Yamaha Motif XF

Synthétiseur Workstation

Aide-mémoire d’utilisation

L. Duffar





Sommaire court

Le sommaire complet est à la fin du document

Pensez à utiliser les signets PDF pour faciliter la navigation lors de la lecture à l'écran

1 DÉMARRAGE 6

1.1 OU TROUVER QUOI ? 6
1.2 INTRODUCTION PERSONNELLE (A RÉDIGER) 7
1.3 CONNEXIONS SIMPLES 8
1.4 PANNEAU DE COMMANDE 10
1.5 JOUER EN MODE « VOICE » 11
1.6 JOUER EN MODE « PERFORMANCE » 20
1.7 APERÇU DU MODE « PATTERN » 35
1.8 APERÇU MODE « SONG » 42
1.9 APERÇU DU MODE « FILE » : ENREGISTREMENT/CHARGEMENT DES DONNÉES EN TEMPS RÉEL 52
1.10 APERÇU DU MODE « MIXING » : RÉGLAGES DU GÉNÉRATEUR DE SONS MULTI-TIMBRE POUR LA REPRODUCTION DE MORCEAUX/MOTIFS 56
1.11 APERÇU DU MODE « UTILITY » : RÉGLAGES GÉNÉRAUX DU SYSTÈME 57
1.12 APERÇU DES 9 MODES 63
1.13 PRINCIPES D'UTILISATION DES CONTRÔLEURS 66
1.14 ECOUTE DES MORCEAUX « SONG » DE DÉMONSTRATIONS 77

2 ORGANISATION DE LA MÉMOIRE 80

2.1 MÉMOIRE INTERNE 80
2.2 BANQUES DE VOIX : « VOICE » 82
2.3 BANQUES DE « PERFORMANCES » 82

3 PANNEAU DE COMMANDE 83

3.1 VUE GÉNÉRALE 83
3.2 SECTIONS DES « BANQUES » DE SONS (SECTIONS 27 À 36) 88

4 DÉTAILS DES DIFFÉRENTS MODES 92

4.1 MODE « VOICE » 93
4.2 MODE « PERF»ORMANCE 185
4.3 MODE « MASTER » 237
4.4 MODE « SONG » 255
4.5 MODE « PATTERN » 339
4.6 MODE « SAMPLING » 409
4.7 MODE « MIXING » (RÉGLAGE DU SOUND GENERATOR POUR LIRE SONG/PATTERN) 452
4.8 MODE « FILE » 475
4.9 MODE « UTILITY » 506

5 LES 7 BLOCS DE « GÉNÉRATION/TRAITEMENT » DES SONS 537

5.1 BLOC DU « GÉNÉRATEUR » DE SON 538
5.2 BLOC D'ÉCHANTILLONNAGE : « SAMPLING » 543
5.3 BLOC DES ENTRÉES AUDIO 544
5.4 BLOC DU « SÉQUENCEUR » 544
5.5 BLOC DES ARPÈGES : FONCTION « ARPEGGIO » 549
5.6 BLOC DU CONTRÔLEUR 560
5.7 BLOC D'EFFETS 562

6 AUTRES FONCTIONS ET INFORMATIONS 575

6.1 CONNEXIONS AVANCÉES 575
6.2 UTILISATION D'UN ORDINATEUR CONNECTÉ 590
6.3 À PROPOS DE LA NORME MIDI 606
6.4 MÉMOIRE INTERNE 615
6.5 ACCOMPAGNEMENT RYTHMIQUE : « DRUM TRACK » 617

7 DATA LIST 618

7.1 VOICE LIST 619
7.2 EFFECT TYPE LIST JUSQU'AU FIRMWARE 1.5 626
7.3 PARAMÈTRES D'EFFET JUSQU'AU FIRMWARE 1.5 629
7.4 LISTE DES TYPES D'EFFETS 645
7.5 TABLEAU D'ASSIGNATION DES DONNÉES D'EFFET 645

8 LOGICIELS 647

8.1 LISTE DES APPLICATIONS IPAD 647
8.2 LOGICIELS D'ORDINATEURS POUR LE MOTIF XF 652

9 INFORMATIONS SUR INTERNET 683

9.1 SITE DÉDIÉS 683
9.2 TUTORIELS 683
9.3 BANQUES SUPPLÉMENTAIRES GRATUITES OU COMMERCIALES 684

Téléchargez la dernière version de cet aide-mémoire sur :
http://fr.audiofanzine.com/workstation/yamaha/motif-xf6/medias/autres/

Téléchargez l'aide-mémoire sur les application iOS Yamaha sur ::
http://fr.audiofanzine.com/workstation/yamaha/mox8/medias/autres/

Téléchargez l'aide-mémoire sur les autres application iOS de production musicale ::
http://fr.audiofanzine.com/sequenceur-boucles/apple/GarageBand/medias/autres/

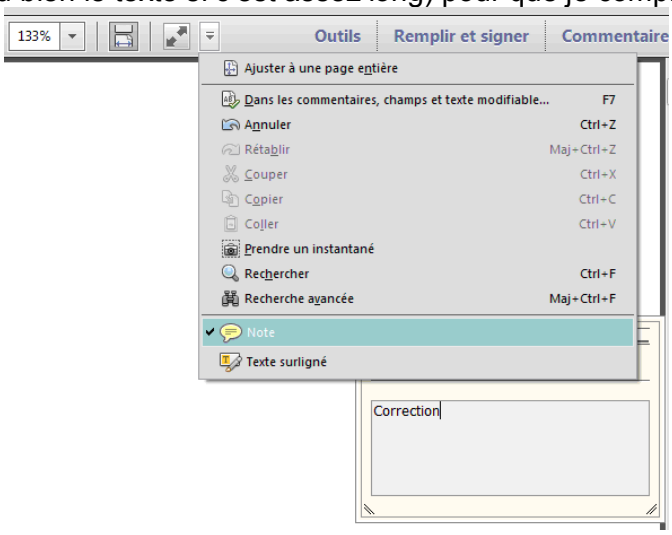
N'imprimez pas !

Ce document qui peut évoluer, n'est pas prévu pour l'impression. Tout est fait au contraire pour faciliter la navigation à l'écran d'un l'ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertexte vers les paragraphes.

J'imprimais moi-même tous les documents techniques avant de troquer le papier pour les documents dématérialisés, ce qui ne présente que des avantages: moins de papier et de dépense d'impression, facilité de classement, de recherche et de navigation, et enfin on dispose de la dernière version … sur tous les ordi-tablettes, et depuis partout grâce à un Cloud personnel (par exemple Google Drive ou iCloud gratuit ou autre).

APPEL A CONTRIBUTION :

Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader, et mieux encore vous pouvez me les envoyer (le fichier, ou bien le texte si c'est assez long) pour que je complète le document.



Ma page sur Audiofanzine pour communiquer : http://fr.audiofanzine.com/membres/939970/

Conventions typographiques

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques : commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,

- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les « options » affichés à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».

  Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les « options » sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité.

Cet aide-mémoire ne prétend pas couvrir exhaustivement les fonctionnalités, mais tente d'offrir une approche pratique d'instrumentiste et plus « concrète » que les manuels.

Dans un premier temps ce document a été construit en combinant :

- ✓ le « manuel de référence » en version française PDF (description très complète des procédures, mais mal rédigée et mal traduite, dans lequel les informations essentielles sont perdues au milieu de charabia, de redites systématiques ou d'informations marketing inutiles)
- ✓ et du mode d'emploi (plus accessible mais partiel).

Aucun des 2 manuels n'étant satisfaisant, après un début de pratique et à partir d'autres sources, cet aide-mémoire est ré écrit au fur et à mesure (dans un style plus concis), réorganisé et précisé, pour tenter de construire un guide pratique d'instrumentiste.

Le travail est en cours, et certains paragraphe sont remaniés et d'autres pas encore.

Un premier paragraphe « Démarrage », donne les instructions sous une forme condensée pour commencer à jouer simplement avec les bonnes connexions et dans le en mode VOICE ou PERFormance.

Il reste à exploiter le document « commanding_motif_vol 1 et 2 »

1 DÉMARRAGE 6

2 ORGANISATION DE LA MÉMOIRE 80

3 PANNEAU DE COMMANDE 83

4 DÉTAILS DES DIFFÉRENTS MODES 92

5 LES 7 BLOCS DE « GÉNÉRATION/TRAITEMENT » DES SONS 537

6 AUTRES FONCTIONS ET INFORMATIONS 575

7 DATA LIST 618

8 LOGICIELS 647

9 INFORMATIONS SUR INTERNET 683

1 Démarrage

1.1 OU TROUVER QUOI ? 6
1.2 INTRODUCTION PERSONNELLE (A RÉDIGER) 7
1.3 CONNEXIONS SIMPLES 8
1.4 PANNEAU DE COMMANDE 10
1.5 JOUER EN MODE « VOICE » 11
1.6 JOUER EN MODE « PERFORMANCE » 20
1.7 APERÇU DU MODE « PATTERN » 35
1.8 APERÇU MODE « SONG » 42
1.9 APERÇU DU MODE « FILE » : ENREGISTREMENT/CHARGEMENT DES DONNÉES EN TEMPS RÉEL 52
1.10 APERÇU DU MODE « MIXING » : RÉGLAGES DU GÉNÉRATEUR DE SONS MULTI-TIMBRE POUR LA REPRODUCTION DE MORCEAUX/MOTIFS 56
1.11 APERÇU DU MODE « UTILITY » : RÉGLAGES GÉNÉRAUX DU SYSTÈME 57
1.12 APERÇU DES 9 MODES 63
1.13 PRINCIPES D'UTILISATION DES CONTRÔLEURS 66
1.14 ECOUTE DES MORCEAUX « SONG » DE DÉMONSTRATIONS 77

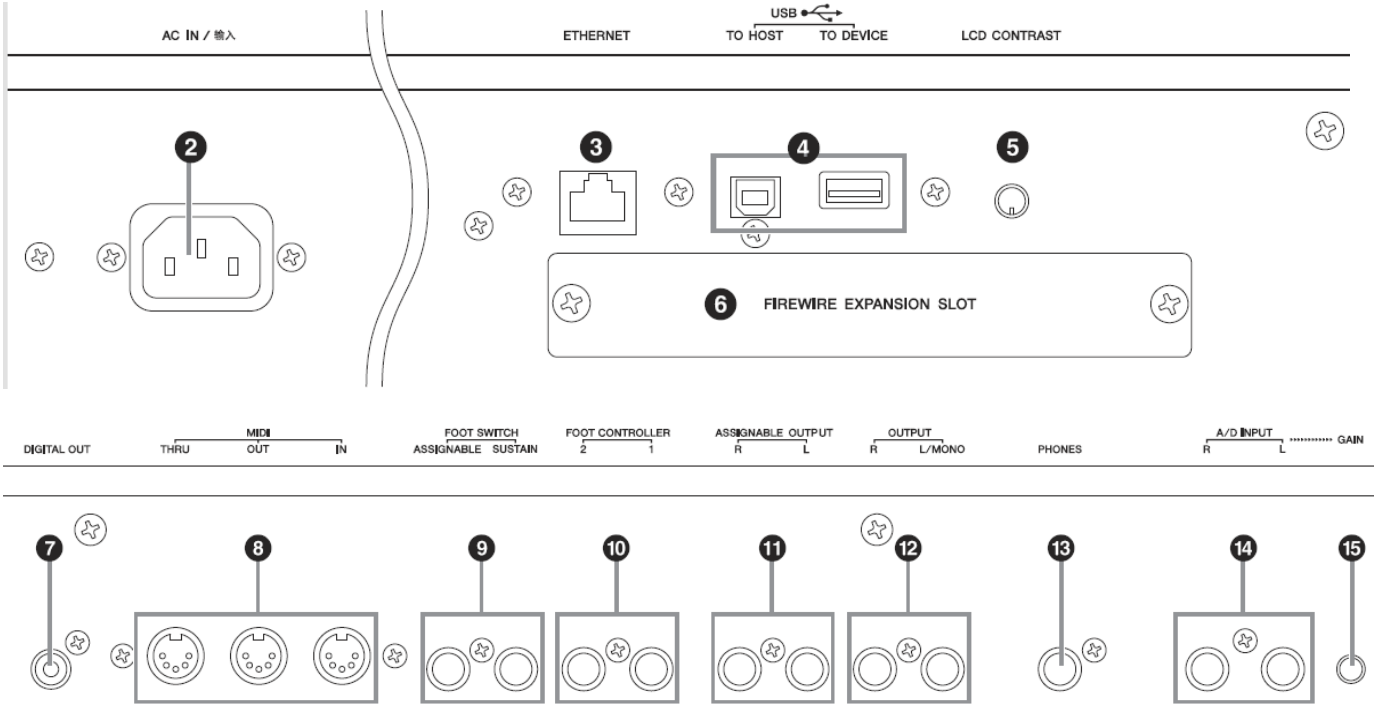
1.1 OU trouver QUOI ?

Sujet	Paragraphe Simple	Paragraphe Avancé
Connexions	1.3	6.1
Panneau de commande et contrôleurs	1.13	3
Contrôler et mettre à jour le firmware	4.9.11, 4.9.12	
Mode VOICE	1.4	4.1
Mode PERFormance	1.6	4.2
Mode SONG	1.6.8, 4.4.1 & 4.4.2	4.4.3 à 4.5.5
Mode PATTERN	1.7	4.5
Mode MIXING	1.10	4.7
Mode SAMPLING	4.6.1	4.6.2
Mode MASTER	4.3.1	4.3.2
Mode FILE	1.9	4.8
Mode UTILIY	1.11	4.9
Effets	1.5.4	5.7
Arpèges	1.5.5, 1.6.6, 4.1.1.12,	4.2.3.4, 4.2.3.4.1, 5.5
Edition de voix normale	1.5.3.1	4.1.2
Edition de voix de batterie	1.5.3.2	4.1.3
Enregistrement MIDI	1.6.8	4.4
Enregistrement AUDIO	1.6.9 et 4.6.1.2	4.8.2.5.1.2
Ecouter les morceaux de démonstration	1.14	
Le Motif dispose-t-il d'une Drum Track ?	6.5	
Utiliser le Motif avec un ordinateur		6.1
« Factory Set » (Reset d'usine)	4.9.9	
Installer une mémoire RAM optionnelle	6.1.1	

Sujet	Paragraphe Simple	Paragraphe Avancé
Logiciels d'édition de Yamaha	8.2.1.1	8.2.1.2
Loigiciels de John Melas		8.2.3.1, 8.2.3.2, 8.2.3.3
Autres logiciels		8.2.4, 8.2.5
Application iPads	8	
Informations sur internet	9	
Mise à jour des banques, et banques supplémentaires	9.3	

1.2 Introduction personnelle (A rédiger)

1.3 Connexions simples

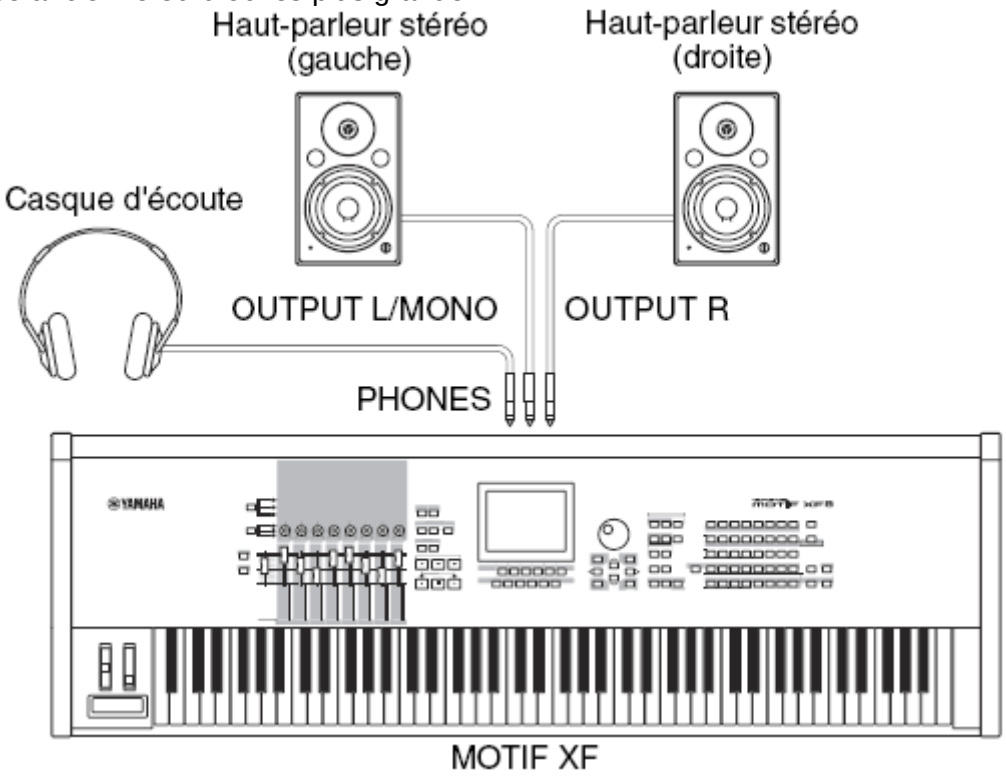


Au démarrage les connexions, en plus du câble d'alimentation sont les suivantes :

- Pédale Sustain sur la prise jack **SUSTAIN** (de préférence **une pédale Yamaha** car l'inversion de polarité pour utiliser d'autre marques ne semble pas possible
- Câbles Jack stéréo sur les prises AUDIO
- Port **USB TO DEVICE** pour clef USB
- Câble USB sur le port **USB HOST** pour connexion avec un ordinateur
- Câble Ethernet LAN pour la liaison réseau avec un ordinateur. Cette liaison se fait dans le sens du Motif qui lit sur dossier partagé de l'ordinateur (ce qui n'est déjà pas commun). De plus la configuration réseau n'étant pas triviale, la réussite de la connexion réseau est encore un vœu pieu.
- Une liaison wifi est possible via une clef USB wifi, dont les modèles compatibles en juin 2012 étaient Buffalo WLI-UC-GNM, Edimax EW-7711UAn, LogiLink WL0049A, D-Link DWA-140
- éventuellement un câble USB pour raccorder le Motif à un iPad par le port USB HOST, via l'adaptateur Yamaha i-UX1
- l'un des *nouvelles interfaces MIDI Yamaha UD-BT01 & MD-BT01 qui fonctionnent très bien en établissant une liaison MIDI IN/OUT bluetooth entre un iDevice et un clavier via ses prises MIDI 5 pins ou MIDI IN/OUT USB HOST.*
- ou d'un câble MIDI pour raccorder le Motif à un iPad par le port MIDI OUT, via l'adaptateur Yamaha i-MXi



NB : Dans le cas d'un iPad Air, on aura besoin d'un adaptateur entre la petite prise Lightning et la prise ancienne 30 broches plus grande.

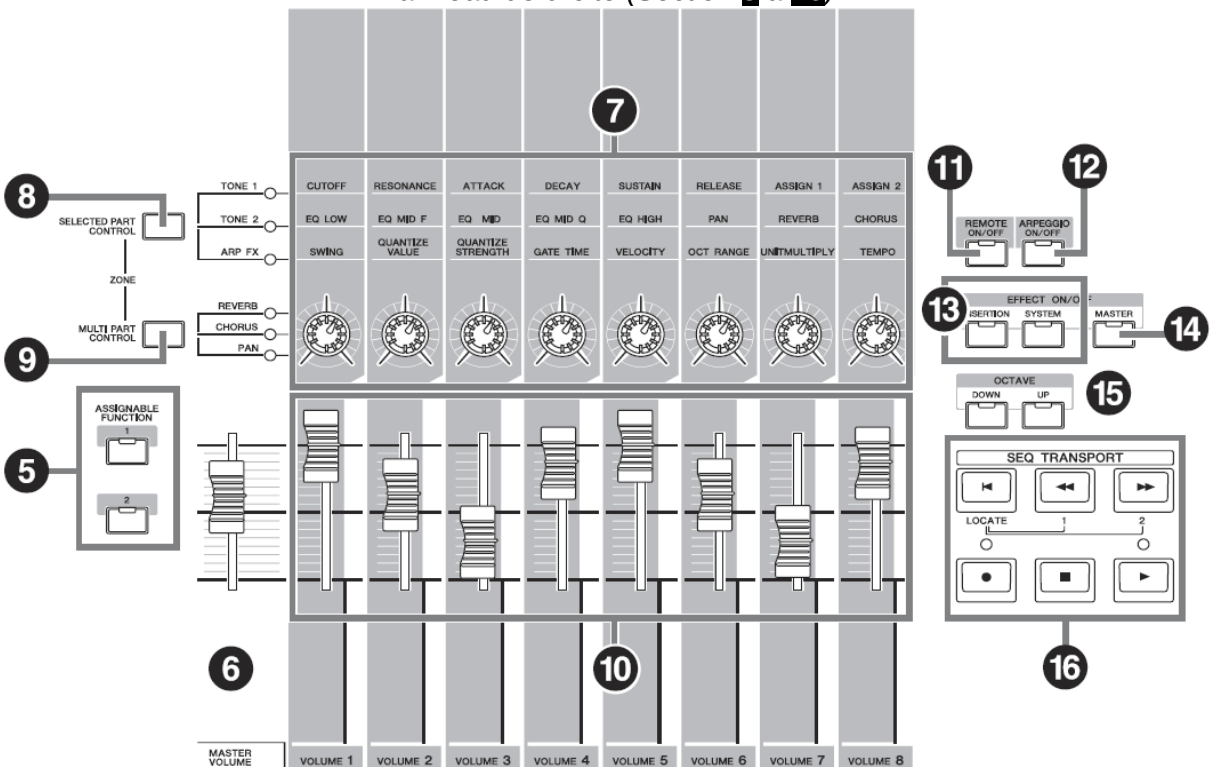


Pour des détails plus avancées sur les connexions, voir le paragraphe 6.1 ci-dessous.

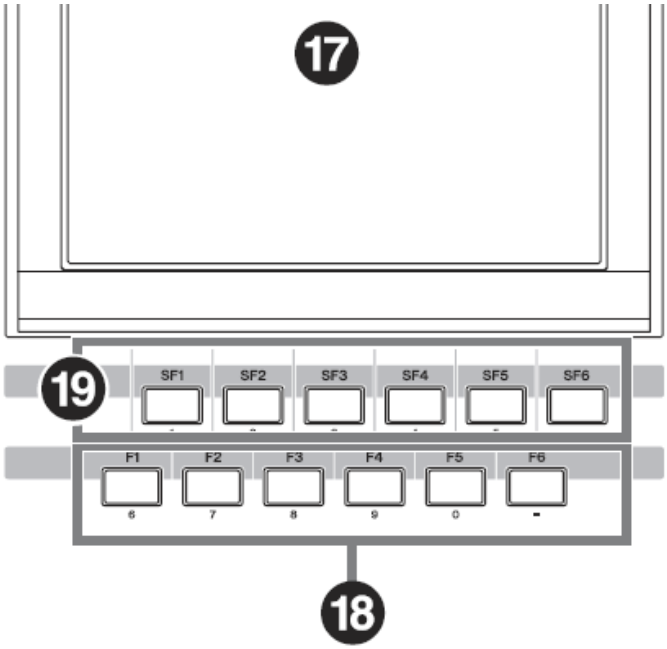
1.4 Panneau de commande

Voir le paragraphe 3.1 ci-dessous pour les explications sur les « sections » de 1 à 36 du panneau de commande.

Panneau de droite (Section 5 à 16)

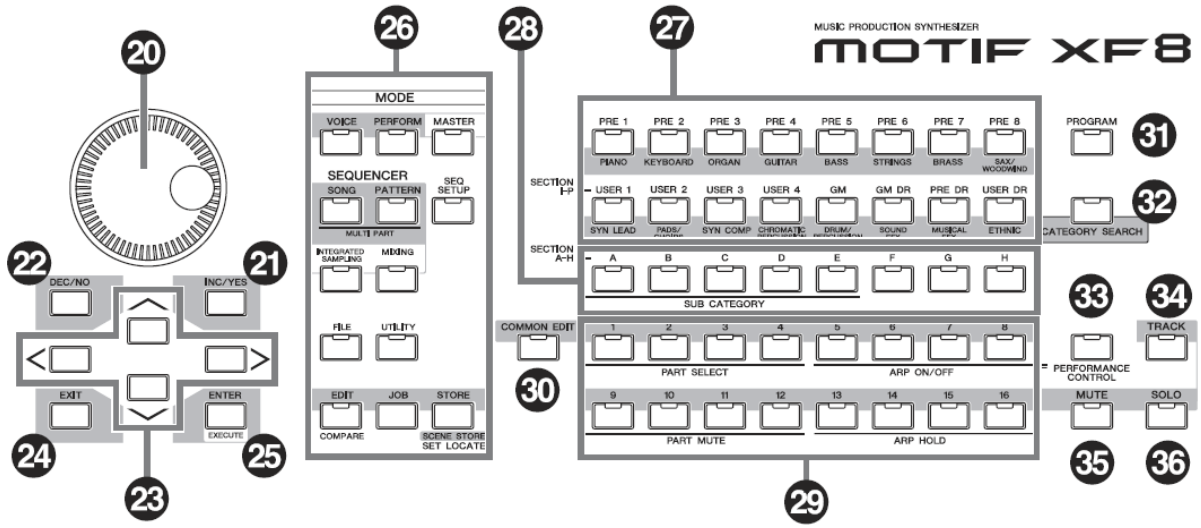


Panneau centrale



*

*Panneau de droite (Sections **20** à **36**)*



1.5 Jouer en mode « VOICE »

1.5.1 ORGANISATION DES » BANKS » ET SÉLECTION DES « VOICES » EN MODE « VOICE » 11
1.5.2 SÉLECTION DE VOIX À L'AIDE DE **CATEGORY SEARCH** 13
1.5.3 ÉDITION DE VOIX 14
1.5.4 AMÉLIORATION DU SON À L'AIDE D' « EFFETS » 15
1.5.5 UTILISATION DE LA FONCTION « ARPEGGIO » 16
1.5.6 STOCKAGE DE LA VOIX ÉDITÉE : STORE 18

1.5.1 Organisation des » Banks » et Sélection des « Voices » en mode « Voice »

Tiré du chapitre Référence du Manuel de Référence.

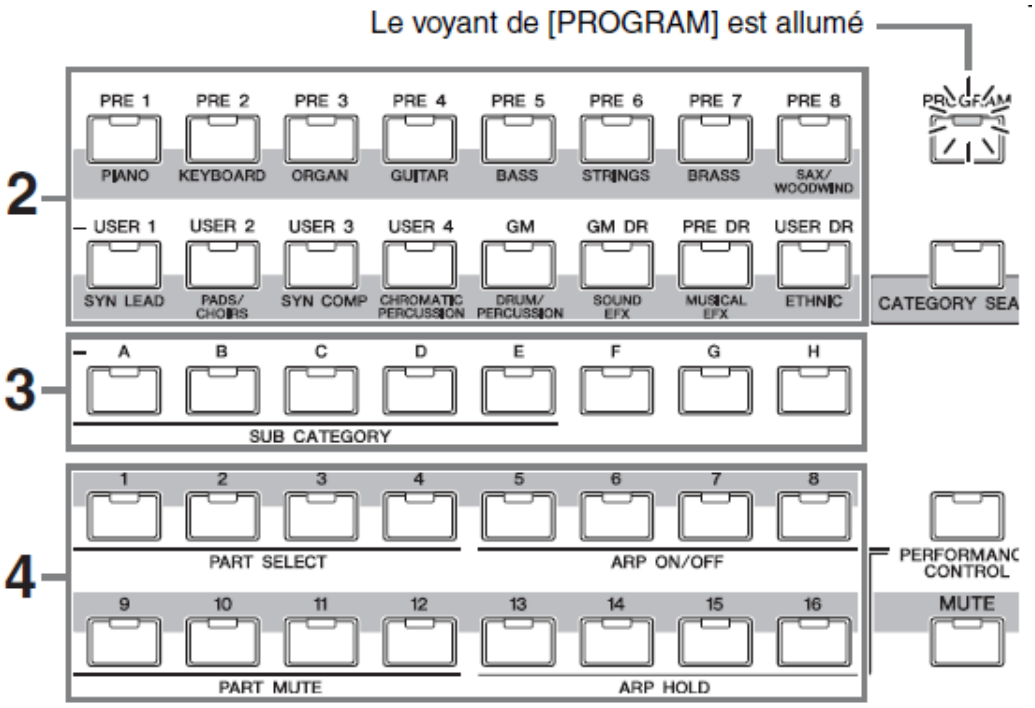
*L'organisation interne des Instrument/Voix, par la hiérarchie Banque-Section-Numéro est décrite en premier, ainsi que le mode de sélection des voix selon cette hiérarchie « hardware », mais dès le paragraphe suivant 1.5.2 ci-dessous on montre comment la sélection est plus pratique par **catégorie** d'instrument.*

Le Motif en mode « VOICE » dispose des 16 banques suivantes contenant de 128 voix chacune (cf. tableau plus loin pour plus de détails) :

- ✓ Preset 1 à 8 : Voix Présélectionnées,
- ✓ User 1 à 4 : Voix Utilisateur,
- ✓ GM : Voix General Midi ?
- ✓ PRE Dr : Batteries présélectionnées
- ✓ User Drum : Batteries utilisateur
- ✓ GM Drum : kits de Batteries GM (General Midi)

Une banque consiste en 8 groupes/sections (**A à H**) de 16 voix.

Pour sélectionner la voix souhaitée : choisir la banque, la Section et ensuite le numéro correspondants, avec la section du panneau de commande représenté ci-dessous



- **1** : Bouton « MODE » **VOICE** (**26**) sur le panneau de droite pour passer en mode « Voice Play ». Le voyant de **PROGRAM** (**31**) s'allume, indiquant que vous pouvez sélectionner la voix de votre choix en spécifiant les paramètres « Bank/Section/Number » comme indiqué ci-après.

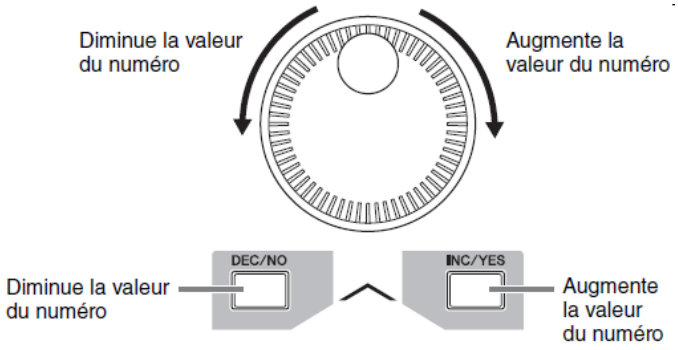
- **2** : un des 16 boutons « Bank » figurant sur le tableau et la figure ci-dessous pour sélectionner une banque. La sélection d'une banque appelle la fenêtre « Voice Select » (Sélection de voix).

Touches	Banques
Touches **PRE 1 – PRE 8**	Banques présélectionnées 1 à 8
Touches **USER 1 – USER 4**	Banques utilisateur 1 à 4
Touche **GM**	Banque GM (General MIDI ?)
Touche **GM DR**	Banque de batteries GM (General MIDI ?)
Touche **PRE DR**	Banque de batteries présélectionnées
Touche **USER DR**	Banque de batteries utilisateur

- **3** : un des boutons **A à H** pour sélectionner une « Section ».
  Si une banque de batteries a été sélectionnée à l'étape précédente, le choix se limite entre **A et D**.
  La liste des noms des 16 voix du groupe sélectionné apparaît à l'écran.
  Notez que la banque GM DR contient uniquement une seule voix de batterie, la sélection de Section est dans ce cas impossible.

- **4** : un des boutons numériques **1 à 16** pour sélectionner une voix par son **numéro**.

Note : au sein d'une même banque ou d'une section, les boutons **INC/YES** (Augmentation/ Oui) et **DEC/NO** (Diminution/Non), ainsi que la molette, permettent de faire défiler les voix dans l'ordre numérique.



1.5.2 Sélection de voix à l'aide de ***CATEGORY SEARCH***

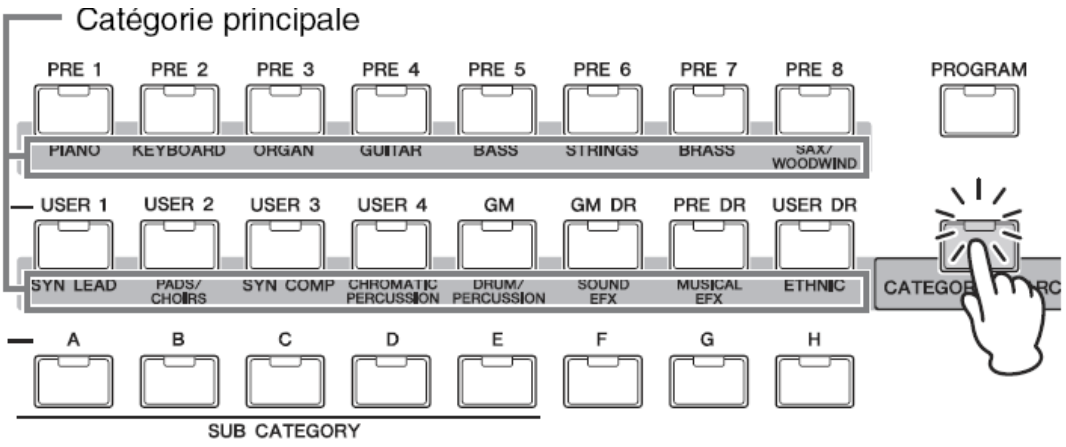
- bouton **CATEGORY SEARCH** (32) sur le panneau de commande de droite

Cette fonction est particulièrement pratique, car elle visualise les instruments sous forme de liste tout en pouvant les essayer.

La liste reste affichée en permanence à l'écran (contrairement à la sélection par banque).

La sélection par « Category Search » peut se faire :

- ✓ soit par navigation à l'écran,
- ✓ soit par sélection par les boutons. Pour ce faire les boutons de Banques passent en mode « CATEGORY » (nom de Category et Sub Category inscrit sous les boutons comme on le voit sur l'illustration).



Les voix sont réparties de manière en catégories d'instruments, quel que soit l'emplacement de la banque dans laquelle elles se trouvent (selon le type général d'instrument ou les caractéristiques sonores liées aux voix).



1.5.3 Édition de voix

L'édition se rapporte au processus changement des paramètres constitutifs de la voix en question. Ceci peut s'effectuer en mode « Voice Edit » (Édition de voix), un sous-mode du mode « Voice » (Voix). Les paramètres disponibles varient en fonction du type de voix.

1.5.3.1 « Normal Voice Edit » (Édition de voix normale) 14
1.5.3.2 Édition de voix de batterie : « Drum Voice Edit » 14

1.5.3.1 « Normal Voice Edit » (Édition de voix normale)

Une voix normale (sons d'instrument de musique dotés d'une hauteur de ton) peut être formée d'un total de 8 éléments. Il existe 2 types d'écran pour l'édition des voix normales :

- ✓ « Common Edit » (Édition commune), qui permet de modifier des réglages communs aux huit éléments,
- ✓ Et « Element Edit » (Édition d'élément), pour l'édition d'éléments individuels.

À propos des éléments

L'élément est l'unité de base élémentaire d'une voix. Il est créé en appliquant divers paramètres (effet, générateur d'enveloppe, etc.) à la forme d'onde du son de l'instrument. Chacune des voix de cet instrument est constituée de plusieurs éléments.

1.5.3.2 Édition de voix de batterie : « Drum Voice Edit »

Il existe 2 types d'écran « Drum Voice Edit » :

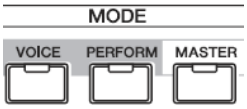
- ✓ Ecran « Common Edit » : Edition les paramètres s'appliquant à toutes les touches de batterie de la voix,
- ✓ Ecran « Element Edit » : Edition de touches individuelles (éléments).

Pour plus d'informations sur l'édition de voix, reportez-vous au chapitre consacré au mode Voice au paragraphe 4.1 ci-dessous.

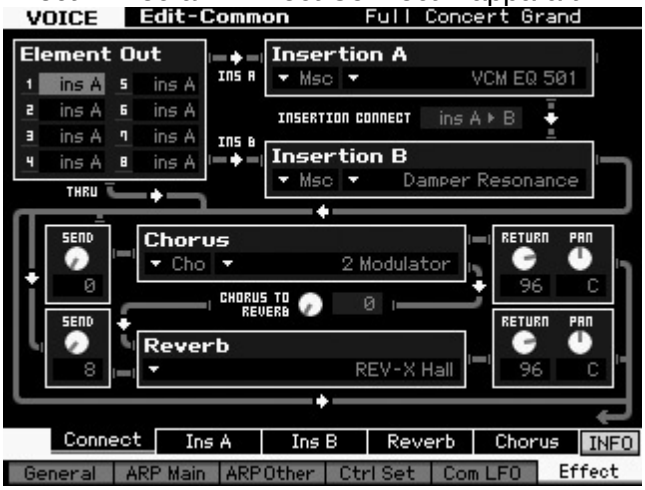
1.5.4 Amélioration du son à l'aide d' « effets »

Un choix d'effets, permet d'ajouter une réverbération ou un chorus à la voix sélectionnée pour la performance au clavier.

Il suffit de modifier le type d'effet appliqué à la voix présélectionnée pour bénéficier instantanément d'un son différent. Les instructions ci-dessous expliquent comment régler le type d'effet et les paramètres connexes appliqués à la voix présélectionnée, puis stocker les réglages en tant que voix utilisateur.



- 1 touche « MODE » **VOICE** (Section 26) pour passer en mode « Voice Play ».
- 2 Sélectionnez la voix dont vous souhaitez modifier ou éditer l'effet.
- 3 touche **F6** « Effect ». L'écran « Effect Connect » apparaît.



- 4 Positionnez le curseur sur « Insertion A ».
- 5 Dans la zone « Insertion A », sélectionnez la catégorie d'effet dans la partie gauche, puis le type d'effet dans la partie droite.
- 6 touche **SF2** « Ins A » afin d'ouvrir l'écran vous permettant de configurer des paramètres détaillés pour le type d'effet sélectionné à l'étape 5.



- 7 Positionnez le curseur sur « Preset » (Présélection), puis sélectionnez le modèle à l'aide du cadran de données.
  Chacun des modèles inclut les réglages types des paramètres pour le type d'effet actuellement sélectionné.

Testez plusieurs modèles afin de constater directement l'impact de chaque effet sur le son.

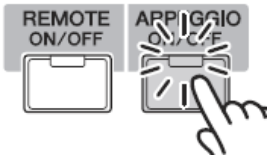
- 8 Réglez les différents paramètres, selon vos besoins. Essayez de vous rapprocher du son souhaité en effectuant des réglages précis des paramètres fournis pour chaque type d'effet.

Pour plus de détails sur les paramètres d'effet, voir la section « Structure de base » au paragraphe 5 ci-dessous.

1.5.5 Utilisation de la fonction « Arpeggio »

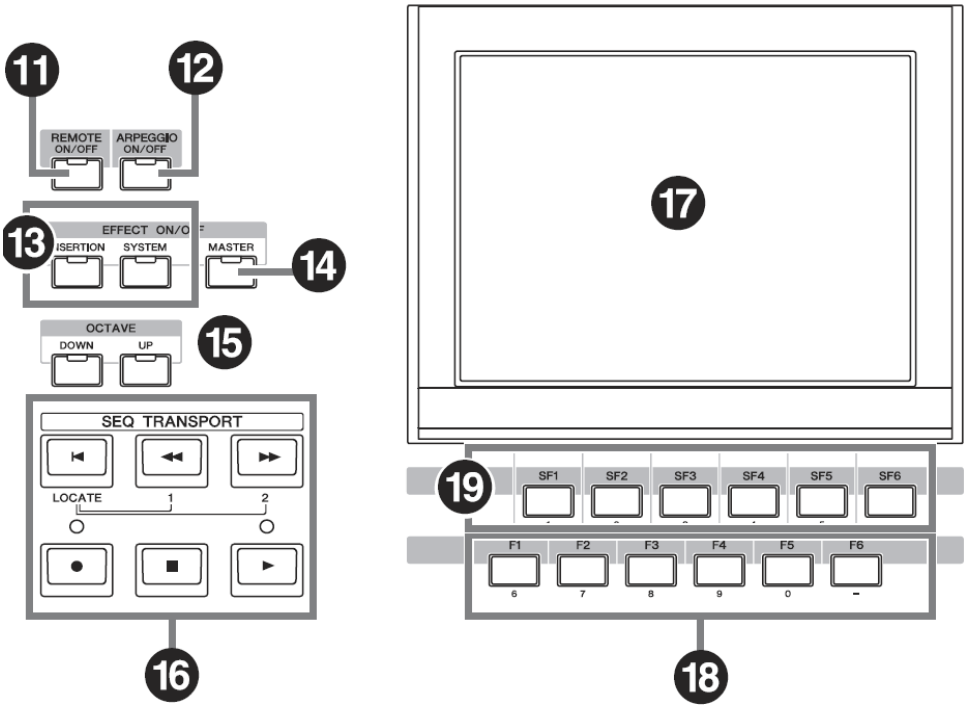
Cette fonction vous permet de lancer des motifs rythmiques, des riffs et des phrases musicales à l'aide de la voix actuellement sélectionnée, en jouant tout simplement des notes au clavier. Dans la mesure où les voix présélectionnées possèdent déjà leurs propres types d'arpège, vous devez juste sélectionner la voix souhaitée et activer la fonction « Arpeggio ». Dans certains cas, la sélection de la voix suffit à activer la fonction « Arpeggio ».

Essayez de choisir différentes voix et d'écouter les divers types d'arpège correspondants (Sections **11** et **12** Panneau de gauche).



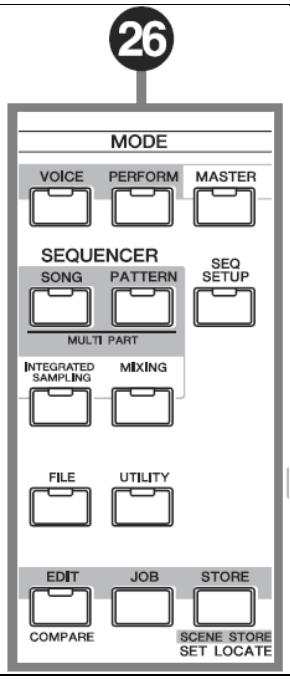
Par exemple, sélectionnez la voix portant le numéro « A01 » dans Preset Drum Bank, activez la touche **ARPEGGIO ON/OFF** (**12**), maintenez enfoncée une touche quelconque du clavier et écoutez la reproduction de rythme qui se déclenche automatiquement. Le rythme s'arrête dès que vous relâchez la touche.

D'autres voix prédéfinies disposent aussi de leurs propres types d'arpège, destinés à la reproduction automatique de différents motifs d'arpège et de rythme. Il est possible d'affecter un total de 5 types d'arpèges aux touches **SF1 – SF5** (Section **19** sous l'écran) pour chaque voix.



Lorsqu'une voix est sélectionnée, la même séquence est reproduite, quelle(s) que soit (soient) la (les) note(s) jouée(s). D'autre part, dès qu'une voix est sélectionnée, différentes séquences sont reproduites, en fonction du choix des notes et des modalités d'interprétation. Vérifiez la manière dont les arpèges sont reproduits pour les différentes voix, en sélectionnant plusieurs voix et en jouant les notes de diverses manières.

Transmission de la reproduction de l'arpège sous la forme de données MIDI (Section **26** du panneau de droite)



Vous pouvez transmettre la phrase d'arpège sous forme de données MIDI en activant les paramètres suivants :

- Voix arpégée : Mode Voice
  UTILITY (**26**) → **F3** « Voice » → **SF3** « Arpeggio » → « ARP MIDI Out Switch » (Sélecteur de sortie MIDI d'arpège)
- Performance arpégée : Mode Performance
  EDIT (**26**) → sélection d'une partie → **F3** « ARP Other » → « MIDI Out Switch » (Sélecteur de sortie MIDI)
- Morceau/motif arpégé : Mode Song/Pattern
  MIXING (**26**) → **EDIT** → sélection d'une partie → **F3** « ARP Other » → « MIDI Out Switch »

NOTE Le canal de transmission de l'arpège peut être réglé sous le paramètre « MIDI Out Channel » (Canal de sortie MIDI) dans le même écran que « MIDI Out SW ».

Réglage du tempo de l'arpège à l'aide de la touche Tap

Pour modifier le tempo de la reproduction de l'arpège, tapoter la touche **SF6** « TAP » dans l'écran « Voice Play » au tempo souhaité.

NOTE La fonction « Tap » (Tapotement) est également disponible dans l'écran supérieur des modes Performance/Song/Pattern/Master

Modification du type d'arpège

Vous avez le loisir de changer le type d'arpège affecté à chacune des touches **SF1 – SF5**.

- 1 Depuis l'écran « Voice Play », appuyez sur la touche **F4** pour appeler l'écran Arpeggio.



- 2 une des touches **SF1 – SF5**. La partie inférieure de l'écran varie en fonction de la touche activée. La portion supérieure de la fenêtre est commune à toutes les touches **SF1 – SF5**.
- 3 Dans la deuxième moitié de l'écran, sélectionnez les options Category, Sub Category et Type liées à l'arpège.
  - Category : type d'instrument,
  - Sub Category : type rythmique
  - Type : type d'arpège concerné.

  Appuyez sur une note pour déclencher la reproduction de la fonction « Arpeggio » afin de trouver un type d'arpège qui vous convient. Affectez les types d'arpège de la même manière à toutes les autres touches **SF** de votre choix.

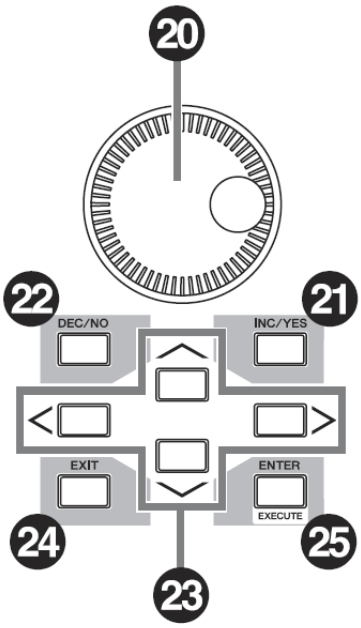
1.5.6 Stockage de la voix éditée : STORE

Tiré du mode d'emploi.

Voir les détails au paragraphe 5.5 ci-dessous.

- 1 Bouton **STORE** (Section **26** du panneau de droite) pour ouvrir la fenêtre « Voice Store ».





- 2 Sélectionnez la destination de stockage de la voix. Sélectionnez la banque utilisateur de destination (USR 1 – 4 pour la voix normale, UDR pour la voix de batterie), ainsi que le numéro de voix à stocker à l'aide du **cadran** de données et des touches **INC/YES et DEC/NO** (**21**, **22**). ON peut également spécifier la destination en se servant des touches **USER 1 – USER 4**, **USER DR**, des touches **A – H** de la section « Group » et des touches numériques **1 – 16**.

- 3 touche **ENTER** (**25**) (L'écran vous demande confirmation.) Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche **DEC/NO**.
  Touche **INC/YES** (**21**, **22**) pour exécuter l'opération de stockage. Une fois la voix stockée, le message « Completed » (Terminé) s'affiche et le système revient à l'écran « Voice Play ».
  Dans cet état, la nouvelle voix éditée/stockée est sélectionnée comme illustré sur l'écran, ce qui vous permet de la reproduire instantanément.

AVIS

- ✓ Si vous modifiez une voix et sélectionnez une autre voix sans enregistrer la voix en cours d'édition, tous les changements apportés seront perdus.

- ✓ Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent être toujours sauvegardées sur un périphérique de stockage USB relié à la borne **USB TO DEVICE**. Pour obtenir des instructions sur l'opération « Save », reportez-vous au paragraphe 4.8.1.1 ci-dessous.

Pour plus d'informations sur la voix, reportez-vous au chapitre consacré au mode Voice au paragraphe 4.1 ci-dessous.

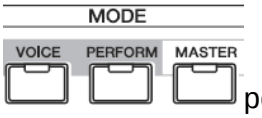
1.6 Jouer en mode « PERFORMANCE »

Tiré du mode d'emploi

Tout comme pour le mode « Voice Play », le mode « Performance Play » permet de sélectionner et reproduire les sons d'instruments de ce synthétiseur, avec en plus la possibilité de :

- ✓ mixer plusieurs voix différentes dans une couche (Layer),
- ✓ de les répartir sur le clavier « splité »
- ✓ ou même de configurer une combinaison Layer/Split.

Chaque performance peut contenir 4 parties différentes.

- Bouton « MODE » **PERFORM** (26) 

pour passer en mode « Performance Play ».

1.6.1 SÉLECTION D'UNE PERFORMANCE 20
1.6.2 INDICATIONS DU MODE « PERFORMANCE PLAY » 21
1.6.3 UTILISATION DES CONTRÔLEURS ET DES BOUTONS 21
1.6.4 AFFECTATION DE VOIX À UNE PARTIE DE PERFORMANCE 21
1.6.5 CRÉATION D'UNE « PERFORMANCE » EN COMBINANT PLUSIEURS VOIX 23
1.6.6 MODIFICATION DES RÉGLAGES D'ARPÈGE POUR CHAQUE PARTIE 26
1.6.7 STOCKAGE DE LA « PERFORMANCE » 27
1.6.8 ENREGISTREMENT MIDI EN MODE « PERFORMANCE » 27
1.6.9 ENREGISTREMENT/LECTURE AUDIO 31

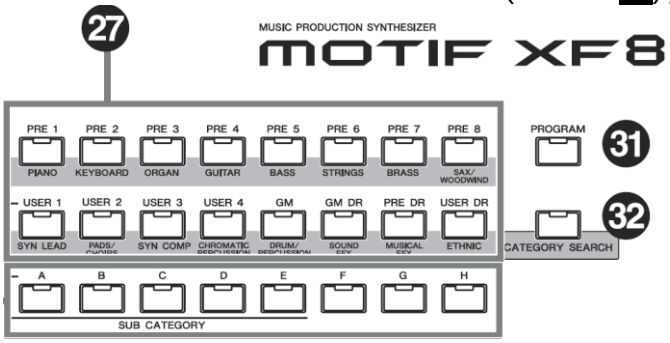
1.6.1 Sélection d'une performance

Pour sélectionner une performance, procédez globalement de la même manière que pour une voix.

La fonction « Category Search » est également disponible en mode « Performance Play ».

Notez que le MOTIF XF ne possède pas de performances présélectionnées et ne dispose que de 3 banques utilisateur. Par conséquent :

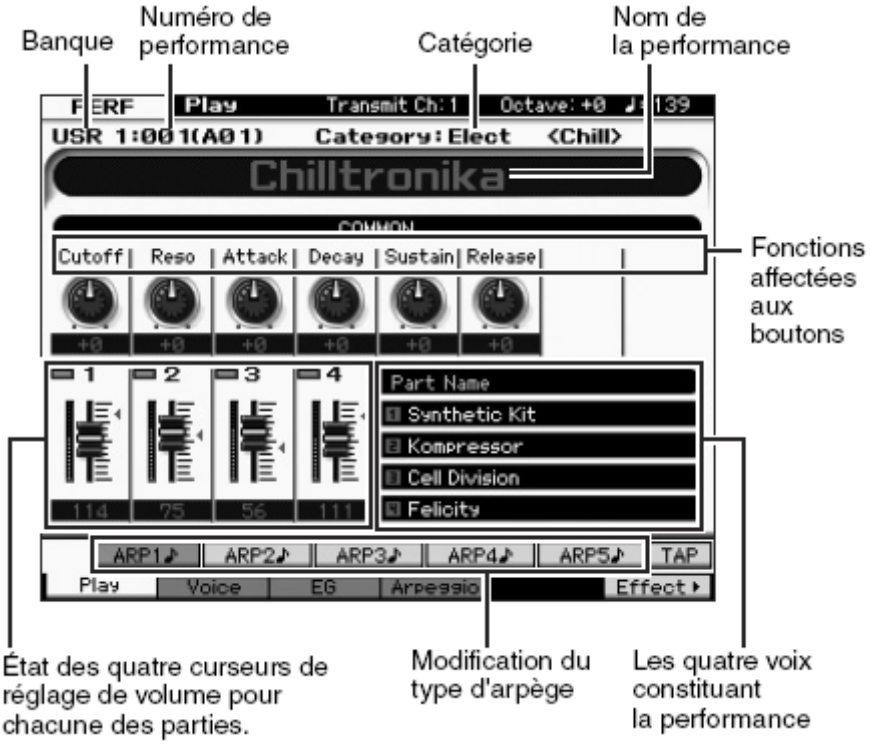
- ➢ Bouton **PROGRAM** (Section 31) au-dessus de CATEGORY SEARCH
- ➢ une des touches **USER 1 – USER 4** (Section 27) juste à côté du bouton PROGRAM.



Portion du panneau de droite>

1.6.2 Indications du mode « Performance Play »

L'écran « Performance Play » indique les noms de voix de chacune des 4 parties constituant la Performance, dans le coin inférieur droit. À cette différence près, l'affichage est identique à celui du mode Voice Play.



NOTE : L'écran ci-dessus s'affiche lorsque le type est réglé sur « 1 » dans l'écran **F6** « Screen » du mode « Utility ». Vous pouvez modifier le réglage de ce paramètre en appuyant sur une des touches de curseur tout en maintenant la touche **EXIT** (24) enfoncé.

Cette opération vous permet d'appeler un des 4 types de présentation d'écran.

1.6.3 Utilisation des contrôleurs et des boutons

Comme en mode « Voice Play », vous pouvez modifier les caractéristiques tonales à l'aide des contrôleurs et des boutons du mode Performance.

Essayez de sélectionner une performance et d'utiliser les contrôleurs et les boutons.

1.6.4 Affectation de voix à une partie de performance

En configuration d'usine, des performances sont fournis dans les banques utilisateur. Pour certaines d'entre elles, il se peut que la manière de les reproduire ne soit pas très évidente, à première vue, étant donné qu'elles sont plus compliquées que les voix normales. Dans cette section, vous apprendrez comment les performances sont généralement créées, et pourrez mieux comprendre comment les jouer et les utiliser.

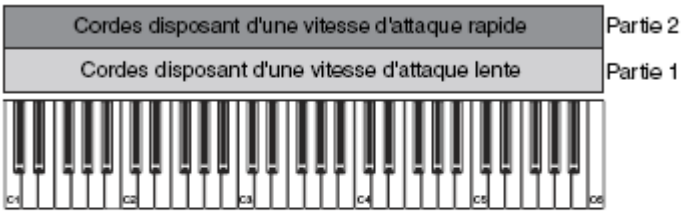
Chaque performance peut contenir un total de 4 parties différentes.

Cette section couvre les 4 types standards d'affectations de voix à ces 4 parties.

Structure des performances	Couche

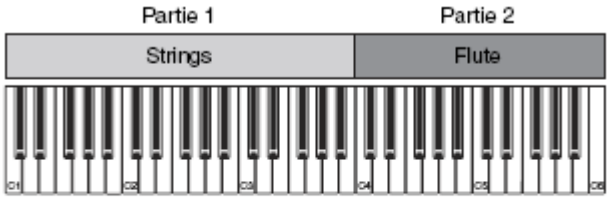
Cette méthode vous permet de jouer plusieurs voix simultanément en appuyant sur une note quelconque.

En mode de performance, vous pouvez créer un son plus épais en combinant 2 voix similaires, comme par exemple, deux voix de cordes différentes ayant chacune une vitesse d'attaque spécifique.



Structure des performances	Partage selon la plage de notes

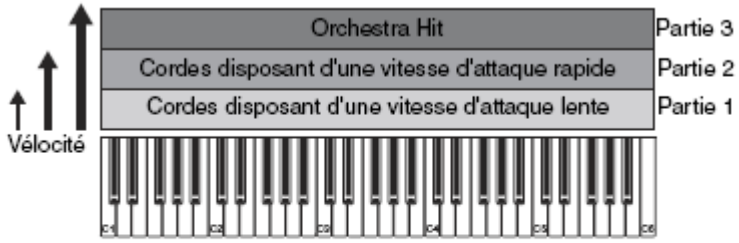
Cette méthode vous autorise à jouer des voix différentes respectivement avec les mains gauche et droite : En affectant la voix Strings à la main gauche et Flute à la main droite, comme illustré ci-dessous, vous avez la possibilité de jouer la première en accompagnement avec la main gauche et la deuxième comme mélodie avec la main droite.



Structure des performances	Partage selon la plage de vélocité des notes

Cette méthode permet de **déclencher différentes voix selon la force de jeu** (vélocité). Dans l'exemple ci-dessous, la reproduction d'une note :

- ✓ avec une faible vélocité déclenche des sons de corde présentant une vitesse d'attaque lente.
- ✓ Avec une vélocité moyenne déclenche des sons de cordes affichant une vitesse d'attaque rapide.
- ✓ avec une vélocité élevée déclenche la voix Orchestra Hits.

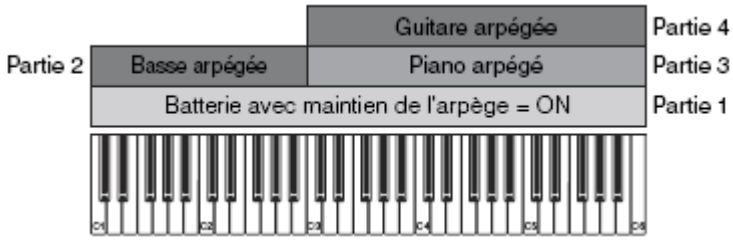


Structure des performances	Utilisation de l'arpège

Cette méthode vous permet de jouer toutes les parties d'un orchestre à vous tout seul. Ce type de performance utilise aussi différents types d'arpèges affectés aux parties individuelles, ce qui facilite d'autant plus l'assimilation du son à celui d'un orchestre.

Dans l'exemple ci-dessous, le motif Drum (Batterie) (arpégé) est reproduit indéfiniment, même lors du relâchement des notes. La ligne des basses Bass (arpégée) retentit via la performance de la main gauche et l'accompagnement Guitar (arpégé) ou Piano Arpeggio est assuré par la performance de la main droite.

En outre, vous pouvez changer l'affectation du paramètre Arpeggio Type (Type d'arpège) pour chacune de ces parties en appuyant sur une des touches **SF1 – SF5**.



L'utilisation ou la combinaison des 4 méthodes décrites ci-dessus vous offre la possibilité de créer une riche variété de performances. Par défaut, bon nombre de performances stockées dans les banques utilisateur peuvent être créées via ces méthodes. Essayez différentes performances et choisissez la méthode adaptée à chacune d'elles.

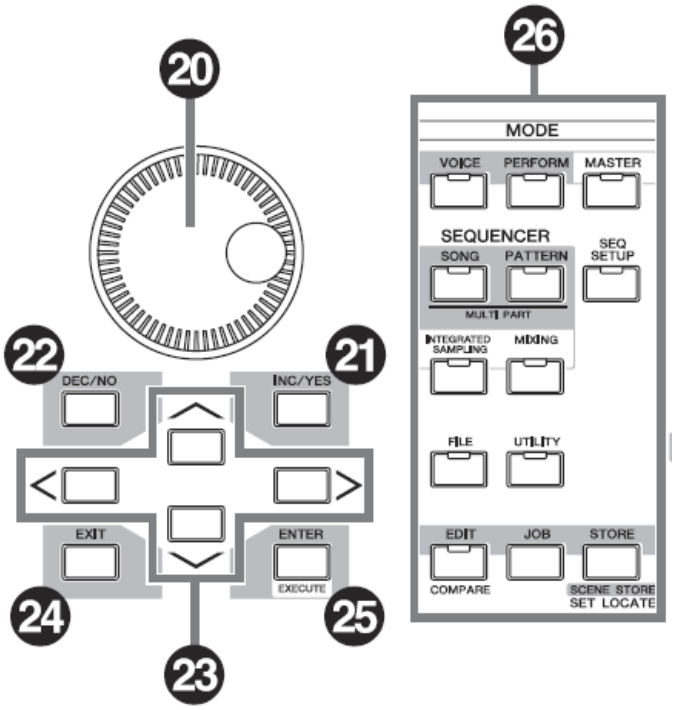
1.6.5 Création d'une « performance » en combinant plusieurs voix

Après avoir vérifié les performances préprogrammées dans les banques utilisateur, essayez de créer votre propre performance. Dans cette section, nous allons créer une performance en combinant deux voix.

1.6.5.1 Préparation de la création d'une performance (initialisation de la performance) 24
1.6.5.2 Reproduction de plusieurs voix ensemble (couche) 24
1.6.5.3 Partage 25
1.6.5.4 Réglage des niveaux de partie 25

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

- 1 En mode « Performance Play », bouton **JOB** (Section 26 du panneau de droite) puis sur **F1**. L'écran « Initialize » apparaît. Vérifiez que l'option « All Parameters » est cochée.
- 2 Bouton **ENTER** (25) (L'écran vous demande confirmation.)
- 3 Bouton **INC/YES** (21, 22) pour initialiser la performance.
- 4 Bouton « MODE » **PERFORM** (26) Le nom de la performance actuelle est remplacé à l'écran par « Initialized Perform ».

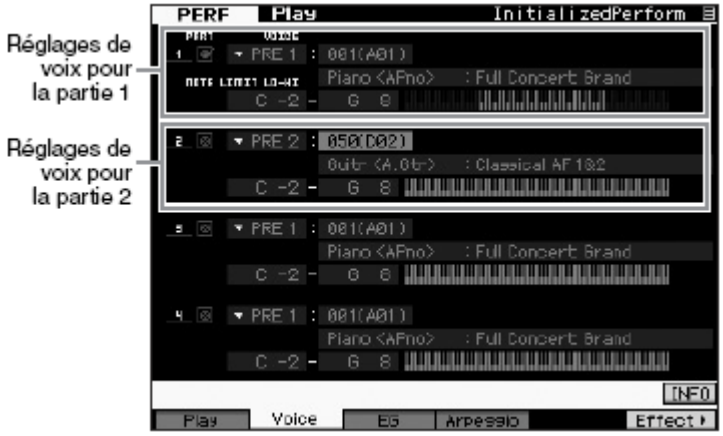


NOTE Lorsque vous initialisez une performance, la voix portant le numéro 1, affectée à Preset Bank 1, est assigné à toutes les parties et toutes les parties sont activées par défaut.

1.6.5.2 Reproduction de plusieurs voix ensemble (couche)

Essayez de combiner deux voix en affectant votre voix préférée à la partie 2.

- 1 Depuis l'écran « Performance Play », appuyez sur la touche **F2** pour appeler l'écran « Voice »
- Confirmer ici les voix à affecter aux différentes parties
- On peut confirmer l'activation de toutes les parties après l'exécution de la fonction d'initialisation ci-dessus
- 2 Positionnez le curseur sur la case à cocher de PART 2, puis appuyez sur la touche **INC/YES** (21, 22) pour la cocher
- 3 Positionnez le curseur sur la voix, puis sélectionnez la voix souhaitée en spécifiant un numéro de banque et de voix
- Utilisez la fonction « Category Search » sur cet écran pour sélectionner une voix
- De même qu'en mode Voice, utilisez la touche **CATEGORY SEARCH** (32). N'oubliez pas que les noms de catégories imprimées sous les touches Bank ne correspondent pas à celle des performances mais à celle des voix

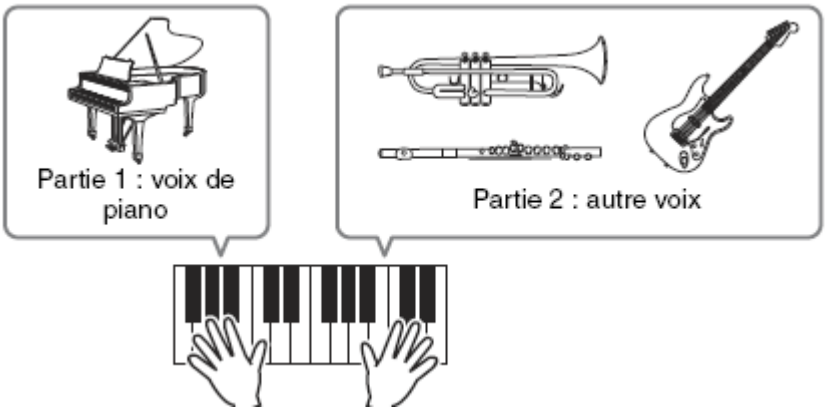


- 4 Jouez au clavier. La partie 1 (Piano Voice) et la partie 2 (voix sélectionnée ci-dessus) retentissent immédiatement en couche.
  - Essayez à présent de jouer différentes voix à l'aide des mains gauche et droite.

1.6.5.3 Partage

Vous pouvez jouer ici des voix différentes avec les mains droite et gauche en affectant à la partie 1 une voix dotée d'une plage de notes graves, et à la partie 2 une voix disposant d'une plage de notes plus aiguës.

- 1 Positionnez le curseur sur le paramètre « NOTE LIMIT HI » (Limite de note supérieure) de la partie 1.
- 2 Réglez la note la plus élevée de la partie 1 en appuyant sur la touche correspondante tout en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée.
  L'illustration du clavier indique la plage de notes spécifiée sen couleurs.
- 3 Positionnez le curseur sur le paramètre « NOTE LIMIT LO » (Limite de note inférieure) de la partie 2.
- 4 Réglez la note la moins élevée des sons de la voix Strings avec une partie 2 en appuyant sur la touche correspondante tout en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée. L'illustration du clavier indique la plage de notes spécifiées en couleurs.
- 5 Jouez au clavier
  Les notes que vous jouez de la main gauche retentissent comme la voix de piano (partie 1), alors que les notes que vous interprétez à l'aide de la main droite correspondent à la deuxième voix (partie 2) que vous avez sélectionnée.



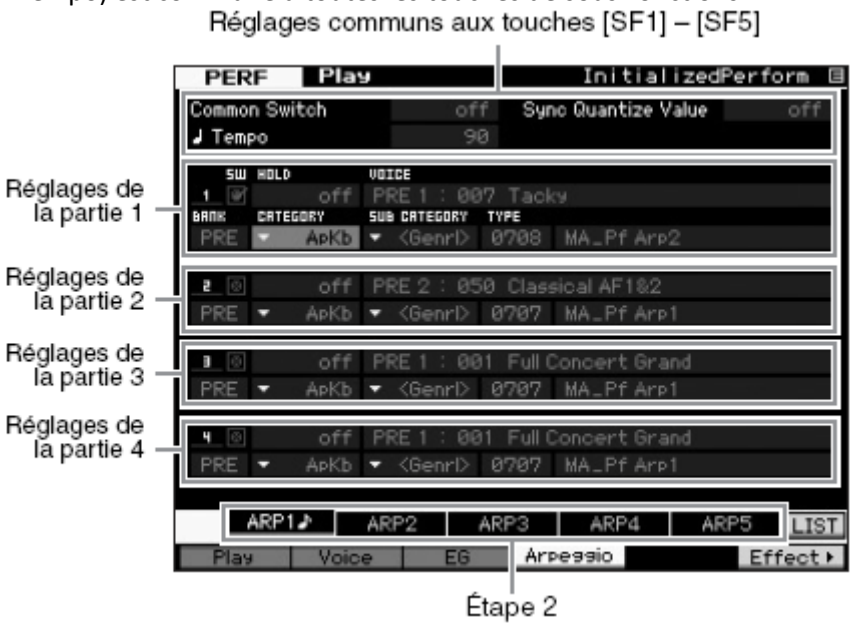
1.6.5.4 Réglage des niveaux de partie

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

1.6.6 Modification des réglages d'arpège pour chaque partie

Essayez de changer les réglages d'arpège pour chaque partie. Vous pouvez affecter à la performance le rythme ou le motif d'accompagnement le mieux adapté au style de musique souhaité.

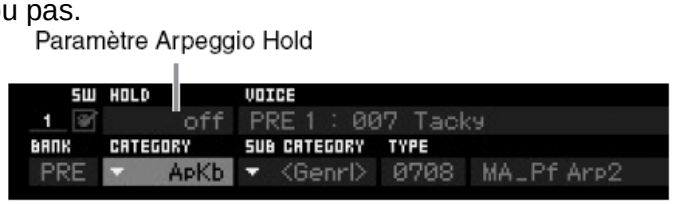
- 1 Depuis l'écran « Voice Play », appuyez sur la touche **F4** pour appeler l'écran Arpeggio
- 2 Sélectionnez l'arpège souhaité en appuyant sur une des touches **SF1 – SF5**
  - La partie inférieure de l'écran varie en fonction de la touche activée
  - La partie supérieure (paramètres « Common Switch », « Sync Quantize Value » et Tempo) est commune à toutes les touches de sous-fonctions.



- 3 Sélectionnez les valeurs des paramètres « Category », « Sub Category » et « Type » liés à l'arpège pour chacune des parties 1 à 4.
  - Category : type d'instrument,
  - Sub Category : type rythmique
  - Type : type d'arpège concerné.

  Spécifiez BANK sur « PRE » lors de l'utilisation d'un type d'arpège présélectionné.

Notez que le paramètre « Arpeggio Hold » (Maintien des arpèges) ainsi que la sélection du type d'arpège sont très utiles. Lorsque ce paramètre est spécifié sur « on », la reproduction d'arpège continue même en cas de relâchement de note. Ce paramètre doit être spécifié sur « on » lorsque la voix de batterie est affectée à la partie et que vous souhaitez reproduire l'arpège (motif rythmique) en continu, que les notes soient maintenues ou pas.



NOTE : Pour sélectionner les paramètres « Category » et « Sub Category », il suffit d'appeler à l'écran leurs listes respectives. Par exemple, dès que vous positionnez le

curseur sur Category et appuyez sur la touche **SF6**, la liste des catégories s'affiche à l'emplacement du curseur. Vous pouvez également faire votre sélection à l'aide du cadran de données ou des touches **INC/YES** / **DEC/NO** (21, 22). Une fois la sélection opérée, appuyez sur **ENTER** (25) pour appeler le type d'arpège choisi. Cette opération est très utile et commode pour faire votre choix parmi la grande variété des types d'arpèges disponibles.

Affectez les types d'arpège de la même manière à toutes les autres touches **SF** de votre choix.

1.6.7 Stockage de la « performance »

Après l'édition, assurez-vous de stocker la performance créée dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** (26) afin d'appeler la fenêtre « Performance Store ».

L'opération de stockage est la même que pour « Voice Store » (paragraphe 1.5.6 ci-dessus).

AVIS

- ✓ Si vous éditez une performance et que vous en sélectionnez une autre sans enregistrer celle en cours d'édition, toutes vos modifications seront effacées.
- ✓ Les données de performance prédéfinies sont stockées dans la mémoire de banque utilisateur. Le stockage des données de performance que vous avez créées efface les données de performance prédéfinies. Si vous souhaitez restaurer les données prédéfinies de la performance, exécutez la tâche « Factory Set » en mode « Utility », qui entraîne l'effacement de vos données originales. Par conséquent, veillez à sauvegarder toutes les données importantes sur un périphérique de stockage USB externe afin d'éviter de les perdre.

1.6.8 Enregistrement MIDI en mode « Performance »

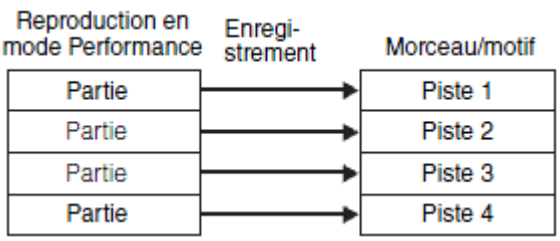
Tiré du mode d'emploi.

Lorsque vous expérimentez différents types d'arpèges en mode Performance, vous pouvez trouver des motifs et des phrases rythmiques que vous aimez et souhaitez stocker pour les utiliser ultérieurement. Le meilleur moyen pour capturer ceux-ci est d'enregistrer votre jeu au clavier dans un morceau ou un motif.

1.6.8.1 Structure de la fonction Performance Record 27
1.6.8.2 Enregistrement de la reproduction de la mélodie et des arpèges dans le morceau 28
1.6.8.3 Enregistrement de la reproduction d'arpèges sur un motif 29

1.6.8.1 Structure de la fonction Performance Record

En utilisant la fonction « Performance Record » (Enregistrement de performance), votre performance au clavier des parties 1 à 4 sera respectivement enregistrée sur les pistes 1 à 4 du morceau ou du motif choisi. Les opérations liées aux contrôleurs et aux boutons ainsi que la reproduction d'arpège et votre jeu au clavier en mode Performance peuvent être enregistrés sur une piste spécifique en tant qu'événements MIDI.



1.6.8.2 Enregistrement de la reproduction de la mélodie et des arpèges dans le morceau

Lorsqu'un morceau est sélectionné comme destination de l'enregistrement d'une performance, vous pouvez enregistrer votre jeu arpégé au clavier sans vous soucier des limites de mesure ou d'espace libre. Par exemple, il est judicieux d'enregistrer votre jeu au clavier en appelant librement différents types d'arpège, puis d'éditer le morceau par la suite, selon les besoins. Vous pouvez même laisser l'enregistreur en marche lors de vos improvisations, puis les écouter plus tard et choisir les meilleurs extraits afin de créer le morceau final. Essayez-vous aux enregistrements illustrés ci-dessous.

- 1 : En mode « Performance Play », sélectionnez une performance pour l'enregistrement
- 2 : bouton **ARPEGGIO ON/OFF** (12) de façon à ce que son voyant s'allume
- 3 : bouton« SEQ TRANSPORT » ● (16) (Enregistrement) pour appeler l'écran « Performance Record »
- 4 Réglez les paramètres suivants selon les besoins sur l'écran « Performance Record »



- 1 « Sequencer Mode » =« Song » : sur « Song », vous enregistrez votre performance au clavier dans un morceau.
- 2 Numéro du morceau : Sélectionnez un morceau de destination. L'exécution de l'enregistrement de la performance remplace et efface toutes les données précédentes du morceau spécifié. Assurez-vous de sélectionner un morceau ne contenant pas de donnée.
- 3 Time Signature (Type de mesure) = « 4/4 » : Spécifiez ici la même valeur que celle du type d'arpège. Normalement, celle-ci est de « 4/4 ».

- 4 Tempo : tempo du métronome et de l'arpège souhaités pour l'enregistrement.
- 5 Key On Start Switch = (activé) : (Sélecteur de démarrage par activation de note) Lorsque ce sélecteur est activé (« on »), l'enregistrement démarre immédiatement dès que vous appuyez sur une touche du clavier. Réglez ce paramètre sur « on » lorsque vous utilisez la fonction Arpeggio.

  NOTE : =état de désactivation et =état d'activation.

- 6 Copy Performance Parameters = on : (Copier paramètres de performance) Cochez cette case lorsque vous voulez copier les réglages de paramètre des parties 1 à 4 de performance vers les parties 1 à 4 correspondantes du mixage de morceau.
- 7 Cliquer sur (on) : Si vous souhaitez utiliser le métronome, il faudra appuyer sur la touche **F5** pour l'activer.

- 5. Appuyez sur n'importe quelle note pour débuter l'enregistrement. Jouez au clavier en suivant le tempo du métronome. Vous pouvez changer le type de la fonction Arpeggio ainsi que ses réglages en appuyant sur l'une des touches **SF1 – SF5** pendant l'enregistrement.
- 6 Bouton « SEQ TRANSPORT » ■ (16) (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement et retourner sur l'écran Performance Play.
- 7 Bouton « SEQUENCER » **SONG** (26) pour passer en mode « Song Play », puis reproduisez le morceau enregistré.

Si vous le souhaitez, vous pourrez aussi enregistrer la performance au clavier sur une autre piste en mode « Song Record » et éditer les données enregistrées en mode Song Edit (Édition de morceau) ou Song Job (Tâche de morceau) pour finaliser les données de morceau. Après avoir finalisé les données du morceau, appuyez sur la touche **STORE** (26) pour stocker votre morceau original.

1.6.8.3 Enregistrement de la reproduction d'arpèges sur un motif

Si vous enregistrez votre jeu au clavier et votre jeu d'arpèges en mode Performance dans un motif, vous pourrez rapidement créer des motifs rythmiques complets sur quelques mesures uniquement. Ces motifs courts de données de séquence MIDI peuvent être reproduits en boucle, puis utilisés comme des blocs de base pour élaborer vos morceaux originaux. Suivez les instructions ci-dessous, en reproduisant vos arpèges préférés en mode Performance et enregistrez vos improvisations dans un motif. Une fois que vous enregistré trois ou quatre motifs réussis, vous disposez d'un nombre suffisant de blocs de base pour créer un morceau en entier !

- 1 : En mode Performance Play, sélectionnez une performance pour l'enregistrement. Choisissez une performance qui déclenche votre motif rythmique favori ou vos phrases préférées via la fonction Arpeggio.
- 2 : bouton **ARPEGGIO ON/OFF** (12) de façon à ce que son voyant s'allume.
- 3 Bouton « SEQ TRANSPORT » ● (16) (Enregistrement) pour appeler l'écran « Performance Record ».
- 4 Réglez les paramètres suivants selon les besoins sur l'écran « Performance Record ».



- **1** Sequencer Mode = pattern » (motif) : En réglant ce paramètre sur « pattern », vous enregistrez votre performance au clavier dans un motif.
- **2** Numéro du motif : Sélectionnez un numéro de motif de destination. L'exécution de l'enregistrement de la performance remplace et efface toutes les données précédentes du motif spécifié. Assurez-vous de sélectionner un motif ne contenant pas de donnée.
- **3** Section : Sélectionnez une section à enregistrer, de A à P. Si vous en créez plusieurs, vous pourrez les utiliser comme autant de variations rythmiques au sein d'un même morceau.
- **4** Section Length : longueur de la section à enregistrer. Réglez la valeur entre 1 et 4 selon la longueur des types d'arpèges actuellement sélectionnés.
- **5** Time Signature = « 4/4 » : même valeur que celle du type d'arpège. Normalement, celle-ci est de « 4/4 ».
- **6** Tempo : tempo du métronome et de l'arpège souhaités pour l'enregistrement.
- **7** Key On Start Switch = (activé)
  - Lorsque ce sélecteur est activé (« on »), l'enregistrement démarre immédiatement dès que vous appuyez sur une touche du clavier. Réglez ce paramètre sur « on » lorsque vous utilisez la fonction Arpeggio. (Sélecteur de démarrage : par activation de note)
  - **8** Copy Performance Parameters = on (activé) : Pour copier les réglages de paramètre des parties 1 à 4 de performance vers les parties 1 à 4 correspondantes du mixage de motif.
- **9** Cliquer sur (activé) : bouton **F5** pour l'activer si vous souhaitez utiliser le métronome.

➢ 5 : Appuyez sur n'importe quelle note pour débuter l'enregistrement. L'enregistrement s'arrête à la fin de la longueur spécifiée pour le motif. L'enregistrement s'arrête et l'afficheur retourne sur l'écran Performance Play. Notez que l'enregistrement de boucle est indisponible en mode « Performance Record », bien qu'il soit proposé en mode « Pattern Record ».

➢ 6 : Après l'enregistrement, bouton « SEQUENCER » **PATTERN** (**26**) pour passer en mode « Pattern Play, » puis reproduisez le motif enregistré. Créez plusieurs sections en mode « Performance Record », puis réalisez une chaîne de motifs en connectant

celles-ci entre elles afin de composer un morceau en entier. Pour plus de détails, reportez-vous aux paragraphes plus loin.

1.6.9 Enregistrement/lecture AUDIO

La fonction « Audio Record / Play » permet désormais d'enregistrer les performances sous la forme de fichiers audio au format WAV (44,1 kHz, 16 bits, stéréo) sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté via un réseau.

Qui plus est, le MOTIF XF peut désormais aussi reproduire des fichiers audio de type WAV ou AIFF stockés sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté. Les opérations d'enregistrement et de reproduction sont effectuées en mode File (Fichier) et les procédures y afférentes sont décrites dans le détail ci-dessous.

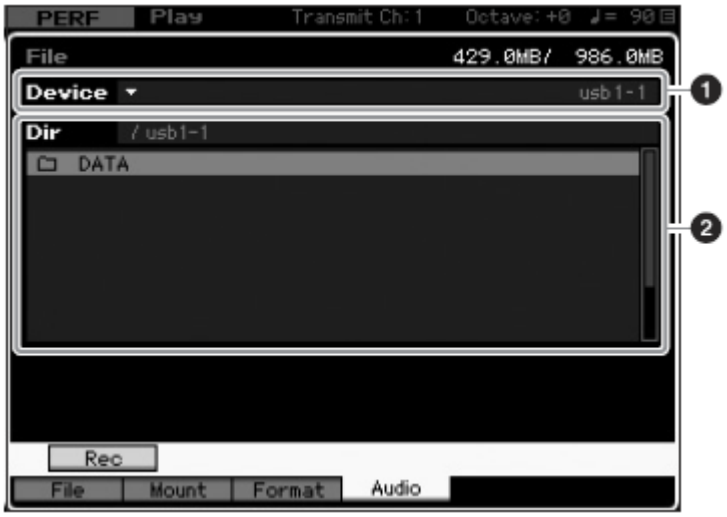
1.6.9.1 Enregistrement AUDIO d'une performance 31
1.6.9.2 Reproduction d'un fichier audio 33

1.6.9.1 Enregistrement AUDIO d'une performance

Les performances sur le MOTIF XF peuvent être enregistrées sous forme de fichiers audio stéréo de 44,1 kHz et 16 bits. Le niveau d'enregistrement est fixe et il est possible d'effectuer un enregistrement en continu d'une durée maximale de 74 minutes (en supposant que le périphérique de stockage USB ou l'ordinateur ait suffisamment de mémoire disponible).

L'enregistrement se fait en mode FILE, ce qui n'est pas l'emplacement le plus intuitif pour rechercher la fonction.

- 1 Pour faire l'enregistrement sur un périphérique de stockage USB, brancher celui-ci au connecteur **USB TO DEVICE** du panneau arrière.
  Pour enregistrer sur un ordinateur en réseau, configurez le partage de fichiers pour pouvoir accéder à l'ordinateur depuis l'instrument, comme décrit dans la section « Connexion réseau » du paragraphe 4.9.3.4 ci-dessous.
- 2 Sélectionnez la voix, la performance, le morceau ou le motif à enregistrer en appuyant respectivement sur les touches « MODE » **VOICE**, **PERFORM**, ou « SEQUENCER » **SONG**, **PATTERN** (26), puis utilisez le **cadran** de données ou les touches **DEC/NO** et **INC/YES** (21, 22).
  Si vous sélectionnez un morceau ou un motif, assurez-vous aussi de définir les parties à enregistrer.
- 3. touche **FILE** (26), puis sur la touche **F4** « Audio ». L'écran Audio du mode File (Fichier) s'affiche.
- 4 Configurez le périphérique et le répertoire dans lesquels vos performances seront enregistrées à l'aide des touches de curseur ▲▼ ainsi que du **cadran** de données et des touches **DEC/NO** / **INC/YES** (21, 22).
  Sélectionnez le périphérique connecté à l'étape 1 ci-dessus à l'aide de la section « Device » (1) puis allez sur le répertoire à utiliser pour sauvegarder votre performance via la section « Directory » (2).



- 5 touche **SF1** « Rec » La fenêtre « Input Character » s'affiche.
  NOTE Si vous avez sélectionné un fichier audio précédemment enregistré dans la section « Directory » (**2**) avant d'appuyer sur la touche **SF1** « Rec », le nom de ce fichier sera automatiquement saisi dans la fenêtre « Input Character ».
- 6 Saisissez un nom de fichier, puis appuyez sur la touche **ENTER** (**25**) pour afficher l'écran « STANDBY » (Attente) apparaît.
  Les noms de fichier peuvent comporter jusqu'à 20 caractères alphanumériques.
  Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » paragraphe 1.13 ci-dessous).
  AVIS : Si la fenêtre Input Character contient le nom d'un fichier existant dans le répertoire sélectionné lorsque vous appuyez sur la touche **ENTER** (**25**), vous serez invité à confirmer si vous voulez ou non écraser ce fichier. Veuillez noter que si vous y répondez en appuyant sur la touche **INC/YES** (**21**, **22**), le fichier en question sera immédiatement supprimé du répertoire.
- 7 Spécifiez le niveau de déclenchement requis. Si vous réglez le niveau de déclenchement sur « manuel », l'enregistrement débute dès que vous appuyez sur la touche **ENTER** (**25**). Autrement, si vous spécifiez une valeur comprise entre 1 et 127, l'enregistrement sera automatiquement lancé dès que le volume de la reproduction aura dépassé ce niveau.
  Le niveau défini ici est indiqué sous forme de triangles rouges  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 pas non plus trop bas pour ne pas enregistrer le bruit indésirable.



- 8 touche **ENTER** (25). Si vous avez réglé le niveau de déclenchement sur « manuel », l'enregistrement commencera immédiatement et l'état affiché passera de « WAITING » (Attente) à « RECORDING ». Par contre, si vous avez réglé une valeur comprise entre 1 et 127 pour le niveau de déclenchement, l'état affiché passera de « STANDBY » (Veille) à « WAITING ».
- 9 Jouez au clavier lancer automatiquement l'enregistrement dès que le volume de la reproduction aura dépassé le niveau de déclenchement réglé sur une valeur comprise entre 1 et 127
  En outre, l'état affiché passera alors de la mention « WAITING » à celle de « RECORDING ».
- Si vous voulez inclure le morceau ou le motif actuellement sélectionné dans votre enregistrement, appuyez à n'importe quel moment sur la touche « SEQ TRANSPORT » ► (16) (Lecture) pour lancer la reproduction.
- Vous pouvez également appuyer sur une des touches numériques **1 – 16** en cours de reproduction pour changer de partie
- 10 touche **ENTER** (25) pour arrêter l'enregistrement et sauvegarder le fichier audio est sur le périphérique sélectionné.

AVIS : Ne mettez jamais le MOTIF XF ou le périphérique de stockage sélectionné hors tension pendant l'enregistrement ou la sauvegarde du fichier audio. La mise hors tension de l'un des deux périphériques à ce moment-là empêche tout accès ultérieur au périphérique de stockage.

1.6.9.2 Reproduction d'un fichier audio

On peut reproduire des fichiers audio de type WAV ou AIFF stockés sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur en réseau.

La lecture se fait en mode « FILE », y compris pour un enregistrement AUDIO d'une performance comme décrit au paragraphe précédente (également dans le mode « FILE »).

- 1 Pour reproduire un fichier audio sur un périphérique de stockage USB, brancher celui-ci u connecteur **USB TO DEVICE** sur le panneau arrière.
  Pour reproduire un fichier audio sur un ordinateur en réseau, configurez le partage de fichiers pour pouvoir accéder à l'ordinateur depuis l''instrument, comme décrit dans la section « Connexion réseau » au paragraphe 4.9.3.4 ci-dessous.
- 2 touche **FILE** (26), puis touche **F4** « Audio » pour afficher l'écran Audio du mode « File »
- 3 Sectionnez le périphérique et le fichier à reproduire (curseur ▲▼, **cadran** de données et les touches **DEC/NO** / **INC/YES**)
- Sélectionnez le périphérique connecté à l'étape 1 ci-dessus à l'aide de la section « Device » (1) puis réglez le fichier audio à reproduire via la section « Directory » (2).



- 4 touche de reproduction **SF2** « Play » pour commencer la reproduction du fichier audio
- 5 Si nécessaire, vous pouvez régler le volume de la reproduction à l'aide du cadran de données ou des touches **DEC/NO** / **INC/YES**
- 6 touches **SF2** « Stop », **ENTER** (25) ou **EXIT** (24) pour arrêter la reproduction
  Le système revient sur l'écran Audio du mode File.

NOTE Gardez à l'esprit que vous pouvez également reproduire la voix souhaitée sur le clavier (sélectionnée en mode Voice ou Performance) pendant la reproduction de données audio.

1.7 Aperçu du mode « PATTERN »

1.7.1 JOUER UN « PATTERN » 35
1.7.2 CHARGER UN « PATTERN » 35
1.7.3 AFFICHAGE DE L'ÉCRAN PATCH DU MOTIF DE DÉMONSTRATION 36
1.7.4 CRÉATION DE MOTIF À L'AIDE DE LA FONCTION « ARPEGGIO » 36
1.7.5 CRÉATION D'UNE « CHAÎNE DE MOTIFS » À CONVERTIR EN MORCEAU « SONG » 38

1.7.1 Jouer un « pattern »

En configuration d'usine, le Motif dispose de 3 motifs de démonstration qui permettent d'entrevoir les possibilités de cette fonctionnalité et son utilisation. Si les motifs de démonstration sont absents, ils peuvent a priori être restaurés en même temps que les morceaux de démonstration, comme décrit au paragraphe « SONG ».

- bouton mode « SEQUENCER » **PATTERN** (26)
- champ numéro pour sélectionner un Pattern existant par les boutons **DEC / INC** (21, 22)
- bouton **A à H** pour sélectionner la section du pattern (intro, mélodie, refrain, coda etc…), qui s'affiche dans le champ Section de l'écran.
- Si le morceau comprend des sections de **I à P** les boutons **USER1 à USER8** permettent de les sélectionner, et dans tous les cas la sélection peut se faire aussi dans le champ Section à l'aide des boutons **DEC / INC**
- commencer à jouer au clavier, ou bouton « SEQ TRANSPORT » ► (16) pour jouer le Pattern
- bouton **A à H** ou **I à P** (**USER1 à USER4 8**) pour sélectionner une autre section du pattern, et l'enchainement se fera sur le début de la mesure suivante.
- Etc… pour jouer tous les patterns du morceau
- Le décompte des temps et des mesures défilent à l'écran pendant la reproduction
- Bouton « SEQ TRANSPORT » ■ (16) pour l'arrêter

- bouton « PART » de **1 à 16** pour sélectionner une piste à écouter en particulier
- bouton **SOLO** pour n'entendre que la piste sélectionnée (sinon les 16 parties seront joués en même temps)
- champ « TRANS »pose pour transposer le Pattern par ½ tons
- champs « mesure » ou « tempo » pour éventuellement changer l'un ou l'autre

1.7.2 Charger un « pattern »

Un pattern, acheté ou échangé, sous forme de fichier .X3P, peut être copié sur le Motif :

- copier le fichier sur une clef USB et la connecté au Motif
- bouton **FILE** (26)
- naviguer dans les dossiers pour trouver le ou les fichiers
- champ « TYPE », sélectionner « All pattern » pour charger tous les fichiers
- ou champ « TYPE » sélectionner « Pattern » pour charger un seul fichier
- bouton **F3** (option écran « LOAD »)
- bouton **INC / YES** pour confirmer

1.7.3 Affichage de l'écran Patch du motif de démonstration

L'écran Patch (Assignation) appelé via la touche **F4**, permet d'affecter des « phrases » aux différentes pistes de la section de motifs.
Une « phrase » est un court passage musical ou rythmique composé d'une piste unique pour un seul instrument, tel que la batterie, la basse ou la guitare. Les données de séquence MIDI peuvent servir de petits blocs de base pour élaborer un morceau entier et, sont susceptibles, à ce titre, d'être affectés à n'importe quelle piste d'une section quelconque. Un seul motif est doté d'un espace mémoire suffisant pour abriter 256 de vos phrases utilisateur originales.

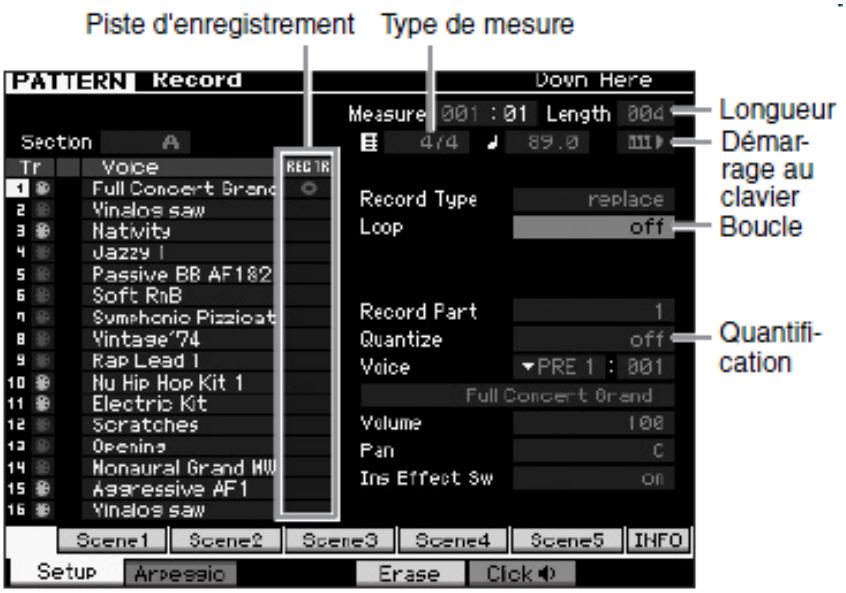


Comme indiqué à l'écran, les données de performance sont d'abord enregistrées dans la phrase, qui est ensuite affectée à la piste d'enregistrement. Notez que la phrase créée peut être affectée à une autre piste de la même section ou d'une section différente.

1.7.4 Création de motif à l'aide de la fonction « Arpeggio »

Hormis la création de motif via l'enregistrement conventionnel décrit plus loin, il est aussi possible d'utiliser les puissantes fonctionnalités de reproduction de la fonction Arpeggio du MOTIF XF (décrite ci-dessous) pour réussir à enregistrer des données audio à partir de CD disponibles dans le commerce.
Cette section vous explique comment créer un motif en utilisant la fonction Arpeggio.

- Bouton « SEQUENCER » **PATTERN** (26) pour passer en mode « Pattern Play » (Reproduction de motif).
- Bouton « SEQ TRANSPORT » ● (16) (Enregistrement) pour appeler l'écran « Record Setup »
- bouton **F1** pour appeler l'écran « Record Setup »



- Réglez les paramètres suivants dans l'écran « Record Setup ».
  a. Pour sélectionner la piste souhaitée, appuyez sur la touche **TRACK** (le voyant s'allume), puis appuyez sur la touche numérique **1 à 16** appropriée.
  b. Réglez le type de mesure selon les besoins.
  c. Réglez la longueur de motif sur une valeur équivalente à celle de l'arpège.
  d. Activez l'icône de démarrage au clavier « (on) ».
  e. Réglez le paramètre « Loop » (Boucle) sur « off ».
  f. Réglez le paramètre « Quantize » sur « off ».
- bouton **F2** pour appeler l'écran « Record Arpeggio » (Enregistrement d'arpèges).



- Réglez les paramètres suivants selon les besoins dans l'écran « Arpeggio Record ».
  g. Réglez le paramètre « Switch »sur « on ».
  h. Réglez le paramètre « Voice with Arpeggio » (ARP) sur « on ». Lorsque ceci est spécifié sur « on », la voix correspondant au type d'arpège sélectionné est automatiquement appelée à chaque changement de type d'arpège.
  i. Sélectionnez le type d'arpège en spécifiant les réglages Category, Sub Category et Type.
- Une fois la configuration terminée, appuyez sur une note du clavier pour débuter l'enregistrement. L'enregistrement s'arrête automatiquement lorsque la dernière mesure, spécifiée par le paramètre Length (Longueur) est atteinte.
- bouton **STORE** (26) pour stocker le motif.

Stockage du motif créé

Après l'enregistrement, assurez-vous de stocker le motif créé dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** (26) afin d'appeler la fenêtre « Pattern Store » (Stockage de motif). Cette opération est globalement identique à celle du mode « Voice Play ».

AVIS

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

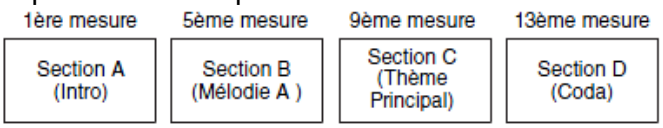
1.7.5 Création d'une « chaîne de motifs » à convertir en morceau « Song »

Les instructions suivantes vous permettront d'apprendre à affecter chacune des phrases de motif créées à la section correspondante, puis à disposer les sections selon votre préférence afin de créer une chaîne de motifs, et enfin à convertir la chaîne de motifs en un morceau. Ces données de morceau converties peuvent être utilisées comme accompagnement pour l'enregistrement de la mélodie.

1.7.5.1 Création d'une « chaîne de motifs » 38
1.7.5.2 Conversion d'une « chaîne de motifs » en un morceau « Song » 40
1.7.5.3 Enregistrement de mélodies 40

1.7.5.1 Création d'une « chaîne de motifs »

Cette section vous explique comment créer une chaîne de motifs en disposant les sections dans l'ordre, tel qu'indiqué dans l'exemple ci-dessous.

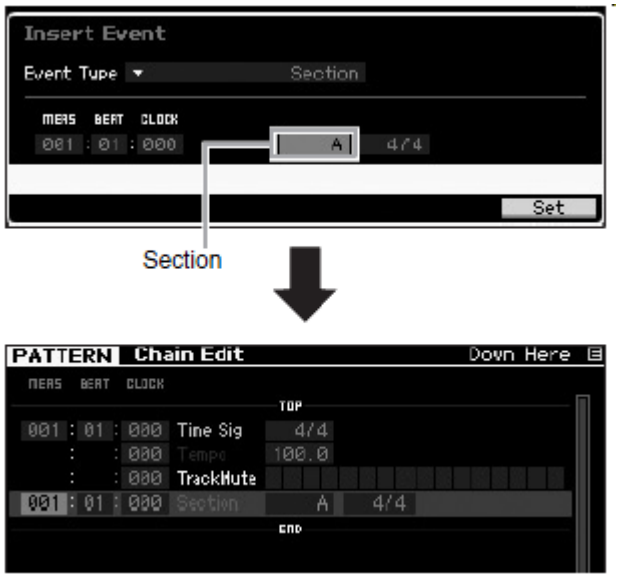


- En mode « Pattern Play », sélectionnez le motif souhaité.
- bouton **F5** « Chain » (Chaîne).
- Si nécessaire, positionnez le curseur sur la valeur de Tempo, puis réglez la valeur souhaitée.
- bouton **EDIT** (26) pour passer en mode « Pattern Chain Edit » (Édition de chaîne de motif).

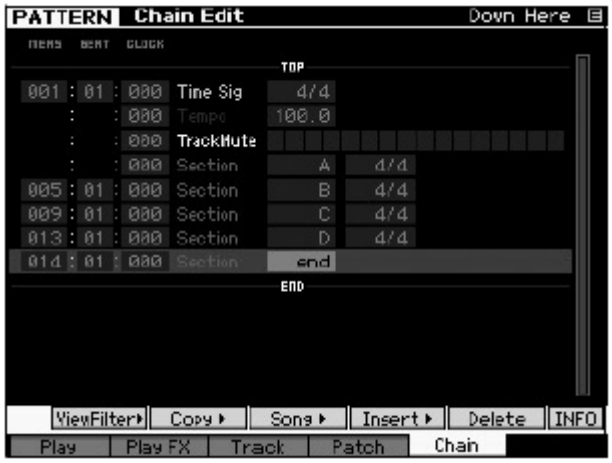


- bouton **SF4** « Insert » (Insertion) pour ouvrir la fenêtre Insert Event (Insérer un événement), et affectez la Section A au 1er temps de la 1ère mesure.

