peak ».

Réglages : 0.1 – 12.0

Low Shape (Forme de l'égaliseur principal pour la bande de basses fréquences)**High Shape (Forme de l'égaliseur principal pour la bande de hautes fréquences)**

Déterminent respectivement si l'égaliseur utilisé est de type Shelving (plateau) ou Peaking (crête).

L'égaliseur en crête atténue ou accentue le signal à la fréquence spécifiée, tandis que l'égaliseur en plateau l'atténue ou l'accentue en fonction des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de fréquence spécifié. Ces paramètres ne sont disponibles que pour les bandes de fréquence LOW et HIGH.

Réglages : Shelf (Type shelving), Peak (Type peaking)

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ

Category Search (Recherche de catégorie)

Les performances, les arpèges et les formes d'onde sont réparties de manière très pratique en catégories spécifiques. Ces catégories sont établies en fonction du type d'instrument en général ou des caractéristiques sonores liées aux voix. La fonction Category Search (Recherche de catégorie) vous permet d'accéder rapidement aux sons souhaités.

Search

- ▶ Performance Category
- Arp Category
- Waveform

Performance Category Search

L'écran Performance Category Search (Recherche de catégorie de performance) vous permet de rechercher et de sélectionner la performance.

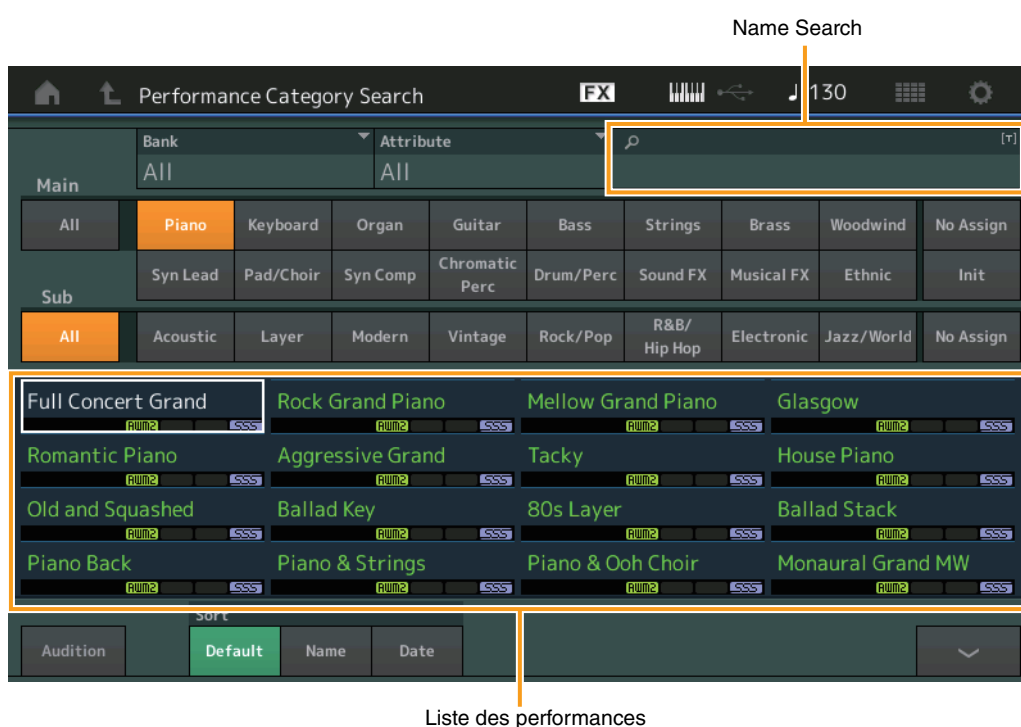
■ En cas de recherche de catégorie de performance

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [CATEGORY] (Performance Category Search)

ou

Toucher le nom de la performance → Sélectionner [Search] dans le menu qui s'affiche



Liste des performances

Bank (Sélection de banque de performances)

Filtre la liste des performances par banque.

Réglages : All (Tout), Preset (Présélection), User (Utilisateur), Library Name (Nom de bibliothèque) (en cas de lecture du fichier de bibliothèque)

Attribute (Attribut de performance)

Filtre la liste des performances par attribut ([page 145](#)). Ce paramètre n'est pas disponible pour Part Category Search.

Réglages : All, AWM2, FM, FM-X+AWM2, MC, SSS, Single, Multi

Name Search (Recherche de nom de performance)

Recherche la performance en entrant une partie du nom de celle-ci

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Main (Catégorie principale de performance)

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Sub (Sous-catégorie de performance)

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Audition (Sélecteur d'audition)

Détermine si la phrase d'audition est reproduite ou non. Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Audition Lock » (Verrouillage de l'audition) ([page 171](#)) est réglé sur « on » sur l'écran Utility.

Réglages : Off, On

Sort (Ordre de tri)

Détermine l'ordre de tri de la Liste des performances.

Réglages : Default (Valeur par défaut), Name (Nom), Date

Name : tri effectué par nom. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (A à Z). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant.

Date : tri effectué par ordre de stockage. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant.

Search

▶ Performance Category

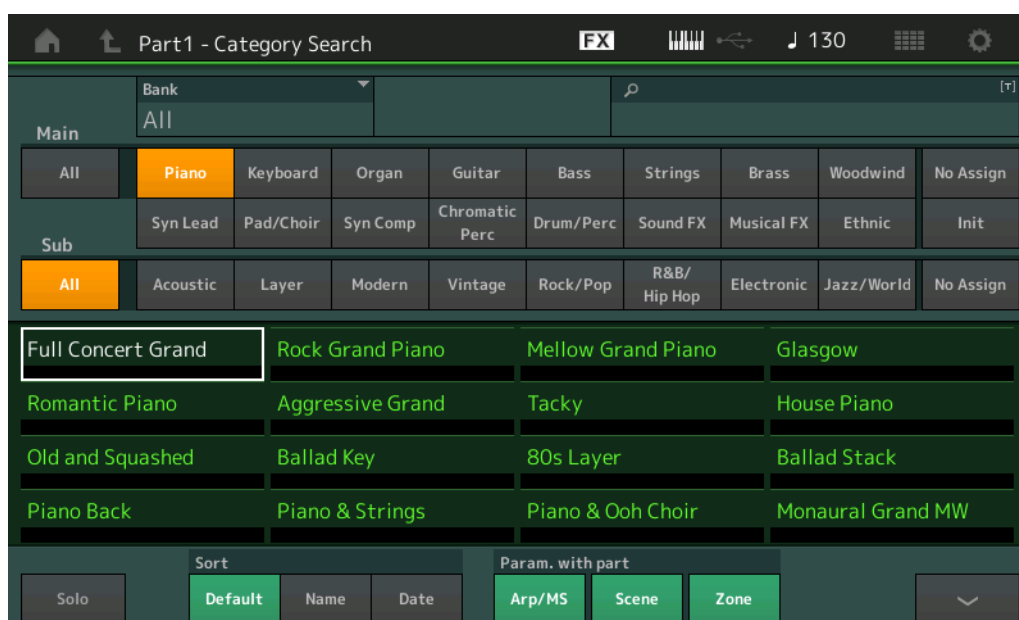
Arp Category

Waveform

■ En cas de recherche de catégorie de partie

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → Sélection de partie → [SHIFT]+[CATEGORY] (Part Category Search)
 (En cas de sélection d'une partie à laquelle un son a été affecté) Toucher Part Name →
 Sélectionner [Search] dans le menu affiché
 ou
 (En cas de sélection d'une partie à laquelle aucun son n'a été affecté) Toucher l'icône « + »



Solo (Sélecteur d'isolement)

Détermine si la fonction Solo (Isolement) est activée (On) ou non (Off). Lorsque ce paramètre est réglé sur « on » et qu'un son a été affecté à la partie, seule la partie retentit.

Réglages : Off, On

Param. with Part (Paramètre avec partie)

Détermine si, oui ou non, les valeurs des paramètres sont lues et utilisées pour les besoins de la performance suivante. Lorsque le jeu de paramètres est désactivé (réglé sur « off »), les valeurs de réglage actuelles continuent d'être utilisées même lorsque la prochaine performance est sélectionnée.

Le paramètre « Zone » n'est disponible que lorsque le paramètre « Zone Master » (Zone principale) ([page 171](#)) est réglé sur « on » dans l'écran Utility.

Réglages : Arp/MS, Scene (Scène), Zone

Arpeggio Category Search

L'écran Arpeggio Category Search (Recherche de catégorie d'arpège) vous permet de rechercher et de sélectionner les types d'arpège.

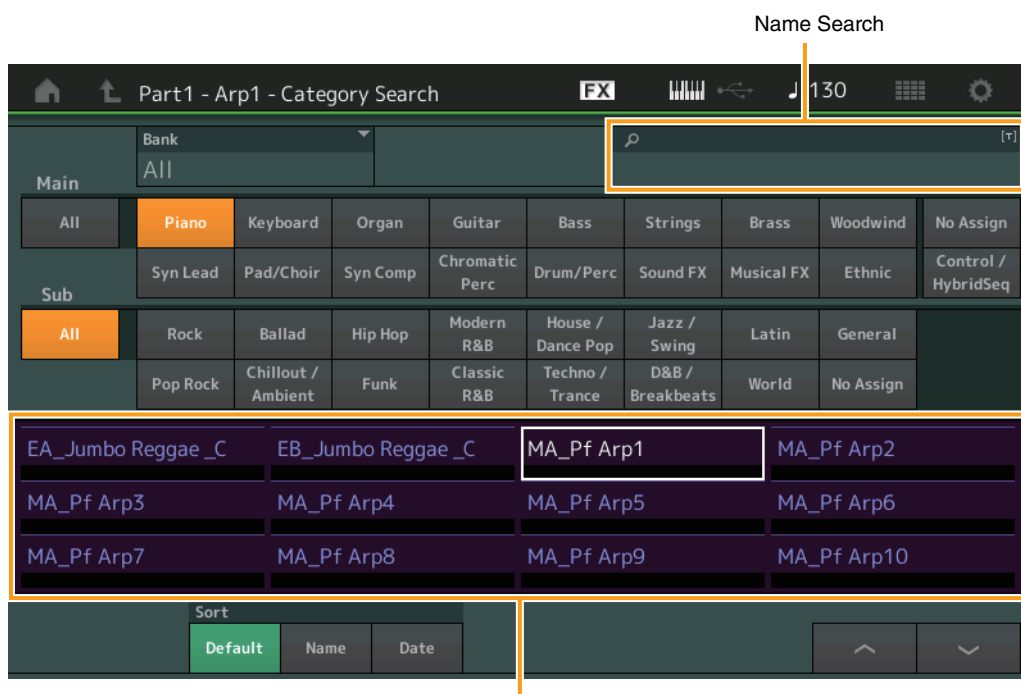
Mode opératoire Écran lié à l'arpège → Sélection de partie → [CATEGORY]

Search

Performance Category

▶ Arp Category

Waveform



Liste des types d'arpège

Bank (Sélection d'une banque d'arpèges)

Filtre la Liste des arpèges par banque.

Réglages : All (Tout), Preset (Présélection), User (Utilisateur), Library Name (Nom de bibliothèque) (en cas de lecture du fichier de bibliothèque)

Name Search (Recherche de nom d'arpège)

Recherche un arpège en entrant une partie du nom de celui-ci.

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Main (Catégorie d'arpège)

Réglages : reportez-vous à la « Liste des catégories d'arpège » (page 11).

Sub (Sous-catégorie d'arpège)

Réglages : reportez-vous à la « Liste des sous-catégories d'arpège » (page 11).

Sort (Ordre de tri)

Détermine l'ordre de tri de la Liste des types d'arpège.

Réglages : Default (Valeur par défaut), Name (Nom), Date

Name : tri effectué par nom. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (A à Z). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant.

Date : tri effectué par ordre de chargement. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant.

Waveform Category Search

L'écran Waveform Category Search (Recherche de catégorie de forme d'onde) vous permet de rechercher et de sélectionner les formes d'onde.