- Après avoir vérifié que les paramètres Event Type, MEAS, BEAT et CLOCK sont respectivement réglés sur « Section », « 001 », « 01 » et « 000 », déplacez le curseur sur l'emplacement correspondant, sélectionnez « A » à l'aide du cadran de données, puis appuyez sur la touche **SF6** « Set » pour retourner sur l'écran « Chain Edit », à partir duquel vous pouvez vérifier que la « Section A » a bien été affectée au début de la chaîne de motifs.



- En utilisant la même procédure qu'à l'étape 5, affectez la Section B au 1er temps de la 5ème mesure.
- En utilisant la même procédure qu'à l'étape 5, affectez la Section C au 1er temps de la 9ème mesure.
- En utilisant la même procédure qu'à l'étape 5, affectez la Section D au 1er temps de la 13ème mesure.
- Affectez le voyant « fin » à la 14ème mesure.



- bouton **EXIT** (24) pour revenir en mode Pattern Play, puis appuyez sur la touche ► (Reproduction) pour écouter la reproduction en chaîne des sections de motifs.
- Si nécessaire, bouton **STORE** (26) pour stocker la chaîne de motifs en tant que motif actuellement sélectionné.

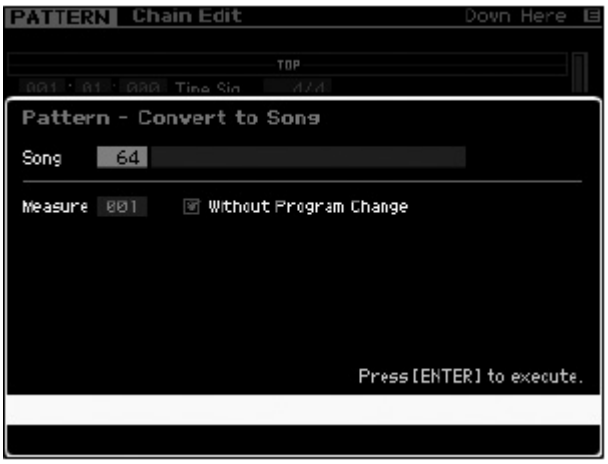
Corriger les erreurs de réglage

- En cas de réglage d'une section erronée Positionnez le curseur sur l'emplacement correspondant, puis sélectionnez la section correcte.
- En cas de réglage d'une mesure erronée Positionnez le curseur sur la ligne correspondante, puis sur « MEAS », et corrigez le numéro de la mesure en spécifiant le réglage correct.

1.7.5.2 Conversion d'une « chaîne de motifs » en un morceau « Song »

En enchaînant sur les instructions données précédemment, cette section vous explique comment convertir la chaîne de motifs créée en données de morceau. Cette opération est nécessaire car les données de Pattern Chain n'incluent pas d'événement de note mais uniquement des informations relatives aux changements de section, ce qui signifie que vous ne pouvez pas ajouter de partie mélodique à cet accompagnement.

- Boutons « SEQUENCER » **PATTERN** (26), **F5** « Chain » puis sur **EDIT** (24) afin de passer en mode « Pattern Chain Edit ».
- bouton **SF3** « Song » pour appeler la fenêtre « Convert to Song » (Convertir en morceau), puis sélectionnez un morceau sans données de destination.
- Par exemple, vous pouvez ici définir le paramètre Song sur « 04 » et celui de Measure sur « 001 ». Entrez un coche dans l'encadré « Without Program Change » (Sans changement de programme).

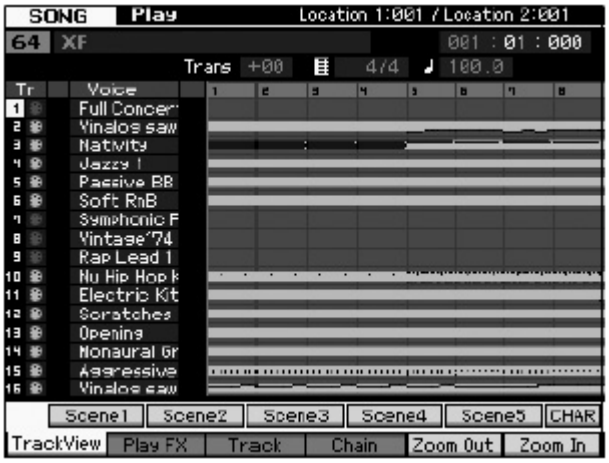


- bouton **ENTER** (25) pour exécuter l'opération de conversion.
- Bouton « SEQUENCER » **SONG** (26) pour sélectionner Song 04, puis appuyez sur la touche « SEQ TRANSPORT » ► (16) (Lecture) afin d'écouter les données du morceau converti.

1.7.5.3 Enregistrement de mélodies

Finalement, enregistrez la partie mélodique avec les parties d'accompagnement convertis depuis la chaîne de motifs.

- En mode « Song Play », bouton **TRACK** (34) (Sélection de piste), puis sélectionnez une piste sans données à l'aide des touches numériques **1 – 16** (29). Vous pouvez vérifier la piste ne disposant pas de données en visualisant l'écran **F1** « Track View ».



- Bouton « SEQ TRANSPORT » ● (16) (Enregistrement) pour passer en mode « Song Record Standby » (Mise en veille de l'enregistrement de morceau).
- Réglez le paramètre « Record Type » (Type d'enregistrement) sur « replace » (remplacer).



- Bouton « SEQ TRANSPORT » ► (16) (Lecture) pour lancer l'enregistrement. Pour enregistrer, attendez la première mesure du décompte, puis commencez à jouer.
- Bouton « SEQ TRANSPORT » ■ (16) pour interrompre l'enregistrement.
- Bouton « SEQ TRANSPORT » ◄ (16) pour revenir en début de morceau,
- bouton « SEQ TRANSPORT » ► (16) Lecture) afin d'écouter les données du morceau enregistré.
- bouton **STORE** (26) pour stocker le morceau.

AVIS
Les données de morceau seront perdues à la mise hors tension. Prenez soin d'exécuter l'opération de stockage avant de mettre l'appareil hors tension.

1.8 Aperçu Mode « SONG »

Voir les détails au paragraphe 4.4.2 ci-dessous.

1.8.1 PROCÉDURE SIMPLIFIÉE POUR L'ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL 42
1.8.2 CRÉATION D'UN MORCEAU « SONG » 43

1.8.1 Procédure simplifiée pour l'enregistrement en temps réel

1.8.1.1 Enregistrement 42
1.8.1.2 Song Store : STORE 42

1.8.1.1 Enregistrement

- Bouton « SEQUENCER » **SONG** (26) pour passer en mode « Song Play »
- sélectionnez le morceau à enregistrer (§ 4.4.3 ci-dessous). Si vous souhaitez créer un morceau en partant de zéro, il conviendra de sélectionner un morceau vide. Si vous ne détectez pas de morceau vide, vous devrez supprimer les morceaux inutiles à l'aide de la tâche « Clear Song » (§ 4.4.8.7.3 ci-dessous).
- Bouton « SEQ TRANSPORT » ● (16) (Enregistrer) pour ouvrir l'écran « Record Setup » (§ 1.8.2.1 ci-dessous). Apprêtez l'enregistrement en réglant le type de mesure, le tempo, la piste à enregistrer, la voix et la méthode d'enregistrement. Pour enregistrer à l'aide d'un arpège, réglez les paramètres nécessaires dans l'écran « Arpeggio » (§ 1.8.2.5 ci-dessous).
- Enregistrez votre performance au clavier.
- Éditez le morceau enregistré à l'aide des tâches « Song Job » (§ 4.4.8 ci-dessous) et « Song Edit « (§ 1.8.2.6 ci-dessous).
- bouton **STORE** (26) pour stocker le morceau enregistré dans la mémoire utilisateur interne.

AVIS

- Le morceau enregistré sera perdu si vous sélectionnez un autre morceau, appelez un autre mode ou mettez l'instrument hors tension. Prenez soin de stocker les données de morceau dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** (26) avant de sélectionner un autre morceau, d'appeler un autre mode ou de mettre l'instrument hors tension.
- Sauvegardez les données de morceau créées sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur relié à l'instrument, selon les besoins (§ 4.8.2.5.1 ci-dessous).

1.8.1.2 Song Store : STORE

Cette phase a pour but de conserver le morceau, après mise hors tension de l'instrument.

- bouton **STORE** (26) pour appeler la fenêtre Song Store (Stockage de morceau). Les données suivantes sont susceptibles d'être stockées par l'opération Song Store.
  - Données de séquence : Données MIDI générées et enregistrées par vos performances au clavier, notamment les opérations de contrôleur.
  - Données de générateur de son : Réglages de mixage (paramètres d'édition commune et paramètres d'édition de partie)

Note : Les voix de mixage peuvent être éditées dans la fenêtre « Mixing Voice » Store (Stockage de voix de mixage) (§ 4.7.5.3 ci-dessous).



- Sélectionnez un numéro de morceau de destination. Le nom du morceau dont le numéro est sélectionné s'affiche.
  AVIS
  Cette opération écrase toutes les données déjà présentes dans le morceau de destination.
- Bouton **ENTER** (25) (Stockage). (L'écran vous demande confirmation.)
- bouton **DEC/NO** (22) pour annuler et l'instrument retourne sur l'écran précédent.
- Bouton **INC/YES** (21) pour exécuter l'opération de stockage. Une fois le morceau stocké, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran « Song Play ».

Note : S'il n'y a pas assez d'espace mémoire pour le morceau/motif, un message d'avertissement apparaît et vous ne pouvez plus stocker de morceaux/motifs supplémentaires. Dans ce cas, supprimez des motifs/morceaux inutiles à l'aide de Song/Pattern Job, puis réessayez de stocker les données.

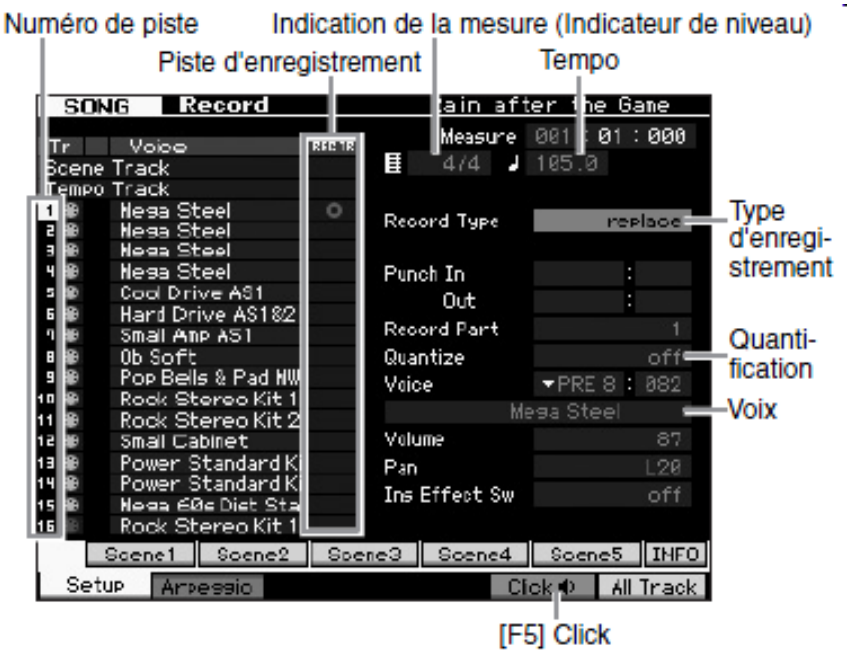
1.8.2 Création d'un morceau « Song »

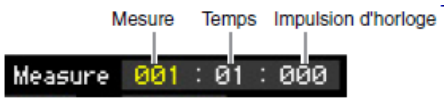
1.8.2.1 Préparation de l'Enregistrement en temps réel : F1 « Setup » 43
1.8.2.2 Enregistrement par substitution 44
1.8.2.3 Enregistrement par surimpression 47
1.8.2.4 Enregistrement par insertion 47
1.8.2.5 Création d'un morceau à l'aide des Arpèges : F2 « Arpeggio » 47
1.8.2.6 Edition de l'enregistrement MIDI : « Song Edit » 48
1.8.2.7 Création d'un effet « swing » : « Play Effect » 50
1.8.2.8 Stockage du morceau créé 51

1.8.2.1 Préparation de l'Enregistrement en temps réel : F1 « Setup »

La procédure est la suivante :

- bouton **SONG** (26) pour passer en mode « Song Play »
- sélectionnez un morceau ne contenant pas de donnée.
- Bouton « SEQ TRANSPORT » ● (16) (Record) pour passer en mode « Song Record ». L'écran « Record Setup » (Configuration de l'enregistrement) s'ouvre.





: Piste MIDI
: piste audio
vide : aucune affectation de voix

: Indique une piste assourdie.
: Indique une piste isolée.

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

- Réglez les paramètres suivants dans l'écran « Record Setup »
  - Bouton **TRACK** (34), pour allumer son voyant
  - bouton numérique **1** (29) pour régler la piste d'enregistrement sur 1. Le symbole du cercle rouge s'affiche dans la colonne « REC TR » de la piste 1. La partie d'enregistrement est automatiquement spécifiée sur 1.
  - Placez le curseur sur le type de mesure (indication de mesure), puis réglez la valeur. Celle-ci est ici de « 4/4 ».
  - Positionnez le curseur sur Tempo, puis réglez la valeur. Celle-ci est ici de « 144 ».
  - Positionnez le curseur sur « Record Type », puis sélectionnez « replace » (remplacer). Cette procédure écrase les données précédemment enregistrées.
  - Réglez la quantification sur « 240 ». Cette fonction bien pratique vous permet de quantifier automatiquement les notes en temps réel, en cours d'enregistrement, en alignant la synchronisation des événements de note sur le temps le plus proche. Il faut généralement spécifier la plus petite valeur de note de la partition que vous souhaitez exécuter.
  - Sélectionnez la voix à enregistrer en spécifiant la banque et le numéro. La valeur ainsi indiquée s'applique à la partie 1 du mixage.
  - Bouton **F5** : bascule entre métronome ON / OFF

NOTE Vous pouvez effectuer les réglages liés au métronome (résolution de note, volume et nombre de mesures du compte à rebours avant l'enregistrement) depuis l'écran « Click » du mode « Sequencer Setup » appelé via la touche **SEQ SETUP** (26).

1.8.2.2 Enregistrement par substitution

- Une fois la configuration de l'enregistrement terminée, appuyez sur la touche ► (Lecture) pour lancer l'enregistrement.
- Bouton « SEQ TRANSPORT » ► (16) (Lecture) son voyant clignote, puis débutez l'enregistrement après le décompte.

- Bouton « SEQ TRANSPORT » ■ (16) (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement. Si vous jouez des fausses notes, appuyez sur la touche « SEQ TRANSPORT » ■ (16) (Arrêt) et recommencer l'enregistrement.

- Après la piste 1, réglez « REC TR » sur « 2 » dans l'écran « Recording Setup », puis enregistrez une autre performance sur la piste 2.

1.8.2.2.1 Procédure d'enregistrement pour les pistes multiples : « All Track » 45
1.8.2.2.2 Procédure d'enregistrement pour la piste Tempo 45
1.8.2.2.3 Procédure d'enregistrement pour la piste « scène » 46
1.8.2.2.4 Répétition avant enregistrement 46

1.8.2.2.1 Procédure d'enregistrement pour les pistes multiples : « All Track »

Les données de séquence transmises depuis un instrument MIDI externe peuvent être enregistrées simultanément sur un total de 16 pistes :

- Connectez un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur au MOTIF XF, puis mettez ce dernier sous tension.
- Réglez les paramètres MIDI en mode Utility : Appuyez d'abord sur la touche **UTILITY** puis sur **F5** « Control » et enfin sur **SF2** « MIDI » afin d'appeler l'écran MIDI Control (Commande MIDI) (§ 4.9.7.2). Depuis cet écran, réglez la synchronisation MIDI sur « MIDI », puis spécifiez le paramètre « Sequencer Control » (Commande séquenceur) sur « in » ou « in/ou ».
- bouton **SEQ SETUP** (26) pour appeler l'écran **F1** « Click » (§ 4.9.10.1), puis réglez le paramètre « Recording Count » (Compte à rebours de l'enregistrement) sur « off ».
- bouton « SEQUENCER » **SONG** (26) pour accéder à l'écran « Song Play » (§ 4.4.3.1), puis sélectionnez le morceau à enregistrer. Si vous souhaitez créer un morceau en partant de zéro, il conviendra de sélectionner un morceau vide.
- bouton ● (Enregistrer) pour ouvrir l'écran « Record Setup » (§ 4.4.4.4). Depuis cet écran, réglez la piste à enregistrer sur « All Track », puis paramétrez le type d'enregistrement sur « replace ». Réglez le type de mesure sur la même valeur que le morceau original à enregistrer, puis désactivez la fonction Quantize (« off »).
- Lancez la reproduction du séquenceur MIDI externe ou de l'application logicielle installée sur l'ordinateur. L'enregistrement démarre automatiquement dès que la reproduction est lancée.
- Arrêtez la reproduction du séquenceur MIDI externe ou de l'application logicielle installée sur l'ordinateur. L'enregistrement s'arrête automatiquement et le système revient sur l'écran « Song Play ».

1.8.2.2.2 Procédure d'enregistrement pour la piste Tempo

- Bouton « SEQUENCER » **SONG** (26) pour accéder à l'écran « Song Play » (§ 4.4.3.1), puis sélectionnez le morceau à enregistrer.
- bouton « SEQ TRANSPORT » ● (16) (Enregistrer) pour ouvrir l'écran « Record Setup » (§ 4.4.4.4). Depuis cet écran, réglez la piste Record sur « Tempo Track » puis spécifiez le type d'enregistrement sur « replace ». Si nécessaire, réglez les différents paramètres tels que le tempo, le type de mesure, la mesure et la quantification.
- bouton **F5** « Click » pour activer la fonction Click lorsque vous souhaitez utiliser le métronome. Depuis l'écran « Click » (§ 4.9.10.1) appelé via la touche **SEQ SETUP** (26)**,** vous pouvez effectuer les différents réglages du clic de métronome, tels que la résolution de note, le volume et la mesure d'introduction pour l'enregistrement.
- bouton ► (Lecture) de manière à ce que son voyant clignote, puis débutez l'enregistrement après le compte à rebours. Entrez le tempo sur la synchronisation

souhaitée, en cours de reproduction, à l'aide des touches **DEC/NO** / **INC/YES** (21, 22) et du cadran de données.

- Bouton « SEQ TRANSPORT » ■ (16) (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement et retourner sur l'écran « Song Play ».

Note : Vous pouvez éditer le tempo à partir de l'écran « Song Edit » (Édition de morceau) lié à la piste Tempo (§ 4.4.7).

1.8.2.2.3 Procédure d'enregistrement pour la piste « scène »

Pour enregistrer les événements d'activation/désactivation de « Track Mute » et des événements de synchronisation de changement de scène sur la piste Scene en temps réel :

- Bouton « SEQUENCER » **SONG** (26) pour accéder à l'écran « Song Play » (§ 4.4.3.1)
- sélectionnez le morceau à enregistrer.
- Bouton « SEQ TRANSPORT » ● (16) (Enregistrer) pour ouvrir l'écran « Record Setup » (§ 4.4.4.4). Depuis cet écran, réglez la piste Record sur « Scene Track », puis spécifiez le type d'enregistrement sur « replace ». Si nécessaire, réglez les différents paramètres tels que le tempo, le type de mesure, la mesure et la quantification.
- bouton **F5** « Click » pour activer la fonction Click lorsque vous souhaitez utiliser le métronome. Depuis l'écran « Click » (§ 4.9.10.1) appelé via la touche **SEQ SETUP** (26), vous pouvez effectuer les différents réglages du clic de métronome, tels que la résolution de note, le volume et la mesure d'introduction pour l'enregistrement.
- bouton **MUTE** (35) (son voyant s'allume).
- Bouton « SEQ TRANSPORT » ► (16) (Lecture) son voyant clignote, puis débutez l'enregistrement après le compte à rebours. Appuyez sur l'une des touches 1 – 16 ou **F1** « Scene 1 » à **F5** « Scene 5 » selon la synchronisation souhaitée.
- Bouton « SEQ TRANSPORT » ■ (16) (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement et retourner sur l'écran Song Play.

Note : Vous pouvez éditer les réglages d'activation/désactivation de piste et les événements de changement de scène depuis l'écran « Song Edit » pour la piste Tempo (§ 4.4.4.4).

1.8.2.2.4 Répétition avant enregistrement

Pour désactiver temporairement le mode enregistrement et passer en mode « Rehearsal » (Répétition), il suffit d'appuyez sur la touche « SEQ TRANSPORT » ● (16) (Enregistrer) pendant l'enregistrement en temps réel. Le voyant ● (Enregistrer) clignote, et la reproduction se poursuit sans interruption, mais sans qu'aucune donnée ne soit enregistrée. Ceci permet de s'exercer à jouer une partie ou de tester différentes possibilités (tout en écoutant les autres pistes) sans procéder à l'enregistrement.

Pour revenir en mode d'enregistrement, appuyez de nouveau sur la touche ● (Enregistrer) de sorte que le voyant ● (Enregistrer) s'allume en continu.

1.8.2.3 Enregistrement par surimpression

« SEQUENCER » **SONG** (26)→ ● (Enregistrer) → Sélection d'une piste d'enregistrement → Type=overdub → « SEQ TRANSPORT » ► (16) (Lecture)

Cette méthode permet d'ajouter des données aux données existantes d'une piste. Le premier enregistrement est conservé, auquel viennent s'ajouter les nouvelles données. Ceci facilite la création de parties en les enregistrant au fur et à mesure.

La procédure d'enregistrement par surimpression est presque identique à la méthode de substitution à l'exception du fait que le type Record est réglé sur « overdub ».

Note : Lorsque le paramètre Record Track est réglé sur « Tempo Track » ou « Scene Track », le réglage « overdub » ne peut pas être sélectionné.

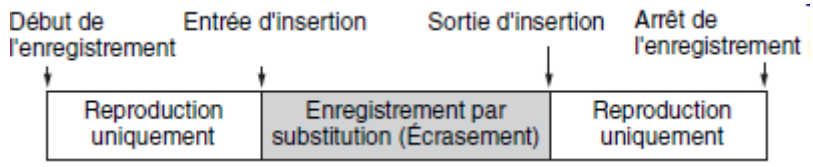
1.8.2.4 Enregistrement par insertion

Réenregistrement d'une section spécifique d'un morceau déjà enregistré (Punch In/Out).

« SEQUENCER » **SONG** (26) → ● (Enregistrer) → Sélection d'une piste d'enregistrement → Type=punch → « SEQ TRANSPORT » ► (16) (Lecture)

L'enregistrement en temps réel peut également s'effectuer entre les points de début (entrée d'insertion) et de fin (sortie d'insertion) spécifiés. Ceci permet d'enregistrer une section spécifiée d'une piste précédemment enregistrée sans avoir à réenregistrer la piste tout entière. Lancez l'enregistrement à l'aide de cette méthode.

L'enregistrement effectif démarre automatiquement lorsque le point d'entrée de l'insertion est atteint, et s'interrompt au point de sortie de l'insertion.



Configuration de Punch In/Out (Début/fin de l'insertion de l'enregistrement) :

- Bouton « SEQ TRANSPORT » ● (16) (Enregistrer) pour ouvrir l'écran « Record Setup » (§ 4.4.4.4).
- Réglez le type d'enregistrement sur « punch ».
- Positionnez le curseur sur les points d'entrée/de sortie d'insertion, puis paramétrez-les en saisissant la mesure et le temps appropriés.

À l'exception du réglage de l'entrée et de la sortie de l'insertion de l'enregistrement, exécutez ici la même procédure que celle de l'enregistrement par substitution.

1.8.2.5 Création d'un morceau à l'aide des Arpèges : F2 « Arpeggio »

A part l'enregistrement en temps réel, on peut également utiliser les fonctionnalités de reproduction des arpèges, phrases déclenchées par une note, pour constituer une piste de morceau.

- Bouton « SEQUENCE » **SONG** (26) pour passer en mode « Song Play ».

- bouton **ARPEGGIO ON/OFF** (12) pour allumer son voyant
- bouton « SEQ TRANSPORT » ● (16) (Enregistrement) pour passer en mode « Song Record ».
- Bouton **F1** pour appeler l'écran « Record Setup » (cf. copie d'écran au paragraphe précédent)
- Réglez les paramètres suivants dans l'écran « Record Setup ».
  - sélectionner la piste souhaitée, par le bouton **TRACK** (34) (son voyant s'allume), puis une touche numérique de **1 à 16** (29)
  - Réglez Time Signature sur « 4/4 »
  - Réglez le paramètre Quantize (Quantification) sur « off ».
- Bouton **F2** pour appeler l'écran « Record Arpeggio »



- Réglez les paramètres suivants selon les besoins ans l'écran « Arpeggio Record ».
  - paramètre Switch (Sélecteur) sur « on ».
  - paramètre Voice with Arpeggio (Voix arpégée) ARP sur « on ». La voix correspondant au type d'arpège sélectionné est automatiquement appelée à chaque changement de type d'arpège.
  - Sélectionnez le type d'arpège en spécifiant les valeurs des réglages Category, Sub Category et Type.
- Bouton « SEQ TRANSPORT » ► (16) (Lecture) (son voyant clignote), puis débutez l'enregistrement après le décompte.
- Bouton « SEQ TRANSPORT » ■ (16) (Arrêt) pour interrompre l'enregistrement
- Si vous jouez des fausses notes, appuyez sur la touche « SEQ TRANSPORT » ■ (16) (Arrêt) et recommencer l'enregistrement

1.8.2.6 Edition de l'enregistrement MIDI : « Song Edit »

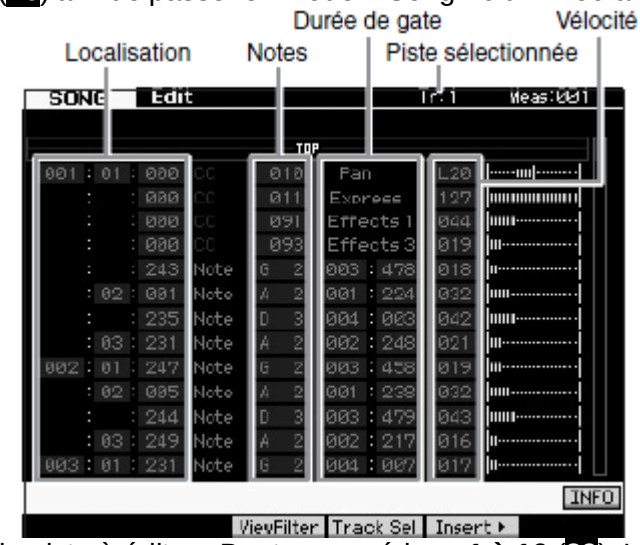
Le mode « Song Edit » permet d'éditer les morceaux déjà enregistrés ou d'insérer de nouvelles données aux morceaux. Il peut servir tant à corriger les erreurs qu'à ajouter des dynamiques ou des effets, tels que le vibrato, pour affiner et finaliser le morceau.

Dans le mode « Song Play », appuyez sur la touche **EDIT** (26) (Édition) pour passer en mode « Song Edit ».

Ce mode vous offre des commandes complètes et détaillées qui modifient les événements MIDI de pistes de morceaux individuels. Les événements MIDI sont des messages (tels que note on/off (activation/désactivation de note), note number (numéro de note), program change number (numéro de changement de programme), etc.) constitutifs des données d'une piste enregistrée.

L'écran Event List (Liste d'événements) du mode « Song Edit » permet d'examinez et corriger toute erreur d'enregistrement dans les événements :

- Sélectionnez le morceau enregistré
- Bouton **EDIT** (26) afin de passer en mode « Song Edit ». L'écran « Event List » s'ouvre.



- Sélectionnez la piste à éditer : Bouton numérique **1 à 16** (29). La liste des événements MIDI enregistrés dans cette piste s'affiche.

  NOTE : Les différents événements MIDI ainsi que les données d'activation/désactivation de note s'afficheront si vous opérez les contrôleurs tels que la molette de variation de hauteur de ton, les boutons ou les curseurs pendant l'enregistrement.

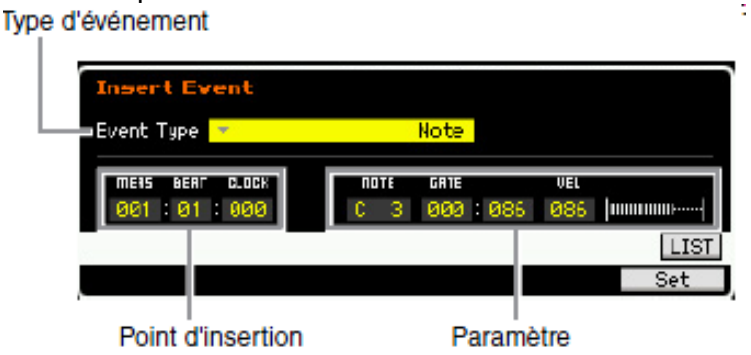
- Bouton **F4** « Track Sel » pour basculer entre les modes « Track 1 à 16 », « Track Scene » et « Track Tempo »
- Servez-vous des 4 boutons flèches ◄►▲▼ (23) pour déplacer le curseur sur l'emplacement à éditer dans la matrice des évènements :
  - 1 note par ligne,
  - et 1 colonne pour chaque paramètre :
    - MEASure (mesure 001 à 999),
    - BEAT (temps 1 à 16 selon l'indication de mesure),
    - CLOCK (impulsion d'horloge 000 à 479 selon l'indication de mesure),
    - NOTE (hauteur de note),
    - GATE (longueur de note),
    - VEL.

  Les boutons ◄◄ / ►► (23) permettent des déplacements par paliers d'une mesure.

  NOTE :
  - fonction View Filter (Affichage du filtre) : permet de spécifier les classes d'événement à afficher, ce qui facilite la recherche des événements souhaités. Pour les détails sur l'écran « View Filter », reportez-vous au § 4.4.7.5.
  - L'emplacement de l'événement est indiqué par MEAS (Mesure), BEAT et CLOCK. Une noire (soit un temps sur une indication de mesure de 4/4) comporte 480 divisions. La longueur de chaque note (durée de gate) est signalée par les paramètres Beat et Clock. Par exemple, 001:000 équivaut à une noire et 000:240 à une croche.



- Bouton **DEC / INC** et Molette pour changer la valeur du paramètre. La ligne entière de l'événement édité commence à clignoter.
- Bouton **SF6** « NUM » afin de pouvoir utiliser les touches **F1 à F6** et **SF1 à SF5** en tant que touches de pavé numérique (mais selon le contexte le bouton **SF6** correspond à l'icône KBD et à l'autre fonction ci-dessous).
- Bouton **SF6** « KBD » enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée : régler la note directement à partir du clavier. Mais la note et la vélocité peuvent également être modifiées en appuyant sur la note souhaitée du clavier, même si l'icône « KBD » n'apparaît pas.
- bouton **ENTER** (25) pour valider les données modifiées (l'ensemble de la ligne de l'événement cesse de clignoter). Sinon la modification est perdue en changeant de ligne.
- Bouton **F6** « Delete » pour supprimer un évènement (une ligne)
- bouton **F5** « Insert » pour ouvrir la fenêtre « Insert Event »

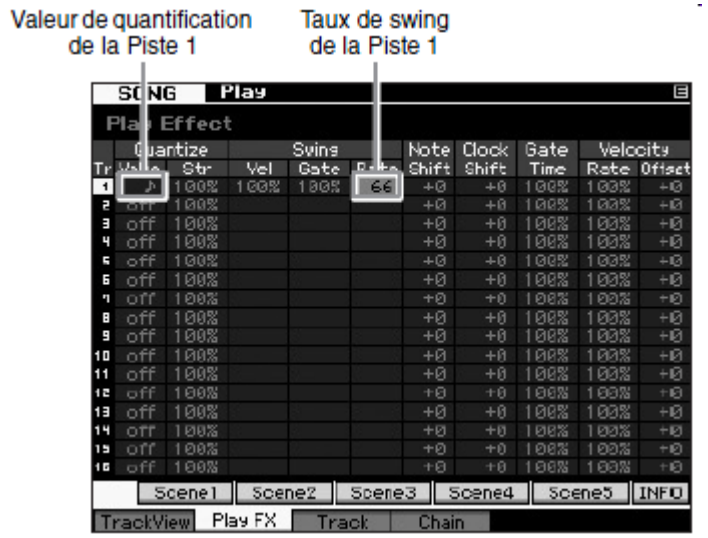


  - Spécifiez le type d'événement à insérer, le point d'insertion (mesure, temps et impulsion d'horloge) et la valeur des paramètres de l'événement.
  - Appuyez sur la touche **F6** « Set » pour insérer l'événement spécifié à l'emplacement choisi. La fenêtre « Insert Event » reste ouverte, ce qui vous permet de continuer à insérer de nouveaux événements.
  - bouton **ENTER** (25) pour valider l'insertion d'événement et fermer la fenêtre « Insert Event ».
  - Bouton **EXIT** (24) pour revenir à l'écran « Event List ».
- Répétez les étapes jusqu'à ce point pour corriger d'autres événements incorrects.
- Bouton **EXIT** (24) pour revenir au mode « Song Play » une fois l'édition terminée

1.8.2.7 Création d'un effet « swing » : « Play Effect »

La fonction « Play Effect » (Effet de jeu) vous permet d'altérer le rythme à l'aide d'une grande variété de procédés musicaux efficaces, comme par exemple la transformation d'une séquence musicale normale en y introduisant des rythmes de swing. Modifions la performance que vous avez enregistrée ci-dessus et appliquons-lui ici un effet de swing.

- Depuis l'écran « Song Play », appuyez sur la touche **F2** pour appeler l'écran « Play FX ».



- Amenez le curseur sur la valeur de la fonction Quantize (Quantification) correspondant à la Piste 1, et sélectionnez l'icône de la croche.
- Positionnez le curseur sur le paramètre Swing Rate (Taux de swing) de la piste 1 et sélectionnez « 66% ». Ce paramètre détermine la force ou le degré de swing appliqué. La valeur « 66% » entraîne un retard des temps levés de chaque note comparable à des valeurs de triolets.
- NOTE Si vous avez enregistré une partie d'accompagnement sur la piste 2, assurez-vous d'appliquer les mêmes réglages à cette piste également.
- Une fois les réglages effectués, appuyez sur la touche « SEQ TRANSPORT » ⏮ (16) (Début) puis sur la touche « SEQ TRANSPORT » ► (16) (Lecture) pour lancer le morceau.

Application du réglage de la fonction « Play Effect » aux données MIDI en cours

Le réglage de « Play Effect » modifie temporairement la reproduction des données de morceau, mais ne change pas véritablement le morceau MIDI lui-même. Si vous souhaitez enregistrer les modifications de « Play Effect » comme une partie de données de morceau (par exemple, comme un fichier MIDI standard), vous pourrez utiliser l'opération Job (Tâche) afin d'appliquer les réglages de cette fonction de manière permanente. Pour exécuter cette tâche :

- bouton **JOB** (26)
- bouton **F5** « Track »
- Positionnez le curseur sur « 05: Normalize Play Effect » (Normaliser l'effet de jeu)
- bouton **ENTER** (25)
- Sélectionnez la piste correspondante,
- bouton **ENTER** (25)

1.8.2.8 Stockage du morceau créé

Après l'enregistrement, assurez-vous de stocker le morceau créé dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** afin d'appeler la fenêtre « Song Store ». Cette opération est globalement identique à celle du mode Voice Play.

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

1.9 Aperçu du Mode « FILE » : Enregistrement/chargement des données en temps réel

On aborde ici l'utilisation la plus évidente du mode « FILE », c'est-à-dire l'enregistrement et le chargement de fichier.

Par contre l'enregistrement et la lecture AUDIO qui est l'autre utilité du mode FILE, est abordée au paragraphe 1.6.9 ci-dessus.

1.9.1 ENREGISTREMENT/CHARGEMENT DES DONNÉES EN MODE « FILE » 52
1.9.2 CAS DES WAVEFORMS ET SAMPLES À L'ENREGISTREMENT ET AU CHARGEMENT 54

1.9.1 Enregistrement/chargement des données en mode « FILE »

1.9.1.1 Sauvegarde des réglages sur un périphérique de stockage USB 52
1.9.1.2 Chargement des réglages depuis un périphérique de stockage USB 53

1.9.1.1 Sauvegarde des réglages sur un périphérique de stockage USB

- Connectez un périphérique de stockage USB à la borne USB TO DEVICE de l'instrument.
- bouton **FILE** pour passer en mode File
- bouton **F1** « File ». À la ligne « Device (Périphérique) », vous pouvez vérifier que le périphérique de stockage USB connecté est monté.



- Déplacez le curseur sur le répertoire souhaité. La ligne Dir affiche le nom et le chemin d'accès du répertoire actuel, tandis que la zone inférieure affiche les répertoires et fichiers contenus dans le répertoire actuel.
- Pour changer de répertoire, positionnez le curseur sur le répertoire souhaité dans la liste des répertoires/fichiers et bouton **ENTER** (25).

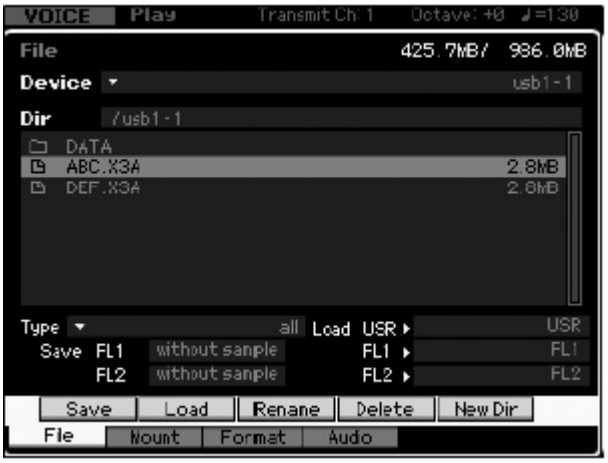
  NOTE Si vous voulez créer un nouveau répertoire et y enregistrer le fichier, appuyez sur la touche **SF5** « New Dir » (Nouveau répertoire).

- Positionnez le curseur sur le paramètre «Type » et sélectionnez « all » (tous).
- bouton **SF1** « Save » pour ouvrir la fenêtre permettant de saisir le nom du fichier.
- Saisissez le nom de fichier, puis appuyez sur la touche **ENTER** (25). Un message de confirmation apparaît. Le nom du fichier peut comporter jusqu'à 20 caractères.

- bouton **INC/YES** pour exécuter la sauvegarde.

1.9.1.2 Chargement des réglages depuis un périphérique de stockage USB

- Connectez un périphérique de stockage USB à la borne USB TO DEVICE de l'instrument.
- bouton **FILE** (26) pour passer en mode File
- bouton **F1** « File ». À la ligne « Device », vous pouvez vérifier que le périphérique de stockage USB connecté est monté.



- Déplacez le curseur sur le répertoire souhaité. La ligne Dir affiche le nom et le chemin d'accès du répertoire actuel, tandis que la zone inférieure affiche les répertoires et fichiers contenus dans le répertoire actuel.
- Pour changer de répertoire, positionnez le curseur sur le répertoire souhaité dans la liste des répertoires/fichiers et appuyez sur la touche **ENTER** (25).
- Positionnez le curseur sur le paramètre «Type » et sélectionnez « all » (tous).
- Sélectionnez le fichier à charger.
- bouton **SF2** « Load » (Chargement) (un message de confirmation s'affiche). Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche **DEC/NO**.
- Bouton **INC/YES** pour exécuter l'opération de chargement.

AVIS
L'opération de chargement écrase toutes les données présentes dans la mémoire interne de destination. Les données importantes doivent être toujours sauvegardées sur un périphérique de stockage USB relié à la borne **USB TO DEVICE**.

Pour plus d'informations sur les opérations liées au ficher, reportez-vous aux paragraphes suivants.

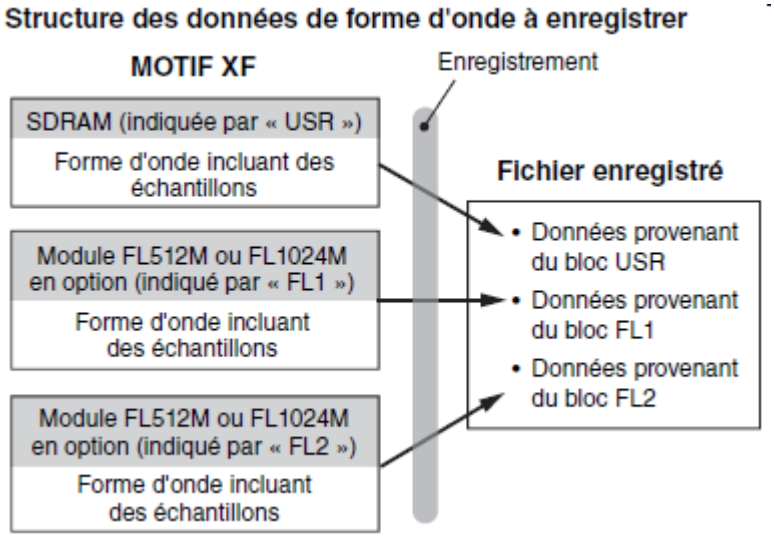
1.9.2 Cas des Waveforms et samples à l'enregistrement et au chargement

La conséquence du paramétrage « with sample » ou « without sample » est a abordée à la toute fin du paragraphe. Voir aussi http://papanix.free.fr/Moessieurs/astuce_flashm_xf.html.

Toute forme d'onde incluant des échantillons est stockée sur « USR » (SDRAM – § 6.4 ci-dessous), « FL1 » ou « FL2 » du module d'extension de la mémoire flash en option (§ 6.4 ci-dessous)

Les formes d'onde peuvent être enregistrées sur, ou chargées depuis, un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté au même réseau que le MOTIF XF en mode File, pour chaque bloc de mémoire séparément, comme illustré ci-dessous.

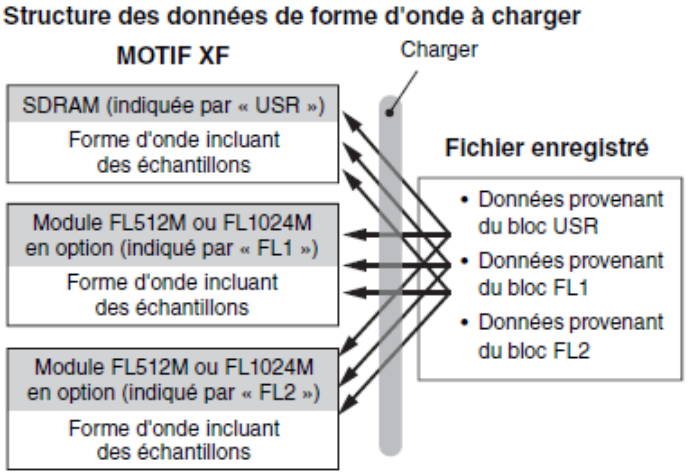
Enregistrement



- En ce qui concerne les données conservées dans la mémoire SDRAM, l'opération d'enregistrement stocke les données échantillons sous forme de fichier, indépendamment des réglages.

- En ce qui concerne les données stockées sur les extensions mémoire FL en option, vous pouvez choisir, dans la partie inférieure gauche de l'écran (sous le type de fichier), de sauvegarder ou non l'échantillon avant d'exécuter l'opération d'enregistrement. Lorsque « FL1 » ou « FL2 » est sélectionné, l'opération d'enregistrement entraîne la sauvegarde des échantillons en même temps que les données de forme d'onde. Lorsque « FL1 without sample » ou « FL2 without sample » est sélectionné, l'opération d'enregistrement entraîne la sauvegarde des données de la forme d'onde sans les échantillons (en d'autres termes, seuls les réglages de paramètres sont enregistrés).

Chargement



Pour chaque bloc de mémoire (USR, FL1 et FL2) d'un fichier, vous pouvez affecter le bloc de mémoire de destination (USR, FL1 et FL2) du MOTIF XF avant d'exécuter l'opération de chargement. Vous pouvez aussi choisir de charger ou non les échantillons dans un fichier avant l'exécution de l'opération de chargement. Ces paramètres peuvent être réglés dans la partie inférieure droite (colonne « Load ») de l'écran.

Lorsque le réglage « USR » est sélectionné, les données du bloc de mémoire correspondant du fichier sont chargées dans la mémoire SDRAM. Lorsque « FL1 » ou « FL2 » est sélectionné, les données (forme d'onde avec échantillons) du bloc de mémoire correspondant du fichier sont chargées sur le module d'extension de la mémoire flash 1 ou 2. Lorsque « FL1 without sample » ou « FL2 without sample » est sélectionné, les données de forme d'onde sont chargées sur le module d'extension de la mémoire flash 1 ou 2, sans échantillons (en d'autres termes, seuls les réglages de paramètres sont enregistrés). Il reste à éclaircir l'utilité d'une telle opération puisque le son ne peut pas être produit sans les Samples.

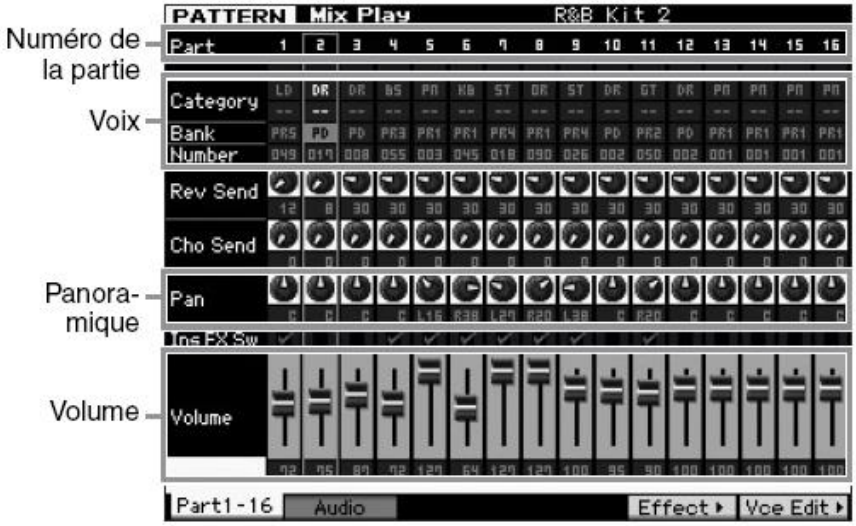
1.10 Aperçu du Mode « MIXING » : Réglages du générateur de sons multi-timbre pour la reproduction de morceaux/motifs

Le mixage se rapporte aux réglages du générateur de son multi-timbre pour les besoins de la reproduction de morceau/motif.

Un mixage se compose de 16 parties correspondant aux pistes ; et sur l'écran Mixing (Mixage), vous pouvez régler les différents paramètres liés au mixage pour chaque partie séparément.

Depuis l'écran « Song Play » ou « Pattern Play », appuyez sur la touche **MIXING** (26) pour appeler l'écran « Mixing », qui vous permet de vérifier les réglages de mixage pour chaque partie : voix, volume, panoramique, etc.

À présent, essayons de régler certains paramètres de mixage dans l'écran « Mixing ».



- 1 Depuis l'écran « Song Play » ou « Pattern Play », appuyez sur la touche **MIXING** (26) pour passer en mode « Mixing ». L'écran « Mixing » apparaît.
- 2 Pour sélectionner la partie souhaitée, appuyez sur l'une des touches numériques **1 – 16** (29).
  - Appuyez sur la touche **F2** « Audio » pour appeler l'écran qui vous permet de régler les paramètres liés au traitement de l'entrée du signal audio respectivement sur la prise A/D Input (Entrée A/N) pour la partie AN et via borne IEEE1394 pour la partie FW (disponible uniquement en cas d'installation d'une carte FW16E en option).
- 3 Amenez le curseur sur la banque et le numéro, et changez la vélocité en spécifiant les valeurs de banque et de numéro souhaitées.
  Si vous appuyez sur la touche **PROGRAM** (31) (son voyant s'allume), vous pourrez sélectionner la voix de votre choix à l'aide des touches Bank et Group concernées, et des touches numériques appropriées.
- 4 Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité, tel que le panoramique ou le volume, et faites tourner le **cadran** de données pour en changer la valeur.
  - Pour effectuer une édition plus détaillée des paramètres de mixage, appuyez sur la touche **EDIT** (26) afin de passer en mode « Mixing Edit ».
    Pour plus d'informations sur le mode « Mixing Edit », reportez-vous au paragraphe 4.7.3 ci-dessous.
- 5 Pour enregistrer les réglages des paramètres de mixage, appuyez sur la touche **STORE** (26) afin de stocker le morceau ou le motif concerné.
  Les réglages des paramètres de mixage sont inclus dans les données de morceau ou de motif.

Pour plus d'informations sur les paramètres de mixage, reportez-vous au chapitre consacré au mode « Mixing » au paragraphe 4.7 ci-dessous.

1.11 Aperçu du Mode « UTILITY » : Réglages généraux du système

Tiré de : http://papanix.free.fr/Moessieurs/generalites_utility_xf.html

Le mode utility vous permet de définir des paramètres qui s'appliquent à l'ensemble du système de la série XF.
C'est en fait un sous-mode de chaque mode disponible Voice/Performance/Song/Pattern/Multi.

Vous pouvez passer en « Utility » depuis chaque mode de jeu de votre clavier XF.

- Il suffit d'appuyez sur la touche **UTILITY** (26) dans chaque mode pour passer en mode Utility
- Appuyez sur la touche **EXIT** (24) après avoir défini vos réglages pour revenir au mode précédent

Les réglages effectués sont stockés en appuyant simplement sur la touche **STORE** (26) à l'exception de la partie job utility ou il faut appuyez sur «enter» pour effectuer une action.

Cette page décrit les réglages des versions claviers
http://papanix.free.fr/Moessieurs/generalites_utility_xf.html

Tiré du Mode d'emploi

- touche **UTILITY** (26) pour passer en mode Utility
- touche **EXIT** (24) pour revenir à l'écran d'origine

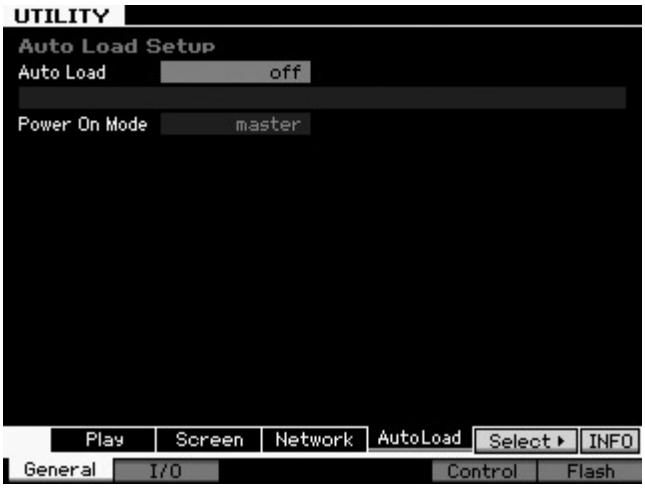
Cette section décrit quelques fonctions importantes du mode Utility.

1.11.1 CONFIGURATION DES TÂCHES EXÉCUTÉES AUTOMATIQUEMENT À LA MISE SOUS TENSION 57
1.11.2 SÉLECTION DU TYPE DE PRÉSENTATION DE L'ÉCRAN 58
1.11.3 RÉGLAGE DE L'ACCORDAGE 61
1.11.4 TRANSPOSITION : « TRANSPOSE » 61

1.11.1 Configuration des tâches exécutées automatiquement à la mise sous tension

Vous pouvez spécifier certaines tâches qui seront automatiquement exécutées par le MOTIF XF à sa mise sous tension.

- 1 touche **UTILITY** (26), puis sur les touches **F1**, puis **SF4** pour ouvrir l'écran « Auto Load Setup »



- 2 Réglez le paramètre « Auto Load » (Chargement automatique) sur « on » ou « off ».
  - « on » : un fichier du périphérique de stockage USB est automatiquement chargé lors de la mise sous tension de l'instrument, si on l'a défini en appuyant sur la touche **SF5** « SELECT » (Sélection). Le nom du fichier sélectionné apparaît alors sur l'écran.
- 3 Sélectionnez le mode à activer lors de la mise sous tension à l'aide du paramètre Power On Mode (Mode de mise sous tension). Réglages :

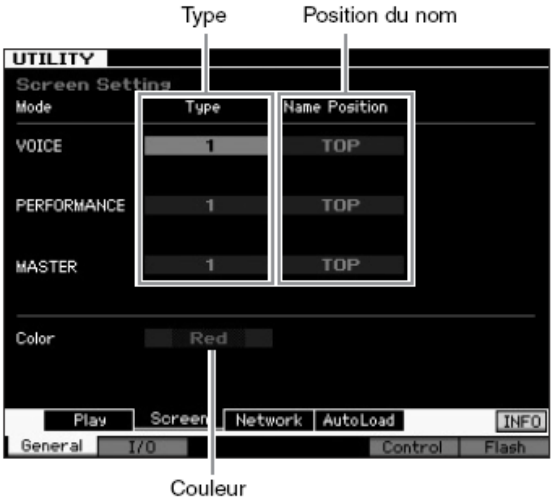
performance	Lors de la mise sous tension suivante de l'instrument, le mode Performance Play est activé et le premier numéro de programme (USR1 : 001) est automatiquement sélectionné.
voice (USER1)	Lors de la mise sous tension suivante de l'instrument, le mode Voice Play est activé et le premier numéro de voix utilisateur (USR1 : 001) est automatiquement sélectionné
voice (PRE1)	Lors de la mise sous tension suivante de l'instrument, le mode Voice Play est activé et le premier numéro de programme de voix présélectionnées (PRE1 : 001) est automatiquement sélectionné
voice (GM)	À la prochaine mise sous tension de l'instrument, vous entrez en mode Voice Play et le premier numéro de programme de voix GM présélectionnées (GM : 001) est automatiquement sélectionné
master	À la prochaine mise sous tension de l'instrument, vous entrez en mode Master Play (Reproduction de piste maître) et le premier numéro de programme (001) est automatiquement sélectionné

- 4 touche **STORE** (26) pour stocker ce réglage

1.11.2 Sélection du type de présentation de l'écran

Vous pouvez sélectionner le type de présentation de l'écran supérieur en modes Voice, Performance et Master.

- 1 touche **UTILITY** (26), puis touches **F1**, et **SF2** afin d'ouvrir l'écran « Screen Setting »



- 2 Positionnez le curseur à l'endroit souhaité, puis effectuez la configuration souhaitée en vous référant à la description suivante

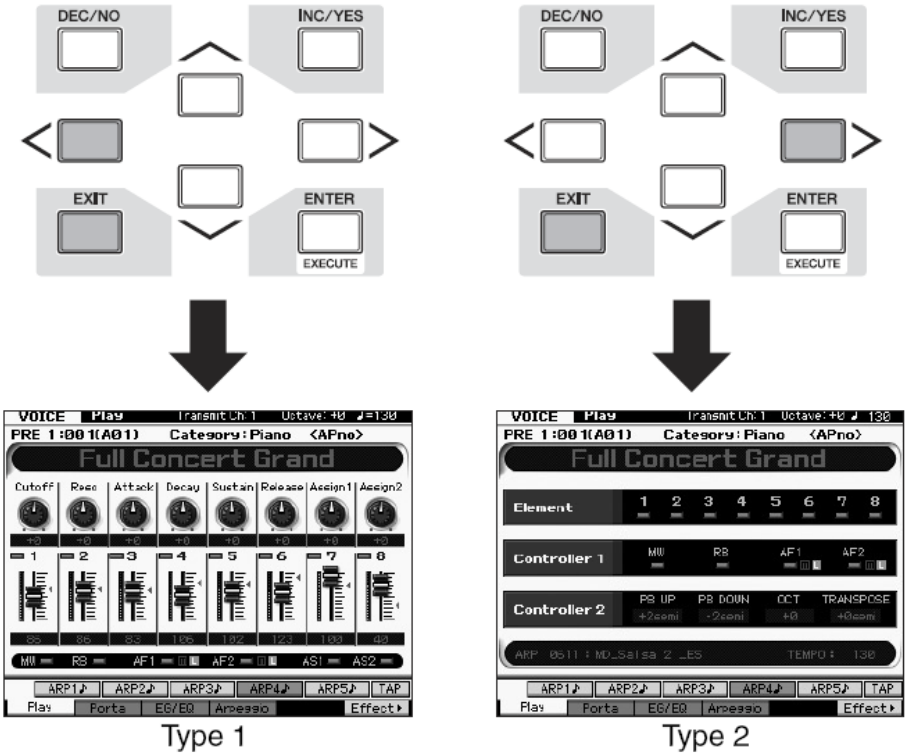
Type	1	L'écran supérieur de chaque mode indique l'état actuel du bouton/curseur, etc
	2	L'écran supérieur de chaque mode indique l'état d'activation/de désactivation de chaque élément/partie, l'état des contrôleurs du panneau et l'état de l'arpège actuel, etc.
Name Position (Position du nom)	Top (Haut)	Le numéro/nom du programme (voix, performance ou piste maître) apparaît en haut de l'écran
	Bottom (Bas)	Le numéro/nom du programme (voix, performance ou piste maître) apparaît en bas de l'écran
Color (Couleur)	Sélectionner un type commun de couleurs pour les 3 modes : Red (Rouge), Pink (Rose), Purple (Violet), Blue (Bleu), Aqua (Turquoise), Green (Vert), Yellow (Jaune) et White (Blanc)	

- 3 touche **STORE** pour stocker ce réglage

Modification de la conception du haut de l'écran dans les différents modes

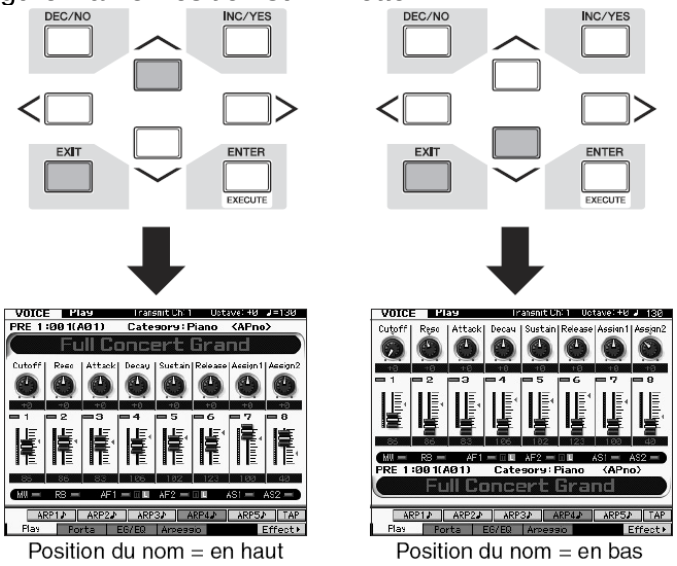
Vous pouvez modifier le type de présentation du haut de l'écran pour les modes Voice, Performance et Master Play.
Le fait de maintenir la touche **EXIT** (24) enfoncée tout en appuyant sur la touche de curseur :

- ◄ : règle Type sur « 1 »,
- ► : configure Type sur « 2 ».



Maintenir la touche **EXIT** (24) enfoncée tout en appuyant sur la touche de curseur

- ▲ : règle le paramètre « Name Position » sur « Top »,
- ▼ : configure Name Position sur « Bottom ».

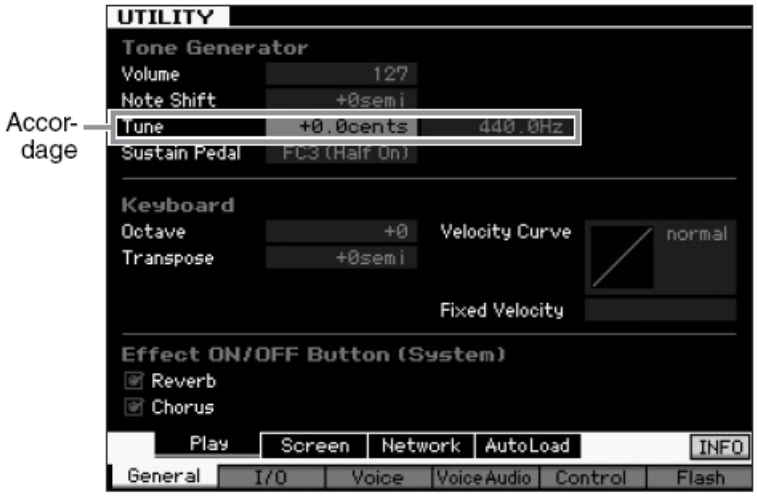


Appuyez sur les touches **UTILITY** (26), puis **STORE** (26) pour stocker le réglage « Utility » avant de mettre l'instrument hors tension si vous voulez appeler le même type de présentation de l'écran à la prochaine mise sous tension.

1.11.3 Réglage de l'accordage

Lorsque vous reproduisez le MOTIF XF avec d'autres instruments, il se peut qu'il soit nécessaire de régler l'accord du son d'ensemble du MOTIF XF afin qu'il corresponde à celui des autres appareils du groupe.

- 1 touche **UTILITY** (26), puis sur les touches **F1** et **SF1** afin d'appeler l'écran « Play » (Reproduction), comme indiqué ci-dessous.



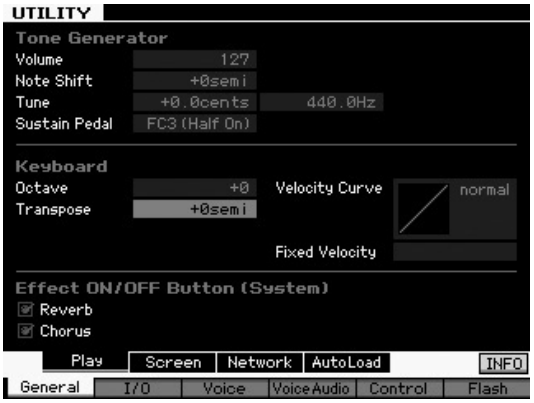
- 2 Positionnez le curseur sur « Tune » (Accord) puis réglez-en la valeur.
  Dans cet exemple, nous allons remplacer la valeur « 440 Hz » par « 442 Hz ». Le paramètre Tune étant actuellement réglé en unités de centièmes de tons (1 centième = 1/100e de demi-tons), la valeur correspondante en hertz s'affiche à droite.
  Réglez cette valeur sur « +8.0. », 1 Hz étant équivalent à 4 centièmes de ton.

- 3 touche **STORE** (26) pour stocker le réglage « Utility ».

1.11.4 Transposition : « Transpose »

Cette fonction autorise la transposition de la hauteur de ton d'ensemble du MOTIF XF vers le haut ou le bas en incrément/décrément d'un demi-ton. Vous pouvez jouer les mêmes notes au clavier, même lorsque la hauteur de ton du morceau est augmentée ou abaissée en unités de demi-tons.

- 1 touche **UTILITY** (26), puis touches **F1** et **SF1** afin d'appeler l'écran « Play », comme indiqué ci-dessous.



- 2 Positionnez le curseur sur Transpose puis réglez en la valeur. Spécifiez la valeur sur « +1 » afin de transposer la hauteur d'un demi-ton vers le haut ou sur « -1 » pour

transposer la hauteur d'un demi-ton vers le bas. Pour effectuer la transposition vers le haut ou le bas d'un ton, il suffit de régler la valeur sur « +/-2 ». Si vous souhaitez exécuter la transposition d'une octave à la fois, il faudra spécifier la valeur sur « +12 ».

NOTE Pour la transposition en octave, servez-vous du paramètre Octave (situé au-dessus du paramètre Transpose).

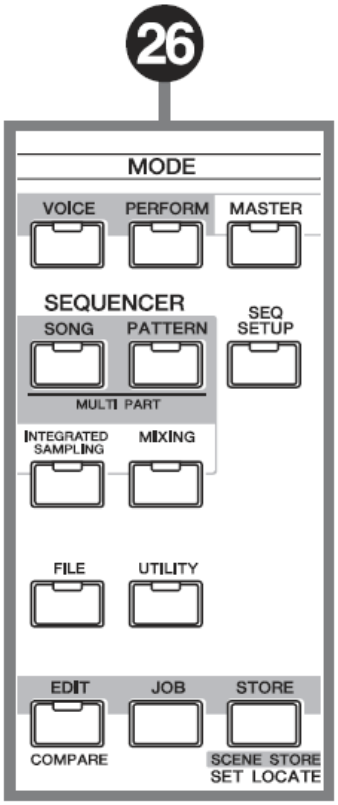
- 3 touche **STORE** (**26**) pour stocker le réglage « Utility » (Utilitaire).

Pour plus d'informations, voir les paragraphes suivants consacrés aux détails du mode « Utility » au paragraphe 4.9 ci-dessous.

1.12 Aperçu des 9 modes

Tiré du mode d'emploi.

Les différents modes de fonctionnement sont sélectionnés à l'aide de 9 touches de mode.



Les paragraphes précédents sont une introduction aux modes :

- Voice,
- Performance,
- Song
- Pattern,
- Mixing
- File,
- Utility

Les introductions aux autres modes, trop volumineux pour le chapitre « Démarrage », sont placés en introduction des chapitres des différents modes :

- Sampling : 4.6.1
- Master : 4.3.1

La figure plus bas énumère les fonctionnalités des différents modes, notamment les fonctions utiles suivantes :

Mode	Utilité
Voice ou Performance	Pour jouer au clavier de manière traditionnelle.
Song ou Pattern	Pour enregistrer en MIDI ses performances, et plus particulièrement des arrangements à plusieurs parties. C'est en fait le séquenceur du Motif
Mixing	Pour faire le mixage du son joué
SAMPLING	Pour enregistrer en AUDIO des sons, tels que sa propre voix ou le son d'un CD.
Utility	Pour définir des paramètres qui s'appliquent à l'échelle du système de l'instrument
Master	- Pour utiliser le Motif en clavier maître, - Pour diviser le clavier en 4 sections, comme si vous jouiez sur 4 claviers MIDI
File	- Pour la gestion des fichiers de sauvegarde des données - Enregistrer sa performance au clavier en AUDIO

Les enregistrements AUDIO de performance sont effectués en mode FILE (ce qui n'est pas intuitif à trouver), mais peuvent évidemment se faire en mode SAMPLING (pour des phrases courtes par exemple)

Jouer d'une voix sur le clavier

Mode « **VOICE »**

Vaste choix de sons dynamiques de qualité, ou « voix », qu'on peut reproduire individuellement au clavier en mode Voice.

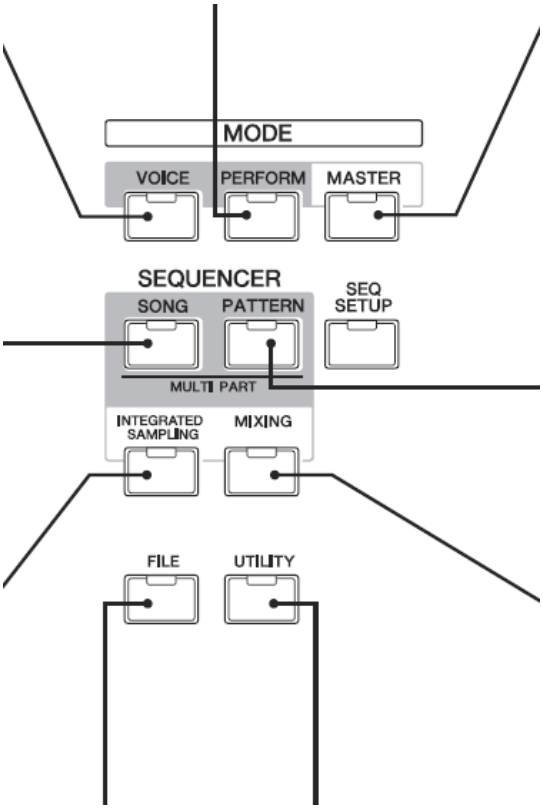
Ce mode permet également de créer ses propres voix.

Jouer de voix multiples sur le clavier

Mode « **PERFORMance »**

Pour reproduire et créer des performances disposant de plusieurs voix :

- en couche
- ou en split (clavier partagé)



Création de jeux de réglages

Mode « **MASTER »**

Ce mode offre 2 fonctions :

- enregistrer des réglages utilisés souvent dans les modes Voice, Performance, Song ou Pattern. Ce qui permet de rappeler instantanément le mode pertinent et ses réglages personnalisés, d'une simple pression de touche.

- diviser le clavier en 4 sections, comme si vous jouiez sur 4 claviers MIDI différents.

Enregistrer ses performances

Mode « **SONG »**

Ce mode a 2 fonctions :

- Enregistrer, modifier et reproduire ses propres morceaux.

- Configurer l'instrument en générateur de son multitimbral en vue de son utilisation avec des logiciels DAW ou des séquenceurs externes hardware.

Création d'un motif rythmique

Mode « **PATTERN »**

Ce mode a 2 fonctions :

- reproduire, enregistrer, modifier et jouer ses propres motifs rythmiques.

- configurer l'instrument en générateur de son multitimbral afin de l'utiliser avec des logiciels DAW ou des séquenceurs externes hardware.

Exécution de la fonction « Sampling »

Mode Sampling
Touche **INTEGRATED SAMPLING**
(Échantillonnage intégré)

Pour enregistrer en AUDIO des sons, tels que sa propre voix ou le son d'un CD.

Paramétrage d'une configuration de générateur de sons multitimbral

Mode **MIXING**

Pour configurer les paramètres détaillés du générateur de sons multitimbral en vue de son utilisation lors de la reproduction d'un morceau ou d'un motif, avec des logiciels de musique ou des séquenceurs externes.

Sauvegarde de données ou d'enregistrements et reproduction de fichiers audio

Mode « **FILE »**

Ce mode a 2 fonctions :

- sauvegarder les données de l'instrument sur un périphérique de stockage USB ou sur un ordinateur connecté via le réseau au MOTIF XF,
et charger les données depuis le périphérique de stockage USB ou depuis l'ordinateur.

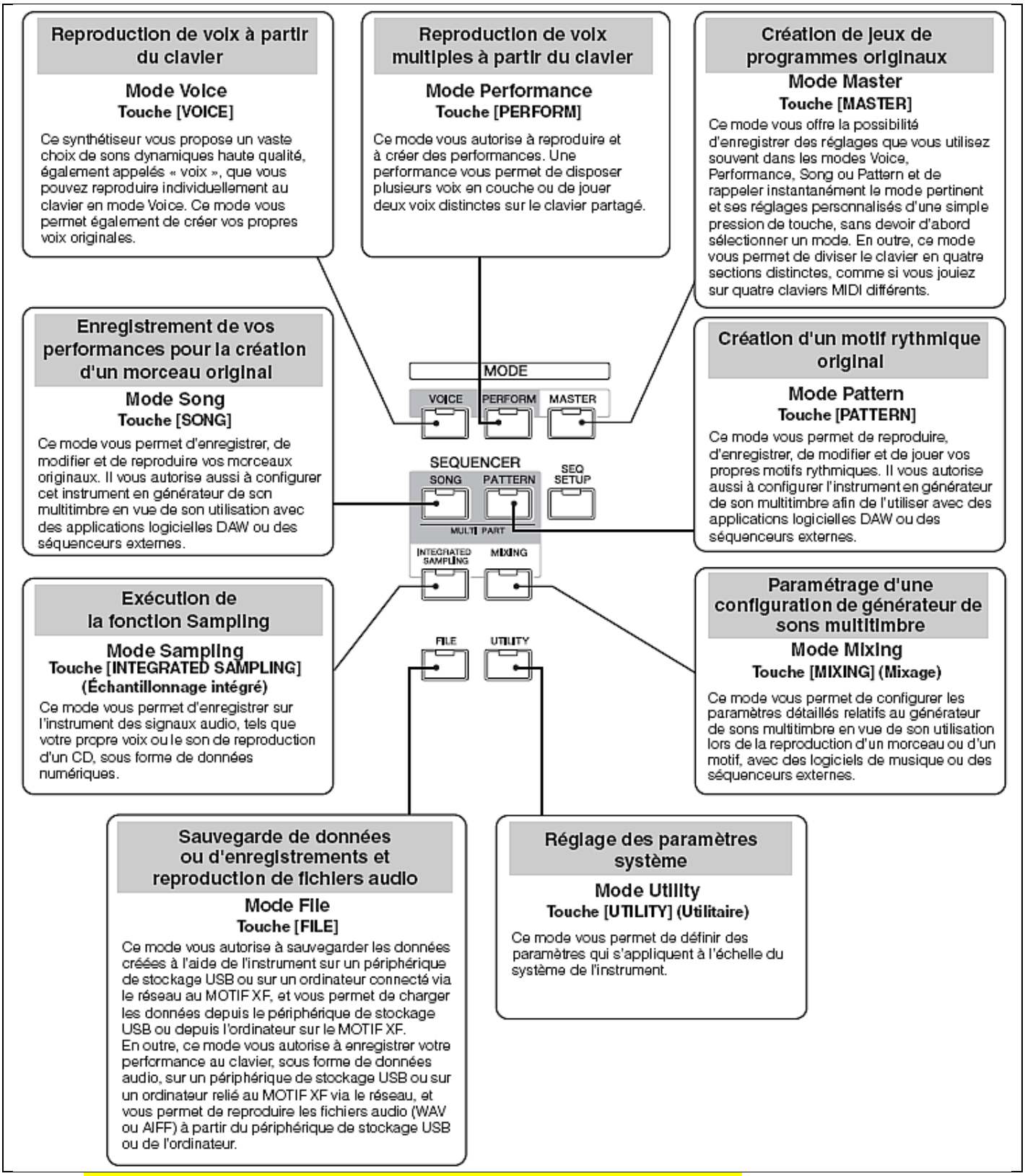
Réglage des paramètres système

Mode « **UTILITY »**

Pour définir des paramètres qui s'appliquent à l'échelle du système de l'instrument.

Jouer d'une voix sur le clavier	Jouer de voix multiples sur le clavier	Création de jeux de réglages

- Enregistrer sa performance au clavier en AUDIO, sur un périphérique de stockage USB ou sur un ordinateur relié au MOTIF XF via le réseau, et reproduire les fichiers audio (WAV ou AIFF) à partir du périphérique de stockage USB ou de l'ordinateur.



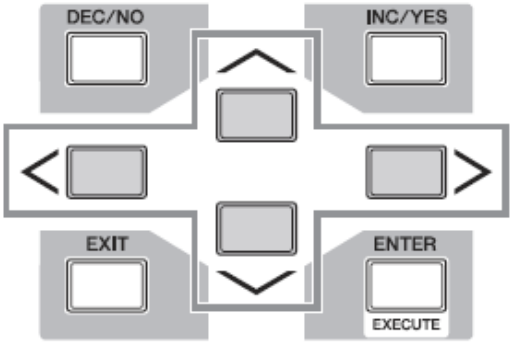
Réécrire les textes pour qu'ils restent lisible lors de la compresssion et coller image mieux défiinie

1.13 Principes d'utilisation des contrôleurs

Tiré du mode l'emploi.

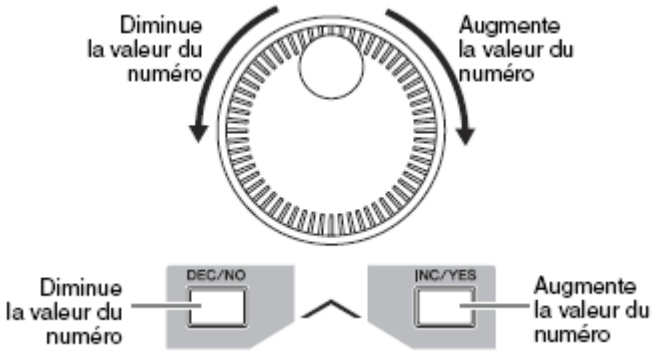
1.13.1 DÉPLACEMENT DU CURSEUR 66
1.13.2 MODIFICATION (ÉDITION) DES VALEURS DES PARAMÈTRES : MOLETTE (CADRAN) ET DEC/INC 66
1.13.3 FONCTIONS ET SOUS-FONCTIONS 67
1.13.4 SAISIE DE CARACTÈRES POUR NOMMER UN ÉLÉMENT 67
1.13.5 SAISIE DIRECTE D'UN NUMÉRO (PAVÉ NUMÉRIQUE) 69
1.13.6 APPEL DE LISTE DÉROULANTE 70
1.13.7 RÉGLAGES DES NOTES (TOUCHES) ET DE LA VÉLOCITÉ 71
1.13.8 RUBANS ET MOLETTES DE « PITCH » ET « MODULATION » 71
1.13.9 POTARS ET CURSEURS 72

1.13.1 Déplacement du curseur



- Utilisez les 4 touches ◄►▲▼ pour naviguer dans l'écran et déplacer le curseur sur les différents éléments et paramètres sélectionnables de cet écran.
  Lorsqu'un élément est sélectionné, il apparaît en surbrillance (le curseur prend la forme d'un bloc sombre avec caractères inversés).
- Vous pouvez modifier la valeur de l'élément (paramètre) sur lequel le curseur est positionné à l'aide du cadran de données et des touches **INC/YES** et **DEC/NO**.

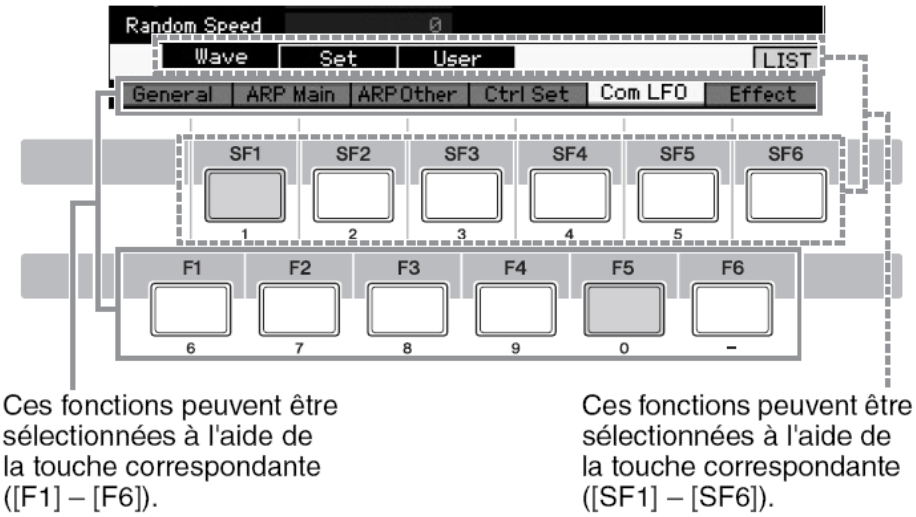
1.13.2 Modification (édition) des valeurs des paramètres : molette (cadran) et DEC/INC



En tournant le cadran/molette on peut augmenter/diminuer une valeur, tandis que si vous le tournez vers la gauche.

- Pour les paramètres ayant des plages de valeurs importantes, vous pouvez augmenter la valeur par incréments de 10 unités en maintenant la touche **INC/YES** enfoncée tout en appuyant sur la touche **DEC/NO**.
- Pour diminuer la valeur de 10 unités, faites l'inverse : maintenez la touche **DEC/NO** enfoncée tout en appuyant sur la touche **INC/YES**.

1.13.3 Fonctions et sous-fonctions



Chaque mode contient divers écrans avec plusieurs fonctions et paramètres.

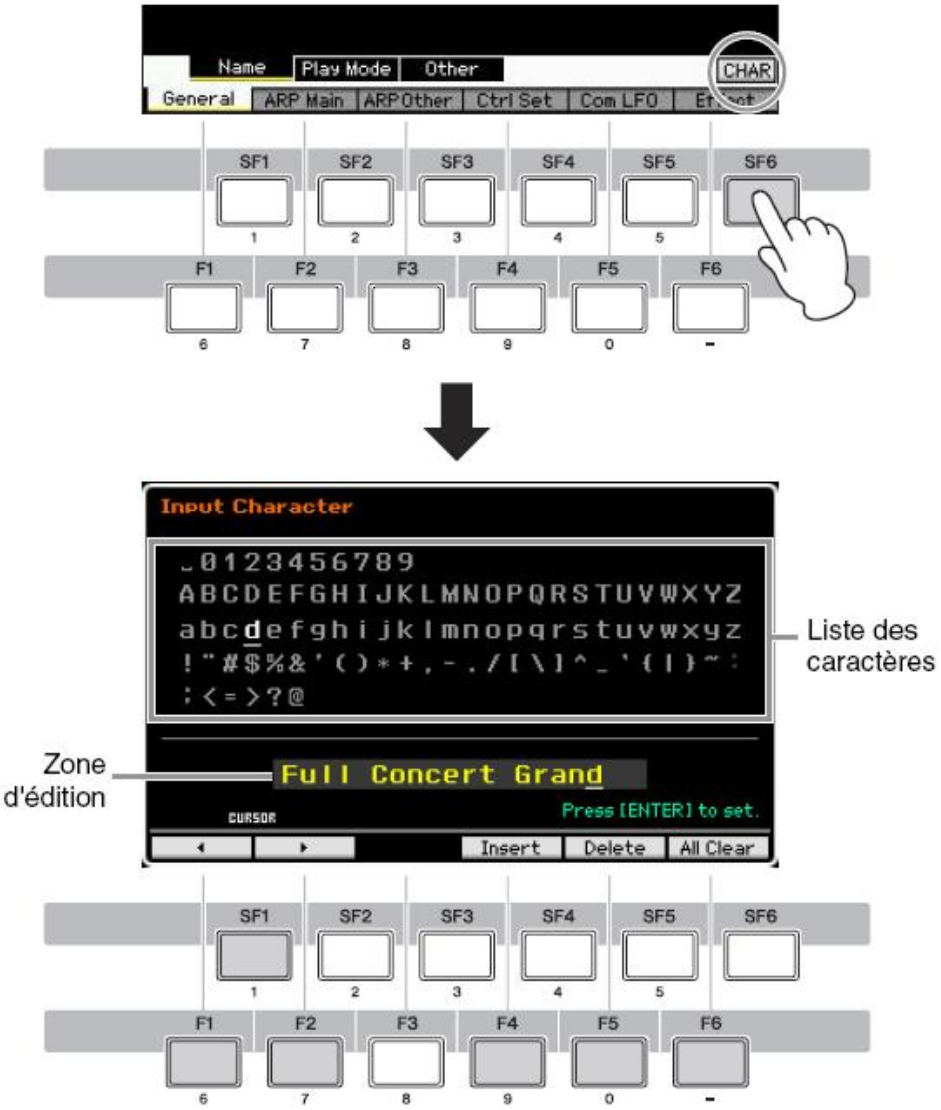
La fonction contextuelle des touches **F1 à F6** et **SF1** à **SF5** s'affiche sur la dernière ligne de l'écran au dessus des « Soft Buttons ».

Selon le mode actuellement sélectionné :

- ✓ On dispose de 6 fonctions maximum à l'aide des touches **F1 – F6**.
- ✓ On dispose de 5 sous-fonctions maximum à l'aide des touches **SF1 à SF5**
- ✓ la touche **SF6** est principalement utilisée pour ouvrir les écrans « INFO » et « LIST ».

1.13.4 Saisie de caractères pour nommer un élément

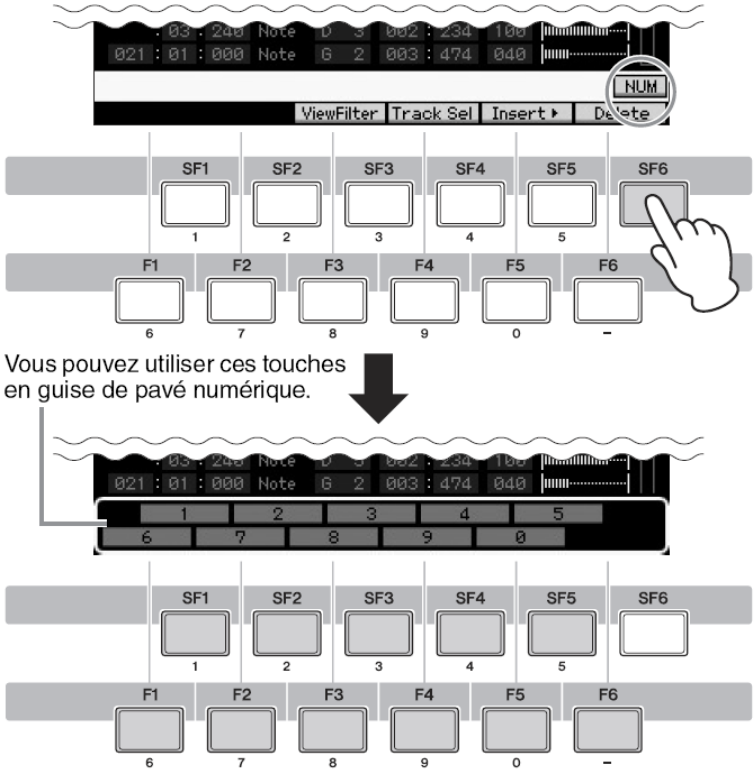
Vous pouvez attribuer un nom de votre choix aux données créées (voix, performances, morceaux, motifs et fichiers enregistrés sur un périphérique de stockage USB, par exemple).



Lorsque le curseur est positionné sur un paramètre d'attribution de nom, l'icône CHAR « CHAR » apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran.

- touche **SF6**, la fenêtre « Input Character » (Saisie de caractères) apparaît, comme illustré ci-dessous.
- touches **F1 et F2**, pour déplacer le curseur dans la zone d'édition afin de choisir l'endroit où le caractère sera entré,
- touches de curseur▲▼◄►, ou touches **INC/YES et DEC/NO** ou **cadran** de données afin de sélectionner le caractère à saisir.
- touche **F4** pour le placer le caractère choisi à l'endroit spécifié dans la zone d'édition.
- touche **F5** « Delete » pour supprimer le caractère situé au niveau du curseur.
- touche **F6** « All Clear » pour supprimer tous les caractères
- touche **ENTER** pour valider le nom en cours d'édition.

1.13.5 Saisie directe d'un numéro (pavé numérique)



Lorsque les paramètres possèdent des plages de valeurs importantes (points de début et de fin d'un échantillon, par exemple), la valeur peut être saisie directement, à l'aide des touches de fonction et sous fonction qui servent de pavé numérique.

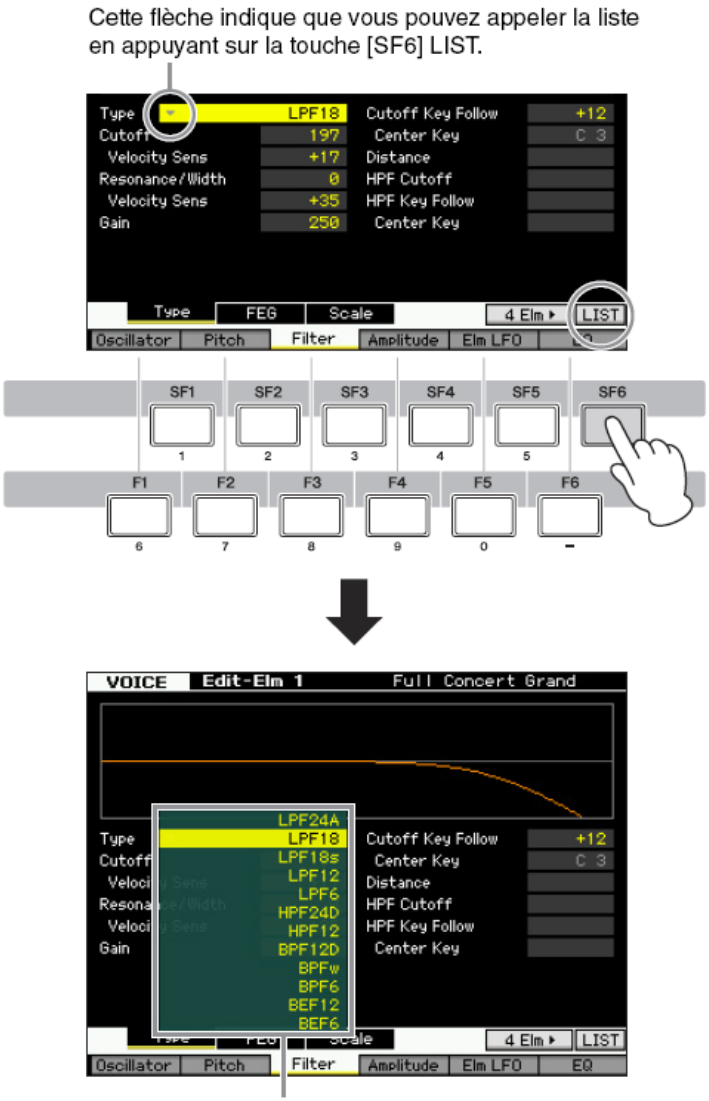
Lorsque le curseur est positionné sur un de ces paramètres, l'icône 

« NUM » apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran LCD :

- touche **SF6** « NUM », les touches **SF1 – SF5** et **F1 – F5** se verront attribuer un chiffre (1 – 9, 0), comme illustré ci-dessus,
- saisir un numéro directement à l'aide de ces touches, y compris une valeur négative en pressant la touche **F6** « - », puis les touches **SF1 – SF5** et **F1 – F5**.

Une fois le numéro saisi, appuyez sur la touche **ENTER** pour le valider.

1.13.6 Appel de liste déroulante

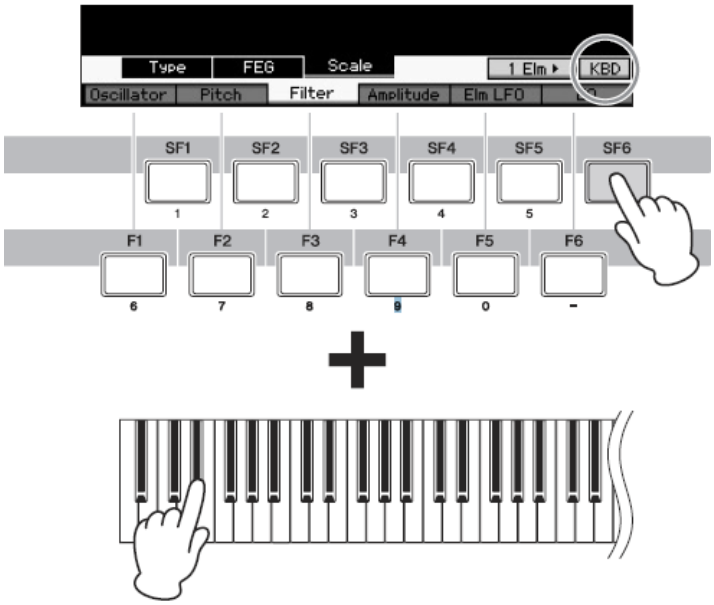


La liste apparaît. Vous pouvez alors sélectionner un de ses éléments.

Selon le paramètre, vous pouvez appeler une liste déroulante, pour y sélectionner la valeur ou l'élément souhaité(e). Lorsque le curseur est positionné sur un de ces paramètres (signalé par un triangle pointant vers le bas ▼), l'icône LIST « LIST » apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran

- touche **SF6** « LIST » pour appeler la liste déroulante.
- touches **INC/YES et DEC/NO** et le **cadran** de données pour naviguer dans la liste
- touche **ENTER** (25) pour la valider et fermer la liste.

1.13.7 Réglages des notes (touches) et de la vélocité



Certains paramètres permettent de définir une plage de touches ou de vélocité pour une fonction donnée (par exemple, lors de la configuration du partage du clavier) en spécifiant certaines valeurs de notes. Vous pouvez utiliser les touches **INC/YES** et **DEC/NO** ou le **cadran** de données pour régler ces paramètres ou saisir directement les valeurs à partir du pavé numérique (1.13.5 ci-dessus).

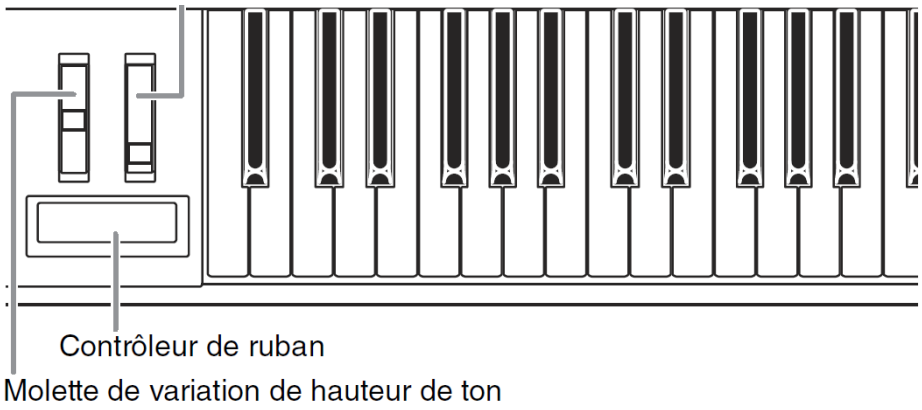
Lorsque le curseur est positionné sur un de ces paramètres, l'icône KBD « KBD » apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran.

Vous pouvez alors configurer la note ou la vélocité directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

1.13.8 Rubans et Molettes de « Pitch » et « Modulation »

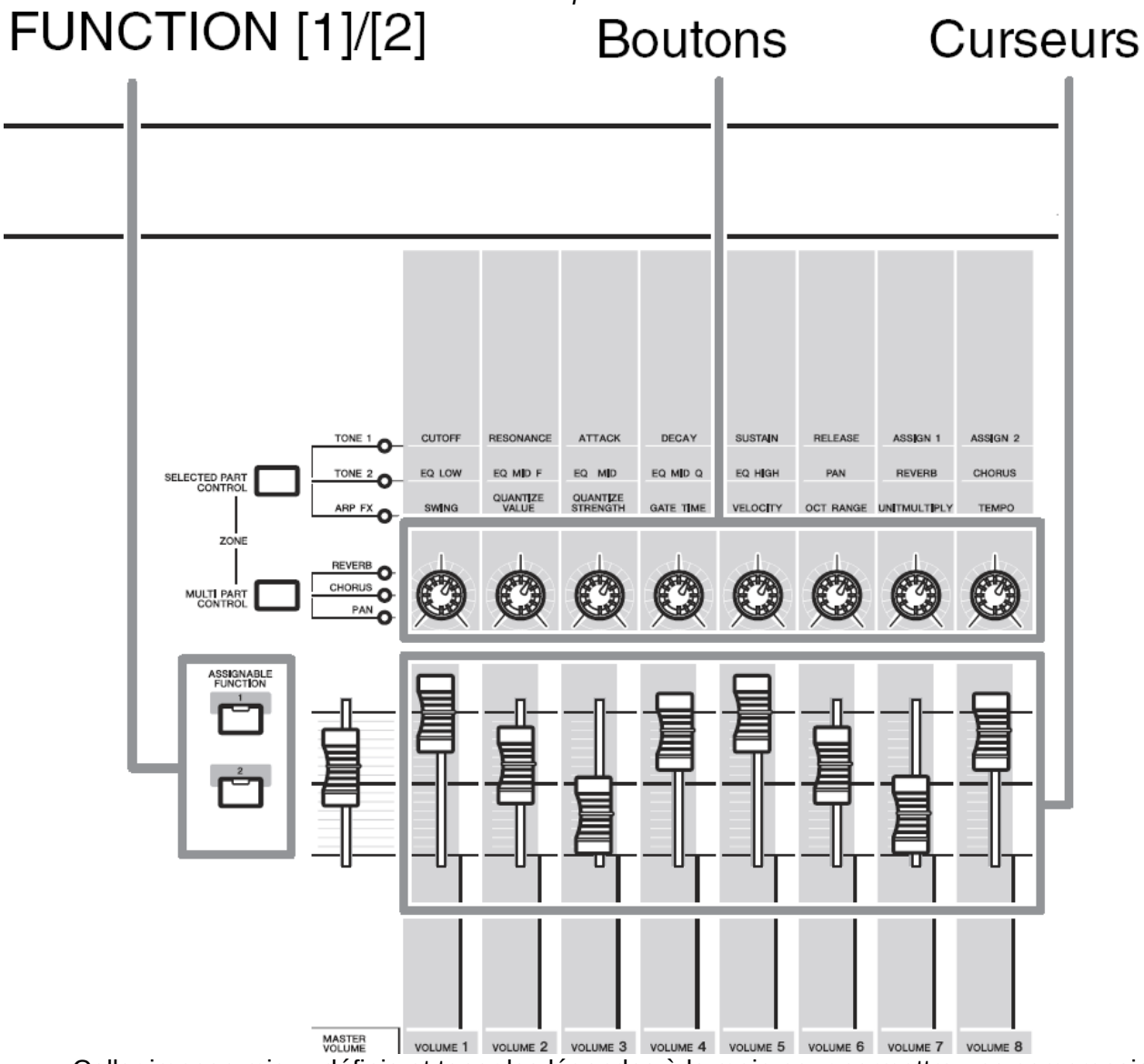
- bouton **SELECTED PART CONTROL** (8) (Commande de partie sélectionnée) : bascule entre l'affectation des 3 modes « TONE1 », « TONE2 » et « ARP FX » aux 8 potars.
- Maintenez la touche **SELECTED PART CONTROL** (8) enfoncée pendant plusieurs secondes pour revenir directement à « TONE 1 ».

2 molettes et Ruban

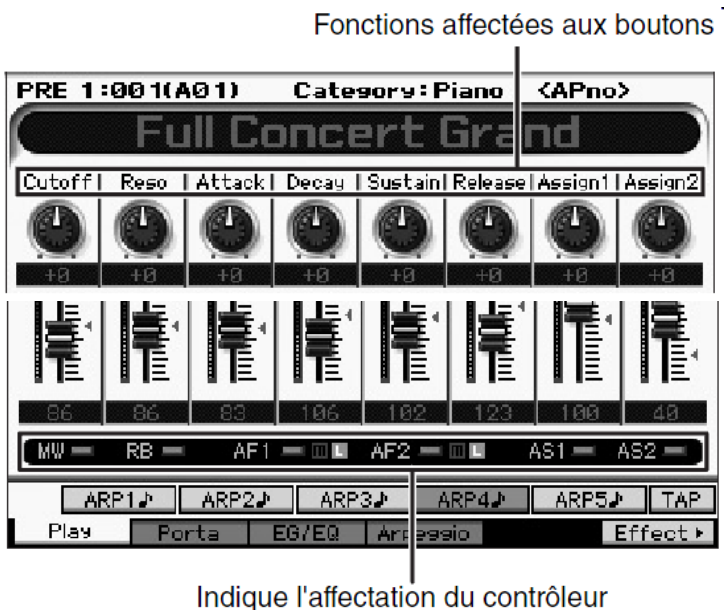


1.13.9 Potars et curseurs

Zoom sur les potars et les curseurs



Coller impage mieux définie et taper les légendes à la main pour permettre une compreesion sans perte



L'écran Voice Play permet de vérifier l'état d'affectation des 6 contrôleurs, c'est-à-dire de voir si une fonction spécifique leur est ou non attribuée. (Reportez-vous au tableau d'affectation des contrôleurs ci-dessous.)

Le nom de la voix peut comporter l'abréviation du contrôleur le plus adapté à la reproduction de la voix concernée.

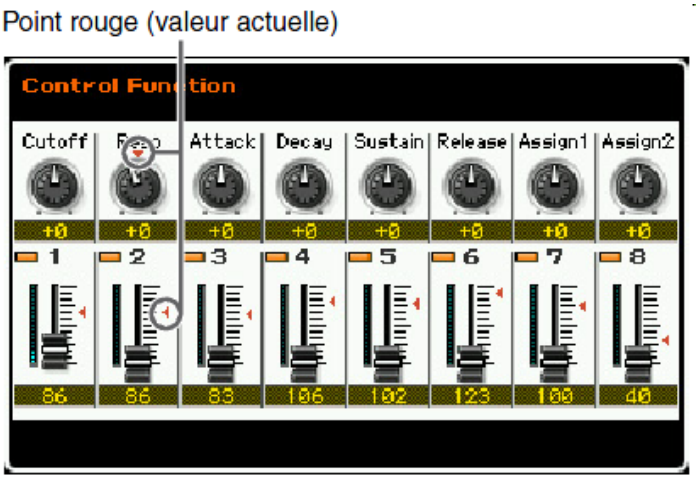
Affichage	Description
AS1 AS2	Lorsque le voyant TONE 1 (Timbre 1) est allumé, indique si une fonction est ou non attribuée aux potars 7 & 8 (Assign 1 & Assing 2). La nature de ces fonctions varie selon les voix.
AF1 AF2	Indique si le mode Momentary m ou Latch L ou est attribuée aux boutons « ASSIGNABLE FUNCTION » **1** & **2**. Lorsqu'un des indicateurs « m » m et « L » L est activé, le voyant s'allume et s'éteint tour à tour lorsque vous appuyez sur la touche
MW RB	Indique si une fonction est ou non attribuée respectivement à la molette de modulation (la 2ème molette la plus proche du clavier) et au contrôleur de ruban. La nature des fonctions varie selon les voix.

Notes :

- AF1 et AF2 :
  - « latch » L, le fait d'appuyer sur la touche entraîne le basculement du voyant entre les états d'activation et de désactivation
  - « momentary » m, le fait d'appuyer sur la touche ou de la maintenir enfoncée allume le voyant, tandis que son relâchement l'éteint
- Si l'indicateur « E » E (Édition) apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran, c'est que la voix a été modifiée. Si on souhaite la garder il faudra la stocker en tant que nouvelle voix utilisateur (cf. paragraphe correspondant).

- A l'écran, un repère rouge sur le graphique du bouton ou du curseur indique la valeur actuellement sélectionnée pour le potar ou le curseur concerné (cf. copie d'écran plus bas). Le déplacement du potar ou du curseur est sans effet sur le son tant que ce point n'est pas atteint. Au delà de ce point, le point rouge disparaît et le mouvement du bouton ou du curseur de commande affecte le son.

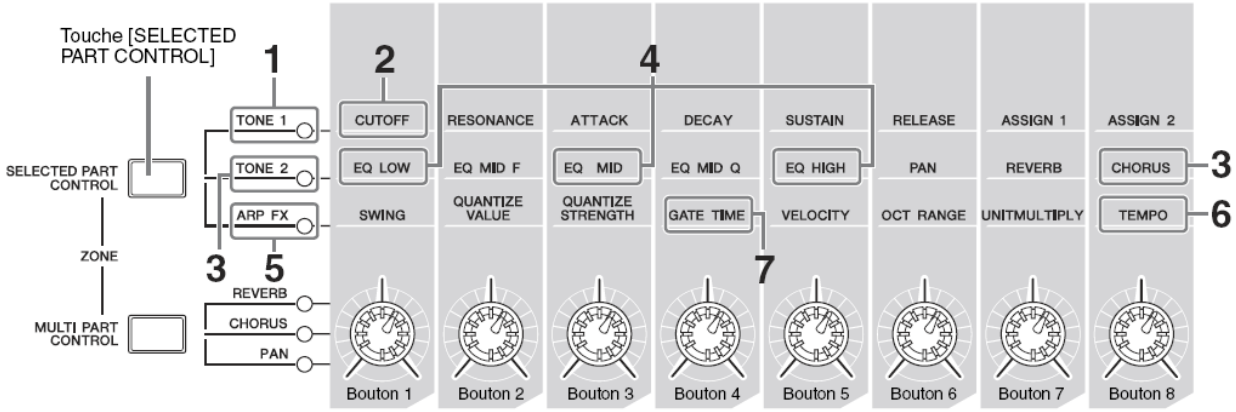
- La description de la vérification des fonctions attribuées aux 8 boutons concerne l'écran Voice Play, appelé à l'aide de la touche **F1**. Mais si un écran autre que Voice est affiché, on peut vérifier les fonctions des boutons en appuyant sur la touche **SELECTED PART CONTROL** (8), qui ouvre la fenêtre « Control Function ». Appuyer sur le bouton **EXIT** (26) pour revenir à l'écran précédent et poursuivre l'opération en cours.



1.13.9.1 Fonctions des « Knobs » ou potars (boutons rotatifs) 74
1.13.9.2 Fonctions des « Faders » ou curseurs 76

1.13.9.1 Fonctions des « Knobs » ou potars (boutons rotatifs)

Essayez d'actionner les boutons de la main gauche tout en jouant au clavier de la main droite avec la voix A01 « Full Concert Grand ».

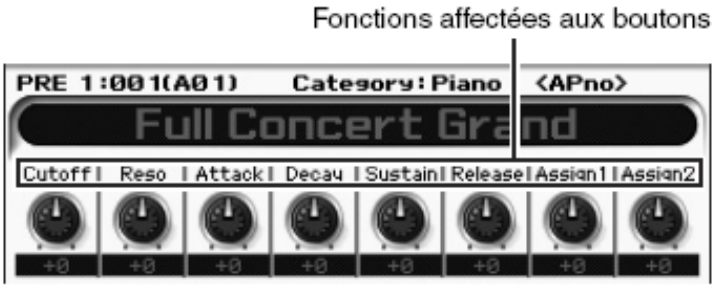


- 1 Appuyez à plusieurs reprises sur la touche **SELECTED PART CONTROL** (8) pour allumer le voyant « TONE » **1**. (7)
  La fenêtre « Control Function » apparaît lorsqu'un écran autre que « Voice Play » est affiché.
- Vous pouvez également activer le voyant « TONE » **1** en maintenant la touche **SELECTED PART CONTROL** (8) enfoncée.

- 2 Potar **1** (7) (à l'extrême gauche) tout en jouant au clavier.
  - sens des aiguilles d'une montre : son plus clair
  - sens inverse : son plus doux et étouffé

  Le son est modifié de cette manière du fait que le bouton **1** est affecté au paramètre « Cutoff Frequency » (Fréquence de coupure) (étiqueté **CUTOFF** (7) dans la matrice située au-dessus du bouton 1 et à côté de « TONE » **1**).

NOTE Les fonctions affectées à chaque bouton ainsi que les valeurs en cours s'affichent à l'écran.



- 3 touche **SELECTED PART CONTROL** (8) à plusieurs reprises afin d'allumer le voyant « TONE » **2** (Timbre 2), puis tournez le potar situé à l'extrême droite.
  L'effet CHORUS (Chœur), dont le nom est imprimé au-dessus du bouton, s'applique à la voix actuellement sélectionnée.

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

- 4 potars **1**, **3** et **5** (7) en ayant le voyant « TONE » **2** (7) allumé. Vous pouvez modifier le son en accentuant ou en coupant les bandes LOW, MID et HIGH (ces mentions sont respectivement imprimées au-dessus des boutons concernés) de l'égaliseur EQ.

- 5 touche **SELECTED PART CONTROL** (8) à plusieurs reprises, de sorte à allumer le voyant ARP FX, puis activez la touche **ARPEGGIO ON/OFF** (12) et tournez les boutons de la main gauche tout en jouant des notes de la droite.

  Dans cet état, tous les boutons peuvent servir à modifier la reproduction de l'arpège. Activez ensuite la touche **ARPEGGIO ON/OFF** (12) et actionnez les boutons de la main gauche tout en maintenant les touches enfoncées de la main droite.

- 6 Potar **8** (à l'extrême droite) tout en jouant au clavier afin de modifier le tempo de l'arpège.

- 7 Potar **4** pour changer la durée de gate des notes arpégées, en les faisant, par exemple, passer d'une reproduction staccato à legato. Essayez d'autres boutons également.

En utilisant le bouton de cette manière, vous pouvez modifier le son de la voix prédéfinie pour créer votre propre voix originale.

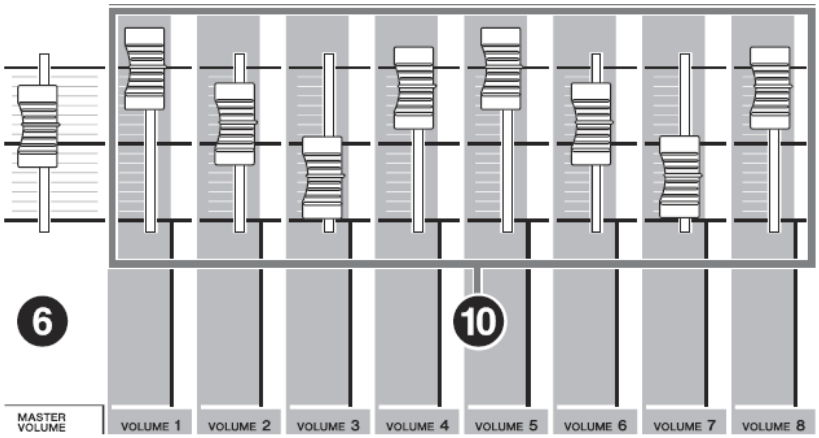
NOTE La commande de boutons n'a aucune incidence sur certaines voix.

Indicateur d'édition « E »

Lorsque vous modifiez la valeur du paramètre dans l'écran « Voice Play » ou « Edit », l'indicateur d'édition apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran LCD.

Vous savez ainsi que la voix sélectionnée a été modifiée, mais pas encore enregistrée. Pour stocker l'état tel que modifié, exécutez l'opération « Store » (paragraphe **Erreur ! Source u renvoi introuvable.**)

1.13.9.2 *Fonctions des « Faders » ou curseurs*



Les 8 curseurs de commande (**10**) permettent de régler le volume des 8 éléments composant la voix (cf. paragraphe consacré au Bloc de générateur de sons 5.1 ci-dessous).

On peut vérifier l'élément utilisé pour la voix normale actuellement sélectionnée avant d'actionner les curseurs de commande, et ce en consultant l'écran « Information » (§ 4.2.2.6 ci-dessous).

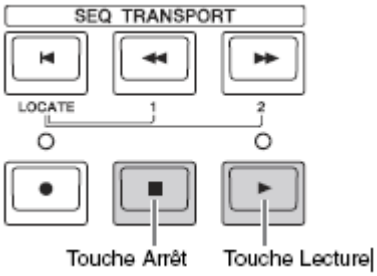
ATTENTION : lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée, un seul curseur peut affecter le volume de toutes les sonorités et les touches en même temps.

1.14 Ecoute des morceaux « Song » de démonstrations

1.14.1 REPRODUCTION DU MORCEAU DE DÉMONSTRATION 77
1.14.2 SÉLECTION D'UN AUTRE MORCEAU 77
1.14.3 CHARGEMENT DES DONNÉES DE DÉMONSTRATION 78

1.14.1 Reproduction du morceau de démonstration

- 1 touche **SONG** (26) pour passer en mode « Song Play »
  L'écran « Track View » du mode « Song Play » apparaît
- 2 touche « SEQ TRANSPORT » ► (16) (Lecture) pour lancer le morceau de démonstration

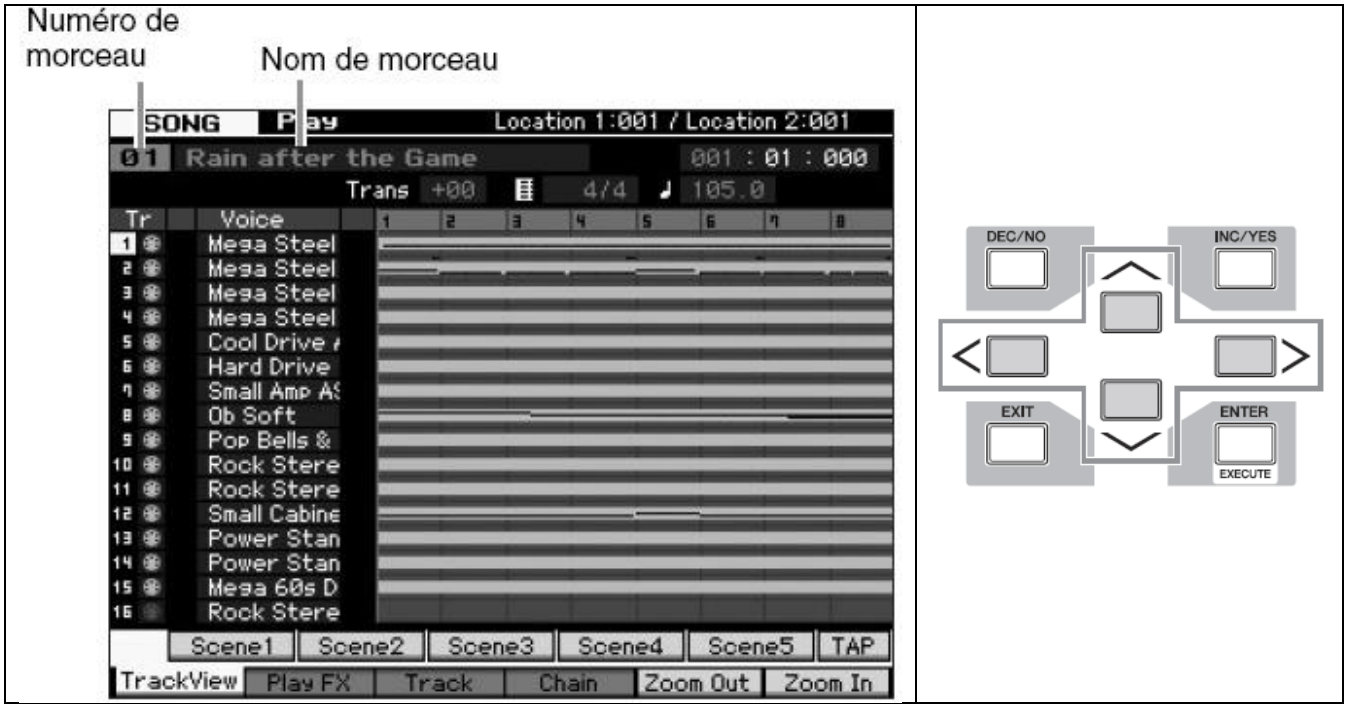


NOTE Pour régler le volume des morceaux de démonstration, utilisez le curseur **MASTER VOLUME** (6).

- 3 touche « SEQ TRANSPORT » ■ (16) (Arrêt) pour arrêter le morceau

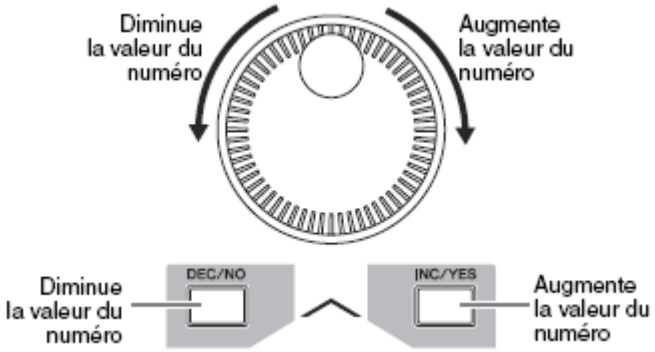
1.14.2 Sélection d'un autre morceau

- 1 Vérifiez que le curseur est positionné sur le numéro de morceau souhaité dans l'écran « Track View ». Le cadre en surbrillance dans la fenêtre est appelé « curseur ». Vous pouvez déplacer ce curseur vers le haut, le bas, la gauche et la droite à l'aide des touches de curseur. Si le curseur est positionné sur un autre paramètre, amenez-le sur le numéro de morceau souhaité.



NOTE Les écrans illustrés dans ce manuel ne sont fournis qu'à titre d'information et peuvent être quelque peu différents de ceux apparaissant sur votre instrument.

- 2 touches **INC/YES et DEC/NO** ou faites tourner la **molette** de données pour modifier le numéro de morceau de démonstration.



NOTE Vous pouvez changer la valeur des différents paramètres aussi bien que du numéro de morceau à l'aide des touches **DEC/NO / INC/YES** ou du cadran de données, à condition de positionner préalablement le curseur sur l'emplacement souhaité. Cette opération de base est utilisée pour toutes les opérations de sélection et de réglage de l'instrument.

1.14.3 Chargement des données de démonstration

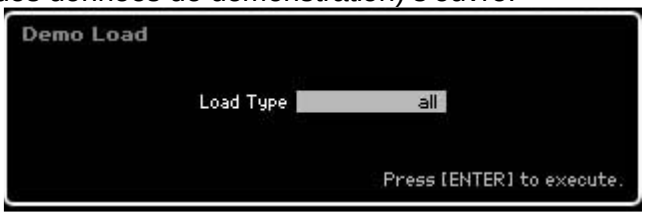
Dans la configuration d'usine de l'instrument, plusieurs motifs et morceaux de démonstration sont stockés sur l'instrument avec une numérotation commençant au motif 01 et au morceau 01.

- Vous pouvez toutefois les supprimer en enregistrant vos données originales ou en chargeant un autre morceau/motif depuis un périphérique de stockage USB externe.

- Pour restaurer les données de démonstration d'origine, suivre les instructions ci-dessous.

AVIS
Les données de démonstration chargées remplacent par écrasement tous les morceaux ou motifs non sauvegardés avant d'effectuer le chargement des données de démonstration, sauvegarder ces données sur un périphérique de stockage USB externe ou sur un ordinateur en réseau. Pour plus d'informations sur la sauvegarde, voir le paragraphe **Erreur ! Source du envoi introuvable.**.

- 1 simultanément sur les touches **FILE** (26) et **UTILITY** (26). L'écran « Demo Load » (Chargement des données de démonstration) s'ouvre.



- 2 Vérifiez que le paramètre « Load Type » (Type de chargement) est spécifié sur «All » (Tout). Si le réglage de « Load Type » est différent :
  - All : Toutes les données de démonstration
  - Song : Uniquement morceau
  - Pattern ; Uniquement pattern

- puis appuyez sur **ENTER** (25) afin de charger les données de démonstration.
  Une invite s'affiche pour vous demander confirmation de la suppression des données de morceau/motif de destination.



AVIS

Le chargement de données de démonstration écrase les données de morceau/motif déjà créées et stockées, quel que soit le réglage du paramètre « Load Type ».

- 3 touche **INC/YES** pour exécuter le chargement des données de démonstration. Les données de démonstration sont chargées en mémoire, dans les emplacements respectifs des morceaux et des motifs. L'écran « Song Play Track View » apparaît.

  NOTE Si vous réglez « Load Type » sur « pattern » à l'étape 2 ci-dessus, l'écran « Pattern Play » (Reproduction de motif) s'affichera après le chargement.

- 3 touche **INC/YES** pour exécuter le chargement des données de démonstration. Les données de démonstration sont chargées en mémoire, dans les emplacements respectifs des morceaux et des motifs. L'écran « Song Play Track View » apparaît.

2 Organisation de la mémoire

2.1 MÉMOIRE INTERNE 80
2.2 BANQUES DE VOIX : « VOICE » 82
2.3 BANQUES DE « PERFORMANCES » 82

2.1 Mémoire interne

De nombreux types différents de données sont gérés en mémoire, parmi lesquels les voix les performances, les morceaux et les motifs. Cette section explique comment conserver les différents types de données et utiliser les périphériques et supports de mémoire pour les stocker.

Vous trouverez ci-dessous une définition des termes de base liés à la mémoire. Reportez-vous au schéma du § 6.4 ci-dessous pour plus de détails sur les données traitées via les types de mémoire suivants.

2.1.1 MÉMOIRE FLASH ROM 80
2.1.2 DRAM / SDRAM 80
2.1.3 MODULE D'EXTENSION DE LA MÉMOIRE FLASH (FL512M/FL1024M EN OPTION) 80
2.1.4 TAMPON D'ÉDITION ET MÉMOIRE UTILISATEUR 81
2.1.5 TAMPON D'ÉDITION ET TAMPON DE RAPPEL 81

2.1.1 Mémoire flash ROM

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

2.1.2 DRAM / SDRAM

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

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

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

L'échantillon obtenu à l'aide de la fonction Sampling peut être stocké en tant que forme d'onde en installant le module d'extension de la mémoire flash FL512M/FL1024M en option sur le MOTIF XF. L'échantillon enregistré sur le module d'extension de la mémoire flash est conservé même en cas de mise hors tension de l'instrument et peut être rappelé immédiatement en tant que forme d'onde.

C'est pratique lorsque vous utilisez une voix utilisateur contenant une forme d'onde à laquelle l'échantillon créé via la fonction Sampling a été affecté.

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

2.1.4 Tampon d'édition et mémoire utilisateur

Le tampon d'édition est l'emplacement de la mémoire réservée aux données éditées des types suivants :

- ✓ voix,
- ✓ performance,
- ✓ maître,
- ✓ mixage de voix,
- ✓ mixage de morceau
- ✓ et mixage de motifs.

Les données éditées à cet emplacement sont stockées dans la mémoire utilisateur.

Si vous sélectionnez d'autres données de voix, performance, piste maître, morceau ou motif, tout le contenu du tampon d'édition sera remplacé par les nouvelles données de voix, performance, piste maître, mixage de morceau et mixage de motif sélectionnées.

Veillez à enregistrer toutes les données importantes avant de sélectionner une autre voix, etc.

2.1.5 Tampon d'édition et tampon de rappel

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

Note : le tampon de rappel n'est pas disponible en mode « Master Edit ».

2.2 Banques de voix : « VOICE »

En configuration d'usine les banques de sons se présentent comme suit :

Banques	Description
PRE1 à PRE8	1024 voix d'usine, qui contiennent chacune 8 groupes, contenant eux même 16 sons (soit 128 sons par banque)
USER1 à USER4	512 voix utilisateur (par défaut **USER1 contient 128 voix originales supplémentaires**, tandis que USER 2 à 4 contiennent des copies de certaines voix PREsélectionnées).
GM	128 voix GM*
GM DR	1 voix de kit de batterie GM* (Banque A, voix 1)
PRE DR	64 voix de kits batteries présélectionnés, dans les 4 banques A à D
USER DR	32 voix de kits de batterie utilisateur dans les 2 banques A et B (par défaut les **voix 1 à 8 sont des kits originaux supplémentaires**, tandis que les voix 9 à 32 sont des copies de certains kits PREsélectionnés)

* Voix GM (General MIDI)

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

2.3 Banques de « Performances »

En configuration d'usine les banques de Performances se présentent comme suit :

Banques	Description
USER1 à USER4	128 performances dans chacune des 4 banques (soit 512 performances au total)

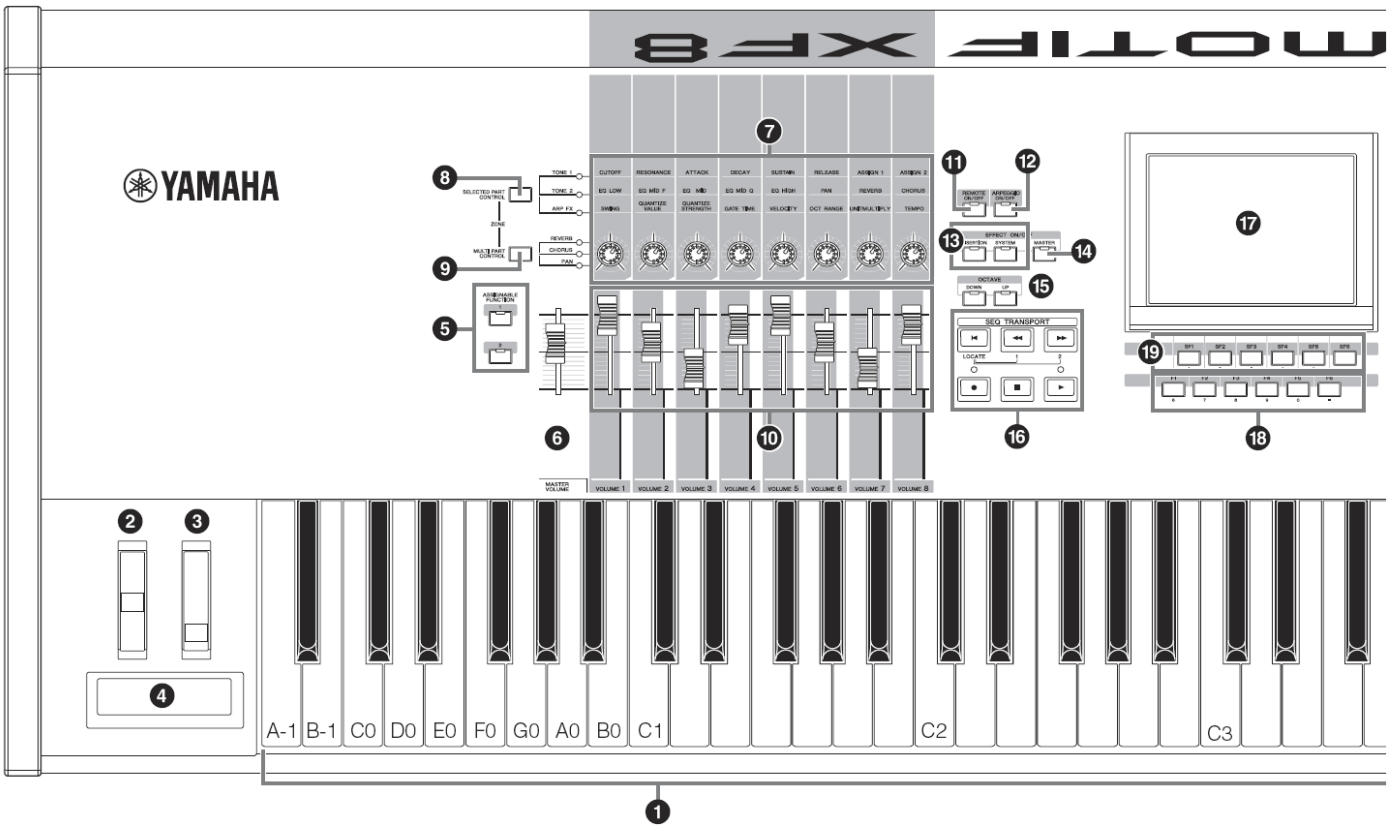
Les emplacements de performances sont déjà occupés en configuration d'usine

3 Panneau de commande

3.1 VUE GÉNÉRALE **83**
3.2 SECTIONS DES « BANQUES » DE SONS (SECTIONS 27 À 36) **88**

3.1 Vue générale

Partie gauche



- **1** Clavier : Le MOTIF XF6 est doté d'un clavier de 61 touches, tandis que le MOTIF XF7 compte 76 touches et le MOTIF XF8 88 touches. Tous ces claviers sont équipés d'une fonction de réponse au toucher (toucher initial et modification ultérieure). Grâce à la fonction de toucher initial, l'instrument perçoit la force avec laquelle vous appuyez sur les touches et l'utilise pour affecter le son de différentes manières, selon la voix sélectionnée. La fonction de modification ultérieure permet à l'instrument de mesurer la pression que vous appliquez aux touches lorsque vous appuyez dessus et de s'en servir pour agir sur le son de diverses façons, en fonction de la voix sélectionnée.
  En outre, un certain nombre de fonctions peuvent être affectées à la modification ultérieure pour chacune des voix.

- **2 Molette de hauteur de ton** : Contrôle l'effet de variation de hauteur de ton. Vous pouvez également attribuer d'autres fonctions à ce contrôleur.

- **3 Molette de modulation** : Contrôle l'effet de modulation. Vous pouvez également attribuer d'autres fonctions à ce contrôleur.

- **4** Contrôleur de ruban : Ce contrôleur est sensible au toucher. Pour l'actionner, vous devez effleurer du doigt sa surface latéralement. Vous pouvez également lui attribuer d'autres fonctions.

- **5** Touches **ASSIGNABLE FUNCTION** : Fonction attribuable En fonction des réglages du mode XA (Expanded Articulation Mode) en mode Voice Element Edit (Édition d'élément de voix), vous pouvez appeler un élément donné de la voix sélectionnée en appuyant sur une de ces touches durant votre performance au clavier. Vous pouvez en outre attribuer d'autres fonctions à ces touches.

- **6 MASTER VOLUME** (§ 1.14.1 ci-dessus) : Déplacez le curseur vers le haut pour augmenter le niveau de sortie des prises OUTPUT L/R (Sortie G/D) et PHONES (Casque).

  NOTE Le potar **MASTER VOLUME** (**6**) ne peut pas contrôler le volume de sortie du signal audio sur le connecteur **DIGITAL OUT** (Sortie numérique) et le connecteur IEEE1394 de la carte d'extension FireWire proposée en option (si installée).

- **7** Potentiomètres (§ 1.13.9.1 et 5.7.3.3) : Ces 8 potars polyvalents permettent de régler divers aspects ou paramètres de la voix actuelle. Utilisez la touche **SELECTED PART CONTROL** (**8**) (Contrôle de la partie sélectionnée) ou **MULTI PART CONTROL** (**9**) (Contrôle de plusieurs parties) pour modifier les fonctions attribuées aux boutons.

- **8** Touche **SELECTED PART CONTROL** : Contrôle de la partie sélectionnée ((§ 1.13.9.1 et 5.7.3.3) Appuyez sur cette touche pour modifier les fonctions attribuées aux 8 boutons. Le voyant situé en regard du paramètre actuellement activé s'allume. En mode Voice (Voix), la fonction de chaque bouton est appliquée à la voix en cours. En mode Performance, la fonction attribuée à chaque bouton s'applique soit à la seule partie actuellement sélectionnée soit à toutes les parties, selon le réglage. En mode Song/Pattern (Morceau/Motif), la fonction attribuée à chaque bouton s'applique à la seule partie actuellement sélectionnée.

- **9** Touche **MULTI PART CONTROL** : Contrôle de plusieurs parties. Appuyez sur cette touche pour modifier les fonctions attribuées aux 8 boutons en mode Performance/Song/Pattern. Le voyant situé à côté des paramètres actuellement actifs s'allume. En mode Performance, les quatre boutons situés à l'extrême-gauche correspondent respectivement aux parties 1 – 4. En mode Song/Pattern, tous les boutons correspondent aux parties 1 – 8 ou 9 –16 (selon la partie actuellement sélectionnée).

- **10 Curseurs** de commande : Contrôlent le volume du son de différentes manières, en fonction du mode sélectionné : (§ 1.13.9.1 et 5.7.3.3, § 5.7.5.2)

  - Mode Voice : volume des 8 éléments
  - Mode Performance : volume des 4 parties
  - Modes Song/Pattern : volume des 8 parties, en ce compris la partie actuelle

  Mode Master (Piste maître) : volume ou numéro de changement de commande des huit zones séparément.

  NOTES :

  - Lorsque tous les curseurs de commande sont réglés sur le niveau minimal, il se peut que l'instrument n'émette aucun son, même lorsque vous jouez au clavier ou que vous reproduisez un morceau ou un motif.

Dans ce cas, vous devez remonter tous les curseurs jusqu'au niveau approprié.

- Le curseur **MASTER VOLUME** (6) permet de régler le niveau de sortie audio de l'instrument. Par ailleurs, les curseurs de commande règlent le volume de chaque élément de voix ou partie de performance, de morceau ou de motif comme s'il s'agissait d'un paramètre. Il est par conséquent possible de stocker les valeurs réglées à l'aide des curseurs de commande en tant que données de voix, de performance, de morceau ou de motif.

- **11** Touche **REMOTE ON/OFF** : Activation/désactivation de la commande à distance (§ 4.9.7 ci-dessous). Le mode « Remote » permet de contrôler le logiciel séquenceur installé sur votre ordinateur à l'aide des commandes du panneau de l'instrument. Réglez la touche **ON/OFF** sur « On » pour passer en mode Remote (Commande à distance).

- **12** Touche **ARPEGGIO ON/OFF** : Activation/désactivation de l'arpège) (§ 4.2.2.3.1 ci-dessous). Cette touche permet d'activer ou de désactiver la reproduction d'arpèges pour chaque voix, performance, morceau ou motif. Si le paramètre Arpeggio Switch (Sélecteur d'arpèges) de la partie sélectionnée est désactivé en mode Performance/Song/Pattern, le fait d'appuyer sur cette touche sera sans effet.

- **13** Touches **EFFECT** (Effet) : L'important bloc d'effets de l'instrument propose des effets d'insertion (8 jeux comportant chacun deux unités d'effets), des effets système (Reverb et Chorus) et des effets principaux. Les effets s'appliquent aux voix jouées sur le clavier ainsi qu'aux morceaux ou motifs reproduits. Lorsque le voyant de la touche **INSERTION** ou **SYSTEM** (13) est allumé, l'effet correspondant est activé.

- **14** Touche **MASTER EFFECT** : Effet principal. Lorsque vous enfoncez cette touche (le voyant s'allume), l'effet principal est appliqué au son général de l'instrument. Pour accéder à l'écran de réglage « Master Effect », maintenez la touche « EFFECT ON/OFF » **MASTER** (14) (Effet principal) enfoncée pendant une ou deux secondes.

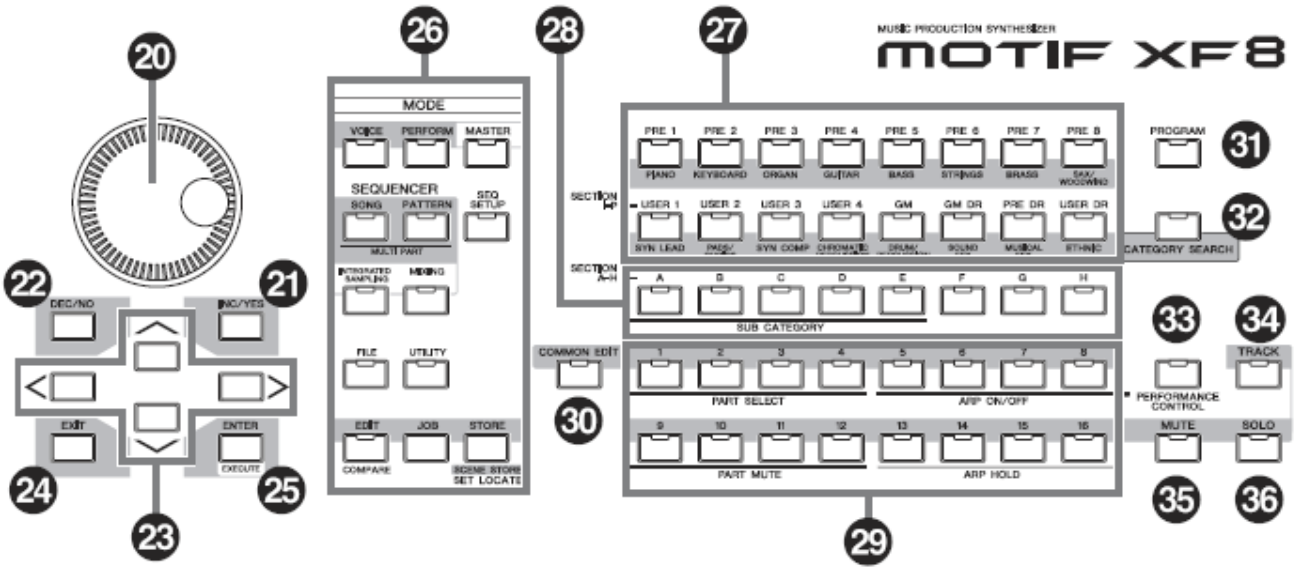
- **15** Touches « OCTAVE » **UP**/**DOWN** (15) : pour modifier la plage de notes du clavier. Pour restaurer le réglage d'octave normal, appuyez sur les deux touches en même temps.

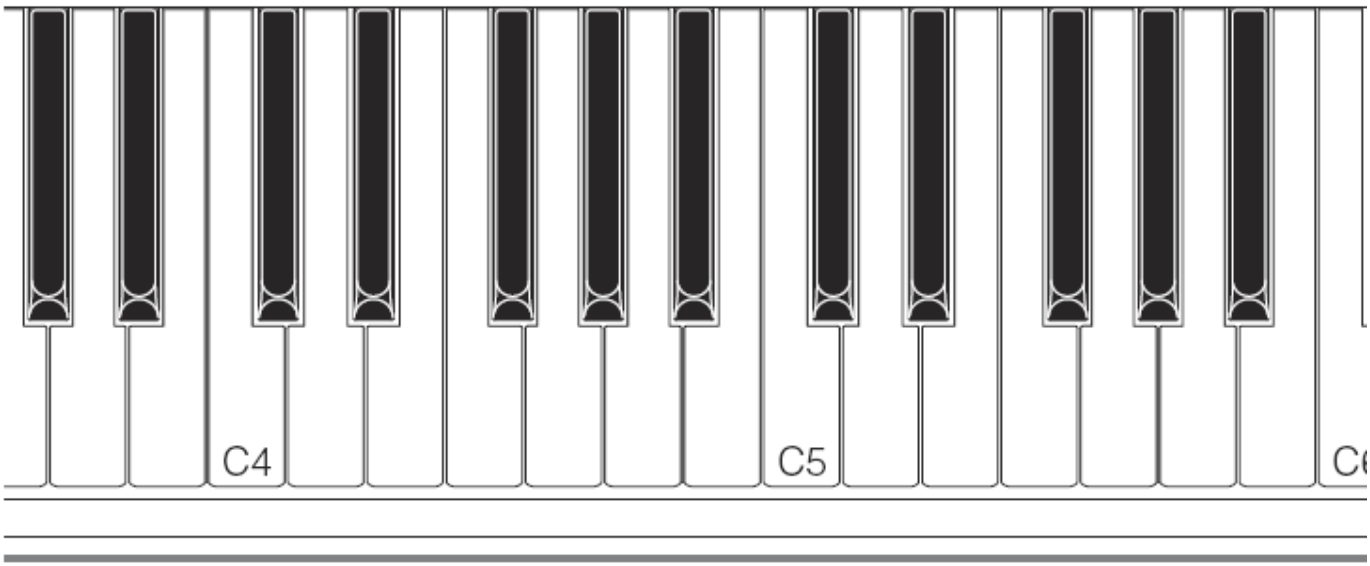
- **16** Touches « SEQ TRANSPORT » : Transfert de séquence (§ 1.14.1 ci-dessus). Ces touches contrôlent l'enregistrement et la reproduction des données de séquence de morceaux et de motifs.

  - Touche ▌◄ (Début) : Retourne instantanément au début du morceau ou du motif actuel (c'est-à-dire sur le premier temps de la première mesure).
  - Touche ◄◄ : Rembobinage. Appuyez brièvement sur cette touche pour revenir en arrière, mesure par mesure, ou maintenez-la enfoncée afin de rembobiner en continu.
  - Touche ►► : Avance. Appuyez brièvement sur cette touche pour avancer d'une mesure à la fois ou maintenez-la enfoncée afin d'avancer en continu.
  - Touche ● : Enregistrement (REC). Appuyez sur cette touche pour activer l'enregistrement (phrase de morceau ou de motif). (Le voyant s'allume.)

- Touche ■ : Arrêt. Appuyez sur cette touche pour arrêter l'enregistrement ou la reproduction.
- Touche ► : Lecture. Appuyez sur cette touche pour démarrer la reproduction à partir du point actuel du morceau ou du motif. Lors de l'enregistrement et de la reproduction, le voyant clignote au tempo actuellement sélectionné.

Partie droite





- **17** Écran LCD : Le grand écran LCD rétro-éclairé affiche les paramètres et les valeurs liés à l'opération ou au mode actuellement sélectionné.

- **18** Touches **F1** – **F6** (§ 1.13.3) : Fonctions. Situées directement sous l'écran LCD, ces touches appellent les fonctions correspondantes indiquées à l'écran.

- **19** Touches **SF1** – **SF5** (§ 1.13.3) : Sous-fonction. Situées directement sous l'écran LCD, ces touches appellent les sous-fonctions correspondantes indiquées sur

l'écran. Elles peuvent également être utilisées, sur certains écrans, pour appeler le type d'arpège en mode « Play », « Edit » et « Record ». Vous pouvez également les utiliser en tant que touches de scène dans les modes « Song Play » / Song Record / Pattern Play / Pattern Record.

- **20** Cadran de données (§ 1.13.2) : Molette pour éditer le paramètre actuellement sélectionné. Pour augmenter la valeur, faites tourner le cadran vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre) ; pour diminuer la valeur, faites-le tourner vers la gauche (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre). Si le paramètre sélectionné possède une grande plage de valeurs, vous pourrez modifier la valeur par des pas plus importants en faisant tourner le cadran rapidement.

- **21** Touche **INC/YES** (§ 1.13.2) : Augmentation/oui. Pour augmenter la valeur du paramètre actuellement sélectionné. Ceci peut également être utilisé pour exécuter une tâche ou une opération de stockage.

- **22** Touche **DEC/NO** (§ 1.13.2) : Diminution/non. Sert à diminuer la valeur du paramètre actuellement sélectionné. Ceci peut également être utilisé pour annuler une tâche ou une opération de stockage.

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

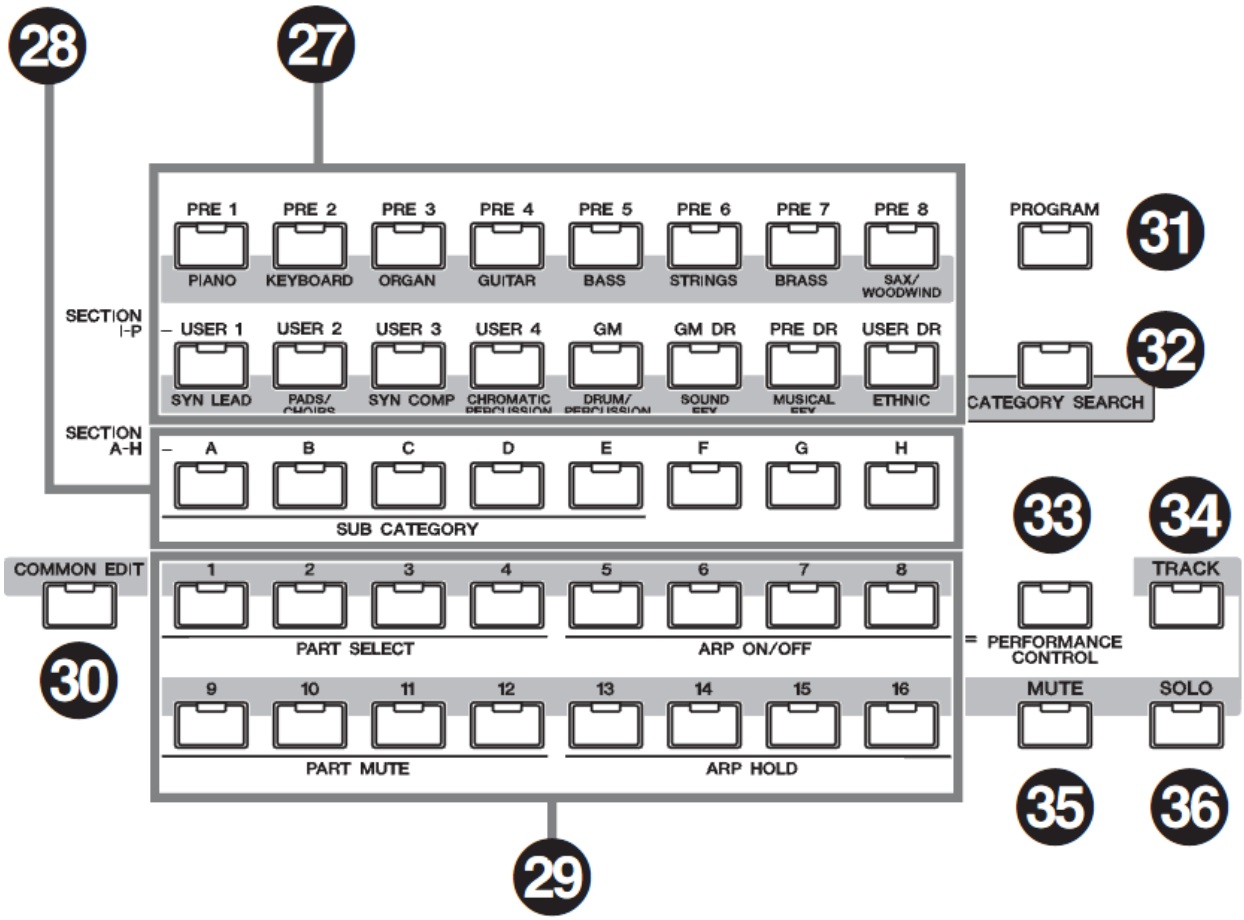
- **23** Touches de curseur (§ 1.13.1) : Pour déplacer le « curseur » sur l'écran LCD, de manière à mettre en surbrillance et à sélectionner les divers paramètres.

- **24** Touche **EXIT** : Les menus et écrans du MOTIF XF sont organisés selon une structure hiérarchique. Appuyez sur cette touche pour quitter l'écran actuel et revenir au précédent niveau de la hiérarchie.

- **25** Touche **ENTER** : Pour valider un numéro lors de la sélection d'une mémoire ou d'une banque de voix ou de performances. Vous pouvez également l'utiliser pour exécuter une tâche ou une opération de stockage.

- **26** Touches « MODE » (§ 4 ci-dessous) : Pour sélectionner les modes de fonctionnement du MOTIF XF (par exemple, le mode Voice).

3.2 Sections des « banques » de sons (sections 27 à 36)



- **27** : Touches de banque (§ 1.5.1 et 1.5.2). Chaque touche permet de sélectionner une banque de voix ou de performances.
  - touche **CATEGORY SEARCH** (**32**) activée, ces touches peuvent être utilisées pour sélectionner la catégorie principale (qui est indiquée sous chaque touche).
  - touche **TRACK** (**34**) activée en mode Pattern, les touches inférieures sont utilisées pour sélectionner la section souhaitée, de **I à P**.

- **28** : Touches de groupe/section **A – H** (**29**) . Chaque touche permet de sélectionner un groupe de voix ou de performances.
  - touche **CATEGORY SEARCH** (**32**) activée, ces touches peuvent être utilisées pour sélectionner la sous-catégorie.
  - touche **TRACK** (**34**) activée en mode Pattern, ces touches sont utilisées pour sélectionner la section souhaitée, de **A à H** (**29**).

- **29** : Touches numériques **1 – 16**
  L'utilisation de ces touches varie selon le statut d'activation/ désactivation des touches **TRACK**, **MUTE** (Assourdissement), **SOLO** et **PERFORMANCE CONTROL** (Commande de performance).

*Fonctions des touches numériques **1** à **16***

Mode	Touche PERFORMANCE CONTROL	Touche TRACK	Touche MUTE	Touche SOLO
Voice Play (Reproduction de voix)	–	Réglage du canal de transmission du clavier	–	–
Normal Voice Edit (Edition de voix normale)	–	Permet de passer de Common Edit (Edition commune) à Element Edit (Edition d'élément) en mode Edit et change la sélection de l'élément (1 - 8)	Réglage de **l'assourdissement** d'élément (9 - 16)	Sélection d'élément solo (9-16)
Drum Voice Edit (Edition de voix de batterie)	–	Permet de passer de Common Edit à Drum Key Edit en mode Edit	–	–
Performance Play (Reproduction de performance)	Performance Control 33	Réglage du canal de transmission du clavier	Réglage de l'assourdissement de partie (1 -4)	Sélection de partie solo (1 -4)
Performance Edit (Édition de performance)	Performance Control 33	Sélection de partie de performance (1 - 4)	Réglage de l'assourdissement de partie (1 -4)	Sélection de partie solo (1 -4)
Master Play (Reproduction de la piste maître)	–	Réglage du canal de transmission du clavier (lors de la mémorisation du mode Voice ou Performance sur la piste maître actuelle) ou sélection d'une piste de morceau/motif (lors de la mémorisation du mode Song ou Pattern sur cette piste)	–	–
Master Edit (Édition de la piste maître)	–	Passe de Common Edit à Zone Edit dans le mode Edit et change la sélection de la zone (1 - 8)	–	–
Song Play/ Pattern Play (Reproduction de morceau/motif)	–	Sélection de la piste du morceau/motif	Réglage de l'assourdissement de la piste du morceau/motif	Sélection de piste solo
Song Mixing/ Pattern Mixing (Mixage de morceau/motif)	–	Sélection de la partie du morceau/motif	Réglage de l'assourdissement de la partie du morceau/motif	Sélection de partie solo
Mixing Voice Edit (Édition de voix de mixage)	Sélection d'élément (1 -8)	Sélection d'élément (1 - 8)	Réglage de l'assourdissement d'élément (9 - 16)	Sélection d'élément solo (9-16)

- **30** : Touche **COMMON EDIT** (Édition commune)
  L'activation de cette touche permet de passer en mode « Common Edit », dans lequel vous pouvez modifier les paramètres s'appliquant à l'ensemble des éléments, parties ou zones dans différents modes :
  - « Voice Edit » (Édition de voix),
  - « Performance Edit » (Édition de performance),
  - « Song Mixing Edit » (Édition de mixage de morceau),

- « Pattern Mixing Edit » (Édition de mixage de motif)
- et « Mixing Voice Edit » (Édition de voix de mixage).

- **31** Touche **PROGRAM** : par opposition au bouton **Category Search** (**32**) décrit ci dessous, l'activation de cette touche indique que la sélection d'une voix, d'une performance, d'un morceau, d'un motif ou d'une piste maître se fait par banque/groupe/numéro **1** à **16**.

- **32** : Touche **CATEGORY SEARCH** : par opposition au bouton **Program** (**31**), l'activation de cette touche indique qu'en mode « Voice Play », cette fonction peut être utilisée pour trouver et sélectionner la voix souhaitée.
  En mode « Performance Play », cette fonction est utilisée pour affecter la voix souhaitée à la partie concernée sur l'écran **F2** « Voice ».

  - Sur d'autres écrans que **F2**, cette fonction peut servir à sélectionner la performance souhaitée :
  - Sur l'écran **F1** « Track View » du mode « Song Play », l'écran **F1** « Play » du mode Pattern Play ou l'écran **F1** « 1 – 16 » du mode « Mixing Play », cette fonction peut être utilisée pour affecter la voix souhaitée à la partie concernée.

- **33** : Touche **PERFORMANCE CONTROL** (Commande de performance)
  L'activation de cette touche, uniquement disponible en mode Performance. Permet d'affecter les fonctions suivantes aux touches numériques **1 – 16** (**29**)

Touches Numériques	Fonction
1 – 4 **PART SELECT**	Sélection d'une des parties 1 à 4, pour son édition. Le bouton COMMON EDIT éteint ces touches pour passer en édition commune des 4 parties
5 – 8 **ARP ON /OFF**	Activation/désactivation du sélecteur d'arpèges pour chacune des parties 1 à 4 (pour varier le jeu)
9 – 12 **PART MUTE**	Activation/désactivation pour chacune des parties 1 à 4 (pour varier le jeu)
13 – 16 **ARP HOLD**	Activation/désactivation du maintien des arpèges pour chacune des parties 1 à 4 (pour varier le jeu)

- **34** : Touche **TRACK**
  Si vous activez cette touche en mode « Song »/ « Pattern », vous pourrez utiliser les touches numériques **1 – 16** pour sélectionner les pistes de morceau/motif correspondantes.
  Lorsque cette touche est activée en mode « Pattern »,
  - les touches de groupe **A – H** servent à sélectionner la section souhaitée parmi les sections **A – H**
  - et les touches de banque inférieures la section souhaitée parmi les sections **I – P**.

- **35** : Touche **MUTE** (Assourdissement) (§ 4.4.2.1.3 ci-dessous)
  L'activation de cette touche en mode Normal « Voice Edit » (Édition de voix normale) et « Mixing Voice Edit » (Édition de voix de mixage) permet d'utiliser les touches numériques **1 – 8** pour assourdir les éléments de voix (**1 – 8**).
  Son activation dans les autres modes permet d'utiliser les touches numériques **1 – 16** pour l'assourdissement des parties de performance (**1 – 4**), les pistes/parties de morceau (**1 – 16**) et les pistes/parties de motif (**1 – 16**).

- **36** : Touche **SOLO** (Isolement) (§ 4.4.2.1.4 ci-dessous)

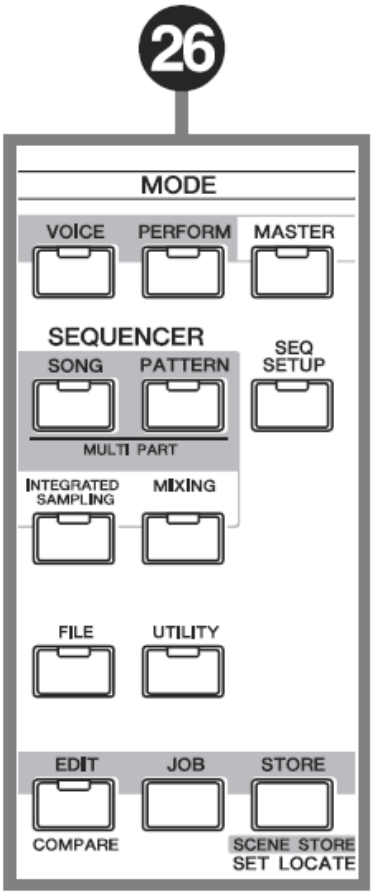
L'activation de cette touche en modes « Normal » « Voice Edit » et « Mixing Voice Edit » permet d'utiliser les touches numériques **1 – 8** (29) pour isoler un élément de voix (**1 – 8**).
Son activation dans les autres modes permet d'utiliser les touches numériques **1 – 16** (29) pour isoler

- une partie de performance (**1 – 4**),
- une piste/partie de morceau (**1 – 16**)
- et une piste/ partie de motif (**1 – 16**).

NOTE Le statut d'activation/désactivation des touches (34 à 36) affecte les touches numériques **1 – 16** (29) de façon différente, selon le mode actuellement sélectionné. Reportez-vous au tableau plus haut.

4 Détails des différents modes

4.1 MODE « VOICE » 93
4.2 MODE « PERF»ORMANCE 185
4.3 MODE « MASTER » 237
4.4 MODE « SONG » 255
4.5 MODE « PATTERN » 339
4.6 MODE « SAMPLING » 409
4.7 MODE « MIXING » (RÉGLAGE DU SOUND GENERATOR POUR LIRE SONG/PATTERN) 452
4.8 MODE « FILE » 475
4.9 MODE « UTILITY » 506



Le MOTIF possède 9 modes de fonctionnement sélectionnables à l'aide de 9 touches de mode :

- ✓ Voice,
- ✓ Performance,
- ✓ Song,
- ✓ Pattern,
- ✓ Mixing,
- ✓ Sampling
- ✓ et Master.

Selon le mode sélectionné, vous pourrez jouer simplement au clavier, exécuter une performance ou créer votre propre musique originale.

- ✓ Pour jouer au clavier, utilisez le mode Voice ou Performance.
- ✓ Pour créer vos propres compositions, et plus particulièrement des arrangements à plusieurs parties, optez pour le mode Song ou Pattern.
- ✓ D'autres modes vous sont également proposés : le mode Utility (Utilitaire) sert à effectuer des réglages généraux et le mode File (Fichier) permet la gestion des fichiers de sauvegarde de vos données créées et vous permet d'enregistrer votre performance au clavier sous forme de données audio et de reproduire des fichiers audio.

Dans une objectif pratique, l'utilisation des différents modes (Voice, Performance etc…) est traitée au début, contrairement au manuel d'utilisation ou les différents blocs fonctionnels du Motif sont traités en tant que fondements de la conception Motif, et donc sous une forme plus théorique.

On trouvera cependant, dans cet aide mémoire, le paragraphe sur les blocs fonctionnels juste après l'utilisation des différents modes, non seulement pour ceux qui voudront se pencher sur la logique de conception du Motif, mais aussi parce que certaines fonctionnalités indispensables comme les Arpèges et les Effets sont uniquement traitées dans le paragraphe Blocs fonctionnels.

4.1 Mode « VOICE »

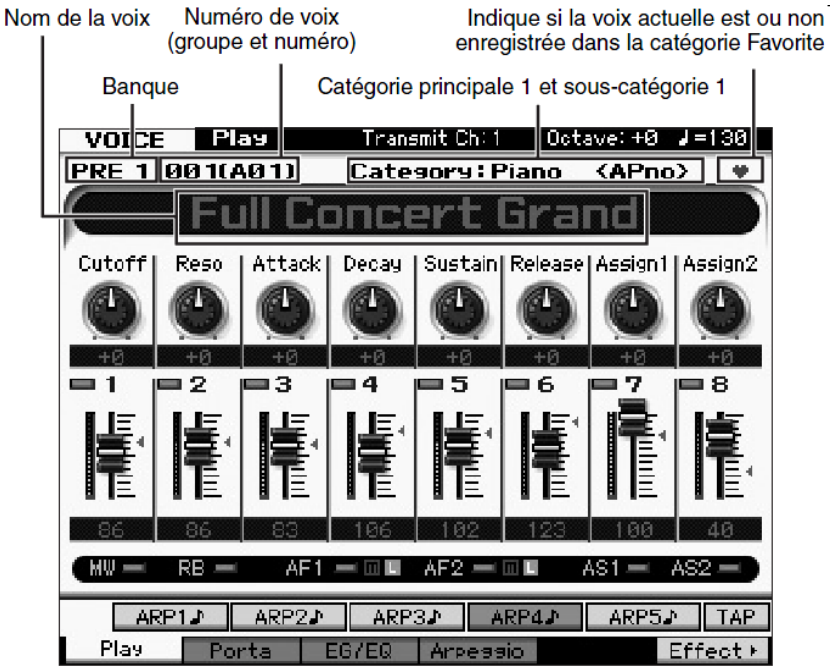
Tiré du manuel de référence.

Le mode « VOICE » (Voix) sert à sélectionner, reproduire et éditer la voix souhaitée.
Le mode « Voice Play » (Reproduction de voix) est le « portail » principal par lequel entrer en mode « VOICE », qui permet de sélectionner et de reproduire la voix de votre choix. Certains réglages de voix peuvent aussi être édités dans ce mode.

- Appuyer sur la touche **VOICE** pour appeler l'écran « Voice Play » et passer en mode « Voice »

4.1.1 UTILISATION DU CLAVIER EN MODE « VOICE PLAY » 93
4.1.2 EDITION DE VOIX NORMALE 111
4.1.3 ÉDITION DE VOIX DE BATTERIE 171
4.1.4 « VOICE JOB » 182

4.1.1 Utilisation du clavier en mode « Voice Play »



Le mode « Voice » (Voix) sert à sélectionner, reproduire et éditer la voix souhaitée.

Le mode « Voice Play » (Reproduction de voix) est le «portail » principal pour entrer en mode « Voice », en sélectionnant et jouant la voix de son choix.

Certains réglages de voix peuvent aussi être édités dans ce mode.

4.1.1.1 Sélection de voix par les « Banks » 94
4.1.1.2 Utilisation de la fonction « Category Search » 94
4.1.1.3 Regroupement des voix les plus fréquemment utilisées : catégorie « Favorite » 96
4.1.1.4 Utilisation des boutons et des curseurs de commande 97
4.1.1.5 Réglage du canal de transmission MIDI du clavier 100
4.1.1.6 Réglage de l' « octave » du clavier 101
4.1.1.7 Écran « Voice Play » : F1 « Play » 102
4.1.1.8 Informations sur les voix SF6 « INFO » (Informations) 104
4.1.1.9 Réglages de « portamento » : F2 « Porta » 105
4.1.1.10 Modification de la « coloration tonale » : F3 « EG/EQ » 106
4.1.1.11 Réglages des « arpèges » : F4 « Arpeggio » 108

4.1.1.12 Utilisation de la fonction « Arpeggio » 108
4.1.1.13 Modification du « type d'arpège » 110

4.1.1.1 Sélection de voix par les « Banks »

Les voix sont réparties dans les 16 banques décrites au paragraphe 1.5.1 ci-dessus.

- Pour sélectionner la voix souhaitée, il faut d'abord choisir la banque, le groupe et ensuite le numéro. La sélection se fait avec les boutons banque **27** , groupe **28** et numéro **29**, dont les contenus sont décrits au paragraphe 1.5.1 ci-dessus.

- A partir d'une voix déjà sélectionnée, on peut également faire défiler les suivantes ou précédentes à l'aide des boutons **DEC** / **INC** ou de la molette.

4.1.1.2 Utilisation de la fonction « Category Search »

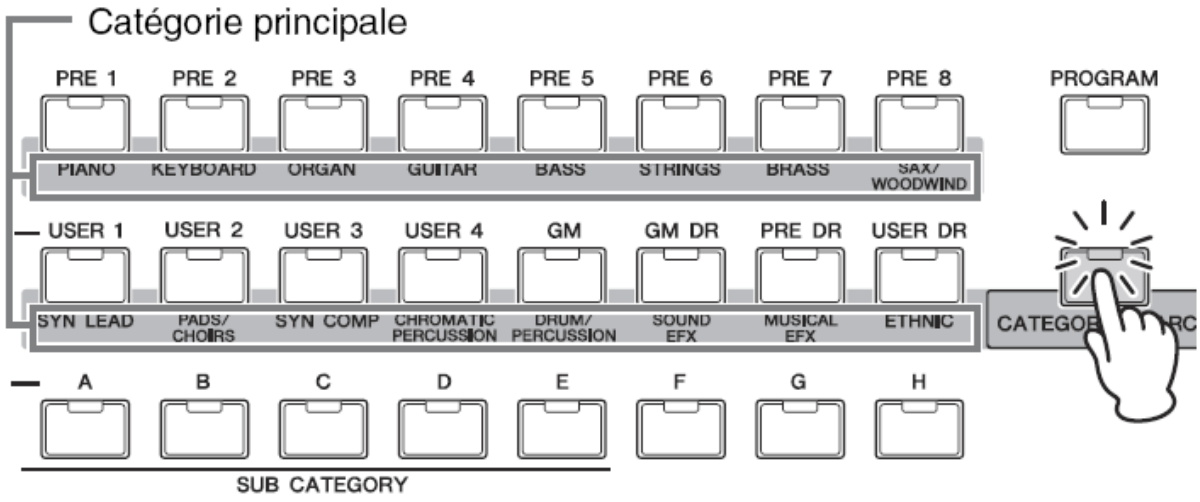
Cette fonction est particulièrement pratique pour faire visualiser les instruments en liste tout en pouvant les essayer. La liste reste affichée en permanence à l'écran (contrairement à la sélection par banque).

La sélection par « Category Search » peut se faire :

- soit par navigation dans les 3 colonnes de liste sur l'écran : les boutons **SF1** à **SF3** sélectionnent la colonne « Main », « Sub » ou « List »



- soit par sélection par les boutons. En effet, les boutons de Banques passent en mode CATEGORY (Category et Sub Category inscrites sous les boutons comme on le voit sur l'illustration).



Les voix sont réparties de manière en catégories d'instruments, quel que soit l'emplacement de la banque dans laquelle elles se trouvent (selon le type général d'instrument ou les caractéristiques sonores liés aux voix).

Abréviation	Catégorie
Piano	Piano
Keys	Instruments à clavier, clavecin, clavier, etc.
Organ	Orgue
Guitr	Guitare
Bass	Basse
Strng	Cordes
Brass	Cuivres
SaxWW	Saxophone et autres instruments à vent en bois
SynLd	Voix principale du synthétiseur
Pads Synth	Pad de synthèse
SyCmp	Compression de synthétiseur
CPerc Chromatic	Percussion chromatique (Marimba, Glockenspiel, etc.)
Dr/Pc	Batterie/Percussion
S.EFX	Effet sonore
M.EFX	Effet musical
Ethnc	Ethnique

4.1.1.3 Regroupement des voix les plus fréquemment utilisées : catégorie « Favorite »

4.1.1.3.1 Enregistrement de vos voix préférées dans la catégorie « Favorite » 96
4.1.1.3.2 Sélection de voix dans la catégorie Favorite 96

4.1.1.3.1 Enregistrement de vos voix préférées dans la catégorie « Favorite »

En mode Play :

boutons **ENTER** (25) et **CATEGORY SEARCH** (32) simultanément enfoncées dans l'écran « Voice Play » : bascule entre mise en favoris et retrait.



En mode Category Search :

bouton **F5** : bascule entre mise en favoris et retrait.



4.1.1.3.2 Sélection de voix dans la catégorie Favorite

- Bouton **CATEGORY SEARCH** (32)
- bouton **F4** pour activer le mode « Favorite Select ». Les voix se réduisent aux voix favorites
- sélectionner la voix souhaitée

Note : Il est impossible de changer l'ordre des voix de la catégorie Favorite.
Pour les organiser les voix selon un ordre personnalisé, il faut stocker dans l'une des banques utilisateur.

4.1.1.4 Utilisation des boutons et des curseurs de commande

L'une des fonctionnalités les plus performantes du MOTIF XF réside dans son jeu extensif de commandes en temps réel, particulièrement les **potars** (7) et **curseurs** (10) de commande.

Ceux-ci permettent le réglage d'une variété de paramètres pour la voix actuellement sélectionnée, notamment :

- ✓ la profondeur des effets,
- ✓ les caractéristiques d'attaque
- ✓ de relâchement
- ✓ et la couleur tonale.

Ces commandes en temps réel vous servent à modifier le son au fur et à mesure de votre performance ou à éditer et personnaliser rapidement la voix.

Vous pouvez affecter 3 fonctions à chaque bouton, sélectionnées alternativement via la touche **SELECTED PART CONTROL**.

À chaque fois que vous appuyez sur la touche, les voyants s'allument tour à tour dans un sens décroissant : TONE1 → TONE2 → ARP FX. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.

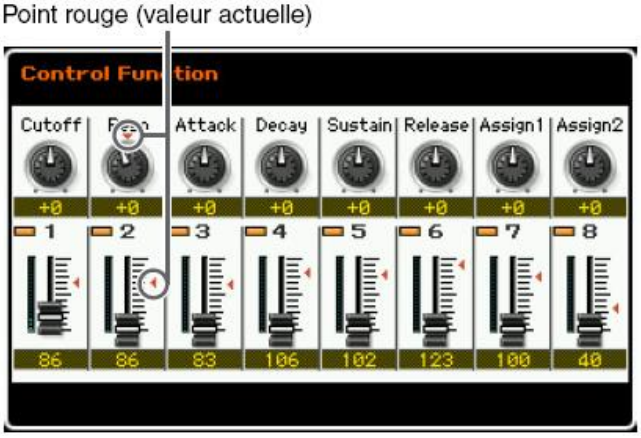
Note :

- ✓ Si l'indicateur (Édition) apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran, la voix en cours pourra être stockée (paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessous) en tant que nouvelle voix utilisateur.

- ▪ Maintenez la touche **SELECTED PART CONTROL** (8) enfoncée pendant plusieurs secondes pour éteindre le voyant actuellement activé et allumer celui de « TONE » 1.

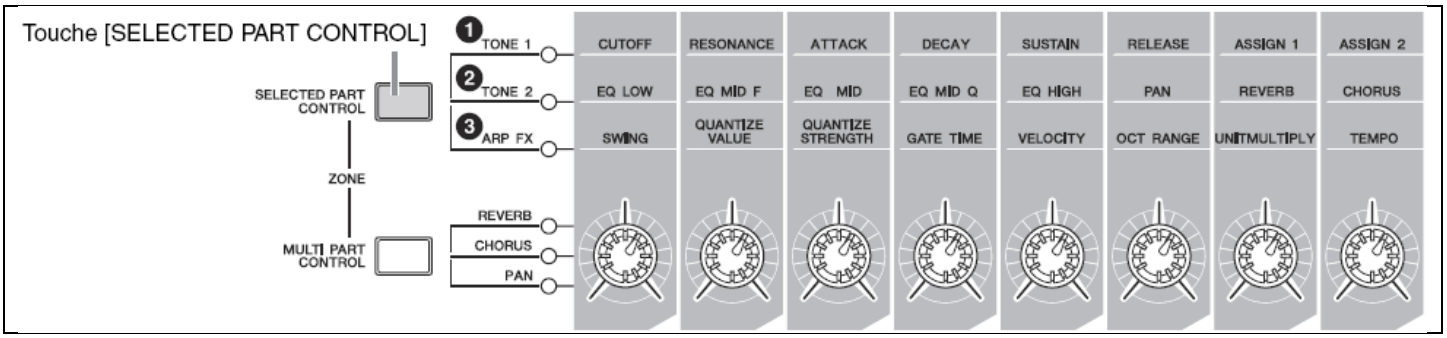
- ✓ Un point rouge sur le graphique du bouton ou du curseur indique la valeur actuellement sélectionnée pour le bouton ou le curseur concerné. Le déplacement du bouton ou du curseur est sans effet sur le son tant que ce point n'est pas atteint. Une fois que vous amenez le bouton ou le curseur au-delà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

- ✓ Vous pouvez vérifier les fonctions attribuées aux 8 boutons dans l'écran « Voice Play », appelé à l'aide de la touche **F1**.
  Lorsqu'un écran autre que « Voice » est affiché, vous pouvez vérifier les fonctions des boutons en appuyant sur la touche **SELECTED PART CONTROL** (8), qui ouvre la fenêtre « Control Function ».



4.1.1.4.1 Fonctions des boutons 98
4.1.1.4.2 Fonctions de curseur de commande : « Faders » 100
4.1.1.4.3 L'indicateur « E » 100

4.1.1.4.1 Fonctions des boutons



1 voyant de TONE 1 allumé :		Les potars 1 et 2 modifient les paramètres de filtre sur l'écran EG/EQ. Les potars 3 – 6 modifient les paramètres d'amplitude du générateur d'enveloppe
Potar 1	CUTOFF	Augmente / diminue la fréquence de coupure du filtre (§ 4.1.1.10) de manière à ajuster la clarté du timbre
Potar 2	RESONANCE	Accentue ou diminue la résonance (§ 4.1.1.10) pour renforcer le niveau des signaux dans la zone de fréquence de coupure. En accentuant le niveau du signal dans cette zone, on produit un son « pointu » distinctif, plus brillant et dur
Potar 3	ATTACK	Augmente / diminue le temps d'attaque du générateur d'enveloppe (§ 4.1.1.10) de la voix sélectionnée. Plus la valeur est faible, plus l'attaque est rapide
Potar 4	DECAY	Augmente / diminue le temps de chute du générateur d'enveloppe (§ 4.1.1.10) de la voix sélectionnée pour déterminer la rapidité de la chute de volume depuis le niveau d'attaque maximum jusqu'au niveau de maintien. Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.
Potar 5	SUSTAIN	Augmente / diminue le niveau de maintien du générateur d'enveloppe (§ 4.1.1.10) auquel le volume persiste lorsqu'une note est maintenue, après l'attaque initiale et la chute. Tournez le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour couper le son avec plus de précision après la chute
Potar 6	RELEASE	Augmente / diminue le temps de relâchement du générateur d'enveloppe (§ 4.1.1.10) du son afin de déterminer la rapidité de la chute du volume sonore depuis le niveau de maintien jusqu'à zéro, lorsque la touche est relâchée. Plus la valeur est faible, plus le relâchement est rapide
Potar 7	ASSIGN 1	Une grande variété de fonctions peut être affectée à ces potars. Vous pouvez confirmer les fonctions actuellement attribuées à ces boutons dans l'écran « Voice Play » (§ 4.1.1.7). L'écran « Controller Set » (§ 4.1.2.2.4) du mode Voice « Common Edit » permet d'affecter les fonctions appropriées à ces boutons.
Potar 8	ASSIGN 2	
2 voyant de TONE 2 allumé :		Les potars 1 – 5 modifie les paramètres d'égaliseur dans l'écran EG/EQ (§ 4.1.1.10) Les potars 6 – 8 modifie les paramètres de l'écran « Play Mode » (§ 4.1.2.2.1.2) et de l'écran « Effect Connect » (§ 4.1.2.2.6.1) du mode « Voice Common Edit »
Potar 1	EQ LOW	Augmente / diminue le gain en basses fréquences de l'égaliseur (§ 4.1.1.10) pour modifier le son

Potar 2	EQ MID F (Fréquence moyenne de l'égaliseur)	Augmente / diminue la fréquence moyenne de l'égaliseur (§ 4.1.1.10) autour de laquelle la bande de fréquences est réglée via le bouton 3 (EQ MID)
Potar 3	EQ MID (Gain de moyennes fréquences de l'égaliseur)	Augmente / diminue le gain de moyennes fréquences de l'égaliseur (§ 4.1.1.10) pour changer la voix en cours
Potar 4	EQ MID Q (Q des fréquences moyennes de l'égaliseur)	Augmente / diminue le réglage Q des fréquences moyennes de l'égaliseur (§ 4.1.1.10) pour modifier la largeur de bande sur laquelle vous pouvez régler le gain via le bouton 3 (Gain en fréquences moyennes de l'égaliseur). vers la droite : augmente la valeur de Q, ce qui permet de réduire la largeur de bande. vers la gauche : diminue la valeur de Q, ce qui permet d'élargir la largeur de bande
Potar 5	EQ HIGH (Gain en hautes fréquences de l'égaliseur)	Augmente / diminue le gain en hautes fréquences de l'égaliseur (§ 4.1.1.10) pour changer la voix en cours
Potar 6	PAN	position du balayage panoramique stéréo de la voix en cours (§ 4.1.2.2.1.2)
Potar 7	REVERB	niveau d'envoi de réverbération (§ 4.1.2.2.6.1)
Potar 8	CHORUS	niveau d'envoi de chœur (§ 4.1.2.2.6.1)
3 voyant de ARP FX allumé :		Le maniement des boutons modifie les paramètres liés aux arpèges dans le mode Voice Common Edit. Cette opération est disponible lorsque la fonction Arpeggio est activée.
Potar 1	SWING	Règle l'effet de swing de la reproduction de l'arpège (§ 4.1.3.2.3). Vers la droite : augmente la sensation de swing, Vers la gauche : diminue l'impression de swing
Potar 2	QUANTIZE VALUE	valeur de quantification (§ 4.1.3.2.3) ou la résolution de note sur lesquelles les données de note de la fonction Arpeggio sont alignées. Vers la droite : augmente la durée (longueur) du type de note définie comme valeur de quantification, Vers la gauche : la diminue
Potar 3	QUANTIZE STRENGTH	force de quantification (§ 4.1.3.2.3) par laquelle les événements de note de la fonction Arpeggio sont attirés vers les temps de quantification les plus proches. Vers la droite : attire les événements de note vers le temps de quantification
Potar 4	GATE TIME	taux de la durée (longueur) (§ 4.1.3.2.3) des notes de l'arpège. Vers la droite : allonge les durées (longueurs) de gate, pour une reproduction en legato, Vers la gauche : les raccourcit
Potar 5	VELOCITY	taux de vélocité (§ 4.1.3.2.3) des notes de l'arpège
Potar 6	OCT RANGE (Plage d'octave)	plage d'octaves (§ 4.1.3.2.3) de la reproduction des arpèges
Potar 7	UNITMULTIPLY	Règle la multiplication d'unité (§ 4.1.3.2.3) de la reproduction de l'arpège pour développer ou réduire le temps de reproduction de l'Arpeggio, basé sur le tempo
Potar 8	TEMPO	tempo de la reproduction de l'arpège

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

4.1.1.4.2 Fonctions de curseur de commande : « Faders »

Les 8 curseurs de commande vous permettent de régler le volume des 8 éléments (§ 5.1.1.1) composant la voix normale en cours.

Chacun des curseurs de commande 1 – 8 correspond à l'un des éléments 1 – 8. Il est toujours bon de vérifier l'élément utilisé pour la voix normale actuellement sélectionnée avant d'actionner les curseurs de commande, et ce en consultant l'écran « Information » (§ 4.1.1.8).

Attention : lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée, un seul curseur peut affecter le volume de toutes les sonorités et les touches en même temps.

4.1.1.4.3 L'indicateur « E »

Lorsque vous modifiez la valeur du paramètre en mode « Voice Play » ou « Edit », l'indicateur d'édition « E » s'affiche dans l'angle supérieur droit de l'écran LCD. Vous savez ainsi que la voix sélectionnée a été modifiée, mais pas encore enregistrée. Pour stocker la voix telle que modifiée, suivez les instructions du paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessous.



4.1.1.5 Réglage du canal de transmission MIDI du clavier

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

- 1 touche **TRACK** de manière à ce que son voyant s'allume
- 2 Appuyez sur une des touches numériques **1 – 16** (29) pour déterminer le canal de transmission MIDI.
- 3 Après avoir effectué le réglage, appuyez sur la touche **PROGRAM** (31) pour revenir à l'état initial.

Note : Ce paramètre est identique à « Keyboard Transmit Channel » (§ 4.9.7.2 ci-dessous) de l'écran « MIDI » en « mode Utility ». Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également.

4.1.1.6 Réglage de l'« octave » du clavier

Parfois, lors de la reproduction d'une voix, il arrive que vous souhaitiez jouer dans une plage plus basse ou plus élevée. Ainsi, vous pouvez vouloir décaler la hauteur vers le bas pour obtenir des notes très graves ou vers le haut pour avoir des notes aiguës au niveau des voix principales et des solos. Les commandes « Octave » **Up/Down** vous permettent d'effectuer ces opérations rapidement et aisément.

- touche « OCTAVE » **UP** du panneau, la hauteur globale de la voix monte d'une octave.
- touche « OCTAVE » **DOWN**, vous diminuez la hauteur de ton d'une octave.

La plage est comprise entre -3 et +3, 0 étant la hauteur standard. La valeur actuelle de l'octave apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran.

Vous pouvez rétablir instantanément la hauteur standard (0) en appuyant simultanément sur les touches « OCTAVE » **UP** et « OCTAVE » **DOWN** (15) (les deux voyants s'éteignent).

L'état du voyant de la touche « OCTAVE » **DOWN** / **UP** (15) vous permet de déterminer en un coup d'œil le réglage de l'octave actuellement sélectionné :

- sur 1 octave plus haut ou plus bas, le voyant correspondant s'allume.
- sur 2 octaves plus hautes ou plus basses, le voyant correspondant clignote lentement.
- sur 3 octaves plus hautes ou plus basses, le voyant correspondant clignote rapidement.

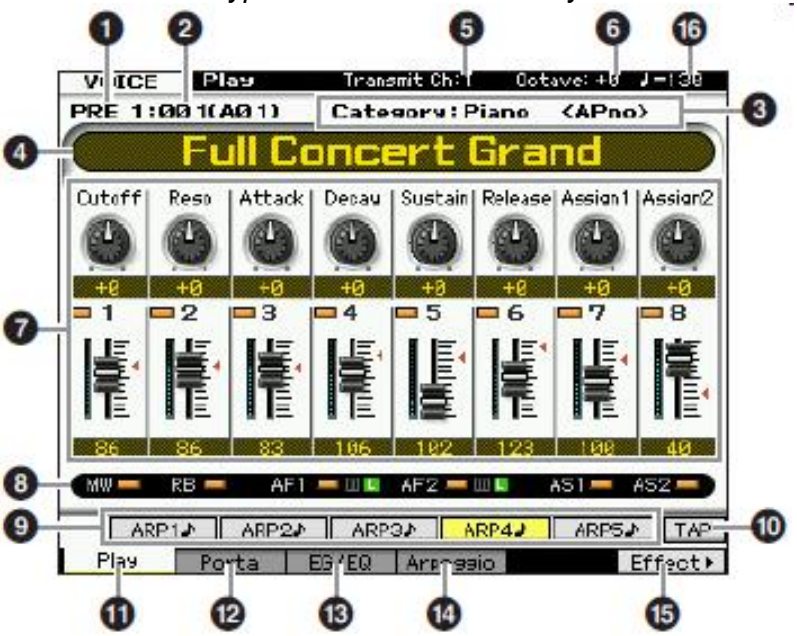
Note : Ce paramètre est identique à « Octave » (§ 4.9.3.1 ci-dessous) de l'écran « Play » en mode Utility. Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également.

Note : Si vous souhaitez changer la hauteur des notes du clavier vers le haut ou le bas en unités de demi-tons, il conviendra d'éditer le paramètre « Transpose » (§ 4.9.3.1 ci-dessous) dans l'écran « Play » du mode Utility.

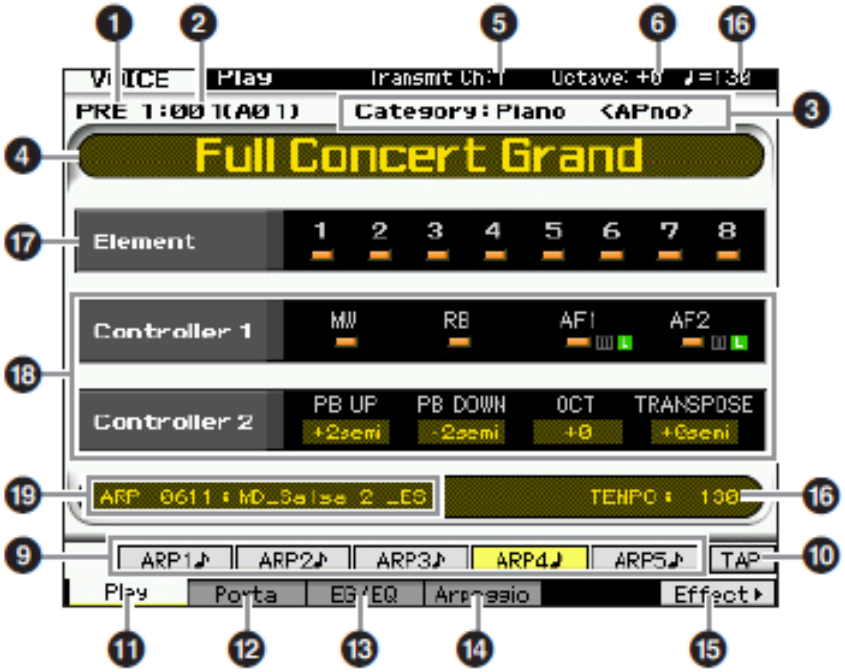
4.1.1.7 Écran « Voice Play » : F1 « Play »

L'écran Voice Play appelé à l'aide de la touche **VOICE** (26) possède 2 types de présentation, que vous pouvez spécifier dans l'écran « Screen Setting » (4.9.3.2 ci-dessous) du mode « Utility ».

Type 1 de l'écran Voice Play



Type 2 de l'écran Voice Play



- **1** Banque de voix : banque de la voix actuellement sélectionnée. La banque de voix est la mémoire qui contient les données de voix normales et de voix de batterie. L'instrument dispose des 16 banques de voix décrites dans le paragraphe banques de voix.
- **2** Numéro de la voix (Groupe/Numéro) : numéro de voix compris entre 001 et 128 est attribué à chaque voix stockée dans une banque. Les numéros de voix 001 à 128

sont convertis aux formats indiqués entre parenthèses selon la répartition en banques décrite au tableau ci-dessous

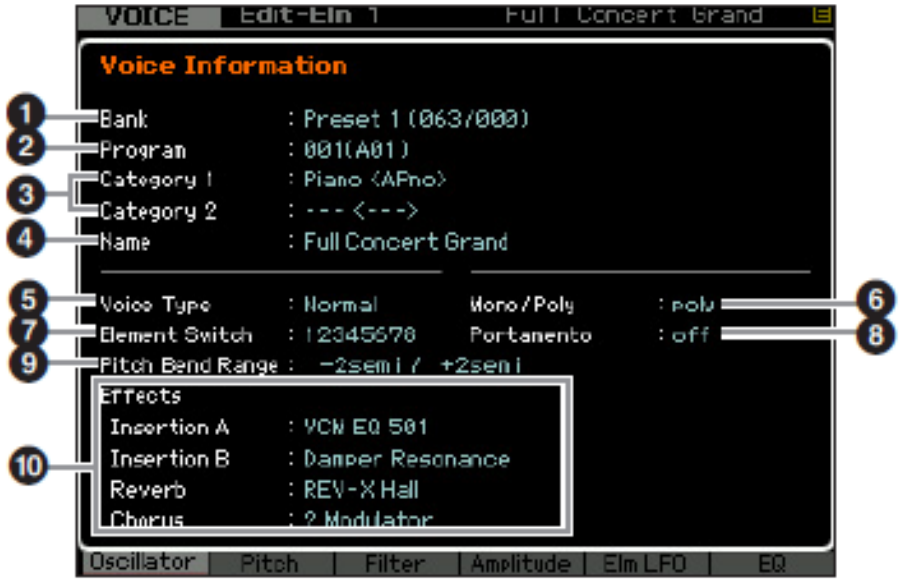
Groupe/Numéro	Numéro de la voix
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

- **3** Category (Catégorie) (Catégorie principale 1/ Sous-catégorie 1) : catégorie principale 1 et la sous-catégorie 1 de la voix sélectionnée. Le terme « Category » est un mot-clé qui définit les caractéristiques de l'instrument ou du type de son. Une voix présélectionnée est enregistrée dans deux ensembles : la catégorie principale et la sous-catégorie. Les réglages de catégorie peuvent être édités dans l'écran « General » (§ 4.1.2.2.1.1 ci-dessous) du mode « Voice Common Edit ». Pour les détails, consultez les explications afférentes à l'écran « General ».
- **4** Nom de la voix : banque de la voix actuellement sélectionnée.
- **5** Transmit CH: canal MIDI par lequel les données MIDI de performance au clavier ou du contrôleur sont envoyées vers un séquenceur externe, un générateur de sons ou un autre dispositif. Pour plus d'informations sur le réglage de valeur, reportez-vous au paragraphe 4.1.1.5 ci-dessus.
- **6** Octave : réglage des octaves du clavier défini via les touches **OCTAVE**. Ce paramètre détermine la valeur (supérieure ou inférieure) de la hauteur de ton de chaque note par rapport à la hauteur normale.
- **7** Fonction de commande : état des boutons et des curseurs de commande du panneau. Ce paramètre fonctionne de la même manière que la fenêtre « Control Function » (§ 4.1.1.4).
- **8** Réglages d'affectation : Cette section indique si les différents contrôleurs sont affectés ou non à la source du jeu de contrôleurs.
- **9** **SF1** « ARP1 » – **SF5** « ARP5 » (Arpèges 1 – 5) : Les types d'arpèges sont affectés aux touches portant une icône de croche sur l'onglet à l'écran. Vous pouvez les appeler en appuyant sur ces touches à tout moment au cours de votre interprétation. L'affectation des types d'arpèges aux touches peut se faire à partir de l'écran Arpeggio (§ 4.1.1.11).
- **10** **SF6** « TAP » : La vitesse à laquelle vous appuyez plusieurs fois sur cette touche détermine le tempo de reproduction de l'arpège.
  Note : Ce menu est uniquement disponible pour l'écran supérieur du mode Voice.
- **11** « F1 » Play (Reproduction de voix) : pour passer de l'écran précédent à l'écran Voice Play.
- **12** **F2** « Porta » (Portamento) : pour appeler l'écran « Portamento » (§ 4.1.1.9).
- **13** **F3** « EG/EQ » (Générateur d'enveloppe/Égaliseur) : pour appeler l'écran contenant les réglages de base du générateur d'enveloppe, du filtre et des réglages d'égaliseur (§ 4.1.1.10).
- **14** **F4** « Arpeggio » : pour appeler l'écran « Arpeggio » (§ 4.1.1.11).
- **15** **F6** « Effect » : pour appeler l'écran « Effect Connect » (§ 4.1.2.2.6.1) du mode « Voice Common Edit ».
- **16** Tempo de l'arpège : tempo de la reproduction des arpèges.
- **17** : activation/désactivation des éléments Indique l'état d'activation/désactivation des différents éléments de la voix actuelle. Le paramètre est uniquement disponible lorsqu'une voix normale est sélectionnée.

- 18 Valeurs actuelles : plage de variation de ton actuelle (« PB UP » et « PB DOWN »), le réglage actuel de l'octave du clavier « OCT » et le réglage actuel de la « transposition ».
- 19 Type d'arpège actuel : type d'arpège actuel sélectionné à l'aide des touches **SF1 – SF5**.

4.1.1.8 Informations sur les voix SF6 « INFO » (Informations)

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



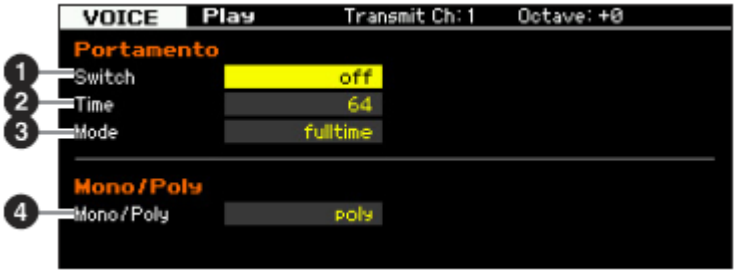
- 1 Bank (Banque) : banque du programme de la voix actuellement sélectionnée. Les valeurs entre parenthèses se rapportent aux paramètres Bank Select MSB (Sélection de banque MSB) et Bank Select LSB (Sélection de banque LSB) pouvant être utilisés pour sélectionner la voix en cours via MIDI.
- 2 Program (Programme) : numéro de voix compris entre 001 et 128 est affecté aux différentes voix d'une banque. Les valeurs entre parenthèses indiquent le groupe et le numéro correspondants.
- 3 Category 1 (Catégorie principale 1/Sous-catégorie 1)
- Category 2 (Catégorie principale 2/ Sous-catégorie 2) : catégorie principale 1/sous-catégorie 1 & catégorie principale 2/sous-catégorie 2 dans lesquelles la voix actuelle est enregistrée.
- 4 Name (Nom) : nom de la voix actuelle.
- 5 Voice Type (Type de voix) : Indique si la voix actuellement sélectionnée est une voix normale ou de batterie.
- 6 Mono/Poly : Indique si la voix en cours est réglée en Mono (seule une seule note peut être jouée à la fois) ou Poly (de multiples notes peuvent être simultanément jouées).
- 7 Element Switch : état (activation/désactivation) des huit éléments composant la voix en cours. Les éléments activés sont signalés par les numéros respectifs correspondants. Un astérisque « * » indique que l'élément correspondant est assourdi bien que le paramètre « Element Switch » soit activé. Un trait d'union « - » indique que le paramètre « Element Switch » correspondant est désactivé. (Sélecteur d'élément)
- 8 Portamento : statut d'activation/désactivation du sélecteur « Portamento » (§ 4.1.1.9) de la voix actuellement sélectionnée.

- 9 Pitch Bend Range : limites supérieure/inférieure de la plage de variation de ton (§ 4.1.2.2.1.2 de la voix en cours. (Plage de variation de ton)
- 10 Effects (Effets) : réglages d'effets (Insertion A, Insertion B, Reverb (Réverbération) et Chorus (Chœur)) de la voix actuellement sélectionnée.
- Note : Les paramètres 6, 7 et 8 sont indisponibles en cas de sélection d'une voix de batterie.

4.1.1.9 Réglages de « portamento » : F2 « Porta »

Cet écran vous permet de sélectionner une reproduction monophonique ou polyphonique et de définir les paramètres Portamento. La fonction Portamento sert à créer une transition progressive de hauteur de ton entre la première note jouée au clavier et la suivante. La valeur réglée ici s'applique aux paramètres portant les mêmes noms dans l'écran « Play Mode » (§ 4.1.1.10) du mode « Voice Common Edit ».

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



- 1 Portamento Switch (Sélecteur de portamento)
- 2 Portamento Time (Temps du portamento)
- Portamento Mode (Mode du portamento)
- Mode Mono/Poly :

Ces paramètres sont identiques à ceux de l'écran « Play Mode » (§ 4.1.2.2.1.2) du mode « Voice Common Edit ».

Application du « portamento » à la voix

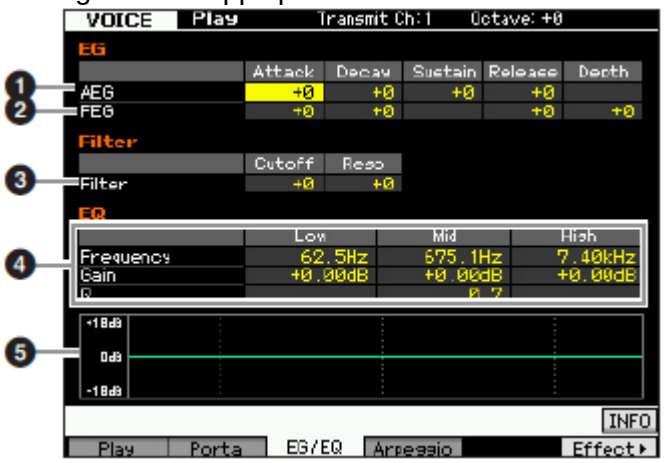
Suivez les instructions ci-dessous pour appliquer le portamento à la voix que vous jouez actuellement au clavier.

- 1 Appuyez sur la touche **VOICE** (26) pour passer en mode Voice Play. Sélectionnez la voix à laquelle le portamento doit s'appliquer. Le portamento est particulièrement efficace pour une voix maintenue ou qui continue de retentir pendant que la touche correspondante est enfoncée
- 2 Appuyez sur la touche **F2** pour ouvrir l'écran Portamento.
- 3 Configurez Portamento Switch sur « on ».
- 4 Configurez Portamento Time. Pour optimiser les résultats, il convient de spécifier ici
- une valeur élevée.
- 5 Appuyez tour à tour sur deux touches pour confirmer le portamento. Il est judicieux d'appuyer sur une certaine note puis d'appuyer sur la note correspondante située une octave plus haut ou plus bas, afin de confirmer l'application du portamento.

4.1.1.10 Modification de la « coloration tonale » : F3 « EG/EQ »

Vous avez la possibilité de modifier la couleur tonale ou le timbre du son en éditant les réglages EG/EQ pour tous les éléments constitutifs de la voix. Les réglages d'égaliseur effectués ici s'appliquent aussi aux paramètres identiques que l'on retrouve respectivement dans les écrans « Amplitude EG » (Générateur d'enveloppe d'amplitude) (§ 4.1.2.3.5.2) et « Filter EG » (Générateur d'enveloppe de filtre) (§ 4.1.2.3.4.2), et ce, pour tous les éléments, comme des valeurs de décalage. Autrement dit, l'édition d'une valeur ici entraîne l'addition ou la soustraction de la valeur actuellement sélectionnée. Par conséquent, lorsque le paramètre a déjà été réglé sur la valeur maximale ou minimale, sa valeur ne changera pas même si vous l'augmentez ou la diminuez sur cet écran.

Notez que les réglages d'égaliseur s'appliquent ici directement à la voix concernée.



- **1** AEG (GE d'amplitude) L'AEG vous permet de contrôler la transition au niveau du volume entre le moment de l'émission du son jusqu'à son interruption.
    - **Attack** (Attack Time) (Temps d'attaque) : vitesse de l'attaque depuis le moment où la touche est jouée jusqu'au niveau initial maximum atteint par le générateur d'enveloppe.
    - **Decay** (Decay Time) : vitesse à laquelle le volume passe du niveau d'attaque maximum au niveau de maintien.
    - **Sustain** (Sustain Level) : niveau de maintien auquel le volume sonore se poursuit lorsqu'une note est maintenue, après l'attaque initiale et la chute. Plus la valeur est faible, plus le son est aigu.
    - **Release** (Release Time) : rapidité de chute du volume sonore depuis le niveau de maintien jusqu'à zéro lors du relâchement de la note. Réglages : -64 – +0 – +63

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

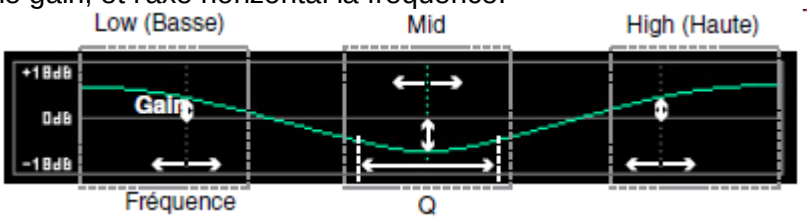
- **2** FEG (GE de filtre) : permet de contrôler la transition au niveau du timbre (coupure de fréquence) depuis l'émission du son jusqu'à son interruption. La transition réelle de la coloration tonale varie selon le « type » de filtre (§ 4.1.2.3.4.1) de l'élément de voix utilisé.
    - **Attack** (Attack Time) (Temps d'attaque) : vitesse de variation du filtre depuis le moment où la note est jouée jusqu'au niveau initial maximum atteint par la fréquence de coupure.
    - **Decay** (Decay Time) : vitesse à laquelle la fréquence de coupure passe du niveau d'attaque maximum au niveau de maintien.

- **Release** (Release Time) : vitesse à laquelle la fréquence de coupure passe du niveau de maintien à un niveau nul lorsque la note est relâchée.
- **Depth** : plage de variation de la coupure de fréquence du générateur d'enveloppe de filtre. Un réglage de 0 n'entraîne aucune modification dans la fréquence de coupure. Plus la valeur est éloignée de 0, plus large est la plage de fréquence de coupure. Pour les valeurs négatives, la modification de la fréquence de coupure est inversée. Réglages : -64 – +0 – +63

- **3** Filter : modifie le timbre du son en coupant la sortie d'une portion de fréquence spécifique du son. La transition réelle de la coloration tonale varie selon le « type » de filtre (§ 4.1.2.3.4.1) de l'élément de voix utilisé. Le filtre passe-bas coupe les signaux au-dessus de la fréquence de coupure alors que le filtre passe-haut coupe les signaux au-dessous de cette fréquence.
  - **Cutoff** (Coupure) : fréquence de coupure du filtre. Par exemple, lorsque le filtre passe-bas est sélectionné, plus la valeur est élevée, plus la chute est claire.
  - **Reso** (Resonance): emphase accordée à la fréquence de coupure. Réglages : -64 – +0 – +63
- **4** EQ : égaliseur paramétrique doté de trois bandes (High, Mid et Low) Vous pouvez atténuer ou renforcer le niveau de chaque bande de fréquence (High, Mid, Low) pour changer le son de la voix. Pour la bande de fréquence moyenne, vous pouvez également régler le Q ou la largeur de bande.
  - Frequency (Fréquence) : fréquence de chaque bande de fréquence. Spécifiez la valeur sur la fréquence que vous souhaitez renforcer ou couper. Réglages :
    - Low (Basse) : 50.1Hz - 2.00kHz
    - Mid (Moyenne) : 139.7Hz - 10.1kHz
    - High (Haute) : 503.8Hz - 14.0kHz
  - Gain : niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accentuation de la fréquence sélectionnée. Plus la valeur est élevée, plus le gain est important et plus la valeur est petite, plus le gain est faible. Réglages : -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB
  - Q (Largeur de bande) : largeur de bande de la bande de fréquences moyennes. Plus la valeur est élevée, plus la largeur de bande est petite. Plus la valeur est faible, plus la largeur de bande est grande. Réglages : 0.7 – 10.3

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

- **5** Graphique de l'EQ : réglages de l'égaliseur sous forme de graphique. L'axe vertical indique le gain, et l'axe horizontal la fréquence.