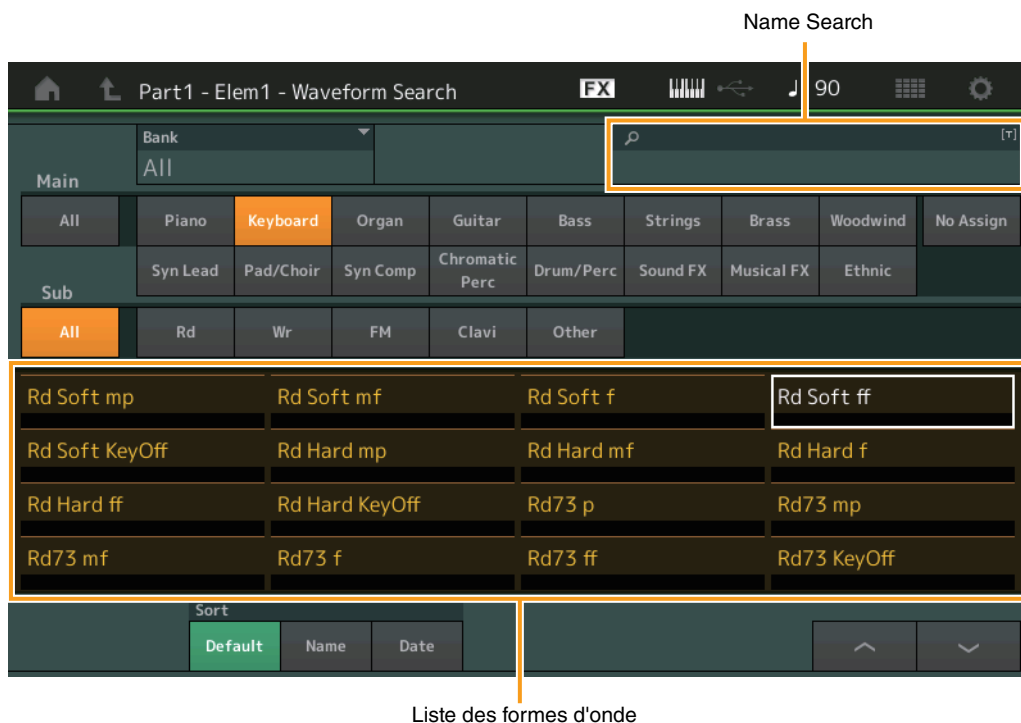
Mode opératoire Écran lié aux formes d'onde → Sélection de partie → Sélection de forme d'onde → [CATEGORY]

Search

Performance Category

Arp Category

▶ Waveform



Liste des formes d'onde

Bank (Sélection de banque de formes d'onde)

Filtre la Liste des formes d'onde par banque.

Réglages : All (Tout), Preset (Présélection), User (Utilisateur), Library Name (Nom de bibliothèque) (en cas de lecture du fichier de bibliothèque)

Name Search (Recherche de nom de forme d'onde)

Recherche une forme d'onde en entrant une partie du nom de celle-ci.

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Main (Catégorie de forme d'onde)

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Sub (Sous-catégorie de forme d'onde)

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Sort (Ordre de tri)

Détermine l'ordre de tri de la Liste des formes d'onde.

Réglages : Default (Valeur par défaut), Name (Nom), Date

Name : tri effectué par nom. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (A à Z). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant.

Date : tri effectué par ordre de stockage. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant.

Utility

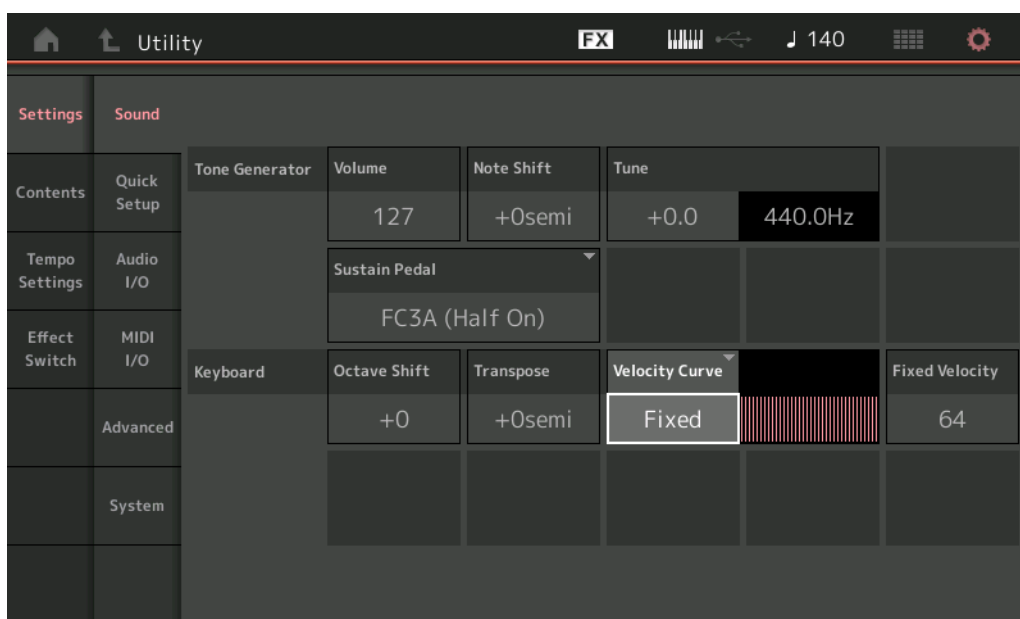
L'écran Utility (Utilitaires) dispose de quatre onglets : Setting (Réglage), Contents (Contenu), Tempo Settings (réglages de tempo) et Effect Switch (Sélecteur d'effet). Vous pouvez y faire des réglages applicables à l'ensemble du système.

Settings (Réglages)

Sound

L'écran Sound (Son) vous permet d'effectuer des réglages d'ensemble sur le son émis en sortie de l'instrument.

Mode opératoire [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Tone Generator Volume (Volume du générateur de sons)

Détermine le volume d'ensemble de l'instrument.

Réglages : 0 – 127

Tone Generator Note Shift (Décalage de note du générateur de sons)

Détermine la valeur du décalage de la hauteur de ton de l'ensemble des notes (en demi-tons).

Réglages : -24semi – +24semi (-24 demi-tons – +24 demi-tons)

Tone Generator Tune (Accord du générateur de sons)

Détermine le réglage affiné du son d'ensemble de l'instrument (par pas de 0,1 centième).

Réglages : -102.4 – +102.3

Sustain Pedal (Sélection de la pédale de maintien de sélecteur au pied)

Sélectionne le type de sélecteur au pied relié à la prise [SUSTAIN] de la section FOOT SWITCH sur le panneau arrière.

- **Lorsque le sélecteur FC3 ou FC3A est utilisé :**

Lorsque vous connectez un sélecteur FC3 ou FC3A en option (équipé de la fonction de pédale à mi-course) pour produire un effet spécial de « pédale à mi-course » (comme sur un véritable piano acoustique), réglez ce paramètre sur « FC3A (Half on) ». Si vous n'avez pas besoin de la fonction de pédale à mi-course ou souhaitez la désactiver tout en continuant à utiliser un sélecteur FC3 ou FC3A, réglez ce paramètre sur « FC3A (Half off) ».

- **Lorsque le modèle FC4, FC4A ou FC5 est utilisé :**

Sélectionnez « FC4A/FC5 ». Les sélecteurs FC4, FC4A et FC5 ne sont pas équipés de la fonction de pédale à mi-course.

Réglages : FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5

NOTE Notez que ce réglage ne sera pas nécessaire si vous contrôlez la fonction de pédale à mi-course via des messages de changement de commande depuis un périphérique MIDI externe connecté à l'instrument.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Keyboard Octave Shift (Changement d'octave de clavier)

Détermine la valeur en octaves de la transposition de la plage du clavier vers le haut ou le bas. Ce paramètre est lié aux touches [-]/[+] de la section OCTAVE du panneau.

Réglages : -3 – +3

Keyboard Transpose (Transposition de clavier)

Ce paramètre est utilisé pour transposer la zone actuelle par incréments d'un demi-ton.

Réglages : -11semi – +11semi (-11 demi-tons – +11 demi-tons)

NOTE Si vous transposez le clavier au-delà des limites de la plage de notes (C-2 et G8), les notes des octaves adjacentes seront utilisées.

Keyboard Velocity Curve (Courbe de vitesse de clavier)

Ces cinq courbes déterminent le mode de production et de transmission de la vitesse réelle en fonction de la force de votre jeu au 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 : Normal, Soft (Atténué), Hard (Fort), Wide (Large), Fixed (Constant)

Normal : cette « courbe » linéaire produit une correspondance biunivoque entre la force de frappe du clavier (vitesse) et le changement réel de son.

Soft : cette courbe produit une réponse accrue, particulièrement dans le cas des vitesses plus faibles.

Hard : cette courbe produit une réponse plus importante, en particulier pour les vitesses plus fortes.

Wide : cette courbe accentue la force de votre jeu en produisant des vitesses inférieures en réponse à un jeu plus léger et des vitesses plus élevées en cas de jeu plus dur. Vous pouvez donc utiliser ce réglage pour élargir votre plage dynamique.

Fixed : ce réglage produit un changement de son de la même intensité (défini sous Keyboard Fixed Velocity ci-après), quelle que soit la force de votre jeu. La vitesse des notes que vous jouez est fixée sur la valeur définie ici.

Keyboard Fixed Velocity (Vitesse constante de clavier)

La courbe Fixed peut être utilisée pour envoyer une vitesse constante au générateur de sons, quelle que soit la force de votre jeu au clavier. Ce paramètre est uniquement disponible si vous sélectionnez la valeur « Fixed » pour le paramètre « Keyboard Velocity Curve » ci-dessus.

Réglages : 1 – 127

Utility

Settings

- ▶ Sound
- ▶ Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

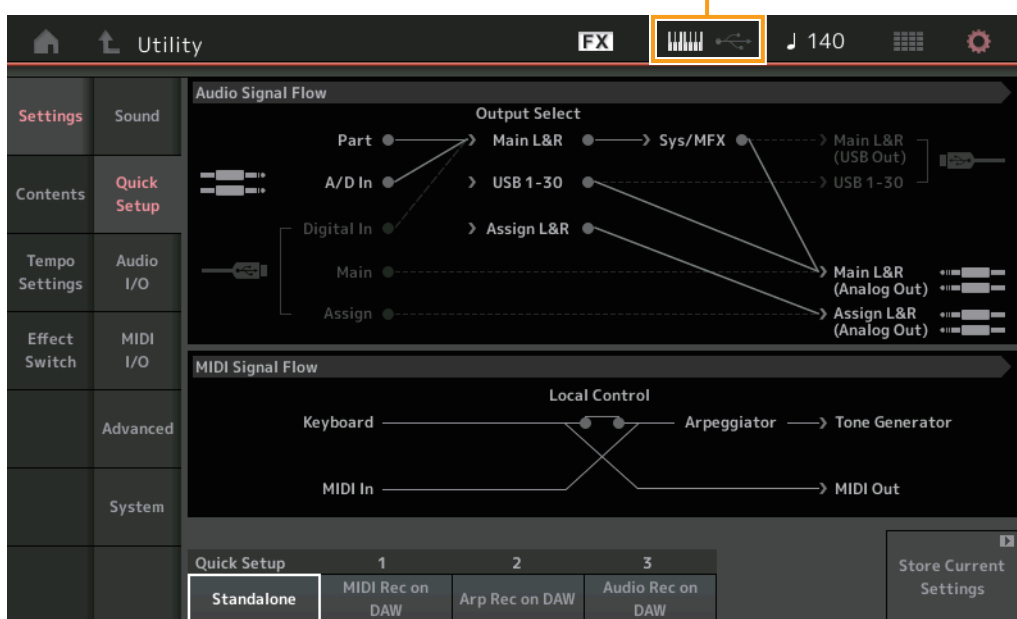
Quick Setup

L'utilisation du mode Quick Setup (Configuration rapide) vous permet d'appeler instantanément les réglages de panneau liés au séquenceur, en sélectionnant des configurations présélectionnées adaptées, de sorte que vous pourrez régler simultanément et instantanément un éventail de paramètres importants liés au séquenceur.

Mode opératoire [UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup], [SHIFT] + [UTILITY] ou

Toucher l'icône QUICK SETUP

icône QUICK SETUP



Audio Signal Flow (Flux de signaux audio)

Indique les connexions du signal audio. Les connexions changent en fonction de l'état de la borne [USB TO HOST] et des réglages généraux de l'instrument.

MIDI Signal Flow (Flux de signaux MIDI)

Indique les connexions du signal MIDI. Les connexions changent en fonction des réglages généraux de l'instrument.

Quick Setup (Configuration rapide)

Détermine les configurations rapides.

Réglages : Standalone (Autonome), 1 – 3

Les paramètres liés à la fonction Quick Setup sont comme suit :

Réglages audio	A/D Input Gain
	Main L&R Gain
	Assign L&R Gain
	USB Main L&R Gain
	USB 1-30 Gain
	Direct Monitor Switch
Réglages MIDI	MIDI In/Out
	Local Control
	Arp MIDI Out
	MIDI Sync
	Clock Out
	Receive/Transmit Sequencer Control
	Controller Reset
	FS CC Number
Réglages de sortie de partie	Part 1-16 Output Select
	A/D In Output Select
	Digital In Output Select

Pour obtenir des instructions détaillées sur les réglages audio, reportez-vous à la section « Audio I/O » (page 168). Pour obtenir des instructions détaillées sur les réglages MIDI, reportez-vous à la section « MIDI I/O » (page 169).

Les réglages par défaut du paramètre Quick Setup sont comme suit :

■ Standalone (Autonome)

Utilisez ce réglage lorsque vous utilisez cet instrument seul ou comme source d'horloge maître pour un autre équipement.

Local Control (Commande locale)	Direct Monitor (Écoute directe)	Output Select (Sélection de sortie)	Arp MIDI Out (Sortie MIDI de l'arpège)
On	On	Main L&R	Off

■ MIDI Rec on DAW (Enregistrement MIDI sur le logiciel DAW)

Utilisez ce réglage lors de l'enregistrement de la performance de l'instrument (à l'exclusion des données d'arpège) sur le logiciel DAW.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	Off

■ Arp Rec on DAW (Enregistrement de l'arpège sur le logiciel DAW)

Utilisez ce réglage lors de l'enregistrement de la performance de l'instrument, en ce compris les données d'arpège, dans le logiciel DAW.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	On

Utility

Settings

Sound

▶ Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

■ Audio Rec on DAW (Enregistrement audio sur le logiciel DAW)

Utilisez ce réglage en cas d'enregistrement séparé des signaux en provenance du générateur de sons et des prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT dans le logiciel DAW, et de reproduction directe des signaux depuis les prises [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
On	Off	Dépend de la partie	Off

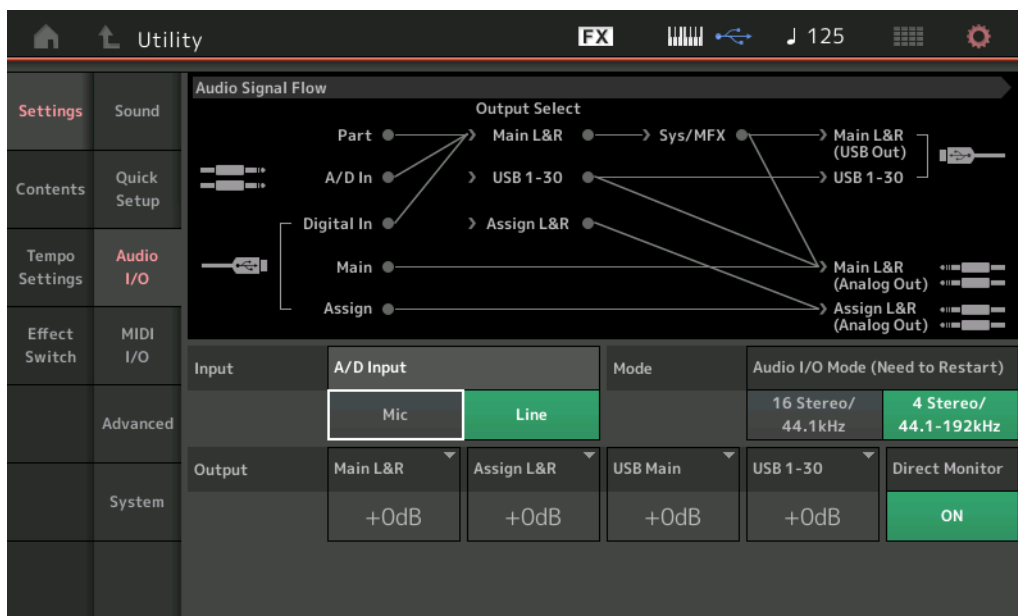
Store Current Settings (Stockage des réglages actuels)

Stocke les réglages édités sous 1 – 3 de « QuickSetup ».

Audio I/O

L'écran Audio I/O (E/S audio) vous permet de régler les paramètres liés à l'entrée/sortie audio.

Mode opératoire [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]



A/D Input (Gain de l'entrée A/N)

Lorsque vous utilisez les prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT, ce réglage détermine la source d'entrée, à savoir le microphone (Mic) ou la ligne (Line).

Réglages : Mic (Micro), Line (Ligne)

Mic : réglage réservé à un équipement dont le niveau de sortie est faible, comme par exemple, un microphone.

Line : réglage réservé à un équipement dont le niveau de sortie est élevée, tel qu'un clavier, un synthétiseur ou un lecteur de CD.

NOTE Il est possible de connecter directement à l'instrument une guitare ou une basse munis de micros actifs. Cependant, en cas d'utilisation de micros passifs, veuillez connecter l'instrument via un périphérique d'effets.

Audio I/O Mode (Mode E/S audio)

Détermine le mode de sortie de l'entrée du signal audio en provenance de la borne [USB TO HOST]. Pour activer ce réglage, il est nécessaire de redémarrer l'instrument.

Réglages : 16 Stereo/44.1kHz, 4 Stereo/44.1-192kHz

16 Stereo/44.1kHz : la capacité maximale d'envoi de données audio sur l'instrument est de 32 canaux (dont 16 canaux stéréo) à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.

4 Stereo/44.1-192kHz : la capacité maximale d'envoi de données audio sur l'instrument est de 8 canaux (dont 4 canaux stéréo) à une fréquence d'échantillonnage comprise entre 44,1 kHz et 192 kHz.

NOTE Lorsque le réglage « 4 Stereo/44.1-192kHz » est sélectionné, les seules fréquences disponibles sont respectivement de 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz et 192 kHz.

Main L&R (Gain de sortie Main L&R)

Détermine le gain de sortie des prises [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT (BALANCED) (Symétrique).

Réglages : -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Utility

Settings

Sound

▶ Quick Setup

▶ Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Assign L&R (Gain de sortie Assign L&R)

Détermine le gain de sortie des prises [L]/[R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT (Sortie affectable) (BALANCED).

Réglages : -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB Main (Gain de sortie USB Main L&R)

Détermine le gain de sortie du canal principal L&R de la borne [USB TO HOST].

Réglages : -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB 1-30 (Gain de sortie USB des canaux 1 – 30)

Détermine le gain de sortie des canaux 1 – 30 de la borne [USB TO HOST].

Réglages : -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Direct Monitor (Sélecteur d'écoute directe)

Détermine si le signal audio envoyé au périphérique externe via les canaux « Main L&R (USB Out) » ou « USB 1-30 » retentit ou non également sur cet instrument (Direct Monitoring). Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le signal audio émis via les canaux « Main L&R (USB Out) » ou « USB 1-30 » est également envoyé aux prises [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT (BALANCED) et à la prise [PHONES]. Lorsque le périphérique externe n'est pas connecté via le câble USB, le paramètre Direct Monitor Switch est automatiquement activé (réglé sur « on »).

Réglages : Off, On

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

▶ Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

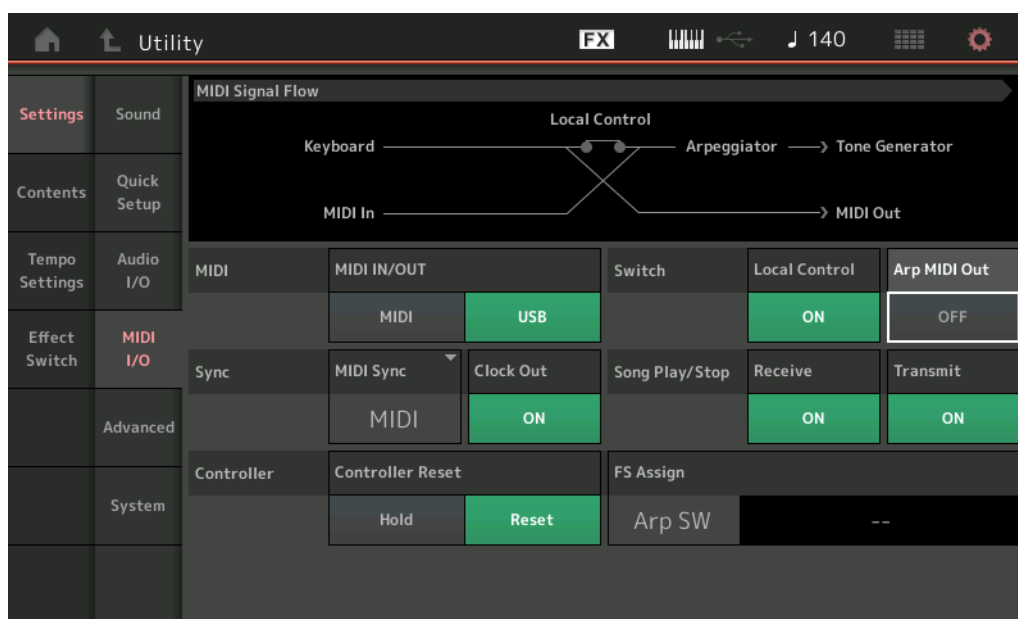
Tempo Settings

Effect Switch

MIDI I/O

L'écran MIDI I/O (E/S MIDI) vous permet de régler les paramètres liés à l'entrée/sortie MIDI.

Mode opératoire [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]



MIDI IN/OUT (Entrée/Sortie MIDI)

Détermine la ou les bornes d'entrée/sortie physiques utilisées pour la transmission/réception de données MIDI.

Réglages : MIDI, USB

NOTE Les deux types de bornes ci-dessus doivent être utilisés séparément. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule de ces bornes pour transmettre/recevoir des données MIDI.

Local Control (Commande locale)

Détermine si le générateur de sons de l'instrument répond ou non à votre jeu au clavier. En général, cette fonction doit être activée (réglée sur « on ») car il est évident que vous souhaitez entendre le son de l'instrument lorsque vous jouez. Cependant, même si le paramètre est réglé sur « off », les données seront transmises via MIDI. En outre, le bloc Générateur de sons interne répond aux messages reçus via MIDI.

Réglages : Off, On

Arp MIDI Out (Sortie MIDI de l'arpège)

Détermine si les données de reproduction de l'arpège sont envoyées ou non via MIDI.

Réglages : Off, On

MIDI Sync (Synchronisation MIDI)

Permet de définir différents paramètres liés à l'horloge et à la synchronisation MIDI.

Détermine si la reproduction de l'arpège/Motion Sequencer/morceau est synchronisée sur l'horloge interne de l'instrument, sur une horloge MIDI externe ou sur l'entrée du signal audio provenant des prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT.

Réglages : Internal (Interne), MIDI, A/D In (Entrée A/N)

Internal : synchronisation avec l'horloge interne. Vous pouvez utiliser ce réglage lorsque vous vous servez de ce générateur de sons seul ou comme source d'horloge maître pour un autre équipement.