4.1.1.11 Réglages des « arpèges » : F4 « Arpeggio »

Cet écran détermine les réglages de base des arpèges. Gardez à l'esprit que les paramètres Bank (6) et Type (9) disposent de cinq réglages pouvant être édités dans les écrans **SF1** « ARP1 » à **SF5** « ARP5 ». La valeur réglée ici s'applique aux paramètres portant les mêmes noms dans l'écran principal de la fonction « Arpeggio » (§ 4.1.2.2.2) en mode « Voice Common Edit ».



- 1 Switch (Sélecteur) :
- 2 Hold
- 3 Tempo
- 4 Velocity Limit (Limite de vélocité)
- 5 Touches **SF1** « ARP1 » – **SF5** « ARP5 » (Arpèges 1 – 5)
- 6 Bank
- 7 Category
- 8 Sub Category
- 9 Type

Ces paramètres sont identiques à ceux de l'écran principal de la fonction « Arpeggio » (§ 4.1.2.2.2) en mode « Voice Common Edit ».

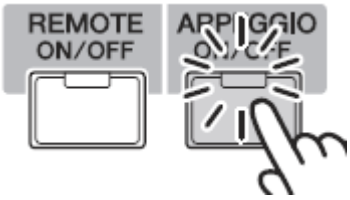
4.1.1.12 Utilisation de la fonction « Arpeggio »

Tiré du mode d'emploi.

Cette fonction vous permet de lancer des motifs rythmiques, des riffs et des phrases à l'aide de la voix en cours, simplement en jouant des notes au clavier.

Dans la mesure où les voix présélectionnées possèdent déjà leurs propres types d'arpège, vous devez juste sélectionner la voix souhaitée et activer la fonction Arpeggio. Dans certains cas, la sélection de la voix suffit à activer la fonction Arpeggio.

Essayez de choisir différentes voix et d'écouter les divers types d'arpège correspondants.



Par exemple, sélectionnez la voix portant le numéro « A01 » dans Preset Drum Bank, activez la touche **ARPEGGIO ON/OFF**, maintenez enfoncée une touche quelconque du clavier et écoutez la reproduction de rythme qui se déclenche automatiquement. Le rythme s'arrête dès que vous relâchez la touche.

D'autres voix prédéfinies disposent aussi de leurs propres types d'arpège, destinés à la reproduction automatique de différents motifs d'arpège et de rythme. Il est possible d'affecter un total de cinq types d'arpèges aux touches **SF1 – SF5** pour chaque voix.

Lorsqu'une voix est sélectionnée, la même séquence est reproduite, quelle(s) que soit (soient) la (les) note(s) jouée(s). D'autre part, dès qu'une voix est sélectionnée, différentes séquences sont reproduites, en fonction du choix des notes et des modalités d'interprétation. Vérifiez la manière dont les arpèges sont reproduits pour les différentes voix, en sélectionnant plusieurs voix et en jouant les notes de diverses manières.

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

Vous pouvez transmettre la phrase d'arpège sous forme de données MIDI en activant les paramètres suivants :

- Voix arpégée : Mode Voice → **UTILITY** (26) → **F3** « Voice » → **SF3** « Arpeggio » → « ARP MIDI Out Switch » (Sélecteur de sortie MIDI d'arpège)
- Performance arpégée : Mode Performance → **EDIT** (26) → sélection d'une partie → **F3** « ARP Other » → « MIDI Out Switch » (Sélecteur de sortie MIDI)
- Morceau/motif arpégé : Mode Song/Pattern → **MIXING** (26) → **EDIT** (26) → sélection d'une partie → **F3** « ARP Other » → « MIDI Out Switch »

NOTE Le canal de transmission de l'arpège peut être réglé sous le paramètre « MIDI Out Channel » (Canal de sortie MIDI) dans le même écran que « MIDI Out SW ».

Réglage du tempo de l'arpège à l'aide de la touche Tap

Vous pouvez modifier le tempo de la reproduction de l'arpège en appuyant sur la touche [SF6] TAP (Tapotement) dans l'écran Voice Play. Appuyez plusieurs fois sur cette touche au tempo souhaité.



NOTE La fonction Tap (Tapotement) est également disponible dans l'écran

4.1.1.13 Modification du « type d'arpège »

Tiré du mode d'emploi.

Vous avez le loisir de changer le type d'arpège affecté à chacune des touches **SF1 – SF5**.

- 1 Depuis l'écran « Voice Play », appuyez sur la touche **F4** pour appeler l'écran Arpeggio.



- 2 une des touches **SF1 – SF5**. La partie inférieure de l'écran varie en fonction de la touche activée. La portion supérieure de la fenêtre est commune à toutes les touches **SF1 – SF5**.
- 3 Dans la deuxième moitié de l'écran, sélectionnez les options « Category », « Sub Category » et « Type » liées à l'arpège.
  - Category : type d'instrument,
  - Sub Category : type rythmique
  - Type : type d'arpège.

  Appuyez sur une note pour déclencher la reproduction de la fonction Arpeggio afin de trouver un type d'arpège qui vous convient.

Affectez les types d'arpège de la même manière à toutes les autres touches **SF** de votre choix.

Pour obtenir d'autres informations sur la fonction Arpeggio, reportez-vous au paragraphe Bloc Arpeggio 5.5 ci-dessous.

4.1.2 Edition de voix normale

L'édition se rapporte au processus de création de voix par le changement de paramètres composant la voix concernée. Ceci peut s'effectuer en mode Voice Edit (Édition de voix), un sous-mode du mode Voice (Voix). Pour entrer en mode Voice Edit, il faut d'abord appuyer sur la touche **VOICE** (26) (Voix) afin de passer en mode Voice, puis sur la touche **EDIT** « Édition »).

L'édition se rapporte au processus de création de voix obtenu par le changement des paramètres constitutifs de la voix en question. Ceci peut s'effectuer en mode Voice Edit (Édition de voix), un sous-mode du mode Voice (Voix). Les paramètres disponibles varient en fonction du type de voix. Normal Voice Edit (Édition de voix normale)

Une voix normale (sons d'instrument de musique dotés d'une hauteur de ton) peut être formée d'un total de huit éléments. Il existe deux types d'écran pour l'édition des voix normales : Common Edit (Édition commune), qui permet de modifier des réglages communs aux huit éléments, et Element Edit (Édition d'élément), pour l'édition d'éléments individuels.

À propos des éléments

L'élément est l'unité de base élémentaire d'une voix. Il est créé en appliquant divers paramètres (effet, générateur d'enveloppe, etc.) à la forme d'onde du son de l'instrument. Chacune des voix de cet instrument est constituée de plusieurs éléments.

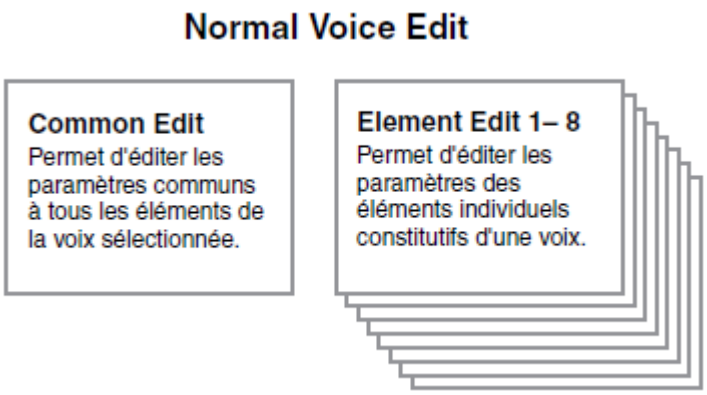
4.1.2.1 Généralités 111
4.1.2.2 Paramètres « Common Edit » 115
4.1.2.3 Paramètres « Element Edit » (Édition d'élément) 139

4.1.2.1 Généralités

4.1.2.1.1 « Common Edit » (Édition commune) et « Element Edit » (Édition d'élément) 111
4.1.2.1.2 Édition de voix normales 112
4.1.2.1.3 Fonctions pratiques pour l'édition de voix 113

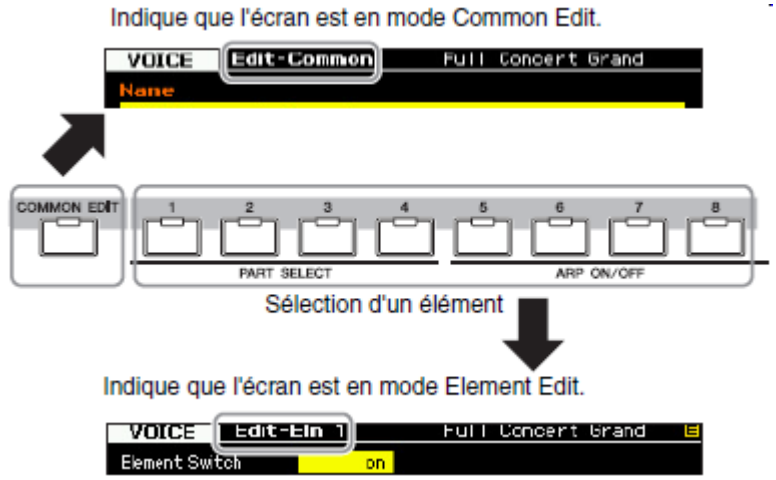
4.1.2.1.1 « Common Edit » (Édition commune) et « Element Edit » (Édition d'élément)

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

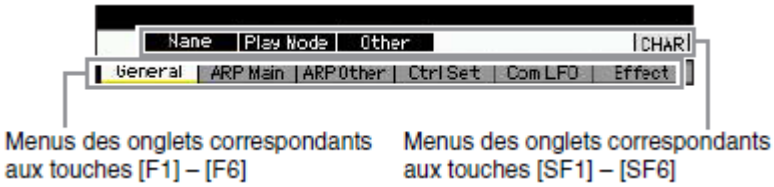


4.1.2.1.2 Édition de voix normales

- 1 touche **VOICE** (26) pour passer en mode Voice Play. Sélectionnez une voix normale à éditer.
- 2 touche **EDIT** (26) pour passer en mode Voice Edit.
- 3 Appelez l'écran d'édition de votre choix, Common Edit ou Element Edit. Pour ouvrir l'écran « Common Edit », appuyez sur la touche **COMMON EDIT** (30). Pour appeler l'écran « Element Edit », il suffit d'appuyer sur l'une des touches numériques **1 – 8** (29) afin de sélectionner l'élément à éditer.



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



Note : En appuyant sur la touche **SF6**, vous pouvez recourir à différentes fonctionnalités, telles que l'écran Information, la fonction de saisie de caractère (paragraphe 1.13 ci-dessus), la fonction de touches numériques (paragraphe 1.13 ci-dessus) ou l'écran et la sélection de liste (paragraphe 1.13 ci-dessus). La fonction appelée via la touche **SF6** varie selon le paramètre sélectionné sur lequel le curseur est positionné.

- 5 Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité.

- Modifiez la valeur à l'aide des touches **INC/YES** et **DEC/NO** et du cadran de données.
- Si nécessaire, répétez les étapes 3 à 6.
- Saisissez le nom souhaité pour la voix éditée. Utilisez l'écran « Name » (§ 4.1.2.2.1.1) du mode « Voice Common Edit ».
- Enregistrez la voix éditée. Appuyez sur la touche **STORE** (26) pour ouvrir la fenêtre Store (paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessous) et stockez la voix éditée.

AVIS

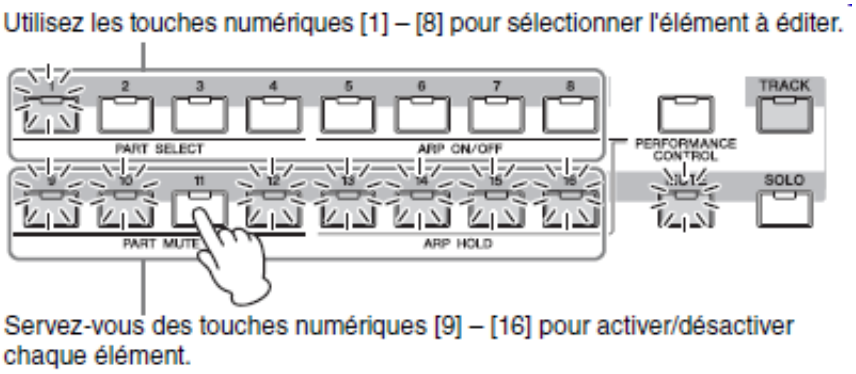
- ✓ La voix éditée est perdue dès que vous sélectionnez une autre voix ou mettez l'instrument hors tension. Assurez vous de stocker les données de voix dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** (26) avant de sélectionner une voix différente ou de mettre l'instrument hors tension.
- ✓ Dans la mesure où la mémoire utilisateur dans laquelle la voix est stockée est une mémoire flash, la voix éditée et stockée n'est pas effacée, même en cas de mise hors tension de l'instrument. Vous ne devez donc pas vous inquiéter de perdre les données stockées. Notez toutefois que l'opération « Voice Store » écrase les données de voix déjà stockées sous le numéro de voix de destination. C'est la raison pour laquelle les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB séparé ou un ordinateur relié au MOTIF XF via un réseau (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).

4.1.2.1.3 Fonctions pratiques pour l'édition de voix

4.1.2.1.3.1 Activation/désactivation d'un élément 113
4.1.2.1.3.2 Isolement de l'élément à éditer 113
4.1.2.1.3.3 Fonction « Compare » (Comparaison) 114
4.1.2.1.3.4 Stockage de la voix créée 114

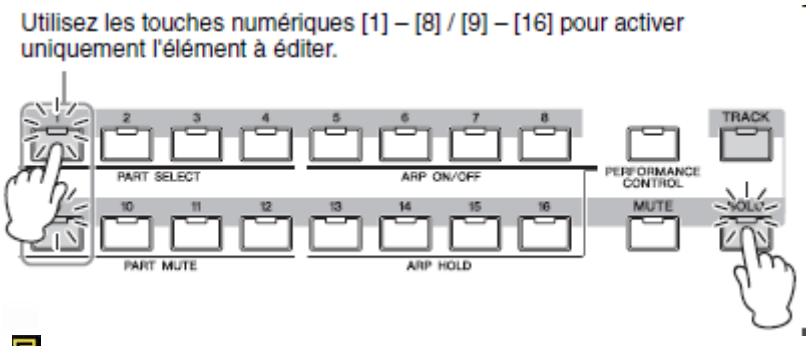
4.1.2.1.3.1 Activation/désactivation d'un élément

En mode « Voice Edit », vous pouvez toujours utiliser les touches numériques **1 – 8** pour sélectionner un élément. Les touches **1 – 8** indiquent l'élément en cours d'édition. Pour faire basculer un élément sur l'état d'activation/désactivation, activez la touche **MUTE** (35) et servez-vous des touches numériques **9 – 16**.



4.1.2.1.3.2 Isolement de l'élément à éditer

Si vous souhaitez n'activer que l'élément en cours d'édition, appuyez sur la touche **SOLO** (36) pour activer celle-ci, puis sur l'une des touches numériques **1 – 8** ou **9 – 16**. Par exemple, si vous ne voulez activer que l'élément 1 afin de l'éditer, appuyez sur la touche **1** ou **9** afin de faire clignoter le voyant correspondant



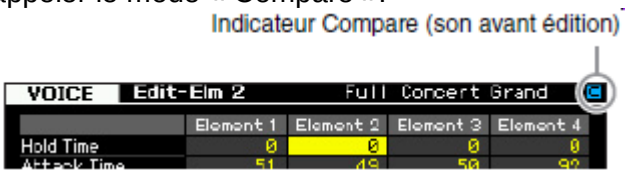
Indicateur « E »

L'indicateur « E » (Édition) apparaît dans les modes « Voice Edit » et « Voice Play ». Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.1.1.4.3.

4.1.2.1.3.3 Fonction « Compare » (Comparaison)

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

- 1 Appuyez sur la touche **EDIT** (26) pour appeler le mode Compare (Comparaison). Dans le mode Voice Edit, où le voyant **EDIT** (26) est allumé, appuyez sur la touche **EDIT** (26) de manière à ce que son voyant commence à clignoter.
  L'indicateur « E » affiché dans la partie supérieure droite de l'écran se transforme en indicateur « C » et les réglages voix antérieurs aux modifications sont temporairement restaurés pour autoriser la comparaison entre les deux états.
  Lorsque l'indicateur « E » s'affiche en mode « Voice Play », appuyez sur la touche **EDIT** pour entrer en mode « Voice Edit », puis appuyez sur la touche **EDIT** (26) à nouveau pour appeler le mode « Compare ».



- 2 Appuyez à nouveau sur la touche **EDIT** (26) pour revenir à l'état initial. Lorsque l'indicateur « C » s'affiche dans la partie supérieure droite de l'écran, appuyez sur la touche **EDIT** (26). Le voyant de celle-ci s'allume à nouveau en continu et l'indicateur « C » est remplacé par l'indicateur « E » d'origine. Comparez le son édité au son d'origine en répétant les étapes 1 et 2, selon les besoins.

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

4.1.2.1.3.4 Stockage de la voix créée

- 1 bouton **STORE** (26) pour appeler la fenêtre « Voice Store ».



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

- 3 bouton **ENTER** (25) **:** Pour confirmer. Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche **DEC/NO**.

- 4 bouton **INC/YES** : pour exécuter l'opération de stockage. Une fois la voix stockée, le message « Completed » (Terminé) s'affiche et le système revient à l'écran Voice Play. Dans cet état, la nouvelle voix stockée est sélectionnée tel qu'indiqué à l'écran, ce qui vous permet de la reproduire instantanément.

AVIS : Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB distinct. Pour plus de détails sur l'enregistrement, reportez-vous au paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous.

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

4.1.2.2 Paramètres « Common Edit »

VOICE (26) > Sélection d'une voix normale > **EDIT** (26) > **COMMON EDIT** (30)

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

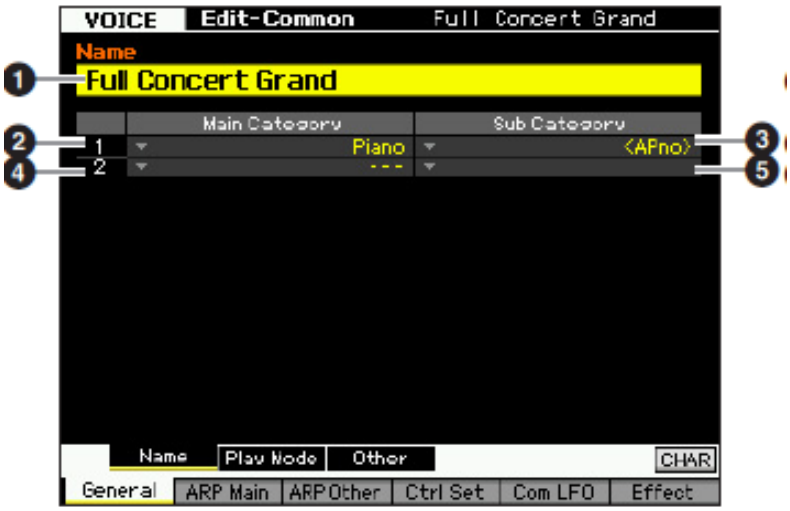
À propos des astérisques (*) : Les paramètres les plus simples et faciles à comprendre ont été marqués d'un astérisque, par souci de commodité. Si vous êtes un débutant en matière d'édition de voix, vous devrez essayer ces paramètres en premier lieu.

4.1.2.2.1 Réglages généraux pour la voix sélectionnée : F1 « General » 115
4.1.2.2.2 Réglages d' « arpèges » : F2 « ARP Main » 120
4.1.2.2.3 Réglages d' « arpèges » : F3 « ARP Other » 123
4.1.2.2.4 Réglages de « contrôleur » : F4 « Ctrl Set » (Controller Set) 125
4.1.2.2.5 « Modulation » de la voix : F5 « Com LFO » (Common LFO) 127
4.1.2.2.6 Réglages des « effets » : F6 « Effect » 133

4.1.2.2.1 Réglages généraux pour la voix sélectionnée : F1 « General »

4.1.2.2.1.1 Attribution d'un nom à la voix éditée : SF1 « Name » 116
4.1.2.2.1.2 Réglages du mode « Play », tels que « MicroTuning » et « Mono/Poly » : SF2 « Mode Play » 117
4.1.2.2.1.3 Autres réglages : SF3 « Other » 119

4.1.2.2.1.1 Attribution d'un nom à la voix éditée : SF1 « Name »



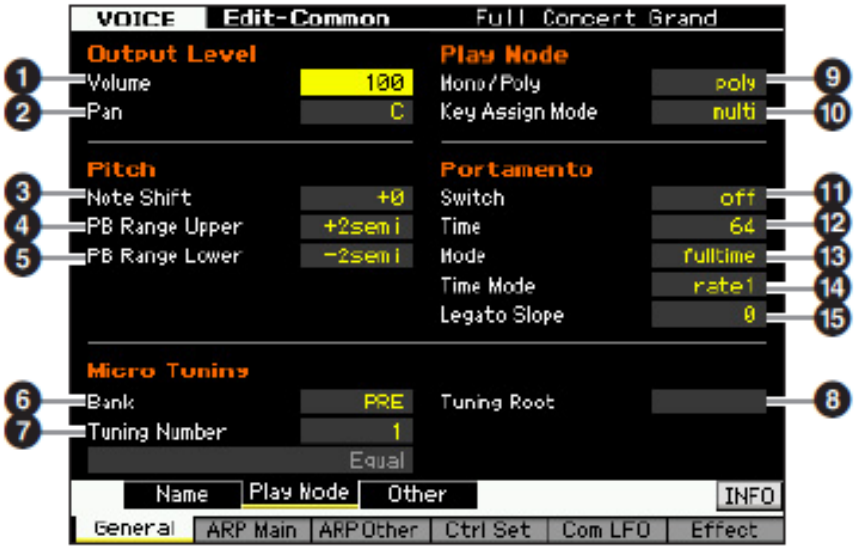
- **1** Name : nom souhaité pour la voix. Le nom de la voix (jusqu'à 20 caractères). Vous pouvez appeler la liste de caractères en appuyant sur la touche **SF6** « CHAR », puis faire votre choix dans la liste. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » au paragraphe 1.13 ci-dessus.
- **2** Main Category 1
- **3** Sub Category 1
- **4** Main Category 2
- **5** Sub Category 2 : Détermine les 2 catégories principales et les sous-catégories associées auxquelles la voix appartient. Le terme « Category » peut être utilisé comme un mot clé pour représenter les caractéristiques d'une voix. Le réglage approprié facilite la recherche de la voix souhaitée parmi le grand choix de voix proposées. Il existe 16 catégories principales qui indiquent les types d'instruments concernés. Chacune d'elles est dotée de cinq sous-catégories, qui signalent les types d'instruments utilisés avec un niveau de détail plus important. Réglages : Consultez la liste ci-après.

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

Note : Vous pouvez appeler la liste de caractères en appuyant sur la touche **SF6** « LIST », puis faire votre choix dans la liste. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

4.1.2.2.1.2 Réglages du mode « Play », tels que « MicroTuning » et « Mono/Poly » : SF2 « Mode Play »

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



- 1 Volume* : niveau de sortie de la voix. Réglez ce paramètre pour régler l'équilibre entre la voix actuellement sélectionnée et les autres voix. Réglages : 0 – 127
- 2 Pan* (Panoramique) : position du balayage stéréo de la voix. Vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide du bouton **PAN** situé sur le panneau avant. Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)
- Note : le paramètre Voice Pan (Panoramique de voix) peut avoir peu ou pas d'effet sonore sur un élément réglé sur la position de gauche alors que le réglage Pan d'un autre élément est spécifié à droite.
- 3 Note Shift* : valeur de transposition (en demi-tons) en fonction de laquelle la hauteur de ton est augmentée ou diminuée. Réglages : -24 – +0 – 24
- 4 PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper)* (Plage supérieure de la variation de ton) :
- 5 PB Range Lower : plage maximale de variation de hauteur de ton en demi-tons. Si vous attribuez au paramètre supérieur la valeur +12, vous obtiendrez une augmentation de la hauteur de ton d'une octave maximum lorsque la molette de variation de ton est déplacée vers le haut. Par ailleurs, un réglage inférieur d'une valeur de -12 diminue la hauteur de ton d'une octave maximum (12 demi-tons) lorsque la molette de variation de ton est déplacée vers le bas. (Pitch Bend Range Lower)* Réglages : -48 demi-tons – +0 demi-ton – +24 demi-tons
- 6 Bank : paramètre Micro Tuning Bank. (Micro Tuning Bank) Réglages : PRE, USR
  - PRE (Présélections) : Contient les 13 types d'accords micro présélectionnés.
  - USR (Utilisateur) : Contient vos types d'accord micro originaux, créés sur l'écran « Micro Tuning » (Accord micro) (§) du mode « Utility » (Utilitaire).
- 7 Tuning Number : numéro d'accord micro. La banque présélectionnée fournit 13 types notamment le plus commun, dit de tempérament égal. Réglages :
  - Preset Bank : **1 – 13** (Reportez-vous à la liste des accords micro ci-dessous.)
  - Banque utilisateur : **1 – 8**
- 8 Tuning Root : note fondamentale de chaque gamme. Ce réglage peut s'avérer inutile pour certaines gammes. Réglages : C – B

Qu'est-ce que la fonction « Micro Tuning » ?
Cette fonction vous permet de modifier la gamme du clavier en la faisant passer d'un accord normal (tempérament égal) à l'une des nombreuses autres gammes spéciales disponibles. Vous pouvez déterminer le type de la gamme de chaque voix en sélectionnant le numéro d'accord. Vous pouvez également utiliser les types d'accord micro originaux, créés sur l'écran « Micro Tuning » (§ 4.9.5.4) du mode Utility.

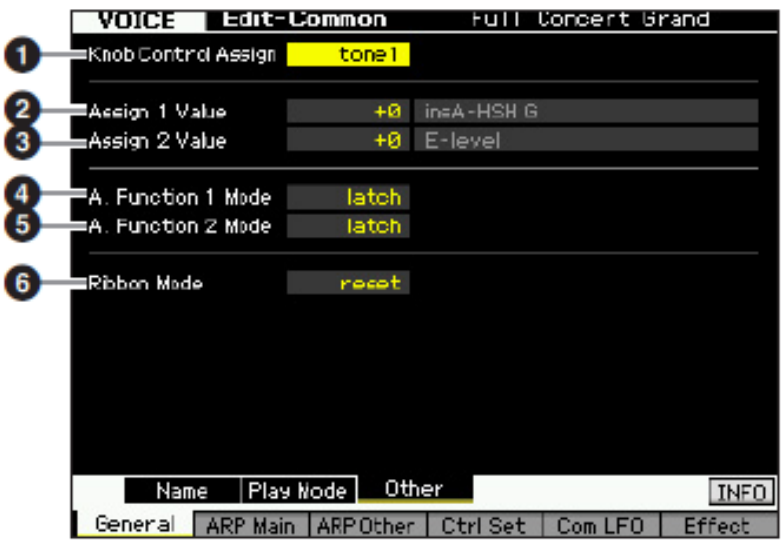
N' de l'accord micro	Type	Note Iondamentale de l'accord micro	Remarques
1	Equal	–	C'est l'accord de « compromis » le plus répandu au cours de ces 200 dernières années de musique occidentale. On le trouve sur la plupart des claviers électroniques. Chaque demi-ton correspond exactement à 1/12 d'octave,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

- **9** Mono/Poly* : reproduction monophonique ou polyphonique. Réglages : mono, poly
  - Mono : la voix sélectionnée est reproduite en mode monophonique (une seule note à la fois). Pour bon nombre de sons instrumentaux, tels que la basse et la

voix principale de synthétiseur, ce réglage autorise une performance en legato plus douce et naturelle que lorsque le paramètre est spécifié sur « poly ».
    - Poly : la voix sélectionnée est reproduite en mode polyphonique (plusieurs notes simultanément ou un accord).
- **10** Key Assign Mode (Mode d'affectation de touche) : Réglages : single, multi
    - « single » : il est impossible de reproduire deux fois la même note. Cela s'avère utile lorsque plusieurs occurrences de la même note sont reçues presque simultanément ou sans message de désactivation de note correspondant. Pour permettre la reproduction de chaque occurrence d'une même note,
      En cas de double reproduction de la même note transmise au générateur de son interne, la première note sera arrêtée et la deuxième note rendue audible.
    - « multi » : en cas de double reproduction de la même note transmise au générateur de son interne, toutes les notes seront rendues audibles en même temps.
- **11** Portamento Switch* : Détermine si le Portamento est appliqué ou non à la voix actuellement sélectionnée. Réglages : on, off
- **12** Portamento Time* : temps de transition de la hauteur de ton lorsque l'effet Portamento est appliqué. L'effet du paramètre varie selon les réglages de Portamento Time Mode (Mode du temps portamento) (**14**). Des valeurs élevées se traduisent par une durée de transition plus longue. Réglages : 0 – 127
- **13** Portamento Mode : manière dont le Portamento est appliqué à votre performance au clavier. Réglages : fingered, fulltime
    - fingered (doigté) : Le portamento s'applique uniquement lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente).
    - fulltime (total) : Le portamento s'applique à plusieurs notes.
- **14** Portamento Time Mode : manière dont la hauteur de ton change avec le temps. Réglages : rate1, time1, rate2, time2
    - rate1 (vitesse 1) : La hauteur de ton change à la vitesse spécifiée.
    - time1 (temps 1) : La hauteur de ton change dans le temps spécifié.
    - rate2 (vitesse 2) : La hauteur de ton change à la vitesse spécifiée dans une octave.
    - time2 (temps 2) : La hauteur de ton change à la vitesse spécifiée dans une octave.
- **15** Portamento Legato Slope : Lorsque le paramètre Mono/Poly est réglé sur « mono », le jeu en legato peut produire une attaque artificielle, selon la forme d'onde affectée à la voix sélectionnée. Pour résoudre ce problème, vous pouvez utiliser ce paramètre afin de régler l'attaque de la voix. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur une valeur faible pour les formes d'onde disposant d'attaques courtes, et sur une valeur élevée pour les formes d'onde aux attaques longues. (Pente du legato du portamento) Réglages : 0 – 7

4.1.2.2.1.3 Autres réglages : SF3 « Other »

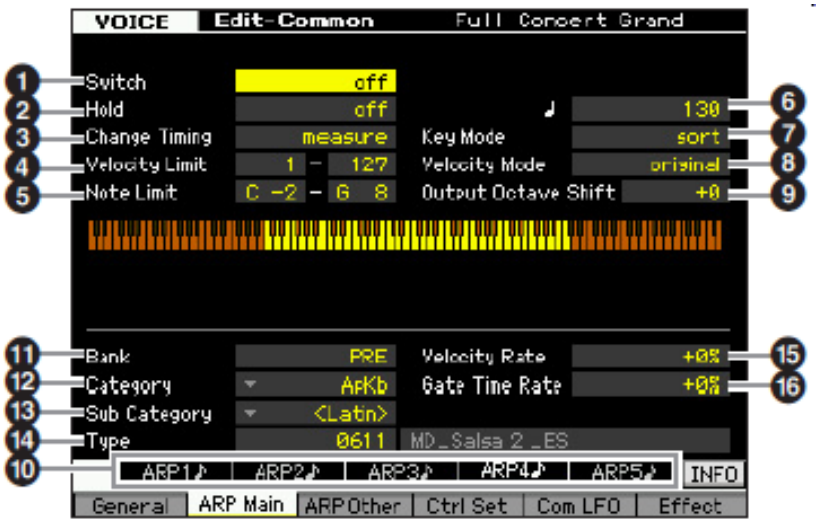
Cet écran vous permet de définir les fonctions de commande des boutons et les plages supérieure et inférieure de la molette de variation de ton.



- 1 Knob Control Assign : Affectation de commande de bouton. L'activation de l'un des voyants TONE 1, TONE 2 et ARP FX lors d'une sélection de voix. Ce réglage peut être stocké pour chaque voix séparément. Réglages : tone1, tone2, ARP FX
- 2 Assign 1 Value (Valeur d'affectation 1) :
- 3 Assign 2 Value : niveau des boutons sur lesquels sont respectivement imprimées les mentions « ASSIGN 1 » et « ASSIGN 2 » lorsque la voix est sélectionnée avec le voyant TONE 1 allumé. Les fonctions affectées à ces boutons sont indiquées à droite de leurs valeurs respectives. Réglages : -64 – +0 – +63
- Note : Les fonctions attribuées aux boutons ASSIGN 1/2 peuvent être configurées dans l'écran Controller Set (§ 4.1.2.2.4).
- 4 A. Function 1 Mode : Mode de la fonction attribuable 1
- 5 A. Function 2 Mode : Détermine si les touches « ASSIGNABLE FUNCTION » **1** et **2** fonctionnent en mode « latch » L ou « momentary » m. Lorsque le paramètre est réglé sur les des modes « latch » ou « momentary », le fait d'appuyer sur la touche ou de la maintenir enfoncée allume le voyant et son relâchement l'éteint. Réglages : momentary, latch
- 6 Ribbon Mode: Détermine le comportement du contrôleur de ruban lors de son relâchement. Lorsque le paramètre est spécifié sur « reset » (rétabli par défaut), le fait de relâcher le doigt du contrôleur de ruban entraîne automatiquement le retour de la valeur vers le centre. Lorsque le paramètre est réglé sur « hold » (maintenu), le relâchement de votre doigt du contrôleur de ruban maintient la valeur sur le dernier point de contact. (Mode du contrôleur de ruban) Réglages : hold, reset

4.1.2.2.2 Réglages d' « arpèges » : F2 « ARP Main »

Cet écran détermine les réglages de base des arpèges. Gardez à l'esprit que les paramètres allant de « Bank » 6 à « Gate Time Rate Offset » 16 disposent de 5 réglages qui peuvent être édités dans les écrans **SF1** « ARP1 » à **SF5** « ARP5 ». Pour plus de détails sur l'arpège, reportez-vous au § 5.5.



Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône KBD apparaît sur l'onglet correspondant à la touche **SF6**. Vous pouvez alors saisir le numéro de note ou la vélocité en appuyant sur la note appropriée du clavier tout en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- **1** Switch : Détermine si l'arpège est activé ou désactivé. Lorsque vous appelez une voix pour laquelle le paramètre « Common Switch » est activé, la touche **ARPEGGIO ON/OFF** du panneau s'allume automatiquement. Réglages : on, off
- **2** Hold* : Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège effectuera un cycle automatique, même si vous relâchez les touches. Réglages : sync-off (voir ci-dessous), off, on sync-off (désactivation de la synchronisation) Lorsque le paramètre est réglé sur « sync-off », la reproduction de la fonction Arpeggio se poursuit en silence, même lorsque vous relâchez les touches. Il suffit d'appuyer sur une touche quelconque pour que la reproduction de l'arpège reprenne et retentisse à partir du point de reprise dans le cycle.
- **3** Change Timing* : Détermine la synchronisation réelle en fonction de laquelle s'effectue le changement du type d'arpège lorsque vous sélectionnez un autre type pendant la reproduction des arpèges. Lorsque le paramètre est réglé sur « realtime » (en temps réel), le type d'arpèges est immédiatement changé. Lorsque le paramètre est spécifié sur « measure » (mesure), le type de l'arpège est changé en début de mesure suivante. Réglages : realtime, measure
- **4** Velocity Limit : vélocité la plus faible et la plus élevée pouvant déclencher la reproduction d'arpèges. Ceci vous permet de régler la plage de vélocité avec laquelle vous appuyez sur la note pour déclencher la reproduction d'arpèges. Vous pouvez également créer des plages de déclenchement inférieure et supérieure distinctes pour la reproduction d'arpèges, avec un « vide » de vélocité au milieu, en définissant d'abord la valeur maximale. Par exemple, une limite de vélocité de 93 – 34 vous permet de jouer l'arpège à partir de deux plages de vélocité distinctes : soft (légère) (1 – 34) et hard (forte) (93 – 127). Les notes jouées à des vélocités moyennes (entre 35 et 92) n'exécutent pas l'arpège. Réglages : 001 – 127
- **5** Note Limit : Définit les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage de notes des arpèges. Les notes jouées dans cette plage déclenchent l'arpège. Par exemple, une limite de notes « C5 – C4 » permet de déclencher l'arpège en jouant des notes figurant dans les deux plages C -2 à C4 et C5 à G8 ; les notes jouées entre C4 et C5 n'ont aucun effet sur l'arpège. Réglages : C -2 – G8

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

- **6** Tempo* : tempo des arpèges. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton. Réglages : 5 – 300
  Note : Si vous utilisez cet instrument avec un séquenceur externe, un ordinateur MIDI ou un autre périphérique MIDI et que vous souhaitez le synchroniser sur le périphérique en question, réglez le paramètre MIDI sync (**5**) de l'écran « MIDI » (§ 4.9.7.2) du mode Utility sur « MIDI » ou « auto ». Dans ce cas, le paramètre Tempo ci-dessus affichera « MIDI » ou « auto » et ne pourra pas être modifié.
- **7** Key Mode : Définit la manière dont l'arpège est reproduit lorsque vous jouez au clavier. Réglages : sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct
  - **sort** (tri) : Si vous jouez des notes spécifiques (comme par exemple, les notes d'un accord), la même séquence sera reproduite, quel que soit l'ordre dans lequel vous jouez les notes. thru (contournement) Lorsque vous jouez des notes spécifiques (comme par exemple, les notes d'un accord), la séquence résultante varie en fonction de l'ordre des notes.
  - **Direct** : Les événements de note de la séquence d'arpèges ne sont pas reproduits ; seules les notes jouées au clavier sont entendues. Lorsque l'arpège est reproduit, les événements tels que Pan et Brightness (Clarté) s'appliquent au son de la performance au clavier. Utilisez ce réglage lorsque le type d'arpège comprend des données non liées aux notes ou que le type de catégorie « Ctrl » est sélectionné.
  - **sort+direct** : L'arpège est reproduit en fonction du réglage « sort » actuel et la note jouée est également entendue.
  - **thru+direct** : L'arpège est reproduit en fonction du réglage « thru » actuel et la note jouée est également entendue.

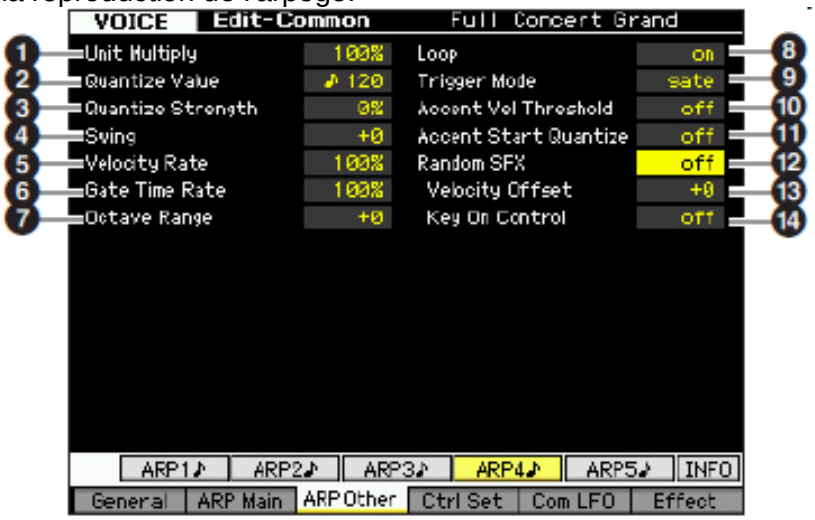
  Note : Certains types d'arpèges de la catégorie « Cntr » ne possèdent pas d'événements de note (§ 5.5.9.3). Lorsqu'un arpège de ce type est sélectionné et que le paramètre Key Mode est spécifié sur « sort » ou « thru », aucun son ne sera émis, même si vous enfoncez la touche correspondante sur le clavier.

- **8** Velocity Mode : vélocité des notes de l'arpège. Réglages : original, thru
  - **Original** : La fonction Arpeggio est reproduite aux vélocités présélectionnées comprises dans les données de séquence des arpèges.
  - **Thru** : L'arpège est reproduit en fonction de la vélocité de votre jeu. Par exemple, si vous jouez les notes avec force, le volume de reproduction de l'arpège augmentera.
- **9** Output Octave Shift : plage maximale de l'arpège en octave (Changement d'octave de la sortie). Réglages : -10 – +10
- **10** Touches **SF1** « ARP1 » – **SF5** « ARP5 » (Arpèges 1 – 5) : Les six paramètres allant de Bank (**11**) à Gate Time Rate Offset (**16**) affichés dans la moitié inférieure de l'écran, pouvant être édités dans les écrans **SF1** « ARP1 » à **SF5** « ARP5 ». Vous pouvez régler les paramètres dans la moitié inférieure de l'écran pour chacun des réglages d'arpèges, en appuyant sur l'une des touches **SF1** – **SF5**. L'icône de la croche affichée dans le menu des onglets indique qu'un type d'arpège (hormis « off ») est sélectionné dans l'écran correspondant à la touche de sous-fonction. Réglages : Touches **SF1** à **SF5** (sous-fonction)
- **11** Bank : banque d'arpèges contenant le type d'arpège souhaité. Sélectionnez « PRE » lorsque vous souhaitez opter pour un type d'arpège présélectionné. Sélectionnez « USER » lorsque vous cherchez à appeler un type d'arpège que vous avez vous-même créé et stocké. Réglages : PRE, USR
- **12** Pour obtenir des instructions détaillées sur la création du type d'arpège original, reportez-vous au § 5.5.13.
- **13** Category

- **14** Sub Category : catégorie et sous-catégorie associée contenant le type d'arpège souhaité. Ce paramètre est disponible lorsque le réglage « PRE » est sélectionné pour le paramètre Bank. Réglages : Reportez-vous à la liste des catégories d'arpège au § 5.5.
- Note : Vous pouvez appeler cette liste en appuyant sur la touche **SF6** « LIST », puis sélectionner l'élément souhaité dans la liste. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.
- **15** Type : numéro du type d'arpège souhaité dans la catégorie spécifiée. Le nom du type d'arpège sélectionné s'affiche à droite du numéro spécifié à l'écran. Reportez vous à la liste des types d'arpèges dans la Liste des données.
- Note : Pour plus de détails sur l'utilisation de la liste des types d'arpèges, reportez-vous au § 5.5.
- **16** Velocity Rate : valeur de décalage des notes d'arpège par rapport à leur vélocité d'origine. Si la valeur de vélocité résultante est inférieure à zéro, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vélocité résultante est supérieure à 128, il sera réglé sur 127. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton. Réglages : -100% – +0% – +100%
- **17** Gate Time Rate : durée de gate ou la longueur des notes de l'arpège. Il est impossible de diminuer la durée de gate au-delà d'une valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la minimale. Ce paramètre peut être modifié directement à l'aide du bouton. Réglages : -100% – +0% – +100%

4.1.2.2.3 Réglages d' « arpèges » : F3 « ARP Other »

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



- **1** Unit Multiply : temps de reproduction de l'arpège en fonction du tempo. Utilisez ce paramètre pour créer un type d'arpège différent du type original. Par exemple, si vous définissez une valeur de 200 %, la durée de la reproduction est doublée (et le tempo divisé par deux). En revanche, si vous choisissez une valeur de 50 %, la durée de reproduction sera divisée par deux et le tempo doublé. La durée normale de reproduction d'un arpège est de 100 %. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton. Réglages : 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%
- **2** Quantize Value* : temps en fonction desquels les données de note de morceau sont alignées ou définit les temps des données de morceau auxquels le swing est appliqué. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton. Réglages :
  - 60 (triple croche),

  -  80 (triolet de doubles croches),
  -  120 (double croche),
  -  160 (triolet de croches),
  -  240 (croche),
  -  320 (triolet de noires),
  -  480 (noire)
- 3 Quantize Strength : « force » avec laquelle les événements de note sont déplacés vers les temps de quantification les plus proches. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre Quantize Value ci-dessus, alors qu'un réglage de 0% se traduit par une absence de quantification. Un réglage de 50 % génère des événements de note à mi-chemin entre 0% et 100 %. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton. Réglages : 0% – 100%
- 4 Swing* : Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing. Les réglages supérieurs à 1 retardent les notes d'arpèges, alors que les valeurs inférieures à 1 les avancent. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre « Quantize Value », qui entraîne l'absence de tout swing. Il est judicieux d'utiliser ce réglage pour créer des impressions de swing et de triolets, des rythmes traînants et fusionnants. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton. Réglages : -120 – +120
- 5 Velocity Rate : décalage de vélocité de la reproduction de l'arpège par rapport à la valeur d'origine. Par exemple, lorsque le paramètre est réglé sur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Lorsque les valeurs des paramètres sont inférieures à 100 %, la force des notes de l'arpège décroît alors que les réglages supérieurs à 100 % augmentent ces vélocités. Si la valeur de vélocité résultante est inférieure à zéro, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vélocité obtenue est supérieure à 128, il sera réglé sur 127. Réglages : 0 – 200%
- 6 Gate Time Rate : décalage de la durée de gate ou longueur des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine. Lorsque le paramètre a pour valeur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Les paramètres dont la valeur est inférieure à 100 % réduisent les temps de suspension des notes des arpèges, tandis que les valeurs supérieures à 100 % les allongent. Il est impossible de diminuer la durée de gate au-delà d'une valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la minimale. Réglages : 0 – 200%
- 7 Octave Range : plage maximale de l'arpège en octave. Les réglages positifs augmentent la plage d'octave de la reproduction de l'arpège vers le haut, alors que les valeurs négatives la diminuent vers le bas. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton. Réglages : -3 – +0 – +3
- 8 Loop (Boucle) : Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège est reproduit en cycle tandis que les notes sont maintenues. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », l'arpège sera reproduit une seule fois même si les notes sont maintenues. Réglages : off, on
- 9 Trigger Mode : Lorsque ce paramètre est réglé sur « gate », le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête aussitôt que la note est relâchée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « toggle » (bascule), le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête aussitôt que la note est relâchée. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur « gate ». Réglages : gate, toggle

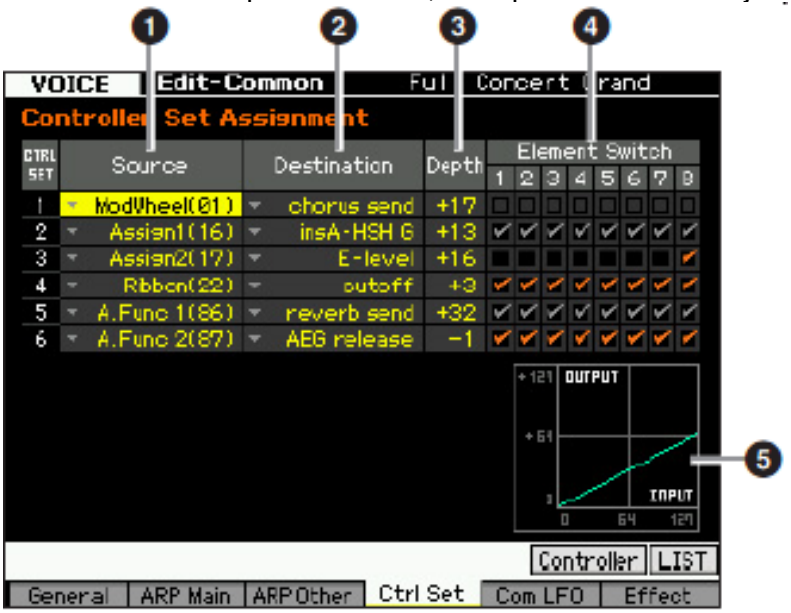
  Note : Le réglage « toggle » de Trigger Mode annule le réglage « on » du paramètre Hold dans l'écran « Arpeggio Main » (§ 4.1.2.2.2). En d'autres termes, lorsque le paramètre Hold est réglé sur « on », le fait d'appuyer sur la note lance/arrête la reproduction de l'arpège quand le paramètre Trigger Mode est réglé sur « toggle ».

- **10** Accent Vel Threshold : Certains types d'arpèges incluent des données de séquence spéciales appelées « phrases accentuées », lesquelles sont reproduites uniquement lorsqu'une vélocité supérieure à une valeur spécifiée est reçue. Ce paramètre détermine la vélocité minimale susceptible de déclencher la phrase accentuée. (Accent Velocity Threshold) Réglages : off, 1 -127
- **11** Accent Start Quantize : Détermine la synchronisation de début de la phrase accentuée à la réception de la vélocité spécifiée par le paramètre « Accent Vel Threshold » ci-dessus. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », la phrase accentuée débute dès la réception de la vélocité. Lorsque le paramètre est spécifié sur « on », la fonction Accent Phrase débute sur le temps spécifié pour chaque type d'arpège après réception de la vélocité. (Quantification du début de l'accent) Réglages : off, on
- **12** Random SFX : Certains types d'arpège disposent d'une fonction Random SFX, qui déclenche des sons spéciaux (tels que les bruits de frette de guitare) lorsque la note est relâchée. Ce paramètre détermine l'activation ou la désactivation de la fonction Random SFX. Réglages : off, on
- **13** Random SFX Velocity Offset : valeur de décalage des notes de Random SFX par rapport à leur vélocité d'origine. Si la valeur de vélocité résultante est inférieure à zéro, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vélocité obtenue est supérieure à 128, il sera spécifié sur 127. (Décalage de vélocité des effets spéciaux aléatoires) Réglages : -64 – +0 – +63
- **14** Random SFX Key On Control : Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le son spécial de Random SFX est reproduit sur la vélocité préprogrammée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », le son spécial de Random SFX est reproduit sur la vélocité générée par l'activation de note. (Commande d'activation de touche des effets spéciaux aléatoires) Réglages : off, on

4.1.2.2.4 Réglages de « contrôleur » : F4 « Ctrl Set » (Controller Set)

Les contrôleurs tels que les boutons du panneau avant peuvent être utilisés pour modifier et régler divers paramètres pour chaque voix, en temps réel et simultanément.

Par exemple, la fonction « **Aftertouch »** (Modification ultérieure) du clavier peut servir à contrôler le vibrato, et la molette de modulation la clarté du son. Les réglages applicables à tous les contrôleurs sont appelés « jeux de contrôleurs ». Il est possible d'en créer 6 au maximum pour chaque voix. Le contrôleur est désigné comme la source, et la fonction contrôlée comme la destination. Depuis cet écran, vous pouvez définir les jeux de contrôleurs.



Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST (Liste) s'affiche dans le menu d'onglets correspondant à la touche [SF6]. Dans ce cas, vous pouvez appeler la liste en appuyant sur la touche **SF6** « LIST » puis y sélectionner l'élément de votre choix. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- **1.** Source* : Détermine le contrôleur de panneau à attribuer et à utiliser pour le jeu sélectionné. Vous pouvez également attribuer d'autres fonctions à ce contrôleur. Il est possible de régler ce paramètre en actionnant le contrôleur souhaité tout en maintenant la touche **SF5** « Controller » enfoncée. Réglages :
  - **PitchBend** : Indique la molette de variation de ton intégrée.
  - **ModWheel** : Indique la molette de modulation intégrée.
  - **AfterTch** (Aftertouch) : Indique l'événement généré lorsqu'une pression est appliquée à une touche après que la note soit jouée.
  - **FootCtrl1** (Foot Controller2) …
  - **FootCtrl**2 (Foot Controller2) : Indique les contrôleurs au pied connectés aux prises FOOT CONTROLLER 1 et 2 sur le panneau arrière.
  - **FootSw** (Footswitch) : Indique le sélecteur au pied relié à la prise **FOOT SWITCH ASSIGNABLE** du panneau arrière.
  - **Ribbon** : Indique le contrôleur de ruban intégré.
  - **Breath** : Indique le contrôleur externe qui envoie au MOTIF XF le numéro de changement de commande affecté au paramètre Breath Controller (Contrôleur de souffle) via MIDI en mode « Utility » (§ 4.9.7.3).
  - **Assign1**
  - **Assign2** : Indique les boutons sur lesquels sont respectivement imprimées les mentions « ASSIGN 1 » et « ASSIGN 2 » avec le voyant « TONE 1 » allumé.
  - **A. Func 1** …
  - **A. Func 2** : Indique les touches « ASSIGNABLE FUNCTION » **1** et **2** intégrées.

Note : Vous pouvez déterminer la manière dont la molette de variation de ton affecte le paramètre Destination (ci-dessous) en réglant les paramètres Pitch Bend Range Upper ( ) et Pitch Bend Range Lower ( ) de l'écran « Play Mode » (4.1.2.2.1.2).

- **2** Destination* : Détermine le paramètre qui est contrôlé par le contrôleur Source (ci-dessus). Vous pouvez sélectionner un paramètre pour chaque contrôleur parmi 67 paramètres, tels que le volume, la hauteur de ton et la profondeur de l'OBF. Réglages : Reportez-vous à la liste des commandes disponible dans la Liste des données fournie à part.

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

Exemples de réglage du paramètre Destination

Pour contrôler le volume.	Volume
Pour appliquer du vibrato à la voix.	Comon LFO Depth 1 - 3 (C-LFO dpth1 - 3) *1
Pour modifier la hauteur de ton	Element Pitch (coarse tune) *2
Pour contrôler la clarté de la voix.	Element Filter Frequency (cutoff) *2

Pour contrôler le volume.	Volume
Pour modifier la vitesse de Rotary Speaker.	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *3
Pour appliquer une pédale wah à la voix.	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *4

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

*1 **F4** “Com LFO” → **SF1** “Wave” → “Play Mode” = loop
F4 “Com LFO” → **SF2** “Set” → Control Dest = P mod

*2 **F3** “Ctrl Se”t → “Element Switch” = on

*3 **F6** “Effect” → “Insertion A/B Type” = Rotary Speaker
F6 “Effect” → “Element Out” = insA/insB

*4 **F6** “Effect” → “Insertion A/B Type” = Wah effect
F6 “Effect” → “Element Out” = insA/insB

- **3** Depth* : Détermine dans quelle mesure le contrôleur Source affecte le paramètre Destination. Pour les valeurs négatives, le fonctionnement du contrôleur est inversé ; les valeurs maximales du contrôleur produisent des modifications minimales du paramètre. Réglages : -64 – +0 – +63
- **4** Element Switch* : Détermine si la commande sélectionnée affecte ou non chaque élément individuel. Ce paramètre est désactivé lorsque le réglage Destination (**2**), décrit ci-dessus, est réglé sur un paramètre non lié aux éléments de voix.
- **5** Graphique : L'axe horizontal indique la valeur générée par la source du jeu de contrôleurs sélectionnés, alors que l'axe vertical représente le degré de l'impact sur le paramètre Destination. (Indication uniquement)

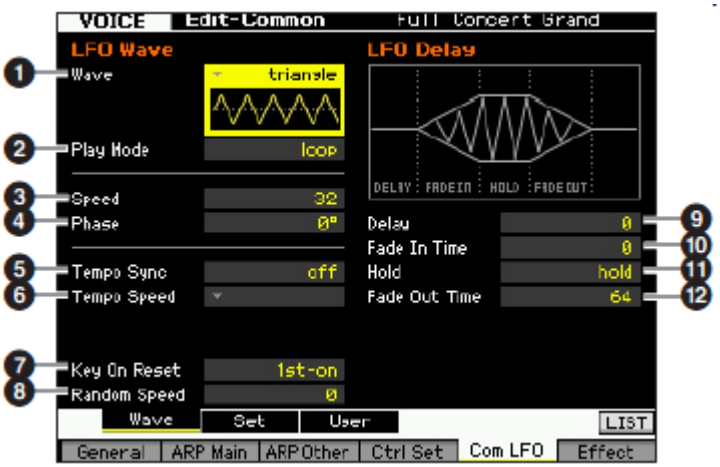
4.1.2.2.5 « Modulation » de la voix : F5 « Com LFO » (Common LFO)

Détermine les modalités de production du vibrato, de trémolo et de l'effet wah à l'aide de l'oscillateur à basses fréquences LFO (OBF). Dans les écrans suivants, vous avez la possibilité de régler les paramètres de base communs à tous les éléments de la voix concernée.

4.1.2.2.5.1 Réglages de l'onde de l'OBF : SF1 « Wave » (Common LFO Wave) 127
4.1.2.2.5.2 Réglages de l'onde de l'OBF : SF2 « Set » (Common LFO Set) 130
4.1.2.2.5.3 Réalisation de vos propres réglages OBF : SF3 « User » (Common LFO User) 132

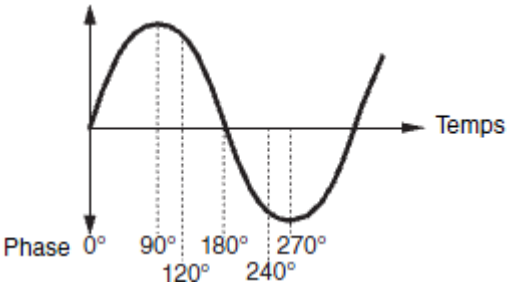
4.1.2.2.5.1 Réglages de l'onde de l'OBF : SF1 « Wave » (Common LFO Wave)

Cet écran contient une variété de paramètres liés à l'OBF, notamment le type de l'onde, la vitesse et les effets, tels que le retard LFO ou l'ouverture/fermeture en fondu sonore.



Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône « LIST » s'affiche dans le menu d'onglets correspondant à la touche **SF6**. Dans ce cas, vous pouvez appeler la liste en appuyant sur la touche **SF6** « LIST » puis y sélectionner l'élément de votre choix. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- **1** Wave* : onde et détermine la vibration de la forme d'onde de l'OBF. L'illustration de l'onde sélectionnée est affichée à l'écran. Réglages :
  - triangle,
  - triangle+,
  - saw up,
  - saw down,
  - squ1/4,
  - squ1/3,
  - square,
  - squ2/3,
  - squ3/4,
  - trapezoid,
  - S/H1,
  - S/H2,
  - User : Créer une onde OBF personnalisée en sélectionnant ce réglage. L'onde de l'OBF peut être créée dans l'écran Common LFO User (§ 4.1.2.2.5.1).
- **2** Play Mode : Détermine si LFO se reproduit en cycle (boucle) ou une seule fois seulement (one shot). Réglages : loop, one shot
- **3** Speed* (Vitesse) : vitesse de la forme d'onde de l'OBF. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse est grande. Réglages : 0 – 63
- **4** Phase : point de départ de la phase de l'onde de l'OBF lorsque celui-ci est réinitialisé. Réglages : 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



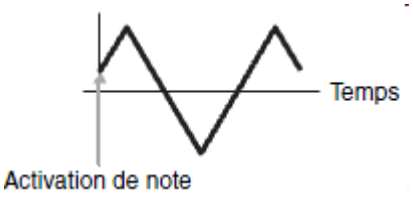
- **5** Tempo Sync : vitesse de l'OBF est synchronisée ou non sur le tempo de l'arpège ou du séquenceur (morceau ou motif). (Synchronisation du tempo) Réglages : off (non synchronisé), on (synchronisé)

Note : Lorsque le paramètre est réglé sur « on » et le paramètre MIDI sync sur « MIDI » dans l'écran « MIDI » du mode Utility (§ 4.9.7.2), la vitesse de l'OBF est synchronisée sur l'horloge externe.

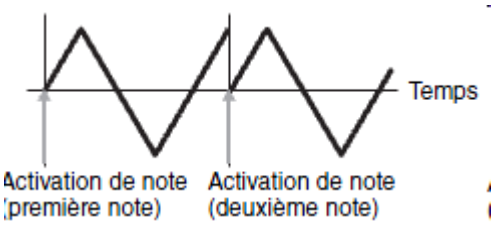
- **6** Tempo Speed : Ce paramètre est disponible uniquement lorsque Tempo Sync ci-dessus est réglé sur « on ». Il permet d'effectuer des réglages de valeur de note détaillés qui déterminent la synchronisation des impulsions de l'OBF avec les arpèges ou le séquenceur. Réglages :
  - 16th,
  - 8th/3 (triolets de croches),
  - 16th. (doubles croches pointées),
  - 8th (croches),
  - 4th/3 (triolets de noires),
  - 8th. (croches pointées),
  - 4th (noires),
  - 2nd/3 (triolets de blanches),
  - 4th. (noires pointées),
  - 2nd (blanches),
  - whole/3 (triolets de rondes),
  - 2nd. (blanches pointées)
  - 4th x 4 (quadruples de noires ; quatre noires par temps),
  - 4th x 5 (quintuples de noires ; cinq noires par temps),
  - 4th x 6 (sextuples de noires ; six noires par temps),
  - 4th x 7 (septuples de noires ; sept noires par temps),
  - 4th x 8 (octuples de noires ; huit noires par temps),
  - 4thx16 (seize noires par temps),
  - 4thx32 (32 noires par temps),
  - 4thx64 (64 noires par temps)

Note : Le réglage de type de note ci-dessus est synchronisé avec le tempo de la reproduction d'arpège, de morceau ou de motif.

- **7** Key On Reset : Détermine si l'OBF est réinitialisé chaque fois qu'une note est jouée. Les trois paramètres suivants sont disponibles. (Réinitialisation sur activation de touche) Réglages : off, each-on, 1st-on
  - Off : L'OBF effectue des cycles libres sans synchronisation de touche. Une simple pression de touche déclenche l'onde de l'OBF, quelle que soit la phase où se trouve celui-ci à ce moment.

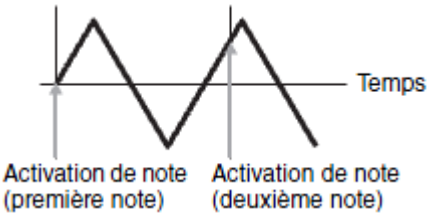


  - each-on (remise à zéro à chaque note) : L'OBF est remis à zéro à chaque note jouée et débute une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (ci-dessus)



Note : Lorsque Wave est configuré sur « S/H1 » ou « S/H2 », Play Mode sur « one shot » et Key On Reset sur « each-on », la phase initiale diffère chaque fois que la note est jouée. Ce réglage permet d'obtenir des variations tonales réalistes en cas de frappe répétée sur la batterie.

- 1st-on : L'OBF est remis à zéro à chaque note jouée et débute une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (ci-dessus). Cependant, si vous jouez une deuxième note tout en maintenant la première enfoncée, l'OBF continue d'effectuer des cycles selon la phase déclenchée par la première note. Autrement dit, l'OBF n'est réinitialisé que si vous relâchez la première note avant de jouer la deuxième.

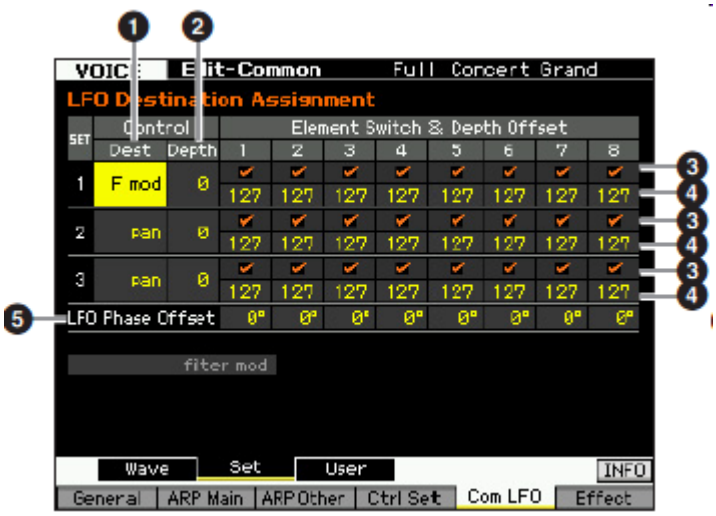


Note : La phase de début est déterminée par le paramètre Phase (4), bien que celle-ci soit représentée par la valeur 0 dans le schéma.

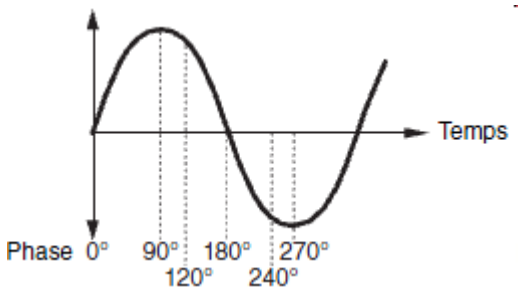
- 8 Random Speed : degré de variation aléatoire de la vitesse de l'OBF. Un réglage de « 0 » correspond à la vitesse d'origine. Des valeurs supérieures entraînent un changement de vitesse plus important. Il est impossible de définir ce paramètre lorsque le paramètre Tempo Sync (5) est activé. Réglages : 0 – 127
- 9 Delay* : temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OBF entre en jeu. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard est grand. Réglages : 0 – 127
- 10 Fade In Time : temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour augmenter progressivement (une fois le retard écoulé). Lorsque ce paramètre est réglé sur « 0 », l'effet de l'OBF n'est pas affecté par l'ouverture en fondu sonore et atteint son niveau maximal immédiatement après l'écoulement du temps de retard. (Temps d'ouverture par fondu sonore) Réglages : 0 – 127
- 11 Hold (Hold Time) : temps pendant lequel l'OBF est maintenu à son niveau maximal. Plus la valeur est élevée, plus le temps de maintien est long. Un réglage de 127 ne produit aucune fermeture par fondu sonore. Réglages : 0 – 126, hold
- 12 Fade Out Time : temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour s'atténuer (une fois le temps de maintien écoulé). Plus la valeur est élevée, plus la coupure par fondu sonore est lente. (Temps de coupure par fondu sonore) Réglages : 0 – 127

4.1.2.2.5.2 Réglages de l'onde de l'OBF : SF2 « Set » (Common LFO Set)

Cet écran vous permet de sélectionner le paramètre de destination de l'OBF (l'aspect du son que l'OBF contrôle), les éléments devant être affectés par l'OBF et la profondeur de l'OBF. Vous pouvez affecter trois destinations et avez le choix entre plusieurs paramètres par destination.

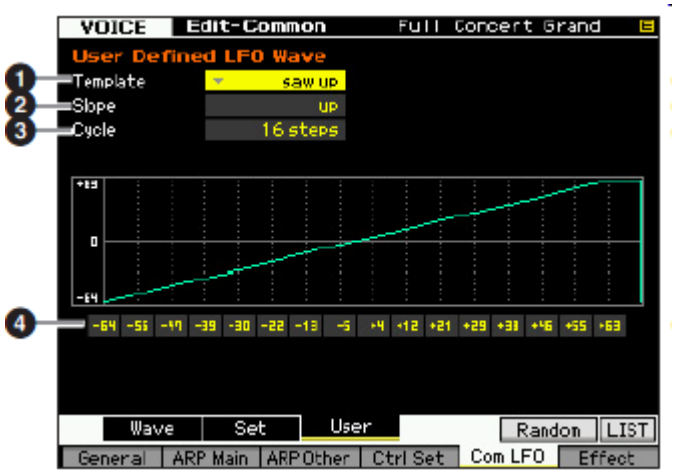


- 1 Control Dest (Control Destination)* (Destination de contrôle) : Définit les paramètres qui doivent être contrôlés (modulés) par l'onde de l'OBF.
  Réglages : insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd
  - insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32 (paramètres d'effet) : Chacun des paramètres du type d'effet sélectionné est modulé de manière cyclique. Lorsqu'un paramètre est sélectionné, le nom du paramètre correspondant au type d'effet sélectionné apparaît dans la partie inférieure de l'écran.
  - A mod (Amplitude Modulation Depth) (Profondeur de modulation de l'amplitude) : Effet de trémolo produit par modulation cyclique du volume.
  - P mod (Pitch Modulation Depth) (Profondeur de modulation de la hauteur de ton) : Effet de vibrato produit par le changement cyclique de hauteur de ton.
  - F mod (Filter Modulation Depth) (Profondeur de modulation du filtre) : Effet de wah produit par le changement cyclique de clarté tonale.
  - reso (Resonance) (Résonance) : Effet de wah spécial produit par modulation cyclique de la résonance.
  - Pan : Effet produit par la modulation cyclique de la position de balayage panoramique stéréo.
  - LFOspd (Element LFO Speed) (Vitesse de l'OBF de l'élément) : Lorsque ce paramètre est sélectionné, la vitesse du paramètre Common LFO module de manière cyclique celle du paramètre Element
  - LFO (OBF d'élément).
- 2 Control Depth* (Profondeur de contrôle) : Détermine la profondeur de l'onde de l'OBF. Réglages : 0 – 127
- 3 Element Switch 1 – 8* (Sélecteur d'élément) : Détermine si chaque élément doit être affecté ou non par l'OBF. Réglages : ☑ (actif), ☐ (inactif)
- 4 Depth Offset 1 – 8 : Détermine les valeurs de décalage du paramètre Control Depth (ci-dessus) pour les éléments concernés. Si la valeur résultante de Control Depth est inférieure à zéro, le paramètre sera réglé sur 0 ; si la valeur obtenue est supérieure à 127, il sera réglé sur 127. (Décalage de profondeur) Réglages : 0 – 127
- 5 LFO Phase Offset : Détermine les valeurs de décalage du paramètre Phase pour les différents éléments dans l'écran **SF1** « Wave. » (Décalage de phase de l'OBF) Réglages : 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



4.1.2.2.5.3 Réalisation de vos propres réglages OBF : SF3 « User » (Common LFO User)

Dan cet écran, vous avez la possibilité de créer votre propre onde OBF. Vous pouvez créer une onde OBF personnalisée comprenant jusqu'à 16 étapes. L'onde OBF créée devient disponible lorsque le paramètre Wave de l'écran Common LFO Wave est réglé sur « user » (utilisateur).



- 1 Template (Modèle) : Vous pouvez sélectionner un modèle préprogrammé pour l'onde OBF. Réglages : all -64, all 0, all +63, saw up, saw down, even step, odd step
  - **all -64** : Les valeurs de toutes les étapes sont paramétrées sur -64.
  - **all 0** : Les valeurs de toutes les étapes sont paramétrées sur 0.
  - **all +63** : Les valeurs de toutes les étapes sont paramétrées sur +63.
  - **saw up** : Crée une onde en dent de scie vers le haut.
  - **saw down** : Crée une onde en dent de scie vers le bas.
  - **even step** : Les valeurs de toutes les étapes impaires sont paramétrées sur +63 etcelles des étapes paires sur -64.
  - **odd step** : Les valeurs de toutes les étapes paires sont paramétrées sur +63 et celles des étapes impaires sur -64.

  Notes :
  - Vous pouvez appeler cette liste en appuyant sur la touche **SF6** « LIST », puis sélectionner l'élément souhaité dans la liste. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.
  - Vous pouvez utiliser la touche **SF5** « Random » pour appeler l'onde de base OBF de manière aléatoire.

- 2 Slope (Pente) : caractéristiques de la pente ou de la rampe de l'onde de l'OBF. Réglages :
  - **Off** : Absence de pente.
  - **Up** : Crée une pente vers le haut.

  - **Down** : Crée une pente vers le bas.
  - **up&down** : Crée une pente vers le haut qui redescend vers le bas.
- 3 Cycle : nombre de pas nécessaire à la création d'une onde. Réglages : 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16
- 4 Niveau 1 – 16 : niveau de chaque pas. Réglages : -64 – +63

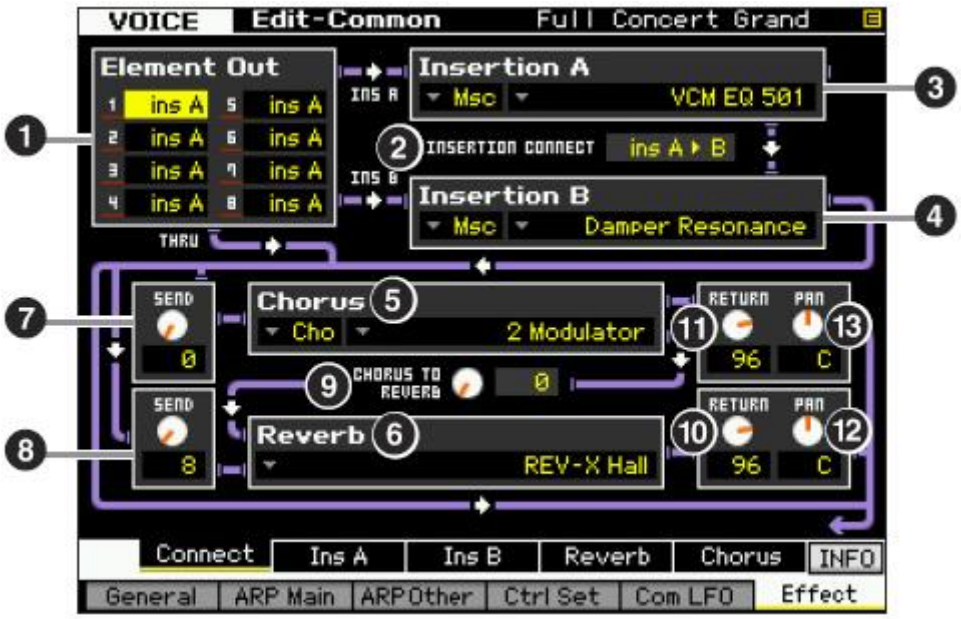
4.1.2.2.6 Réglages des « effets » : F6 « Effect »

Les écrans suivants vous permettent de configurer la connexion des effets et les valeurs d'autres paramètres.
Pour plus de détails sur la structure en mode « Performance », reportez-vous au § 5.7.3.2.

4.1.2.2.6.1 Réglages de la connexion des « effets » : SF1 « Connect » 133
4.1.2.2.6.2 Réglages des paramètres d' « effets » : SF2 « Ins A », SF3 « Ins B », SF4 « Reverb », SF5 « Chorus » 135
4.1.2.2.6.3 Réglages des paramètres d' « effets » : SF2 « Ins L » (Insertion Large) 136

4.1.2.2.6.1 Réglages de la connexion des « effets » : SF1 « Connect »

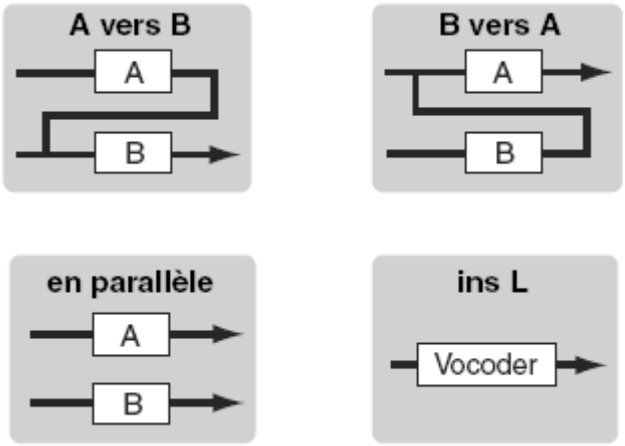
Cet écran vous offre une vue d'ensemble de l'acheminement des effets et un contrôle précis sur les effets.



Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST s'affiche dans le menu d'onglets correspondant à la touche **SF6**. Vous pouvez alors ouvrir la liste en appuyant sur la touche **SF6** « LIST » afin de sélectionner l'élément souhaité. Pour plus d'informations, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- 1 Element Out 1 – 8* : (Sortie d'élément) Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque élément individuellement. Le paramètre « thru » vous permet d'ignorer les effets d'insertion de l'élément spécifié. Lorsque le paramètre INSERTION CONNECT (2) est réglé sur « ins L », le signal de chaque élément est émis sur Insertion L, quel que soit le réglage effectué ici. Réglages :
  - **thru** (through),
  - **ins A** (Insertion A),

  - **ins B** (Insertion B)
- **2** INSERTION CONNECT : (Insertion Connection) Dans cet écran, vous pouvez déterminer l'acheminement des effets d'insertion A et B. Le graphique de l'écran montre les changements de réglage, ce qui vous donne une image claire du routage du signal. Pour plus de détails, reportez-vous au § 5.7.3. Réglages :
  - **Parallel** : Les signaux traités avec le bloc des effets d'insertion A et B sont transmis aux paramètres Master Effect, Master EQ, Reverb et bloc Chorus
  - **ins A > B** : Les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés vers l'effet d'insertion B et les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont transmis aux paramètres Master Effect, Master EQ, Reverb et bloc Chorus
  - **ins B > A** : Les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés vers l'effet d'insertion B, et les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont transmis aux paramètres Master Effect, Master EQ, Reverb et bloc Chorus
  - **ins L** : Les effets d'insertion A et B sont unifiés, puis utilisés comme a Vocoder. Les signaux traités avec le bloc Vocoder sont transmis aux paramètres Master Effect, Master EQ, Reverb et bloc Chorus



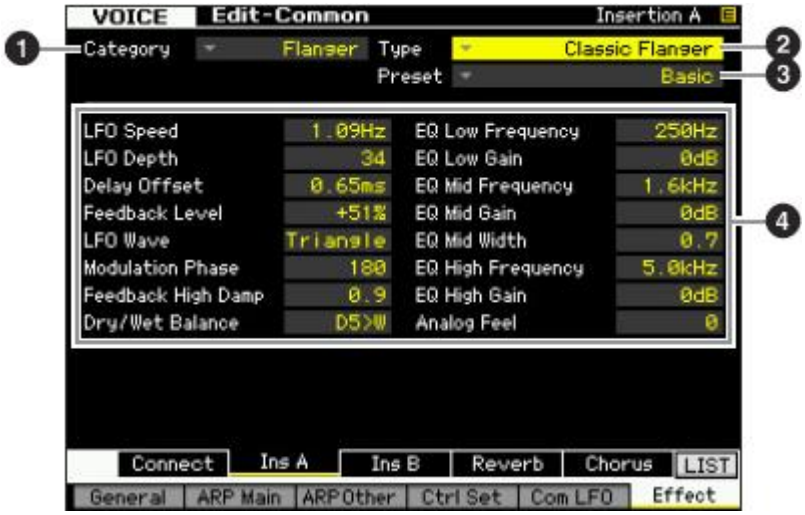
Notes :
  - Lorsque le réglage « ins L » est sélectionné, la mention « ins L » s'affiche dans le menu de l'onglet de la touche **SF2** et le menu de l'onglet de la touche **SF3** disparaît.
  - Pour obtenir des instructions détaillées sur l'utilisation de Vocoder, reportez-vous au § 4.1.2.2.6.3.
  - Lorsque le réglage « ins L » est sélectionné, le signal audio est émis à partir de l'instrument en mono.
- **3** Insertion A : (Catégorie/type de l'insertion A)*
- **4** Insertion B : (Catégorie/type de l'insertion B)*

Type d'effet des insertions A et B. Dans la colonne Category, vous sélectionnez l'une des catégories d'effets, qui contient des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, vous sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée. Réglages : Vous trouverez des détails sur les catégories et types d'effets au § 5.7.4.

- **5** Chorus : (Catégorie/type de chœur)* type d'effet chorus après avoir choisi une catégorie. Dans la colonne Category, sélectionnez l'une des catégories d'effets, contenant des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, vous sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée. Réglages : Vous trouverez les détails sur les catégories et « types d'effets » au § 5.7.4.
- **6** Reverb : (Type de réverbération)* type d'effet de réverbération. Il n'est pas nécessaire de sélectionner une catégorie ici car l'effet Reverb n'en possède qu'une seule. Réglages : Vous trouverez les détails sur les « types d'effets » au § 5.7.4.
- **7** Chorus Send* : (Envoi de chorus) niveau d'envoi de chorus. Plus la valeur est élevée, plus grande la profondeur de chorus. Réglages : 0 – 127

- 8 Reverb Send* : (Envoi de réverbération) niveau d'envoi de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus grande la profondeur de réverbération. Réglages : 0 – 127
- 9 CHORUS TO REVERB : (chorus vers réverbération) niveau d'envoi du signal transmis depuis l'effet de chorus vers l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus profonde la réverbération appliquée au signal traité par l'effet de chorus.Réglages : 0 – 127
- 10 Reverb Return : (Retour de réverbération) niveau de retour de l'effet Reverb. Réglages : 0 – 127
- 11 Chorus Return : (Retour de chorus) niveau de retour de l'effet Chorus. Réglages : 0 – 127
- 12 Reverb Pan : (Panoramique de réverbération) position de balayage panoramique du son de l'effet Reverb. Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)
- 13 Chorus Pan : (Panoramique de chorus) position de balayage panoramique du son de l'effet Chorus. Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

4.1.2.2.6.2 Réglages des paramètres d' « effets » : SF2 « Ins A », SF3 « Ins B », SF4 « Reverb », SF5 « Chorus »



Dans ces écrans, vous pouvez régler les paramètres d'effets lorsque le paramètre « INSERTION CONNECT » est configuré sur « parallel », « ins A F B » ou « ins B F A ».

Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST apparaît dans le menu d'onglets correspondant à la touche **SF6**. Dans ce cas, vous pouvez appeler la liste en appuyant sur la touche **SF6** « LIST » puis y sélectionner l'élément de votre choix. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- 1 Category : sélectionnez une des catégories d'effets
- Type : sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée.
  Réglages : Vous trouverez les détails sur les catégories et types d'effets au § 5.7.4.

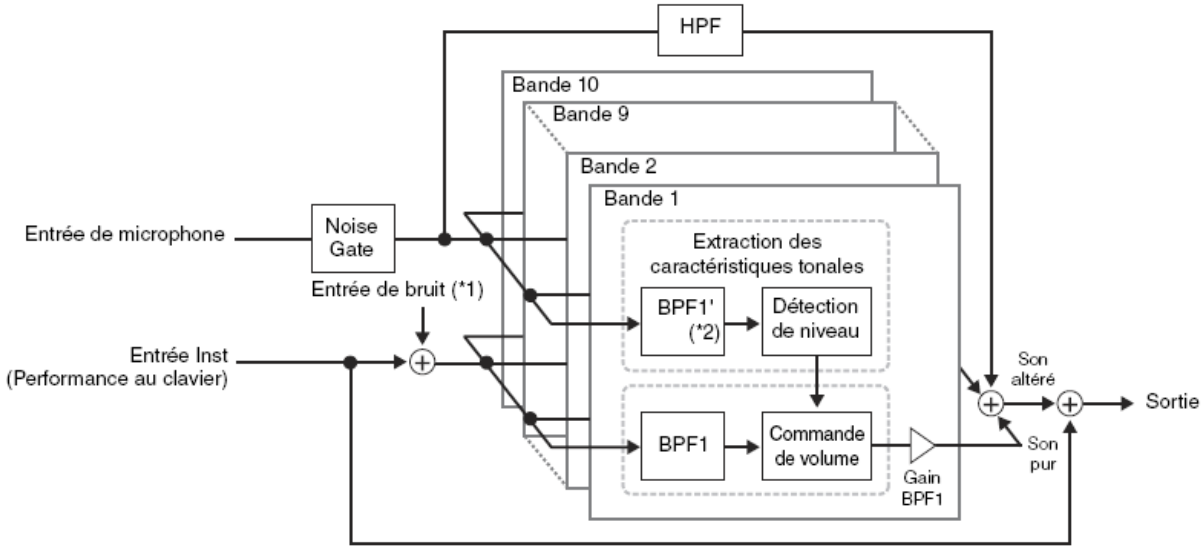
  Note : L'entrée Category (1) n'apparaît pas dans l'écran Reverb.
- 3 Preset : régler différents paramètres afin de modifier l'impact du type d'effet sélectionné sur le son. Ce paramètre vous autorise à appeler les réglages préprogrammés de ces paramètres d'effets.

- 4 Paramètres d'effets : Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous au § 5.7.5 pour plus de détails sur les paramètres d'effets. Pour plus d'informations sur les paramètres de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

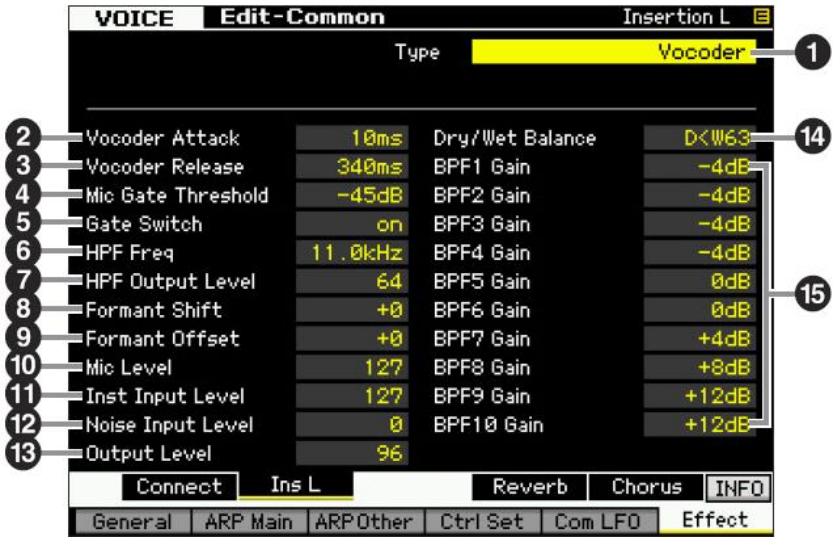
4.1.2.2.6.3 Réglages des paramètres d' « effets » : SF2 « Ins L » (Insertion Large)

Cet écran vous permet de définir les paramètres de Vocoder. L'écran appelé via la touche **SF2** est disponible uniquement lorsque le paramètre « INSERTION CONNECT » est réglé sur « ins L » dans l'écran « Connect » (§ 4.1.2.2.6.1).

Vocoder est un effet de « voix de robot » distinctif, qui extrait les caractéristiques du son de microphone et l'ajoute au son par le biais de votre performance au clavier. Pour créer cet effet Vocoder, vous jouez au clavier et chantez ou parlez au microphone en même temps. Pour utiliser l'effet Vocoder, branchez un microphone au connecteur A/D INPUT du panneau arrière, puis suivez les instructions au § 4.1.2.2.6.3.



*1 Le bruit généré dans l'unité Vocoder est utilisé.
*2 La fréquence de coupure de BPF1' peut ne pas être identique à celle de BPF1. Tout dépend des réglages de « Formant Shift » (Changement de formant) et « Formant Offset » (Décalage de formant).



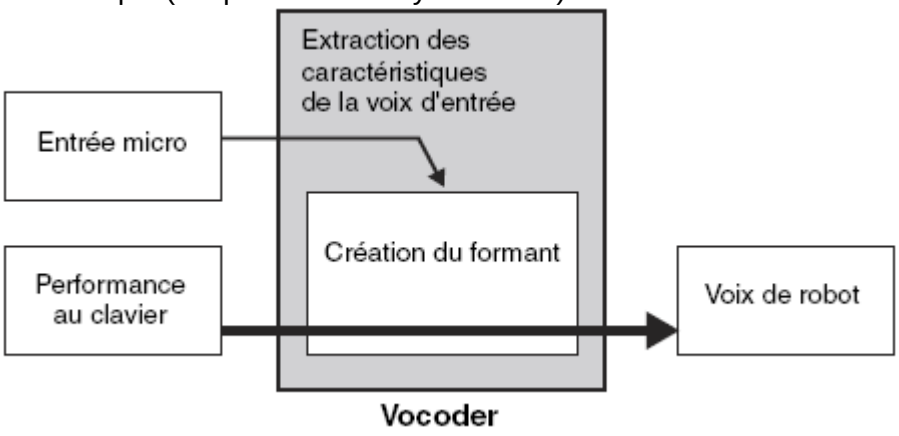
- **1** Type : Détermine si le « Vocoder » est appliqué ou non à la voix actuellement sélectionnée. Lorsque le réglage est défini sur « Thru », le Vocoder ne s'applique pas à la voix. Réglages : Thru, Vocoder
- **2** Vocoder Attack : (Attaque du Vocoder) temps d'attaque du son de l'effet Vocoder. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est lente. Réglages : 1ms – 200ms
- **3** Vocoder Release : (Relâchement du Vocoder) temps de relâchement du son de l'effet Vocoder. Plus la valeur est élevée, plus la chute est lente. Réglages : 10ms – 3000ms
- **4** Mic Gate Threshold :(Seuil de gate du micro) niveau de seuil du noise gate du son de microphone. En cas d'interférence de bruit avec l'effet Vocoder, réglez ce paramètre sur une valeur relativement élevée pour empêcher la production accidentelle, par le bruit, de sons inattendus. Réglages : -72dB – -30dB
- **5** Gate Switch : (Sélecteur de gate) Détermine si le son de microphone est émis du filtre HPF lorsque vous relâchez les notes. Normalement, la valeur est spécifiée sur « on ». Réglages : off, on
    - off : Le son du microphone est toujours émis. (Vous pouvez toujours écouter le son du microphone).
    - on : Le son du microphone est émis uniquement lorsque vous appuyez sur la note.
- **6** HPF Freq : (High Pass Filter Frequency) fréquence de coupure du filtre passe-haut pour le son d'entrée du microphone. Le réglage de ce paramètre sur une valeur faible produit un son d'entrée traitée de manière minimaliste, en d'autres termes, un son très proche de l'original. Le réglage du paramètre sur une valeur élevée accentue les sons sifflants et autres consonnes à hautes fréquences de la voix qui facilitent la compréhension des paroles prononcées. Réglages : thru, 500Hz – 16.0kHz
- **7** HPF Output Level : niveau du son de microphone émis depuis le filtre passe-haut. Réglages : 0 – 127
- **8** Formant Shift : (Changement de formant) degré de variation de la valeur de la fréquence de coupure du filtre passe-bande sur l'entrée Inst. Ce paramètre peut servir à régler la hauteur de ton du « Vocoder ». Réglages : -2, -1, +0, +1, +2
- **9** Formant Offset : (Décalage de formant) fréquences de coupure de tous les filtres passe-bande pour l'entrée Inst. Ce paramètre peut servir à affiner le réglage de la hauteur de ton du Vocoder. Réglages : -63 – +0 – +63)
- **10** Mic Level : niveau du son de microphone qui parvient au Vocoder. Réglages : 0 – 127
- **11** Inst Input Level : niveau du son de la performance au clavier qui parvient au Vocoder. Réglages : 0 – 127
- **12** Noise Input Level : niveau du bruit appliqué au signal d'entrée du Vocoder. Ceci peut servir à accentuer les sons sifflants et les consonnes occlusives qui facilitent la compréhension des paroles prononcées. Réglages : 0 – 127
- **13** Output Level : niveau de sortie du Vocoder. Réglages : 0 – 127
- **14** Dry/Wet Balance (Équilibre son pur/son altéré) Détermine l'équilibre entre le son pur auquel l'effet ne s'applique pas et le son altéré auquel l'effet est appliqué. Plus la valeur du réglage W est élevée, plus grande la profondeur de l'effet. Réglages : D63>W – D=W – D<W63
- **15** BPF1 – 10 Gain : (Band Pass Filter 1 – 10 Gain) gains de sortie du filtre passe-bande BPF 1 – 10 sur l'entrée « Inst » (son de performance au clavier). Le réglage BPF1 correspond au plus faible formant alors que le réglage BPF 10 correspond au formant le plus élevé. Réglages : -18dB – +18dB

Structure du Vocoder

La voix humaine est constituée de sons émis par les cordes vocales et filtrés par la gorge, le nez et la bouche. Ces cavités résonantes sont dotées de fréquences caractéristiques qui leur permettent de servir de filtre et de créer de nombreux formants (contenus harmoniques).

L'effet Vocoder extrait les caractéristiques de filtre de la voix à partir de l'entrée de microphone et recrée les formants vocaux à l'aide de plusieurs filtres passe-bande.

Cette voix de robot caractéristique est produite par le passage de sons en hauteur de certains instruments de musique (tel que le son de synthétiseur) au travers des filtres.



Utilisation de l'effet Vocoder

Pour utiliser l'effet Vocoder, branchez un microphone au connecteur A/D INPUT du panneau arrière, puis suivez les instructions suivantes pour utiliser l'effet Vocoder.

- 1 Configurez les paramètres liés au Vocoder.
  Pour cela en mode « Voice Play », appuyez sur la touche **UTILITY** pour entrer en mode Utility, puis sur la touche **F4** et enfin sur la touche **SF1** afin d'appeler l'écran « Output » (§ 4.9.6.1). Réglez « Output Select » (Sélection de sortie) sur « ins L ».
  Note : Lorsque vous utilisez Vocoder en mode « Performance », réglez le paramètre « Output Select » sur « ins L » dans l'écran « Output » (§ 4.9.6.1) du mode « Performance Edit ».
  Lorsque vous utilisez Vocoder en mode « Song/Pattern », réglez le paramètre « Output Select » sur « ins L » dans l'écran « Audio In » (§ 4.7.3.6.3) du mode « Mixing Edit ».
- 2 Réglez le paramètre « Input Gain » (Gain d'entrée) du connecteur A/D INPUT sur « microphone ».
  Pour cela en mode « Utility », appuyez sur la touche **F2** pour appeler l'écran « Input/Output » (§ 4.9.4), puis réglez le paramètre « Mic/Line » sur « mic ».
- 3 En mode « Voice Play », sélectionnez la voix à laquelle vous souhaitez appliquer le Vocoder.
- 4 Sélectionnez le Vocoder en tant que connexion d'effet d'insertion.
  Pour cela en mode « Voice Play », appuyez sur les touches **EDIT** (26), puis **COMMON EDIT** (30) pour accéder au mode « Voice Common Edit ». Appuyez sur la touche **SF1** pour ouvrir l'écran « Connect » (§ 4.1.2.2.1.2) et réglez le paramètre « INSERTION CONNECT » sur « ins L », puis le paramètre « Insertion L » sur « Vocoder ».
  Note : Lorsque le paramètre « INSERTION CONNECT » est réglé sur « ins L », le signal audio est émis à partir de l'instrument en mono.
- 5 Réglez les paramètres liés au Vocoder selon les besoins.
  Pour cela parlez dans le microphone tout en appuyant sur la (les) note(s) pour générer le son artificiel du Vocoder. Appuyez sur la touche **SF2** pour ouvrir l'écran « Insertion L », puis réglez les paramètres appropriés tout en écoutant le son de l'effet Vocoder.
- 6 Appuyez sur la touche **STORE** (26) pour appeler l'écran « Store » (paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessus), puis stockez la voix éditée.

4.1.2.3 Paramètres « Element Edit » (Édition d'élément)

VOICE (26) → Sélection d'une voix normale → **EDIT** (26) → **1 – 8** (29)

Pour éditer les sons constituant une voix et les paramètres de base qui déterminent le son, tels que Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude et EG (Générateur d'enveloppe), ouvrez l'écran Element Edit.

À propos des astérisques (*)
Pour les utilisateurs peu familiers de l'édition de voix, qui risquent d'être déconcertés par le grand nombre de paramètres proposés, les paramètres les plus simples et faciles à comprendre ont été marqués d'un astérisque, par souci de commodité. Si vous êtes un débutant en matière d'édition de voix, vous devrez essayer ces paramètres en premier lieu.

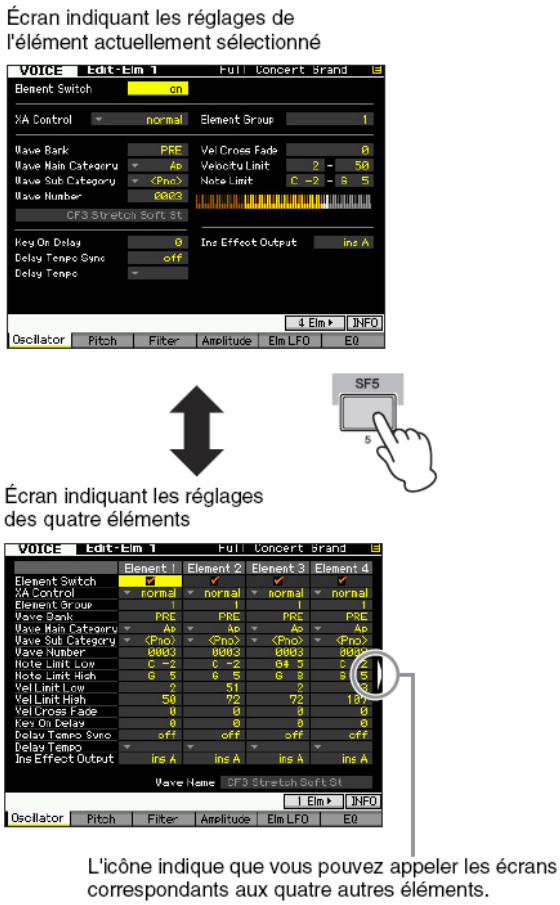
4.1.2.3.1 Écrans « Selected Element »/ « Four-Element » (Quatre éléments) 139
4.1.2.3.2 Réglage de la « forme d'onde » et de la plage de notes de l'élément : F1 « Oscillator » 140
4.1.2.3.3 Réglages de hauteur : F2 « Pitch » 144
4.1.2.3.4 Réglage de la clarté du son à l'aide du » filtre » : F3 « Filter » 149
4.1.2.3.5 Réglages de niveau de sortie : F4 « Amplitude » 163
4.1.2.3.6 Modulation de la voix : F5 « Elm LFO » (Element LFO) 168
4.1.2.3.7 Réglages de l'égaliseur : F6 « EQ » 169

4.1.2.3.1 Écrans « Selected Element »/ « Four-Element » (Quatre éléments)

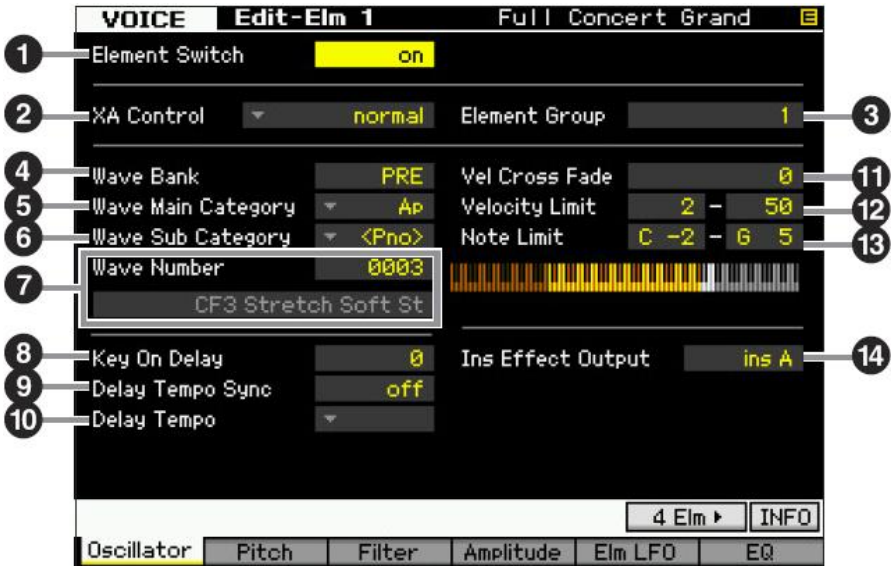
En mode « Element Edit », vous pouvez utiliser 2 types d'écran.

- ✓ Le premier type d'écran vous permet d'éditer les paramètres relatifs à l'élément actuellement sélectionné
- ✓ et l'autre type d'écran vous autorise à afficher les paramètres des 4 éléments disponibles.