MIDI : synchronisation sur une horloge MIDI dont les données sont reçues depuis un instrument MIDI externe via la borne MIDI. Utilisez ce paramètre lorsque le séquenceur externe doit être utilisé en tant que périphérique principal.

A/D In : synchronisation sur le tempo du signal audio reçu via les prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT.

Clock Out (Sortie d'horloge)

Détermine si les messages de l'horloge MIDI sont transmis ou non via MIDI.

Réglages : Off, On

Receive (Réception de commande du séquenceur)

Détermine si les signaux de commande du séquenceur (démarrage et arrêt de morceau) sont reçus ou non via MIDI.

Réglages : Off, On

Transmit (Transmission de commande du séquenceur)

Détermine si les signaux de commande du séquenceur (démarrage et arrêt de morceau) sont transmis ou non via MIDI.

Réglages : Off, On

Controller Reset (Réinitialisation de contrôleur)

Détermine l'état des différents contrôleurs (molette de modulation, modification ultérieure, contrôleur au pied, contrôleur de souffle, boutons, etc.) en cas de basculement d'une performance vers l'autre. Lorsque ce paramètre est réglé sur « Hold », les contrôleurs conservent leur réglage actuel. Lorsque ce paramètre est réglé sur « Reset », les contrôleurs sont rétablis sur leur valeur par défaut (ci-dessous).

Réglages : Hold (Maintien), Reset (Réinitialisation)

Si vous sélectionnez « reset », les contrôleurs seront réinitialisés sur les états ou positions suivant(e)s :

Pitch Bend (Variation de ton)	Centre
Modulation Wheel (Molette de modulation)	Minimum
Aftertouch (Modification ultérieure)	Minimum
Foot Controller (Contrôleur au pied)	Maximum
Footswitch (Sélecteur au pied)	Off
Ribbon Controller (Contrôleur de ruban)	Centre
Breath Controller (Contrôleur de souffle)	Maximum
Expression (Expression)	Maximum
Assignable Switches 1 and 2 (Sélecteurs affectables 1/2)	Off
Motion Sequencer Hold (Maintien de Motion Sequencer)	Off
Voie individuelle de Motion Sequencer	0 (minimum) lorsque le paramètre Lane Motion Sequencer Polarity est réglé sur « Unipolar » 64 (centre) lorsque le paramètre Lane Motion Sequencer Polarity est réglé sur « Bipolar »

FS Assign (Numéro de commande d'affectation de sélecteur au pied)

Détermine le numéro de changement de commande généré lors de l'utilisation du sélecteur au pied connecté à la prise [ASSIGNABLE] de la section FOOT SWITCH. Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide du sélecteur au pied.

Réglages : Off, 1 – 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

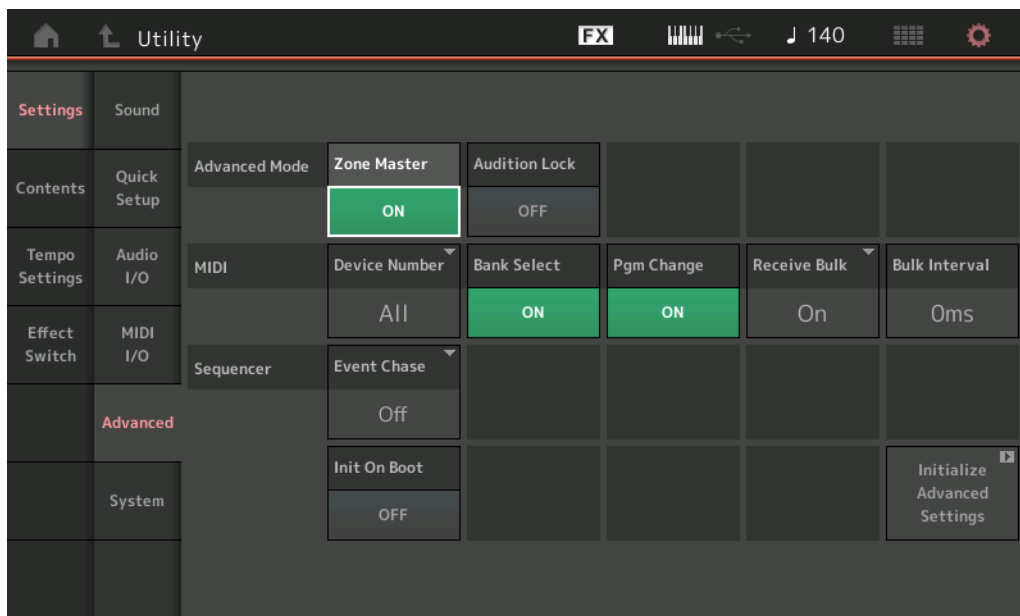
Tempo Settings

Effect Switch

Advanced

L'écran Advanced (Avancé) vous permet de définir les paramètres avancés.

Mode opératoire [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Zone Master (Sélecteur principal de zone)

Détermine si la fonction Zone est utilisée (on) ou non (off).

Réglages : Off, On

Audition Lock (Verrouillage de l'audition)

Détermine si le paramètre Audition Lock est activé ou non. Lorsque le paramètre est réglé sur « On », la fonction Audition est indisponible.

Réglages : Off, On

Device Number (Numéro de périphérique)

Détermine le numéro du périphérique MIDI. Ce numéro doit correspondre au numéro de l'équipement MIDI externe lors de la transmission/réception de blocs de données, de modifications de paramètres ou d'autres messages exclusifs au système.

Réglages : 1 – 16, All, Off

Bank Select (Sélection de banque)

Ce sélecteur active ou désactive les messages de sélection de banque, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le synthétiseur répond aux messages Bank Select entrants.

Réglages : Off, On

Pgm Change (Changement de programme)

Ce sélecteur active ou désactive les messages de changement de programme, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le synthétiseur répond aux messages Program Change entrants.

Réglages : Off, On

Receive Bulk (Réception en bloc)

Détermine si les transferts de blocs de données peuvent ou non être reçus.

Réglages : Protect (non reçu), On (reçu)

Bulk Interval (Intervalle de transfert en bloc)

Détermine la durée de l'intervalle de la transmission Bulk Dump à la réception d'un message Bulk Request (Demande de transfert en bloc).

Réglages : 0ms – 900ms

Event Chase (Poursuite d'événement de morceau)

Le paramètre Event Chase (Poursuite d'événement) 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 rebobinage. En définissant ce paramètre sur un événement spécifique, vous assurez l'intégrité de la reproduction de l'événement, même en cas d'avance rapide ou de rebobinage.

Réglages : Off, PC (Changement de programme), PC+PB+Ctrl (Changement de programme+Variation de ton+Changement de commande)

Init On Boot (Réinitialisation des données utilisateur au démarrage)

Détermine si les données utilisateur sont réinitialisées (On) ou non (Off) à la mise sous tension de l'instrument.

Réglages : Off, On

Initialize Advanced Settings (Réinitialisation des réglages avancés)

Réinitialise les réglages système modifiés dans l'écran Advanced.

AVIS

Lorsque l'opération Initialize (Réinitialiser) est exécutée, toutes vos modifications portant sur des données cibles ou des réglages système sont effacées. Assurez-vous de n'écraser aucune donnée importante. Veuillez sauvegarder toutes vos données importantes sur un périphérique de mémoire flash USB avant d'exécuter cette procédure.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

▶ System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

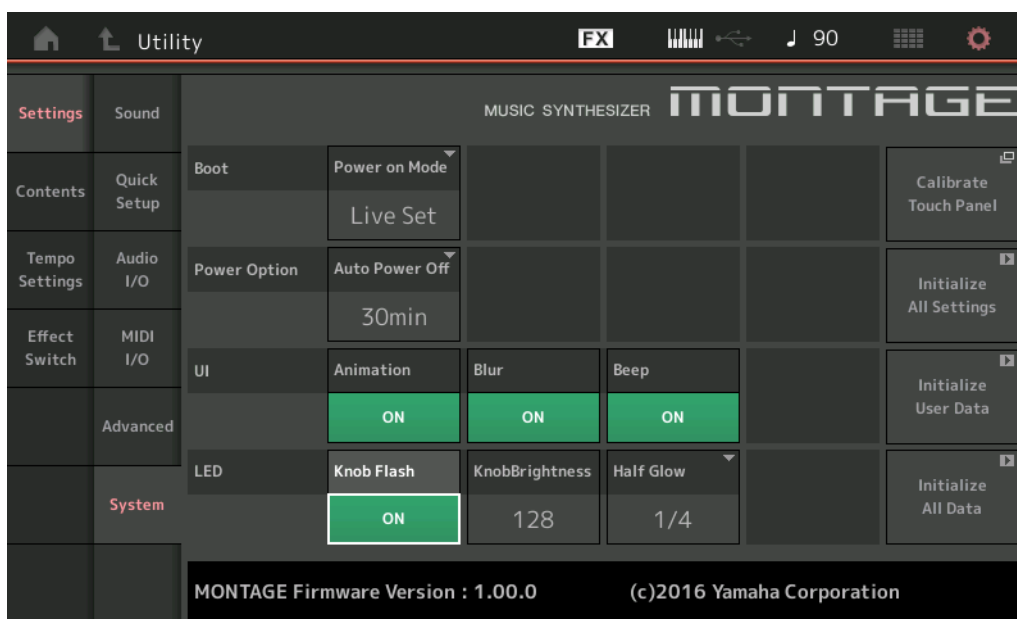
Tempo Settings

Effect Switch

System

L'écran System (Système) vous permet d'effectuer des réglages système globaux pour l'ensemble de l'instrument.

Mode opératoire [UTILITY] → [Settings] → [System]



Power on Mode (Mode Mise sous tension)

Détermine l'écran de démarrage qui est automatiquement appelé lors de la mise sous tension de l'instrument.

Réglages : Perform, Live Set

Auto Power Off (Mise hors tension automatique)

Pour empêcher toute consommation électrique superflue, cet instrument est doté d'une fonction Auto Power Off (Mise hors tension automatique), qui éteint l'appareil dès qu'il n'est plus utilisé pendant une durée déterminée. Ce paramètre détermine le temps qui s'écoule avant la mise hors tension automatique de l'instrument.

Réglages : Off, 5, 10, 15, 30, 60, 120min

Animation (Sélecteur d'animation)

Détermine si l'animation durant la transition entre les écrans est activée ou désactivée.

Réglages : Off, On

Blur (Sélecteur de floutage)

Lorsqu'un écran est appelé, l'écran précédemment sélectionné est flouté. Ce paramètre détermine si la fonction Blur (Floutage) est activée (on) ou désactivée (off).

Réglages : Off, On

Beep (Sélecteur de signal sonore)

Détermine si le signal sonore confirmant les opérations, la sélection de menu/paramètre, etc. est activé ou désactivé.

Réglages : Off, On

Knob Flash (Sélecteur de voyant DEL de Super Knob)

Détermine si la fonction de clignotement de Super Knob est activée (on) ou désactivée (off).

Réglages : Off, On

KnobBrightness (Luminosité des boutons)

Contrôle la brillance de la luminosité de Super Knob.

Réglages : 0 – 128

Half Glow (Luminosité atténuée des voyants DEL)

Contrôle la fonction de variateur des voyants liés aux touches.

Réglages : Off, 1/4, 1/2

Calibrate Touch Panel (Calibrer le panneau tactile)

Appelle l'écran Calibration (Calibrage) pour le panneau tactile. Le calibrage de l'écran tactile peut être nécessaire si celui-ci ne réagit plus correctement.

Initialize All Settings (Réinitialiser tous les réglages)

Réinitialise tous les réglages système que vous avez créés sur l'écran Utility.

Initialize User Data (Réinitialiser les données utilisateur)

Réinitialise les données utilisateur (Performance, Motion Sequence et Live Set) stockées dans une zone spécifique de la mémoire utilisateur ainsi que les réglages système que vous avez créés sur l'écran Utility.

Initialize All Data (Réinitialiser toutes les données)

Réinitialise toutes les données utilisateur stockées dans la mémoire utilisateur ainsi que tous les réglages système que vous avez créés sur l'écran Utility.

AVIS

Lorsque l'opération Initialize (Réinitialiser) est exécutée, toutes les données cibles et tous les réglages système que vous avez créés sont effacés. Assurez-vous de n'écraser aucune donnée importante. Veillez à sauvegarder toutes vos données importantes sur un périphérique de mémoire flash USB avant d'exécuter cette procédure.

Utility**Settings**

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

▶ System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

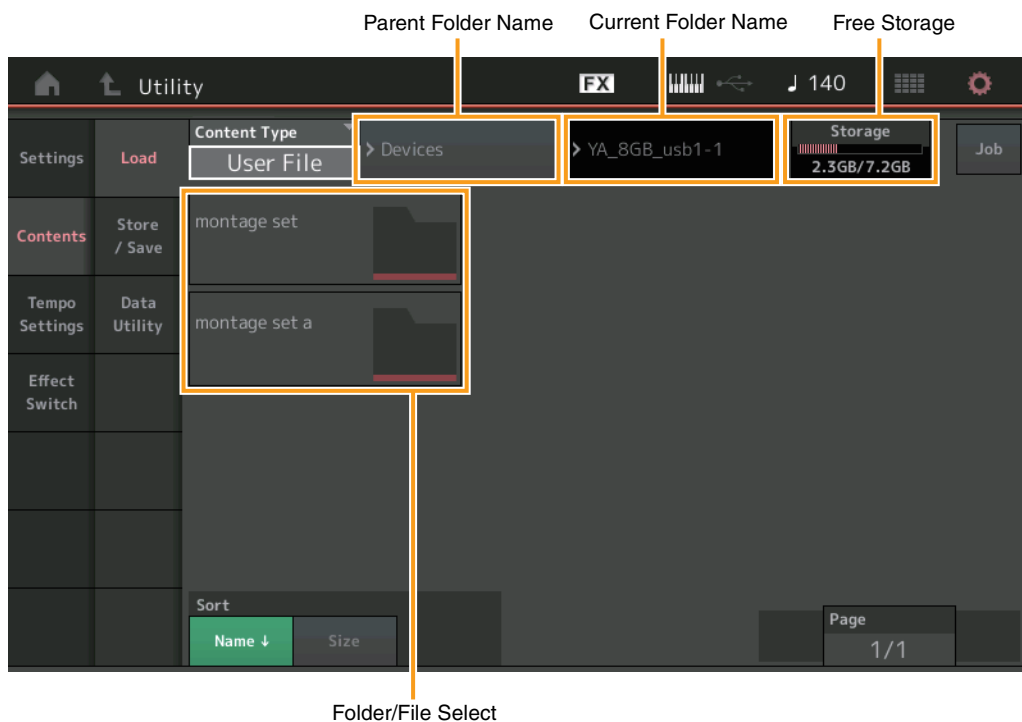
Effect Switch

Contents (Contenu)

Load

L'écran Load (Chargement) vous permet de charger les fichiers et les données.

Mode opératoire [UTILITY] → [Contents] → [Load]



Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Content Type (Type de contenu)

Vous pouvez charger sur ce synthétiseur tous les types de données enregistrés sous forme de fichier unique dans une mémoire flash USB ou sur l'instrument lui-même ou seulement le type de données souhaité. Ce paramètre détermine le type de données à charger depuis un fichier unique. Les paramètres modifiables varient en fonction du chemin utilisé pour accéder à cet écran.

Réglages : les types de fichier susceptibles d'être chargés sont comme suit :

Types de fichier	Type de périphérique	Extension	Description
User File	Fichier	.X7U	Les fichiers de type « User File » (Fichier utilisateur) enregistrés dans la mémoire flash USB peuvent être chargés et restaurés dans la zone dédiée de la mémoire utilisateur de l'instrument (page 22). Les données de type fichier utilisateur sont comme suit : <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpège • Séquence de mouvements • Courbe • Live Set (toutes les User Banks ; User 1-8) • Accord micro • Forme d'onde • Réglages d'utilitaires • Quick Setup
Library File	Fichier	.X7L	Les fichiers de type « Library File » (Fichier bibliothèque) enregistrés dans la mémoire flash USB peuvent être chargés et restaurés dans la zone dédiée de la mémoire utilisateur de l'instrument (page 22). Les données de type fichier bibliothèque sont comme suit : <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpège • Séquence de mouvements • Courbe • Live Set (une seule Bank ; contenu de la User 1 Bank lorsque celle-ci est enregistrée) • Accord micro • Forme d'onde

Types de fichier	Type de périphérique	Extension	Description
Song&Perf	Données internes		Un morceau donné d'un fichier enregistré dans la zone dédiée de la mémoire utilisateur sous le type « Song » (Morceau) peut être sélectionné de façon individuelle, chargé et reproduit sur l'instrument. Les données liées aux séquences MIDI et aux performances peuvent être chargées de la même façon.
Song	Données internes		Un morceau donné d'un fichier enregistré dans la zone dédiée de la mémoire utilisateur sous le type « Song » (Morceau) peut être sélectionné de façon individuelle, chargé et reproduit sur l'instrument. Seules les données de séquence MIDI peuvent être chargées.
.mid File	Fichier	.MID	Les données des fichiers MIDI standard (SMF au format 0 et 1) enregistrées dans la mémoire flash USB peuvent être chargées et reproduites.
.wav File	Fichier	.WAV	Les données audio (fichier Wave) enregistrées dans la mémoire flash USB peuvent être chargées et reproduites.
Audio File*	Fichier	.WAV .AIF	Les données audio (fichier Wave et fichier AIFF) enregistrées dans la mémoire flash USB peuvent être chargées et reproduites en tant que forme d'onde. Exemple : [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Osc/Tune] → « New Waveform »
Motion Seq*	Données internes		Les données de séquence spécifiques d'un fichier enregistré dans la zone dédiée de la mémoire utilisateur sous le type « Motion Seq » peuvent être sélectionnées individuellement et chargées sur l'instrument. Exemple : [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → « Load Sequence »

NOTE Les fichiers signalés d'un astérisque (*) ne s'affichent pas lorsque vous appelez cet écran depuis l'écran Utility.

Parent Folder Name (Nom du dossier parent)

Current Folder Name (Nom du dossier actuellement sélectionné)

Indiquent respectivement le nom du dossier parent et le nom du dossier actuellement sélectionné. Une fois que vous touchez le nom du dossier parent, celui-ci devient de fait le dossier actuellement sélectionné.

Free Storage (Espace de stockage disponible)

Indique la taille de l'espace disponible et de l'espace total de la zone de stockage sélectionnée. Ce paramètre varie en fonction du type de contenu.

Folder/File Select (Sélection de dossier/fichier)

Indique les dossiers/fichiers contenus dans le dossier sélectionné.

Sort (Ordre de tri)

Détermine l'ordre de tri des fichiers dans « File Select » (Sélection de fichier).

Réglages : Name (Nom), Size (Taille), Date, Number (Numéro)

Name : tri effectué par nom. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (A à Z). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant.

Size : tri effectué par ordre de taille de données. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre inverse. Ce réglage n'est pas disponible pour les fichiers de type « Motion Seq », « Song » et « Song&Perf ».

Date : tri effectué par ordre de stockage. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant. Ce réglage est uniquement disponible pour les fichiers de type « Motion Seq », « Song » et « Song&Perf ».

Number : tri effectué par ordre de numéro de contenu. Ce réglage est uniquement disponible pour les fichiers de type « Song » et « Song&Perf ».

Page (Sélection de page)

Lorsque les fichiers sous « File Select » sont affichés sur plusieurs pages, vous devez utiliser cette touche pour faire défiler les pages.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

▶ Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Job (Sélecteur de tâche)

Détermine si la fonction Job (Tâche) est activée (On) ou désactivée (Off). Lorsque ce paramètre est activé, touchez le fichier/dossier/contenu dans « File Select » pour appeler le menu permettant de sélectionner « Rename » (Renommer) ou « Delete » (Supprimer).

Touchez le périphérique USB actuellement connecté pour appeler le menu permettant de sélectionner « Format ».

Réglages : Off, On

Compatibilité avec les données de MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8

Parmi les données créées sur le MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8, seuls les types décrits ci-après peuvent être chargés sur le MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8. Veuillez noter que les données sont chargées en tant que « User File » (Fichier utilisateur) ou « Library File » (Fichier bibliothèque).

Vous pouvez également changer de type de contenu entre le fichier utilisateur et le fichier bibliothèque.

Type de fichier sur le MOTIF XF	Extension de fichier sur le MOTIF XF	Contenu
All	.X3A	Voix utilisateur, arpège utilisateur, forme d'onde utilisateur
AllVoice (toutes les voix)	.X3V	Voix utilisateur, forme d'onde utilisateur
AllArp (Tous les arpèges)	.X3G	Arpège utilisateur
AllWaveform (Toutes les formes d'onde)	.X3W	Forme d'onde utilisateur

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

▶ Load

▶ Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

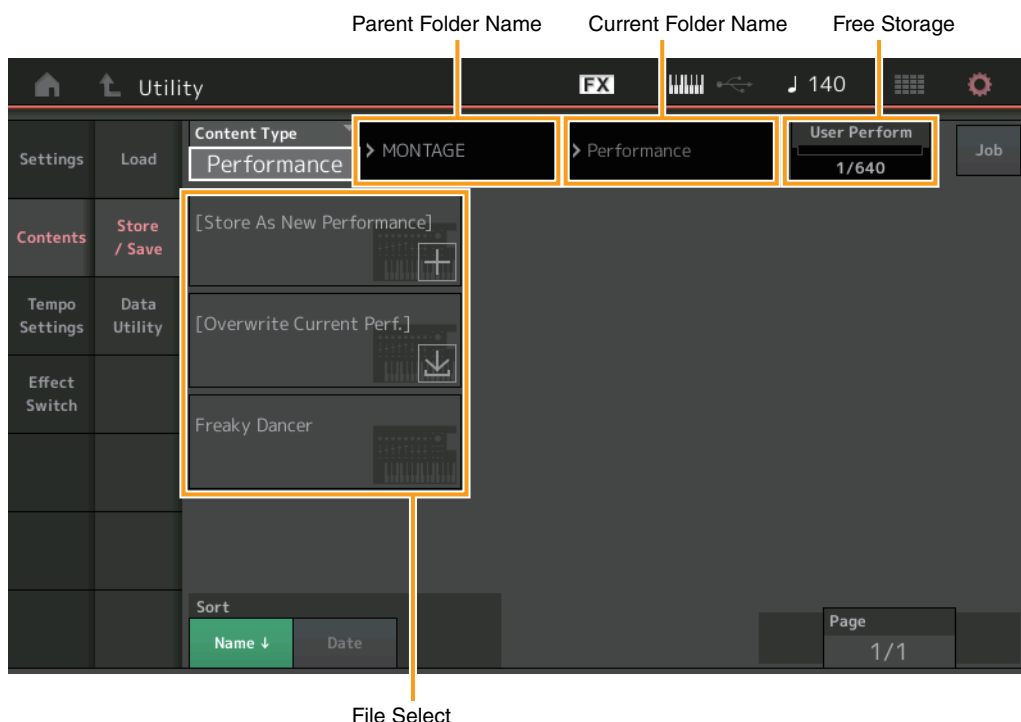
Effect Switch

Store/Save

L'écran Store/Save (Stockage/Enregistrement) vous permet de stocker les fichiers et les données.

Mode opératoire

[UTILITY] → [Contents] → [Store / Save] ou
Appuyer sur la touche [STORE]



Content Type (Type de contenu)

Vous pouvez stocker toutes les données ou les données spécifiées sur l'instrument ou sur une mémoire flash USB. Ce paramètre détermine le type de données devant être stockées/enregistrées.

Les valeurs de réglage modifiables varient en fonction du chemin utilisé pour accéder à cet écran.

Réglages : Les types de contenu susceptibles d'être stockés/enregistrés sont comme suit :

Types de fichiers	Type de périphérique	Extension	Description
Performance	Données internes		Les données peuvent être stockées sur la zone dédiée de la mémoire utilisateur en tant que « Performance » (page 22).