Passer d'un type d'écran à l'autre en appuyant sur la touche **SF5**. Lorsque l'écran des quatre éléments s'affiche, vous basculez entre les écrans relatifs aux éléments 1 – 4 et 5 – 8 à l'aide des touches de curseur vers la gauche et la droite.



4.1.2.3.2 Réglage de la « forme d'onde » et de la plage de notes de l'élément : F1 « Oscillator »



Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST s'affiche dans le menu d'onglets correspondant à la touche **SF6**. Dans ce cas, vous pouvez appeler la liste en appuyant sur la touche **SF6 «** LIST » puis y sélectionner l'élément de votre choix. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- **1** Element Switch* : Détermine si l'élément actuellement sélectionné est activé ou désactivé. Réglages : off (désactivé), on (activé)
  - « off » : l'élément en cours d'édition est inaudible.
- **2** XA Control : (Expanded Articulation Control) (Commande de l'articulation élargie)
  Caractéristique du MOTIF XF qui autorise une amélioration notable de la souplesse de performance et du réalisme (consultez l'encadré de la page suivante). Ce paramètre détermine les modalités d'application de la fonctionnalité XA de l'élément. Essayez de régler ce paramètre en référence aux quatre types du mode XA décrits ci-dessous.
  Vous pouvez obtenir le son souhaité selon l'articulation de votre performance en affectant le même groupe d'éléments aux éléments dotés du même type de mode XA.
  Réglages :
  - **Normal** : l'élément retentit normalement à chaque fois que vous appuyez sur une note
  - **Legato** : avec le mode Mono enclenché, un élément alternatif (différent de celui qui est utilisé lorsque le mode XA est spécifié sur « normal ») est reproduit lorsque vous jouez au clavier en legato (interprétation d'une note avant le relâchement de la note précédente sur une ligne mélodique ou à une seule note)
  - **key off sound** : (son avec désactivation de touche) l'élément retentit à chaque fois que vous relâchez la note.
  - **wave cycle** : (cycle d'onde), sélectionné pour plusieurs éléments, chaque élément retentit en alternance selon son ordre numérique, à chaque fois que vous jouez une note. (En d'autres termes, l'interprétation de la première note fait retentit l'élément 1, celle de la seconde note l'élément 2, et ainsi de suite)
  - **wave random** : (onde aléatoire), Lorsque ce réglage est sélectionné pour plusieurs éléments, chaque élément retentit de manière aléatoire à chaque fois que vous appuyez sur une note
  - **all AF off** : (désactivation de toutes les fonctions attribuables) l'élément retentit lorsque les deux touches ASSIGNABLE FUNCTION sont désactivées
  - **AF 1 on** : (activation de la fonction attribuable 1), l'élément retentit lorsque la touche « ASSIGNABLE FUNCTION » **1** est activée
  - **AF 2 on** : (activation de la fonction attribuable 2) l'élément retentit lorsque la touche « ASSIGNABLE FUNCTION » **2** est activée.

Fonctionnalités Expanded Articulation (XA)

La fonctionnalité Expanded Articulation (XA) est un nouveau système de génération de sons extrêmement sophistiqué qui permet de recréer de manière plus efficace des techniques de sons réalistes et de performances naturelles, telles que le legato et le staccato, souvent utilisées sur des instruments acoustiques, mais indisponibles jusqu'à présent ou difficiles à utiliser sur des claviers électroniques.

XA propose également d'autres modes exclusifs permettant de modifier le son de manière aléatoire ou alternée en cours de performance.

Performances réalistes en jeu legato
Spécifiez un ou plusieurs éléments à faire retentir au cours d'un jeu en legato.
→ Réglez le paramètre de contrôle XA correspondant à l'élément souhaité sur « legato ».

Son de relâchement de note authentique

Spécifiez un ou plusieurs éléments à faire retentir sur le relâchement d'une note. Cette technique peut par exemple être utilisée pour créer le bruit de pincement caractéristique du clavecin lorsqu'une note est relâchée.
→ Réglez le paramètre de contrôle XA correspondant à l'élément souhaité sur « key off sound ».

Sons différents pour chaque note jouée
Spécifiez différents éléments à faire retentir dans l'ordre ou de manière aléatoire.
→ Réglez le paramètre de contrôle XA correspondant à l'élément souhaité sur « wave cycle » ou « wave random ».

Basculement entre différents sons pour recréer les performances naturelles d'un instrument acoustique
Spécifiez les éléments à faire retentir selon l'état d'activation/désactivation des touches ASSIGNABLE FUNCTION. Ce réglage peut par exemple être utilisé sur une voix de guitare classique afin de basculer entre un jeu normal et un jeu d'harmoniques aiguës.
→ Réglez les paramètres de contrôle XA correspondant aux éléments souhaités sur « all AF off », « AF 1 on » ou « AF 2 on ».

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

- **3** Element Group : (Groupe d'éléments) Détermine le groupe du mode XA de sorte que les éléments d'un même groupe soient appelés dans l'ordre ou de manière aléatoire. Affecte le numéro de groupe aux éléments disposant d'un même type de mode XA.
  Ce réglage est indisponible lorsque les paramètres du mode XA de tous les éléments sont spécifiés sur « normal ». Réglages : 1 – 8
- **4** Wave Bank : banque de formes d'onde affectée à l'élément. Vous pouvez sélectionner la banque parmi PRE, USR, FL1 et FL2. Réglages : PRE, USR, FL1, FL2
  - **PRE** (banque présélectionnée) contient les formes d'onde présélectionnées, tandis que USR (banque utilisateur),
  - **FL1** (banque stockée au niveau du logement 1 du module d'extension de la mémoire flash en option)
  - **FL2** (banque stockée au niveau du logement 2 du module d'extension de la mémoire flash en option) contiennent les formes d'onde utilisateur créées sur la base des échantillons enregistrés en mode Sampling.

  FL1 et FL2 sont uniquement disponibles lorsque le module d'extension de la mémoire flash FL512M/FL1024M en option est installé.
  Note : Pour plus de détails sur la forme d'onde, reportez-vous aux explications du mode Sampling au § 4.6.
- **5** Wave Main Category * :
- **6** Wave Sub Category * : La configuration de ces paramètres avant de sélectionner un numéro de forme d'onde facilite la recherche des formes d'onde souhaitées (**7**). Les formes d'onde présélectionnées sont classées dans des catégories principales et des sous-catégories.
  Le nombre de sous-catégories varie en fonction de chaque catégorie principale.

- **7** Wave Number* : forme d'onde affectée à l'élément en sélectionnant la catégorie et le numéro de forme d'onde. Pour obtenir la liste complète des formes

d'ondes dans la banque présélectionnée, reportez-vous à la liste des formes d'ondes disponible dans la Liste des données fournie à part.

- **8** Key On Delay : temps (le retard) entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où le son est réellement émis. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard est long. Réglages : 0 – 127
- **9** Delay Tempo Sync : Détermine si le paramètre Key On Delay ci-dessus est synchronisé sur le tempo de l'arpège ou du séquenceur (morceau ou motif). Réglages : off (non synchronisé), on (synchronisé)
- **10** Delay Tempo : Détermine la synchronisation du retard consécutif à un message d'activation de note lorsque le paramètre « Delay Tempo Sync » est activé. Réglages :
    - 16th,
    - 8th/3 (triplets de croches),
    - 16th. (doubles croches pointées),
    - 8th (croches),
    - 4th/3 (triolets de noires),
    - 8th. (croches pointées),
    - 4th (noires),
    - 2nd/3 (triolets de blanches),
    - 4th. (noires pointées),
    - 2nd (blanches),
    - whole/3 (triolets de rondes),
    - 2nd. (blanches pointées)
    - 4th x 4 (quadruples de noires ; quatre noires par temps),
    - 4th x 5 (quintuples de noires ; cinq noires par temps),
    - 4th x 6 (sextuples de noires ; six noires par temps),
    - 4th x 7 (septuples de noires ; sept noires par temps),
    - 4th x 8 (octuples de noires ; huit noires par temps)
- **11** Vel Cross Fade ; diminution progressive du son d'un élément proportionnellement à la distance des changements de vélocité en dehors du réglage du paramètre « Velocity Limit » (**12**).
    - 0 ne produit aucun son en dehors du réglage spécifié par le paramètre Velocity Limit.
    - Plus la valeur est élevée, plus la diminution de niveau est progressive. Ce paramètre trouve son application pratique dans la création de fondus enchaînés au son naturel, en réponse à la vélocité, dans lesquels différents éléments (formes d'onde) subissent des modifications progressives en fonction de la force du jeu. Réglages : 0 – 127
- **12** Velocity Limit : valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité couvrant la réponse des différents éléments. Chaque élément produira un son uniquement pour les notes jouées dans la plage de vitesse spécifiée. Cette fonction vous permet, par exemple, d'entendre un certain élément lorsque vous jouez doucement et d'obtenir un autre son lorsque vous jouez fort. Si vous spécifiez d'abord la valeur maximale, puis la valeur minimale (par exemple « 93 à 34 »), la plage de vélocité ira de « 1 à 34 » et de « 93 à 127 ». Réglages : 1 – 127
- **13** Note Limit : notes les plus basses et les plus hautes de la plage du clavier pour chaque élément. L'élément sélectionné n'est audible que lorsque vous jouez des notes situées de cette plage. Si vous spécifiez la note la plus aiguë d'abord et la note la plus grave ensuite, par exemple « C5 à C4 », la plage de notes sera comme suit : « C-2 à C4 » et « C5 à G8 ». Réglages : C -2 – G8

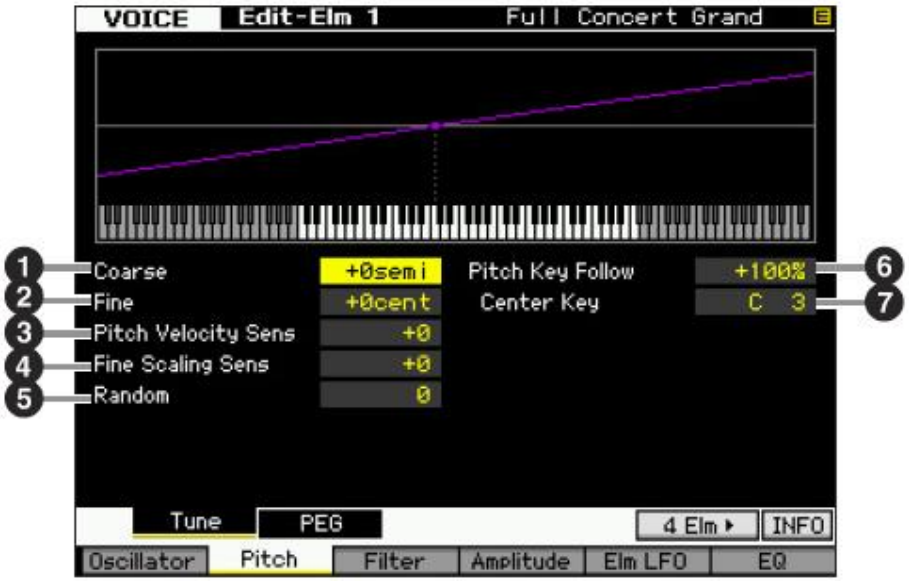
  Note : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** « INFO » enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée. Pour plus de détails, reportez vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- 14 Ins Effect Output : Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque élément individuellement. Le réglage « thru » vous permet d'ignorer les effets d'insertion pour la touche spécifique. Ce paramètre est identique à « Element Out » 1 – 8 de l'écran « Connect » (§ 4.1.2.2.6.1) du mode « Voice Common Edit ». Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également. Lorsque le paramètre « INSERTION CONNECT » est réglé sur « Ins L », le signal de chaque élément est émis sur « Insertion L », quel que soit le réglage effectué ici. Réglages : thru, ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

4.1.2.3.3 Réglages de hauteur : F2 « Pitch »

4.1.2.3.3.1 Accord et échelle de hauteur de ton : SF1 « Tune » 144
4.1.2.3.3.2 Réglages de « générateur d'enveloppe de hauteur » : SF2 « PEG » (Pitch EG) 145

4.1.2.3.3.1 Accord et échelle de hauteur de ton : SF1 « Tune »

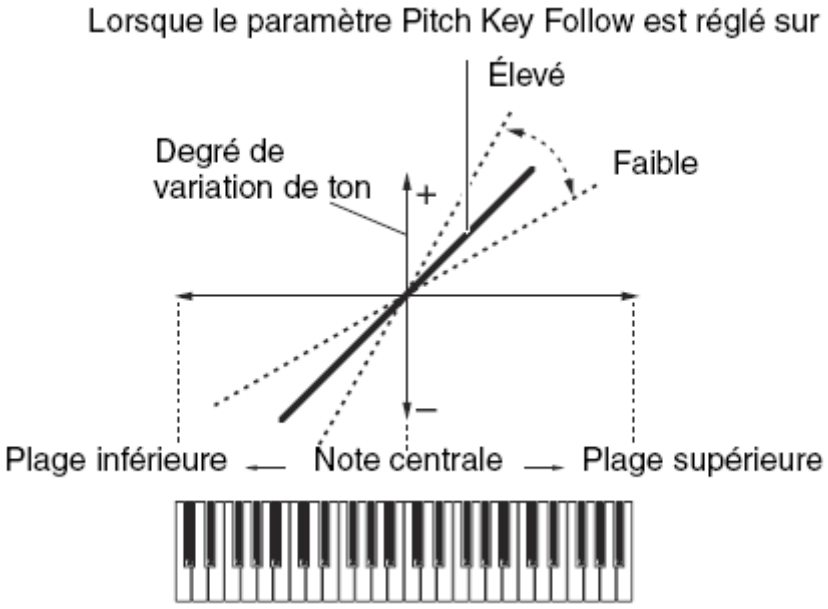


- 1 Coarse : (Coarse Tuning) hauteur de ton de chaque élément en demi-tons. Réglages : -48 demi-tons – +0 demi-ton – +48 demi-tons
- 2 Fine : (Fine Tuning) hauteur de ton de chaque élément en centièmes. Réglages : -64 centièmes ~ +0 centième~ +63 centièmes
- 3 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity) Détermine la manière dont la hauteur d'un élément réagit à la vélocité. Réglages : -64 – +0 – +63
  - Un réglage positif entraîne une augmentation de la hauteur de ton lorsque vous appuyez avec plus de force sur le clavier.
  - Un réglage négatif produit l'effet inverse.
  - Une valeur de 0 n'entraîne aucune modification de hauteur.
- 4 Fine Scaling Sens : (Fine Scaling Sensitivity) Détermine dans quelle mesure les notes (et plus particulièrement, leur position ou leur plage d'octave) affectent le réglage précis de la hauteur de ton (paramétré ci-dessus) de l'élément sélectionné, en partant du principe que C3 est la hauteur de ton de base. Réglages : -64 – +0 – +63
  - Un réglage positif provoque une faible modification de la hauteur des notes graves et une forte modification de la hauteur des notes aiguës.
  - Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

- 5 Random : permet de faire varier aléatoirement la hauteur de ton de chaque note jouée. Plus la valeur est élevée, plus la variation est importante. Une valeur de « 0 » n'entraîne pas de modification de hauteur. Réglages : 0 – 127
- 6 Pitch Key Follow : (Hauteur de ton au suivi des touches) Détermine la sensibilité de l'effet Key follow (Effet de suivi des notes) ou intervalle de hauteur entre les notes adjacentes, dans l'hypothèse que le paramètre Center Key (Note centrale) (7) est réglé sur une hauteur standard. Réglages : -200% – +0% – +200%
  - + 100 : (réglage normal), les notes voisines présentent une différence de hau teur d'un demi-ton (100 centièmes).
  - 0 % : toutes les notes ont la même hauteur de ton que la note centrale. Dans le cas des valeurs négatives, les réglages sont inversés.

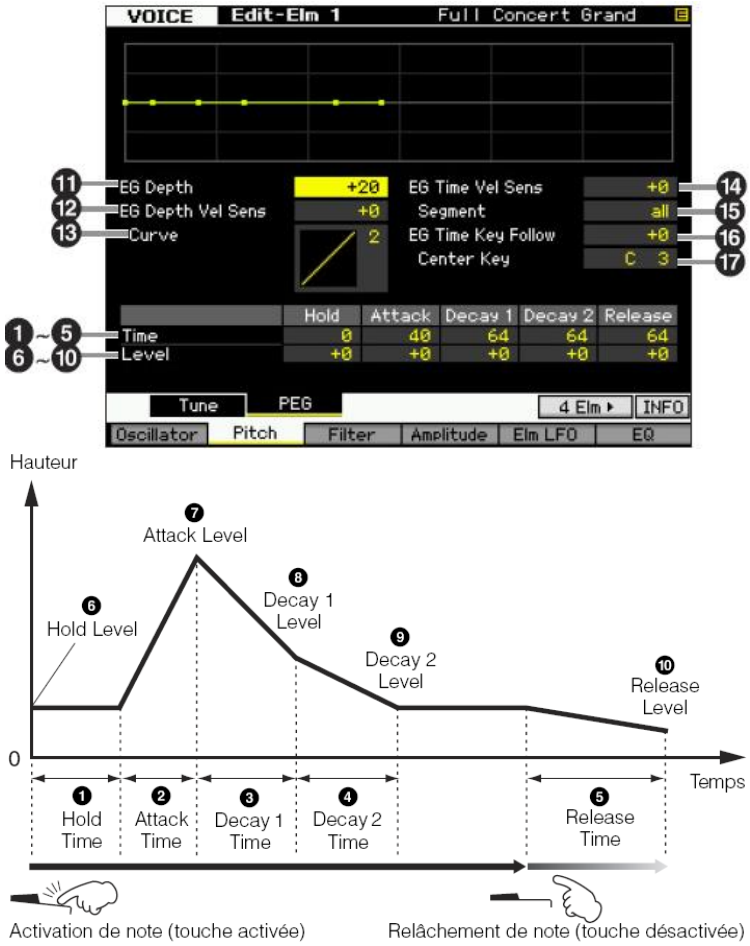
  Note : Ce paramètre est idéal pour créer des accords alternatifs ou jouer des sons qui ne doivent pas être séparés par des demi-tons, tels que les sons de batterie en hauteur dans une voix normale.
- 7 Center Key : note ou hauteur de ton centrale du paramètre « Pitch Key Follow ». Le numéro de note défini ici possède une hauteur identique à la normale, quel que soit le réglage de « Pitch Key Follow ». Réglages : C -2 – G8
  Note : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

“Pitch Key Follow” et “Center Key”



4.1.2.3.3.2 Réglages de « générateur d'enveloppe de hauteur » : SF2 « PEG » (Pitch EG)

Cet écran vous permet de définir les paramètres Pitch EG (Générateur d'enveloppe de hauteur). Grâce au Générateur d'enveloppe de hauteur (PEG), vous pouvez contrôler la transition de la hauteur de ton depuis l'émission du son jusqu'à son interruption.



Temps

Les paramètres Time (Temps) vous permettent de définir le temps entre les points contigus des paramètres de niveau indiqués ci-dessous. Des valeurs élevées entraînent un temps allongé avant d'atteindre le niveau suivant. Réglages : 0 – 127

- 1 Hold Time : temps de retard entre le moment où vous jouez une note sur le clavier et celui où l'enveloppe commence à augmenter.
- 2 Attack Time : vitesse de l'attaque de la hauteur initiale (Hold Level) jusqu'à la hauteur normale de la voix après écoulement du temps de maintien.
- 3 Decay 1 Time : vitesse de chute de l'enveloppe de la hauteur normale (Attack Level) de la voix jusqu'à la hauteur spécifiée par le paramètre « Decay 1 Level » (Niveau de chute 1).
- 4 Decay 2 Time : vitesse de chute de l'enveloppe de la hauteur spécifiée par le paramètre Decay 1 Level jusqu'à la hauteur indiquée par le paramètre « Decay 2 Level »
- 5 Release Time : vitesse de chute de l'enveloppe de la hauteur spécifiée par le paramètre « Decay 2 Level » jusqu'à la hauteur indiquée par le paramètre « Release Level » (Niveau de relâchement).

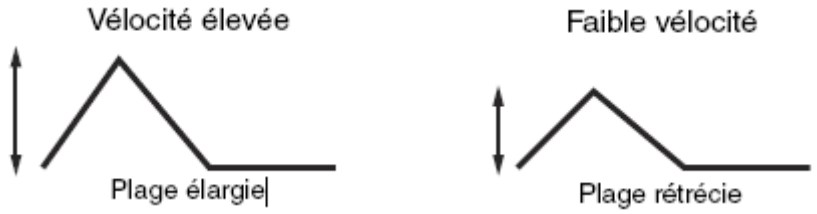
Level

Les paramètres « Level » permettent de régler le niveau de transition de la hauteur sur la base de la hauteur standard définie par les paramètres « Coarse Tuning » et « Fine Tuning » de l'écran « Tune » (§ 4.1.2.3.3.1) à chaque point de l'enveloppe. Réglages : -128 – +0 – +127

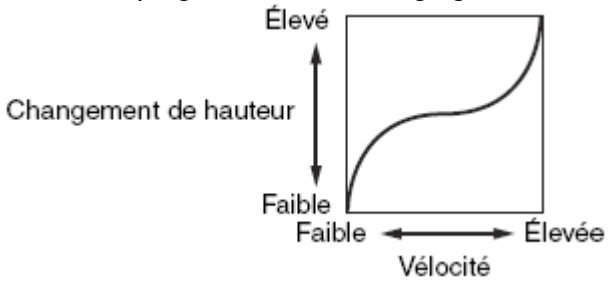
- 6 Hold Level : hauteur initiale au moment où la note est enfoncée.

- **7** Attack Level : hauteur de ton normale de la note jouée.
- **8** Decay 1 Level : hauteur atteint à partir du niveau d'attaque, après écoulement du temps de chute 1.

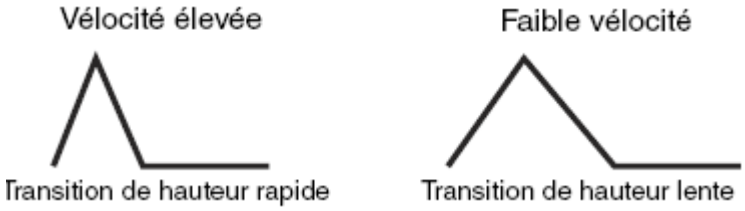
- **9** Decay 2 Level : hauteur du niveau de maintien qui sera conservé pendant tout le temps que la note est enfoncée.
- **10** Release Level : hauteur finale atteinte après le relâchement de la note.
- **11** EG Depth : plage de variation de l'enveloppe de hauteur.
  - Un réglage de 0 conserve la hauteur telle quelle.
  - Plus la valeur est éloignée de 0, plus la plage de hauteur est grande.
  - Dans le cas de valeurs négatives, le changement de hauteur est inversé. Réglages : -64 – +0 – +63
- **12** EG Depth Vel Sens: (Sensibilité de la profondeur du GE à la vélocité) Détermine la manière dont la plage de hauteur d'un élément réagit à la vélocité. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les vélocités élevées provoquent l'élargissement de la plage de hauteur alors que les vélocités faibles entraînent l'effet inverse, tel qu'indiqué ci-dessous. Réglages : -64 – +0 – +63
  - sur une valeur négative, les vélocités élevées provoquent le rétrécissement de la plage de hauteur alors que les vélocités faibles entraînent l'effet inverse.
  - Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, l'enveloppe de hauteur n'est pas modifiée, quelle que soit la vélocité.



- **13** EG Depth Vel Curve : (Courbe de profondeur du GE par rapport à la vélocité) Ces 5 courbes déterminent le mode de production de la vélocité en fonction de la force avec laquelle vous jouez au clavier. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente la vélocité et l'axe vertical la plage de hauteur. Réglages : Curve 0 – 4

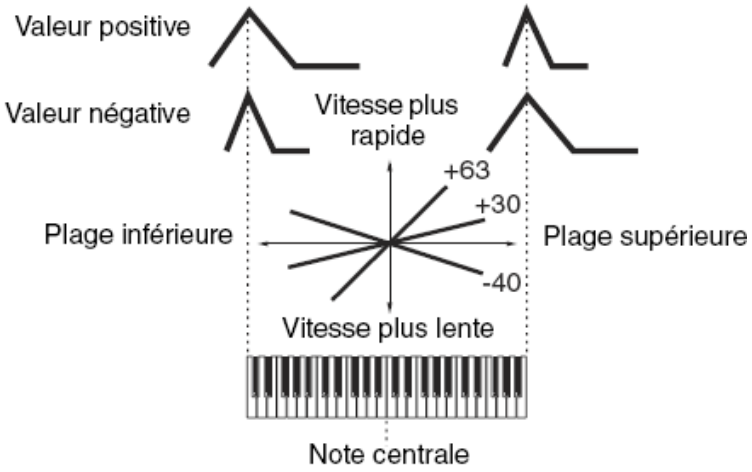


- **14** EG Time Velocity Sens : (EG Time Velocity Sensitivity) (Sensibilité du temps du GE à la vélocité) Détermine la réponse du temps de transmission (vitesse) du PEG à la vélocité ou à la force avec laquelle les notes sont jouées. Réglages : -64 – +0 – +63
  - réglé sur une valeur positive, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de PEG rapide, alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse lente, tel qu'indiqué ci-dessous.
  - réglé sur une valeur négative, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de PEG lente, alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse élevée. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la vitesse de transition du PEG n'est pas modifiée, quelle que soit la vélocité.



- **15** EG Time Segment : (Temps de l'EG pour un segment spécifique) Détermine la partie du générateur d'enveloppe de la hauteur affectée par le paramètre EG Time Velocity Sensitivity (**14**). Réglages : attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all
  - **Attack** : Le paramètre EG Time "Velocity Sensitivity" affecte les parameters "Attack Time" et "Hold Time".
  - **atk+dcy** : (attaque+chute) Le paramètre "EG Time" Velocity Sensitivity affecte les paramètres Attack Time, Decay1 Time et Hold Time.
  - **Decay** : Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte les parameters Decay 1/2 Time.
  - **atk+rls** : (attaque+relâchement) Le paramètre "EG Time Velocity Sensitivity" affecte les paramètres Attack Time, Release Time et Hold Time.
  - **all** : Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte tous les paramètres Pitch EG Time.
- **16** EG Time Key Follow : (Temps du GE au suivi des notes) Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les temps du GE de l'élément sélectionné. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les notes élevées produisent une vitesse de transition de GE de hauteur élevée, alors que des notes basses se traduisent par une vitesse lente. Réglages : -64 – +0 – +63
  - sur une valeur négative, les notes élevées produisent une vitesse de transition du GE de hauteur lente, alors que les notes basses se traduisent par une vitesse élevée.
  - réglé sur 0, la vitesse de transition du PEG reste inchangée, quelle que soit la note jouée.
- **17** Center Key : note ou hauteur de ton centrale du paramètre « EG Time Key Follow » (**16**). Lorsque vous jouez la note centrale, le PEG réagit en fonction de ses paramètres actifs. Réglages : C -2 – G8

EG « Time Key Follow » et « Center Key »



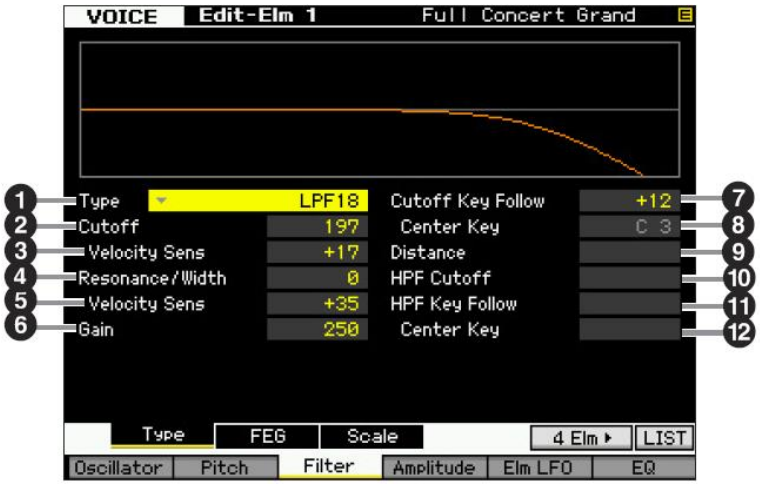
Note : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Pour les détails, reportez vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

4.1.2.3.4 Réglage de la clarté du son à l'aide du » filtre » : F3 « Filter »

4.1.2.3.4.1 Sélection d'un « type de filtre » : SF1 « Type » 149
4.1.2.3.4.2 Réglages du « générateur d'enveloppe de filtre » : SF2 « FEG » (Filter EG) 154
4.1.2.3.4.3 Réglages du générateur d' « enveloppe de filtre » : SF2 « FEG » (Filter EG) 157
4.1.2.3.4.4 Réglages de l'échelle du filtre : SF3 « Scale » 161

4.1.2.3.4.1 Sélection d'un « type de filtre » : SF1 « Type »

Dans cet écran, vous sélectionnez un type de filtre pour l'élément actuellement sélectionné. Les caractéristiques tonales des fonctions de filtre et de voix varient selon le type de filtre sélectionné ici.



- **1** Type* : type de filtre de l'élément actuellement sélectionné. Réglages : LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

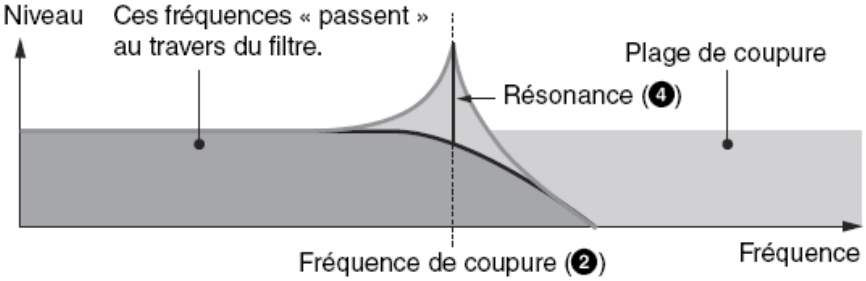
À propos des types de filtre

LPF (Filtre passe-bas)

Il s'agit d'un type de filtre qui ne laisse passer que les signaux inférieurs à la fréquence de coupure. Le son peut être rendu plus clair en augmentant la fréquence de coupure du filtre, ou bien assombri ou étouffé en abaissant celle-ci. Par ailleurs, il est possible de produire un son de « crête » original en augmentant la résonance de sorte à renforcer le niveau du signal dans la zone de la fréquence de coupure. Ce type de filtre est le plus répandu et le plus utilisé pour la production de sons de synthétiseur classique.

LPF24D

Ce filtre passe-bas dynamique de 24 dB/oct est doté d'un son numérique caractéristique. Comparé au type LPF24A (ci-après), il produit un effet de résonance plus prononcé.



LPF24A

À propos des types de filtre

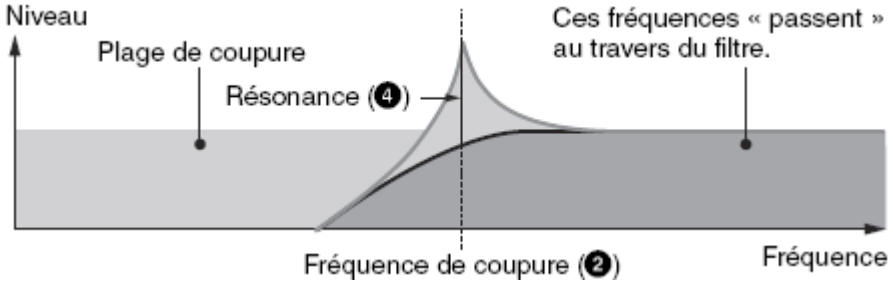
Filtre passe-bas dynamique numérique avec des caractéristiques semblables à celles d'un filtre de synthèse analogique à 4 pôles.

LPF18
Filtre passe-bas de 18 dB/oct à 3 pôles.

LPF18s
Filtre passe-bas de 18 dB/oct à 3 pôles. Ce filtre possède une pente de coupure plus douce que le type LPF18.

HPF (Filtre passe-haut)
Il s'agit d'un type de filtre qui ne laisse passer que les signaux supérieurs à la fréquence de coupure. Vous pouvez ensuite utiliser le paramètre Resonance pour renforcer le caractère du son.

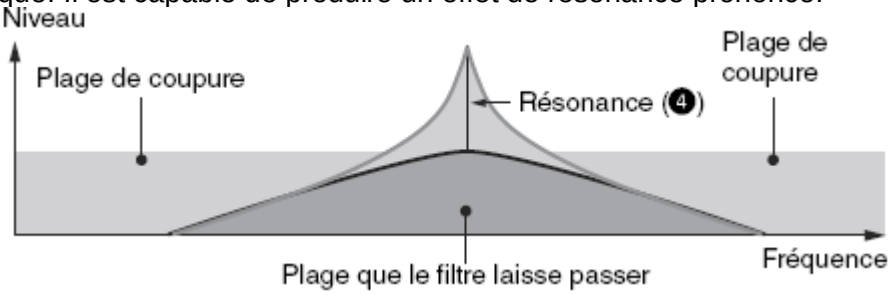
HPF24D
Ce filtre passe-haut dynamique de 24 dB/oct est doté d'un son numérique caractéristique. Il est capable de produire un effet de résonance prononcé.



HPF12
Filtre passe-haut dynamique de 12 dB/oct.

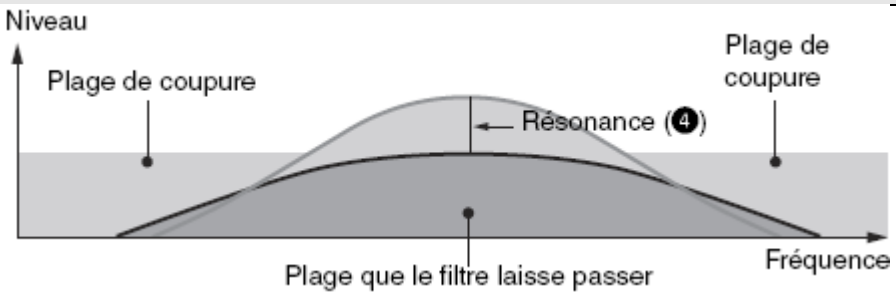
BPF (Filtre passe- bande)
Ce type de filtre est une combinaison de filtres LPF et HPF. Lorsque ce type de filtre est sélectionné, vous avez la possibilité de spécifier la fréquence de coupure autour de laquelle le signal audio peut passer.

BPF12D
Combinaison d'un filtre HPF à -12 dB/oct et d'un filtre LPF doté d'un son numérique caractéristique. Il est capable de produire un effet de résonance prononcé.

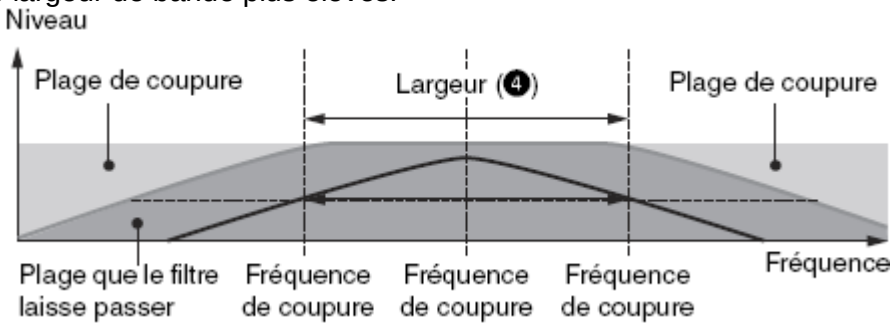


BPF6
Combinaison d'un filtre HPF à -6 dB/oct et d'un filtre LPF.

À propos des types de filtre

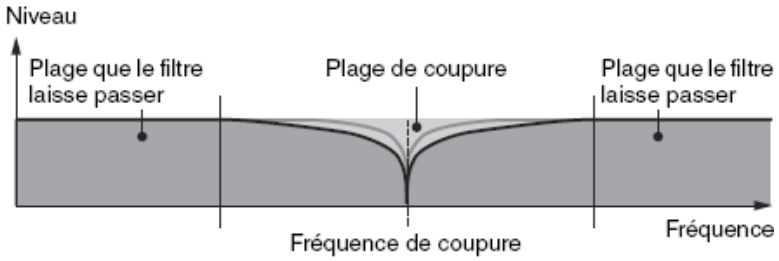


BPFw
Il s'agit d'un filtre BPF de 12 dB/oct qui combine des filtres HPF et LPF afin d'autoriser des réglages de largeur de bande plus élevés.



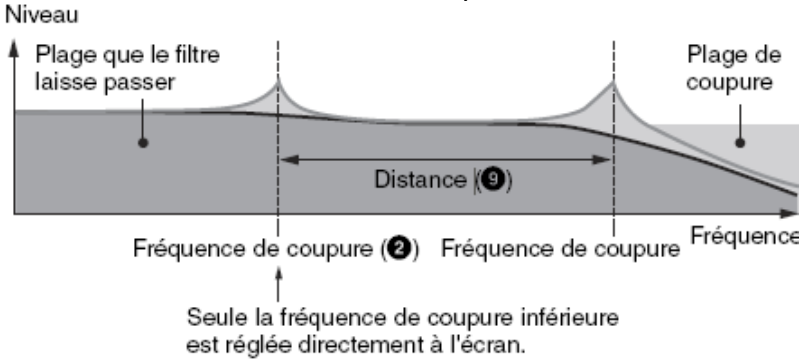
BEF (Filtre d'élimination de bande)
Lorsque ce type de filtre est sélectionné, vous avez la possibilité de spécifier la fréquence de coupure autour de laquelle le signal audio est assourdi ou éliminé. Le filtre d'élimination de bande exerce sur le son un effet opposé à celui du filtre passe-bande.

BEF12
BEF6



Filtre de type Dual (Double)
Il s'agit d'une combinaison de deux filtres de même type. Vous pouvez éditer la distance entre les deux fréquences de coupure.

Dual LPF
Deux filtres passe-bas de 12 dB/oct connectés en parallèle.

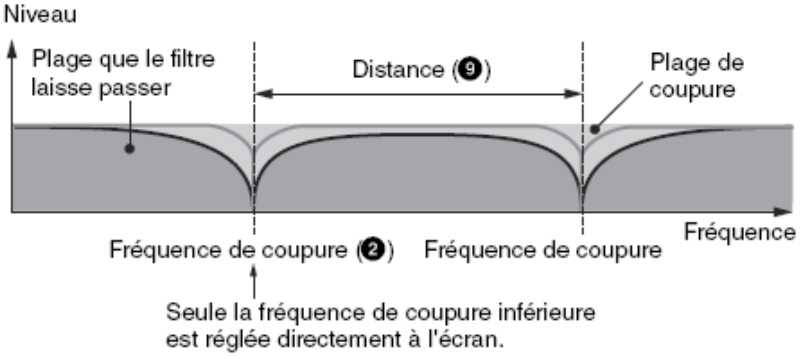


À propos des types de filtre

Dual HPF
Deux filtres passe-haut de -12 dB/oct connectés en parallèle.

Dual BPF
Deux filtres passe-bande de -6 dB/oct connectés en parallèle.

Dual BEF
Deux filtres d'élimination de bande de -6 dB/oct connectés en parallèle.

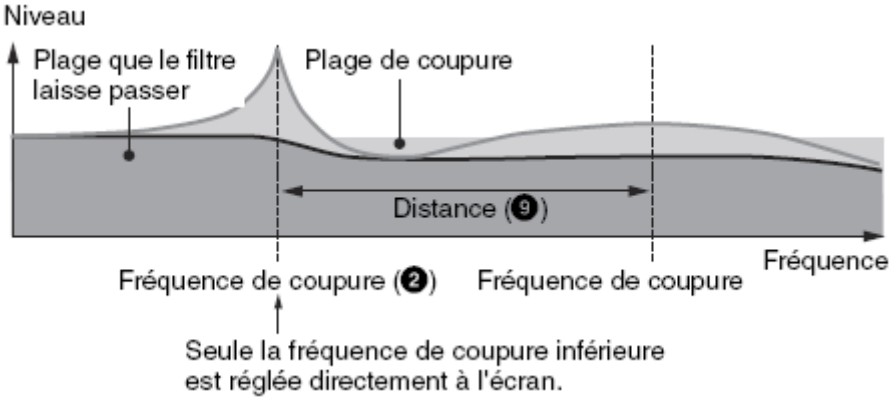


Filtre de type Combination (Combinaison)
Il s'agit d'une combinaison de deux différents types de filtres. Vous pouvez éditer la distance entre les deux fréquences de coupure.

LPF12+HPF12
Combinaison d'un filtre passe-bas de -12 dB/oct et d'un filtre passehaut. Lorsque ce type de filtre est sélectionné, les paramètres HPF Cutoff (**10**) et HPF Key Follow Sensitivity (**11**) peuvent être définis.
Seul le graphique relatif au filtre passe-bas est illustré à l'écran.

LPF6+HPF6
Combinaison d'un filtre passe-bas de -6 dB/oct et d'un filtre « passehaut ». Lorsque ce type de filtre est sélectionné, les paramètres HPF Cutoff (**10**) et HPF Key Follow Sensitivity (**11**) peuvent être définis.
Seul le graphique relatif au filtre passe-bas est illustré à l'écran.

LPF12+BPF6
Combinaison d'un filtre passe-bas et d'un filtre passe-bande. Vous pouvez éditer la distance entre les deux fréquences de coupure.



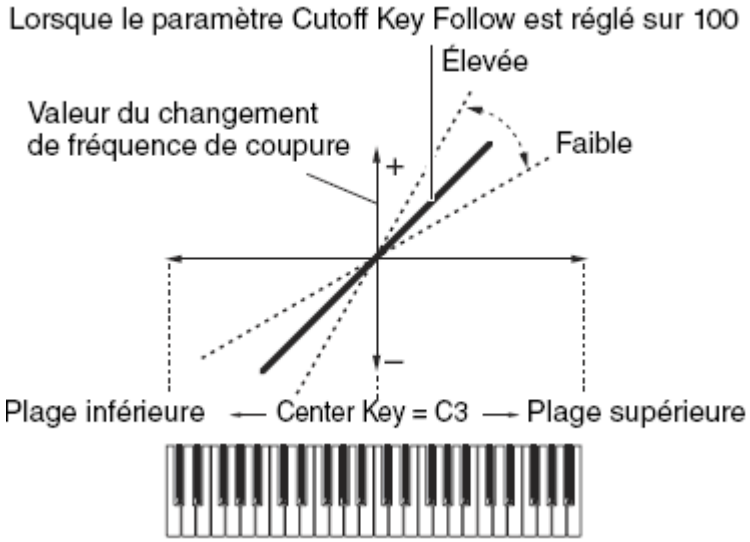
- **2** Cutoff* : fréquence de coupure du filtre ou la fréquence centrale autour de laquelle le filtre est appliqué. Les caractéristiques tonales de la voix et la

fonction de la fréquence de coupure varient selon le type de filtre sélectionné. Réglez ce paramètre en en vérifiant la valeur avec le graphique du filtre affiché à l'écran. Réglages : 0 – 255

- **3** Cutoff Velocity Sens : (Sensibilité de la coupure à la vélocité) réaction de la fréquence de coupure (**2**) à la vélocité, ou la force avec laquelle vous jouez les notes au clavier. Dans le cas de valeurs positives, plus vous jouez fort sur le clavier, plus la fréquence de coupure est élevée. Réglages : -64 – +0 – +63
    - Un réglage de 0 n'induit aucun changement de la fréquence de coupure, quelle que soit la vélocité.
    - Les réglages négatifs provoquent une augmentation de la fréquence de coupure au fur et à mesure que vous jouez doucement au clavier.
- **4** Resonance*/ Width : La fonction de ce paramètre varie en fonction du type de filtre sélectionné.
  Si le filtre sélectionné est un LPF (Filtre passe-bas), un HPF (Filtre passe-haut), un BPF (Filtre passe-bande) (sauf le BPFw (Filtre passe-bande large)) ou un BEF (Filtre coupe- bande), ce paramètre servira à définir la résonance. Dans le cas du filtre passe-bande large BPFw, il sert à ajuster la largeur de bande de la fréquence. La résonance est utilisée pour définir la quantité de résonance (accentuation harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure. Elle peut être utilisée en combinaison avec le paramètre de fréquence de coupure pour ajouter davantage de caractère au son.
  Dans le cas du BPFw, le paramètre Width sert à ajuster la largeur de la bande de fréquences que le filtre laisse passer.
  Lorsque Filter Type est réglé sur « LPF6 » ou « thru », ce paramètre est indisponible. Réglages : 0 – 127
- **5** Resonance Velocity Sens : (Sensibilité de la résonance à la vélocité) Détermine l'ampleur de la réponse de la résonance à la vélocité ou à la force de votre jeu au clavier. Réglages : -64 – +0 – +63
    - valeurs positives, plus vous jouez vite, plus la résonance est grande.
    - Une valeur de 0 n'entraîne aucune modification de la valeur de résonance.
    - valeurs négatives, plus vous jouez lentement, plus la résonance est grande.
- **6** Gain : gain du signal envoyé au filtre. Plus la valeur est inférieure, plus le gain est faible. Les caractéristiques tonales générées par le filtre varient selon la valeur spécifiée ici. Réglages : 0 – 255

- **7** Cutoff Key Follow : Détermine dans quelle mesure les notes (et plus particulièrement, leur position ou leur plage d'octave) affectent la fréquence de coupure (paramétrée ci-dessus) de l'élément sélectionné, en partant du principe que C3 est la hauteur de ton de base. Réglages : -64 – +0 – +63
    - positif : diminue la fréquence de coupure des graves et augmente celle des aigus.
    - négatif : produit l'effet inverse.
- **8** Center Key : indique que la note centrale du paramètre Cutoff Key Follow (**7**) ci-dessus est C3. N'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'un affichage ; il est impossible de modifier la valeur. (Indication uniquement)

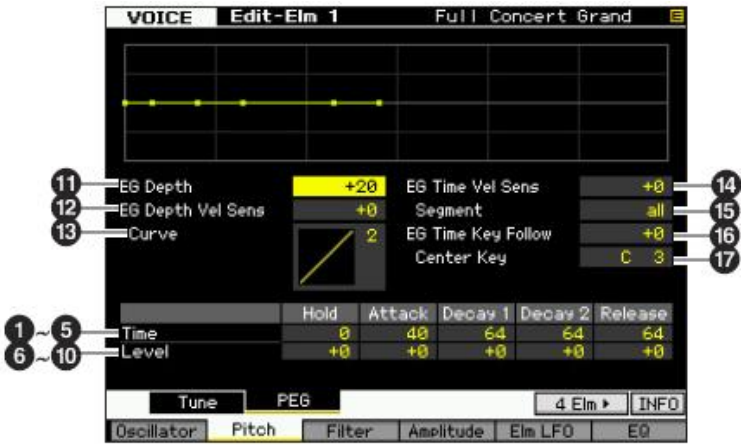
« Cutoff Key Follow « et « Center Key »

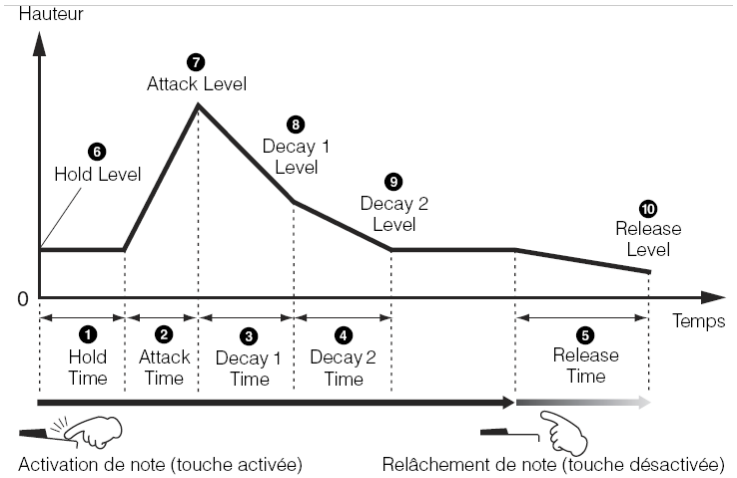


- **9** Distance : distance entre les fréquences de coupure pour les filtres de type Dual (dotés de deux filtres identiques combinés en parallèle) et de type LPF12 + BPF6. Si un autre type de filtre est sélectionné, ce paramètre est indisponible. Réglages : -128 – +0 – +127
- **10** HPF Cutoff : (High Pass Filter Cutoff Frequency) fréquence centrale du paramètre Key Follow (ci-dessous) du filtre HPF. Lorsqu'un filtre de type « LPF12 » ou « LPF6 » est sélectionné, ce paramètre est disponible. Réglages : 0 – 255
- **11** HPF Key Follow : (High Pass Filter Key Follow) Détermine dans quelle mesure les notes (plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la fréquence de coupure (définie ci-dessus) du filtre HPF. Réglages : -200% – 0% – +200%
    - positif : diminue la fréquence de coupure des notes graves et l'augmente pour les notes aiguës.
    - négatif : produit l'effet inverse. Lorsqu'un filtre de type « LPF12 » ou « LPF6 » est sélectionné, ce paramètre est disponible.
- **12** Center Key : Ceci indique que la note centrale pour le paramètre High Pass Filter Key Follow (!) ci-dessus est C3. N'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'un affichage ; il est impossible de modifier la valeur.

4.1.2.3.4.2 Réglages du « générateur d'enveloppe de filtre » : SF2 « FEG » (Filter EG)

Cet écran vous permet de définir les paramètres Pitch EG (Générateur d'enveloppe de hauteur). Grâce au Générateur d'enveloppe de hauteur (PEG), vous pouvez contrôler la transition de la hauteur de ton depuis l'émission du son jusqu'à son interruption.





Time

Les paramètres Time (Temps) vous permettent de définir le temps entre les points contigus des paramètres de niveau indiqués ci-dessous. Des valeurs élevées entraînent un temps allongé avant d'atteindre le niveau suivant. Réglages : 0 – 127

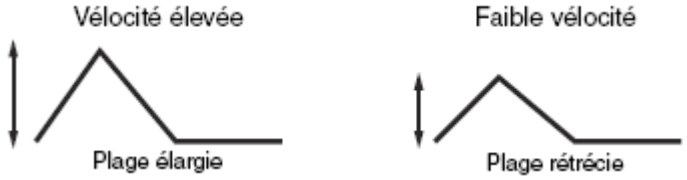
- 1 Hold Time : temps de retard entre le moment où vous jouez une note sur le clavier et celui où l'enveloppe commence à augmenter.
- 2 Attack Time vitesse de l'attaque de la hauteur initiale (Hold Level) jusqu'à la hauteur normale de la voix après écoulement du temps de maintien.
- 3 Decay 1 Time : vitesse de chute de l'enveloppe de la hauteur normale (Attack Level) de la voix jusqu'à la hauteur spécifiée par le paramètre Decay 1 Level (Niveau de chute 1).
- 4 Decay 2 Time : vitesse de chute de l'enveloppe de la hauteur spécifiée par le paramètre Decay 1 Level jusqu'à la hauteur indiquée par le paramètre « Decay 2 Level ».
- 5 Release Time vitesse de chute de l'enveloppe de la hauteur spécifiée par le paramètre Decay 2 Level jusqu'à la hauteur indiquée par le paramètre Release Level (Niveau de relâchement).

Level

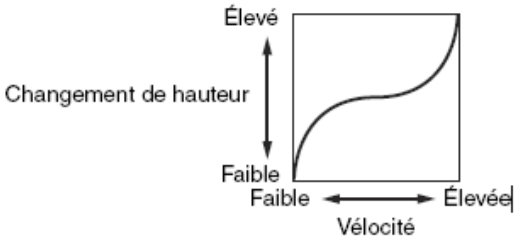
Les paramètres Level vous permettent de régler le niveau de transition de la hauteur sur la base de la hauteur standard définie par les paramètres Coarse Tuning et Fine Tuning de l'écran « Tune » (§ 4.1.2.3.3.1) à chaque point de l'enveloppe. Réglages : -128 – +0 – +127

- 6 Hold Level : hauteur initiale au moment où la note est Enfoncée

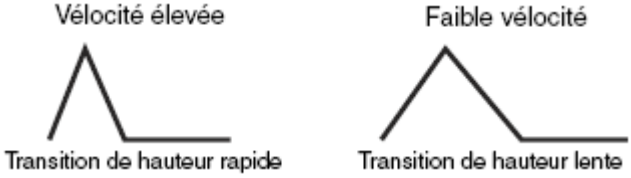
- **7** Attack Level : hauteur de ton normale de la note jouée.
- **8** Decay 1 Level : niveau de hauteur atteint à partir du niveau d'attaque, après écoulement du temps de chute 1.
- **9** Decay 2 Level : hauteur du niveau de maintien qui sera conservé pendant tout le temps que la note est enfoncée.)
- **10** Release Level : hauteur finale atteinte après le relâchement de la note.
- **11** EG Depth : plage de variation de l'enveloppe de hauteur. Un réglage de 0 conserve la hauteur telle quelle. Plus la valeur est éloignée de 0, plus la plage de hauteur est grande. Dans le cas de valeurs négatives, le changement de hauteur est inversé. Réglages : -64 – +0 – +63
- **12** EG Depth Vel Sens : (Sensibilité de la profondeur du GE à la vélocité) Détermine la manière dont la plage de hauteur d'un élément réagit à la vélocité. Réglages : -64 – +0 – +63
  - sur une valeur positive, les vélocités élevées provoquent l'élargissement de la plage de hauteur alors que les vélocités faibles entraînent l'effet inverse, tel qu'indiqué ci-dessous.
  - Sur une valeur négative, les vélocités élevées provoquent le rétrécissement de la plage de hauteur alors que les vélocités faibles entraînent l'effet inverse.
  - réglé sur 0, l'enveloppe de hauteur n'est pas modifiée, quelle que soit la vélocité.



- **13** EG Depth Vel Curve ; (Courbe de profondeur du GE par rapport à la vélocité) Ces 5 courbes déterminent le mode de production de la vélocité en fonction de la force avec laquelle vous jouez au clavier. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente la vélocité et l'axe vertical la plage de hauteur. Réglages : Curve 0 – 4

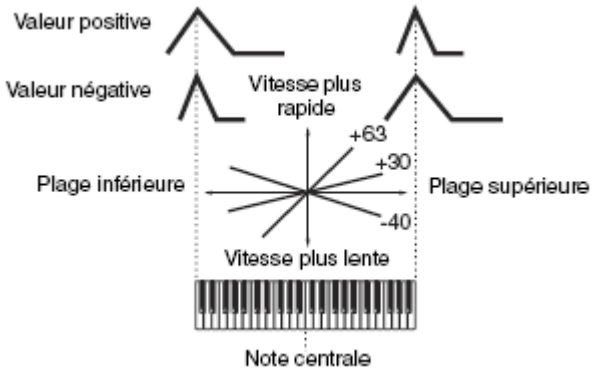


- **14** EG Time Velocity Sens : (Sensibilité du temps du GE à la vélocité) Détermine la réponse du temps de transmission (vitesse) du PEG à la vélocité ou à la force avec laquelle les notes sont jouées. Réglages : -64 – +0 – +63
  - sur une valeur positive, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de PEG rapide, alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse lente, tel qu'indiqué ci-dessous.
  - sur une valeur négative, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de PEG lente, alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse élevée.
  - réglé sur 0, la vitesse de transition du PEG n'est pas modifiée, quelle que soit la vélocité.



- **15** EG Time Segment (Temps de l'EG pour un segment spécifique) Détermine la partie du générateur d'enveloppe de la hauteur affectée par le paramètre EG Time Velocity Sensitivity (**14**). Réglages : attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all
  - **Attack** : Le paramètre “EG Time Velocity Sensitivity” affecte les parameters Attack Time et Hold Time.
  - **atk+dcy** : Le paramètre “EG Time Velocity Sensitivity” affecte les paramètres Attack Time, Decay1 Time et Hold Time.
  - **Decay** ; Le paramètre “EG Time Velocity Sensitivity” affecte les parameters Decay 1/2 Time.
  - **atk+rls** (attaque+relâchement) Le paramètre “EG Time Velocity Sensitivity” affecte les paramètres Attack Time, Release Time et Hold Time.
  - **all** (tout) : Le paramètre « EG Time Velocity Sensitivity » affecte tous les paramètres Pitch EG Time.
- **16** EG Time Key Follow (Temps du GE au suivi des notes) Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les temps du GE de l'élément sélectionné. Réglages : -64 – +0 – +63
  - sur une valeur positive, les notes élevées produisent une vitesse de transition de GE de hauteur élevée, alors que des notes basses se traduisent par une vitesse lente.
  - sur une valeur négative, les notes élevées produisent une vitesse de transition du GE de hauteur lente, alors que les notes basses se traduisent par une vitesse élevée.
  - Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la vitesse de transition du PEG reste inchangée, quelle que soit la note jouée.
- **17** Center Key : Détermine la note ou hauteur de ton centrale du paramètre « EG Time Key Follow » (**16**). Lorsque vous jouez la note centrale, le PEG réagit en fonction de ses paramètres actifs. Réglages : C -2 – G8

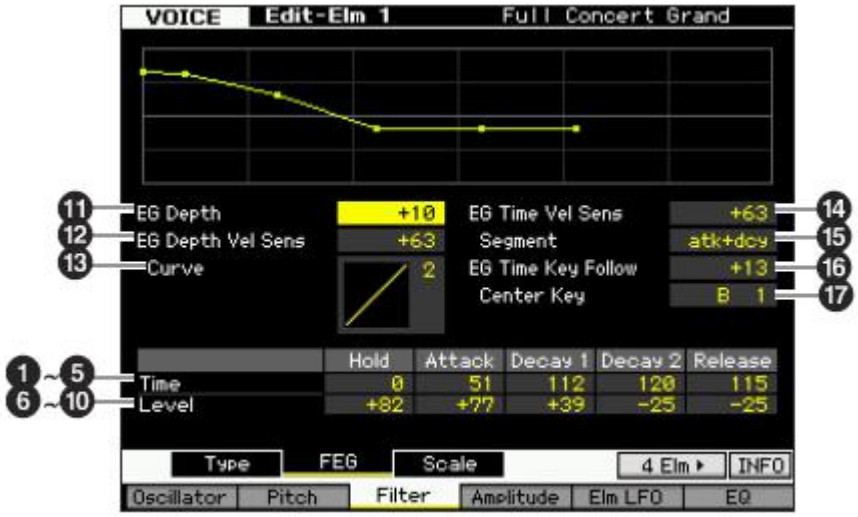
« EG Time Key Follow » et « Center Key »

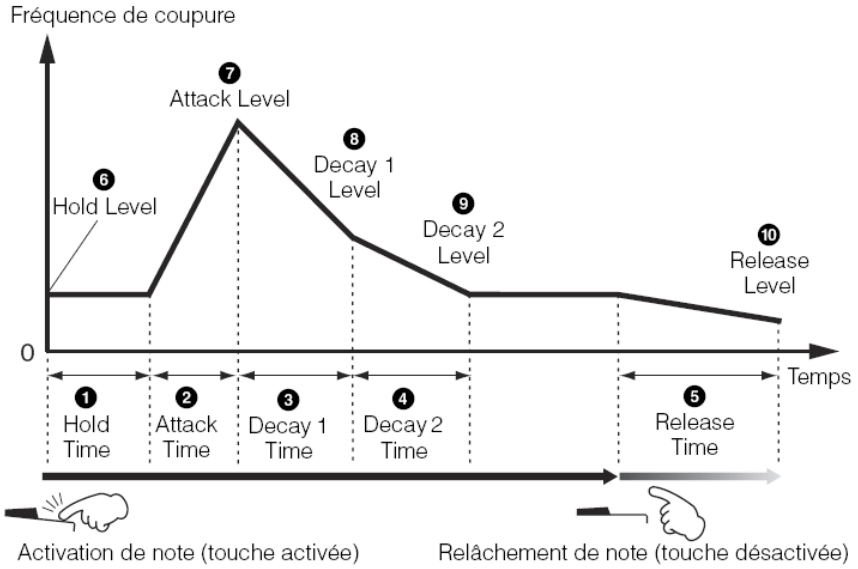


Note : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Pour les détails, reportez vous au § 1.13.7.

4.1.2.3.4.3 Réglages du générateur d' « enveloppe de filtre » : SF2 « FEG » (Filter EG)

Cet écran vous permet de définir les paramètres Filter « EG ». Grâce au FEG, vous pouvez contrôler le changement de hauteur de ton depuis l'émission du son jusqu'à son interruption.





Time

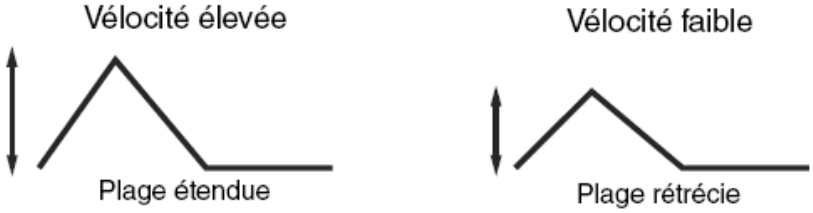
Les paramètres Time (Temps) vous permettent de définir le temps entre les points contigus des paramètres de niveau indiqués ci-dessous. Des valeurs élevées entraînent un temps allongé avant d'atteindre le niveau suivant. Réglages : 0 – 127

- 1 Hold Time : temps de retard entre le moment où vous jouez une note sur le clavier et celui où l'enveloppe commence à augmenter.
- 2 Attack Time : vitesse de l'attaque de la fréquence de coupure initiale (Hold Level) jusqu'au niveau maximal de la voix après écoulement du temps de maintien.
- 3 Decay 1 Time : vitesse de chute de l'enveloppe de la fréquence de coupure maximale (Attack Level) jusqu'à la fréquence de coupure spécifiée par le paramètre « Decay 1 Level »
- 4 Decay 2 Time : vitesse de chute de l'enveloppe de la fréquence de coupure spécifiée par le paramètre « Decay 1 » Level jusqu'à la fréquence de coupure indiquée par le paramètre « Decay 2 Level ».
- 5 Release Time : vitesse de chute de l'enveloppe de la fréquence de coupure spécifiée par le paramètre « Decay 2 Level » jusqu'à la fréquence de coupure indiquée par le paramètre « Release Level ».

Level

Les paramètres Level vous permettent de régler l'importance du changement de filtre à chaque point, en fonction de la fréquence de coupure spécifiée dans l'écran « Filter Type » (§ 4.1.2.3.4.1). Réglages : -128 – +0 – +127

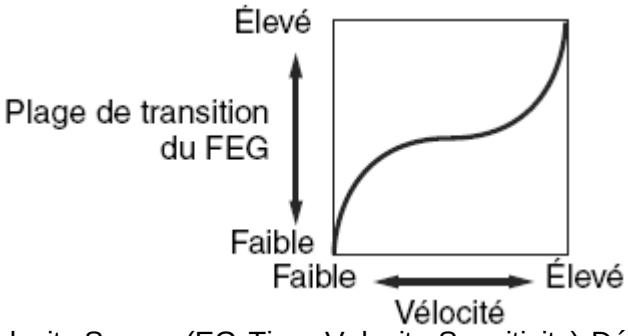
- **6** Hold Level : fréquence de coupure initiale au moment où la note est enfoncée.
- **7** Attack Level : fréquence de coupure maximale atteinte par l'enveloppe après qu'une note ait été jouée.
- **8** Decay 1 Level : niveau de fréquence de coupure atteint à partir de Attack Level, après écoulement du temps de Decay1.
- **9** Decay 2 Level ; fréquence de coupure qui sera maintenue tant que la note est enfoncée.
- **10** Release Level : fréquence de coupure finale atteinte après le relâchement de la note.
- **11** EG Depth : plage de la variation de l'enveloppe de la fréquence de coupure. Un réglage de 0 conserve la fréquence de coupure telle quelle. Plus la valeur est éloignée de 0, plus large est la plage de fréquence de coupure. Pour les valeurs négatives, la modification de la fréquence de coupure est inversée. Réglages : -64 – +0 – +63
- **12** EG Depth Vel Sens : (EG Depth Velocity Sensitivity) Détermine la réponse de la plage de la fréquence de coupure à la vélocité. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les vélocités élevées provoquent l'élargissement de la plage du FEG alors que les vélocités faibles entraînent l'effet inverse, tel qu'indiqué ci-dessous. Réglages : -64 – +0 – +63
  - sur une valeur négative, les vélocités élevées provoquent le rétrécissement de la plage du FEG alors que les vélocités faibles entraînent l'effet inverse.
  - réglé sur 0 : la plage du FEG ne change pas, quelle que soit la vélocité.



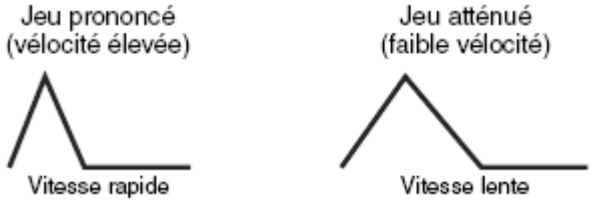
- **13** EG Depth Vel Sens Curve : (EG Depth Velocity Sensitivity Curve) (Courbe de sensibilité de la profondeur du GE à la vélocité) Les 5 courbes déterminent la variation de transition du FEG en fonction de la vélocité (force) avec laquelle vous jouez sur le clavier. Réglages : Curve 0 – 4

  La courbe sélectionnée est indiquée par le graphique à l'écran
  - l'axe horizontal représente la vélocité
  - l'axe vertical la plage de fréquence de coupure.

  Par exemple, l'illustration ci-dessous indique que la plage des vélocités moyennes (64 environ) empêche tout changement de la plage de transition du FEG alors que la plage de vélocités la plus basse ou la plus élevée est susceptible de la modifier beaucoup plus.

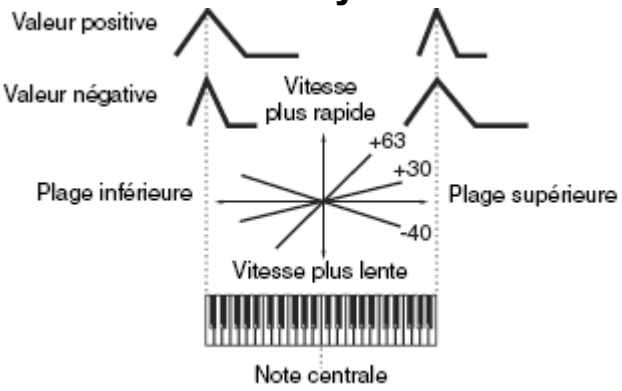


- **14** EG Time Velocity Sens : (EG Time Velocity Sensitivity) Détermine la réponse du temps de transmission (vitesse) du FEG à la vélocité ou à la force avec laquelle les notes sont jouées.
    - sur une valeur positive, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de FEG rapide, alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse lente, tel qu'indiqué ci-dessous. Réglages : -64 – +0 – +63
    - sur une valeur négative, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de FEG lente, alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse élevée.
    - réglé sur 0, la vitesse de transition n'est pas modifiée, quelle que soit la vélocité.



- **15** EG Time Velocity Sens Segment : (EG Time Velocity Sensitivity Segment) (Sensibilité du temps de GE à la vélocité pour un segment spécifique) Détermine la partie du FEG (Générateur d'enveloppe de filtre) affectée par le paramètre EG Time Velocity Sensitivity (**14**). Réglages : attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all
    - **Attack** : Le paramètre “EG Time Velocity Sensitivity” affecte les parameters Attack Time et Hold Time.
    - **atk+dcy** : (attaque+chute) Le paramètre “EG Time Velocity Sensitivity” affecte les paramètres Attack Time, Decay1 Time et Hold Time.
    - **Decay** : Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte les paramètres Decay 1/2 Time.
    - **atk+rls** : (attaque+relâchement) Le paramètre “EG Time Velocity Sensitivity” affecte les paramètres Attack Time, Release Time et Hold Time.
    - **All** : Le paramètre “EG Time Velocity Sensitivity” affecte tous les parameters Filter EG Time.
- **16** EG Time Key Follow : Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les paramètres de temps du FEG de l'élément sélectionné. Réglages : -64 – +0 – +63
    - sur une valeur positive, les notes élevées produisent une vitesse de transition de FEG élevée, alors que des notes basses se traduisent par une vitesse lente.
    - réglé sur une valeur négative, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de FEG lente, alors que des notes basses se traduisent par une vitesse élevée.
    - réglé sur 0, la vitesse de transition du FEG ne change pas, quelle que soit la note enfoncée.
- **17** Center Key : hauteur de ton centrale du paramètre EG Time Key Follow (**16**). Lorsque la note de la touche centrale est jouée, le FEG réagit en fonction de ses paramètres actifs. Réglages : C -2 – G8

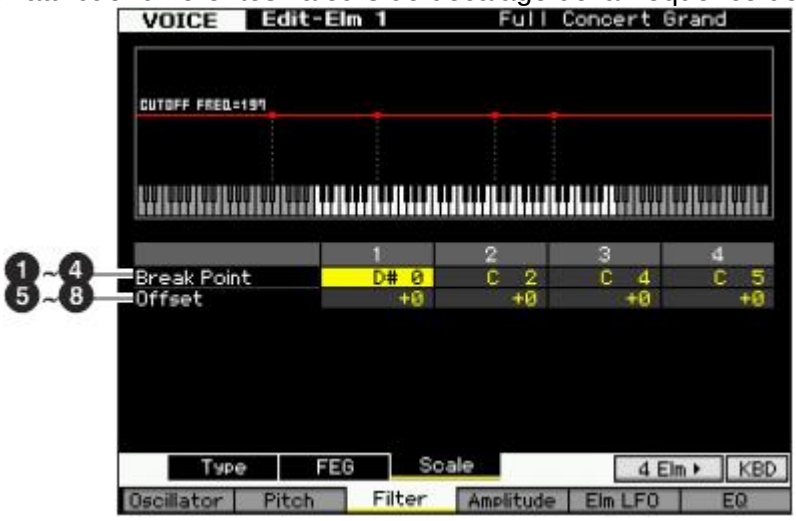
« EG Time Key Follow » et « Center Key »



Note : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Pour les détails, reportez-vous au § 1.13.7.

4.1.2.3.4.4 Réglages de l'échelle du filtre : SF3 « Scale »

Le paramètre « Filter Scaling » (Échelle du filtre) contrôle la fréquence de coupure du filtre en fonction de la position des notes sur le clavier. Vous pouvez diviser tout le clavier en 4 points de rupture et leur attribuer différentes valeurs de décalage de la fréquence de coupure.



- **1** – **4** Break Point 1 – 4 : (Point de rupture) Détermine les 4 points de rupture en spécifiant leurs numéros de note respectifs. Réglages : C -2 – G8

  Note :
  - ✓ Vous pouvez également définir le point de rupture directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** « INFO » enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous au § 1.13.7.
  - ✓ Les points de rupture 1 à 4 seront automatiquement disposés par ordre croissant sur le clavier.
- **5** – **8** Offset 1 – 4 : Détermine la valeur de décalage de la fréquence de coupure à chaque point de rupture. Réglages : -128 – +0 – +127

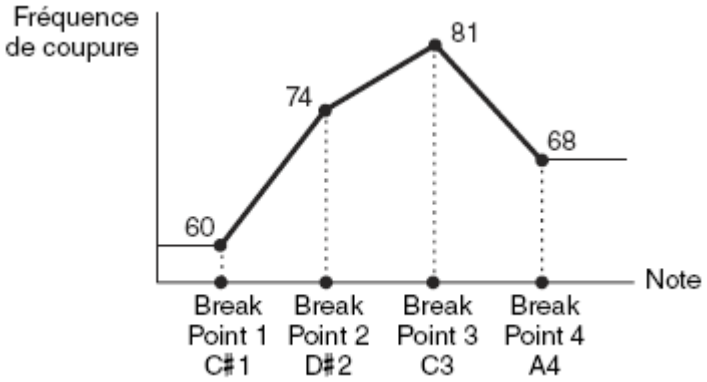
  Notes :
  - ✓ Quelle que soit la taille de ces décalages, les limites minimales et maximales de coupure (0 et 127 respectivement) ne peuvent être dépassées.

- ✓ Toute note jouée en deçà de la note de point de rupture 1 entraîne le réglage de niveau de ce point. De la même manière, toute note jouée au-delà de la note de point de rupture 4 entraîne le réglage de niveau de ce point.

Exemple de réglage de l'échelle du filtre

La meilleure manière de comprendre le paramètre « Filter Scaling » est de prendre un exemple. Pour les réglages affichés dans l'exemple d'écran ci-dessous, la valeur de base de la fréquence de coupure est 64 et les différentes valeurs de décalage aux points de rupture sélectionnés modifient cette valeur en conséquence. Les modifications spécifiques de la fréquence de coupure sont représentées dans le graphique ci-dessous. La fréquence de coupure varie de manière linéaire entre les points de rupture successifs, tel qu'illustré.

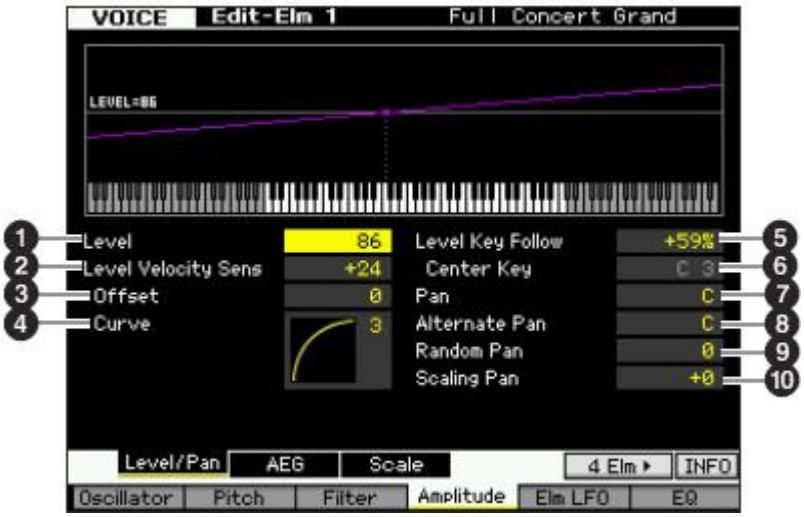
	1	2	3	4
Break Point	C#1	D#2	C3	A4
Offset	-4	+10	+17	+4



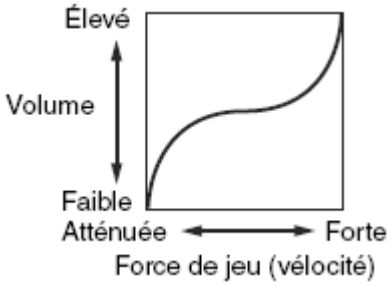
4.1.2.3.5 Réglages de niveau de sortie : F4 « Amplitude »

4.1.2.3.5.1 Réglages de niveau et de « panoramique » : SF1 « Level/Pan » 163
4.1.2.3.5.2 Réglages du générateur d'enveloppe d'amplitude : SF2 « AEG » (Amplitude EG) 164
4.1.2.3.5.3 Réglages de l'échelle d'amplitude : SF3 « Scale » 167

4.1.2.3.5.1 Réglages de niveau et de « panoramique » : SF1 « Level/Pan »

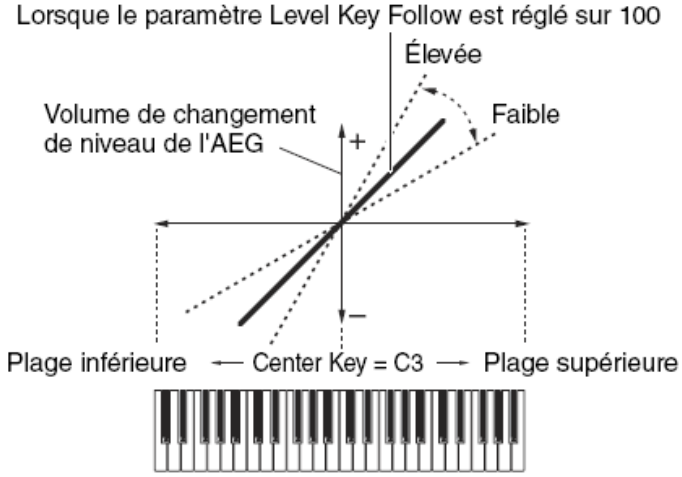


- 1 Level* : niveau de sortie de l'élément. Réglages : 0 – 12
- 2 Level Velocity Sens : (Level Velocity Sensitivity)* (Sensibilité du niveau à la vélocité) Détermine la manière dont le niveau de sortie d'un élément réagit à la vélocité. Réglages : -64 – +0 – +63
  - Les réglages positifs entraînent l'augmentation du niveau de sortie au fur et à mesure que vous jouez fort au clavier.
  - Un réglage de 0 conserve le niveau de sortie tel quel.
  - Les réglages négatifs entraînent une augmentation du niveau de sortie au fur et à mesure que vous jouez doucement au clavier.
- 3 Level Velocity Sens Offset : (Level Velocity Sensitivity Offset) (Décalage de la sensibilité du niveau à la vélocité) Augmente ou diminue le niveau spécifié par le paramètre Level Velocity Sensitivity (2). Réglages : 0 – 127
  - Un réglage de 64 entraîne l'utilisation des valeurs d'origine du paramètre Level Velocity Sensitivity (2). *
  - Les réglages supérieurs à 64 augmentent le niveau spécifié par le paramètre Level Velocity Sensitivity (2).
  - Les réglages inférieurs à 64 réduisent le niveau.
- 4 Level Velocity Sens Curve : (Level Velocity Sensitivity Curve)* (Courbe de la sensibilité du niveau à la vélocité) Ces 5 courbes déterminent le mode de production effective de la vélocité en fonction de la force avec laquelle vous jouez au clavier. La courbe sélectionnée est indiquée par le graphique à l'écran. Réglages : Curve 0 – 4



- 5 Level Key Follow : (Niveau au suivi des touches) Détermine dans quelle mesure les notes (et plus particulièrement, leur position ou leur plage d'octave) affectent le niveau d'amplitude (paramétré ci-dessus) de l'élément sélectionné, en partant du principe que C3 est la hauteur de ton de base. Réglages : -200% – +0% – +200%
  - Un réglage positif diminue le niveau de sortie des notes basses et l'augmente pour les notes hautes.
  - Un réglage négatif produit l'effet inverse.
- 6 Center Key : (Indication uniquement) Ce paramètre indique que la note centrale du paramètre Level Key Follow (5) ci-dessus est C3. N'oubliez pas qu'il n'est fourni qu'à titre indicatif ; il est impossible de modifier la valeur.

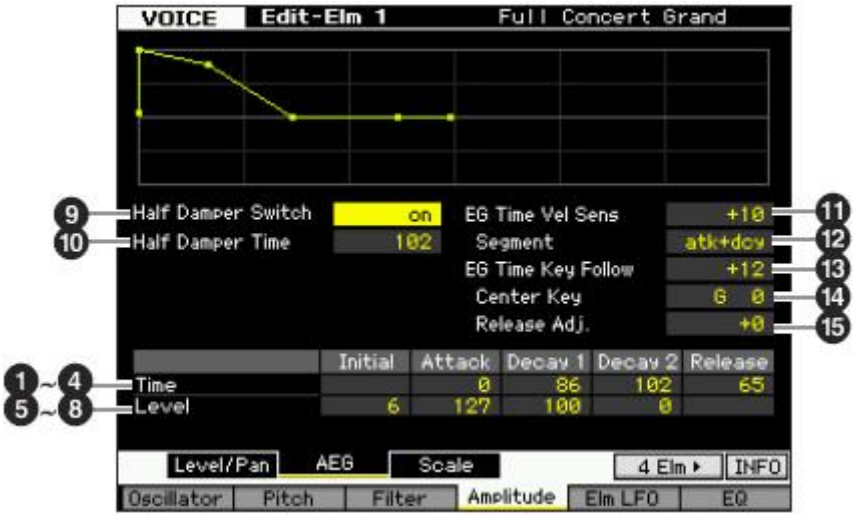
“Level Key Follow” et “Center Key”



- 7 Pan* : Règle le balayage (position stéréo) du son. Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)
- 8 Alternate Pan (Balayage panoramique alterné) Détermine le degré de balayage du son panoramique alternativement à gauche et à droite, à chaque fois que vous appuyez sur une note, à partir de la position de panoramique définie ci-dessus comme étant centrale. Réglages : L64 – C – R63
  - Les valeurs élevées augmentent la largeur de la plage de balayage.
- 9 Random Pan : (Balayage panoramique aléatoire) Détermine l'étendue du balayage aléatoire à gauche et à droite du son de l'élément sélectionné pour chacune des notes jouées. Le réglage Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique centrale. Réglages : 0 – 127
- 10 Scaling Pan : (Balayage panoramique de gamme) Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la position panoramique (réglée ci-dessus), à gauche et à droite, de l'élément sélectionné.
  - Sur la note C3, le paramètre principal Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base.
  - Un réglage positif déplace la position de panoramique vers la gauche pour les notes graves et vers la droite pour les aigus.
  - Un réglage négatif produit l'effet inverse. Réglages : -64 – +0 – +63

4.1.2.3.5.2 Réglages du générateur d'enveloppe d'amplitude : SF2 « AEG » (Amplitude EG)

Cet écran vous permet de définir les paramètres Amplitude EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude). Le générateur d'enveloppe d'amplitude (AEG) vous permet de contrôler la transition au niveau du volume entre le moment de l'émission du son jusqu'à son interruption.



Time*

Les paramètres Time (Temps) vous permettent de définir le temps entre les points contigus des paramètres de niveau ci-dessous. Des valeurs élevées entraînent un temps allongé avant d'atteindre le niveau suivant. Réglages : 0 – 127

- 1 Attack Time : vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur la touche.
- 2 Decay 1 Time : vitesse de chute de l'enveloppe depuis le réglage du paramètre « Attack Level » jusqu'à celui de « Decay 1 Level. »
- 3 Decay 2 Time : vitesse de chute de l'enveloppe depuis le réglage de « Decay 1 Level » jusqu'à celui de « Decay 2 Level » (niveau de maintien).
- 4 Release Time : vitesse à laquelle le son décline jusqu'à se taire complètement une fois que vous avez relâché la touche.

Level

Les paramètres Level vous permettent de régler le volume de la transition sur chaque point, en fonction du niveau spécifié dans l'écran « Level/Pan » (§ 4.1.2.3.5.1). Réglages : 0 – 127

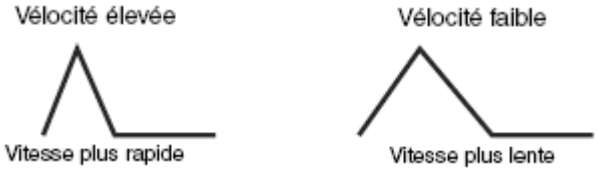
- 5 Initial Level : niveau initial au moment où la note est enfoncée.
- 6 Attack Level : niveau maximal atteint par l'enveloppe après qu'une note ait été jouée.
- 7 Decay 1 Level : niveau atteint par l'enveloppe depuis le niveau d'attaque, après écoulement du temps de chute 1.
- 8 Decay 2 Level : niveau qui sera maintenu tant que la note est enfoncée.
- 9 Half Damper Switch : (Sélecteur de la pédale à mi-course) Lorsque le paramètre Half Damper Switch est activé, vous pouvez produite un effet de « pédale à mi-course », exactement comme sur un piano acoustique, en utilisant le contrôleur au pied FC3 fourni en option, relié à la prise FOOT SWITCH SUSTAIN sur le panneau arrière. Réglages : on, off

  Note : Si vous souhaitez recréer un effet de pédale à mi-course à l'aide du contrôleur au pied FC3 en option, réglez le paramètre Sustain Pedal sur « FC3 (half on) » dans l'écran « Play » (§ 4.9.3.1) du mode « Utility ». Notez que ce réglage n'est pas nécessaire pour commander la pédale à mi-course par l'envoi de messages de changement de commande depuis un périphérique MIDI externe vers l'instrument.
- 10 Half Damper Time : (Temps de la pédale à mi-course) rapidité de la chute du son jusqu'au silence après le relâchement de la touche, tout en maintenant le contrôleur au pied enfoncé, en ayant préalablement activé le paramètre Half Damper Switch (9).

  Après avoir relâché la touche, vous pouvez contrôler le temps de chute du son en fonction de la position du contrôleur au pied, la valeur du paramètre Half Damper Time

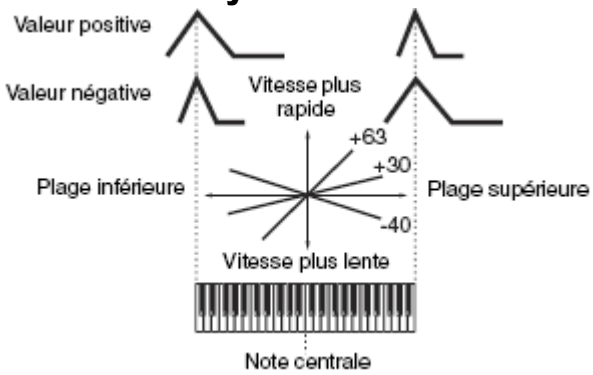
de l'AEG correspondant à la chute maximale et la valeur du paramètre Release Time de l'AEG à la chute minimale.
Lorsque vous relâchez la pédale, le temps de chute après le relâchement de la touche est équivalent à la valeur du paramètre AEG Release Time (Temps de relâchement de l'AEG).
Vous pouvez créer un effet de type piano en réglant Release Time sur une valeur peu élevée et Half Damper Time sur une valeur élevée.
Ce réglage n'est disponible que lorsque le paramètre Half Damper Switch (**9**) est activé (réglé sur « on ») et que vous utilisez le contrôleur au pied facultatif FC3 branché sur le panneau arrière. Réglages : 0 – 127

- **11** EG Time Velocity Sens : (EG Time Velocity Sensitivity) Détermine la réponse du temps de transmission (vitesse) de l'AEG à la vélocité ou à la force avec laquelle les notes sont jouées.
    - valeur positive, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de l'AEG rapide, alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse lente, tel qu'indiqué ci-dessous.
    - valeur négative, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de l'AEG lente, tandis que les faibles vélocités se traduisent par une vitesse élevée.
    - réglé sur 0, la vitesse de transition de l'amplitude ne change pas, quelle que soit la vélocité. Réglages : -64 – +0 – +63



- **12** EG Time Velocity Sens Segment : (EG Time Velocity Sensitivity Segment) Détermine la partie du générateur d'enveloppe d'amplitude affectée par le paramètre EG Time Velocity Sensitivity (**14**). Réglages : attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all
    - **Attack** : Le paramètre EG Time Velocity Sensitivity affecte le paramètre Attack Time.
    - **atk+dcy** (attaque+chute) Le paramètre « EG Time Velocity Sensitivity « affecte les paramètres « Attack Time" et "Decay1 Time".
    - **Decay** : Le paramètre "EG Time Velocity Sensitivity" affecte le parameter "Decay Time".
    - **atk+rls** (attaque+relâchement) Le paramètre "EG Time Velocity Sensitivity" affecte les parameters Attack Time et Release Time.
    - **All** : Le paramètre "EG Time Velocity Sensitivity" affecte tous les parameters Amplitude EG Time.
- **13** EG Time Key Follow : Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les paramètres de temps de l'AEG pour l'élément sélectionné. Réglages : -64 – +0 – +63
    - valeur positive, les notes élevées produisent une vitesse de transition de l'AEG élevée, alors que des notes basses se traduisent par une vitesse lente.
    - valeur négative, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition de l'AEG lente, alors que des notes basses se traduisent par une vitesse élevée.
    - réglé sur 0, la vitesse de transition de l'AEG reste inchangée, quelle que soit la note jouée.
- **14** Center Key : note centrale du paramètre "EG Time Key Follow" (**13**). Lorsque la note de la touche centrale est jouée, l'AEG réagit en fonction de ses paramètres actifs. Réglages : C -2 – G8
  Note : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée. Pour plus de détails, reportez vous au § 1.13.7.

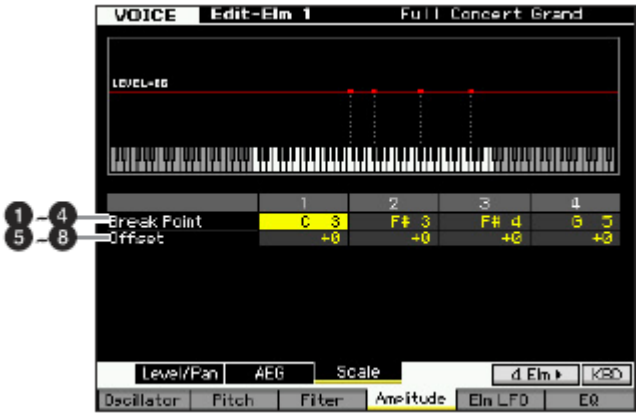
EG Time Key Follow et Center Key



- 15 Release Adj. : (EG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment) (Ajustement du relâchement de la sensibilité du temps du GE au suivi des touches) Détermine la sensibilité de la sensibilité du temps du GE de suivi des touches au relâchement du GE.
  - Configurez ce paramètre sur « +63 » pour régler EG Time Key Follow Sensitivity sur la valeur de Decay 1 ou Decay 2.
  - Plus la valeur est faible, plus la sensibilité est réduite.
  - Le réglage de ce paramètre sur « -64 » ne produira aucun effet sur EG Time Key Follow Sensitivity. Réglages : -64 – +0 – +63

4.1.2.3.5.3 Réglages de l'échelle d'amplitude : SF3 « Scale »

L'échelle d'amplitude contrôle le niveau de sortie de l'amplitude en fonction de la position des notes sur le clavier. Vous pouvez diviser le clavier en quatre points de rupture et leur attribuer différentes valeurs de décalage sur l'échelle d'amplitude.



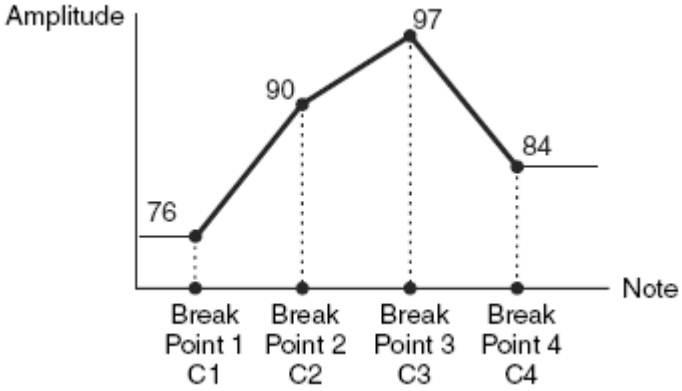
- 1 – 4 Break Point 1 – 4 : Détermine les 4 points de rupture en spécifiant leurs numéros de note respectifs. Réglages : C -2 G8
  Note :
  - ✓ Vous pouvez également définir le point de rupture directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous au § 1.13.7.

  - ✓ Les points de rupture 1 à 4 seront automatiquement disposés par ordre croissant sur le clavier.
- 5 – 8 Offset 1 – 4 : Détermine la valeur de décalage de niveau à chaque point de rupture. Réglages : -128 – +0 – +127

Exemple de réglage de l'échelle d'amplitude

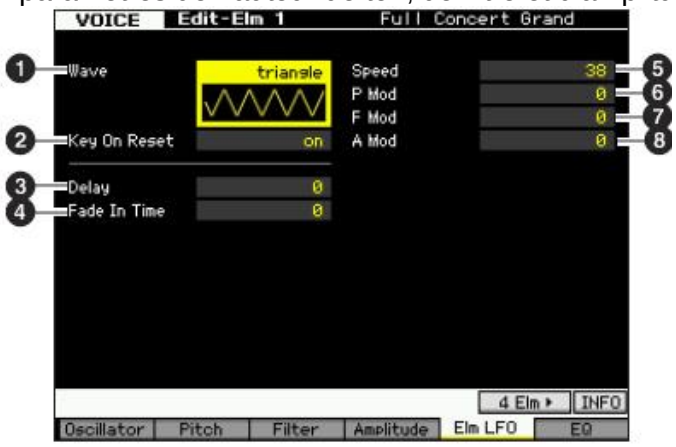
La meilleure manière de comprendre le paramètre Amplitude Scaling (Echelle d'amplitude) est d'utiliser un exemple. Pour les réglages présentés dans l'exemple de l'écran ci-dessous, la valeur de base de l'amplitude (volume) de l'élément sélectionné est de 80 et les diverses valeurs de décalage aux points de rupture modifient cette valeur en conséquence. Les modifications spécifiques de l'amplitude sont représentées dans le graphique ci-dessous. L'amplitude varie de manière linéaire entre les points de rupture successifs, comme illustré.

	1	2	3	4
Point	C1	C2	C3	C4
Offset	-4	+10	+17	+4



4.1.2.3.6 Modulation de la voix : F5 « Elm LFO » (Element LFO)

Cet écran vous offre un jeu complet de commandes de l'OBF pour chaque élément individuel. L'OBF peut servir à créer un effet de vibrato, de wah, de trémolo et d'autres effets spéciaux en étant appliqué aux paramètres de hauteur de ton, de filtre et d'amplitude.



- **1** Wave : Sélectionne l'onde et détermine la modulation de la forme d'onde de l'OBF. Réglages : saw, triangle, square
- **2** Key On Reset : Détermine si l'OBF est réinitialisé chaque fois qu'une note est jouée. Réglages : off, on
    - Off : L'OBF effectue des cycles libres sans synchronisation de touche. Une simple pression de touche déclenche l'onde de l'OBF quelle que soit la phase où se trouve celui-ci à ce moment.
    - Activé : L'OBF repart à zéro à chaque note jouée et débute une onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (ci-dessus).
- **3** Delay : Détermine le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OBF entre en jeu. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard est grand. Réglages : 0 – 127

- 4 Fade In Time : Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour augmenter progressivement (une fois le retard écoulé).
  - Plus la valeur est élevée, plus l'ouverture par fondu sonore est lente.
  - réglé sur « 0 », l'effet de l'OBF n'est pas affecté par l'ouverture en fondu sonore et atteint son niveau maximal immédiatement après l'écoulement du temps de retard. Réglages : 0 – 127
- 5 Speed ;: vitesse de l'onde de l'OBF. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse de l'OBF est grande. Réglages : 0 – 63
- 6 P Mod : (Pitch Modulation Depth) (Profondeur de modulation de la hauteur de ton) Détermine le degré (profondeur) en fonction duquel l'onde de l'OBF fait varier (module) la hauteur du son. Plus la valeur est élevée, plus l'ampleur du contrôle est importante. Réglages : 0 – 127
- 7 F Mod : (Filter Modulation Depth) (Profondeur de modulation du filtre) Définit la profondeur à laquelle l'onde de l'OBF module la fréquence de coupure du filtre. Plus la valeur est élevée, plus l'ampleur du contrôle est importante. Réglages : 0 – 127
- 8 A Mod : (Amplitude Modulation Depth) (Profondeur de modulation de l'amplitude) Définit dans quelle mesure (profondeur) l'onde de l'OBF fait varier (module) l'amplitude ou le volume du son. Plus la valeur est élevée, plus l'ampleur du contrôle est importante. Réglages : 0 – 127

4.1.2.3.7 Réglages de l'égaliseur : F6 « EQ »

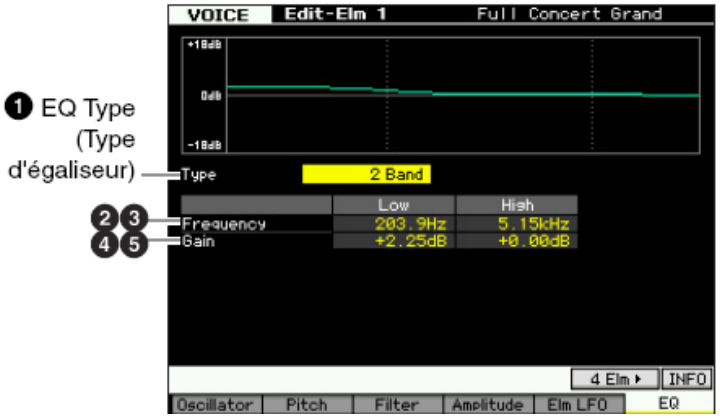
Cet écran vous permet de définir les paramètres EQ de chaque élément.

- 1 Type : Détermine le paramètre EQ Type (Type d'EQ). Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles diffère en fonction du type d'égaliseur sélectionné. Réglages :
  Reportez-vous à l'illustration suivante.
  - 2 Band, PEQ
  - Boost 6, Boost 12, Boost 18
    Ces réglages accentuent la bande entière de l'élément sélectionné des valeurs suivantes, respectivement : +6 dB, +12 dB et +18 dB.
  - Thru : les égaliseurs sont ignorés et le signal n'est pas affecté.

4.1.2.3.7.1 Lorsque le paramètre « EQ Type » est réglé sur « 2 Band » 169
4.1.2.3.7.2 Lorsque le paramètre « EQ Type » est réglé sur « PEQ » 170

4.1.2.3.7.1 Lorsque le paramètre « EQ Type » est réglé sur « 2 Band »

C'est un égaliseur de type « shelving », qui combine des bandes distinctes de hautes et basses fréquences.



- 1 EQ Type : (Type d'égaliseur)
- 2 Low Frequency (Basse fréquence) Détermine la fréquence standard de la bande inférieure de l'EQ. Réglages : 50.1Hz – 2.00kHz
- 3 High Frequency (Haute fréquence) Détermine la fréquence standard de la bande supérieure de l'EQ. Réglages : 503.8Hz – 10.1kHz
- 4 Low Gain (Faible gain) Définit le degré d'accentuation/atténuation devant être appliqué aux signaux dont la fréquence est inférieure à Low Frequency (2). Réglages : -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB
- 5 High Gain (Gain élevé) Définit le degré d'accentuation/atténuation devant être appliqué aux signaux dont la fréquence est supérieure à High Frequency (3). Réglages : -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

4.1.2.3.7.2 Lorsque le paramètre « EQ Type » est réglé sur « PEQ »

L'égaliseur paramétrique à une seule bande sert à atténuer ou accentuer les niveaux de gain du signal autour d'une fréquence. Ce type d'égaliseur possède 32 réglages « Q » différents, qui définissent la largeur de bande de fréquence de l'égaliseur.



- 1 EQ Type :
- 2 Low Frequency : Détermine la fréquence centrale. Réglages : 139.7Hz – 12.9kHz
- 4 Low Gain : Définit le degré d'accentuation/atténuation devant être appliqué aux signaux dont la fréquence est inférieure à Low Frequency (2). Réglages : -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB
- 6 Q : Détermine le Q ou la largeur de bande de la bande de fréquences. Plus la valeur est faible, plus la largeur de bande est grande. Plus la valeur est élevée, plus la largeur de bande est petite. Réglages : 0.7 – 10.3

4.1.3 Édition de voix de batterie

L'édition se rapporte au processus de création de voix par le changement de paramètres composant la voix concernée. Ceci peut s'effectuer en mode Voice Edit, un sous-mode du mode « Voice » (Voix). Cette section vous explique comment éditer une voix de batterie. Pour entrer en mode « Drum Voice Edit » (Édition de voix de batterie), il faut d'abord appuyer sur la touche **VOICE** (26) afin de passer en mode « Voice », puis sélectionner une voix de batterie et appuyer sur la touche **EDIT** (26).