Types de fichiers	Type de périphérique	Extension	Description
User File	Fichier	.X7U	Les données stockées sur la zone dédiée de la mémoire utilisateur peuvent être enregistrées sur la mémoire flash USB. Les données enregistrées en tant que « User File » sont comme suit : <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpège • Séquence de mouvements • Courbe • Live Set (toutes les User Banks ; User 1-8) • Accord micro • Forme d'onde • Réglages de l'écran Utility • Quick Setup
Library File	Fichier	.X7L	Les données stockées sur la zone dédiée de la mémoire utilisateur peuvent être enregistrées sur la mémoire flash USB. Les données enregistrées en tant que « Library File » sont comme suit : <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpège • Séquence de mouvements • Courbe • Live Set (User Bank 1 uniquement) • Accord micro • Forme d'onde
.mid File	Fichier	.MID	Les données MIDI stockées dans la zone dédiée de la mémoire utilisateur (page 22) peuvent être enregistrées en tant que fichier standard MIDI (SMF uniquement au format 0) sur la mémoire flash USB.
Motion Seq*	Données internes		Les données peuvent être stockées sur la zone dédiée de la mémoire utilisateur en tant que « Motion Seq ». Exemple : [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → « Edit Sequence » pour appeler « Motion Sequence Edit » → « Store Sequence »

NOTE Les fichiers signalés d'un astérisque (*) ne s'affichent pas lorsque vous appelez cet écran depuis l'écran Utility.

Parent Folder Name (Nom du dossier parent)

Current Folder Name (Nom du dossier actuellement sélectionné)

Indiquent respectivement le nom du dossier parent et le nom du dossier actuellement sélectionné.

Une fois que vous touchez le nom du dossier parent, celui-ci devient de fait le dossier actuellement sélectionné.

Free Storage (Espace de stockage disponible)

Indique la taille de l'espace disponible et de l'espace total de la zone de stockage sélectionnée.

Ce paramètre varie en fonction du type de contenu.

Folder/File Select (Sélection de dossier/fichier)

Indique les dossiers/fichiers contenus dans le dossier sélectionné.

Sort (Ordre de tri)

Détermine l'ordre de tri des fichiers dans « File Select » (Sélection de fichier).

Réglages : Name (Nom), Size (Taille), Date

Name : tri effectué par nom. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (A à Z). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant.

Size : tri effectué par ordre de taille de données. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre inverse. Ce réglage n'est pas disponible pour les fichiers de type « Performance » et « Motion Seq ».

Date : tri effectué par ordre de stockage. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant. Ce réglage est uniquement disponible pour les fichiers de type « Performance » et « Motion Seq ».

Page (Sélection de page)

Lorsque les fichiers sous « File Select » sont affichés sur plusieurs pages, vous devez utiliser cette touche pour faire défiler les pages.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

▶ Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Job (Sélecteur de tâche)

Détermine si la fonction Job (Tâche) est activée (On) ou désactivée (Off). Lorsque ce paramètre est activé, touchez le fichier/dossier/contenu dans « File Select » pour appeler le menu permettant de sélectionner « Rename » (Renommer) ou « Delete » (Supprimer).

Touchez le périphérique USB actuellement connecté pour appeler le menu permettant de sélectionner « Format ».

Vous pouvez également créer un nouveau dossier pour stocker le fichier.

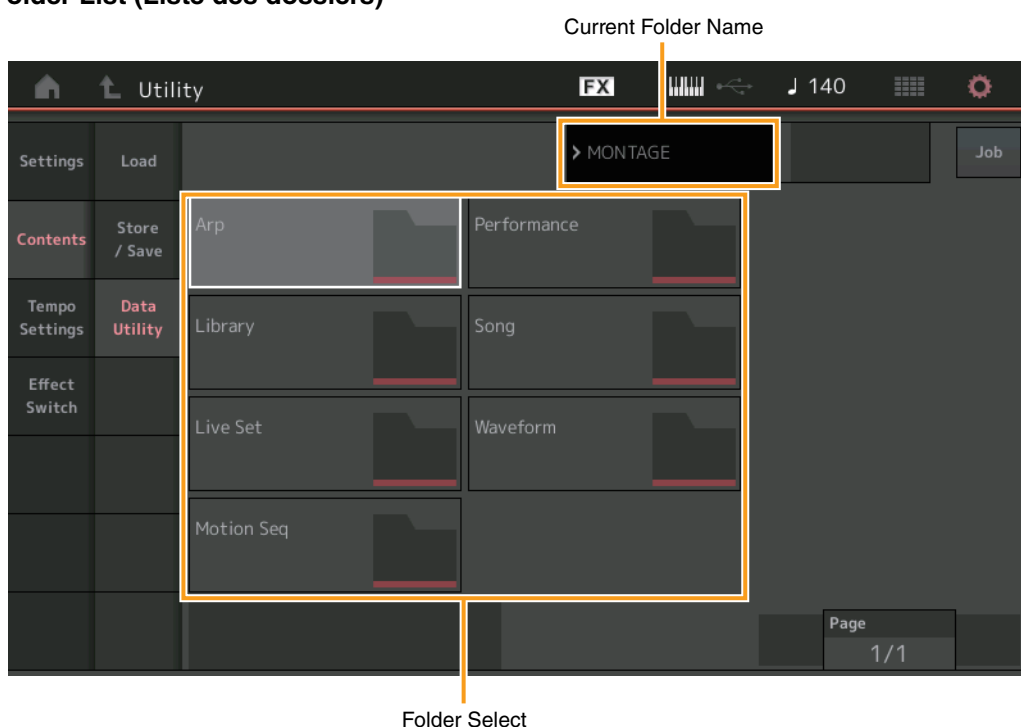
Réglages : Off, On

Data Utility

L'écran Data Utility (Utilitaires de données) vous permet de contrôler les fichiers et les données contenus dans la mémoire utilisateur.

Mode opératoire [UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

■ Folder List (Liste des dossiers)



Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

▶ Store / Save

▶ Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Current Folder Name (Nom du dossier actuellement sélectionné)

Indique le nom du dossier actuellement sélectionné.

Job (Sélecteur de tâche)

Détermine si la fonction Job (Tâche) est activée (On) ou désactivée (Off). Ce paramètre est uniquement disponible pour le dossier « Waveform » sur cet écran. Lorsque ce paramètre est activé, touchez le dossier « Waveform » pour appeler le menu permettant de sélectionner « Optimize » (Optimiser).

Réglages : Off, On

Folder Select (Sélection de dossier)

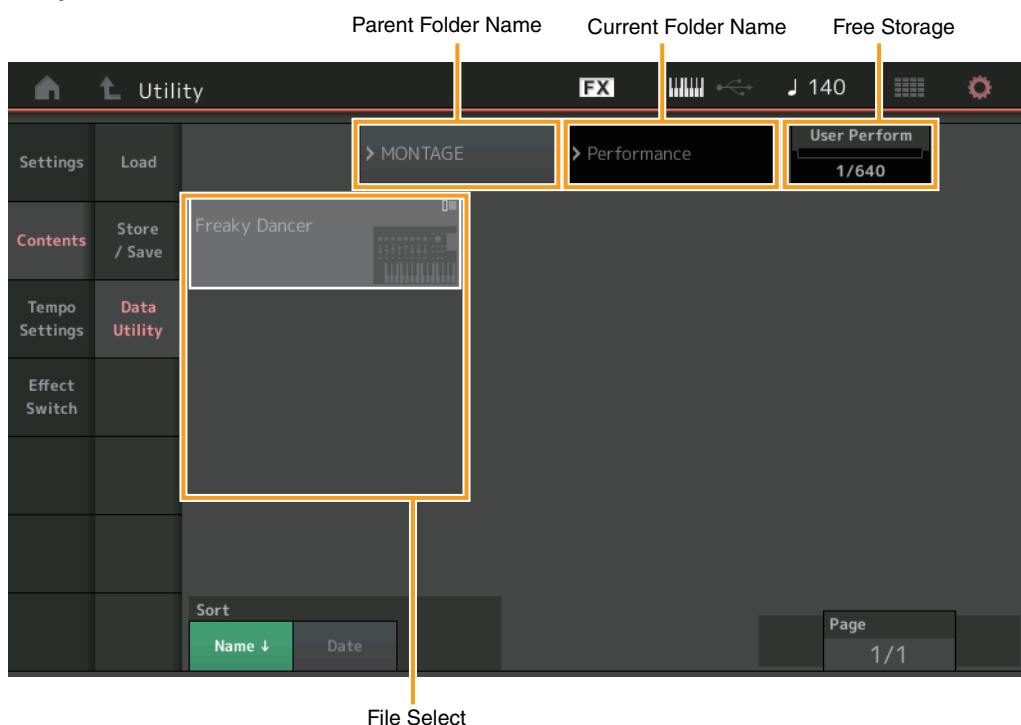
Indique les types de contenu stockés dans la mémoire utilisateur en tant que dossiers. Touchez le dossier pour l'ouvrir.

- Arpège
- Bibliothèque
- Live Set
- Motion Seq
- Performance
- Morceau
- Forme d'onde

Page (Sélection de page)

Lorsque les dossiers sous « Folder Select » sont affichés sur plusieurs pages, vous devez utiliser cette touche pour faire défiler les pages.

■ Lorsque le dossier sélectionné est ouvert



Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- ▶ Data Utility
- Tempo Settings
- Effect Switch

Parent Folder Name (Nom du dossier parent)

Current Folder Name (Nom du dossier actuellement sélectionné)

Indiquent respectivement le nom du dossier parent et le nom du dossier actuellement sélectionné. Touchez le nom du dossier parent pour revenir à la vue de la liste des dossiers.

Free Storage (Espace de stockage disponible)

Indique la taille de l'espace disponible et de l'espace total de la zone de stockage sélectionnée. Ce paramètre varie en fonction du type de contenu.

File Select (Sélection de fichier)

Indique les fichiers contenus dans le dossier sélectionné. La fonction Job est toujours disponible sur cet écran. Touchez le fichier/contenu dans « File Select » pour appeler le menu permettant de sélectionner « Rename » (Renommer) ou « Delete » (Supprimer). (Le paramètre « Rename » n'est pas disponible pour les fichiers contenus dans le dossier de type « Library ».)

Sort (Ordre de tri)

Détermine l'ordre de tri des fichiers dans « File Select » (Sélection de fichier).

Réglages : Name (Nom), Size (Taille), Date, Number (Numéro)

Name : tri effectué par nom. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (A à Z). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant.

Size : tri effectué par ordre de taille de données. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre inverse. Ce réglage est uniquement disponible pour les contenus de type « Library ».

Date : tri effectué par ordre de stockage. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant. Ce réglage n'est pas disponible pour les contenus de type « Arp » « Library ».

Number : tri effectué par ordre de numéro de contenu. Ce réglage est uniquement disponible pour les fichiers de type « Arp », « Song » et « Waveform ».

Page (Sélection de page)

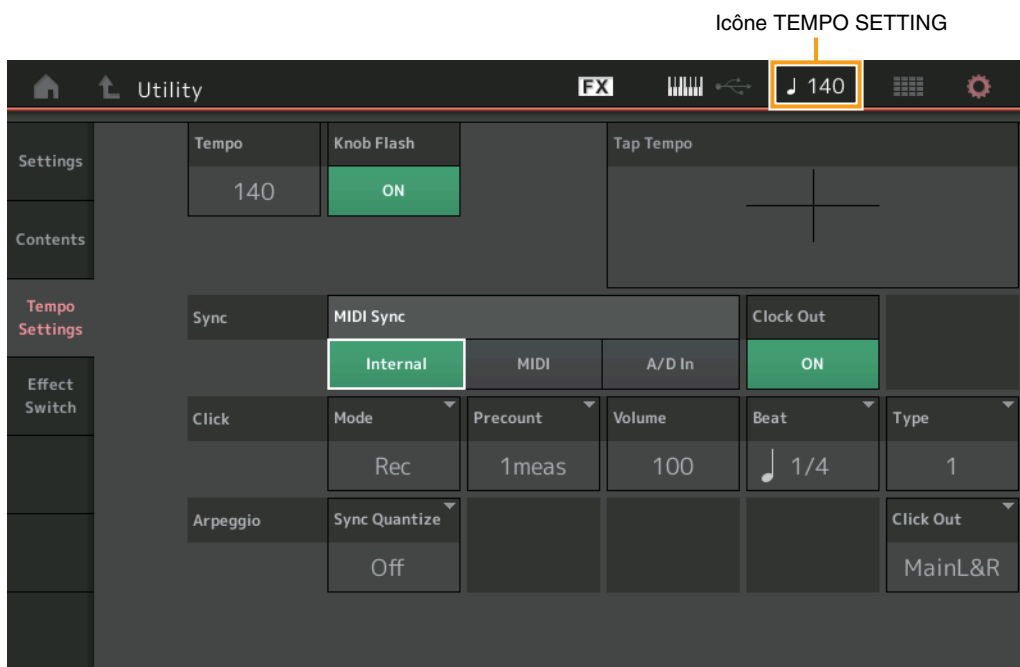
Lorsque les fichiers sous « File Select » sont affichés sur plusieurs pages, vous devez utiliser cette touche pour faire défiler les pages.

Tempo Settings

L'écran Tempo Settings (Réglages de tempo) vous permet de définir les paramètres liés au tempo et à la synchronisation.

Mode opératoire

[UTILITY] → [Tempo Settings], [SHIFT] + [ENTER] ou
Toucher l'icône TEMPO SETTING



Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

▶ Tempo Settings

Effect Switch

Tempo

Détermine le tempo de la performance. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « MIDI Sync » est réglé sur « MIDI » ou « A/D In » alors que l'instrument est synchronisé sur un périphérique externe (« EX. Tempo » est alors affiché au lieu de la valeur de réglage).

Réglages : 5 – 300

Knob Flash (Sélecteur de voyant DEL de Super Knob)

Détermine si la fonction de clignotement de Super Knob est activée (on) ou désactivée (off).

Réglages : Off, On

Tap Tempo (Tempo par tapotement)

Permet de tapoter le tempo souhaité en touchant ce paramètre ou en positionnant le curseur sur ce dernier puis en appuyant sur la touche [ENTER] du panneau.

Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque le paramètre « MIDI Sync » est réglé sur « MIDI » alors que l'instrument est synchronisé sur un périphérique externe.

NOTE Lorsque le paramètre « MIDI Sync » est réglé sur « A/D In », la recherche de tempo démarre dès que vous touchez le paramètre.

MIDI Sync (Synchronisation MIDI)

Détermine différents paramètres liés à l'horloge et à la synchronisation MIDI.

Détermine si la reproduction de l'arpège/Motion Sequencer/morceau est synchronisée sur l'horloge interne de l'instrument, sur une horloge MIDI externe ou sur l'entrée du signal audio provenant des prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT.

Réglages : Internal (Interne), MIDI, A/D In (Entrée A/N)

Internal : synchronisation avec l'horloge interne. Vous pouvez utiliser ce réglage lorsque vous vous servez de ce générateur de sons seul ou comme source d'horloge maître pour un autre équipement.

MIDI : synchronisation sur une horloge MIDI dont les données sont reçues depuis un instrument MIDI externe via la borne MIDI. Utilisez ce paramètre lorsque le séquenceur externe doit être utilisé en tant que périphérique principal.

A/D In : synchronisation sur le tempo du signal audio reçu via les prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT.

Clock Out (Sortie d'horloge)

Détermine si les messages de l'horloge MIDI sont transmis ou non.

Réglages : Off, On

Mode (Mode Clic)

Détermine le son de clic de métronome qui retentit lors de l'enregistrement ou de la reproduction.

Réglages : Off, Rec (Enregistrement), Rec/Play (Enregistrement/Reproduction), Always (Toujours)

Off : le clic ne retentit pas.

Rec : le clic est émis pendant l'enregistrement de morceau uniquement.

Rec/Play : le clic est émis pendant l'enregistrement et la reproduction de morceau.

Always : le clic est toujours audible.

Precount (Décompte de clic)

Détermine le nombre de mesures de compte à rebours émises avant le début de l'enregistrement, une fois que la touche [▶] (Reproduction) a été activée en cours d'enregistrement de morceau.

Réglages : Off (L'enregistrement commence dès que vous appuyez sur la touche [▶] (Reproduction)), 1 meas – 8 meas (1 mesure – 8 mesures)

NOTE Le son de clic étant créé à l'aide du générateur de sons interne, l'utilisation de la reproduction par clic affecte la polyphonie générale de l'instrument.

Volume (Volume de clic)

Détermine le volume du son du clic.

Réglages : 0 – 127

Beat (Temps de clic)

Détermine le temps sur lequel le clic du métronome est émis.

Réglages : 1/16 (doubles croches), 1/8 (croches), 1/4 (noires), 1/2 (blanches), Whole (rondes)

Type (Type de clic)

Détermine le type de son du clic.

Réglages : 1 – 10

Sync Quantize (Valeur de quantification de synchronisation)

Détermine la synchronisation au démarrage de la reproduction suivante de l'arpège lorsque celle-ci est déclenchée pendant la reproduction de l'arpège ou de parties multiples. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », la reproduction suivante de l'arpège démarre dès que vous déclenchez celle-ci. Le numéro qui apparaît à l'écran indique la résolution en impulsions d'horloge.

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

Click Out (Sélection de la sortie de clic)

Détermine la sortie spécifiée sous le paramètre « Click » (Clic).

Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1...USB30

MainL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT.

AsgnL&R : émission en stéréo (deux canaux) vers les prises [L]/[R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1&2...USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne [USB TO HOST].

AsgnL : émission en mono (un canal) vers la prise [L] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

AsgnR : émission en mono (un canal) vers la prise [R] de la section ASSIGNABLE OUTPUT.

USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne [USB TO HOST].

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

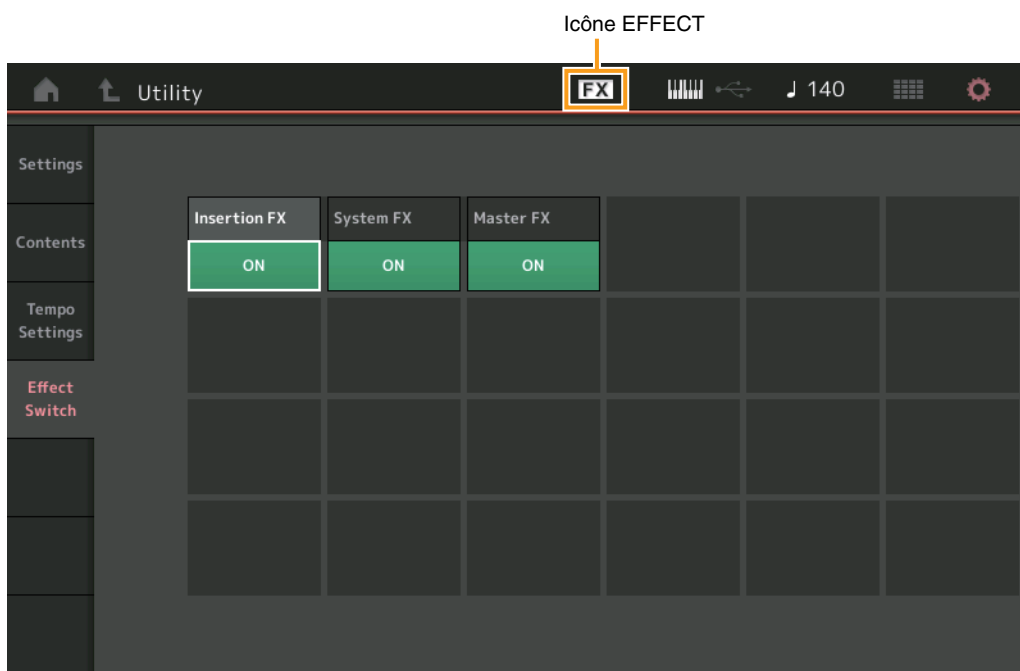
▶ Tempo Settings

Effect Switch

Effect Switch

L'écran Effect Switch (Sélecteur d'effet) vous permet de définir les réglages de contournement d'effet. Aucun réglage effectué sur cet écran ne peut être stocké. Une fois l'instrument redémarré, les paramètres sont aussi réinitialisés sur leur valeur d'origine.

Mode opératoire [UTILITY] → [Effect Switch] ou
Toucher l'icône EFFECT



Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

▶ Effect Switch

Insertion FX (Sélecteur d'effet d'insertion)

Détermine si l'effet d'insertion est activé ou non.

Réglages : Off, On

System FX (Sélecteur d'effet système)

Détermine si l'effet système est activé ou non.

Réglages : Off, On

Master FX (Sélecteur d'effet principal)

Détermine si l'effet principal est activé ou non.

Réglages : Off, On

Live Set

Live Set est une liste dans laquelle les performances peuvent être librement organisées. Vous avez la possibilité de sélectionner jusqu'à 16 performances parmi les présélections Live Set et de les disposer au sein d'une même page, afin de faciliter l'appel et la reproduction de vos performances préférées. Pour obtenir des instructions de base sur Live Set, reportez-vous au Mode d'emploi.

Live Set

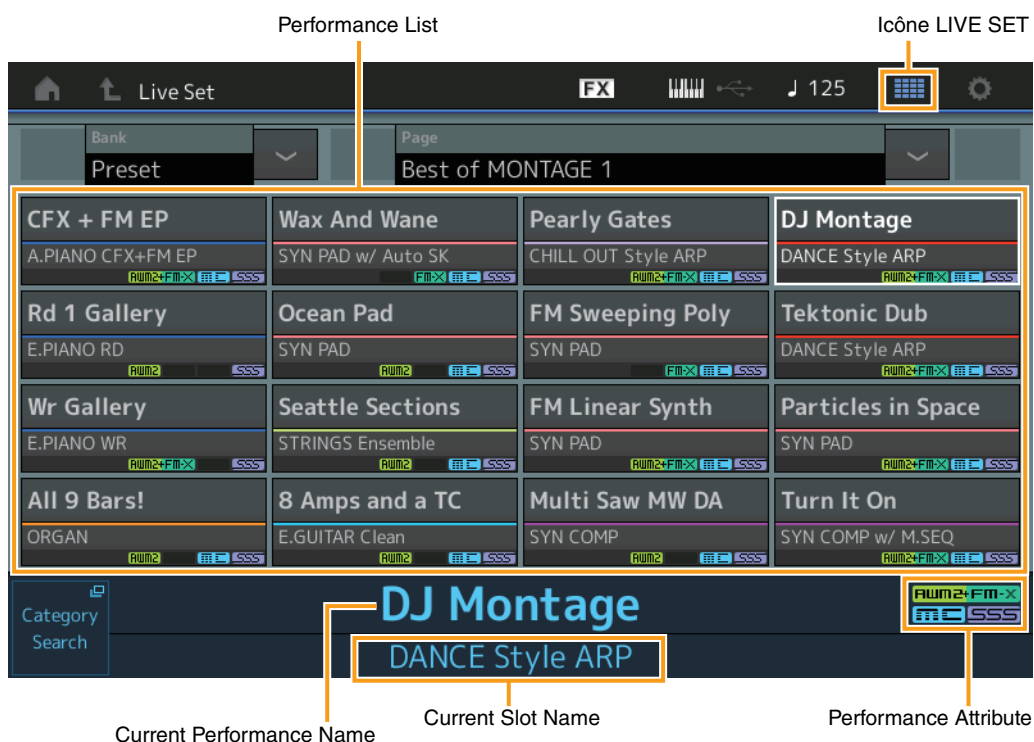
- ▶ Live Set
- Edit
- Register

Live Set

L'écran Live Set vous permet d'appeler les performances enregistrées.

Mode opératoire

Appuyer sur la touche [LIVE SET] (Set en live) ou
Toucher l'icône LIVE SET



Bank (Sélection de banque Live Set)

Détermine la banque Live Set.