Il existe deux types d'écran « Drum Voice Edit » :

- ✓ l'écran Common Edit, qui permet d'éditer les paramètres s'appliquant à toutes les touches de batterie de la voix,
- ✓ et l'écran Element Edit, pour l'édition de touches individuelles (éléments).

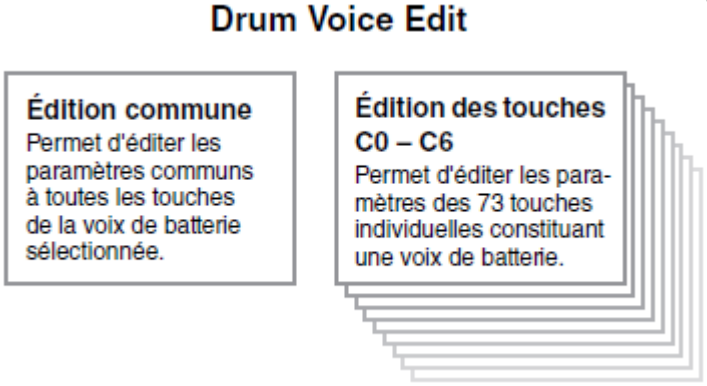
4.1.3.1 Généralités 171
4.1.3.2 Paramètres « Common Edito » 173
4.1.3.3 Paramètres « Key Edit » 176

4.1.3.1 Généralités

4.1.3.1.1 « Common Edit » et « Key Edit » 171
4.1.3.1.2 Édition des voix de batterie 171

4.1.3.1.1 « Common Edit » et « Key Edit »

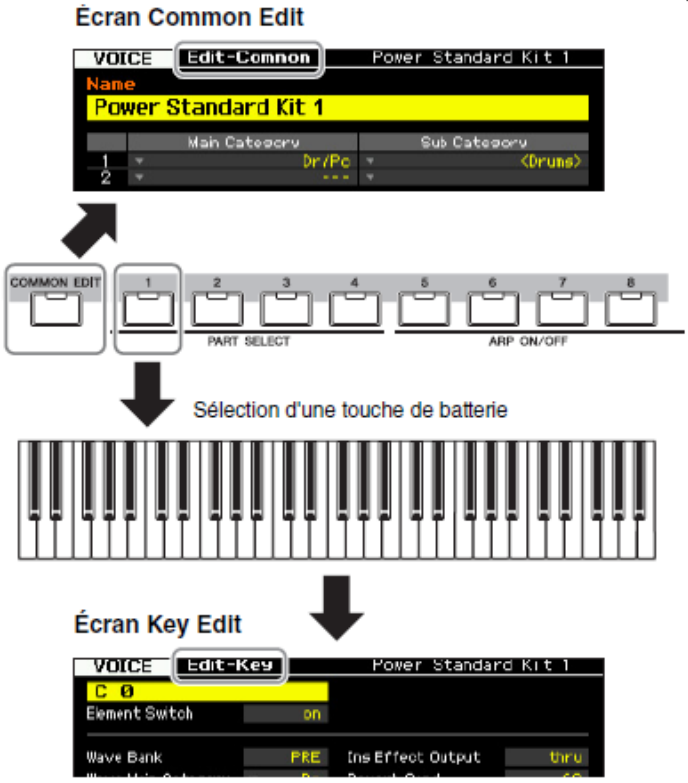
Chaque voix de batterie peut comporter jusqu'à 73 touches de batterie, attribuées aux notes du clavier (C0 à C6). Il existe deux types d'écran Drum Voice Edit : les écrans d'édition commune Common Edit, qui permettent d'éditer des paramètres communs à toutes les touches, et les écrans Key Edit pour l'édition de touches individuelles.



4.1.3.1.2 Édition des voix de batterie

- ➢ 1 touche **VOICE** (26) pour passer en mode « Voice Play ». Sélectionnez une voix de batterie à éditer.
- ➢ 2 touches **EDIT** (26) pour passer en mode « Voice Edit ».
- ➢ 3 Appelez l'écran « Common Edit » ou « Key Edit ».
  - Pour ouvrir l'écran « Common Edit » correspondant, appuyez sur la touche **COMMON EDIT** (30).
  - Pour appeler l'écran Key Edit, appuyez sur la touche numérique **1**.

- En mode « Drum Key Edit » (Édition de touche de batterie), appuyez sur la touche à laquelle le son de batterie souhaité est affecté.



➢ 4 Appelez l'écran souhaité. Pour trouver l'écran que vous recherchez, notez les éléments de menu de l'onglet correspondant aux touches **F1 – F6** et **SF1 – SF5**. Chaque menu d'onglet des touches **F1 – F6** contient des sous-menus correspondant aux touches **SF1 – SF5** sous l'écran.

Note : En appuyant sur la touche **SF6**, vous pouvez recourir à différentes fonctions telles que celle de l'écran Information, la saisie de caractère (paragraphe 1.13 ci-dessus), la fonction des touches numériques (paragraphe 1.13 ci-dessus) ainsi que l'écran et la sélection de liste (paragraphe 1.13 ci-dessus). La fonction appelée via la touche **SF6** varie selon le paramètre sélectionné sur lequel le curseur est positionné.

➢ 5 Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité.
➢ 6 Modifiez la valeur à l'aide des touches **INC/YES et DEC/NO** et du **cadran** de données.
➢ 7 Si nécessaire, répétez les étapes 3 à 6.
➢ 8 Saisissez le nom souhaité pour la voix éditée. Utilisez l'écran « Name » (§ 4.1.2.2.1.1) du mode « Voice Common Edit » (Édition commune de voix).
➢ 9 Enregistrez la voix éditée. Appuyez sur la touche **STORE** (26) pour ouvrir la fenêtre Store (paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessus) et stockez la voix éditée.

AVIS

✓ La voix éditée est perdue dès que vous sélectionnez une autre voix ou mettez l'instrument hors tension. Assurez vous de stocker les données de voix dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** (26) avant de sélectionner une voix différente ou de mettre l'instrument hors tension.

✓ Dans la mesure où la mémoire utilisateur dans laquelle la voix est stockée est une mémoire flash, la voix éditée et stockée n'est pas effacée, même en cas de mise hors tension de l'instrument. Vous ne devez donc pas vous inquiéter de perdre les données stockées. Notez toutefois que l'opération Voice Store écrase les données de voix déjà

stockées sous le numéro de voix de destination. C'est la raison pour laquelle les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB séparé ou un ordinateur relié au MOTIF XF via un réseau (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).

Note : D'autres fonctions commodes sont également disponibles en mode Drum Voice Edit. Pour plus de détails, reportez vous au paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessus.

4.1.3.2 Paramètres « Common Edito »

VOICE (26) → Sélection d'une voix de batterie → **EDIT** (26) → **COMMON EDIT** (30)

La fonction Common Edit vous permet d'éditer les paramètres communs à toutes les touches de batterie de la voix de batterie sélectionnée.

4.1.3.2.1 Réglages généraux pour la voix sélectionnée : F1 « General » 173
4.1.3.2.2 Réglages d' « arpèges » : F2 « ARP » Main (Arpeggio Main) 173
4.1.3.2.3 Réglages d' « arpèges » : F3 « ARP Other » (Arpeggio Other) 173
4.1.3.2.4 Réglages de contrôleur : F4 « Ctrl Set » (Controller Set) 174
4.1.3.2.5 Réglages des effets : F6 « Effect » 174

4.1.3.2.1 Réglages généraux pour la voix sélectionnée : F1 « General »

Les paramètres Common Edit de la voix de batterie sont essentiellement identiques à ceux d'une voix normale. Cependant, certains paramètres de même nom que ceux de la voix normale sont indisponibles pour la voix de batterie.

- ✓ Attribution d'un nom à la voix éditée : **SF1** « Name » : Cette opération est identique à la fonction « Common Edi » d'une voix normale. Reportez-vous au § 4.1.2.2.1.1.
- ✓ Réglages du mode Play, tels que Micro Tuning et Mono/Poly : **SF2** « Play Mode » : Cette opération est identique à la fonction « Common Edit » d'une voix normale. Reportez-vous au § 4.1.2.2.1.2.
- ✓ Autres réglages : **SF3** « Other » : Cette opération est identique à la fonction « Common Edit d'une voix normale ». Reportez-vous au § 4.1.2.2.1.3.

4.1.3.2.2 Réglages d' « arpèges » : F2 « ARP » Main (Arpeggio Main)

Cette opération est identique à la fonction Common Edit d'une voix normale. Reportez-vous au § 4.1.2.2.2.

4.1.3.2.3 Réglages d' « arpèges » : F3 « ARP Other » (Arpeggio Other)

En modifiant la synchronisation et la vélocité des notes, vous pouvez modifier la « sensation » rythmique de la reproduction de l'arpège. Cette fonction est identique à celle du mode « Normal Voice Common Edit » (§ 4.1.2.2.3), à l'exception du paramètre « Fixed SD/BD » (Caisse claire/Grosse caisse fixe).

Fixed SD/BD

Ce paramètre est uniquement disponible pour les voix de batterie. Lorsqu'il est activé, C1 est utilisé en tant que note de la caisse claire et D1 comme note de la grosse caisse lors de la reproduction des arpèges. Bien que la plupart des kits de batterie affectent le son de la caisse claire à C1 et celui de la grosse caisse à D1, certains kits de batterie attribuent également ces sons à d'autres notes et certains types d'arpège sont créés à l'aide de ces notes (autres que C1 et D1). Vous risquez donc d'entendre des soins inappropriés selon le type d'arpège et le kit de batterie sélectionnés. L'activation de ce paramètre peut résoudre les problèmes de ce type. Si vous avez l'impression que le son de la caisse claire et de la grosse claire est inadéquat lorsque le type d'arpège est modifié à l'aide des touches **SF1 – SF5**, pensez à activer ce paramètre. Réglages : on, off

4.1.3.2.4 Réglages de contrôleur : F4 « Ctrl Set » (Controller Set)

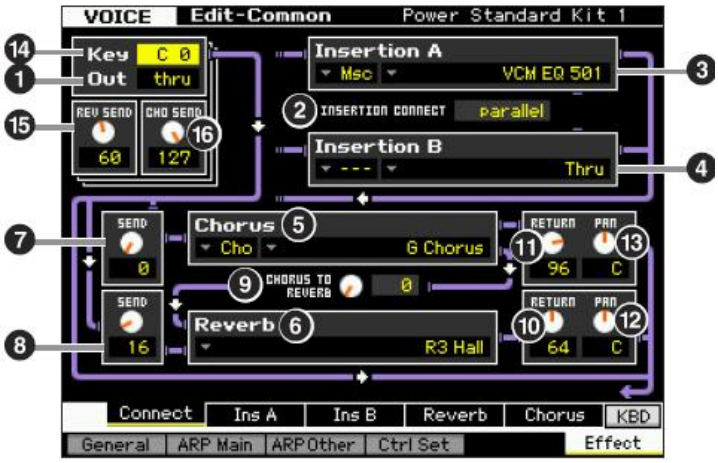
Cette opération est identique à la fonction « Common Edit » d'une voix normale. Reportez-vous au § 4.1.2.2.4.
Veuillez noter que le paramètre « Element Switch » n'est pas disponible en mode « Drum Voice Common Edit ».

4.1.3.2.5 Réglages des effets : F6 « Effect »

4.1.3.2.5.1 Réglages de la connexion des effets : SF1 « Connect » 174
4.1.3.2.5.2 Réglages de paramètres d'effets : SF2 « Ins A » – SF5 « Chorus » 175

4.1.3.2.5.1 Réglages de la connexion des effets : SF1 « Connect »

Cet écran vous offre un contrôle global sur tous les effets. Les fonctions sur cet écran sont essentiellement identiques aux fonctions Common Edit d'une voix normale (§ 4.1.2.2.6.1). La différence réside au niveau du paramètre Insertion « Effect Out » (Sortie de l'effet d'insertion), qui n'est pas réglé pour chaque élément mais pour chaque touche de batterie. En outre, 3 paramètres supplémentaires (14 – 16) sont proposés.



- 1 Out (Insertion Effect Out : effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque touche de batterie individuelle. Des paramètres peuvent être définis pour chaque voix de batterie. Lorsque le paramètre « INSERTION CONNECT » (2) est réglé sur « ins L », le signal de chaque touche de batterie est émis sur Insertion L quel que soit le réglage effectué ici. Réglages : thru (through), Ins A (Insertion A), Ins B (Insertion B)

Les paramètres 2 – 13 sont identiques à ceux de l'écran « Connect » (§ 4.1.2.2.1.2) en mode « Normal Voice Edit ».

- 14 Key : touche de batterie à éditer. Les paramètres Insertion Effect Out (1), Key Reverb Send (Envoi de réverbération de touche) (15) et Key Chorus Send (Envoi de chœur de touche) (16) peuvent être réglés pour chaque touche de batterie séparément. Réglages : C0 – C6
- 15 REV SEND : (Envoi de réverbération de touche) : niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de réverbération. Ce réglage est uniquement disponible lorsque le paramètre « Insertion Effect Out » (1) est réglé sur « thru ». Réglages : 0 – 127

  Note : Lorsque le paramètre « Insertion Effect Out » (1) est réglé sur « Ins A » ou « Ins B », vous pouvez déterminer le niveau du son de la touche de batterie (c'est-à-dire la sortie émise depuis « Insertion Effect A » ou « Insertion Effect B ») envoyé vers l'effet « Reverb » en réglant la valeur du paramètre « Insertion Reverb Send » (Envoi de l'insertion de réverbération) indiquée uniquement dans ce cas.

- 16 CHO SEND : (Envoi de chorus de touche) niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de « chorus ». Ce réglage est uniquement disponible lorsque le paramètre Insertion Effect Out (1) est réglé sur « thru ». Réglages : 0 – 127

  Note : Lorsque le paramètre « Insertion Effect Out » (1) est réglé sur « Ins A » ou « Ins B », vous pouvez déterminer le niveau du son de la touche de batterie (c'est-à-dire la sortie émise depuis « Insertion Effect A » ou « Insertion Effect B ») envoyé vers l'effet « Chorus » en réglant la valeur du paramètre « Insertion Chorus Send » (Envoi de l'insertion de « chorus ») indiquée uniquement dans ce cas.

4.1.3.2.5.2 Réglages de paramètres d'effets : SF2 « Ins A » – SF5 « Chorus »

Cette opération est identique à celle du mode « Normal Voice Common Edit ». Reportez-vous au § 4.1.2.2.6.2.

4.1.3.3 Paramètres « Key Edit »

VOICE (26) → Sélection d'une voix de batterie → **EDIT** (26) → Sélection d'une touche

Si vous voulez éditer les sons qui constituent une voix et les paramètres de base qui déterminent le son, tels que Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude et EG (Générateur d'enveloppe), ouvrez l'écran « Key Edit ».

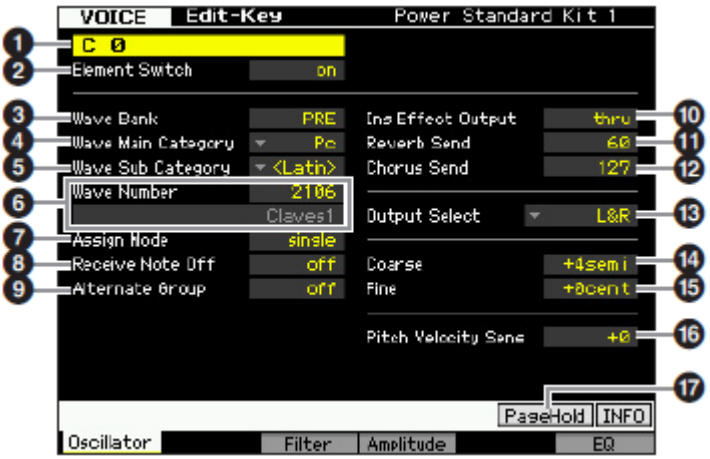
À propos des astérisques (*)

Pour les utilisateurs peu familiers de l'édition de voix, qui risquent d'être perdus avec un nombre aussi important de paramètres, les paramètres les plus simples et faciles à comprendre ont été marqués d'un astérisque, par souci de commodité. Si vous êtes un débutant en matière d'édition de voix, essayez ces paramètres en premier lieu.

4.1.3.3.1 Réglage de l'onde et de la plage de notes de la touche : F1 « Oscillator » 176
4.1.3.3.2 Réglage de la clarté du son à l'aide du filtre : F3 « Filter » 179
4.1.3.3.3 Réglages d'amplitude : F4 « Amplitude » 180
4.1.3.3.4 Réglages de l'égaliseur : F6 « EQ » 181

4.1.3.3.1 Réglage de l'onde et de la plage de notes de la touche : F1 « Oscillator »

Cet écran vous permet de régler la forme d'onde et la plage de notes pour la touche sélectionnée.



Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST (Liste) s'affiche dans le menu d'onglets correspondant à la touche **SF6**. Dans ce cas, vous pouvez appeler la liste en appuyant sur la touche **SF6** « LIST » puis y sélectionner l'élément de votre choix. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- 1 Key* : touche de batterie à éditer. Vous pouvez sélectionner l'instrument de percussion désiré en appuyant sur la note. Réglages : C0 – C6
- 2 Element Switch* : Détermine si la touche actuellement sélectionnée est utilisée ou non. Lorsqu'elle est spécifiée sur « off », la touche en cours d'édition est inaudible. Réglages : off (désactivé), on (activé)
- 3 Wave Bank * : banque de formes d'onde affectée à la touche de batterie.
  Sélectionner la banque parmi PRE, USR, FL1 et FL2.

- **PRE** (banque présélectionnée) contient les formes d'onde présélectionnées, tandis que USR (banque utilisateur),
- **FL1** (banque stockée au niveau du logement 1 du module d'extension de la mémoire flash en option)
- **FL2** (banque stockée au niveau du logement 2 du module d'extension de la mémoire flash en option) contiennent les formes d'onde utilisateur créées sur la base des échantillons enregistrés en mode Sampling

FL1 et FL2 sont uniquement disponibles lorsque le module d'extension de la mémoire flash FL512M/FL1024M en option est installé.

Note : Pour plus de détails sur la forme d'onde, reportez-vous aux explications du mode « Sampling » au § 4.6.

- 4 Wave Main Category* : &
- 5 Wave Sub Category* : La configuration de ces paramètres avant de sélectionner un numéro de forme d'onde facilite la recherche des formes d'onde souhaitées (6). Les formes d'onde présélectionnées sont classées dans des catégories principales et des sous-catégories. Le nombre de sous-catégories varie en fonction de chaque catégorie principale.
- 6 Wave Number * : forme d'onde affectée à la touche de batterie en sélectionnant la catégorie et le numéro de forme d'onde. Pour obtenir la liste complète des formes d'ondes dans la banque présélectionnée, reportez-vous à la liste des formes d'ondes disponible dans la Liste des données fournie à part.
- 7 Assign Mode* : Lorsque ce paramètre est réglé sur « single », il est impossible de reproduire deux fois la même note. Cela s'avère utile lorsque plusieurs occurrences de la même note sont reçues presque simultanément ou sans message de désactivation de note correspondant. Pour autoriser la reproduction de toutes les occurrences d'une même note, réglez ce paramètre sur « multi ». En général, il est particulièrement approprié de régler ce paramètre sur « multi » pour les sons de tambourin et de cymbale qui seraient susceptibles de retentir jusqu'à leur chute finale, lorsqu'ils sont interprétés plusieurs fois de suite. Gardez toutefois à l'esprit que le réglage « multi » consomme la polyphonie globale de l'instrument et risque de provoquer la coupure de certains sons. Réglages : single (unique), multi
  - « single » et si la double reproduction de la même note transmise au générateur de son interne, la première note sera arrêtée et la deuxième note rendue audible.
  - « multi » et si la double reproduction de la même note est transmise au générateur de son interne, toutes les notes seront audibles en même temps.
- 8 Receive Note Off : Détermine si la touche de batterie sélectionnée réagit ou non aux messages MIDI de désactivation de note. Ce réglage doit être activé lorsque la touche de batterie sélectionnée dispose d'un son soutenu sans effet d'étouffement (roulement de caisse claire, par exemple), de manière à ce que vous puissiez arrêter le son en relâchant la note. Réglages : off, on
- 9 Alternate Group*: Définit le groupe alternatif auquel la touche est affectée. Dans un vrai kit de batterie, certains sons ne peuvent pas physiquement être joués en même temps, comme par exemple, les sons de cymbale charleston ouverts et fermés. Vous pouvez empêcher la reproduction simultanée des touches en les attribuant au même groupe alternatif. Il est possible de définir jusqu'à 127 groupes alternatifs. Vous avez également la possibilité de sélectionner « off » afin d'autoriser la reproduction simultanée de sons. Réglages : off, 1 – 127
- 10 Ins Effect Output : Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque touche de batterie individuelle. Ce paramètre est identique à « Ins Effect Output »t de l'écran « Connect » (§ 4.1.2.2.1.2) du mode « Voice Common Edit ». Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également. Lorsque le paramètre « INSERTION CONNECT » est réglé sur « ins L » dans l'écran « Connect », Insertion L est utilisé pour traiter chaque touche de batterie individuelle,

et ce même si « ins A » ou « ins B » est sélectionné. Réglages : thru (through), ins A (Insertion Effect A), ins B (Insertion Effect B)

- **11** Reverb Send* : niveau sonore de la touche de batterie
- (le signal ignoré) envoyé à l'effet de réverbération. Ce paramètre est uniquement disponible lorsque « Insertion Effect Output » (ci-dessus) est réglé sur « thru ». Le réglage effectué ici s'applique aux mêmes paramètres de l'écran « Connect » (§ 4.1.2.2.1.2) du mode « Voice Common Edit ». Réglages : 0 – 127
- **12** Chorus Send* : niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de « chorus ». Ce paramètre est uniquement disponible lorsque « Insertion Effect Output » (ci-dessus) est réglé sur « thru ». Le réglage effectué ici s'applique aux mêmes paramètres de l'écran « Connect » (§ 4.1.2.2.1.2) du mode « Voice Common Edit ». Réglages : 0 – 127
- **13** Output Select : sortie(s) spécifique(s) pour le signal d'une touche de batterie individuelle. Vous pouvez faire sortir le signal de sortie de chaque touche de batterie individuelle par une prise de sortie spécifique située sur le panneau arrière. Ce paramètre est utile lorsque vous voulez appliquer un effet externe relié à un instrument de batterie donné. Ce réglage est uniquement disponible lorsque le paramètre « Insertion Effect Output » (**10**) est réglé sur « thru ». Réglages : Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Ecran LCD	Prises de sortie	Stéréo/Mono
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo
FW1&2	FW OUTPUT 1 et 2	Stéréo (1 : L, 2 : R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 et 4	Stéréo (3 : L, 4 : R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 et 6	Stéréo (5 : L, 6 : R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 et 8	Stéréo (7 : L, 8 : R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 et 10	Stéréo (9 : L, 10 : R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 et 12	Stéréo (11 : L, 12 : R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 et 14	Stéréo (13 : L, 14 : R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono

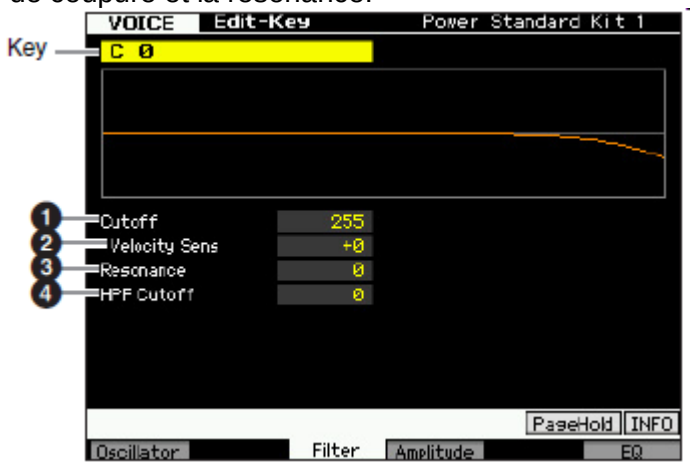
Note : Les réglages FW (FW1 –14) sont uniquement disponibles lorsque l'unité FW16E en option est installée.

- **14** Coarse (Pitch Coarse Tuning)* : (Accord approximatif de hauteur de ton) hauteur de ton de chaque touche de batterie en demi-tons. Réglages : -48 demi-tons – +0 demi-ton – +48 demi-tons
- **15** Fine (Pitch Fine Tuning)* : (Accord affiné de hauteur de ton) : hauteur de ton de chaque touche de batterie en centièmes de ton. Réglages : -64 centièmes – +0 centième – +63 centièmes
- **16** Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity) (Sensibilité de la hauteur de ton à la vélocité) : manière dont la hauteur de ton de la touche de batterie sélectionnée réagit à la vélocité. Les réglages positifs entraînent l'augmentation de la hauteur au fur et à mesure que vous jouez fort sur l'instrument. Un réglage de 0 conserve la hauteur de ton inchangée. Les réglages négatifs provoquent l'augmentation de la hauteur plus vous jouez doucement au clavier. Réglages : -64 – +0 – +63

- **17 SF5** « PageHold » : En général, le fait d'appuyer sur une note du clavier en mode Drum Voice Edit entraîne l'alternance automatique de la touche (l'instrument) éditée. Lorsque la touche **SF5** « PageHold » est activée, la touche (l'instrument) en cours d'édition sera maintenue, même si vous appuyez sur une autre note du clavier. Cela vous permet d'éditer une certaine touche tout en réglant la balance de niveau entre la touche en cours d'édition et les autres touches.

4.1.3.3.2 Réglage de la clarté du son à l'aide du filtre : F3 « Filter »

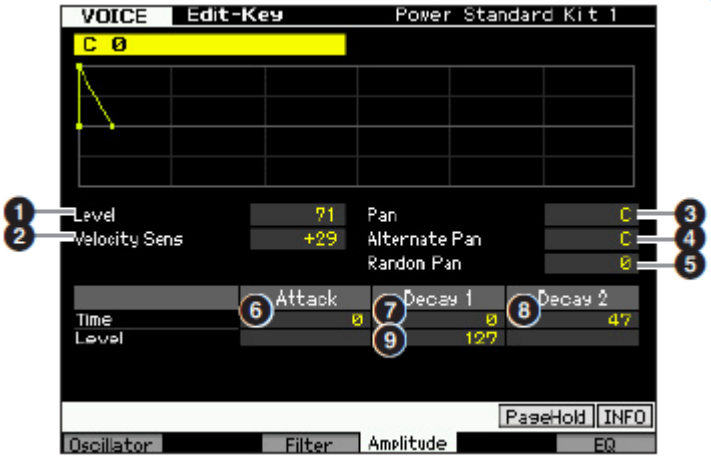
Chaque touche de batterie dispose de ses propres filtres passe-bas et filtre passe-haut indépendants. Vous pouvez régler les caractéristiques toniques de chaque son de batterie en réglant la fréquence de coupure et la résonance.



- 1 Cutoff* : Augmente ou diminue la fréquence de coupure du filtre passe-bas pour ajuster la brillance du son. Le son peut être rendu plus clair en augmentant la fréquence de coupure du filtre, ou bien assombri ou étouffé en abaissant celle-ci. Réglages : 0 – 255
- 2 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)* : Détermine la réaction de la fréquence de coupure à la vélocité, ou la force avec laquelle vous pouvez jouer les notes. Un réglage positif entraîne une augmentation de la fréquence de coupure lorsque vous jouez avec plus de force sur le clavier. Un réglage de 0 n'induit aucun changement de la fréquence de coupure associé à la vélocité. Les réglages négatifs provoquent une augmentation de la fréquence de coupure plus vous jouez doucement au clavier. Réglages : -64 – +0 – +63
- 3 Resonance* : Détermine l'emphase donnée à la fréquence de coupure pour renforcer le caractère du son. Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé. Réglages : 0 – 127
- 4 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)* : fréquence de coupure du filtre passe-haut. Réglages : 0 – 255

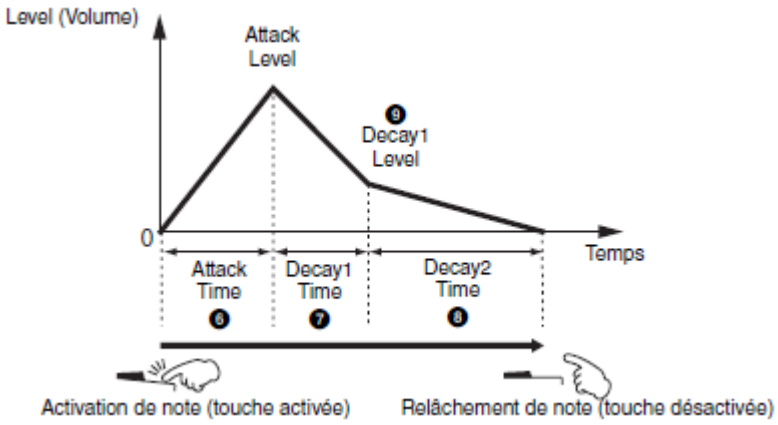
4.1.3.3.3 Réglages d'amplitude : F4 « Amplitude »

Les écrans suivants vous permettent de définir les différents paramètres relatifs à la touche de batterie, tels que Volume, Pan et Amplitude EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude).



- **1** Level* : niveau de sortie de la touche de batterie. Réglages : 0 – 127
- **2** Velocity Sens* (Sensibilité à la vélocité) manière dont le niveau de sortie de la touche de batterie sélectionnée réagit à la vélocité. Les réglages positifs entraînent l'augmentation du niveau de sortie au fur et à mesure que vous jouez fort au clavier. Un réglage de 0 conserve le niveau de sortie tel quel. Les réglages négatifs entraînent une augmentation du niveau de sortie au fur et à mesure que vous jouez doucement au clavier. Réglages : -64 – +0 – +63
- **3** Pan* : balayage (position stéréo) du son. Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)
- **4** Alternate Pan : degré de balayage du son panoramique alternativement à gauche et à droite, à chaque fois que vous appuyez sur une note, à partir de la position de panoramique définie ci-dessus comme étant centrale. Les valeurs élevées augmentent la largeur de bande de la plage de balayage. Réglages : L64 – C – R63
- **5** Random Pan : étendue du balayage aléatoire de la touche de batterie à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique centrale. Réglages : 0 – 127

Amplitude EG :
Grâce à l'AEG, vous pouvez contrôler la transition du volume depuis l'émission du son jusqu'à son interruption.



Time (Temps)*
Les paramètres Time vous permettent de définir le temps entre les points contigus des paramètres de niveau ci-dessous. Des valeurs élevées entraînent un temps allongé avant d'atteindre le niveau suivant. Réglages : 0 – 127 (0 – 126, maintien pour Decay 2 Time)

- 6 Attack Time : temps qu'il faut au son pour atteindre le volume maximal (Attack Level) lorsqu'une note est jouée.
- 7 Decay 1 Time : temps nécessaire au son pour décliner, en partant de « Attack Level » jusqu'à « Decay1 Level », après l'activation d'une note.
- 8 Decay 2 Time : vitesse à laquelle le son décline depuis « Decay1 Level » jusqu'à se taire complètement après avoir relâchée la touche.

Level (Niveau)*
Le paramètre Level vous permet de régler le niveau AEG (Amplitude de générateur d'enveloppe). Réglages : 0 – 127

- 9 Decay 1 Level : niveau AEG atteint à partir de Attack Level, après écoulement du temps de Decay1.

4.1.3.3.4 Réglages de l'égaliseur : F6 « EQ »

Cet écran vous permet de définir les paramètres EQ de chaque touche de batterie. Cette opération est identique à la fonction Common Edit d'une voix normale. Reportez-vous au § 4.1.2.3.7

4.1.4 « Voice Job »

Le mode Voice Job (Tâche de voix) est doté d'un certain nombre d'outils d'organisation et d'initialisation extrêmement pratiques, qui peuvent servir à la création et l'archivage de voix.

4.1.4.1 « Voice Job » : principe d'utilisation 182
4.1.4.2 Initialisation de la voix : F1 « Init » 182
4.1.4.3 Edit Recall : F2 fonction « Recall » 183
4.1.4.4 Copie d'un élément de voix sur l'élément en cours : F3 « Copy » 183
4.1.4.5 Transmission des données de voix via la fonction MIDI (Bulk Dump) : F4 « Bulk » (Bulk Dump) (Transfert en bloc) 184

4.1.4.1 « Voice Job » : principe d'utilisation

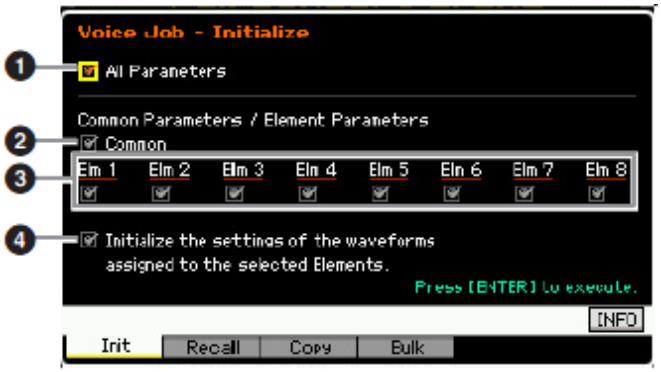
- 1 En mode Voice, appuyez sur la touche **JOB** (Tâche) pour passer en mode « Voice Job ».
- 2 boutons **F1 à F4** pour ouvrir l'écran Job souhaité.
- 3 Placez le curseur sur le paramètre souhaité, puis réglez sa valeur. Définissez les paramètres d'exécution de la tâche.
- 4 bouton **ENTER**. (L'écran vous demande confirmation.) Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche **DEC/NO**.
- 5 bouton **INC/YES** pour exécuter la tâche. Lorsque vous avez effectué une tâche, le message « Completed » (Terminé) s'affiche et vous retournez à l'écran initial.
- 6 bouton **VOICE** pour retourner en mode « Voice Play ».

AVIS
Même si vous exécutez la tâche, la sélection d'une autre voix ou la mise hors tension de l'instrument sans sauvegarde préalable des données entraîne l'effacement des données de voix. Assurez-vous de stocker les données de voix dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** (26) avant de sélectionner une voix différente ou de mettre l'instrument hors tension.

4.1.4.2 Initialisation de la voix : F1 « Init »

Cette fonction réinitialise (initialise) tous les paramètres de voix sur leurs valeurs respectives par défaut. Vous pouvez également réinitialiser des paramètres spécifiques, tels que les réglages communs, les réglages propres à chaque élément/touche de batterie, etc. Cette opération est utile lorsque vous créez une voix entièrement nouvelle à partir de zéro. Les paramètres pouvant être réinitialisés varient en fonction du type de voix actuellement sélectionné (normale/batterie).

Voix normale sélectionnée



- 1 All Parameters (Tous les paramètres) / Si vous cochez cette option, tous les paramètres de la voix sélectionnée seront initialisés.
- 2 Common Parameters : Pour initialiser tous les paramètres « Common Edit » (Édition commune) de la voix sélectionnée.
- 3 Element Parameters 1 – 8 : Pour initialiser tous les paramètres «Element Edit » (Édition d'élément) de la voix sélectionnée.
- 4 Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements. (Initialiser les réglages des formes d'onde attribuées aux éléments sélectionnés.) Si vous cochez cette option, tous les réglages de forme d'onde de l'élément sélectionné sont initialisés.

Voix de batterie sélectionnée



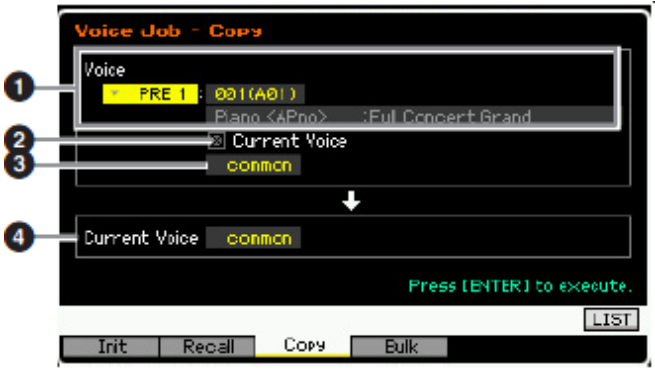
- 5 Paramètres de touche : Pour initialiser tous les paramètres « Key Edit » (Édition de touche) de la voix sélectionnée.
- 6 Touche de batterie : Détermine la touche de batterie à initialiser. Réglages : C0 – C6
- 7 Initialize the settings of the waveform assigned to the selected Key. (Initialiser les réglages de la forme d'onde attribuée à la touche sélectionnée.) : Si vous cochez cette option, tous les réglages de forme d'onde de la touche de batterie sélectionnée sont initialisés.

4.1.4.3 Edit Recall : F2 fonction « Recall »

Si vous éditez une voix sans en sauvegarder les modifications avant de passer à une autre voix, celles-ci seront effacées. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction « Recall » (Rappel) pour restaurer la voix éditée avec les dernières modifications.

4.1.4.4 Copie d'un élément de voix sur l'élément en cours : F3 « Copy »

Cette fenêtre vous permet de copier les réglages des paramètres « Common » et « Element/Drum Key » d'une voix quelconque dans celle que vous éditez. Ceci vous sera particulièrement utile si vous créez une voix et souhaitez utiliser les paramètres d'une autre voix. Lorsque le paramètre « Current Voice » (Voix en cours) (2) est activé, vous pouvez copier les réglages de paramètre d'un élément à l'autre au sein de la même voix.



- 1 Voix source : Banque et numéro de la voix à copier. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de voix actuellement sélectionné (normale/batterie). Il est impossible de définir ce paramètre lorsque la voix en cours (2) est activée.
- 2 Current Voice (Voix actuelle) : Lorsque cette option est activée, la voix actuellement sélectionnée (celle qui est en cours d'édition) est sélectionnée comme source. Par conséquent, vous pouvez copier les réglages de paramètre d'un élément sur un autre élément appartenant à la même voix.
- 3 Type de données de la voix source : Type de données source incluant le numéro d'élément et la touche de batterie. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de voix actuellement sélectionné (normale/batterie). Réglages : common, element 1 – 8 (voix normale), key C9 – C6 (voix de batterie)
- 4 Type de données de la voix de destination, incluant le numéro d'élément et la touche de batterie. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de voix actuellement sélectionné (normale/batterie). Lorsque le type de données de la voix source (ci-dessus) est spécifié sur « common », la valeur du paramètre est fixée sur « common ». Réglages : common, element 1 – 8 (voix normale), key C9 – C6 (voix de batterie)

4.1.4.5 Transmission des données de voix via la fonction MIDI (Bulk Dump) : F4 « Bulk » (Bulk Dump) (Transfert en bloc)

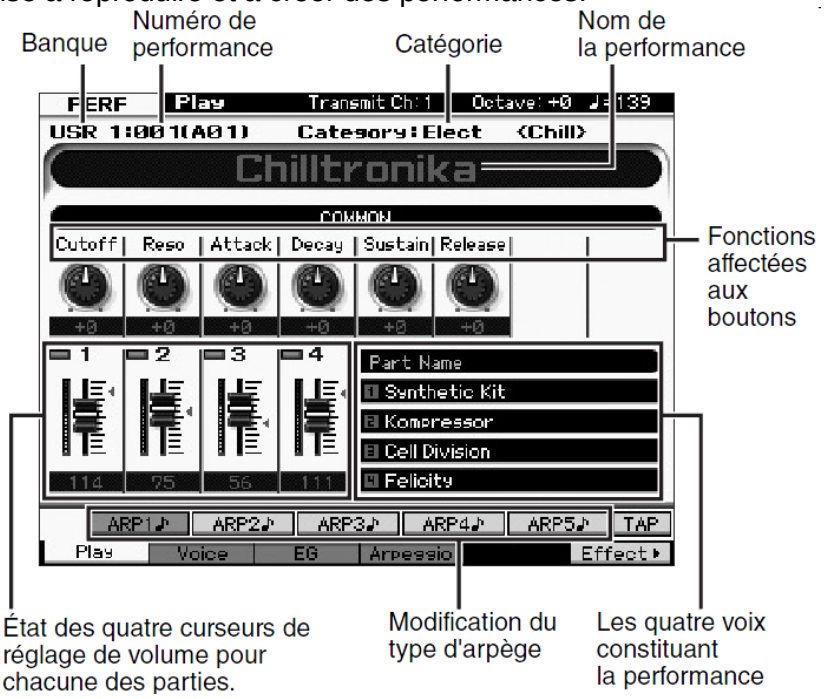
Cette fonction vous permet d'envoyer vos réglages de paramètres édités, liés à la voix actuellement sélectionnée, vers un ordinateur ou un autre périphérique MIDI, en vue de l'archivage des données. Pour exécuter l'opération « Bulk Dump », appuyez sur la touche **ENTER** (25).

Notes :

- ✓ Pour exécuter la fonction « Bulk Dump », vous devez choisir le numéro de périphérique MIDI correct. Pour plus de détails, reportez-vous à u § 4.9.7.2.
- ✓ Les données du transfert en bloc incluent uniquement les messages MIDI et pas les formes d'onde.

4.2 Mode « PERF»ormance

Ce mode autorise à reproduire et à créer des performances.



Une performance permet :

- ✓ de disposer plusieurs voix en couche
- ✓ ou de jouer 2 voix distinctes sur le clavier partagé.

Les performances peuvent contenir **au maximum 4 parties** (voix), choisies parmi les parties 1 à 4 du générateur de son interne. Le mode Performance Play constitue l'entrée principale vers le mode Performance et vous permet de sélectionner et de reproduire une performance. Certains réglages de performance peuvent également être édités dans ce mode.

Le MOTIF XF contient 128 performances dans chacune des banques USER1 à USER 4 (soit 512 performances au total). La sélection d'une performance se déroule globalement de la même manière que pour une voix.

4.2.1 UTILISATION DU CLAVIER EN MODE « PERFORMANCE » 185
4.2.2 REPRODUCTION D'UNE « PERFORMANCE » 191
4.2.3 EDITION D'UNE « PERFORMANCE » 203
4.2.4 PERFORMANCE JOB 233

4.2.1 Utilisation du clavier en mode « Performance »

Chaque performance peut contenir un total de 4 parties différentes.

Les 4 types standards d'affectations de voix à ces 4 quatre parties sont décrits ci-après.

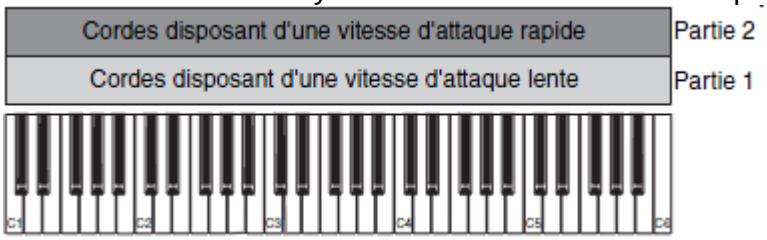
4.2.1.1 Principe d'affectation de voix à des parties de « performance » 186
4.2.1.2 Exercice de création d'une performance en combinant plusieurs voix 187
4.2.1.3 Modification des réglages d' « arpège » pour chaque « partie » 188
4.2.1.4 Stockage de la « performance » 189

4.2.1.1 Principe d'affectation de voix à des parties de « performance »

4.2.1.1.1 Structure des performances : « Couche » 186
4.2.1.1.2 Structure des performances : Partage selon la plage de notes 186
4.2.1.1.3 Structure des « performances » : Partage selon la plage de vélocité des notes 186
4.2.1.1.4 Structure des performances : Utilisation de l'arpège 186

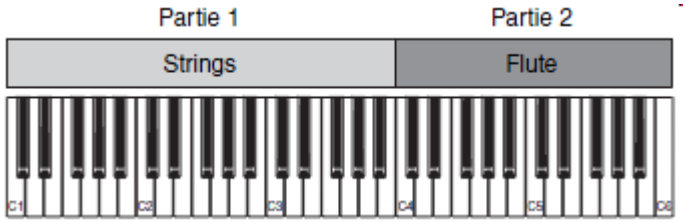
4.2.1.1.1 Structure des performances : « Couche »

Cette méthode vous permet de jouer plusieurs voix simultanément en appuyant sur une seule touche du clavier. Par exemple créer un son plus épais en combinant deux voix similaires, comme deux voix de cordes différentes ayant chacune une vitesse d'attaque spécifique.



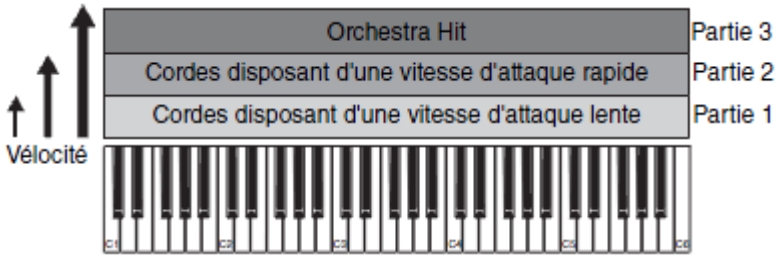
4.2.1.1.2 Structure des performances : Partage selon la plage de notes

Cette méthode permet de jouer des voix différentes avec les mains gauche et droite. Par exemple en affectant la voix Strings à la plage des basses et Flute à celle des aigus, comme illustré ci-dessous.



4.2.1.1.3 Structure des « performances » : Partage selon la plage de vélocité des notes

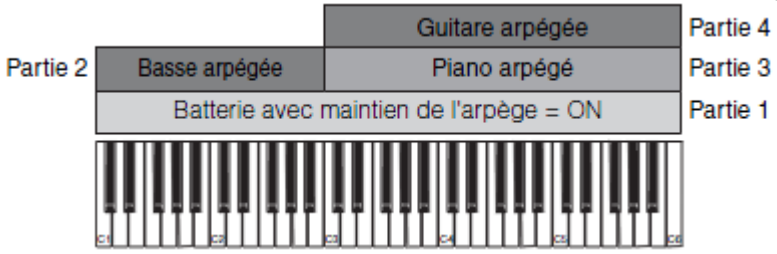
Cette méthode vous permet de déclencher différentes voix selon votre force de jeu (vélocité). Dans l'exemple ci-dessous, la reproduction d'une note avec une faible vélocité déclenche des sons de corde présentant une vitesse d'attaque lente. Par contre, l'application d'une vélocité moyenne aux notes entraîne des sons de cordes affichant une vitesse d'attaque rapide. L'interprétation de la note avec une vélocité élevée déclenche la voix Orchestra Hits.



4.2.1.1.4 Structure des performances : Utilisation de l'arpège

Cette méthode vous permet de jouer toutes les parties d'un orchestre à vous tout seul. Ce type de performance utilise aussi différents types d'arpèges affectés aux parties individuelles, ce qui facilite d'autant plus l'assimilation du son à celui d'un orchestre.

Dans l'exemple ci-dessous, le motif Drum (Batterie) (arpégé) est reproduit indéfiniment, même lors du relâchement des notes. La ligne des basses Bass (arpégée) retentit via la performance de la main gauche et l'accompagnement Guitar (arpégé) ou Piano Arpeggio est assuré par la performance de la main droite. En outre, vous pouvez changer l'affectation du paramètre « Arpeggio Type » pour chacune de ces parties en appuyant sur une des touches **SF1 – SF5**.



4.2.1.2 Exercice de création d'une performance en combinant plusieurs voix

Après avoir vérifié les performances préprogrammées dans les banques utilisateur, essayez de créer votre propre performance. Dans cette section, nous allons créer une performance en combinant deux voix.

4.2.1.2.1 Préparation de la création d'une « performance » (initialisation de la performance) 187
4.2.1.2.2 Partage 188
4.2.1.2.3 Réglage des niveaux de « partie » 188

4.2.1.2.1 Préparation de la création d'une « performance » (initialisation de la performance)

- 1 En mode « Performance Play », bouton **JOB** puis bouton **F1**. L'écran Initialize apparaît. Vérifiez que l'option « All Parameters » (Tous les paramètres) est cochée
- 2 bouton **ENTER** (25). (L'écran demande confirmation.)
- 3 bouton **INC/YES** (21, 22) pour initialiser la performance.
- 4 bouton « MODE » **PERFORM** (26). Le nom de la performance actuelle est remplacé à l'écran par « Initialized Perform » (Performance initialisée).

  Note : Lorsque vous initialisez une performance, la voix portant le numéro 1, affectée à Preset Bank 1, est assigné à toutes les parties et toutes les parties sont activées par défaut.

Essayez de combiner deux voix en affectant votre voix préférée à la partie 2

- 1 Depuis l'écran Performance Play, bouton **F2** pour appeler l'écran « Voice » (Voix). Vous pouvez confirmer ici les voix que vous souhaitez affecter aux différentes parties. Vous avez également la possibilité de confirmer l'activation de toutes les parties après l'exécution de la fonction d'initialisation ci-dessus.
- 2 Positionnez le curseur sur la case à cocher de « PART 2 », puis bouton **INC/YES** pour la cocher.
- 3 Positionnez le curseur sur la voix, puis sélectionnez la voix souhaitée en spécifiant un numéro de banque et de voix.

  Note Vous pouvez utiliser la fonction « Category Searc »h sur cet écran pour sélectionner une voix. De même qu'en mode Voice, utilisez la touche **CATEGORY SEARCH** (32).

N'oubliez pas que les noms de catégories imprimées sous les touches Bank sont ceux des voix et non des performances.



- 4 Jouez au clavier. La partie 1 (Piano Voice) et la partie 2 (voix sélectionnée ci-dessus) retentissent immédiatement en couche.

Essayez à présent de jouer différentes voix à l'aide des mains gauche et droite.

4.2.1.2.2 Partage

Vous pouvez jouer ici des voix différentes avec les mains droite et gauche en affectant à la partie 1 une voix dotée d'une plage de notes graves, et à la partie 2 une voix disposant d'une plage de notes plus aiguës.

- 1 Positionnez le curseur sur le paramètre « NOTE LIMIT HI » (Limite de note supérieure) de la partie 1.
- 2 Réglez la note la plus élevée de la partie 1 en appuyant sur la touche correspondante tout en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée. L'illustration du clavier indique la plage de notes spécifiées en couleurs.
- 3 Positionnez le curseur sur le paramètre « NOTE LIMIT LO » (Limite de note inférieure) de la partie 2.
- 4 Réglez la note la moins élevée des sons de la voix Strings avec une partie 2 en appuyant sur la touche correspondante tout en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée. L'illustration du clavier indique la plage de notes spécifiées en couleurs.
- 5 Jouez au clavier. Les notes que vous jouez de la main gauche retentissent comme la voix de piano (partie 1), alors que les notes que vous interprétez à l'aide de la main droite correspondent à la deuxième voix (partie 2) que vous avez sélectionnée.

4.2.1.2.3 Réglage des niveaux de « partie »

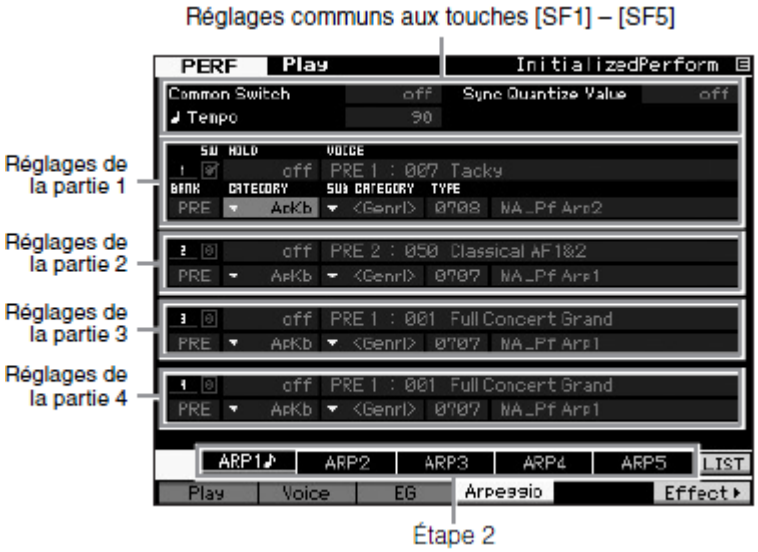
Réglez le volume des parties 1 et 2 à l'aide des curseurs de commande

4.2.1.3 Modification des réglages d' « arpège » pour chaque « partie »

Essayez de changer les réglages d'arpège pour chaque partie. Vous pouvez affecter à la performance le rythme ou le motif d'accompagnement le mieux adapté au style de musique souhaité.

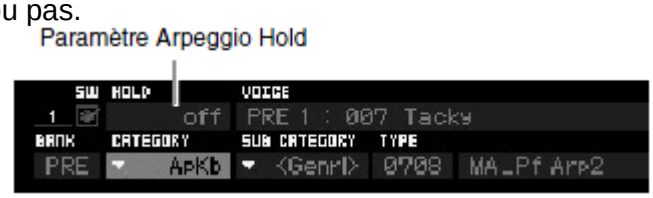
- 1 : Depuis l'écran Voice Play, bouton **F4** pour appeler l'écran Arpeggio

- 2 : Sélectionnez l'arpège souhaité en appuyant sur une des touches **SF1** – **SF5**. La partie inférieure de l'écran varie en fonction de la touche activée. La partie supérieure (paramètres « Common Switch » (Sélecteur commun), « Sync Quantize Value » (Valeur de quantification de la synchronisation) et « Tempo ») est commune à toutes les touches de sous-fonctions



- 3 : Sélectionnez les valeurs des paramètres « Category », « Sub Category » et « Type » liés à l'arpège pour chacune des parties 1 à 4.
  - « Category » : type d'instrument,
  - « Sub Category » : type rythmique
  - « Type » : Type d'arpège concerné. Spécifiez BANK sur « PRE » lors de l'utilisation d'un type d'arpège présélectionné

Notez que le paramètre Arpeggio Hold (Maintien des arpèges) ainsi que la sélection du type d'arpège sont très utiles. Lorsque ce paramètre est spécifié sur « on », la reproduction d'arpège continue même en cas de relâchement de note. Ce paramètre doit être spécifié sur « on » lorsque la voix de batterie est affectée à la partie et que vous souhaitez reproduire l'arpège (motif rythmique) en continu, que les notes soient maintenues ou pas.



NOTE : Pour sélectionner les paramètres « Category » et « Sub Category », appeler à l'écran leurs listes respectives.. Vous pouvez également faire votre sélection à l'aide du cadran de données ou des touches **INC/YES et DEC/NO**. Une fois la sélection opérée, appuyez sur **ENTER** (25) pour appeler le type d'arpège choisi.

Affectez les types d'arpège de la même manière à toutes les autres touches **SF** de votre choix.

4.2.1.4 Stockage de la « performance »

Après l'édition, assurez-vous de stocker la performance créée dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** afin d'appeler la fenêtre « Performance Store ». L'opération de stockage est la même que pour « Voice Store » (§ 1.5.6).

AVIS

Si vous éditez une performance et que vous en sélectionnez une autre sans enregistrer celle en cours d'édition, toutes vos modifications seront effacées.

AVIS
Les données de performance prédéfinies sont stockées dans la mémoire de banque utilisateur. Le stockage des données de performance que vous avez créées efface les données de performance prédéfinies. Si vous souhaitez restaurer les données prédéfinies de la performance, exécutez la tâche « Factory Set » en mode « Utility », qui entraîne l'effacement de vos données originales. Par conséquent, veillez à sauvegarder toutes les données importantes sur un périphérique de stockage USB externe afin d'éviter de les perdre.

Pour plus d'informations sur les performances, reportez-vous aux paragraphes plus loin.

4.2.2 Reproduction d'une « performance »

4.2.2.1 Sélection d'une « performance » 191
4.2.2.2 Activation/désactivation d'une « partie » 191
4.2.2.3 Utilisation de la fonction « Arpeggio » 192
4.2.2.4 Utilisation des contrôleurs 193
4.2.2.5 Écran Performance Play : F1 « Play » 195
4.2.2.6 Informations sur la performance : **SF6** « INFO » (Information) 197
4.2.2.7 Paramètres de la voix affectée à chacune des parties : F2 « Voice » 198
4.2.2.8 Modification des caractéristiques tonales : F3 « EG » (Envelope Generator) 199
4.2.2.9 Réglages des arpèges : F4 « Arpeggio » 199
4.2.2.10 Enregistrement du jeu au clavier en mode « Performance » 201

4.2.2.1 Sélection d'une « performance »

Tout comme en mode « Voice Play », vous pouvez utiliser les fonctions « Category Search » et « Favorite Category » en mode « Performance Play ». Cependant le choix de la « Category » se fait uniquement à l'écran en mode « Performance » (et non également par les boutons de « category » qui ne sont pas légendés pour les « Performance » mais pour le mode « VOICE »).

4.2.2.2 Activation/désactivation d'une « partie »

4.2.2.2.1 Activation/désactivation de parties spécifiques : « Mute » 191
4.2.2.2.2 Isolement d'une partie spécifique : « SOLO » 191

4.2.2.2.1 Activation/désactivation de parties spécifiques : « Mute »

Le mode Performance Play vous permet d'activer/désactiver individuellement les quatre parties de la performance courante à l'aide de la fonction Mute.

- bouton **PERFORMANCE CONTROL** (33). Le voyant s'allume, indiquant par là que les différentes parties peuvent être activées/désactivées.
- Un des boutons numériques **9 – 12** (29). Le voyant de la touche enfoncée s'éteint et la partie correspondante est coupée. Appuyez à nouveau sur la même touche pour allumer le voyant et désactiver la fonction Mute pour cette partie. Vous pouvez activer/désactiver plusieurs parties en appuyant sur les touches correspondantes.

Note : Les parties peuvent également être coupées à l'aide des touches **MUTE** (35) et « PART SELECT » (29). Bouton **MUTE** (35) (le voyant s'allume), puis utilisez la touche numérique « PART SELECT » **1 – 4** appropriée pour couper et réactiver la partie souhaitée.

4.2.2.2.2 Isolement d'une partie spécifique : « SOLO »

La fonction Solo est la contrepartie de la fonction Mute et vous permet d'isoler instantanément une partie donnée et d'assourdir toutes les autres.

- bouton **SOLO** (36). Le voyant s'allume, indiquant par là que la fonction Solo est activée.

- Un des boutons numériques « PART SELECT » **1 – 4** (29). Le voyant de la touche enfoncée clignote et seule la partie correspondante est audible. Appuyez sur une autre touche numérique pour sélectionner une autre partie à isoler.

NOTA : Pour quitter les modes Mute et Solo, appuyez sur la touche **TRACK** (34) ou **PERFORMANCE CONTROL** (33).

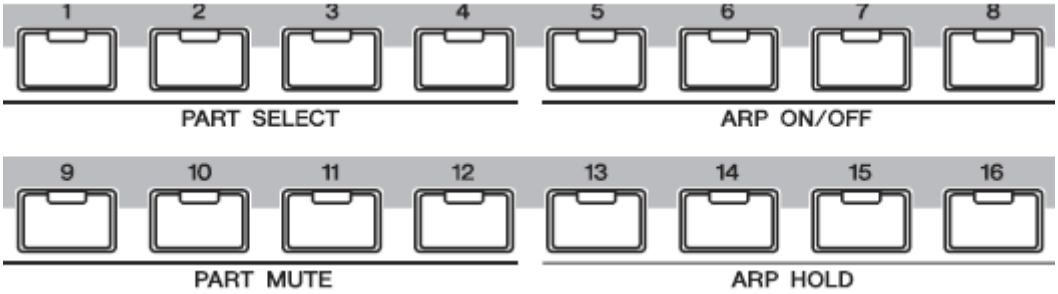
4.2.2.3 Utilisation de la fonction « Arpeggio »

Cette fonction vous permet de lancer des motifs rythmiques, des riffs et des phrases à l'aide de la voix actuelle, simplement en jouant des notes au clavier.

En mode Performance, les quatre types d'arpège sont affectés aux quatre parties. Cela signifie qu'il est possible de reproduire simultanément quatre types d'arpège. Essayez de sélectionner différentes performances et d'écouter les divers types d'arpège.

Pour d'autres informations sur la fonction Arpeggio, reportez-vous au paragraphe Bloc Arpeggio 5.5.

Les performances d'usine ont déjà leurs types d'arpèges pré-attribués, et on active l'arpège par la touche **ARPEGGIO ON/OFF** (12) et en appuyant sur une note quelconque. L'utilisation de la fonction Arpeggio est grosso modo la même que dans le mode Voice.



4.2.2.3.1 Activation/désactivation de la reproduction d' « arpèges » pour chaque partie 192
4.2.2.3.2 Activation/désactivation du paramètre « Arpeggio Hold » pour chaque partie 192

4.2.2.3.1 Activation/désactivation de la reproduction d' « arpèges » pour chaque partie

- bouton **PERFORMANCE CONTROL** (33). Le voyant s'allume, indiquant par là que la reproduction d'arpèges peut être activée/désactivée pour chaque partie.
- Un des boutons « ARP ON/OFF » **5 – 8** (29) pour activer et désactiver la reproduction des arpèges pour chaque partie.
  Si un des voyants « ARP ON/OFF » **5 – 8** est éteint, cela signifie que la reproduction d'arpèges de la partie correspondante est coupée.

4.2.2.3.2 Activation/désactivation du paramètre « Arpeggio Hold » pour chaque partie

Lorsque le paramètre Arpeggio Hold est réglé sur « on », la reproduction d'arpèges se poursuit même si la note est relâchée.

Pour activer ou désactiver le paramètre Arpeggio Hold (Maintien des arpèges) (Cf. édition d'une performance) pour chaque partie de la performance en procédant comme suit :

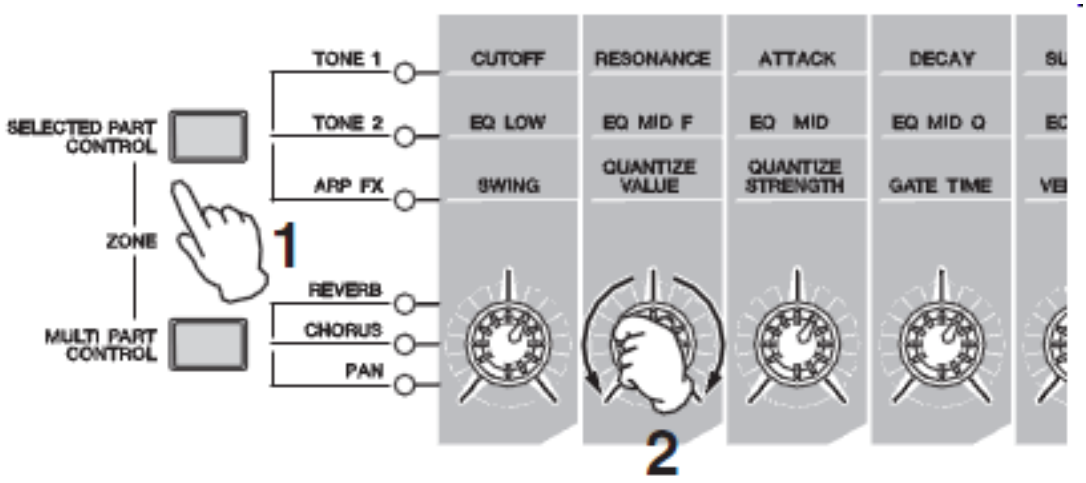
- bouton **PERFORMANCE CONTROL** (33). Le voyant s'allume, indiquant par là que le paramètre Arpeggio Hold peut être activé/désactivé pour chaque partie.
- Un des boutons « ARP HOLD » **13 – 16** (29) pour activer et désactiver le paramètre Arpeggio Hold pour chaque partie
  Si un des voyants « ARP HOLD » **13 – 16** (29) est éteint, cela signifie que le paramètre Arpeggio Hold de la partie correspondante est activé.

  Lorsque le paramètre Arpeggio Hold est réglé sur « syncoff » (synchronisation désactivée) dans l'écran « Arpeggio Main » (§ 4.2.3.4), chaque fois que vous appuyez sur une des touches « ARP HOLD » **13 – 16** (29), vous faites basculer le paramètre Arpeggio Hold entre « on » et « sync-off ».

4.2.2.4 Utilisation des contrôleurs

4.2.2.4.1 Potars 193
4.2.2.4.2 Curseurs 195

4.2.2.4.1 Potars

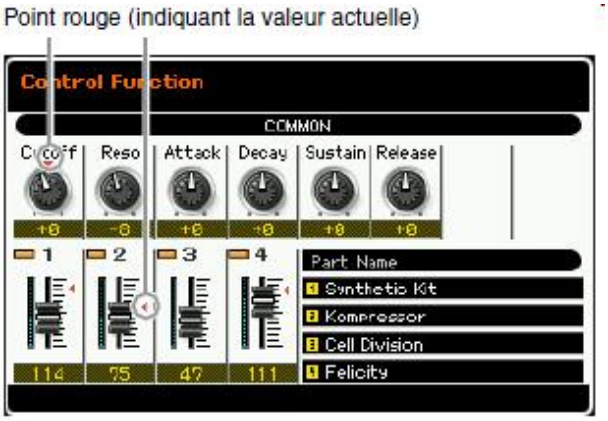


Chacun des 8 potars dispose de 6 fonctions différentes sélectionnables à l'aide des touches **SELECTED PART CONTROL** (8) et **MULTI PART CONTROL** (9).

- **1** Sélectionnez la fonction à attribuer aux boutons : Appuyez plusieurs fois sur la touche **SELECTED PART CONTROL** (8) ou **MULTI PART CONTROL** (9) pour sélectionner la fonction à attribuer aux potars.
  - Chaque pression sur **SELECTED PART CONTROL** (8) est une bascule entre les modes TONE 1 → TONE 2 → ARP FX (les 8 potars prennent alors la fonction inscrites au dessus d'eux).
  - Chaque pression sur **MULTI PART CONTROL** (9) est une bascule entre 3 effets REVERB → CHORUS → PAN appliqués aux 4 voix de la performance (4 premiers potars).

Notes :

- Pour vérifier si des fonctions sont actuellement attribuées aux boutons, ouvrez la fenêtre « Control Function » en appuyant sur la touche **SELECTED PART CONTROL** (8) ou **MULTI PART CONTROL** (9).
- Maintenez la touche **SELECTED PART CONTROL** (8) enfoncée pendant quelques secondes pour restaurer le 1ère mode TONE 1. Faites de même avec la touche **MULTI PART CONTROL** (9) pour restaurer la 1ère fonction REVERB.
- Un point rouge sur le dessin du bouton ou du curseur indique la valeur sur laquelle le potar ou le curseur est actuellement réglé. Le déplacement du bouton ou du curseur est sans effet sur le son tant que ce point n'est pas atteint. Une fois que vous amenez le bouton ou le curseur au-delà de ce point, le point rouge disparaît et le mouvement du bouton ou du curseur de commande affecte le son.



- **2** Modifiez la couleur tonale : Pour les modes TONE 1, TONE 2 ou ARP FX, les huit potars sont fonctionnels pour les fonctions inscrites au dessus d'eaux (comme en mode Voice), soit 3x8=24 fonctions au total. Pour les effets REVERB, CHORUS ou PAN, seuls les 4 premiers potars à l'extrême gauche sont fonctionnels pour régler ces 4 paramètres sur les 4 voix de la performance.

Voyant actif	Fonctions des quatre boutons de gauche
REVERB	Ajuste la profondeur de réverbération des parties 1 – 4
CHORUS	Ajuste la profondeur de chœur des parties 1 – 4
PAN	Ajuste la position de balayage panoramique des parties 1 – 4

Note : Si l'indicateur « E » (Edit) apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran tandis que vous réglez les boutons, cela signifie que la performance a été modifiée et que pour être mémorisée elle doit être stockée en tant que nouvelle performance utilisateur.

Modification de la partie à contrôler :

- Comme on l'a vu, les effets REVERB, CHORUS et PAN sont directement réglés **indépendamment** pour les 4 parties à l'aide des 4 premiers potars.
- Par contre, les 24 fonctions des 3 modes TONE1, TONE2 et ARP FX s'appliquent par défaut aux 4 voix **simultanément** (bouton **COMMON EDIT** (30) allumé).
  Presser le bouton **PERFORMANCE CONTROL** (33) puis un des boutons « PAR SELECT » **1 à 4** pour les appliquer **indépendamment** à l'une des 4 parties (le bouton **COMMON EDIT** (30) s'éteint). Ensuite, si besoin presser le

bouton **COMMON EDIT** (30) pour appliquer à nouveau les effets simultanément aux 4 parties.

4.2.2.4.2 Curseurs

Comme le montre l'écran, les **4 curseurs** (10) à l'extrême gauche règlent **le volume des 4 parties**, et l'état du réglage est affiché à l'écran par un point rouge comme pour les potars (7).

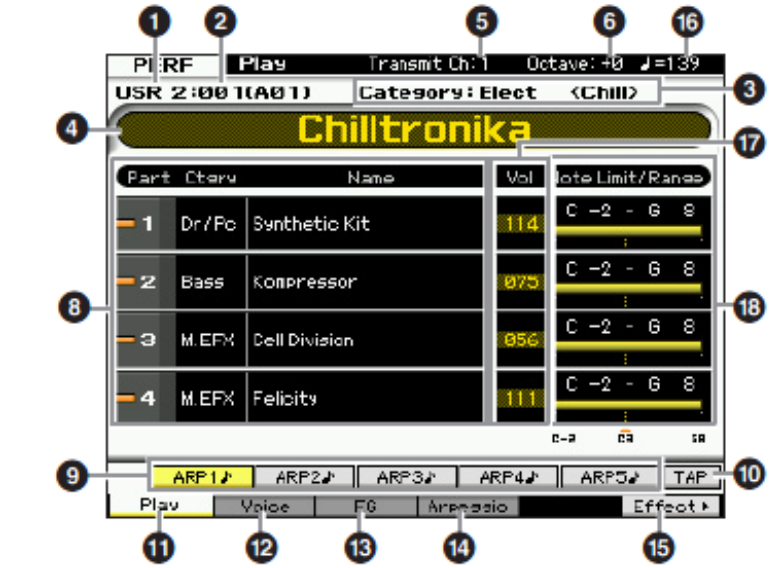
4.2.2.5 Écran Performance Play : F1 « Play »

Bouton **PERFORM** (26) pour ouvrir l'écran « Performance Play ».

Type 1 de l'écran Performance Play



Type 2 de l'écran Performance Play



- 1 Banque de performances
- 2 Numéro de la performance (groupe/numéro) : banque et numéro de la performance sélectionnée. Une banque est un emplacement de mémoire contenant les données de 128 performances différentes. Quatre banques (utilisateur 1 – 4) sont fournies. Chaque

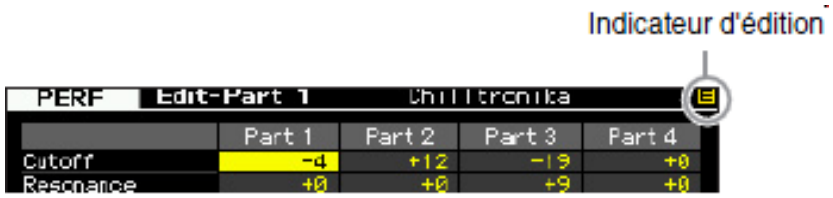
performance d'une banque porte un numéro, de 001 à 128. Les numéros de performance 001 à 128 sont convertis au format affiché entre parenthèses selon la réparation entre les banques comme indiqué ci dessous.

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

- **3** Category : catégorie de la performance sélectionnée. Le terme « catégorie », qui englobe des catégories principales et des sous-catégories, précise les caractéristiques de l'instrument ou le type de son. Chaque performance peut être enregistrée dans une catégorie principale et sa sous-catégorie. Les paramètres des catégories peuvent être modifiés dans l'écran General (cf. paragraphe édition d'une Performance) du mode Performance Common Edit.
- **4** Nom de la performance : nom de la performance actuelle.
- **5** Transmit Ch : Indique le canal de transmission MIDI du clavier. Pour plus d'informations sur le réglage de la valeur, reportez-vous au paragraphe sur les contrôleurs du mode Voice.
- **6** Octave : réglage des octaves du clavier défini via les touches « OCTAVE ». Ce paramètre détermine la valeur (supérieure ou inférieure) de la hauteur de ton de chaque note par rapport à la hauteur normale.
- **7** Fonction de commande : état des boutons et des curseurs de commande du panneau. Ce paramètre fonctionne de la même manière que la fenêtre « Control Function » (cf. reproduction en mode Performance).
- **8** Nom de la voix : noms des voix attribuées aux parties 1 – 4.
- **9 SF1 – SF5** : « ARP1 »- « ARP5 » Types d'arpège sont affectés aux touches sur lesquelles apparaît l'icône d'une croche sur les onglets de l'écran. Vous pouvez les appeler en appuyant sur ces touches à tout moment au cours de votre interprétation. L'affectation des types d'arpèges aux touches peut se faire à partir de l'écran Arpeggio (cf. paragraphe reproduction en mode performance).
- **10 SF6** « TAP » : La vitesse à laquelle vous appuyez successivement sur cette touche détermine le tempo de reproduction de l'arpège.
- **11 F1** « Play » : pour revenir de l'écran précédent à l'écran Performance Play.
- **12 F2** « Voice » : pour ouvrir l'écran (cf. reproduction en mode performance) qui vous permet de sélectionner une voix pour chaque partie et de déterminer la plage de notes dans laquelle elle sera jouée.
- **13 F3** « EG » : (Envelope Generator) Appuyez sur cette touche pour ouvrir l'écran (cf. reproduction en mode performance) contenant les réglages de base de l'EG.
- **14 F4** « Arpeggio » : pour ouvrir l'écran (cf. reproduction en mode performance) qui vous permet de définir les paramètres liés à l'arpège.
- **15 F6** « Effect » : Appuyez sur cette touche pour ouvrir l'écran de configuration des effets (cf. paragraphe édition d'une Performance) du mode Performance Common Edit.
- **16** Tempo de l'arpège : tempo de la reproduction des arpèges en cours.
- **17** Volume : volume pour chaque partie.
- **18** Note Range / Note Limit : plage de notes ou la limite de notes au sein desquelles vous pouvez reproduire la voix affectée à chaque partie.

Indicateur « E »

Lorsque vous modifiez la valeur du paramètre dans le mode Performance Play ou Edit, l'indicateur d'édition apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran LCD. Ainsi, vous savez que la performance actuelle a été modifiée, mais que les modifications n'ont pas encore été stockées. Pour stocker la performance telle que modifiée, suivez les instructions au paragraphe 4.2.3.1.3 ci-dessous.



*4.2.2.6 Informations sur la performance : **SF6** « INFO » (Information)*

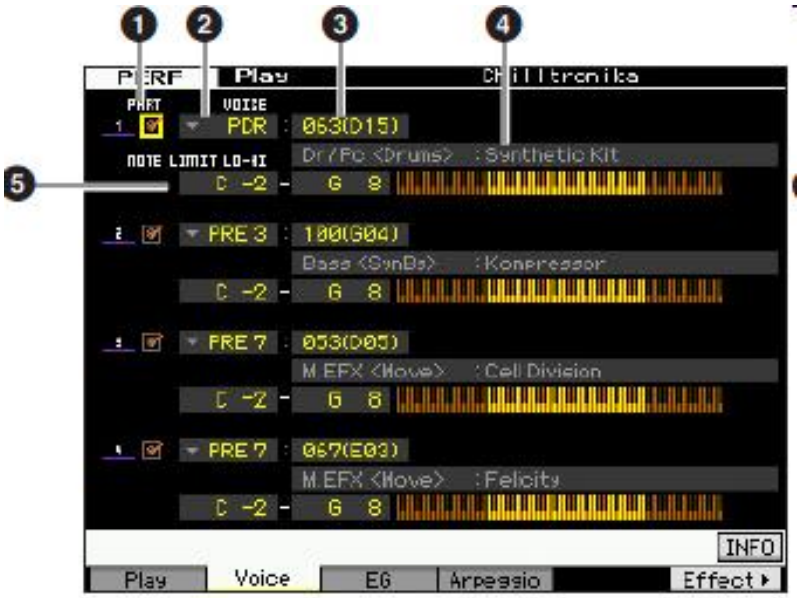
Cette fenêtre, qui peut être ouverte à partir de l'écran **F2** « Voice » – **F4** « Arpeggio », affiche des informations sur la performance en cours. Elle ne permet pas de modifier les réglages.



- **1** Bank : banque du programme de la performance sélectionnée. Les valeurs entre parenthèses indiquent les Bank Select MSB et LSB que vous pouvez utiliser pour sélectionner la voix actuelle via MIDI.
- **2** Program : Un numéro compris entre 001 et 128 est attribué à chacune des performances d'une banque. Les valeurs entre parenthèses correspondent au groupe et au numéro.
- **3** Category : catégorie de la performance sélectionnée.
- **4** Name : nom de la performance actuelle.
- **5** Parties 1 – 4 : banque, numéro, catégorie principale 1/2 et nom de la voix attribuée à chaque partie.
- **6** Effects : réglages des paramètres Reverb et Chorus de la performance sélectionnée.

4.2.2.7 Paramètres de la voix affectée à chacune des parties : F2 « Voice »

Cet écran vous permet de spécifier la voix et la plage de notes de chaque partie. Le réglage effectué ici est appliqué aux mêmes paramètres que dans l'écran Voice (cf. paragraphe édition d'une performance) du mode Part Edit.

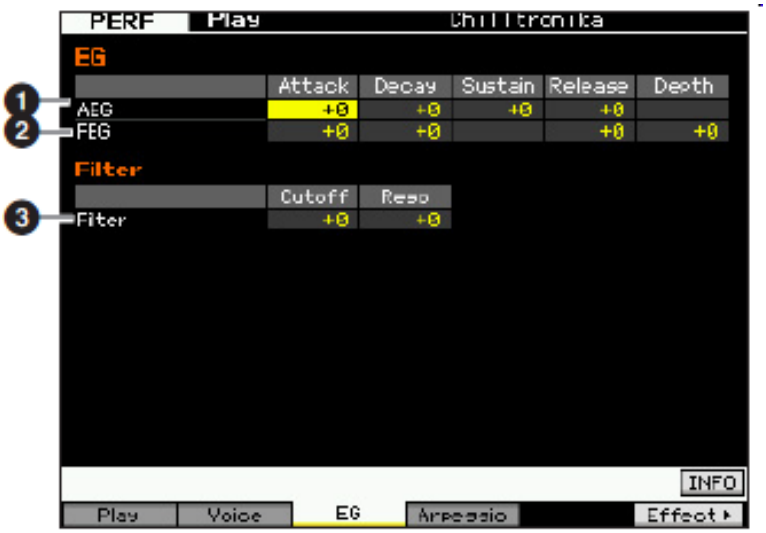


- **1** PART (Sélecteur de partie) : Détermine si la partie est utilisée (on) ou non (off).
- **2** Banque de voix :
- **3** Numéro de la voix
- **4** Nom de la voix : banque et numéro de voix pour chaque partie. Les noms des deux catégories de la voix sélectionnée sont affichés dans la colonne des noms de voix.
- **5** NOTE LIMIT LO-HI : (Limite de note inférieure/supérieure) notes les plus graves et les plus aiguës de la plage de notes de la partie. Vous pouvez également créer une plage inférieure et supérieure pour la voix, avec un « vide » de notes au milieu, en spécifiant d'abord la note la plus élevée. Par exemple, une plage de notes « C5 – C4 » permet de jouer la voix à partir de deux plages distinctes : C -2 à C4 et C5 à G8. Les notes jouées entre C4 et C5 ne reproduisent pas la voix sélectionnée. Réglages : C -2 – G8

Note : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

4.2.2.8 Modification des caractéristiques tonales : F3 « EG » (Envelope Generator)

Cet écran vous permet de régler l'EG (Générateur d'enveloppe) et le filtre. Les réglages effectués ici sont appliqués aux mêmes paramètres que dans l'écran « EG » (cf. paragraphe édition d'une performance) du mode « Part Edit »sous forme de décalage.



- **1** AEG (GE d'amplitude) : transition du volume entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où vous la relâchez. L'AEG est constitué de quatre paramètres : « Attack time », « Decay time », « Sustain Level » et « Release time ». Pour plus de détails, reportez-vous au (§ 4.1.1.10). Réglages : -64 – +0 – +63
- **2** FEG (GE de filtre) : Détermine la transition de la clarté tonale entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où vous la relâchez. Le FEG est constitué de quatre paramètres : Attack time, Decay time, Release time et Depth (cf. paragraphe Utilisation des contrôleurs en mode « Voice Play »). Réglages : -64 – +0 – +63
- **3** Filter : Vous pouvez produire un son relativement clair ou sombre en réduisant ou en augmentant les harmoniques. Il existe deux paramètres : Cutoff (Fréquence de coupure) et Reso (Résonance). (cf. paragraphe Utilisation des contrôleurs en mode Voice Play). Réglages : -64 – +0 – +63

4.2.2.9 Réglages des arpèges : F4 « Arpeggio »

Cet écran détermine les réglages de base de l'arpège. Il existe 2 types de paramètres :

- ✓ les paramètres communs (Common Switch, Tempo et Sync Quantize Value, qui figurent en haut de l'écran)
- ✓ et les paramètres de partie (les autres). Pour ce qui est des paramètres de partie, 5 types d'arpège différents peuvent être attribués à chacune des quatre parties et être sélectionnés avec les touches **SF1** –**SF5**.

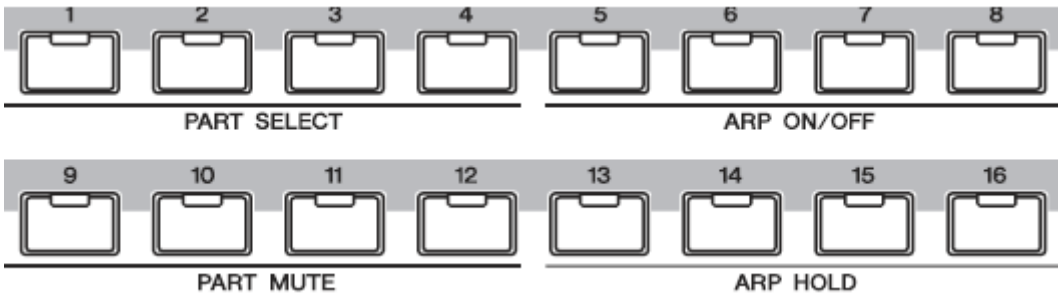
- Appuyez sur la touche **SF1** – **SF5** pour appeler la combinaison arpège/partie de votre choix

  Les réglages liés à l'arpège de l'écran sont automatiquement attribués aux touches **SF1** – **SF5** correspondantes

  Les réglages effectués ici sont appliqués aux paramètres correspondants de l'écran « General Other » (paragraphe 4.2.3.2.1.4 ci-dessous) du mode « Common Edit », de même qu'aux écrans « Arpeggio Main » (cf. paragraphe) et « Arpeggio Other » (cf. paragraphe édition d'une performance) du mode « Part Edit ».



- **1** Common Switch (Sélecteur commun) : Détermine si la fonction Arpeggio est activée ou désactivée. Lorsque vous appelez la performance pour laquelle ce paramètre est activé, la touche **ARPEGGIO ON/OFF** (**12**) du panneau s'allume automatiquement. Réglages : on, off
- **2** Tempo : tempo des arpèges. Pour plus de détails, reportez-vous à l'écran Arpeggio Main (cf. paragraphe édition d'une performance) du mode « Part Edit ».
- **3** Sync Quantize Value (Valeur de quantification de la synchronisation) : Détermine la synchronisation du démarrage de la reproduction de l'arpège suivant lorsque vous déclenchez celle-ci pendant la reproduction de l'arpège d'une partie donnée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », l'arpège suivant démarre dès que vous le déclenchez. Notez que le nombre affiché à droite de chaque valeur indique la résolution en clocks. Réglages : off, 2 60 (triple croche), 63 80 (triolet de doubles croches), 6 120 (double croche), 83 160 (triolet de croches), 8 240 (croche), 43 320 triolet de noires), 4 480 (noire)
- **4** SW (Switch) (Sélecteur) : Détermine si l'arpège est activé ou non pour chaque partie.
  Note : Lorsque vous appuyez sur la touche **PERFORMANCE CONTROL** (**33**) pour allumer son voyant, les touches numériques « ARP ON/OFF » **5 – 8** peuvent être utilisées pour activer ou désactiver la reproduction d'arpèges des parties « PART SELECT » **1 – 4**.



- **5** HOLD (Maintien) : Ce paramètre est identique à celui de l'écran « Arpeggio Main » (cf. paragraphe édition d'une performance) du mode Part Edit.
- **6** Banque de voix/Numéro de la voix/Nom de la voix (Indication uniquement) : banque, numéro et nom de la voix attribuée à chaque partie. Vous pouvez définir ces éléments sur l'écran **F2** « Voice ». Le fait de régler le paramètre « Voice with ARP » sur « on » dans l'écran « Arpeggio Main » du mode « Performance Part Edit » sélectionne automatiquement la voix correspondant au type d'arpège actuellement sélectionné.

- 7 BANK
- 8 CATEGORY
- 9 SUB CATEGORY
- 10 TYPE

Ces paramètres sont identiques à ceux de l'écran Arpeggio Main (cf. paragraphe édition d'une performance) du mode « Part Edit ».

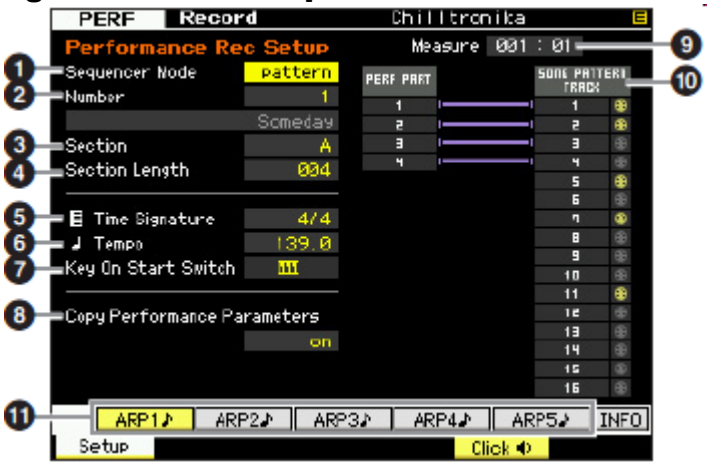
4.2.2.10 Enregistrement du jeu au clavier en mode « Performance »

« MODE » **PERFORM** (26) → « SEQ TRANSPORT » ● (16) (Enregistrer)

Vous pouvez enregistrer votre performance au clavier en mode Performance dans un morceau ou un motif. Les opérations liées aux boutons (à l'exception de certains paramètres décrits au § 0), les opérations liées aux contrôleurs, la reproduction d'arpèges, ainsi que votre jeu au clavier en mode Performance peuvent être enregistrés sur la piste spécifiée en tant qu'événements MIDI.

AVIS
L'enregistrement de la performance écrase toutes les pistes de la section du morceau ou du motif de destination. Veuillez vérifier si le morceau ou section de motif de destination contient des données avant d'effectuer l'enregistrement. Vous pouvez voir si une piste contient des données dans la ligne d'état à l'écran. Sélectionnez une section de morceau ou de motif dépourvue de données en tant que destination ou sauvegardez toutes les données de morceau/motif sur le périphérique de stockage USB externe avant de procéder à l'enregistrement.

Procédure d'enregistrement d'une performance



- 1 Sequencer Mode : Détermine la destination (morceau ou motif) de l'enregistrement de votre performance. Réglages : pattern, song
- 2 Numéro du motif : numéro du motif ou morceau de destination de l'enregistrement. Le nom du morceau ou motif sélectionné apparaît à droite du numéro.
- 3 Section : section de destination de l'enregistrement lorsque le paramètre Sequencer Mode est configuré sur « pattern ». Gardez toutefois à l'esprit que les données enregistrées dans la section de destination sélectionnée sont écrasées et effacées dès que l'enregistrement débute.
- 4 Section Length : longueur de la section lorsque Sequencer Mode est réglé sur « pattern ». Réglages : 001 – 256

- **5** Time Signature : type de mesure. Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4
- **6** Tempo : tempo de l'enregistrement. Pendant l'enregistrement, l'arpège est reproduit au tempo défini ici. Réglages : 5.0 – 300.0
  Note :
  - Lorsque la fonction MIDI Sync (Cf. paragraphe Utility) est réglée sur « MIDI » ou « auto », la mention « MIDI » ou « auto » apparaît ici et il devient impossible de régler le tempo.
  - Lorsque le paramètre Sequencer Mode (**1**) est réglé sur « pattern », le réglage du tempo défini ici est enregistré dans le motif. La valeur du tempo est remplacée par la nouvelle, et ce même si le motif de destination contient déjà des données enregistrées. Lorsque Sequencer Mode (**1**) est réglé sur « Song », le réglage du tempo défini ici est enregistré dans la piste de tempo du morceau de destination si celle-ci ne contient pas de données.
- **7** Key On Start Switch : Lorsque ce paramètre est activé, l'enregistrement démarre dès que vous appuyez sur une note du clavier. (Sélecteur de déclenchement de note) Réglages : on, off
- **8** Copy Performance Parameters : Détermine si les réglages des paramètres de performance sont copiés ou non dans le mixage du morceau ou motif de destination. (Copier les paramètres de performance) Réglages : on, off
- **9** Measure (Indication uniquement) : position actuelle de l'enregistrement en mesures et en temps.
- **10** État de la piste : Indique si chaque piste du morceau ou motif sélectionné contient des données de séquence ou non. (Indication uniquement)
- **11** **SF1** « ARP1 » – **SF5** « ARP5 » : Arpèges 1 – 5) Les types d'arpège sont affectés aux touches de sous fonction sur lesquelles apparaît l'icône d'une croche sur les onglets de l'écran. Vous pouvez les appeler à tout moment pendant l'enregistrement en appuyant sur les touches en question. Le type d'arpège peut être configuré dans l'écran Arpeggio (cf. paragraphe reproduction en mode Performance).

4.2.3 Edition d'une « Performance »

Le mode Performance Edit vous permet de créer des performances personnalisées, contenant 4 parties (voix) différentes au maximum, en éditant les divers paramètres.

- bouton **PERFORM** (26) pour accéder au mode Performance
- bouton **EDIT** (26) pour passer en édition

4.2.3.1 Généralités 203
4.2.3.2 Paramètres « Common Edit » 206
4.2.3.3 Paramètres Part Edit 217
4.2.3.4 Réglages de l'arpège : F2 « ARP Main » (Arpeggio Main) 224

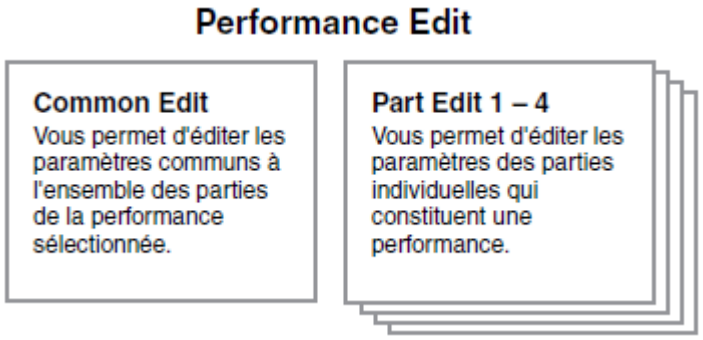
4.2.3.1 Généralités

4.2.3.1.1 « Common Edit » (Édition commune) et « Part Edit » (Édition de parties) 203
4.2.3.1.2 Procédure d'édition d'une « performance » 203
4.2.3.1.3 Quelques fonctions pratiques pour l'édition de performances 204

4.2.3.1.1 « Common Edit » (Édition commune) et « Part Edit » (Édition de parties)

Chaque performance peut contenir quatre parties au maximum. Il existe deux types d'écrans Performance Edit :

- ✓ pour l'édition commune, pour éditer des paramètres simultanément pour les 4 parties
- ✓ pour l'édition individuellement pour chaque partie.

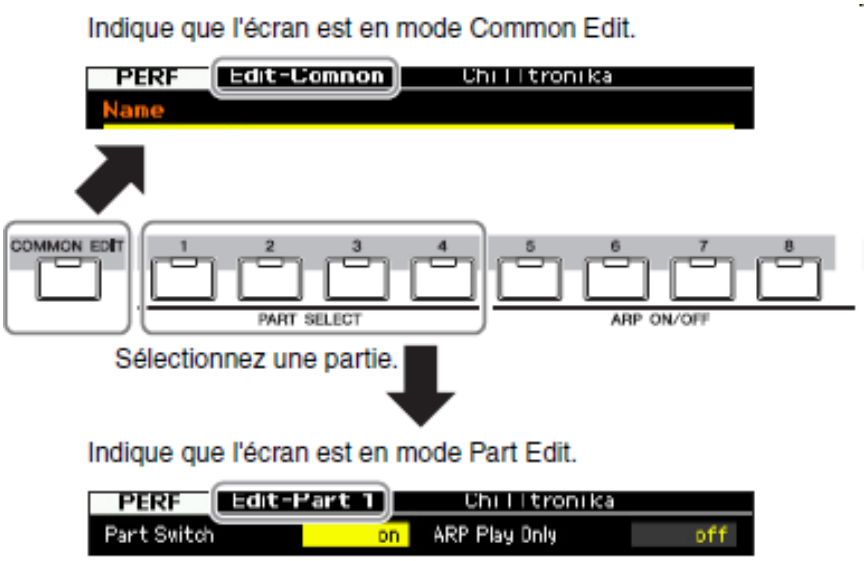


4.2.3.1.2 Procédure d'édition d'une « performance »

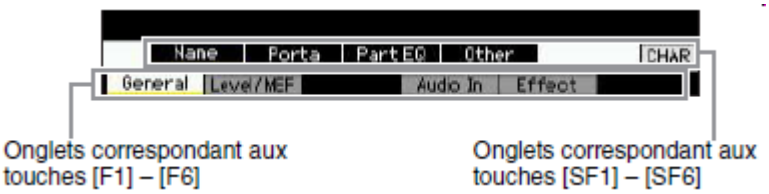
- 1 : bouton **PERFORM** (26) pour passer en mode « Performance Play », puis sélectionnez la performance à éditer.
- 2 : bouton **EDIT** (26) pour passer en mode « Performance Edit »
- 3 : bouton **COMMON EDIT** pour éditer les paramètres simultanément pour les 4 parties

Ou bien

Bouton « PAR **1 à 4** (29) pour éditer les paramètres pour chaque partie individuellement



- 4 : boutons correspondant aux onglets associés aux touches **F1 – F6** et aux sous-menus correspondant aux touches **SF1 – SF5** situées sous l'écran, pour appelez l'écran souhaité.



- 5 : Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité
- 6 : Modifiez la valeur à l'aide des touches **INC/YES** et **DEC/NO** et du cadran de données.
- 7 : Si nécessaire, répétez les étapes 3 à 6.
- 8 : Attribuez le nom de votre choix à la performance éditée. Utilisez l'écran Name du mode Performance Common Edit.
- 9 : bouton **STORE** (26) pour ouvrir la fenêtre Store et stocker la performance éditée.

AVIS
La performance éditée sera perdue si vous sélectionnez une autre performance ou mettez l'instrument hors tension. Prenez soin de stocker les données de la performance dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** (26) avant de sélectionner une autre performance ou de mettre l'instrument hors tension.

Dans la mesure où la mémoire utilisateur dans laquelle la performance est stockée est une mémoire flash, la performance éditée et stockée n'est pas effacée, même en cas de mise hors tension de l'instrument. Notez toutefois que l'opération Performance Store écrase les données de performance déjà stockées sous le numéro de la performance de destination. C'est la raison pour laquelle les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB distinct ou un ordinateur relié au MOTIF XF via un réseau (cf. paragraphe Utility).

4.2.3.1.3 Quelques fonctions pratiques pour l'édition de performances

4.2.3.1.3.1 Activation/désactivation de parties spécifiques : « Mute » 205
4.2.3.1.3.2 Isolement d'une partie spécifique 205

4.2.3.1.3.3 Indicateur « E » 205
4.2.3.1.3.4 Fonction « Compare » 205
4.2.3.1.3.5 Stockage de la « performance » créée 205

4.2.3.1.3.1 Activation/désactivation de parties spécifiques : « Mute »

Cette opération est identique à celle du mode Performance Play

4.2.3.1.3.2 Isolement d'une partie spécifique

Cette opération est identique à celle du mode Performance Play

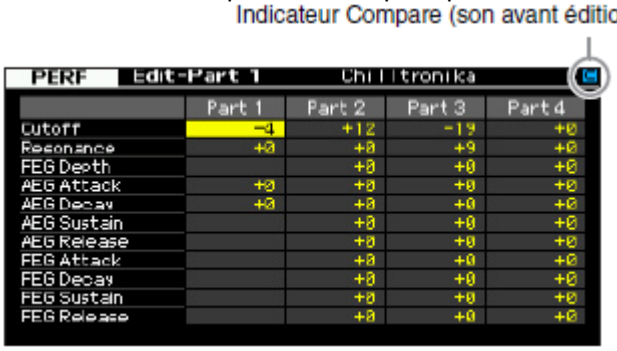
4.2.3.1.3.3 Indicateur « E »

Cette opération est identique à celle du mode Performance Play

4.2.3.1.3.4 Fonction « Compare »

La fonction Compare vous permet de basculer entre la performance éditée et celle d'origine afin de voir la manière dont les modifications apportées affectent le son.

- 1 : En mode Performance Edit (voyant **EDIT** (26) allumé), appuyez à nouveau sur **EDIT** (26) de manière à ce que son voyant clignote
  L'indicateur « E » situé dans la partie supérieure droite de l'écran se transforme en indicateur « C » et les paramètres de la performance tels qu'ils étaient avant les modifications sont restaurées temporairement pour permettre la comparaison.

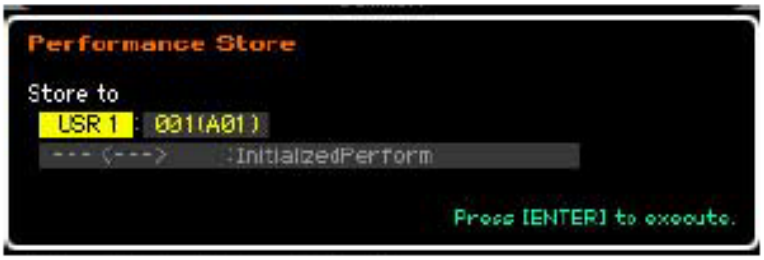


- 2 : bouton **EDIT** (26) pour revenir à l'état initial lorsque l'indicateur « C » est remplacé par l'indicateur « E » d'origine.

Comparez autant de fois que nécessaire le son édité à celui d'origine en répétant les étapes 1 et 2.

4.2.3.1.3.5 Stockage de la « performance » créée

- 1 : bouton **STORE** pour ouvrir la fenêtre Performance Store.



- 2 : Sélectionnez une banque et un numéro de performance en tant que destination de stockage de la performance. à l'aide du cadran de données ou des touches **INC/YES** et **DEC/NO**. Vous pouvez également utiliser les touches **USER 1** – **USER 4**, les touches de groupe **A – H** et les touches numériques **1 – 16**.

- 3 : bouton **ENTER** (25) (L'écran vous demande confirmation). Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche **DEC/NO**.
- 4 : bouton **INC/YES** pour exécuter le stockage. Une fois la performance stockée, le message Completed » s'affiche et le système revient à l'écran Performance Play.

AVIS
Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF.

4.2.3.2 Paramètres « Common Edit »

« MODE » **PERFORM** (26)**>** Sélection d'une performance> **EDIT** (26)**> COMMON EDIT** (30)

La fonction « Edit » en mode « COMMON » permet d'éditer un même paramètre simultanément pour les 4 parties de la performance sélectionnée (contrairement au mode « PART SELECT » qui règle les paramètres pour chaque partie indépendamment).

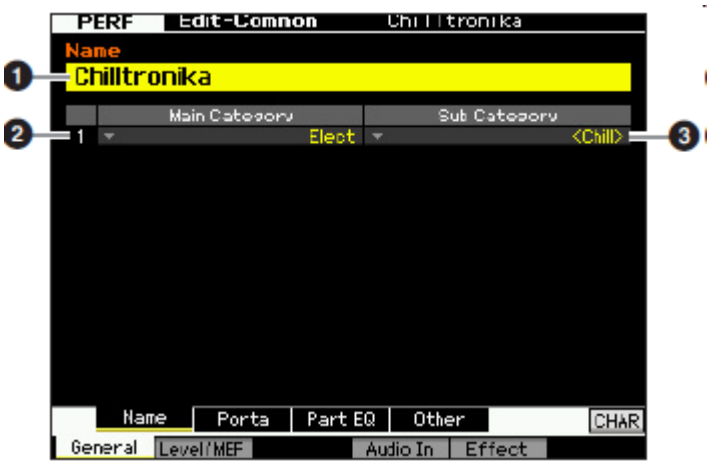
À propos des astérisques (*) : les paramètres les plus simples et faciles à comprendre sont marqués d'un astérisque dans cette section. Si vous faites vos premiers pas dans l'édition d'une performance, essayez ces paramètres en premier.

4.2.3.2.1 Réglages généraux de la performance sélectionnée : F1 « General » 206
4.2.3.2.2 Réglages du niveau de sortie et de l'effet principal : F2 « Level/MEF » 209
4.2.3.2.3 Réglages de l'entrée audio : F4 « Audio In » 212
4.2.3.2.4 Réglages des effets : F5 « Effect » 214

4.2.3.2.1 Réglages généraux de la performance sélectionnée : F1 « General »

4.2.3.2.1.1 Attribution d'un nom à la performance éditée : SF1 « Name » 206
4.2.3.2.1.2 Réglages de portamento : SF2 « Porta » 207
4.2.3.2.1.3 Réglages d'égalisation pour chaque partie : SF3 « Part EQ » 207
4.2.3.2.1.4 Autres réglages : SF4 « Other » 208

4.2.3.2.1.1 Attribution d'un nom à la performance éditée : SF1 « Name »

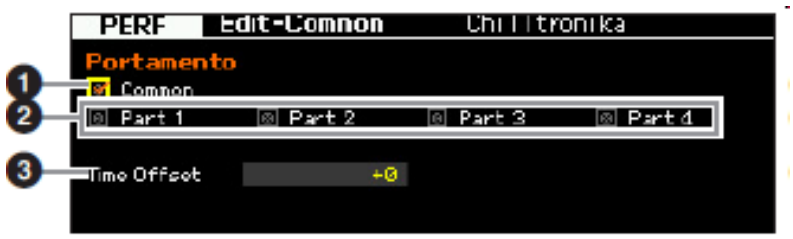


- 1 Name* : Attribuez le nom de votre choix à la performance en cours d'édition (jusqu'à 10 caractères). Appelez la liste des caractères en appuyant sur la touche **SF6** « CHAR », puis saisissez le nom.
- 2 Main Category* &
- 3 Sub Category* : catégorie principale et sous-catégorie de la performance. Vous pouvez ouvrir une liste pour sélectionner l'élément souhaité en appuyant sur la touche **SF6** « LIST ». Réglages : Reportez-vous à liste suivante.

Principale		Sous
Rock/ Pop	Top40	Top40
	Cl sic	Classic Rock
	Hard	Hard Rock
	Cntry	Country
	Blues	Blues
	Folk	Folk
	Bal ad	Ball ad
	Film	Film
		No Assignment
R&B / Hip Hop	HipHp	Hip Hop
	Modrn	Modern R&B
	Clsic	Classic R&B
	Funk	Funk
		No Assignment
Electronic	Tekno	Tech no
	Trnce	Trance
	House	Dance Pop / House
	D&B	Breakbeats / D&B
	Chi li	Chillou!/ Ambient
		No Assignment
Jazz	Swing	Swing
	Modrn	Modern Jazz
	Smoth	Smooth Jazz
	JzFnk	Jazz Funk
	Club	Club Jazz

Principale		Sous
		No Assignment
World	Latin	Latin
	Regae	Reggae/ Dancehall
	Eth no	Ethnie/ World
		No Assignment
Splits & Layers	Piano	Piano
	Organ	Organ
	Synth	Synth
	Symph	Symphonie
	Strng	Strings
Splits & Layers	WWind	Woodwind
	Brass	Brass
	Guitr	Guitar
	Bass	Bass
	Cperc	Chromatic Percussion
	Pad	Pad
		No Assignment
FX	Seq	Sequence
	Hard	Hard
	Soft	Soft
	S.EFX	Sound Effect
		No Assignment
No Assignment		No Assignment

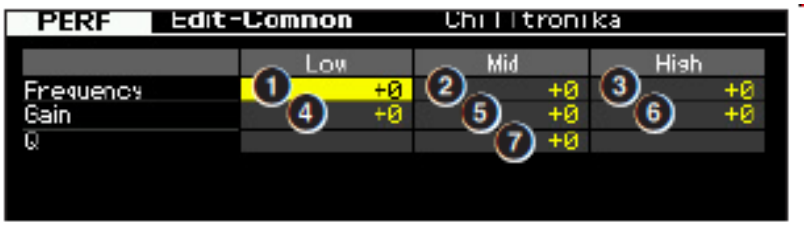
4.2.3.2.1.2 Réglages de portamento : SF2 « Porta »



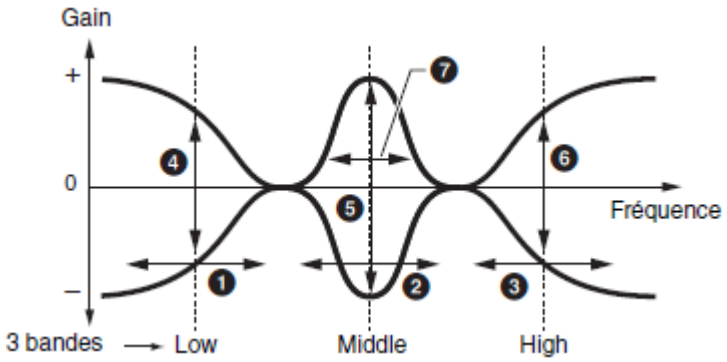
- 1 Portamento Common* : Détermine si l'effet de « portamento » est appliqué ou non à la « performance » actuelle. L'effet est appliqué à la partie pour laquelle le paramètre Part Switch est activé. (Portamento commun)
- 2 Portamento Part 1 à 4* : Détermine si un effet de « portamento » est appliqué ou non à chaque « partie ». (Portamento de partie 1 à 4)
- 3 Portamento Time Offset* : durée de transition de la hauteur de ton sous forme de décalage. (Décalage du temps de portamento) Réglages : -64 à +63

4.2.3.2.1.3 Réglages d'égalisation pour chaque partie : SF3 « Part EQ »

Cet écran vous permet de modifier les valeurs d'égalisation (identiques à ceux de l'écran **F5** « EQ » en mode « PART SELCT »).



Il s'agit d'un égaliseur paramétrique à trois bandes (basse, moyenne, haute). L'égalisation des bandes de hautes et basses fréquences sont de type **shelving** et celle des fréquences moyennes est de type **peaking**.



Frequency
Détermine la fréquence **centrale**. Les fréquences de part et d'autre des trois points sont atténuées ou accentuées par le paramètre Gain ci-dessous. Réglages : -64 à +63

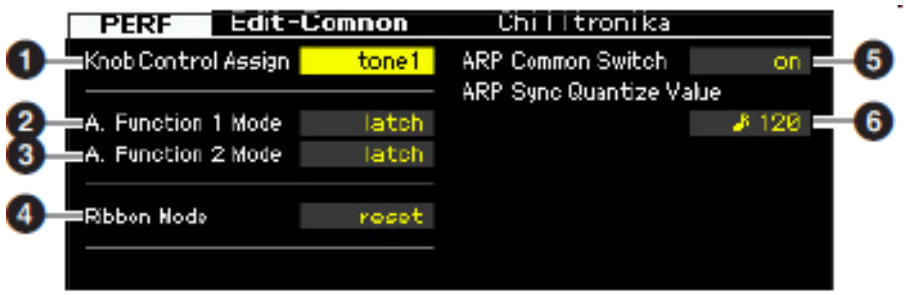
- 1 Low Frequency (Basse fréquence) : fréquence centrale de la bande inférieure
- 2 Mid Frequency (Fréquence moyenne) : fréquence centrale de la bande moyenne.
- 3 High Frequency (Haute fréquence) : fréquence centrale de la bande supérieure.

Gain
Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accentuation de la bande de fréquence sélectionnée. Réglages : -64 à +63

- 4 Low Gain (Faible gain) : accentuation/atténuation des signaux de fréquence inférieure à la basse fréquence (1).
- 5 Mid Gain (Gain moyen) : accentuation/atténuation des signaux de fréquence égale à la moyenne fréquence (2).
- 6 High Gain (Gain élevé) : accentuation/atténuation des signaux de fréquence supérieure à la haute fréquence (3).
- 7 Q (Largeur de bande) : largeur de fréquence de chaque bande de fréquence. Réglages : -64 – +63

4.2.3.2.1.4 Autres réglages : SF4 « Other »

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

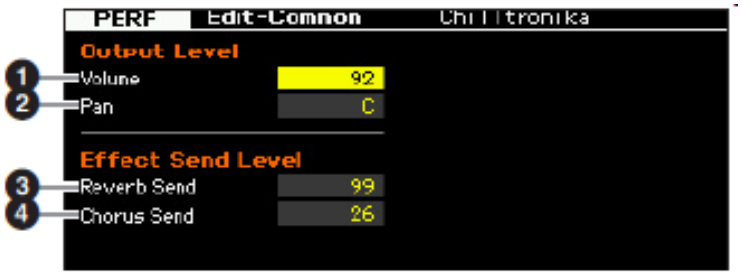


- 1 Knob Control Assign : Détermine le voyant allumé par défaut à la sélection de la performance pour TONE 1, TONE 2, ARP FX, REVERB, CHORUS et PAN. Ce réglage est stocké pour chaque performance (Affectation de commande de bouton). Réglages : tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan
- 2 A. Function 1 Mode : Mode de fonction assignalbe 1 & 2
- 3 A. Function 2 Mode : Détermine si les touches « ASSIGNABLE FUNCTION » **1** et **2** fonctionnent en mode « latch » L ou « momentary » m. (Mode « Assignable Function 1 » & 2)
  - « latch », le fait d'appuyer sur la touche entraîne le basculement du voyant entre les états d'activation et de désactivation
  - « momentary », le fait d'appuyer sur la touche ou de la maintenir enfoncée allume le voyant, tandis que son relâchement l'éteint
- 4 Ribbon Mode : Mode du contrôleur de ruban.
  - « Reset », le fait de retirer votre doigt du contrôleur de ruban replace automatiquement la valeur au centre.
  - « hold », le retrait de votre doigt du contrôleur de ruban maintient la valeur sur le dernier point de contact.
- 5 ARP Common Switch : Détermine si l'arpège est activé ou désactivé. Ce paramètre est identique au paramètre « Common Switch » de l'écran « Arpeggio » du mode « Performance Play ». (Sélecteur commun ARP)
- 6 ARP Sync Quantize Value : Valeur de quantification de la synchronisation de l'arpège, identique au paramètre « Sync Quantize Value » de l'écran « Arpeggio » du mode « Performance Play ».

4.2.3.2.2 Réglages du niveau de sortie et de l'effet principal : F2 « Level/MEF »

4.2.3.2.2.1 Réglages du niveau de sortie : SF1 « Level » 209
4.2.3.2.2.2 Réglages de l'effet principal : SF2 « MasterFX » 210
4.2.3.2.2.3 Réglages de l'égaliseur principal : SF3 « MasterEQ » 210

4.2.3.2.2.1 Réglages du niveau de sortie : SF1 « Level »



- 1 Volume* : niveau de sortie de l'ensemble de la performance. Réglages : 0 – 127
- 2 Pan* : position du balayage stéréo de la performance, comme avec le potar **PAN** (??). Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

- Note : Notez que l'effet du paramètre Performance Pan peut être peu important, voire inaudible, si le balayage panoramique d'une partie donnée est réglé à gauche et celui d'une autre à droite.
- 3 Reverb Send* : niveau d'envoi de la réverbération, comme avec le potar REVERB. Réglages : 0 – 127
- 4 Chorus Send* : Règle le niveau d'envoi du chœur, comme avec le potar CHORUS. Réglages : 0 – 127

  Note : Lorsque Reverb Send/Chorus Send est réglé sur « 0 » en mode Performance Part Edit, ce réglage-ci n'est pas disponible.

4.2.3.2.2.2 Réglages de l'effet principal : SF2 « MasterFX »

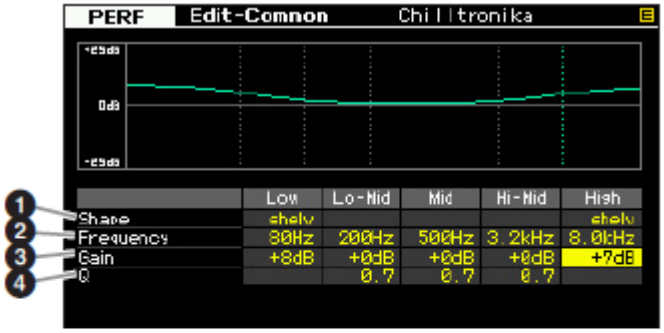


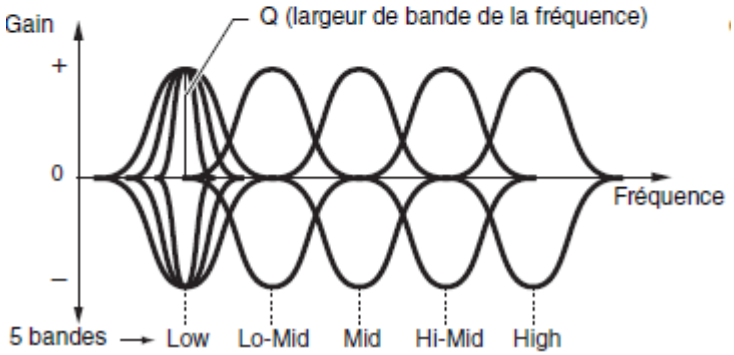
Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST apparaît sur l'onglet correspondant à la touche **SF6**. Vous pouvez alors ouvrir la liste en appuyant sur la touche **SF6** « LIST » afin de sélectionner l'élément souhaité.

- 1 Switch : Détermine si l'effet principal est appliqué ou non à la performance sélectionnée. Vous pouvez l'activer ou le désactiver en appuyant sur la touche « EFFECT ON/OFF » MASTER **EFFECT** (14). Réglages : on, off
- 2 Type : Sélectionne un type d'effet (cf. paragraphe Bloc d'effet). Réglages : Reportez-vous à la liste des types d'effet dans la Liste des données fournie à part.
- 3 Preset : permet d'appeler les réglages préprogrammés de ces paramètres d'effet.
- 4 Paramètres d'effets : Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous au paragraphe Bloc d'effet pour plus de détails sur les paramètres d'effets. Pour plus d'informations sur les paramètres de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

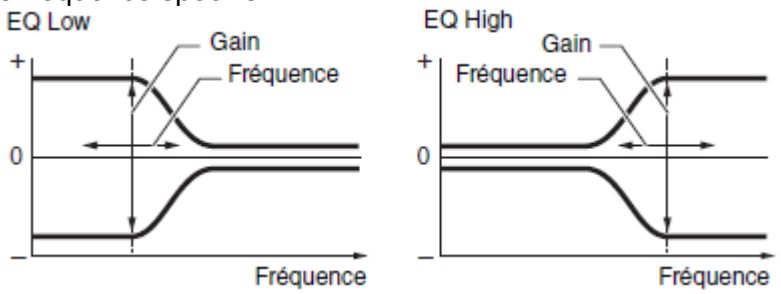
4.2.3.2.2.3 Réglages de l'égaliseur principal : SF3 « MasterEQ »

Cet écran vous permet d'appliquer une égalisation à cinq bandes à toutes les parties de la performance sélectionnée.

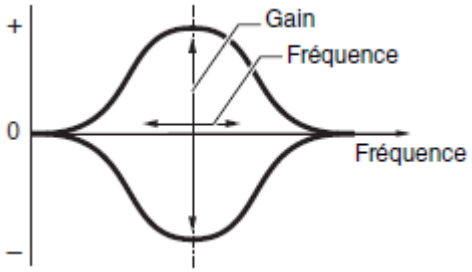




- **1** Shape (Forme) : permet de sélectionner une des deux formes d'égaliseur : shelving ou peaking. Ce paramètre est disponible pour les bandes Low et High.
  - shelv (type plateau) : Ce type d'égaliseur permet d'atténuer ou d'accentuer le signal pour des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de fréquence spécifié.

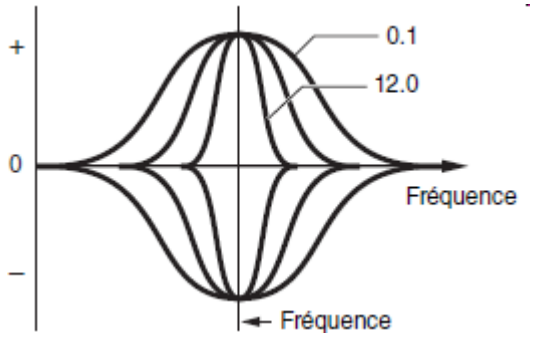


  - peak (type crête) : Ce type d'égaliseur vous permet d'atténuer ou d'accentuer le signal en fonction du réglage de fréquence spécifié.



- **2** Frequency : Détermine la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées ou accentuées par le paramètre Gain ci-dessous. Réglages :
  - Low :
  - Shape configuré sur « shelv » : 32Hz – 2.0kHz
    Shape configuré sur « peak » : 63Hz – 2.0kHz
  - Lo-Mid, Mid, Hi-Mid : 100Hz – 10.0kHz
  - High : 500Hz – 16.0kHz

- 3 Gain : Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accentuation de la bande de fréquence sélectionnée. Réglages : -12dB - +0dB - +12dB
- 4 Q : Largeur de bande qui fait varier le niveau de signal lors du réglage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence.. Réglages : 0.1 – 12.0



Note : Lorsque les paramètres Shape (1) des bandes Low et High sont réglés sur « shelv », les paramètres Q (4) de ces bandes ne sont pas disponibles.

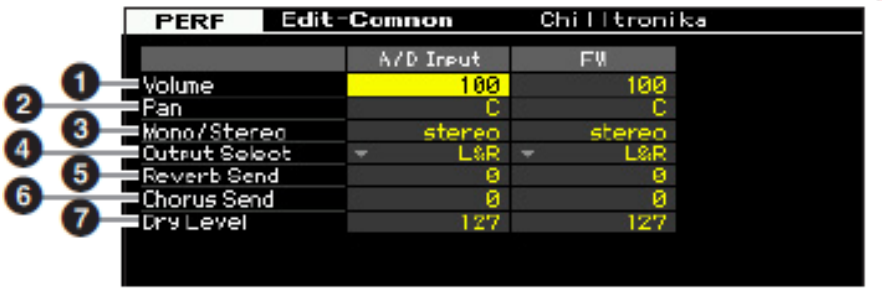
4.2.3.2.3 Réglages de l'entrée audio : F4 « Audio In »

Vous pouvez configurer les paramètres liés à l'entrée audio émanant des connecteurs A/D INPUT et IEEE 1394 (Firewire).

Note : Les réglages FW (FW 1 à14) sont uniquement disponibles lorsque l'unité Firewire optionnelle FW16E est installée.

4.2.3.2.3.1 Réglages de sortie : SF1 « Output » 212
4.2.3.2.3.2 Connexion des effets d'insertion de l'entrée A/N : SF2 « Connect » 213
4.2.3.2.3.3 Réglages des paramètres d'effet : SF3 « Ins A », SF4 « Ins B » 214

4.2.3.2.3.1 Réglages de sortie : SF1 « Output »



- 1 Volume : niveau de sortie de la partie de l'entrée audio. Réglages : 0 à 127
- 2 Pan : position de balayage stéréo de la partie d'entrée audio. Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)
- 3 Mono/Stereo : configuration du signal de la partie d'entrée audio ou la manière dont le ou les signaux sont acheminés (stéréo ou mono). Réglages : L mono, R mono, L+R mono, stereo
  - L mono : Seul le canal G de l'entrée audio est utilisé.
  - R mono : Seul le canal D de l'entrée audio est utilisé.
  - L+R mono : Les canaux G et D de l'entrée audio sont mixés et traités en mono.
  - Stereo : Les canaux G et D de l'entrée audio sont utilisés.

- 4 Output Select : Détermine l'affectation de la prise de sortie pour la partie d'entrée audio. Réglages : Reportez-vous au tableau ci-dessous.

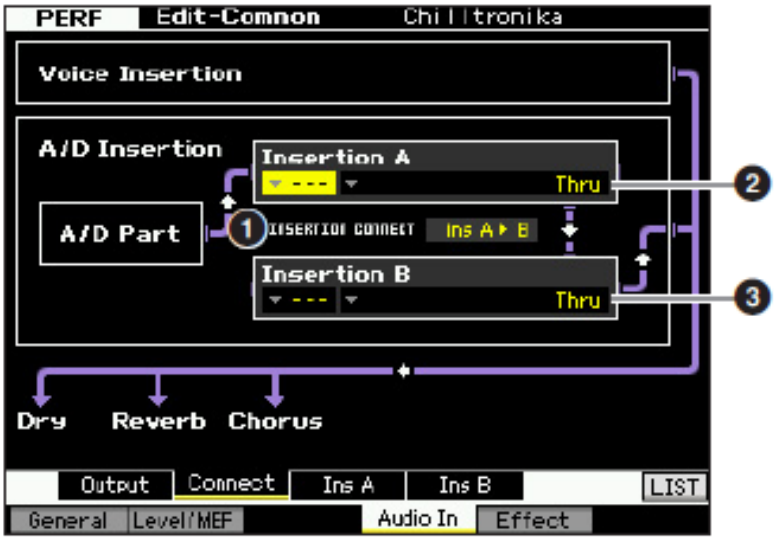
Écran LCD	Prises de sortie	Steréo/Mono
L&R	OUTPUT Let R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT Let R	Stéréo
FW1&2	FW OUTPUT 1 et 2	Stéréo (1 . L, 2 . R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 et 4	Stéréo (3 . L, 4 . R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 et 6	Stéréo (5 . L, 6 . R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 et 8	Stéréo (7 . L, 8 . R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 et 10	Stéréo (9. L, 10. R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 et 12	Stéréo (11 . L, 12. R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 et 14	Stéréo (13. L, 14. R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (entrée A/ N uniquement)	Module du vocoder interne	Mono

Note : Vous pouvez ouvrir la liste et sélectionner l'élément souhaité en appuyant sur la touche **SF6** « LIST ».

- 5 Reverb Send : niveau d'envoi du signal de la partie de l'entrée audio envoyé à l'effet de réverbération. Réglages : 0 – 127
- 6 Chorus Send : niveau d'envoi du signal de la partie de l'entrée audio envoyé à l'effet de chorus. Réglages : 0 – 127
- 7 Dry Level : niveau de la partie de l'entrée audio qui n'a pas été traitée avec les effets système (Reverb, Chorus). Réglages : 0 – 127

4.2.3.2.3.2 Connexion des effets d'insertion de l'entrée A/N : SF2 « Connect »

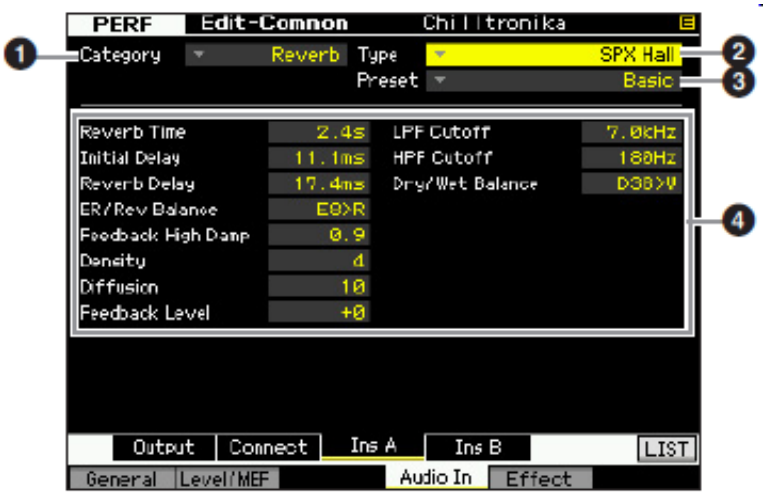
Cet écran vous permet de définir les types d'effet d'insertion appliqués au signal d'entrée audio en mode Performance. L'effet système peut être configuré dans l'écran « Effect » (§ 4.2.3.2.4). Gardez à l'esprit que l'effet d'insertion ne peut pas être appliqué au signal de l'entrée audio via le connecteur IEEE 1394 (Firewire).



- 1 INSERTION CONNECT : permet de définir l'acheminement des effets d'insertion A et B. Le graphique à l'écran affiche les changements de réglage, ce qui vous donne une image claire du routage du signal. Réglages : Ins A ► B, Ins B ► A
  - Ins A ► B (A à B) : Les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés à l'effet d'insertion B et les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont envoyés aux effets de « réverbération » et de « chorus ».
  - Ins B ► A (B to A) : Les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont envoyés à l'effet d'insertion A et les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont envoyés aux effets de réverbération et de chorus.
- 2 Insertion A (Catégorie/type de l'insertion A)* &
- 3 Insertion B (Catégorie/type de l'insertion B)* : type d'effet des insertions A et B. Dans la 1ère colonne (Category), sélectionnez l'une des catégories d'effets. Dans la 2ème colonne (Type), sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée. Réglages : Cf. paragraphe Bloc d'effets.

  Note : Vous pouvez ouvrir la liste en appuyant sur la touche **SF6** « LIST » afin de sélectionner l'élément souhaité.

4.2.3.2.3.3 Réglages des paramètres d'effet : SF3 « Ins A », SF4 « Ins B »



Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST apparaît sur l'onglet correspondant à la touche **SF6**. Vous pouvez alors ouvrir la liste en appuyant sur la touche **SF6** « LIST » afin de sélectionner l'élément souhaité.

- 1 Category : &
- 2 Type : La colonne Category vous permet de sélectionner une des catégories d'effet. Dans la colonne Type, vous sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée. Réglages : Cf. paragraphe Bloc d'effets.
- 3 Preset : permet d'appeler les réglages préprogrammés de ces paramètres d'effet.
- 4 Paramètres d'effets : Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous au paragraphe Bloc d'effets pour plus de détails sur les paramètres d'effets. Pour plus d'informations sur les paramètres de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

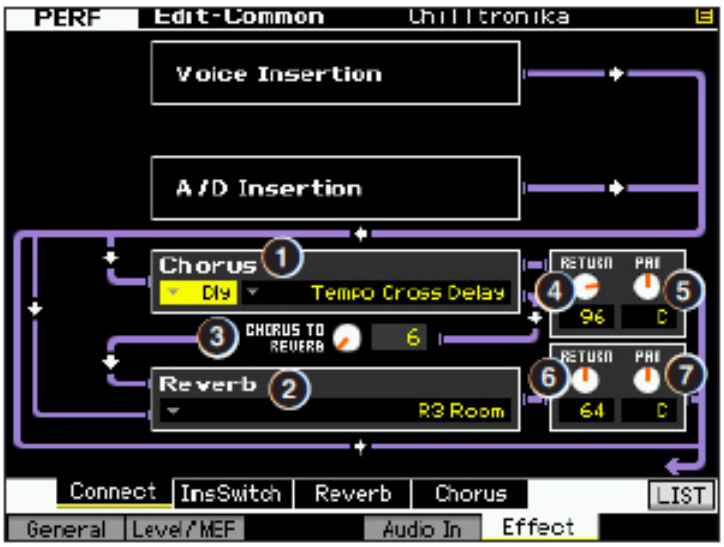
4.2.3.2.4 Réglages des effets : F5 « Effect »

Les écrans suivants vous permettent de configurer la connexion des effets et les valeurs d'autres paramètres. Pour plus de détails sur la structure en mode Performance, voir le paragraphe Bloc d'effets.

4.2.3.2.4.1 Réglages de la connexion des effets : SF1 « Connect » 215
4.2.3.2.4.2 Spécification des parties disponibles pour l'effet d'insertion : SF2 « InsSwitch » 216
4.2.3.2.4.3 Réglages de « réverbération » et de « chorus » : SF3 « Reverb », SF4 « Chorus » 216

4.2.3.2.4.1 Réglages de la connexion des effets : SF1 « Connect »

Cet écran vous offre une vue d'ensemble de l'acheminement des effets et un contrôle précis sur les effets.



Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST s'affiche dans le menu d'onglets correspondant à la touche **SF6**. Vous pouvez alors ouvrir la liste en appuyant sur la touche **SF6** « LIST » afin de sélectionner l'élément souhaité.

- **1**. Chorus : Type d'effet de chorus une fois la catégorie sélectionnée. La colonne « Category » permet de sélectionner une des catégories d'effet, lesquelles contiennent des types d'effet similaires. La colonne « Type » permet de sélectionner un des types d'effet de la catégorie sélectionnée. (Catégorie/type de « chorus ») Réglages : Pour plus de détails sur les catégories et les « types d'effet », reportez-vous au § 5.7.4.
- **2** Reverb : Type d'effet de réverbération. Il n'est pas nécessaire de sélectionner une catégorie car il n'en existe qu'une seule pour la réverbération. Réglages : Pour plus de détails sur les « types d'effet », reportez-vous au § 5.7.4.
- **3** CHORUS TO REVERB : niveau d'envoi du signal transmis depuis l'effet de « chorus » vers l'effet de « réverbération ». Plus la valeur est élevée, plus la « réverbération » appliquée au signal traité par l'effet de « chorus » est profonde. Réglages : 0 – 127
- **4** Chorus Return : niveau de retour de l'effet de chorus. Réglages : 0 – 127
- **5** Chorus Pan : position de balayage panoramique du son de l'effet de chorus. Réglages :
  - L63 (extrême gauche)
  - C (centre)
  - R63 (extrême droite)

- 6 Reverb Return : niveau de retour de l'effet de réverbération. Réglages : 0 – 127
- 7 Reverb Pan : Détermine la position de balayage panoramique du son de l'effet de réverbération. Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite) ?

4.2.3.2.4.2 Spécification des parties disponibles pour l'effet d'insertion : SF2 « InsSwitch »

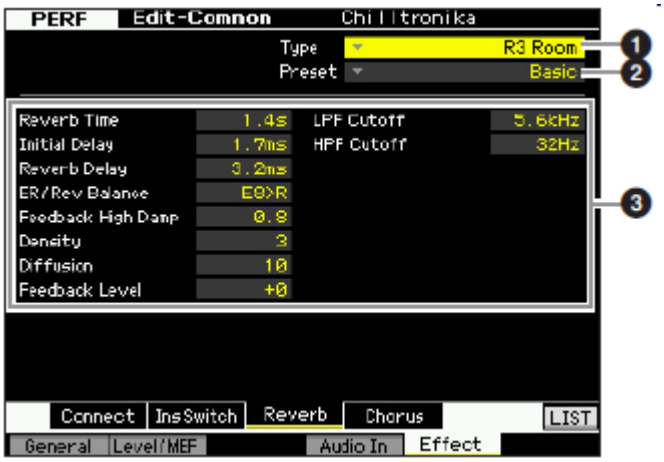
Cet écran vous permet de sélectionner les parties (parties de performance « PART SELECT » **1 – 4** (29) et partie de l'entrée A/N) qui seront affectées aux huit effets d'insertion.



- 1 Part 1 à 4, A/D (A/N) : Détermine les parties disponibles pour l'effet d'insertion. Lorsque ce sélecteur est réglé sur on, l'effet d'insertion de la voix assignée à la partie est activé. Vérifiez que ce paramètre est activé pour toutes les parties/voix auxquelles vous voulez appliquer des effets d'insertion. Le MOTIF XF propose huit systèmes d'effet d'insertion, ce qui vous permet d'activer ce paramètre pour les cinq parties.

Note : Dans le cas de la partie de l'entrée A/N, le type et les paramètres des effets d'insertion peuvent être configurés à l'aide du paramètre Audio In de l'écran « Insertion A/B » du mode « Performance Common Edit ». Pour les parties 1 – 4, le type et les paramètres des effets d'insertion ne peuvent pas être définis en mode « Performance Edit » car ces paramètres sont inclus dans la voix assignée à chaque partie. Si vous voulez modifier les paramètres des effets d'insertion pour chaque partie, passez en mode « Voice Edit », puis éditez les paramètres d'effets de la voix appropriée.

4.2.3.2.4.3 Réglages de « réverbération » et de « chorus » : SF3 « Reverb », SF4 « Chorus »



Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST apparaît sur l'onglet correspondant à la touche **SF6**. Vous pouvez alors ouvrir la liste en appuyant sur la touche **SF6** « LIST » afin de sélectionner l'élément souhaité.

- 1 Type : La colonne « Type » vous permet de sélectionner un des types d'effet de la catégorie sélectionnée. Réglages : Cf. paragraphe Bloc d'effets.
- 2 Preset : permet d'appeler les réglages préprogrammés de ces paramètres d'effet.
- 3 Paramètres d'effets : Nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Voir le paragraphe Bloc d'effets pour plus de détails sur les paramètres d'effets. Pour plus d'informations sur les paramètres de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

4.2.3.3 Paramètres Part Edit

« MODE » **PERFORM** (26) → Sélection performance → **EDIT** (26) → Sélection d'une partie

Le mode Performance Part Edit vous permet d'éditer **individuellement** les paramètres de chacune des 4 parties, telles que la voix, l'arpège, l'EG et l'EQ.

À propos des astérisques (*)
Les paramètres les plus simples et faciles à comprendre sont marqués d'un astérisque dans cette section. Si vous faites vos premiers pas dans l'édition de parties de performance, essayez ces paramètres en premier.

4.2.3.3.1 Affichage de la partie sélectionnée / Affichage de 4 parties 217
4.2.3.3.2 Sélection de la partie à éditer 218
4.2.3.3.3 Réglage de plage de l'onde et de notes de la partie : F1 « Voice » 219

4.2.3.3.1 Affichage de la partie sélectionnée / Affichage de 4 parties

Vous pouvez utiliser 2 types d'écran dans le mode Performance Part Edit :
- ✓ Le premier permet d'éditer les paramètres de la partie actuellement sélectionnée
- ✓ le deuxième d'afficher les paramètres de 4 parties.

Vous pouvez basculer entre ces 2 types en appuyant sur la touche **SF5**. Notez que l'affichage de 4 parties n'est pas disponible pour les écrans **F2** « ARP Main » et **F3** « ARP Other ».

Écran de la partie actuellement sélectionnée



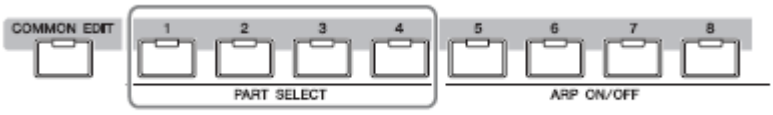




Écran des quatre parties de la performance actuelle

4.2.3.3.2 Sélection de la partie à éditer

Après avoir appuyé sur la touche **PERFORMANCE CONTROL** (33) ou **TRACK** (34) pour allumer son voyant, appuyez sur une des touches « PART SELECT » **1 – 4** (29) pour sélectionner la partie à éditer.



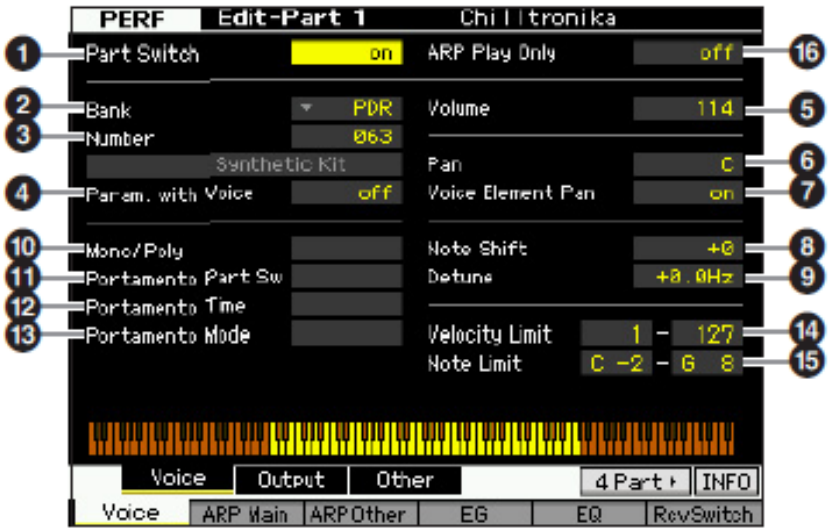
Sélection d'une partie

Note : Pour plus de détails sur les fonctions utiles, telles que Mute/Solo et les tâches, reportez-vous aux paragraphes « Quelques fonctions pratiques pour l'édition de performances » et « Performance Job ».

4.2.3.3.3 Réglage de plage de l'onde et de notes de la partie : F1 « Voice »

4.2.3.3.3.1 Réglages de voix pour chaque partie : SF1 « Voice » 219
4.2.3.3.3.2 Réglages de sortie : SF2 « Output » 220
4.2.3.3.3.3 Autres réglages : SF3 « Other » 222

4.2.3.3.3.1 Réglages de voix pour chaque partie : SF1 « Voice »



- **1** Part Switch* : Détermine si la partie actuellement éditée est activée ou non : « on » audible, « off » inaudible. Réglages : off (désactivé), on (activé)
- **2** Bank* : &
- **3** Number* : banque et le numéro de voix affectée à la partie actuelle
- Note : Vous pouvez ouvrir la liste et sélectionner l'élément souhaité en appuyant sur la touche **SF6** « LIST ».
- **4** Param. with Voice : Détermine si les réglages de paramètres suivants de la voix sélectionnée sont copiés depuis la voix vers la partie actuelle lorsque vous modifiez une voix individuelle de la partie en question.
    - Réglages de l'arpège
    - Filter Cutoff Frequency
    - Filter Resonance
    - Amplitude EG
    - Filter EG
    - Pitch Bend Range (Upper/Lower)
    - Note Shift

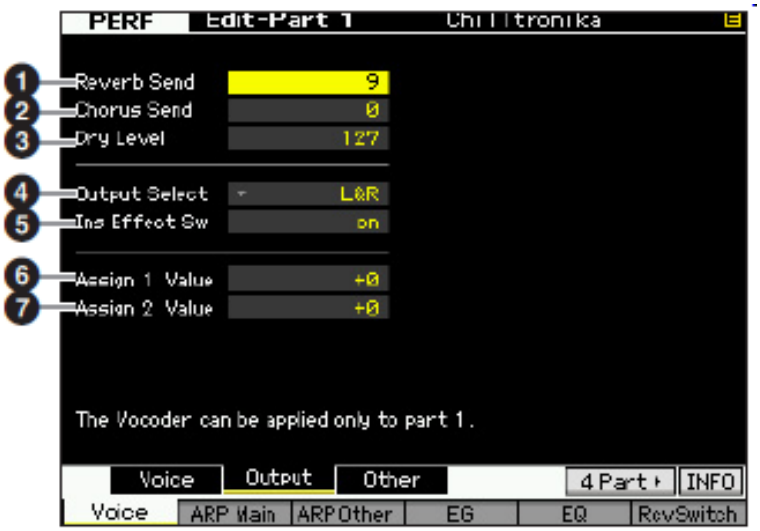
  Note : Quel que soit le réglage de « Parameter with Voice » (**4**), les réglages des « paramètres Mono/Poly » (**10**), « Portamento Part Switch » (**11**), « Portamento Time » (**12**) et « Portamento Mode » (**13**) ne sont pas copiés lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée. Ces paramètres seront par contre copiés si une voix normale est sélectionnée. Réglages : off (non copié), on (copié)
- **5** Volume* : volume de chaque partie. Utilisez ce paramètre pour ajuster la balance entre la partie actuelle et les autres. Réglages : 0 – 127
- **6** Pan* : position de balayage stéréo de la partie. Réglages :
    - L63 (extrême gauche)
    - C (centre)
    - R63 (extrême droite)

  Note : Notez que l'effet du paramètre Performance Pan peut être peu important, voire inaudible, si le balayage panoramique d'un élément donné est réglé à gauche et celui d'un autre à droite.

- **7** Voice Element Pan: Détermine si les réglages de balayage panoramique individuels de chaque voix (définis en mode Voice Element Edit) sont appliqués ou non. Lorsque ce paramètre est sur « off », la position de balayage de base de la partie sélectionnée est réglée sur « center ». Réglages : on, off
- **8** Note Shift* : Règle la hauteur de la partie en demi-tons. Réglages : -24 – +0 – +24
- **9** Detune (Désaccord) : Règle l'accordage de la partie par incréments d'un centième. Réglages : -12.8Hz – +0Hz – +12.7Hz
- **10** Mono/Poly* : Détermine la méthode de reproduction de la voix de chaque partie — monophonique (notes individuelles uniquement) ou polyphonique (plusieurs notes). Réglages : mono, poly
  - **Mono** : la performance sélectionnée est reproduite en mode mono (une seule note à la fois). **Pour de nombreux sons d'instrument (basse et synthé, par exemple), ce réglage permet d'obtenir une interprétation legato au son plus naturel et doux** qu'avec le réglage « poly ».
  - **Poly** : la performance sélectionnée est reproduite en mode polyphonique (reproduction de plusieurs notes simultanées ou d'un accord).
- **11** Portamento Part Sw* : Détermine si l'effet de « portamento » est appliqué ou non à la performance actuelle. (Sélecteur de portamento de partie) Réglages : off, on
- **12** Portamento Time* : durée de transition de la hauteur. Réglages : 0 – 127
- **13** Portamento Mode : Détermine la manière dont l'effet de portamento est appliqué à votre performance au clavier. Réglages : fingered, fulltime
  - **Fingered** : L'effet de portamento est uniquement appliqué lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente).
  - **Fulltime** : L'effet de portamento est appliqué à toutes les notes.
- **14** Velocity Limit : valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité au sein de laquelle chaque partie doit répondre. Une partie n'est audible que lorsque les notes jouées sont dans la plage de vélocité spécifiée.
  Si vous spécifiez la valeur maximale d'abord et la valeur minimale ensuite (par exemple « 93 à 34 »), il y a un « trou » dans la vélocité et la plage de vélocité est la suivante : « 1 à 34 » et « 93 à 127 ». Réglages : 1 – 127
  Note : Vous pouvez également régler la vélocité directement à partir du clavier en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée tout en appuyant sur une touche à la vélocité souhaitée.
- **15** Note Limit : Définissez pour chaque partie la note la plus grave et la note la plus aiguë de la plage du clavier. Chaque partie n'est audible que lorsque les notes jouées sont dans la plage spécifiée.
  Créer des plages inférieure et supérieure pour l'élément, avec une « absence » de notes au milieu, en spécifiant d'abord la note la plus élevée. Par exemple, une plage de notes « C5 – C4 » permet de jouer l'élément à partir de deux plages distinctes : C -2 à C4 et C5 à G8. Les notes jouées entre C4 et C5 ne reproduisent pas l'élément sélectionné. Réglages : C -2 – G8
  Note : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.
- **16** ARP Play Only : Détermine si la partie actuelle reproduit ou non uniquement les événements de note MIDI créés via la reproduction d'arpège. Lorsque ce paramètre est activé, la partie actuellement sélectionnée reproduit uniquement les événements de note MIDI générés via la reproduction d'arpèges. (Reproduction d'arpège uniquement) Réglages : off, on

4.2.3.3.3.2 Réglages de sortie : SF2 « Output »

Cet écran vous permet de régler la profondeur de « réverbération » / « chorus » et l'affectation de la prise de sortie pour chaque partie.



- 1 Reverb Send : niveau d'envoi du signal de chaque partie envoyé à l'effet de réverbération. Réglages : 0 – 127
- 2 Chorus Send : niveau d'envoi du signal de chaque partie envoyé à l'effet de « chorus ». Réglages : 0 – 127
- 3 Dry Level : niveau de chaque partie qui n'a pas été traitée avec les effets système (Reverb, Chorus). Réglages : 0 – 127
- 4 Output Select : Détermine la ou les sortie(s) spécifique(s) d'une partie. Vous pouvez définir l'envoi de la voix de chaque partie par une prise de sortie spécifique du panneau arrière. Réglages : Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Écran LCD	Prises de sortie	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT Let R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT Let R	Stéréo
FW1&2	FW OUTPUT 1 et 2	Stéréo (1 . L, 2 . R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 et 4	Stéréo (3 . L, 4 . R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 et 6	Stéréo (5 . L, 6 . R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 et 8	Stéréo (7 . L, 8 . R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 et 10	Stéréo (9. L, 10. R)
FW11&12	FW OUTPUT 11et12	Stéréo (11 . L, 12. R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 et 14	Stéréo (13. L, 14. R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
drum	Voir ci-dessous.*	Voir ci-dessous.*

* À propos du réglage « drum », reportez-vous ci-dessous. Lorsque « drum » est sélectionné et que la voix normale est attribuée à la partie éditée, le son est envoyé via les prises L et R en stéréo. Lorsque « drum » est sélectionné et que la voix de batterie est attribuée à la partie éditée, le son est envoyé via les prises configurées pour le paramètre « Output Select » dans l'écran « Drum Key Edit ».

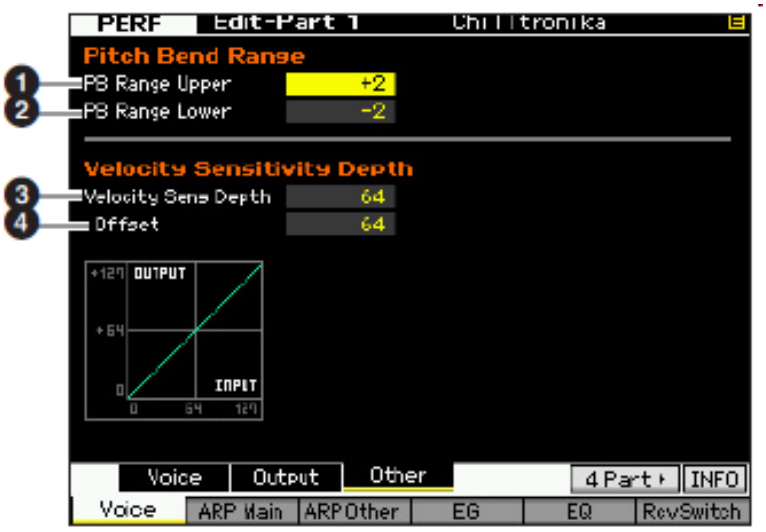
Note :

- ✓ Les réglages FW (FW1 –14) sont uniquement disponibles lorsque l'unité FW16E en option est installée (Firewire)
- ✓ Vous pouvez appeler la liste et sélectionner un élément en appuyant sur la touche **SF6** « LIST ».

- 5 Ins Effect Sw : Détermine si la partie actuelle est ou non affectée par l'effet d'insertion. Vous pouvez configurer le paramètre « Insertion Effect Switch » pour toutes les parties (y compris la partie de l'entrée A/N) depuis l'écran « Insertion Effect Switch » (§ 4.2.3.2.4.2) du mode « Performance Common Edit ». (Insertion Effect Switch)
- 6 Assign 1 Value : &
- 7 Assign 2 Value : Détermine la valeur du bouton **7** (ASSIGN 1) (Affectation 1) et du bouton **8** (ASSIGN 2) lorsque la voix actuelle est sélectionnée et que le voyant « TONE » **1** est allumé. Les fonctions affectées à ces boutons sont indiquées à droite des valeurs de réglage respectives. Réglages : -64 – +0 – +63

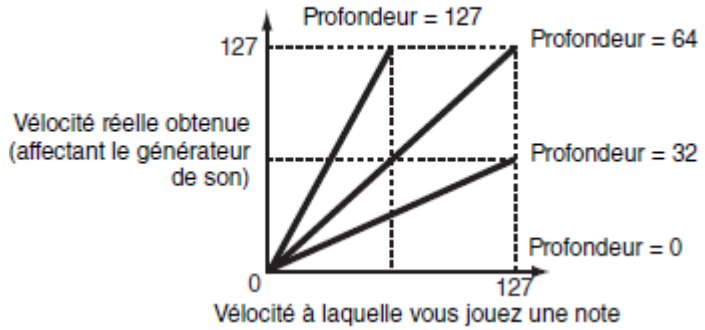
Note : Les fonctions affectées aux boutons « ASSIGN » **1** et « ASSIGN » **2** peuvent être réglés dans l'écran Controller Set (cf. paragraphe édition de voix).

4.2.3.3.3.3 Autres réglages : SF3 « Other »



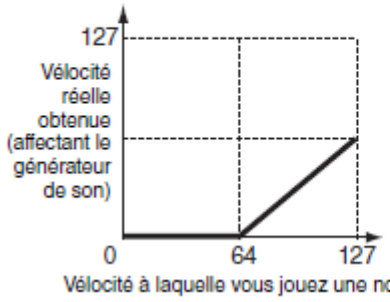
- 1 PB Range Upper : &
- 2 PB Range Lowe : Détermine la plage de variation de ton maximale en demi-tons. Réglages : -48 – +0 – +24
  - Si vous réglez le paramètre « Upper » sur +12, vous obtiendrez une augmentation maximale de la hauteur d'une octave lorsque la molette de variation du ton est déplacée vers le haut.
  - Un réglage Lower de -12 fait baisser la hauteur de ton d'une octave au maximum (12 demi-tons) lorsque la molette de variation de ton est déplacée vers le bas (Pitch Bend Range Upper & Lower)
- 3 Vel Sens Depth : Profondeur de la sensibilité à la vélocité. Détermine dans quelle mesure le volume du générateur de son répond à la force de votre jeu. Plus la valeur est élevée, plus le volume change en réponse à la force de votre jeu (comme illustré ci-dessous).
  Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, le volume ne change pas, quelle que soit la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Un tel réglage est utile, par exemple, pour reproduire le son authentique d'une voix d'orgue. (Velocity Sensitivity Depth) Réglages : 0 – 127

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

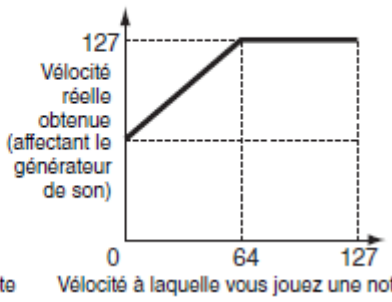


- 4 Velocity Sens Depth Offset : Décalage de la profondeur de sensibilité à la vélocité) : Détermine la valeur d'ajustement des vélocités jouées pour l'effet de vélocité réel obtenu. Vous pouvez ainsi augmenter ou réduire toutes les vélocités de la même valeur, ce qui vous permet de compenser automatiquement une force de jeu trop grande ou trop faible. Réglages : 0 – 127
  - Si le résultat est égal ou inférieur à 1, la valeur est réglée sur 1.
  - Si le résultat est supérieur à 127, la valeur est paramétrée sur 127. (Velocity Sensitivity Depth Offset)

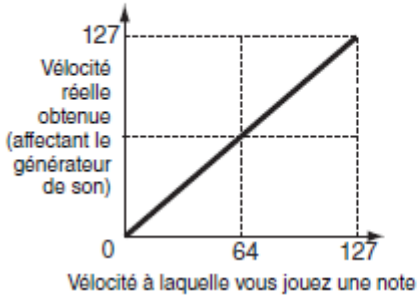
Lorsque Depth (ci-dessus) = 64 et Offset = 32



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

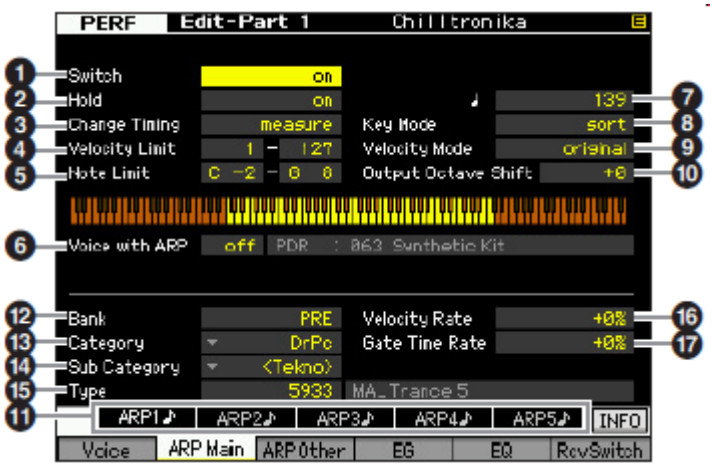


Lorsque Depth (ci-dessus) = 64 et Offset = 64



4.2.3.4 Réglages de l'arpège : F2 « ARP Main » (Arpeggio Main)

Cet écran détermine les réglages de base de l'arpège. Les réglages des paramètres affichés en bas de l'écran peuvent être enregistrés sur les touches **SF1** – **SF5**.



Notes :

- L'écran à quatre parties ne peut pas être ouvert depuis cet écran.
- Selon le paramètre sélectionné, l'icône KBD apparaît sur l'onglet correspondant à la touche **SF6**. Vous pouvez alors saisir le numéro de note ou la vélocité en appuyant sur la note appropriée du clavier tout en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée.

- **1** Switch* : Détermine si l'arpège est activé ou non pour chaque partie. Réglages : off, on
- **2** Hold* :
  - « off », l'arpège est interrompu en relâchant les notes
  - « on », l'arpège est automatiquement reproduit en cycle, même si vous retirez vos doigts des touches. Le cycle se poursuit jusqu'à ce que vous enfonciez la touche suivante. Réglages : sync-off (voir ci-dessous), off, on
  - « sync-off », la reproduction de l'arpège se poursuit en silence, même lorsque vous relâchez les touches. Pour réactiver la reproduction de l'arpège, appuyez sur n'importe quelle touche.

  Note : Pour plus de détails sur l'utilisation de la liste des types d'arpèges figurant dans la Liste des données, reportez-vous au paragraphe Bloc d'Arpèges.

- **3** Change Timing* : Détermine la synchronisation réelle en fonction de laquelle s'effectue le changement du type d'arpège lorsque vous sélectionnez un autre type pendant la reproduction des arpèges.
  - « realtime », le type d'arpèges est immédiatement changé.
  - « measure », le type de l'arpège est changé en début de mesure suivante.
- **4** Velocity Limit : vélocités la plus faible et la plus élevée pouvant déclencher la reproduction d'arpèges. Ceci vous permet de régler la plage de vélocité avec laquelle vous appuyez sur la note pour déclencher la reproduction d'arpèges.
  Créer des plages de déclenchement inférieure et supérieure distinctes pour la reproduction d'arpèges, avec un « vide » de vélocité au milieu, en définissant d'abord la valeur maximale. Par exemple, une limite de vélocité de 93 – 34 vous permet de jouer l'arpège à partir de deux plages de vélocité distinctes : soft (légère) (1 – 34) et hard (forte) (93 – 127). Les notes jouées à des vélocités moyennes (entre 35 et 92) n'exécutent pas l'arpège. Réglages : 1 – 127

Note : Aucun son n'est émis lorsque le paramètre Key Mode est spécifié sur « sort » (tri) ou « thru » (contournement) et que les notes jouées sont en dehors des limites de notes définies ici.

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

  Note : Aucun son n'est émis lorsque Key Moe est paramétré sur « sort » ou « thru » et que les notes jouées sont en dehors des limites de notes définies ici.

- **6** Voice with ARP : Une voix par défaut (appropriée) est prévue pour chaque type d'arpège. Ce paramètre détermine si la voix par défaut enregistrée dans chaque arpège est attribuée ou non à la partie éditée. Réglages : off (non copié), on (copié)
  - « on » : la voix par défaut est affectée à la partie éditée à la place de la voix actuellement assignée.
  - « off » : la voix actuellement assignée est conservée pour l'arpège. Le nom de la voix enregistrée en tant que type d'arpège apparaît à droite.

  Note : Il est possible d'enregistrer une voix utilisateur sur un certain type d'arpège via la fonction Voice with ARP. Dans le cas des réglages d'usine, chacune des combinaisons de type d'arpège/voix utilisateur est conçue pour être la plus appropriée possible et produire le son/la phrase adéquat(e). Cependant, si vous altérez le son de la voix utilisateur en modifiant les paramètres ou en stockant une autre voix sous le numéro de voix utilisateur correspondant, cette combinaison risque de devenir inappropriée ou de produire un son inattendu. Dans ce cas, sélectionnez la voix la plus appropriée pour le type d'arpège actuel sur l'écran **F1** « Voice ».

- **7** Tempo* : tempo des arpèges. Réglages : 5.0 – 300.0

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

- **8** Key Mode : Définit la manière dont l'arpège est reproduit lorsque vous jouez au clavier. Réglages : sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct
  - **sort** : Lorsque vous jouez des notes spécifiques (par exemple, les notes d'un accord), la même séquence est reproduite, quel que soit l'ordre dans lequel vous jouez les notes.
  - **Thru** : Lorsque vous jouez des notes spécifiques (par exemple, les notes d'un accord), la séquence obtenue varie en fonction de l'ordre des notes.
  - **Direct** : Les événements de note de la séquence d'arpèges ne sont pas reproduits ; seules les notes jouées au clavier sont audibles. Lorsque l'arpège est reproduit, les événements tels que Pan (Panoramique) et Brightness (Clarté) s'appliquent au son de la performance au clavier. Utilisez ce réglage lorsque le type d'arpège comprend des données autres que des notes ou que le type de catégorie « Ctrl » est sélectionné.
  - **sort+direct** : L'arpège est reproduit en fonction du réglage « sort » actuel et la note jouée est également entendue.
  - **thru+direct** : L'arpège est reproduit en fonction du réglage « thru » actuel et la note jouée est également entendue.

Note : Certains types d'arpèges de la catégorie « Cntr » ne possèdent pas d'événements de note (Cf. paragraphe Bloc d'Arpèges). Lorsqu'un arpège de ce type est sélectionné et que Key Mode est paramétré sur « sort » ou « thru », aucun son n'est émis, même si vous enfoncez une note sur le clavier.

- **9** Velocity Mode : Ajuste la vélocité des notes de l'arpège. Réglages : original, thru
  - **Original** : La fonction Arpeggio est reproduite aux vélocités présélectionnées comprises dans les données de séquence des arpèges.
  - **Thru** : L'arpège est reproduit en fonction de la vélocité de votre jeu. Par exemple, si vous jouez les notes avec force, le volume de reproduction de l'arpège augmente.
- **10** Output Octave Shift : Spécifie la plage maximale des arpèges en octaves. Réglages : -10 – +10
- **11** Touches **SF1** « ARP1 » à **SF5** « ARP5 » : (Arpèges 1 à 5) Les 6 paramètres allant de « Bank » (**12**) à « Gate Time Rate » (**17**) (Décalage du taux de durée de « gate ») affichés dans la partie inférieure de l'écran peuvent être édités dans les écrans depuis **SF1** « ARP1 » à **SF5** « ARP5 ».
  Vous pouvez régler les paramètres dans la moitié inférieure de l'écran pour chacun des réglages d'arpèges, en appuyant sur l'une des touches **SF1** – **SF5**. L'icône en forme de croche qui apparaît sur l'onglet indique qu'un type d'arpège (autre que « off ») est sélectionné dans l'écran correspondant à la touche de sous-fonction. Réglages : Touches **SF1 – SF5** (Sous-fonction)
- **12** Bank* : Détermine la banque d'arpèges contenant le type d'arpège souhaité. Sélectionnez « PRE » pour choisir un type d'arpège prédéfini et « USR » pour choisir un type d'arpège que vous avez vous-même créé et stocké. Réglages : PRE, USR

  Note : Pour obtenir des instructions détaillées sur la création d'un type d'arpège, reportez-vous au paragraphe Bloc d'Arpèges.

- **13** Category* : &
- **14** Sub Category* : catégorie et sous-catégorie d'arpèges contenant le type d'arpège souhaité. Ces paramètres sont disponibles lorsque « PRE » est sélectionné pour Bank. Réglages : Cf . paragraphe Bloc d'arpèges.

  Notes :
  - Vous pouvez ouvrir la liste en appuyant sur la touche **SF6** « LIST », puis sélectionner l'élément souhaité.
  - Pour plus d'informations sur l'utilisation de la liste des types d'arpèges figurant dans la Liste des données, reportez-vous au paragraphe « Bloc d'arpèges ».

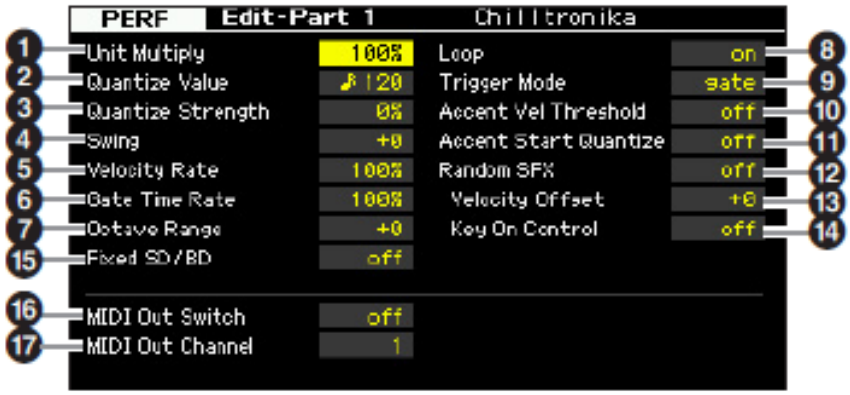
- **15** Type* : numéro du type d'arpège souhaité dans la catégorie spécifiée. Le nom du type d'arpège sélectionné s'affiche à droite du numéro spécifié à l'écran. Reportez-vous à la liste des types d'arpèges dans la Liste des données.
- **16** Velocity Rate : valeur de décalage des notes d'arpège par rapport à leur vélocité d'origine. Si la vélocité résultante est inférieure à 0, elle sera réglée sur 1 et si elle est supérieure à 128, elle sera paramétrée sur 127. Ce paramètre peut être modifié directement à l'aide du potar **Velocity Rate**. Réglages : -100% – +0% – +100%
- **17** Gate Time Rate : durée (longueur) des notes de l'arpège. Il est impossible de diminuer la durée de « gate » au-delà d'une valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement

limitées à la minimale. Ce paramètre peut être modifié directement à l'aide du bouton. Réglages : -100% – +0% – +100%

4.2.3.4.1 Réglages d' « arpèges » : F3 « ARP Other » (Arpeggio Other) (Autre arpège) 227
4.2.3.4.2 Réglages de l'amlitude (EG) : F4 « EG » 229
4.2.3.4.3 Réglages de l'égaliseur : F5 « EQ » 231
4.2.3.4.4 Réglages de la réception MIDI : F6 « RcvSwitch » (Receive Switch) 231

4.2.3.4.1 Réglages d' « arpèges » : F3 « ARP Other » (Arpeggio Other) (Autre arpège)

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



Note : L'écran à quatre parties ne peut pas être ouvert depuis cet écran.

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

  La durée normale de reproduction d'un arpège est de 100 %. Ce paramètre peut être modifié directement via le **potar 7** « Unit Multiply ». Réglages : 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%
- **2** Quantize Value*: Détermine les temps en fonction desquels les données de note de la séquence d'arpège seront alignées ou les temps des données de la séquence d'arpège auxquels le swing sera appliqué. Ce paramètre peut être modifié directement via le potar 2 **Quantize Value**. Le nombre affiché à droite de chaque valeur indique la longueur des notes, dans l'hypothèse où la résolution des noires est de 480 impulsions d'horloge. Réglages : 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)
- **3** Quantize Strength : Détermine la « force » avec laquelle les événements de note sont déplacés vers les temps de quantification les plus proches.
  - Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre « Quantize Value » ci-dessus,
  - alors qu'un réglage de 0 % se traduit par une absence de quantification.
  - Un réglage de 50 % génère des événements de note à mi-chemin entre 0 % et 100 %.

  Ce paramètre peut être modifié directement via le potar 3 **Quantize Strength**. Réglages : 0% – 100%

- **4** Swing* : Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing.
    - Les réglages supérieurs à 1 retardent les notes d'arpèges,
    - alors que les valeurs inférieures à 1 les avancent.
    - Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre « Quantize Value », qui entraîne l'absence de tout swing. Il est judicieux d'utiliser ce réglage pour créer des impressions de swing et de triolets, des rythmes traînants et fusionnants. Ce paramètre peut être modifié directement via le **potar 1** « Swing ». Réglages : -120 – +120
- **5** Velocity Rate : Détermine le décalage de la vélocité de la reproduction d'arpège par rapport à la valeur d'origine. Par exemple, lorsque le paramètre est réglé sur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Lorsque les valeurs des paramètres sont inférieures à 100 %, la vélocité des notes de l'arpège décroît et lorsqu'elles sont supérieures, elle augmente. Si la vélocité résultante est inférieure à 0, elle sera réglée sur 1 et si elle est supérieure à 128, elle sera paramétrée sur 127. Ce paramètre peut être modifié directement à l'aide du potar 5 « Velocity Rate ». Réglages : 0% – 200%
- **6** Gate Time Rate : Détermine dans quelle mesure le temps de suspension (longueur) des notes de l'arpège sont décalé de la valeur d'origine. Par exemple, lorsque le paramètre est réglé sur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Lorsque les valeurs des paramètres sont inférieures à 100 %, la vélocité des notes de l'arpège décroît et lorsqu'elles sont supérieures, elle augmente. Il est impossible de diminuer le temps de suspension au-delà d'une valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la minimale. Ce paramètre peut être modifié directement à l'aide du potar 4 « Gate Time ». Réglages : 0% – 200%
- **7** Octave Range : plage maximale des arpèges en octaves. Les réglages positifs augmentent la plage d'octave de la reproduction de l'arpège vers le haut, alors que les valeurs négatives la diminuent vers le bas. Ce paramètre peut être modifié directement via le potar 6 « Oct Range ». Réglages : -3 – +0 – +3
- **8** Loop : Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège est reproduit en cycle tandis que les notes sont maintenues. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », l'arpège sera reproduit une seule fois même si les notes sont maintenues. Réglages : off, on
- **9** Trigger Mode : Lorsque ce paramètre est réglé sur « gate », le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête aussitôt que la note est relâchée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « toggle » (bascule), le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête aussitôt que la note est relâchée. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur « gate ». Réglages : gate, toggle

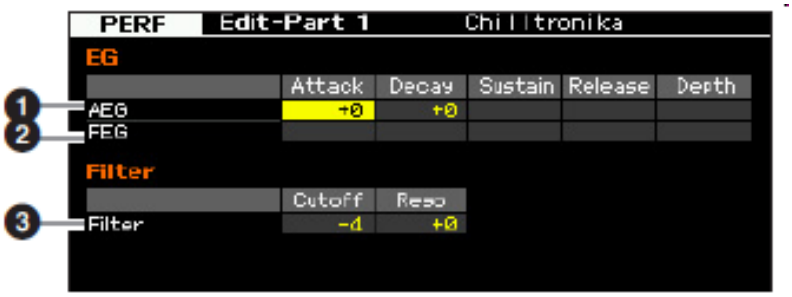
Note : Le réglage « toggle » de Trigger Mode annule le réglage « on » du paramètre Hold dans l'écran Arpeggio Main (paragraphe plus haut). En d'autres termes, lorsque le paramètre Hold est réglé sur « on », le fait d'appuyer sur la note lance/arrête la reproduction de l'arpège quand le paramètre Trigger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

- **10** Accent Vel Threshold : Certains types d'arpèges présélectionnés incluent des données de séquence spéciales appelées « phrases accentuées », lesquelles sont reproduites uniquement lorsqu'une vélocité supérieure à une valeur spécifiée est reçue. Ce paramètre détermine la vélocité minimale de déclenchement de la phrase accentuée. (Accent Velocity Threshold) Réglages : off, 1 – 127
- **11** Accent Start Quantize : Détermine la synchronisation de début de la phrase accentuée à la réception de la vélocité spécifiée par le paramètre Accent Vel Threshold ci-dessus. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », la phrase accentuée débute dès la réception de la vélocité. Lorsque le paramètre est spécifié sur « on », la fonction Accent Phrase débute sur le temps spécifié pour chaque type d'arpège après réception de la vélocité. Réglages : off, on

- **12** Random SFX : (Effets spéciaux aléatoires) Certains types d'arpège disposent d'une fonction Random SFX, qui déclenche des sons spéciaux (tels que les bruits de frette de guitare) lorsque la note est relâchée. Ce paramètre détermine l'activation ou la désactivation de la fonction Random SFX. Réglages : off, on
- **13** Random SFX Velocity Offset : Détermine la valeur de décalage des notes Random SFX par rapport à leur vélocité initiale. Si la valeur de vélocité résultante est inférieure à zéro, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vélocité obtenue est supérieure à 128, il sera spécifié sur 127. Réglages : -64 – +0 – +63
- **14** Random SFX Key On Control : (Commande d'activation de touche des effets spéciaux aléatoires)
    - « on », le son spécial Random SFX est reproduit à la vélocité préprogrammée. Lorsque ce paramètre est réglé
    - « off », le son spécial de Random SFX est exécuté en fonction de la vélocité générée lorsque la note est enfoncée. Réglages : off, on
- **15** Fixed SD/BD : Ce paramètre est disponible uniquement lorsqu'une voix de batterie est attribuée à la partie actuelle. Lorsqu'il est activé, **C1 est utilisé en tant que note de la caisse claire** et **D1 comme note de la grosse caisse** lors de la reproduction des arpèges. Bien que la plupart des kits de batterie affectent le son de la caisse claire à C1 et celui de la grosse caisse à D1, **certains kits de batterie attribuent également ces sons à d'autres notes** et certains types d'arpège sont créés à l'aide de ces notes (autres que C1 et D1). Vous risquez donc d'entendre des soins inappropriés selon le type d'arpège et le kit de batterie sélectionnés. **L'activation de ce paramètre peut résoudre ce type de problèmes**. Si vous avez l'impression que le son de la caisse claire et de la grosse claire est inadéquat lorsque le type d'arpège est modifié à l'aide des touches **SF1** – **SF5**, pensez à activer ce paramètre. Réglages : on, off
- **16** MIDI Out Switch : Lorsque ce réglage est activé (« on »), les données de reproduction de l'arpège sont émises via la borne MIDI. Réglages : off (absence d'émission), on (émission)
- **17** MIDI Out Channel : Détermine le canal de transmission MIDI des données de reproduction de l'arpège. Lorsque ce paramètre est réglé sur « kbd », les données de reproduction d'arpèges sont envoyées via le « canal de transmission MIDI » (§ 4.2.2.5) défini dans le mode « Performance Play ». Réglages : 1 – 16, kbd (canal du clavier)

4.2.3.4.2 Réglages de l'amlitude (EG) : F4 « EG »

Vous pouvez contrôler la transition du son entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où vous la relâchez. Vous pouvez également ajuster la clarté du timbre en configurant les paramètres « Cutoff Frequency » et « Resonance ».



- **1** AEG (GE d'amplitude) : Détermine les paramètres AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) pour chaque partie. Les paramètres suivants peuvent servir à contrôler la variation de volume entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et

celui où le son est interrompu. Le réglage effectué ici est appliqué aux paramètres AEG (paragraphe édition de voix) de chaque voix sous forme de décalage.

- Attack (Attack Time) : vitesse d'attaque entre le moment où une note est jouée et celui où le niveau initial maximum de l'EG est atteint.
- Decay (Decay Time) : vitesse à laquelle le volume passe du niveau d'attaque maximum au niveau de maintien.
- Sustain (Sustain Level) : niveau de maintien du son lorsqu'une note est maintenue, après l'attaque initiale et la chute.
- Release (Release Time) : vitesse à laquelle le son décline jusqu'à se taire complètement une fois que vous avez relâché la touche. Réglages : -64 – +0 – +63

Note : Les paramètres Sustain Level et Release Time ne sont pas disponibles en cas de sélection d'une voix de batterie.

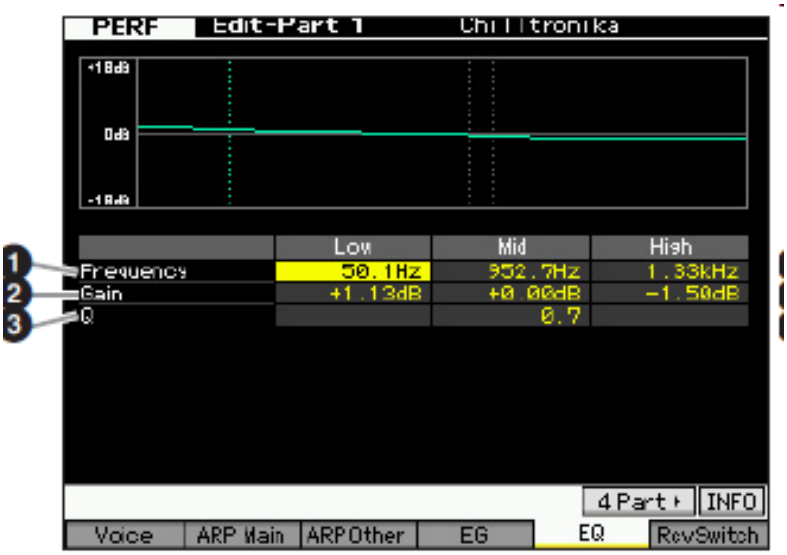
- **2** FEG (GE de filtre) : Détermine les paramètres FEG (Générateur d'enveloppe de filtre) de chaque partie. Grâce au FEG, vous pouvez contrôler la transition de la couleur tonale (fréquence de coupure) depuis l'émission du son jusqu'à son interruption. Le réglage effectué ici est appliqué aux paramètres « FEG » (§ 4.1.2.3.4.2) de chaque voix sous forme de décalage.
  - **Attack** (Attack Time) : vitesse de variation du filtre entre le moment où une note est jouée et celui où le niveau initial maximum de la fréquence de coupure est atteint.
  - **Decay** (Decay Time) : vitesse à laquelle la fréquence de coupure passe du niveau d'attaque maximum au niveau de maintien.
  - **Release** (Release Time) : vitesse à laquelle la fréquence de coupure passe du niveau de maintien à un niveau nul lorsque la note est relâchée.
  - **Depth** : plage de variation de la fréquence de coupure du FEG. Avec un réglage de 0, la fréquence de coupure ne change pas. Plus la valeur est éloignée de 0, plus large est la plage de fréquence de coupure. Dans le cas de valeurs négatives, la variation de la fréquence de coupure est inversée. Réglages : -64 – +0 – +63

Note : Certains de ces paramètres ne sont pas disponibles lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée. Les paramètres non disponibles apparaissent en blanc et ne peuvent être modifiés.

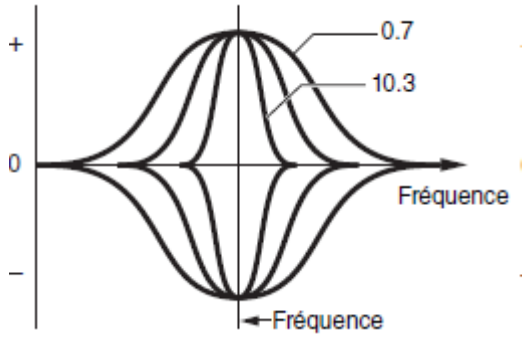
- **3** Filter : fréquence de coupure et la résonance du filtre nécessaire pour modifier le son de la performance. Le réglage effectué ici est ajouté aux mêmes paramètres (paragraphe édition de voix) de chaque voix sous forme de décalage.
  - **Cutoff** : fréquence de coupure du filtre. La fréquence réglée ici est utilisée comme fréquence centrale à laquelle les signaux sont affectés lorsqu'ils traversent les filtres. Réglages : -64 – +0 – +63
  - **Resonance/Width** : La fonction de ce paramètre varie en fonction du type de filtre sélectionné. Réglages : -64 – +0 – +63
    - filtre sélectionné LPF (Filtre passebas), un HPF (Filtre passe-haut), un BPF (Filtre passe-bande) (sauf le BPFw (Filtre passe-bande large)) ou un BEF (Filtre coupe- bande) : ce paramètre sert à définir la **résonance** pour définir la quantité de résonance (accentuation harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure. Elle peut être utilisée en combinaison avec le paramètre de fréquence de coupure pour ajouter davantage de caractère au son.
    - filtre sélectionné BPFw : ce paramètre est utilisé pour ajuster la **largeur de bande de fréquence que le filtre laisse passer**.

4.2.3.4.3 Réglages de l'égaliseur : F5 « EQ »

Cet écran vous permet d'appliquer un égaliseur paramétrique à 3 bandes à chaque partie afin d'ajuster le son avec précision. Les formes d'EQ pour les bandes Low et High sont toujours de type **shelving**.



- **1** Frequency : fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées ou accentuées par le paramètre Gain ci-dessous. Réglages :
  - Low : 50.1Hz – 2.0kHz
  - Middle : 139.7Hz – 10.1kHz
  - High : 503.8Hz – 14.0kHz
- **2** Gain : niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou valeur d'atténuation ou d'accentuation de la bande de fréquence sélectionnée. Réglages : -12dB – +0dB – +12dB
- **3** Q : (Largeur de bande) Ce paramètre fait varier le niveau du signal lors du réglage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence. Plus la valeur est élevée, plus la largeur de bande est réduite. Plus la valeur est faible, plus la largeur de bande est grande. Réglages : 0.7 – 10.3



4.2.3.4.4 Réglages de la réception MIDI : F6 « RcvSwitch » (Receive Switch)

Cet écran vous permet de définir la manière dont chaque partie répond aux diverses données MIDI, comme les messages de changement de commande et de changement de programme. Lorsque le paramètre adéquat est réglé sur « on », la partie correspondante répond aux données MIDI appropriées. Les noms de contrôleurs affichés à l'écran indiquent les données MIDI générées à l'aide du contrôleur correspondant.

Note : Le paramètre Sustain est indisponible pour les parties auxquelles la voix de batterie est affectée.



4.2.4 Performance Job

Le mode Performance Job propose un certain nombre d'outils d'organisation et d'initialisation des données très pratiques que vous pouvez utiliser lors de la création ou de l'archivage de performances. Appuyez sur la touche **JOB** (26) en mode Performance pour passer en mode Performance Job.

4.2.4.1 Performance Job — Procédure de base 233
4.2.4.2 Initialisation de la performance : F1 « Init » (Initialize) 233
4.2.4.3 Edit Recall : F2 « Recall » 234
4.2.4.4 Fonction de copie de performance : F3 « Copy » 234
4.2.4.5 Transmission des données de performance via MIDI : F4 « Bulk » (Bulk Dump) 236

4.2.4.1 Performance Job — Procédure de base

- 1 En mode Performance, appuyez sur la touche **JOB** (26) pour passer en mode Performance Job
- 2 Sélectionnez le menu Job souhaité en appuyant sur la touche **F1 – F4** appropriée.
- 3 Placez le curseur sur le paramètre souhaité, puis réglez sa valeur.
- 4 Appuyez sur la touche **ENTER** (25). (L'écran vous demande confirmation.) Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche **DEC/NO**.
- 5 Appuyez sur la touche **INC/YES** pour exécuter la tâche. Lorsque la tâche est terminée, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.
- 6 Appuyez sur la touche « MODE » **PERFORM** (26) pour revenir au mode « Performance Play ».

AVIS

Même si vous exécutez la tâche, la sélection d'une autre performance ou la mise hors tension de l'instrument sans avoir exécuté l'opération de stockage entraînera la suppression des données de performance. Prenez soin de stocker les données de la performance dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** avant de sélectionner une autre performance ou de mettre l'instrument hors tension.

4.2.4.2 Initialisation de la performance : F1 « Init » (Initialize)

Cette fonction vous permet de réinitialiser les valeurs par défaut de tous les paramètres de performance. Vous pouvez également réinitialiser certains paramètres seulement, tels que les paramètres communs à toutes les parties, ceux propres à chaque partie, etc.

- 1 All Parameters : Tous les réglages de la performance sélectionnée sont initialisés. Lorsque ce paramètre est activé, il est impossible de déplacer le curseur.



- 2 Common Parameters : Les réglages des paramètres communs de la performance sélectionnée sont initialisés.
- Note : Insertion « Effect Switch » est un paramètre de partie. Par conséquent, cochez la case correspondant à Part 1 – 4 décrite ci-dessous pour initialiser les réglages du paramètre Insertion « Effect Switch ».
- 3 Part Parameters (Paramètres de partie) :
  - Part 1 – 4 : Les réglages des paramètres des parties activées sont initialisés.
  - A/D (Entrée A/N) : Cette partie est générée à partir de l'équipement audio externe connecté à la prise A/D INPUT. Lorsque ce paramètre est coché, les réglages des paramètres de la partie de « l'entrée A/N » (§ 4.2.3.2.3.2) du mode Common Edit sont initialisés.
  - FW : Il s'agit de l'entrée de partie provenant de l'équipement externe relié à la prise IEEE 1394 via le câble IEEE 1394. Lorsque ce paramètre est coché, les réglages des paramètres de la partie « FW » (§ 4.2.3.2.3.1) du mode Common Edit sont initialisés.

4.2.4.3 Edit Recall : F2 « Recall »

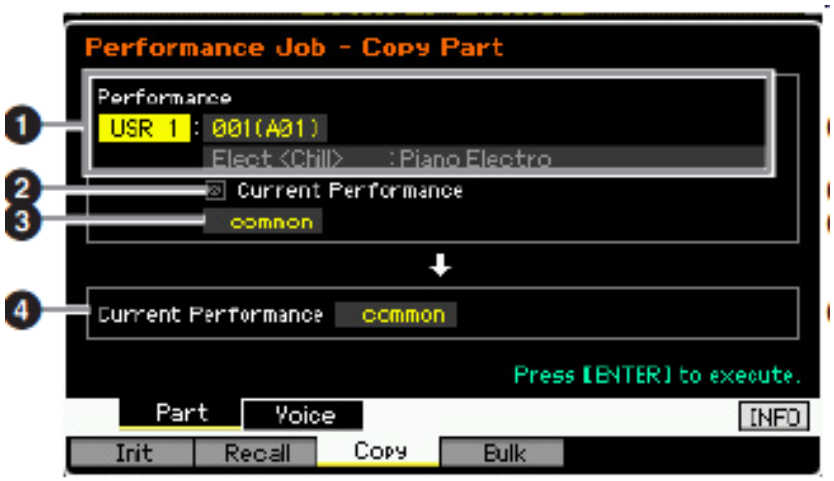
Si vous éditez une performance, mais que vous oubliez de la sauvegarder avant de passer à une autre performance, les modifications sont effacées. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction « Recall » pour restaurer la performance avec les dernières modifications intactes.

4.2.4.4 Fonction de copie de performance : F3 « Copy »

4.2.4.4.1 Copie des réglages de paramètres d'une autre performance : SF1 « Part » 234
4.2.4.4.2 Copie des réglages d'effet de la voix : SF2 « Voice » 235

4.2.4.4.1 Copie des réglages de paramètres d'une autre performance : SF1 « Part »

Cette opération pratique vous permet de copier des réglages Common Edit et Part Edit d'une performance donnée dans la performance en cours d'édition. Elle est particulièrement utile si vous créez une performance et que vous souhaitez utiliser certains paramètres d'une autre performance.



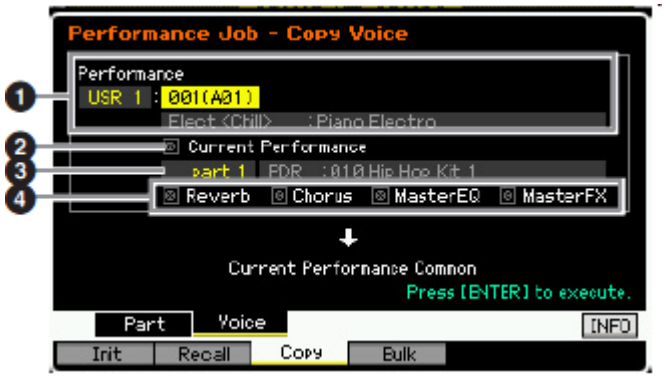
- 1 Performance : Détermine la banque et le numéro de la performance à copier. Ce paramètre ne peut pas être configuré lorsque « Current Performance » (ci-dessous) est activé.
- 2 Current Performance : Lorsque ce paramètre est activé, la performance actuellement active (celle en cours d'édition) est sélectionnée en tant que source. De ce fait, vous pouvez copier les réglages de paramètres d'une partie donnée vers une autre partie de la même performance.
- 3 Type de données de la source : Détermine le type de données de la source, en ce compris le numéro de la partie. En fonction du réglage effectué ici, le type de données de la destination ci-dessous est automatiquement réglé sur l'option appropriée. Réglages : Common, Part 1 – 4, A/D, FW

  Note : « Insertion Effect Switch » est un paramètre de partie. Par conséquent, les réglages du paramètre « Insertion Effect Switch » de la partie sélectionnée ne sont copiés que lorsque l'une des parties 1 – 4 est sélectionnée.

- 4 Type de données de la destination : Détermine le type de données de la destination, en ce compris le numéro de partie. Lorsque le type de données de la voix source (ci-dessus) est réglé sur « common », la valeur du paramètre est fixée sur « common ». Réglages : Common, Part 1 – 4, A/D, FW

4.2.4.4.2 Copie des réglages d'effet de la voix : SF2 « Voice »

Cette opération pratique vous permet de copier des réglages « Effect » et Master EQ » de la voix attribuée à une certaine performance dans la performance en cours d'édition. C'est utile lorsqu'une performance donnée possède des réglages que vous souhaitez utiliser dans votre programme de performance.



- 1 Performance : banque et numéro de la performance à copier. Ce paramètre ne peut pas être configuré lorsque « Current Performance » (ci-dessous) est activé.

- 2 Current Performance : Lorsque ce paramètre est activé, la performance actuellement active (celle en cours d'édition) est sélectionnée en tant que source.
- 3 Partie source : Détermine la partie de la performance source. Le nom de la voix attribuée à la partie sélectionnée est affiché.
- 4 Réglages des unités d'effet : Détermine les unités d'effet copiées. Vous avez le choix entre « Reverb », « Chorus », « Master EQ » et « Master Effect ».

Note : Même si Reverb et Chorus sont tous deux activés, l'exécution de la tâche ne copie pas le niveau d'envoi de la voix dans la performance. Si vous voulez appliquer la même profondeur de « réverbération » et de « chorus » que dans le mode « Voice » à la voix copiée, réglez manuellement les paramètres « Reverb Send » (1) et « Chorus Send » (2) dans l'écran « Voice Output » du mode « Performance Part Edit » sur la même valeur que dans le mode « Voice Edit ».

4.2.4.5 Transmission des données de performance via MIDI : F4 « Bulk » (Bulk Dump)

Cette fonction vous permet d'envoyer vos réglages de paramètres édités de la performance actuellement sélectionnée vers un ordinateur ou un autre périphérique MIDI afin d'archiver les données. Pour exécuter l'opération « Bulk Dump », appuyez sur la touche **ENTER** (25).

Note :

- Pour procéder au transfert en bloc, vous devez choisir le numéro de périphérique MIDI correct. Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.9.7.2.
- Les données du transfert en bloc incluent uniquement les messages MIDI et pas les formes d'onde.

4.3 Mode « MASTER »

Le mode Master vous permet d'effectuer les actions suivantes :

- ✓ Créer et stocker jusqu'à 128 programmes, contenant chacun soit 1 voix, soit 1 performance, soit 1 morceau ou 1 motif, qui sont susceptibles d'être rappelés et utilisés instantanément.
- ✓ Assigner jusqu'à 8 zones distinctes dans chaque programme Master en vue de s'en servir comme d'un clavier maître pour un périphérique MIDI.

Ces 2 utilisations très différentes du mode MASTER, permettent alors

- ✓ d'enregistrer des réglages que vous utilisez souvent dans les modes « Voice », « Performance », « Song » ou « Pattern » et de rappeler instantanément le mode pertinent et ses réglages personnalisés d'une simple pression de touche, sans devoir d'abord sélectionner un mode.
  En outre, ce mode vous permet de diviser le clavier en 4 sections distinctes, comme si vous jouiez sur 4 quatre claviers MIDI différents.
  La fonction Master permet donc de mémoriser les opérations les plus fréquemment utilisées dans chaque mode parmi la gamme de toutes les caractéristiques, fonctions et opérations différentes du Motif.
  Il existe 128 emplacements de mémorisation des réglages de piste maître utilisateur.
- ✓ de mettre en mémoire les réglages de commande, par le programme Master, d'un **périphérique MIDI externe, ce qui vous permet de modifier et de contrôler**, en séquence, le générateur de sons MIDI externe connecté tout en vous produisant en live.

- Appuyez sur la touche « MODE » **MASTER** (26) pour passer en mode « Master Play » (Reproduction de piste maître).

4.3.1 LES DEUX UTILISATIONS DU MODE « MASTER » 237
4.3.2 UTILISATION DÉTAILLÉE EN TANT QUE CLAVIER MAITRE 240

4.3.1 Les deux utilisations du mode « MASTER »

Tiré du mode d'emploi. Voir le paragraphe 4.3.2 ci-dessous pour l'utilisation détaillée comme clavier maitre.

4.3.1.1 Enregistrement de « voix/performance/morceau/motif » édité(e) 237
4.3.1.2 Réglages d'utilisation de l'instrument en tant que clavier maître 238

4.3.1.1 Enregistrement de « voix/performance/morceau/motif » édité(e)

Il peut s'avérer judicieux d'attribuer respectivement le mode « Voice » à un numéro de programme Master (001, par exemple) et le mode « Performance » au programme porteur du numéro suivant dans la liste (c.-à-d. 002) afin de rappeler rapidement une voix spécifique ainsi que la performance qui lui est associée. Pour stocker le programme, suivez les étapes ci-dessous.

- ➢ 1 : touche « MODE » **MASTER** (26) pour passer en mode Master.
- ➢ 2 : Sélectionnez une piste maître à éditer.
- ➢ 3 : touche **EDIT** (26) pour passer en mode « Master Edit ».

- 4 : Pour ouvrir l'écran « Common Edit », appuyez sur la touche **COMMON EDIT** (30), puis sur la touche **F2** « Other » (Autre).



- 5 : Positionnez le curseur sur « Mode », puis sélectionnez le mode souhaité (par ex., le mode Voice).
- 6 : Positionnez le curseur sur « Memory », puis sélectionnez le numéro de programme souhaité (par ex., un numéro de voix).
- 7 : touche **STORE** (26) pour stocker le programme de piste maître créé.

4.3.1.2 Réglages d'utilisation de l'instrument en tant que clavier maître

En mode Master, vous pouvez diviser le clavier en un maximum de 8 parties indépendantes, appelées « zones ». Chaque zone peut se voir attribuer des canaux MIDI différents, de même que des fonctions des boutons et des curseurs de commande différentes. Cela permet de contrôler simultanément plusieurs parties du générateur de sons multi-timbre à l'aide d'un clavier unique ou des voix d'un instrument MIDI externe sur plusieurs canaux différents en plus des voix internes du synthétiseur lui-même. On peut donc **utiliser le MOTIF XF pour accomplir le travail de plusieurs claviers** avec une grande efficacité.

Vous pouvez régler les paramètres liés aux 8 zones en mode Master Edit et stocker les réglages en tant que piste maître utilisateur. Il existe 2 types d'écran en mode Master Edit :

- écrans servant à éditer les paramètres communs aux 8 zones
- écrans destinés à l'édition de zones individuelles.

- 1 : touche « MODE » **MASTER** (26) pour passer en mode Master.
- 2 : Sélectionnez une piste maître à éditer.
- 3 : touche **EDIT** (26) pour passer en mode Master Edit.
- 4 : Pour ouvrir l'écran « Common Edit », appuyez sur la touche **COMMON EDIT** (30), puis sur la touche **F2** « Other ».



- 5 : Positionner le curseur sur « Zone Switch » (Sélecteur de zone) puis sélectionner « on ».
- 6 : Positionner le curseur sur « Knob Control Assign » (Affectation de commande de bouton), puis sélectionner « zone ».
- 7 touche numérique **1** pour passer en mode « Zone Edit » (Édition de zone).



- 8 : Réglez les paramètres relatifs à la Zone 1 sur chacun des écrans **F1 – F5** séparément.
- 9 : Appuyez sur une des touches **2 – 8** pour régler les paramètres relatifs aux zones 2 – 8 dans les différents écrans **F1 – F5** séparément.
- 10 : touche **STORE** (26) pour stocker vos réglages en tant que programme de piste maître.
  Une fois les réglages terminés, attribuez un nom au programme Master sous le paramètre **F1** « Name » de l'écran « Master Common Edit » (Édition commune de pistes maîtres). Après avoir attribué un nom, appuyez sur la touche **STORE** (26) pour stocker le programme de piste maître.

Pour plus d'informations sur le mode Master, reportez-vous aux paragraphes suivants tirés du manuel de référence.

4.3.2 Utilisation détaillée en tant que clavier maitre

Tiré du manuel de référence

4.3.2.1 Mode « Master Play » 240
4.3.2.2 « Master Edit » 243
4.3.2.3 « Master Job » 252

4.3.2.1 Mode « Master Play »

4.3.2.1.1 Sélection d'un programme maître 240
4.3.2.1.2 Utilisation du clavier en mode « Master Play » : « MASTER » 240

4.3.2.1.1 Sélection d'un programme maître

Le MOTIF XF propose 128 pistes maîtres spécialement programmées, stockées dans la mémoire utilisateur interne (flash ROM).

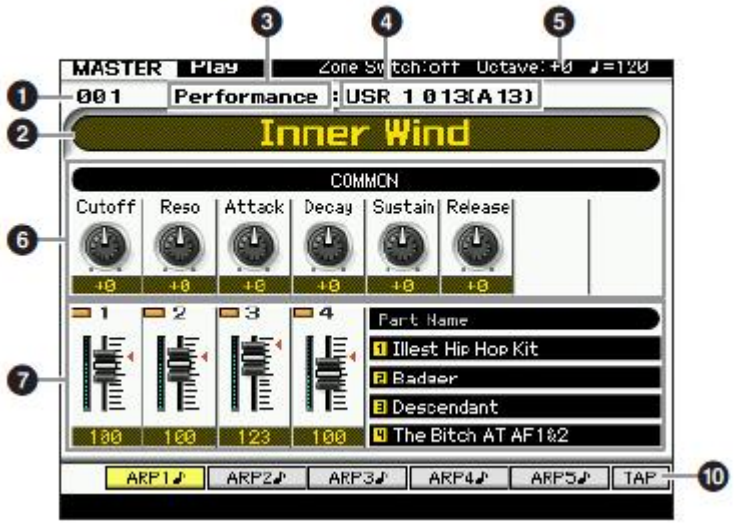
La banque comprend 8 groupes (A à H), chacun contenant 16 programmes maîtres. Pour ouvrir le programme maître souhaité, il vous suffit de sélectionner le groupe et le numéro appropriés.

4.3.2.1.2 Utilisation du clavier en mode « Master Play » : « MASTER »

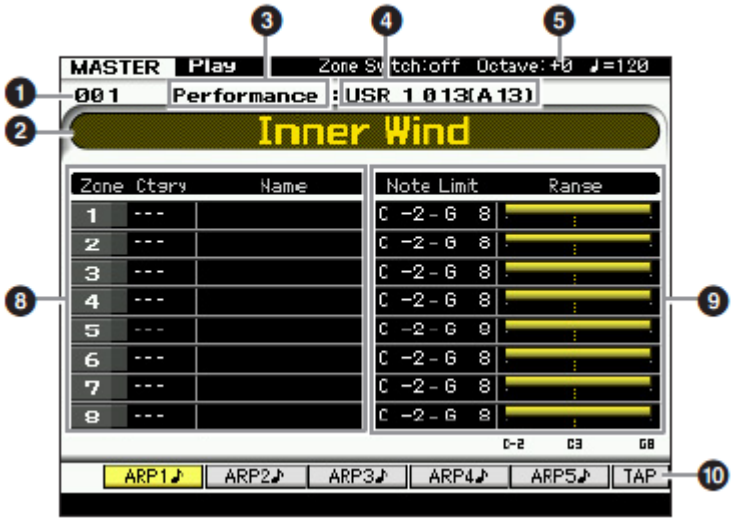
Le mode « Master Play » vous permet de sélectionner un programme maître et de jouer sur le clavier en fonction des réglages de ce programme.

En changeant de numéro de piste maître, vous pouvez appeler un des modes et divers réglages, comme les réglages MIDI ou du générateur de son (multi-timbre ou mono).

Type 1 de l'écran Master Play

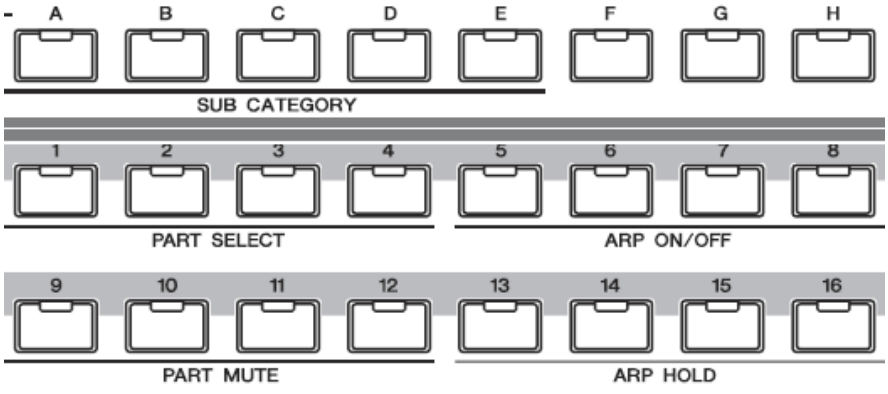


Type 2 de l'écran Master Play



- 1 : Numéro de la piste maître (groupe/numéro) : Affiche le numéro de la piste maître sélectionné. Les numéros de piste maître 001 à 128 sont convertis dans le format (affiché entre parenthèses) associé aux banques **A à H** (28) et aux numéros de programme **1 à 16** (29) (pour la banque). Ce format est lié aux touches de « groupe » **A – H** (28) et aux touches numériques **1 – 16** (29). La liste ci-dessous reprend les numéros de piste maître et le groupe/les numéros correspondant(s).