Réglages : Preset (Présélection), User 1 – 8 (Utilisateur 1 – 8) (valeur par défaut), Library Name (Nom de bibliothèque) (en cas de lecture du fichier de bibliothèque)

Page (Sélection de page Live Set)

Détermine la page Live Set.

Réglages : Live Set page 1 – 16 (valeur par défaut)

Liste de performances

Indique les performances enregistrées dans le Live Set sélectionné.

Category Search (Recherche de catégorie)

Appelle l'écran Performance Category Search ([page 161](#)).

Current Performance Name (Nom de la performance actuelle)

Indique le nom de performance actuellement sélectionné, enregistré dans le logement sélectionné.

Current Slot Name (Nom du logement actuel)

Indique le nom du logement sélectionné.

Performance Attribute (Attribut de performance)

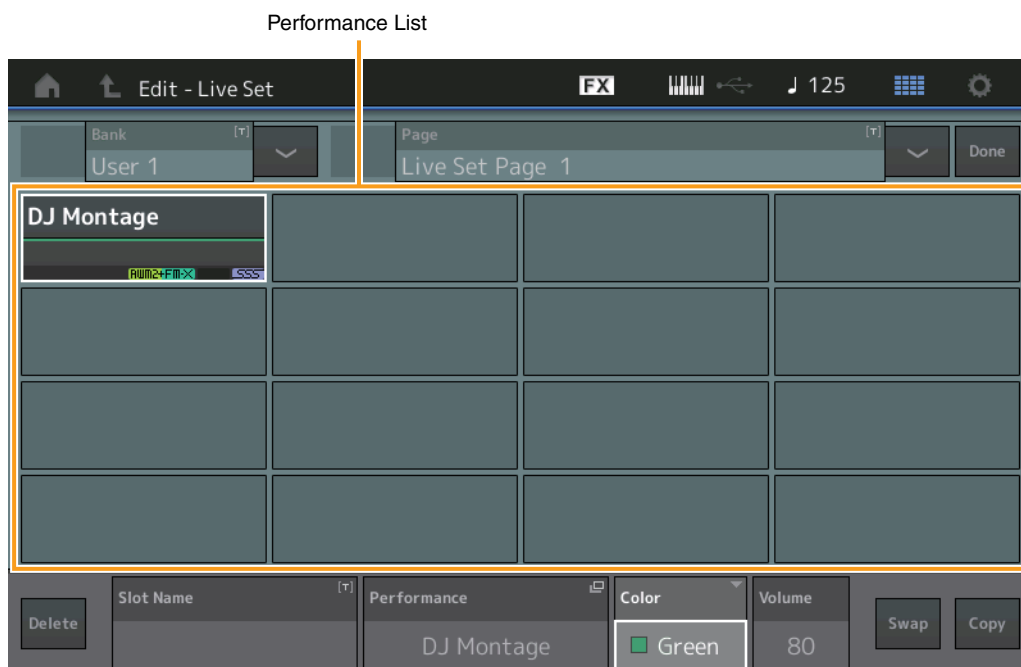
Indique l'attribut de performance enregistré dans le logement sélectionné.

Live Set Edit (Edit)

L'écran Live Set Edit (Édition de Live Set) vous permet de modifier les performances Live Set (User Bank uniquement).

Mode opératoire [LIVE SET] → Sélection de banque utilisateur → [EDIT]

■ En cas de sélection d'un emplacement sur lequel une performance est enregistrée



Bank (Nom de banque Live Set)

Permet de saisir le nom souhaité pour la banque Live Set sélectionnée. Les noms peuvent comporter jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Page (Nom de la page Live Set)

Permet de saisir le nom souhaité de la page Live Set sélectionnée. Les noms peuvent comporter jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Done (Terminé)

Touchez ce paramètre pour terminer l'édition de Live Set et revenir à l'écran Live Set.

Performance List (Liste des performances)

Indique les performances enregistrées dans le Live Set sélectionné.

Delete (Supprimer)

Supprime la performance du logement sélectionné.

Slot Name (Nom de logement)

Permet de saisir le nom du logement sélectionné. Les noms peuvent comporter jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Performance (Nom de performance)

Indique le nom de la performance dans le logement sélectionné.

Color (Couleur)

Définit la couleur du logement sélectionné.

Réglages : Black (Noir), Red (Rouge), Yellow (Jaune), Green (Vert), Blue (Bleu), Azure (Azur), Pink (Rose), Orange, Purple (Violet), Sakura (Rose cerisier), Cream (Crème), Lime (Citron vert), Aqua (Turquoise), Beige, Mint (Menthe), Lilac (Lilas)

Volume

Détermine le volume de sortie de la performance dans le logement sélectionné.

Live Set

Live Set

▶ Edit

Register

Swap (Sélecteur de permutation)

Détermine si la fonction Swap est activée ou désactivée. Il vous est possible de permuter les réglages entre les scènes. Pour obtenir des instructions détaillées sur la fonction Swap (Permutation), reportez-vous au Mode d'emploi.

Réglages : Off, On

Copy (Sélecteur de copie)

Détermine si la fonction Copy (Copier) est activée ou désactivée. Vous pouvez copier les réglages sur un autre logement.

Réglages : Off, On

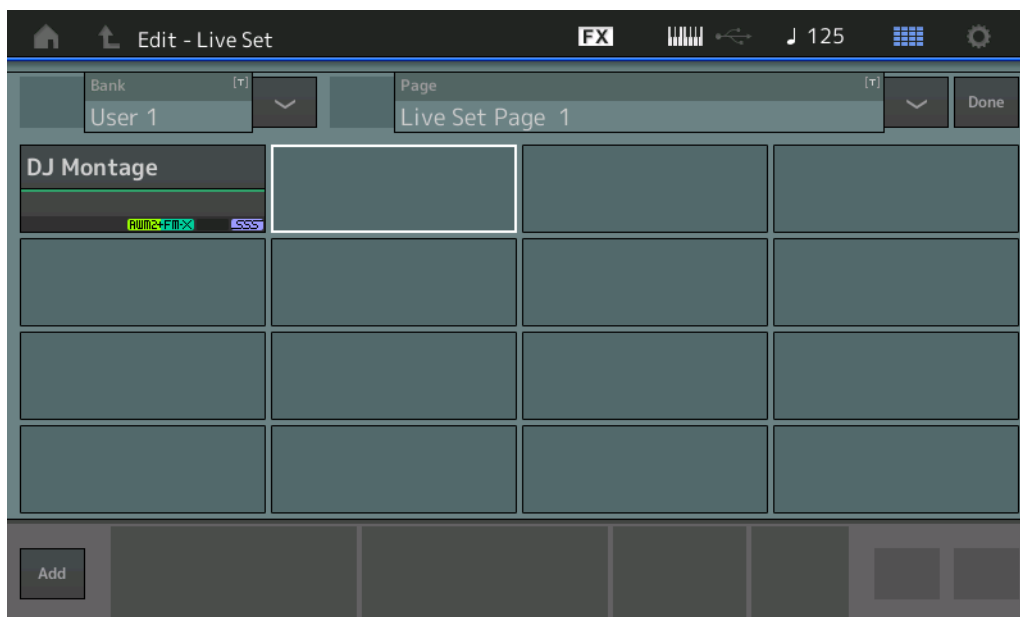
Live Set

Live Set

▶ Edit

Register

■ En cas de sélection d'un emplacement vide



Add (Ajouter)

Touchez cette touche pour enregistrer la performance sélectionné dans le logement.

Live Set Register (Register)

L'écran Live Set Register (Enregistrer Live Set) vous permet d'enregistrer les performances dans Live Set. Pour obtenir des instructions de base sur l'enregistrement dans Live Set, reportez-vous au Mode d'emploi.

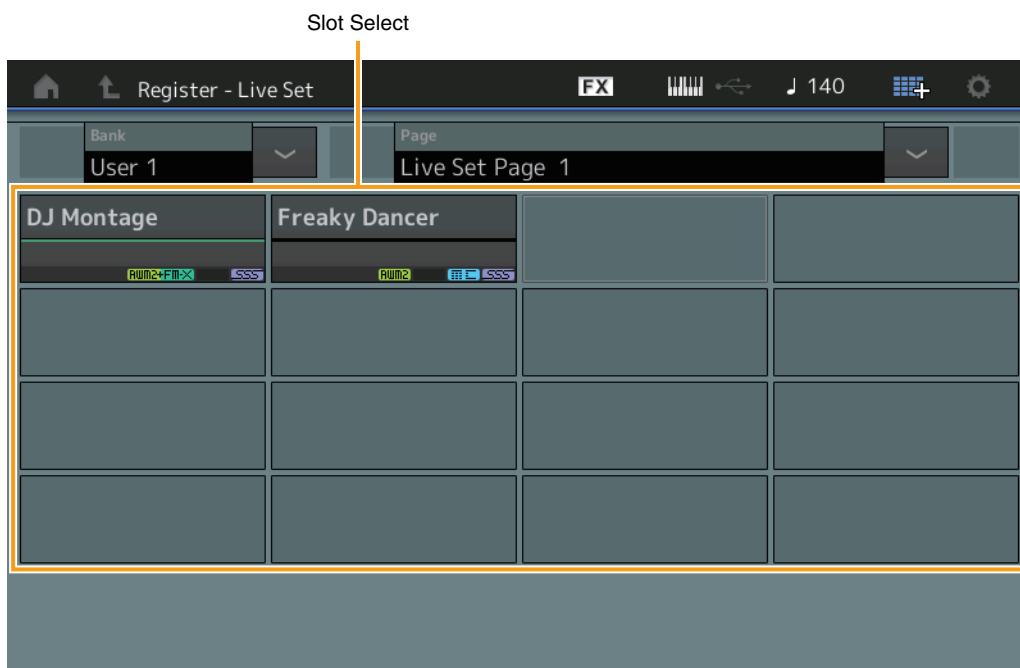
Mode opératoire [SHIFT] + [LIVE SET] (depuis n'importe quel écran autre que Live Set)

Live Set

Live Set

Edit

▶ Register



Bank (Sélection de banque Live Set)

Détermine la banque Live Set permettant d'enregistrer les performances. Les réglages Preset Bank et Library Bank ne peuvent pas être sélectionnés pour ce paramètre.

Réglages : User 1 – 8 (valeur par défaut)

Page (Sélection de page Live Set)

Détermine la page Live Set permettant d'enregistrer les performances.

Réglages : Live Set Page 1 – 16 (valeur par défaut)

Slot Select (Sélection de logement)

Détermine le logement permettant d'enregistrer la performance. Lorsque vous sélectionnez le logement contenant la performance en appuyant sur la touche [ENTER] (Entrée) (ou en touchant à nouveau le logement concerné à l'écran), vous remplacez la performance qui y est stockée par la performance actuellement sélectionnée.

Réglages : Slot 1 – 16 (Logement 1 – 16)

Connexion d'un iPhone ou d'un iPad

iPhone/iPad connection

NOTE Si vous utilisez l'instrument en combinaison avec une application téléchargée sur un iPad ou un iPhone, veuillez à activer l'option « Airplane Mode » (Mode Avion) puis l'option Wi-Fi de l'appareil.

AVIS

Veillez à placer l'iPad ou l'iPhone sur une surface stable pour éviter de faire tomber l'appareil et de l'endommager.

Les applications compatibles avec le MONTAGE offrent des méthodes beaucoup plus pratiques et agréables pour utiliser cet instrument de musique.

Pour obtenir de plus amples détails sur les modalités de connexion de ces périphériques, reportez-vous au document « iPhone/iPad Connection Manual » (Manuel de connexion d'un iPhone/iPad), disponible sur le site Web de Yamaha.

NOTE Pour le transfert de signal audio, reportez-vous à l'adaptateur pour appareil photo Lightning vers USB.

Pour obtenir plus de détails sur les périphériques intelligents et les applications compatibles, consultez le site Web de Yamaha, à l'adresse suivante :

<http://www.yamaha.com/kbdapps/>

Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasynth.com/>

Yamaha Downloads
<http://download.yamaha.com/>