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



- 2 Nom de la piste maître : Affiche le nom de la piste maître actuelle. (Indication uniquement)
- 3 Mode : Affiche le mode mémorisé dans la piste maître actuelle. Un des modes (Voice, Performance, Pattern ou Song) apparaît ici. (Indication uniquement)
- 4 Numéro de programme : numéro de programme (numéro de la voix, de la performance, du morceau ou du motif) appelé lorsque la piste maître est sélectionnée. Le type de programme varie en fonction du mode mémorisé. (Indication uniquement)

Lorsque le mode Voice est mémorisé :	Banque/numéro de voix
Lorsque le mode Performance est mémorisé :	Banque/numéro de performance
Lorsque le mode Song est mémorisé :	Numéro du morceau
Lorsque le mode Pattern est mémorisé :	Numéro du motif

- 5 Octave : réglage des octaves du clavier défini à l'aide des touches « OCTAVE ». Ce paramètre détermine la valeur (supérieure ou inférieure) de la hauteur de ton de chaque note par rapport à la hauteur normale.
- 6 Potars 1 – 8 : Indique les paramètres auxquels les potars **1 – 8** (7) respectifs sont attribués et leurs valeurs actuelles. Le fait d'appuyer plusieurs fois sur la touche **SELECTED PART CONTROL** (8) vous permet de naviguer parmi les paramètres (indiqués par les voyants). Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous ci-dessous.

Lorsque le mode Voice est mémorisé :	Reportez-vous à la page 46.
Lorsque le mode Performance est mémorisé :	Reportez-vous à la page 94.
Lorsque le mode Song est mémorisé :	Reportez-vous à la page 138.
Lorsque le mode Pattern est mémorisé :	Reportez-vous à la page 168.

- 7 Curseurs de commande 1 – 8 : niveaux des curseurs **1 – 8** (10) respectifs. Le paramètre cible devant être réglé par les curseurs de commande varie en fonction du mode mémorisé dans la piste maître actuelle.

Lorsque le mode Voice est mémorisé :	Volume des éléments 1 – 8
Lorsque le mode Performance est mémorisé :	Volume des parties 1 – 4
Lorsque le mode Song est mémorisé :	Volume des parties 1 – 16
Lorsque le mode Pattern est mémorisé :	

- 8 Nom de zone : Indique le nom de chaque zone.
- 9 Note Limit / Range : plage de notes pour chaque zone, avec le nom de la note et le graphique horizontal.
    - **SF1** « ARP1 » – **SF5** « ARP5 » : (Arpège 1 – 5) Lorsque le mode mémorisé est Voice ou Performance, un type d'arpège différent est attribué à chacune des touches
    - **SF1** « ARP1 » – **SF5** « ARP5 » : en fonction du numéro de la voix ou de la performance. Les types d'arpège sont affectés aux touches sur lesquelles apparaît l'icône d'une croche sur les onglets de l'écran. Vous pouvez les appeler en appuyant sur ces touches à tout moment au cours de votre interprétation.
    - **SF1** « Scene1 » – **SF5** « Scene5 » : lorsque le mode mémorisé est Song ou Pattern, un réglage de scène différent est attribué à chacune des touches **SF1 – SF5** en fonction du numéro du morceau ou du motif.
- 10 **SF6** « TAP » : vitesse à laquelle vous appuyez successivement sur cette touche détermine le tempo de la reproduction de l'arpège, du morceau ou du motif.

4.3.2.2 « Master Edit »

Le mode Master Edit permet de créer des programmes personnalisés de piste maître, contenant jusqu'à 8 zones différentes (régions du clavier), en éditant les divers paramètres. Pour passer au mode « Master Edit », appuyez sur la touche **EDIT** (26) dans le mode « Master Play ». Appuyez sur la touche **EXIT** (26) pour revenir à l'écran d'origine.

4.3.2.2.1 « Common Edit » (Édition commune) et « Zone Edit » (Édition de zone) 243
4.3.2.2.2 Procédure en mode « Master Edit » 243
4.3.2.2.3 Stockage de la piste maître créée 245
4.3.2.2.4 Paramètres « Common Edit » 246
4.3.2.2.5 Informations sur la piste maître : SF6 « INFO » (Informations) 247
4.3.2.2.6 Paramètres « Zone Edit » 248

4.3.2.2.1 « Common Edit » (Édition commune) et « Zone Edit » (Édition de zone)

En mode Master, vous pouvez diviser le clavier en 8 (maximum) zones indépendantes.

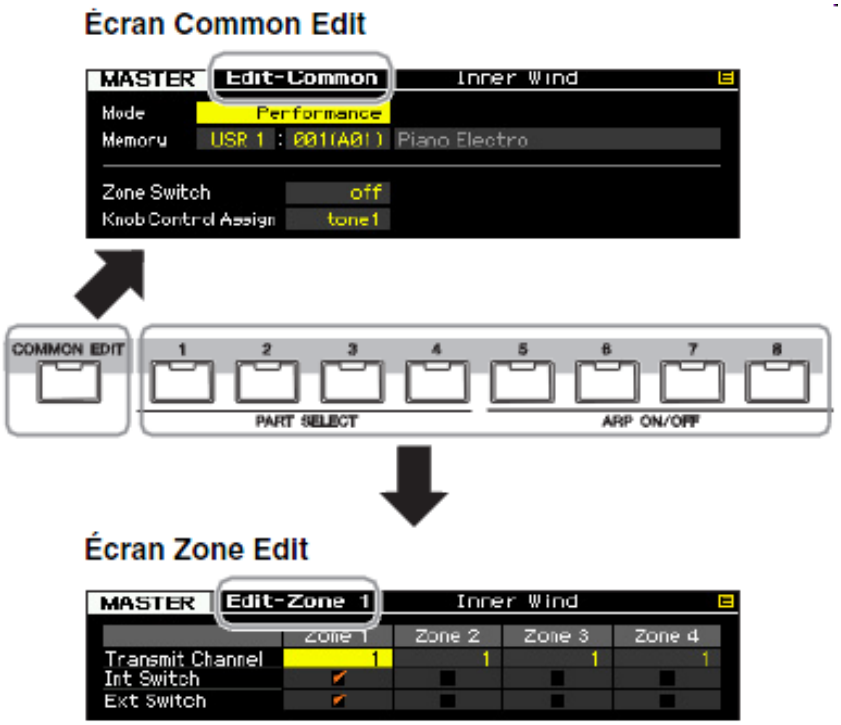
Chaque zone peut se voir attribuer des canaux MIDI différents, de même que des fonctions des boutons et des curseurs de commande différentes. Cela permet de contrôler simultanément plusieurs parties du générateur de son multi-timbre à l'aide d'un clavier unique ou des voix d'un instrument MIDI externe sur plusieurs canaux différents en plus des voix internes du synthétiseur lui-même.

Vous pouvez donc utiliser le MOTIF XF pour accomplir le travail de plusieurs claviers avec une grande efficacité. Vous pouvez régler les paramètres liés aux 8 zones en mode Master Edit et stocker les réglages en tant que piste maître utilisateur.

Il existe 2 types d'écran en mode « Master Edit » :
- ✓ ceux pour éditer les paramètres communs aux huit zones
- ✓ et ceux pour éditer des zones individuelles.

4.3.2.2.2 Procédure en mode « Master Edit »

- 1 touche « MODE » **MASTER** (26) pour passer en mode « Master Play », puis sélectionnez une piste maître
- 2 touche **EDIT** (26) pour passer en mode « Master Edit ».
- 3 Réglez le paramètre « Zone Switch » sur « on » dans l'écran Other, selon les besoins.
- 4 Appelez l'écran « Common Edit » ou « Zone Edit ».
  - Pour cela Appuyez sur la touche **COMMON EDIT** (30) pour appeler l'écran « Common Edit ». Le mode « Master Edit » permet de spécifier le mode et le numéro de programme appelé lors de la sélection de la piste principale, de même que le nom de la piste principale.
  - appuyez sur une des touches numériques « PART SELECT » **1 – 8** (29) Pour ouvrir l'écran « Zone Edit », afin de sélectionner la zone à éditer. Vous pouvez y configurer divers paramètres tels que la plage du clavier et le canal de transmission MIDI pour chaque zone dans le mode « Zone Edit ».



- 5 Ouvrez l'écran Edit contenant les paramètres que vous désirez éditer en appuyant sur les touches **F1 – F5** et **SF1 – SF2**. Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez vous aux § 4.3.2.2.4, 4.3.2.2.5 et 4.3.2.2.6;
- 6 Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité.
- 7 Modifiez la valeur à l'aide des touches **INC/YES** et **DEC/NO** et du cadran de données.
- 8 Si nécessaire, répétez les étapes 4 à 7. 9 Saisissez un nom pour la piste maître dans l'écran « Name » (§ 4.3.2.2.4.1) du mode « Common Edit ».
- 10 Si vous souhaitez stocker la piste maître éditée, appuyez sur la touche **STORE** (26) pour ouvrir la fenêtre « Store » (§ 4.3.2.2.3). Pour obtenir des instructions détaillées sur le stockage, reportez-vous au § 4.3.2.2.3.

AVIS
La piste maître modifiée sera perdue si vous sélectionnez une autre piste maître, appelez un autre mode ou mettez l'instrument hors tension. Prenez soin de stocker les données de la piste maître dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** (26) avant de sélectionner une autre piste maître, d'appeler un autre mode ou de mettre l'instrument hors tension.

Dans la mesure où la mémoire utilisateur dans laquelle la piste maître est stockée est une mémoire flash, la piste maître éditée et stockée n'est pas effacée, même en cas de mise hors tension de l'instrument. Vous ne devez donc pas vous inquiéter de perdre les données stockées. Notez toutefois que l'opération Master Store écrase les données de la piste maître déjà stockées sous le numéro de la piste maître de destination. C'est la raison pour laquelle les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB séparé ou un ordinateur relié au MOTIF XF via un réseau (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).

Indicateur [E] « E »

Lorsque vous modifiez la valeur du paramètre dans le mode « Master Edit », l'indicateur d'édition [E] « E » apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Ainsi, vous savez que la piste maître actuelle a été modifiée, mais que les modifications n'ont pas encore été stockées. Pour stocker la piste maître telle que modifiée, suivez les instructions ci-dessous.

4.3.2.2.3 Stockage de la piste maître créée

« MODE » **MASTER** (26) → **STORE** (26)

- 1 touche **STORE** (26) en mode Master. La fenêtre Master Store apparaît.



- 2 Sélectionnez la destination de stockage de la piste maître. Sélectionnez le numéro de la piste maître de destination à l'aide du cadran de données et des touches **INC/YES** et **DEC/NO**. Vous pouvez utiliser les touches **USER 1**, **A – H** et **1 – 16** (27) pour sélectionner un numéro de piste maître.
- 3 touche **ENTER** (25). (L'écran vous demande confirmation.) Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche **DEC/NO**.
- 4 touche **INC/YES** pour exécuter l'opération de stockage. Une fois le programme de piste maître stocké, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran « Master Play ».

AVIS
Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent dès lors toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB séparé ou un ordinateur relié au MOTIF XF via un réseau. Pour plus de détails sur la sauvegarde, reportez-vous au paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous.

4.3.2.2.4 Paramètres « Common Edit »

« MODE » **MASTER** (26) → **EDIT** (26) → **COMMON EDIT** (30)

Le mode Common Edit vous permet d'éditer des paramètres communs à toutes les zones de la piste maître sélectionnée.

4.3.2.2.4.1 Attribution d'un nom à la piste maître éditée : F1 « Name » 246
4.3.2.2.4.2 Réglages des autres paramètres : F2 « Other » 246

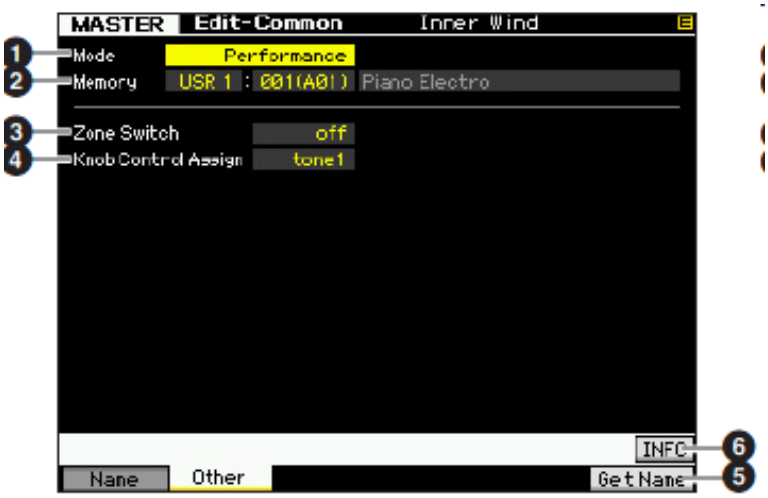
4.3.2.2.4.1 Attribution d'un nom à la piste maître éditée : F1 « Name »

Depuis cet écran, vous pouvez attribuer un nom au programme de piste maître (en haut de cet écran) et à l'ensemble des zones (zones 1 – 8 répertoriées sur cet écran) utilisées pour élaborer la piste maître. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » au § 1.13.

Le mode « Common Edi » permet d'éditer des paramètres communs à toutes les zones de la piste maître sélectionnée.

4.3.2.2.4.2 Réglages des autres paramètres : F2 « Other »

Cet écran permet de définir les paramètres de base de la piste maître, y compris le mode appelé avec la piste maître et le numéro de programme.



- **1** Mode : Mode appelé lorsque le numéro de piste maître est sélectionné. Réglages :
  - voice,
  - performance,
  - pattern,
  - song
- **2** Memory : Numéro de programme appelé lorsque la piste maître est sélectionnée. Le nom de la voix/performance ou du morceau/motif sélectionné s'affiche. Réglages : Varie en fonction du réglage du paramètre Mode ci-dessus.
  - Voice : Banque de voix : PRE1 – 8, USR1 – 3, GM, GMDR, PDR, UDR Numéro de la voix : 001 (A01) – 128 (H16)
  - Performance : Banque de performances : USR1 – 3 Numéro de la performance : 001 (A01) – 128 (H16)
  - Pattern : Numéro du motif : 01 – 64

  - Song : Numéro du morceau : 01 – 64

- 3 Zone Switch : Détermine si le clavier est divisé ou non en huit (maximum) régions indépendantes (appelées « zones »). Pour plus de détails sur les zones, reportez-vous au § 4.3.2.2.1. Réglages : on, off

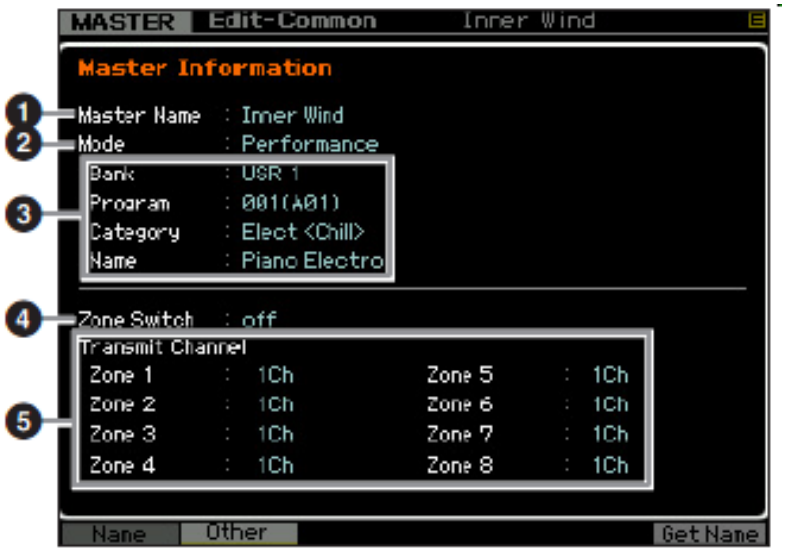
- 4 Knob Ctrl Assign : Affectation des commandes de bouton. Cet écran vous permet de définir la rangée de fonctions de boutons qui sera éclairée et sélectionnée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « zone », la sélection de la piste maître n'allume pas de voyant et appelle automatiquement les fonctions de boutons et de curseurs réglées spécifiquement pour chacune des zones (§ 4.3.2.2.6.5). Réglages : Varie en fonction du réglage du paramètre Mode ci-dessus. Notez que « zone » peut uniquement être sélectionné lorsque Zone Switch (3) est paramétré sur « on ».
  - **Voice** : tone 1, tone 2, ARP FX, zone
  - **Performance**, **Pattern** ou **Song** : tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

- 5 **F6** « Get Name » : En appuyant sur la touche **F6**, vous pouvez attribuer le nom de la voix/performance ou du morceau/motif actuellement sélectionné à la piste maître.

- **SF6** « INFO » : Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre d'informations de la piste maître actuelle.

4.3.2.2.5 Informations sur la piste maître : SF6 « INFO » (Informations)

Cette fenêtre affiche des informations sur la piste maître actuelle. Les réglages ne peuvent pas être modifiés ici.



- 1 Master Name : nom de la piste maître actuelle.
- 2 Mode : Affiche le mode mémorisé dans la piste maître actuelle. Un des modes (Voice, Performance, Pattern ou Song) apparaît ici.
- 3 Program : numéro et nom du programme (voix, performance, morceau ou motif) appelé lorsque la piste maître est sélectionnée. Le programme varie en fonction du mode mémorisé.

Lorsque le mode Voice est mémorisé :	Banque, numéro, catégorie et nom de la voix
Lorsque le mode Performance est mémorisé :	Banque, numéro, catégorie et nom de la performance
Lorsque le mode Song est mémorisé :	Numéro et nom du morceau
Lorsque le mode Pattern est mémorisé :	Numéro et nom du motif

- 4 Zone Switch : Détermine si le clavier est divisé ou non en huit (maximum) régions indépendantes (appelées « zones »). Pour plus de détails sur les « zones, » reportez-vous au § 4.3.2.2.1.
- 5 Transmit Channel : canal de transmission MIDI de chaque zone (lorsque Zone Switch est réglé sur « on »).

4.3.2.2.6 Paramètres « Zone Edit »

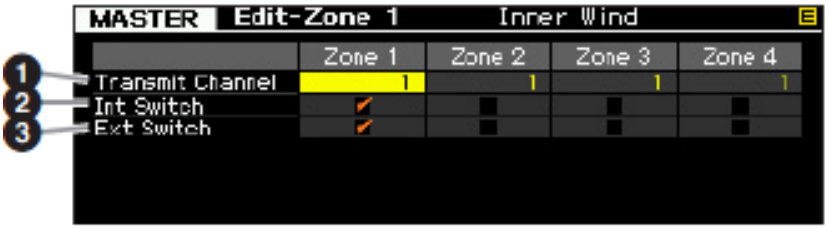
« MODE » **MASTER** (26) → **EDIT** (26) → **1 – 8** (29)

Ces paramètres servent à éditer les zones individuelles qui constituent une piste maître. Pour ouvrir l'écran « Zone Edit » (Édition de zone), appuyez sur la touche **EDIT** (26) en mode « Master Play », puis sur une des touches numériques **1 – 8** (29).
Appuyez sur la touche **EXIT** (26) pour revenir à l'écran « Master Play ».

4.3.2.2.6.1 Réglages du sélecteur/canal de transmission MIDI : F1 « Transmit » 248
4.3.2.2.6.2 Réglage de la plage de notes pour chaque zone : F2 « Note » 249
4.3.2.2.6.3 Réglages du sélecteur de transmission MIDI : F3 « Tx Switch » (Transmit Switch) 249
4.3.2.2.6.4 Réglages par défaut pour chaque zone : F4 « Preset » 250
4.3.2.2.6.5 Réglages des boutons et curseurs : F5 « KnobSlider » 251

4.3.2.2.6.1 Réglages du sélecteur/canal de transmission MIDI : F1 « Transmit »

Cet écran vous permet de définir le mode de transmission des messages MIDI par chacune des zones lorsque vous jouez au clavier.



- 1 Transmit Channel : canal de transmission MIDI pour chaque zone. Réglages : 1 – 16

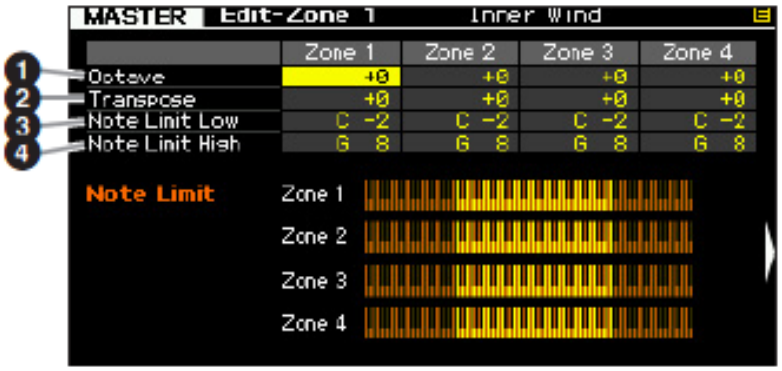
- 2 Int Switch (Internal Switch) : Détermine si les données MIDI sont transmises ou non au générateur de son interne pour chaque zone.

- Note : Lorsque le paramètre Local Control est réglé sur « off » dans l'écran « MIDI » (§ 4.9.7.2) du mode Utility, les données MIDI des différentes zones ne sont pas transmises au générateur de son interne, et ce même si le paramètre Int Switch est réglé sur « on ».

- 3 Ext Switch : Sélecteur externe. Détermine si les données MIDI sont transmises ou non à un périphérique MIDI externe pour chacune des zones.

4.3.2.2.6.2 Réglage de la plage de notes pour chaque zone : F2 « Note »

Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs à la hauteur de ton et au clavier pour chaque zone, de sorte que vous pouvez configurer des partages de zone et déterminer la plage de hauteur de ton pour chaque zone.



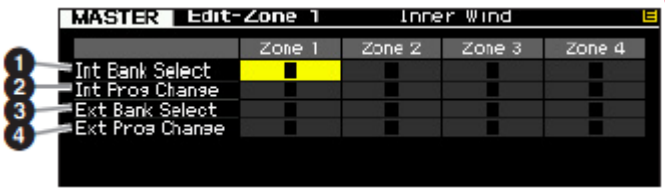
- 1 Octave : valeur, en octaves, du décalage de la plage de la zone vers le haut ou le bas. Vous pouvez régler le décalage vers le haut ou le bas sur une plage de trois octaves au maximum. Réglages : -3 – +0 (valeur par défaut) – +3
- 2 Transpose : valeur, en demi-tons, du décalage de la plage de la zone vers le haut ou le bas. Réglages : -11 – +0 (valeur par défaut) – +11
- 3 Note Limit Low :
- 4 Note Limit High : notes les plus graves et les plus aiguës de la plage pour chaque zone. Réglages : C -2 – G8

  Note : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

4.3.2.2.6.3 Réglages du sélecteur de transmission MIDI : F3 « Tx Switch » (Transmit Switch)

a) *Sélecteur de transmission MIDI pour les messages liés aux voix : SF1 « Program »*

Cet écran vous permet de déterminer si les messages MIDI qui contrôlent la sélection de voix pour chaque zone sont transmis au générateur de son interne/externe.

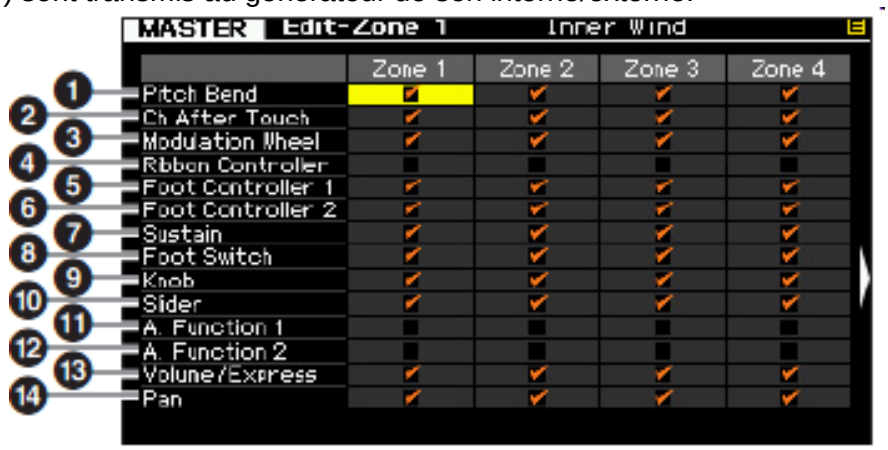


- 1 Int Bank Select : Sélection de banque interne. Détermine si les messages de sélection de banque MSB/LSB doivent être transmis au générateur de son interne.
- 2 Int Prog Change : Changement de programme interne. Détermine si les messages de changement de programme doivent être transmis au générateur de son interne.
- 3 Ext Bank Select : Sélection de banque externe. Détermine si es messages de sélection de banque MSB/LSB doivent être transmis au générateur de son externe via MIDI.

- 4 Ext Prog Change Changement de programme externe. Détermine si les messages de changement de programme doivent être transmis au générateur de son externe via MIDI.

b) Sélecteur de transmission MIDI pour les autres messages : SF2 « Control »

Cet écran vous permet de déterminer si les messages MIDI qui contrôlent des réglages non liés aux voix (changement de commande, variation de ton et modification ultérieure du canal, par exemple) sont transmis au générateur de son interne/externe.



Si vous voulez transmettre un message MIDI donné depuis une certaine zone vers le générateur de son interne/ externe, cochez la case correspondante.

- 1 Pitch Bend : Messages MIDI générés à l'aide de la molette de variation de ton.
- 2 Ch After Touch (Channel After Touch) : (Modification ultérieure de canal) Messages MIDI générés en appuyant sur une note du clavier et en la maintenant enfoncée.
- 3 Modulation Wheel : Messages MIDI générés à l'aide de la molette de modulation.
- 4 Ribbon Controller : Messages MIDI générés à l'aide du contrôleur de ruban.
- 5 Foot Controller 1
- 6 Foot Controller 2 : Messages MIDI générés à l'aide du contrôleur au pied en option connecté au panneau arrière.
- 7 Sustain : Messages MIDI générés à l'aide du sélecteur au pied en option connecté à la prise SUSTAIN du panneau arrière.
- 8 Foot Switch : Messages MIDI générés à l'aide du sélecteur au pied en option connecté à la prise ASSIGNABLE du panneau arrière.
- 9 Knob : Messages MIDI générés à l'aide des boutons.
- 10 Slider : Messages MIDI générés à l'aide des curseurs.
- 11 A. Function 1 : &
- 12 A. Function 2 : Messages MIDI générés à l'aide des touches ASSIGNABLE FUNCTION.
- 13 Volume/Express : Messages de volume MIDI générés à l'aide des boutons et des curseurs.
- 14 Pan : Messages de balayage panoramique MIDI générés à l'aide des boutons et des curseurs.

4.3.2.2.6.4 Réglages par défaut pour chaque zone : F4 « Preset »

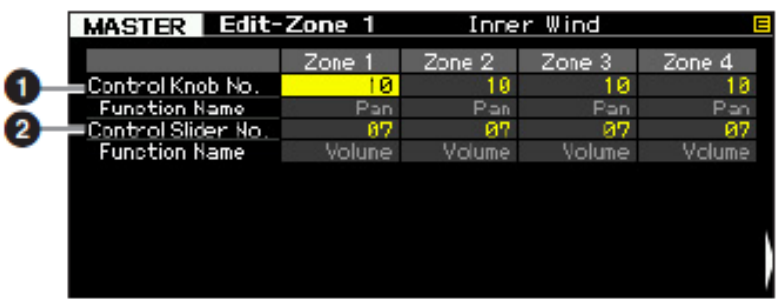
Cet écran vous permet d'effectuer les réglages relatifs aux voix pour chaque zone qui seront automatiquement transmis sous forme de messages MIDI lors de la sélection de la piste maître.



- **1** Bank MSB (Bank Select MSB) :
- **2** Bank LSB (Bank Select LSB)
- **3** Program Change : réglages liés aux voix pour chaque zone de la piste maître sélectionnée. Ces messages MIDI sont transmis à un générateur de son externe/interne lors de la sélection de la piste maître.
  Réglages :
  - Bank MSB (Bank Select MSB) : 000 – 127
  - Bank LSB (Bank Select LSB) : 000 – 127
  - Program Change : 001 – 128
- **4** Volume : r réglages de volume pour chaque zone de la piste maître sélectionnée. Les messages MIDI de volume sont transmis à un générateur de son externe/interne lors de la sélection de la piste maître. Réglages : 000 – 127
- **5** Pan : réglages de balayage panoramique pour chaque zone de la piste maître sélectionnée. Les messages MIDI de balayage panoramique sont transmis à un générateur de son externe/interne lors de la sélection de la piste maître. Réglages : L64 – C – R63
- **6 F6** « MIDI Send » : Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », la modification du réglage dans cet écran envoie les messages MIDI correspondants à un générateur de son externe/interne.

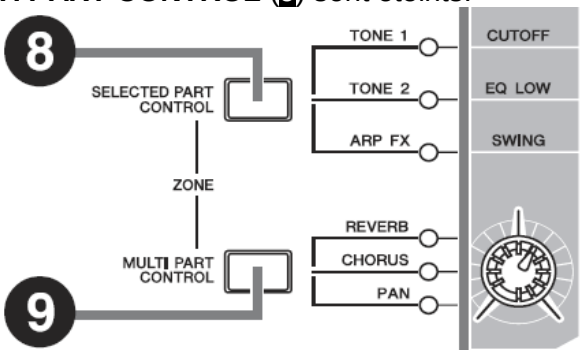
4.3.2.2.6.5 Réglages des boutons et curseurs : F5 « KnobSlider »

Cet écran vous permet de définir les numéros de changement de commande transmis à un générateur de son externe/interne lorsque vous utilisez les boutons et curseurs de chaque zone.



Note : pamètre uniquement disponible lorsque le paramètre « knob Control Assign » est réglé sur « zone » dans l'écran « Other » (4.3.2.2.4.2) du mode « Common Edit ». En

d'autres termes, il n'est disponible que lorsque les voyants des touches **SELECTED ART CONTROL** (8) et **MULTI PART CONTROL** (9) sont éteints.



- 1 Control Knob No. (N° du bouton de commande) : numéros de changement de commande qui ont transmis lorsque vous utilisez les boutons de chaque one. Le nom de la fonction apparaît automatiquement sous le numéro sélectionné. Réglages : 0 – 95
- 2 Control Slider No. (N° du curseur de commande) : numéros de changement de commande qui sont transmis lorsque vous utilisez les curseurs de commande de chaque zone. Le nom de la fonction apparaît automatiquement sous le numéro que vous sélectionnez. Réglages : 0 – 95

4.3.2.3 « Master Job »

Le mode « Master Job » propose des outils d'initialisation et d'archivage des données extrêmement pratiques. Pour passer en mode « Master Job », appuyez sur la touche **JOB** (26) depuis le mode « Master ». Appuyez sur la touche **EXIT** (26) pour revenir à l'écran d'origine.

4.3.2.3.1 Procédure dans le mode « Master Job » 252
4.3.2.3.2 Initialisation de la piste maître : F1 « Init » 252
4.3.2.3.3 Transmission des réglages de la piste maître à un périphérique MIDI externe : « Bulk Dump » 254

4.3.2.3.1 Procédure dans le mode « Master Job »

- 1 Depuis le mode Master, appuyez sur la touche **JOB** (26) pour passer en mode Master Job.
- 2 Sélectionnez la tâche que vous voulez exécuter en appuyant sur les touches **F1** ou **F4**.
- 3 Définissez les paramètres d'exécution de la tâche.
- 4 bouton **ENTER** (25). (L'écran vous demande confirmation.) Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche **DEC/NO**.
- 5 bouton **INC/YES** pour exécuter la tâche. Lorsque la tâche est terminée, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.
- 6 bouton **MASTER** (14) pour revenir à l'écran « Master Play ».

4.3.2.3.2 Initialisation de la piste maître : F1 « Init »

Cette fonction permet de réinitialiser les réglages par défaut de tous les paramètres Master. Vous pouvez également choisir de ne réinitialiser que certains paramètres, tels que les paramètres communs et les réglages de zone.



- **1** All Parameters : Détermine si tous les paramètres de la piste maître sélectionnée sont initialisés. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », les autres paramètres de l'écran ne peuvent pas être réglés. Réglages : ☑ (on), ☐ (off)
- **2** Common : Détermine si tous les réglages des paramètres communs de la piste maître sélectionnée sont réinitialisés sur leur valeur par défaut ou non. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le paramètre ZONE ne peut pas être réglé. Réglages : ☑ (on), ☐ (off)
- **3** Zone : Détermine si tous les réglages des paramètres de zone de la piste maître sélectionnée sont réinitialisés sur leur valeur par défaut ou non. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'exécution de la tâche initialise tous les réglages de paramètres du mode Common Edit. Réglages : ☑ (on), ☐ (off)
- **4** Initialize Type: Détermine le mode de réinitialisation des réglages des paramètres de zone de la piste maître sélectionnée. Trois méthodes d'initialisation sont disponibles. Réglages : split, zone, layer
  - Split : Active les zones 1 et 2, puis partage la plage du clavier en zone 1 et zone 2. Le paramètre « Upper Ch » détermine le canal de transmission MIDI de la plage supérieure du clavier, tandis que « Lower Ch » définit le canal de transmission MIDI de la plage inférieure et que « Split Point » établit le numéro de note (C -2 – G8) qui sépare les plages supérieure et inférieure.
  - Zone : Configure les zones 1 – 4 sur on, les zones 5 – 8 sur off et les canaux de transmission MIDI sur 1 – 8, respectivement.
  - Layer : Active les zones 1 et 2, puis vous permet de mettre deux parties en couche. « Upper Ch » et « Lower Ch » déterminent les canaux de transmission MIDI des deux zones, respectivement.
- **5** Upper Ch : Canal de la plage supérieure et….
- **6** Lower Ch : canal de la plage inférieure de transmission MIDI des zones 1 et 2, lorsque le paramètre « Initialize Type » est réglé sur « layer » ou « split ». Réglages : 1 – 16
- **7** Split Point : point de partage qui divise le clavier en zone 1 et zone 2 lorsque le paramètre « Initialize Type » est réglé sur « split ». Lorsque vous réglez ce paramètre, la limite supérieure de la zone 1 est automatiquement réglée sur la note située un demi-ton plus bas que le point de partage et la limite inférieure de la zone 2 sur la même note que le point de partage défini ici. Réglages : C -2 – G8

Note : Vous pouvez régler les paramètres « Note Limit High » et « Note Limit Low » dans l'écran « Note » (§ 4.3.2.2.6.2) du mode « Zone Edit ».

4.3.2.3.3 Transmission des réglages de la piste maître à un périphérique MIDI externe : « Bulk Dump »

Cette fonction vous permet d'envoyer tous les réglages de paramètres édités pour la piste maître actuellement sélectionnée vers un ordinateur ou un autre périphérique MIDI en vue de l'archivage des données. Appuyez sur la touche **ENTER** (25) pour exécuter le transfert en bloc.

Note :

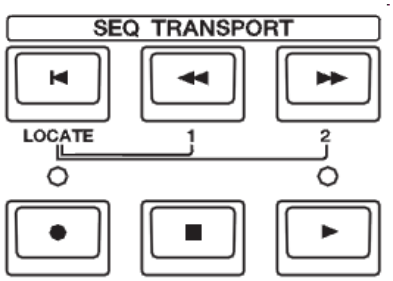
- ✓ Les données du transfert en bloc incluent uniquement les messages MIDI et pas les formes d'onde
- ✓ Pour exécuter la fonction « Bulk Dump », vous devez choisir le numéro de périphérique MIDI correct. Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.9.7.2.

4.4 Mode « SONG »

Après le paragraphe « Généralités » tiré du mode d'emploi, les paragraphes suivants sont tirés du « manuel de référence » :

4.4.1 GÉNÉRALITÉS 255
4.4.2 UTILISATION DE BASE 258
4.4.3 REPRODUCTION DE MORCEAUX « SONGS » 276
4.4.4 ENREGISTREMENT DE MORCEAUX 294
4.4.5 ENREGISTREMENT AUDIO DANS UN « SONG » / « PATTERN » (MODE SAMPLING) 305
4.4.6 ENREGISTREMENT DU MORCEAU EN FICHIER AUDIO 305
4.4.7 ÉDITION D'ÉVÉNEMENT MIDI : « SONG EDIT » 305
4.4.8 « SONG JOB » 310

4.4.1 Généralités



Ce mode permet :

- d'enregistrer, de modifier et de reproduire vos morceaux originaux.
- configurer cet instrument en générateur de son multitimbral en vue de son utilisation avec des applications logicielles DAW ou des séquenceurs externes.

Certains réglages de morceau, tels que la sensation rythmique, peuvent également être édités sous ce mode.

- touche **SONG** pour appeler l'écran « Song Play » et passer en mode « Song ».

NOTA : Depuis l'écran « Track View » du mode « Song Play », vous pouvez sélectionner la voix de la partie de mixage correspondant à la piste actuelle en appuyant sur la touche **CATEGORY SEARCH** (32).

4.4.1.1 Restaurer les morceaux de démonstration 256
4.4.1.2 Jouer un morceau « Song » 256



4.4.1.1 Restaurer les morceaux de démonstration

Si les 5 morceaux de la configuration d'usine ont été écrasés par des morceaux utilisateurs ou effacés par une mise à jour, on peut les restaurer simplement :

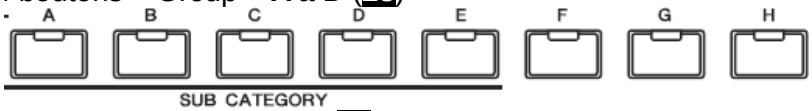
- bouton **FILE** (26) + **UTILITY** (26) simultanément
- bouton **ENTER** (25)
- bouton **INC / YES** pour confirmer
- le mode « SEQUENCER » **SONG** (25) s'active automatiquement et l'écran affiche le 1er morceau

4.4.1.2 Jouer un morceau « Song »

- Bouton « SEQUENCER » **SONG** (26) pour passer en mode « SONG »
- sélectionner le champ numéro avec les flèches et sélectionner un numéro de morceau avec les boutons **DEC** et **IN**C ou la **molette**
- bouton « SEQ TRANSPORT » ► (16) pour jouer le morceau
- bouton « SEQ TRANSPORT » ■ (16) pour l'arrêter

Le morceau peut également être sélectionné par :

- bouton « MODE » **PROGRAM** (26)
- un des 4 boutons « Group » **A à D** (28)



- un des boutons numérique **1 à 6** (29), selon la règle du tableau ci-dessous

Combinaison de touches	Numéro de morceau
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

Changement de tempo :

- Positionnez le curseur sur Tempo
- Modifiez la valeur du tempo à l'aide des touches **INC / DEC** ou de la **molette**

Reproduction à partir du milieu de morceau : régler la position souhaitée à l'aide des commandes ci-dessous :

Avance	Appuyez sur la touche [▶▶] (Avance).
Avance rapide	Maintenez la touche [▶▶] (Avance) enfoncée.
Rembobinage	Appuyez sur la touche [◀◀] (Rembobinage).
Retour rapide	Maintenez la touche [◀◀] (Rembobinage) enfoncée.
Retour en début de morceau	Appuyez sur la touche [⏮].
Déplacement vers l'emplacement 1	Tout en maintenant la touche [⏮] enfoncée, appuyez sur la touche [◀◀] (Rembobinage).
Déplacement vers l'emplacement 2	Tout en maintenant la touche [⏮] enfoncée, appuyez sur la touche [▶▶] (Avance).

Lorsque le morceau n'est pas reproduit correctement en commençant au milieu : la reproduction en milieu de morceau peut entraîner des problèmes, comme par exemple, des dysfonctionnements sonores, des hauteurs de ton incorrectes ou des changements de volume imprévus. Cela provient du fait que les événements MIDI enregistrés en début de morceau n'ont pas été reconnus par la section de générateur de son, la reproduction ayant commencé à un autre point du morceau, dotés d'événements MIDI différents.

Pour empêcher ceci, il faut régler le paramètre « Song Event Chase » (Poursuite d'événement de morceau) ( ) sur « PC+PB+Ctrl » dans l'écran « Other » (§ 4.9.10.4) de « Sequencer Setup » (Configuration du séquenceur), appelé via la touche **SEQ SETUP** (26).

Les morceaux, comme les motifs sont des données de séquence MIDI constituées de 16 pistes.

On peut assourdir une ou plusieurs pistes d'un morceau :
- bouton **MUTE** (35) pour allumer les 16 voyants
- bouton numériques **1 à 16** (29) de sorte à éteindre son voyant lumineux et assourdir la piste correspondante. Il est possible d'assourdir plusieurs pistes simultanément.

On peut isoler une ou plusieurs pistes d'un morceau :
- bouton **SOLO** (36) pour que le voyant 1 s'allume.
- bouton **1 à 16** (29) pour faire clignoter son voyant lumineux et isoler la piste correspondante.
- bouton **TRACK** (34) ou **MUTE** (35) pour revenir à l'état initial.

On peut régler le volume pour chacune des 16 parties séparément, en utilisant les 8 « curseurs ». Les curseurs ajustent le volume des parties 1 à 8 si l'une d'elles est actuellement sélectionnée par l'un des boutons numériques de 1 à 16 (après avoir appuyé le bouton **TRACK** (34)). Lorsque c'est une des pistes **9 à 16** (29) qui est sélectionnée, les curseurs (10) règlent le volume des parties **9 à 16**.

Outre les curseurs (10), les potars **1 – 8** (7) peuvent servir à modifier le son, en temps réel, de la reproduction de morceau en cours. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe plus loin.

4.4.2 Utilisation de base

Tiré du mode d'emploi

4.4.2.1 Création simple d'un morceau : « Song » 258
4.4.2.2 Création simple d'un « motif » 266

4.4.2.1 Création simple d'un morceau : « Song »

Le MOTIF XF dispose d'un « Séquenceur » multipiste intégré pour l'enregistrement en MIDI de vos performances au clavier. Cette fonction suffit à créer des arrangements complexes comportant plusieurs instruments et des morceaux entiers.

4.4.2.1.1 Terminologie 258
4.4.2.1.2 Reproduction de morceaux 259
4.4.2.1.3 « Mute » de piste 259
4.4.2.1.4 « Solo » de piste 259
4.4.2.1.5 Réglage du volume de chaque partie 260
4.4.2.1.6 Enregistrement sur une piste 260
4.4.2.1.7 Création de « Song » à l'aide de la fonction « Arpeggio » 262
4.4.2.1.8 Correction des fausses notes 263
4.4.2.1.9 Création d'un effet swing : « Play Effect » 264
4.4.2.1.10 Stockage du morceau créé 265

4.4.2.1.1 Terminologie

Morceau :
Les morceaux et les motifs sont des données de séquence MIDI constituées de 16 pistes au maximum. Un morceau produit par ce synthétiseur est, en fait, identique à un morceau émis sur un séquenceur MIDI et la reproduction s'interrompt automatiquement à la fin des données enregistrées.

Piste
Une piste est un emplacement de mémoire sur le séquenceur où sont stockées vos performances musicales (sous forme d'événements MIDI). Le MOTIF XF dispose de 16 pistes, correspondant aux 16 parties de mixage.

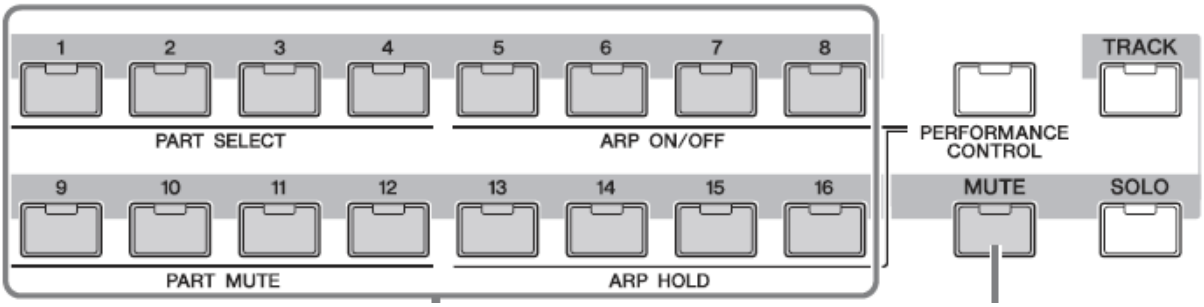
Mixage
Il s'agit d'un programme dans lequel plusieurs voix sont affectées à des parties pour une reproduction multitimbrale en modes Song et Pattern. Chaque mixage peut contenir un total de 16 parties et il est possible de créer un mixage spécifique pour chaque morceau séparément.

Enregistrement en temps réel
Dans l'enregistrement en temps réel, l'instrument fonctionne de la même manière qu'un enregistreur MD, qui enregistre les données de performance au fur et à mesure de leur reproduction. Cela vous permet de capturer toutes les nuances d'une performance en cours. La fonction d'enregistrement en temps réel dispose de trois méthodes :

- Remplacement : écrase une piste déjà enregistrée par de nouvelles données
- enregistrement par surimpression : ajoute des données à une piste qui en contient déjà.
- Entrée/sortie d'insertion : autorise le réenregistrement sur une zone spécifique de la piste

4.4.2.1.2 Reproduction de morceaux

Appelez un morceau de démonstration (§ 1.14.2) puis exécutez les opérations suivantes en reproduisant le morceau de démonstration.



4.4.2.1.3 « Mute » de piste

Il est possible d'assourdir une ou plusieurs pistes d'un morceau.

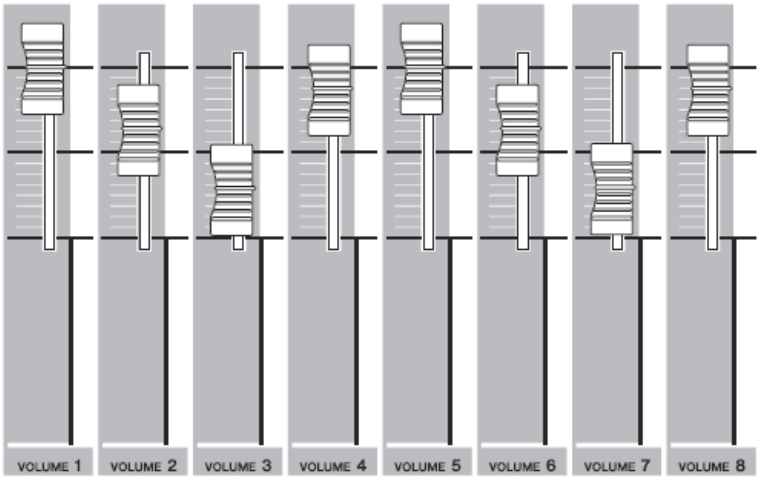
- 1 touche **MUTE** (35) pour que son voyant s'allume. Les voyants lumineux des touches numériques s'allument.
- 2 une des touches numériques **1 – 16** (29) de sorte à éteindre son voyant lumineux et assourdir la piste correspondante. Il est possible d'assourdir plusieurs pistes simultanément.
- 3 Appuyez sur la touche désactivée de sorte à allumer son voyant et désactiver l'assourdissement de la piste correspondante.
  Pour les enregistrements futurs, prenez soin de désactiver les réglages Mute de toutes les pistes.

4.4.2.1.4 « Solo » de piste

Il est possible d'isoler une ou plusieurs pistes d'un morceau.

- 1 touche **SOLO** (36) pour que son voyant s'allume.
- 2 une des touches **1 – 16** (29) pour faire clignoter son voyant lumineux et isoler la piste correspondante.
  Appuyez sur une autre touche pour changer la piste isolée.
- 3 touche **TRACK** ou **MUTE** pour revenir à l'état initial.

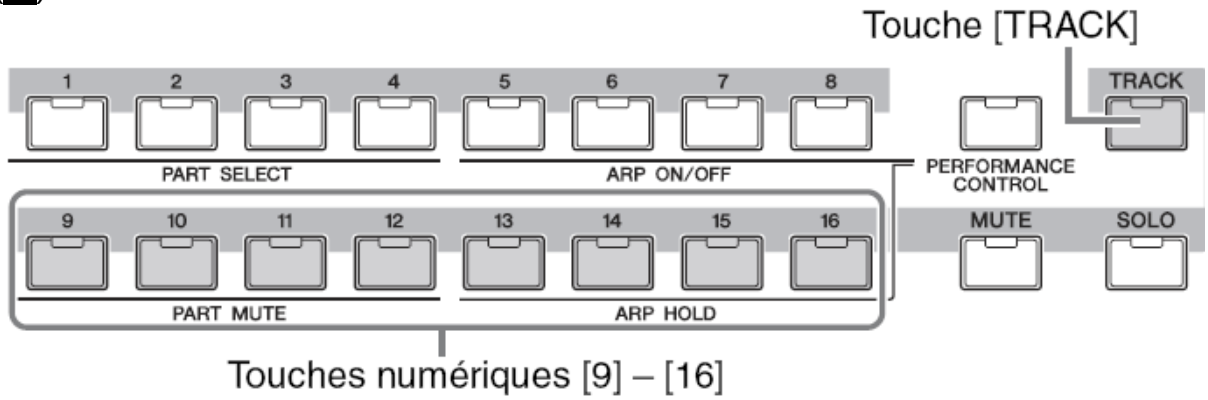
4.4.2.1.5 Réglage du volume de chaque partie



Les curseurs de panneau permettent de régler le volume pour chacune des 8 parties séparément :

- une des pistes 1 – 8 est choisie, les 8 curseurs (**10**) ajustent le volume des parties 1 – 8.
- une des pistes 9 – 16 est choisie, les curseurs règlent le volume des parties 9 – 16.

Pour sélectionner une piste, presser la touche **TRACK** (**34**) et la touche numérique souhaitée (**29**).

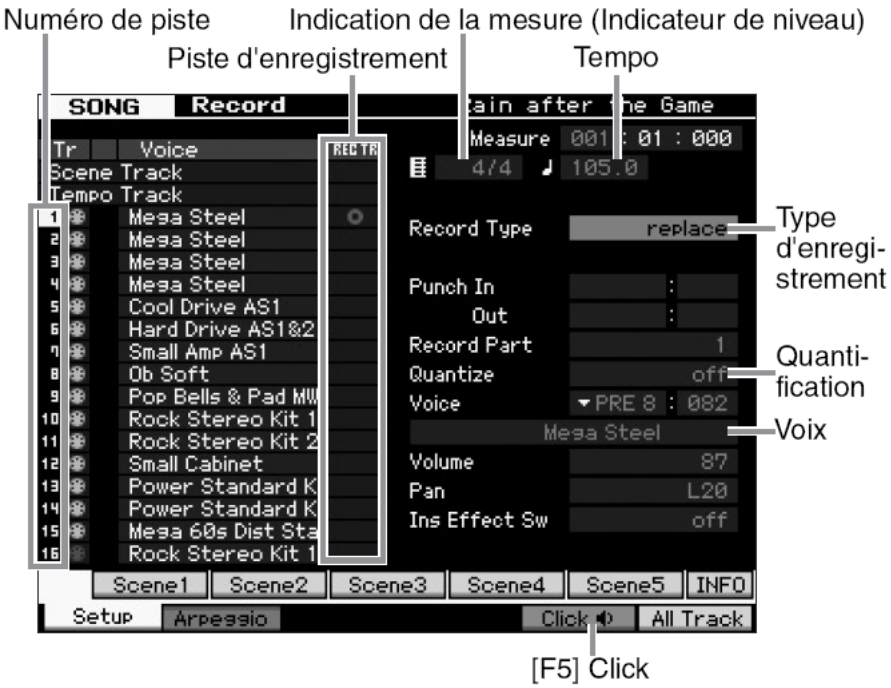


Eh outre les curseurs (**10**) et les potars 1 – 8 (**7**) peuvent servir à modifier le son, en temps réel, de la reproduction de morceau en cours. Pour plus de détails, reportez-vous aux § 4.4.3 ci-dessous et suivants.

4.4.2.1.6 Enregistrement sur une piste

Avant d'enregistrer une performance au clavier sur la piste 1, il convient au préalable de régler le MOTIF XF pour l'enregistrement en temps réel ;

- 1 touche « SEQUENCER » **SONG** (**26**) pour passer en mode Song Play et sélectionnez un morceau ne contenant pas de donnée.
- 2 touche « SEQ TRANSPORT » ● (**16**) (Record) pour passer en mode « Song Record ». L'écran « Record Setup » (Configuration de l'enregistrement) s'ouvre.



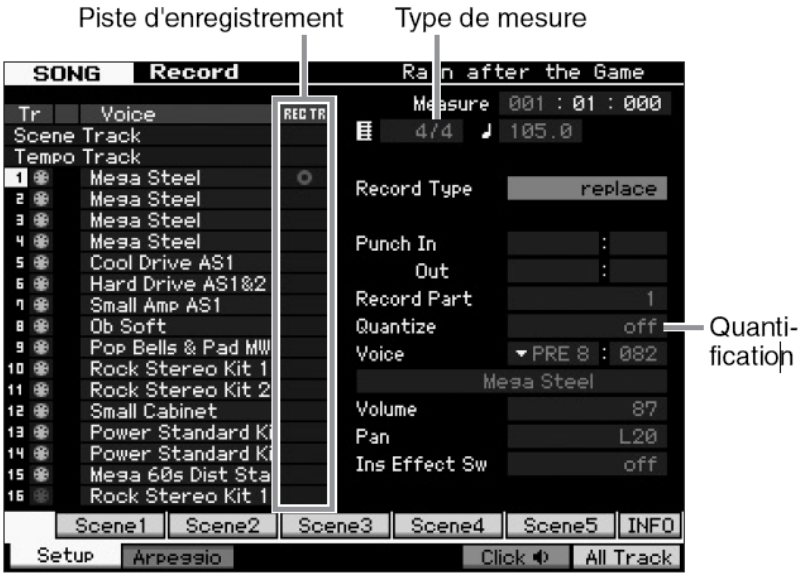
- 3 Réglez les paramètres suivants dans l'écran « Record Setup ».
  - 3-1 Après avoir allumé le voyant **TRACK** (34), appuyez sur la touche numérique **1** (29) pour régler la piste d'enregistrement sur 1. Le symbole du cercle rouge s'affiche dans la colonne « REC TR » de la piste 1. La partie d'enregistrement est automatiquement spécifiée sur 1.
  - 3-2 Placez le curseur sur le type de mesure (indication de mesure), puis réglez la valeur. Celle-ci est ici de « 4/4 ».
  - 3-3 Positionnez le curseur sur Tempo, puis réglez la valeur. Celle-ci est ici de « 144 ».
  - 3-4 Positionnez le curseur sur Record Type, puis sélectionnez « replace » (remplacer). Cette procédure écrase les données précédemment enregistrées.
  - 3-5 Réglez la quantification sur « 240 ». Cette fonction bien pratique vous permet de quantifier automatiquement les notes en temps réel, en cours d'enregistrement, en alignant la synchronisation des événements de note sur le temps le plus proche.
    Il faut généralement spécifier la plus petite valeur de note de la partition que vous souhaitez exécuter.
  - 3-6 Sélectionnez la voix à enregistrer en spécifiant la banque et le numéro. La valeur ainsi indiquée s'applique à la partie 1 du mixage.
  - 3-7 touche **F5** pour activer le métronome . Appuyez plusieurs fois de suite sur la touche **F5**, pour activer/désactiver le métronome.
    NOTE Vous pouvez effectuer les réglages liés au métronome (résolution de note, volume et nombre de mesures du compte à rebours avant l'enregistrement) depuis l'écran « Click » du mode « Sequencer Setup » appelé via la touche **SEQ SETUP** (26). Pour plus de détails, reportez-vous aux § 4.4.3 ci-dessous et suivants.
- 4 Une fois la configuration de l'enregistrement terminée, appuyez sur la touche ► (Lecture) pour lancer l'enregistrement, de sorte que son voyant clignote, puis débutez l'enregistrement après le décompte.
- 5 touche « SEQ TRANSPORT » ■ (16) (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement, si vous jouez des fausses notes, pour recommencer l'enregistrement. Après avoir enregistré votre performance au clavier sur la piste 1, réglez « REC TR » sur 2 dans l'écran « Recording Setup », puis enregistrez une autre performance sur la piste 2.

4.4.2.1.7 Création de « Song » à l'aide de la fonction « Arpeggio »

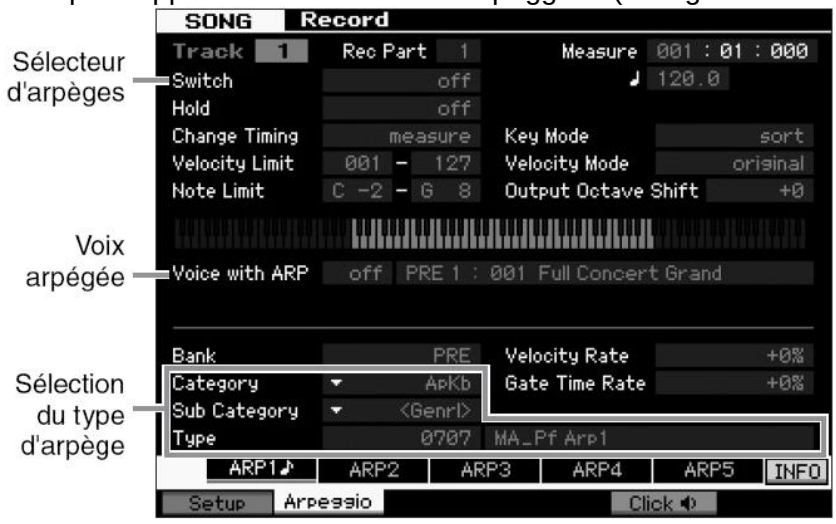
En plus de créer un morceau à partir d'une performance au clavier, on peut utiliser les fonctionnalités de reproduction des arpèges.

Des phrases arpégées déclenchées simplement en appuyant sur une note peuvent être enregistrées sur une piste de morceau.

- 1 touche « SEQUENCER » **SONG** (26) pour passer en mode « Song Play ».
- 2 touche **ARPEGGIO ON/OFF** (12) de façon à ce que son voyant s'allume.
- 3 touche « SEQ TRANSPORT » ● (16) (Enregistrement) pour passer en mode « Song Record ».
- 4 touche **F1** pour appeler l'écran « Record Setup ».



- 5 Réglez les paramètres suivants dans l'écran « Record Setup ».
  - Pour sélectionner la piste souhaitée, appuyez sur la touche **TRACK** (34) (son voyant s'allume), puis appuyez sur la touche numérique **1 – 16** (29) appropriée.
  - Réglez « Time Signature » sur « 4/4 »
  - Réglez le paramètre « Quantize » sur « off ».
- 6 touche **F2** pour appeler l'écran « Record Arpeggio » (Enregistrement d'arpèges).



- 7 Réglez les paramètres suivants selon les besoins dans l'écran « Arpeggio Record ».
  - Réglez le paramètre « Switch » sur « on ».

- Réglez le paramètre « Voice with Arpeggio » (ARP) sur « on » pour que la voix correspondant au type d'arpège sélectionné soit automatiquement appelée à chaque changement de type d'arpège.
- Sélectionnez le type d'arpège en spécifiant les valeurs des réglages « Category », « Sub Category » et « Type ».

➢ 8 touche « SEQ TRANSPORT » ► (16) (Lecture) pour lancer l'enregistrement, de sorte que son voyant clignote, puis débutez l'enregistrement après le décompte.

➢ 9 touche « SEQ TRANSPORT » ■ (16) (Arrêt) pour interrompre l'enregistrement, si vous jouez des fausses notes, pour recommencer l'enregistrement.

Voir § 4.4.3 ci-dessous et suivants pour plus de précisions.

4.4.2.1.8 Correction des fausses notes

Si vous jouez de fausses notes durant l'enregistrement et souhaitez les corriger le principe est le suivant ;

➢ touche **EDIT** (26) en mode « Song Play » pour passer en mode « Song Edit ». Le mode Song Edit vous permet de nettoyer et d'éditer les données de morceau déjà enregistrées ou d'insérer de nouvelles données dans les morceaux.

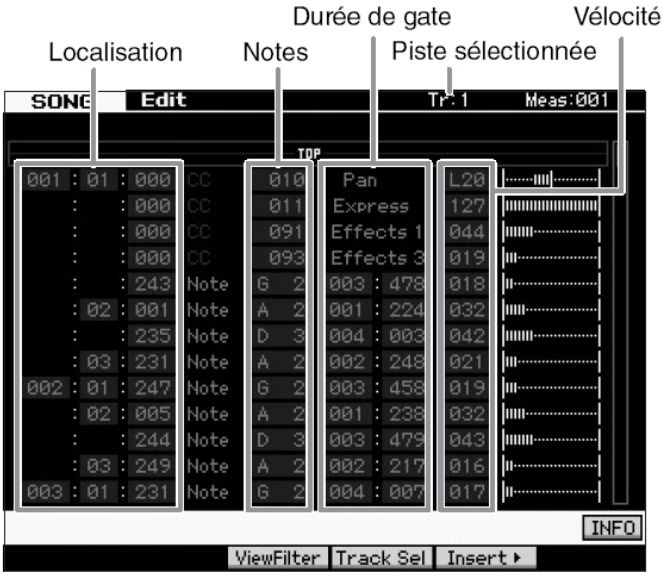
➢ Examinez toute éventualité d'erreur d'enregistrement dans les événements figurant sur l'écran « Event List » (Liste d'événements) du mode « Song Edit »,

➢ puis corrigez ce qui convient de l'être.

Procédure : Sélectionnez le morceau enregistré.

➢ 1 touche **EDIT** (26) afin de passer en mode « Song Edit ». L'écran Event List s'ouvre.

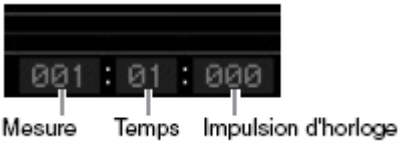
➢ 2 Sélectionnez la piste à éditer. Appuyez sur la touche numérique **1** (29). La liste des événements MIDI enregistrés dans la section précédente s'affiche.
NOTE Différents événements MIDI ainsi que les données d'activation/désactivation de note s'afficheront si vous opérez les contrôleurs tels que la molette de variation de hauteur de ton, les boutons ou les curseurs pendant l'enregistrement.



➢ 3 touches de curseur pour déplacer le curseur sur l'emplacement à éditer. Après confirmation de l'emplacement sur lequel les données incorrectes ont été enregistrées, utilisez d'abord les touches de curseur ▲▼ pour amener le curseur à l'emplacement

souhaité, puis les touches de curseur ◄► pour positionner le curseur sur le type de données à corriger.
Par exemple, si vous avez enregistré des données de note incorrectes sur la 2e note de la 3e mesure, positionnez le curseur sur l'emplacement indiquant MEAS (Mesure) = 002, BEAT (Temps) = 03 et CLOCK (Impulsion d'horloge) = 240.
Positionnez ensuite le curseur sur NOTE si vous souhaitez corriger les données de note ou sur GATE si vous voulez corriger la durée de « gate » (la longueur des notes).
NOTE :

- Chaque touche porte un nom de note; par exemple, la touche la plus basse (à l'extrême gauche) du clavier correspond à C1 et la touche la plus haute (à l'extrême droite) à C6. Reportez-vous au § 5.1.
- L'emplacement du morceau sur lequel vous éditez ou entrez l'événement est indiqué par MEAS (Mesure), BEAT et CLOCK. Une noire (soit un temps sur une indication de mesure de 4/4) comporte 480 divisions. La longueur de chaque note (durée de « gate ») est signalée par les paramètres « Beat » et « Clock ». Par exemple, 001:000 équivaut à une noire et 000:240 à une croche.



- 4 Tournez le cadran de données pour éditer la valeur. La ligne entière de l'événement édité commence à clignoter. Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée.
- 5 touche **ENTER** (25) pour insérer les données modifiées (l'ensemble de la ligne de l'événement cesse de clignoter). Répétez les étapes 3 à 5 pour corriger d'autres événements incorrects.
- 6 touche **EXIT** (26) pour revenir au mode « Song Play ».

NOTE Pour supprimer très facilement une note inutile, déplacez le curseur sur l'emplacement correspondant, puis appuyez sur la touche **F6**.

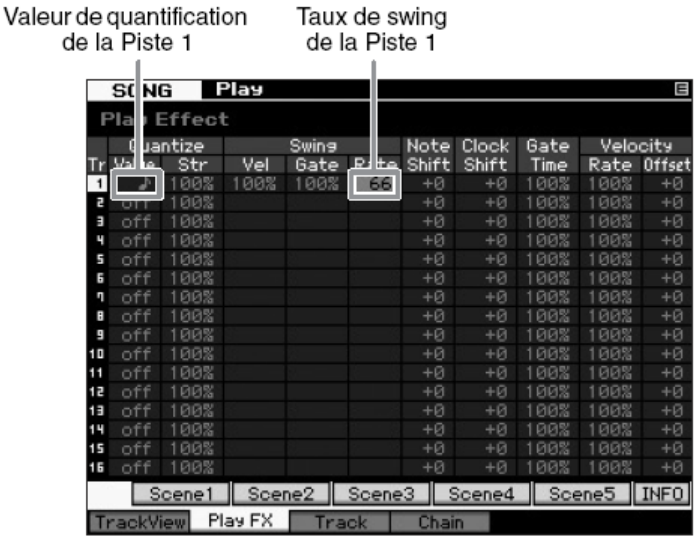
Voir § 4.4.3 ci-dessous et suivants pour plus de précisions.

4.4.2.1.9 Création d'un effet swing : « Play Effect »

La fonction « Play Effect » (Effet de jeu) vous permet d'altérer le rythme à l'aide d'une grande variété de procédés musicaux efficaces, comme par exemple la transformation d'une séquence musicale normale en y introduisant des rythmes de swing. Modifions la performance que vous avez enregistrée ci-dessus et appliquons-lui ici un effet de swing.

Depuis l'écran « Song Play » :

- 1, touche **F2** pour appeler l'écran « Play FX » (Effet de jeu).



- 2 Amenez le curseur sur la valeur de la fonction Quantize (Quantification) correspondant à la Piste 1, et sélectionnez l'icône de la croche.
- 3 Positionnez le curseur sur le paramètre « Swing Rate » de la piste 1 et sélectionnez « 66% ». Ce paramètre détermine la force ou le degré de swing appliqué. La valeur « 66% » entraîne un retard des temps levés de chaque note comparable à des valeurs de triolets.
  NOTE Si vous avez enregistré une partie d'accompagnement sur la piste 2, assurez-vous d'appliquer les mêmes réglages à cette piste également.
- Touche « SEQ TRANSPORT » ▌◄ (16) (Début) puis sur la touche ► (16) (Lecture) pour lancer le morceau.

Application du réglage de la fonction « Play Effect » aux données MIDI en cours

Le réglage de « Play Effect » modifie temporairement la reproduction des données de morceau, mais ne change pas véritablement le morceau MIDI lui-même.
Si vous souhaitez enregistrer les modifications de « Play Effect » comme une partie de données de morceau (par exemple, comme un fichier MIDI standard), vous pourrez utiliser l'opération « Job » (Tâche) afin d'appliquer les réglages de cette fonction de manière permanente.

Pour exécuter cette tâche :

- 1 touche **JOB** (26), puis sur la touche **F5 «** Track ».
- 2 Positionnez le curseur sur « 05: Normalize Play Effect » (Normaliser l'effet de jeu), puis appuyez sur la touche **ENTER** (25).
- 3 Sélectionnez la piste correspondante, puis appuyez sur la touche **ENTER** (25).

Voir § 4.4.3 ci-dessous et suivants pour plus de précisions.

4.4.2.1.10 Stockage du morceau créé

Après l'enregistrement, assurez-vous de stocker le morceau créé dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** (26) afin d'appeler la fenêtre « Song Store ». Cette opération est globalement identique à celle du mode « Voice Play ».

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

Pour plus d'informations sur le morceau, reportez-vous au chapitre § 4.4.3 ci-dessous et suivants pour plus de précisions.

4.4.2.2 Création simple d'un « motif »

Les motifs ou Patterns sont des parties instrumentales courtes mais complètes, qui peuvent se répéter en boucle, se combiner et s'arranger, et qui, de ce fait, constituent un des matériaux de base de la création de morceau. Cette section couvre les opérations liées au mode Pattern (Motif).

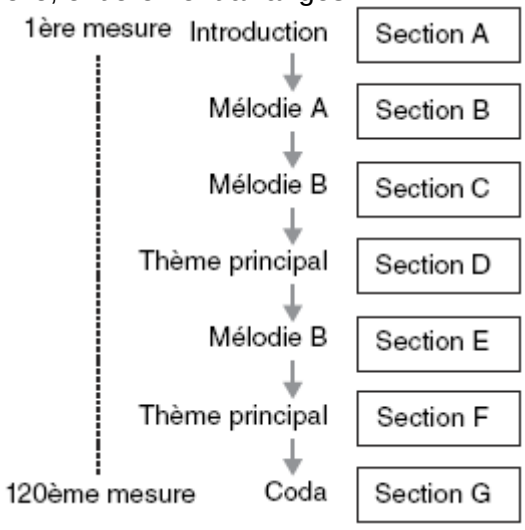
4.4.2.2.1 Structure des motifs 266
4.4.2.2.2 Audition des « motifs » de démonstration 267
4.4.2.2.3 Affichage de l'écran « Patch » du « motif » de démonstration 268
4.4.2.2.4 Création de « motif » à l'aide de la fonction « Arpeggio » 269
4.4.2.2.5 Stockage du « motif » créé 270
4.4.2.2.6 Création d'une « chaîne de motifs » à convertir en « Song » 270
4.4.2.2.7 Création d'une « chaîne de motifs » 271
4.4.2.2.8 Conversion d'une « chaîne de motifs » en « Song » 273
4.4.2.2.9 Enregistrement de mélodies 274

4.4.2.2.1 Structure des motifs

Le MOTIF XF dispose de 2 modes pour la création de morceau :

- ✓ mode « Song » : on peut enregistrer le morceau depuis le début jusqu'à la fin en jouant au clavier
- ✓ mode « Pattern » : Il est possible de créer l'accompagnement de morceau en plusieurs sections, telles que l'introduction, la mélodie A, le thème principal et la coda, en enregistrant le motif rythmique dans les différentes sections puis en combinant celles-ci en une chaîne de motifs.

  Le mode Pattern vous permet aussi d'enregistrer vos motifs rythmiques ou riffs dans les différentes sections à votre guise, selon l'inspiration du moment, puis de combiner ces dernières en une chaîne de motifs afin de créer un morceau complet. En même temps que la fonction Arpeggio et l'enregistrement des performances, vous disposez d'une grande variété d'outils faciles à utiliser pour créer rapidement des morceaux de qualité professionnelle, entièrement arrangés.

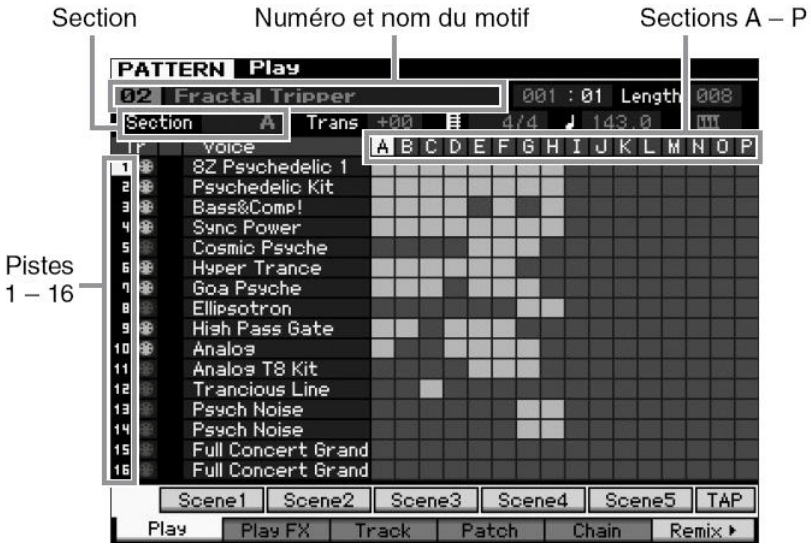


NOTE : Vous pouvez créer une chaîne de motifs en programmant l'ordre des sections. La chaîne de motifs ainsi créée peut être convertie en données de morceau à l'aide de la fonction « Pattern Chain Edit ». Pour plus de détails, reportez-vous à la section au § 1.7.5.2.

4.4.2.2.2 Audition des « motifs » de démonstration

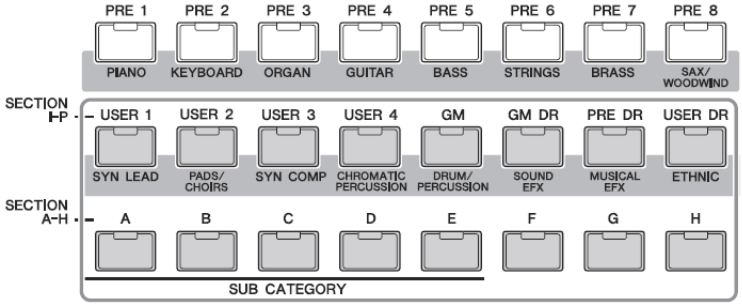
Avant de créer votre propre motif original, il est profitable d'écouter quelques uns des motifs de démonstration prédéfinis qui couvrent une large plage de genres musicaux et offrent des idées judicieuses et autant d'astuces sur la manière de créer et d'utiliser les motifs dans votre propre musique.

- 1 Si nécessaire, chargez les motifs de démonstration en suivant la procédure du § 1.14.2.
- 2 touche « SEQUENCER » **PATTERN** (26) pour passer en mode Pattern. L'écran Pattern Play s'ouvre.



NOTE Comme indiqué à l'écran Pattern Play, un motif consiste en 16 pistes séparées. Par conséquent, un motif est reproduit via les différentes voix instrumentales, telles que la basse, la guitare et le piano.

- 3 Sélectionnez un motif à l'aide du cadran de données.
- 4 touche « SEQ TRANSPORT » ► (16) (Lecture) pour lancer la reproduction du motif. Le motif est reproduit de manière répétée jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche « SEQ TRANSPORT » ■ (16) (Arrêt).
- 5 Choisissez une autre section parmi les sections A – P :
  - touches **A – H** (28) pour appeler les sections A – H,
  - touches **USER 1 – USER DR** (27) pour sélectionner les sections I – P.



NOTE

- En changeant de section, vous créez des variations rythmiques, et improvisez facilement des arrangements (tels que l'introduction, le couplet, le refrain, le couplet, le refrain, la coda) en temps réel.
- Lors du réglage des fonctions « Track Mute », « Track Solo » et du « volume » de chaque partie de motif, utilisez la même opération qu'en mode « Song ». Reportez-vous pour cela au paragraphe 1.13 ci-dessus.

Essayez à présent d'autres motifs.

4.4.2.2.3 Affichage de l'écran « Patch » du « motif » de démonstration

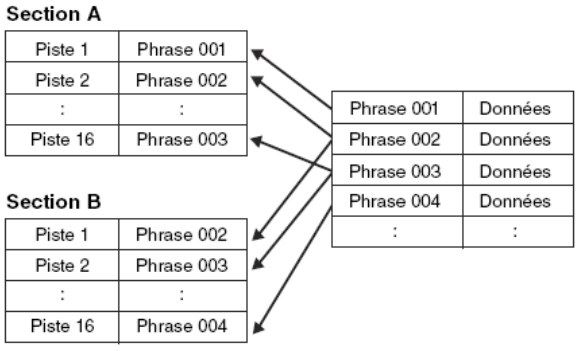
Depuis l'écran « Patch » (Assignation) appelé via la touche **F4**, vous confirmez l'affectation des « phrases » aux différentes pistes de la section de motifs.

Une « phrase » est un court passage musical ou rythmique composé d'une piste unique pour un seul instrument, tel que la batterie, la basse ou la guitare. Les données de séquence MIDI peuvent servir de petits blocs de base pour élaborer un morceau entier et, sont susceptibles, à ce titre, d'être affectés à n'importe quelle piste d'une section quelconque.

Un seul motif est doté d'un espace mémoire suffisant pour abriter 256 de vos phrases utilisateur originales.



Comme indiqué à l'écran, les données de performance sont d'abord enregistrées dans la phrase, qui est ensuite affectée à la piste d'enregistrement. Notez que la phrase créée peut être affectée à une autre piste de la même section ou d'une section différente.



Essayez de changer la phrase de chaque piste et d'affecter les différentes phrases à des pistes vides.

NOTE Gardez à l'esprit que les phrases sont fournies uniquement pour les motifs de démonstration et les numéros de phrases disponibles varient en fonction du motif de démonstration.

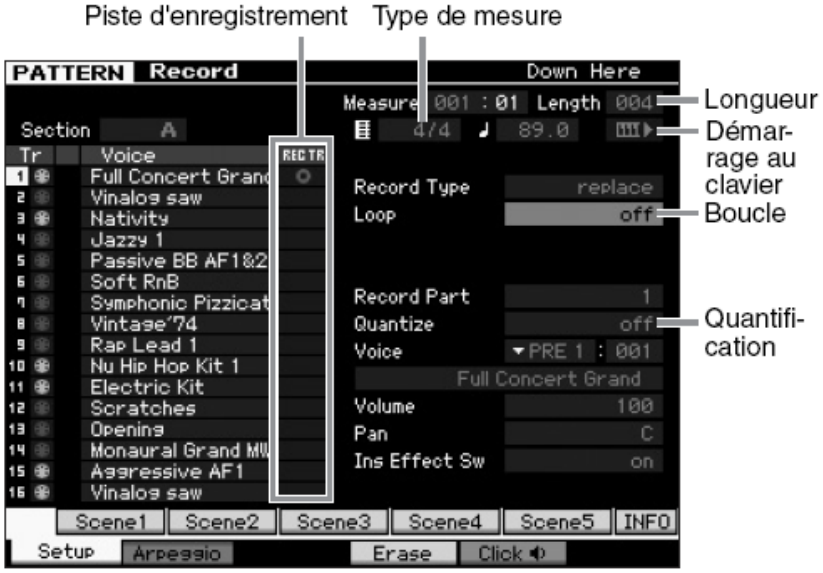
Lorsque vous voulez utiliser une phrase attribuée à un motif différent, exécutez la fonction Copy Phrase (Copier la phrase) à l'aide de la touche de copie [SF5]. Pour plus de détails, reportez-vous au Manuel de référence.

4.4.2.2.4 Création de « motif » à l'aide de la fonction « Arpeggio »

Hormis la création de motif via l'enregistrement conventionnel des performances au clavier, il est aussi possible d'utiliser les fonctionnalités de reproduction de la fonction Arpeggio du (décrite ci-dessous) pour réussir à enregistrer des données audio à partir de CD.

Cette section vous explique comment créer un motif en utilisant la fonction Arpeggio.

- 1 touche « SEQUENCER » **PATTERN** (26) pour passer en mode « Pattern Play »
- 2 touche « SEQ TRANSPORT » ● (16) (Enregistrement) pour appeler l'écran « Record Setup ».
- 3 touche **F1** pour appeler l'écran « Record Setup ».



- 4 Réglez les paramètres suivants dans l'écran « Record Setup ».
  - 4-1 Pour sélectionner la piste souhaitée, appuyez sur la touche **TRACK** (le voyant s'allume), puis appuyez sur la touche numérique **1 – 16** appropriée.
  - 4-2 Réglez le type de mesure selon les besoins.
  - 4-3 Réglez la longueur de motif sur une valeur équivalente à celle de l'arpège.
  - 4-4 Activez l'icône de démarrage au clavier « (on) ».
  - 4-5 Réglez le paramètre « Loop » sur « off ».
  - 4-6 Réglez le paramètre « Quantize » sur « off ».
- 5 touche **F2** pour appeler l'écran « Record Arpeggio » (Enregistrement d'arpèges).



- 6 Réglez les paramètres suivants selon les besoins dans l'écran « Arpeggio Record ».
  - 6-1 Réglez le paramètre Switch sur « on ».
  - 6-2 Réglez le paramètre « Voice with Arpeggio » (ARP) sur « on ». Lorsque ceci est spécifié sur « on », la voix correspondant au type d'arpège sélectionné est automatiquement appelée à chaque changement de type d'arpège.
  - 6-3 Sélectionnez le type d'arpège en spécifiant les réglages « Category », « Sub Category » et « Type ».

- 7 Une fois la configuration terminée, appuyez sur une note du clavier pour débuter l'enregistrement. L'enregistrement s'arrête automatiquement lorsque la dernière mesure, spécifiée par le paramètre « Length » (Longueur) est atteinte.
- 8 touche **STORE** (26) pour stocker le motif.

4.4.2.2.5 Stockage du « motif » créé

Après l'enregistrement, stocker le motif créé dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** (26) afin d'appeler la fenêtre « Pattern Store ».

Cette opération est globalement identique à celle du mode « Voice Play ».

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

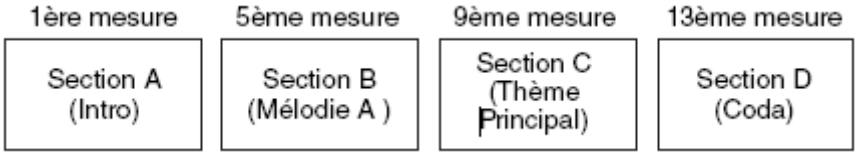
4.4.2.2.6 Création d'une « chaîne de motifs » à convertir en « Song »

Les instructions suivantes vous permettront d'apprendre à affecter chacune des phrases de motif créées à la section correspondante, puis à disposer les sections selon votre préférence afin de créer une chaîne de motifs, et enfin à convertir la chaîne de motifs en un morceau.

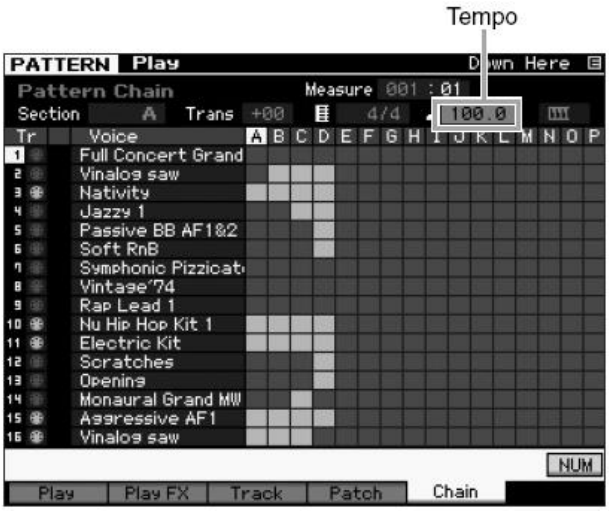
Ces données de morceau converties peuvent être utilisées comme accompagnement pour l'enregistrement de la mélodie.

4.4.2.2.7 Création d'une « chaîne de motifs »

Cette section vous explique comment créer une chaîne de motifs en disposant les sections dans l'ordre, tel qu'indiqué dans l'exemple ci-dessous.



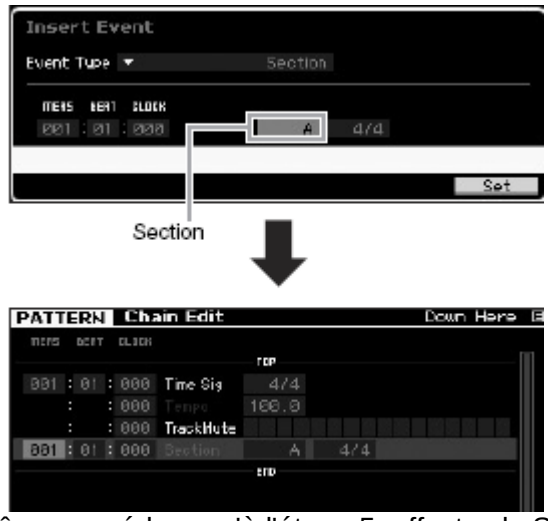
- 1 En mode Pattern Play, sélectionnez le motif souhaité.
- 2 touche **F5** « Chain ».
- 3 Si nécessaire, positionnez le curseur sur la valeur de Tempo, puis réglez la valeur souhaitée.



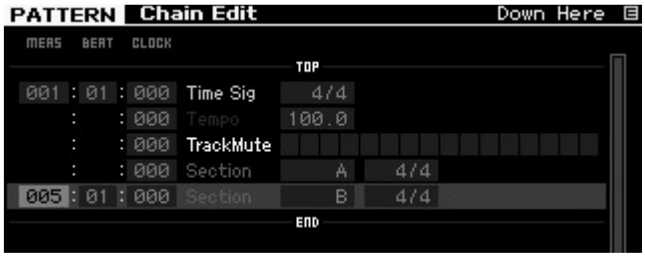
- 4 touche **EDIT** (26) pour passer en mode « Pattern Chain Edit »



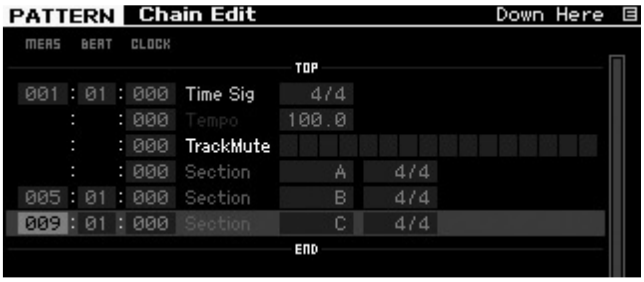
- 5 touche **SF4** « Insert » pour ouvrir la fenêtre « Insert Event », et affectez la Section A au 1er temps de la 1ère mesure.
  Pour cela, après avoir vérifié que les paramètres Event Type, MEAS, BEAT et CLOCK sont respectivement réglés sur « Section », « 001 », « 01 » et « 000 », déplacez le curseur sur l'emplacement correspondant, sélectionnez « A » à l'aide du cadran de données, puis appuyez sur la touche **SF6** « Set » pour retourner sur l'écran Chain Edit, à partir duquel vous pouvez vérifier que la « Section A » a bien été affectée au début de la chaîne de motifs.



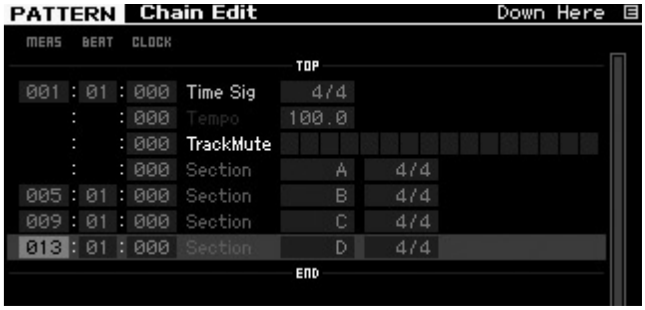
- 6 En utilisant la même procédure qu'à l'étape 5, affectez la Section B au 1er temps de la 5ème mesure.



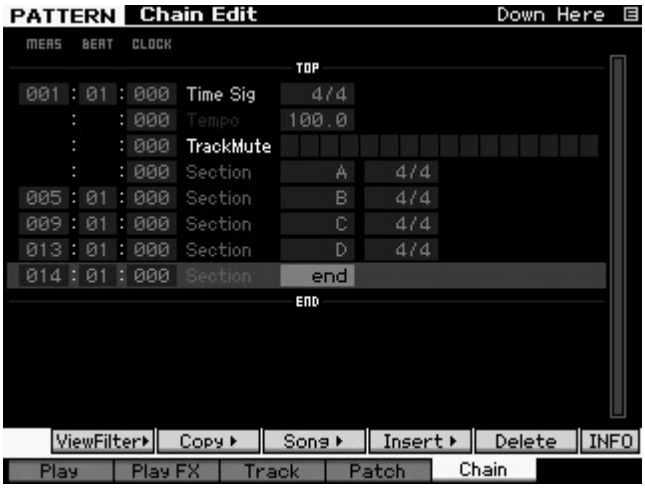
- 7 En utilisant la même procédure qu'à l'étape 5, affectez la Section C au 1er temps de la 9ème mesure.



- 8 En utilisant la même procédure qu'à l'étape 5, affectez la Section D au 1er temps de la 13ème mesure.



- 9 Affectez le voyant « fin » à la 14ème mesure.



Pour corriger les erreurs de réglage

- En cas de réglage d'une section erronée Positionnez le curseur sur l'emplacement correspondant, puis sélectionnez la section correcte.
- En cas de réglage d'une mesure erronée Positionnez le curseur sur la ligne correspondante, puis sur MEAS, et corrigez le numéro de la mesure en spécifiant le réglage correct.

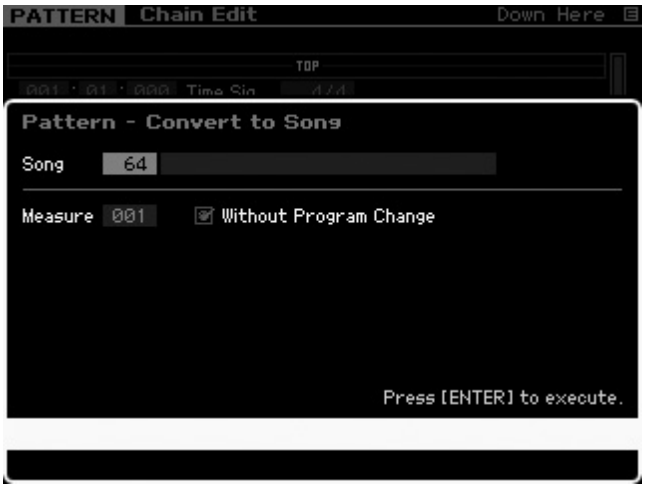
- 10 touche **EXIT** (26) pour revenir en mode « Pattern Play », puis appuyez sur la touche ► (Reproduction) pour écouter la reproduction en chaîne des sections de motifs.
- 11 Si nécessaire, appuyez sur la touche **STORE** (26) pour stocker la chaîne de motifs en tant que motif actuellement sélectionné.

4.4.2.2.8 Conversion d'une « chaîne de motifs » en « Song »

En enchaînant sur les instructions données précédemment, cette section vous explique comment convertir la chaîne de motifs créée en données de morceau. Cette opération est nécessaire car les données de Pattern Chain n'incluent pas d'événement de note mais uniquement des informations relatives aux changements de section, ce qui signifie que vous ne pouvez pas ajouter de partie mélodique à cet accompagnement.

- 12 touches « SEQUENCER » **PATTERN** (26), **F5** « Chain » puis **EDIT** afin de passer en mode « Pattern Chain Edit ».
- 13 touche **SF3** « Song » pour appeler la fenêtre « Convert to Song » (Convertir en morceau), puis sélectionnez un morceau sans données de destination.

  Par exemple, vous pouvez ici définir le paramètre Song sur « 04 » et celui de Measure sur « 001 ». Entrez un coche dans l'encadré « Without Program Change » (Sans changement de programme).



- 14 touche **ENTER** (25) pour exécuter l'opération de conversion.
- 15 touche « SEQUENCER » **SONG** (26) pour sélectionner « Song 04 », puis appuyez sur la touche « SEQ TRANSPORT » ► (16) (Lecture) afin d'écouter les données du morceau converti.

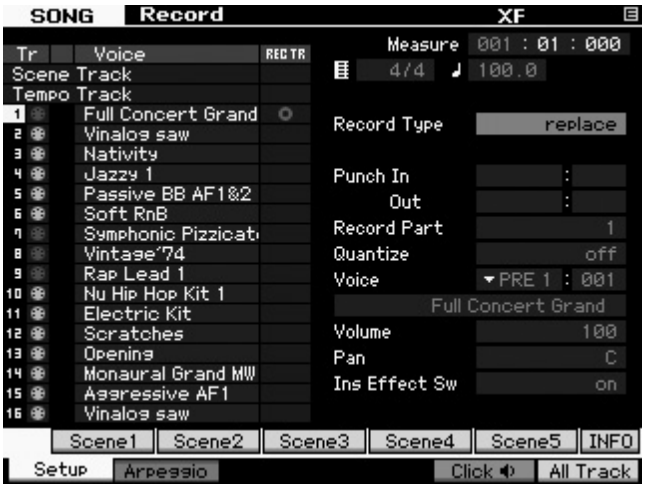
4.4.2.2.9 Enregistrement de mélodies

Finalement, enregistrez la partie mélodique avec les parties d'accompagnement convertis depuis la chaîne de motifs.

- 16 En mode « Song Play », activez le voyant **TRACK SELECT** (??), puis sélectionnez une piste sans données à l'aide des touches numériques **1 – 16** (28).
  Vous pouvez vérifier la piste ne disposant pas de données en visualisant l'écran **F1** « Track View ».



- 17 Appuyez sur la touche « SEQ TRANSPORT » ● (16) (Enregistrement) pour passer en mode « Song Record Standby »
- 18 Réglez le paramètre « Record Type » sur « replace » (remplacer).



- 19 touche ► (16) (Lecture) pour lancer l'enregistrement. Pour enregistrer, attendez la première mesure du décompte, puis commencez à jouer.
- 20 touche ■ (16) pour interrompre l'enregistrement.
- 21 touche ▌◄ (16) pour revenir en début de morceau, puis appuyez sur la touche ► (16) (Lecture) afin d'écouter les données du morceau enregistré.
- 22 touche **STORE** (26) pour stocker le morceau.

AVIS
Les données de morceau seront perdues à la mise hors tension. Prenez soin d'exécuter l'opération de stockage avant de mettre l'appareil hors tension.

Pour plus d'informations sur les motifs, reportez-vous au chapitre consacré au mode Pattern dans le Manuel de référence

4.4.3 Reproduction de morceaux « Songs »

Le mode « Song » (Morceau) vous autorise à enregistrer, éditer et reproduire vos morceaux originaux. Le mode « Song Play » (Reproduction de voix) est le « portail » principal par lequel vous entrez en mode Song, qui vous permet de sélectionner et de reproduire le morceau de votre choix. Certains réglages de morceau, tels que la sensation rythmique, peuvent également être édités sous ce mode. Pour appeler l'écran « Song Play » et passer en mode « Song », appuyez simplement sur la touche « SEQUENCER » **SONG** (26).

Note : Depuis l'écran « Track View » du mode « Song Play », vous pouvez sélectionner la voix de la partie de mixage correspondant à la piste actuelle en appuyant sur la touche **CATEGORY SEARCH** (32).

4.4.3.1 Procédure de reproduction de morceaux 276
4.4.3.2 Types de reproduction 277
4.4.3.3 Boutons et curseurs 282
4.4.3.4 Configuration du mixage pour chaque piste séparément 284
4.4.3.5 Écran « Track View » : F1 « TrackView » 284
4.4.3.6 Modification de la « sensation » rythmique du morceau : F2 « Play FX » (Effet de reproduction) 287
4.4.3.7 Canaux de sortie et réglages de boucle pour chaque canal : F3 « Track » 290
4.4.3.8 Reproduction de la chaîne de morceaux : F4 « Chain » (Song Chain) 292

4.4.3.1 Procédure de reproduction de morceaux

- 1 touche « SEQUENCER » **SONG** (26) pour passer en mode « Song Play ». Cette opération appelle l'écran « Track View » en mode « Song Play ».



- 2 Sélectionnez un morceau en positionnant le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau souhaité à l'aide du cadran de données ou des touches **INC/YES et DEC/NO**. Le nom du morceau sélectionné s'affiche.

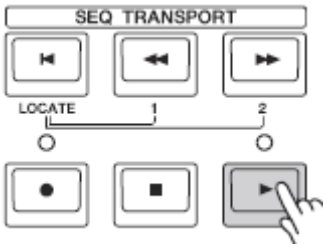
- Note : Si vous appuyez sur la touche **PROGRAM** (31) de sorte que son voyant s'allume, vous pourrez sélectionner le morceau de votre choix à l'aide des touches « Group » **A – D** (28) et les « touches numériques » **1 – 6**. Voici les numéros de morceau et leurs touches correspondantes.

Combinaison de touches	Numéro de morceau
A + **1 – 16**	01 – 16
B + **1 – 16**	17 – 32
C + **1 – 16**	33 – 48

Combinaison de touches	Numéro de morceau
D + 1 – 16]	49 – 64

- 3 touche ► (16) (Lecture) pour lancer le morceau sélectionné. Lorsque la reproduction de morceau sélectionné est terminée, le morceau s'arrête automatiquement.

Section SEQ TRANSPORT (26)



- Appuyez sur la touche ■ (16) (Arrêt) pour interrompre la reproduction du morceau. Appuyez à nouveau sur la touche ► (16) (Lecture) pour reprendre la reproduction à partir de ce point.

4.4.3.2 Types de reproduction

4.4.3.2.1 Reproduction à partir du milieu de morceau 277
4.4.3.2.2 Avance rapide/Rembobinage 278
4.4.3.2.3 Déplacement vers un emplacement choisi du morceau 278
4.4.3.2.4 Pour assourdir une piste (Mute) 278
4.4.3.2.5 Pour isoler une piste (Solo) 279
4.4.3.2.6 Changement de « Tempo » 279
4.4.3.2.7 Affectation de différents réglages liés à la reproduction de morceau : « Song Scene » (Poursuivre la numérotation des boutons) 279
4.4.3.2.8 Enregistrement de « scène » de « Song » 280
4.4.3.2.9 Reproduction de « chaîne de morceaux » 280

4.4.3.2.1 Reproduction à partir du milieu de morceau

Pour débuter la reproduction depuis le milieu de morceau jusqu'à la fin, il faut régler la position souhaitée à l'aide des commandes ci-dessous, puis appuyer sur la touche ► (Lecture). Il est également possible d'exécuter ces opérations en cours de reproduction.

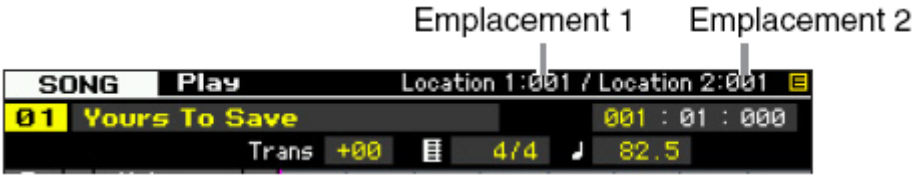
Avance	touche ►► (16) (Avance).
Avance rapide	maintenir la touche ►► (Avance) enfoncée
Rembobinage	touche ◄◄ (16) (Rembobinage)
Retour rapide	Maintenir la touche ◄◄ (16) (Rembobinage) enfoncée
Retour en début de morceau	touche ▌◄ (16)
Déplacement vers l'emplacement 1	Maintenir la touche ▌◄ (16) enfoncée et appuyer sur la touche ◄◄ (16) (Rembobinage)
Déplacement vers l'emplacement 2	maintenir la touche ▌◄ (16)enfoncée et appuyer sur la touche ►► (16) (Avance)

Lorsque le morceau n'est pas reproduit correctement :
Gardez à l'esprit que le lancement de la reproduction en milieu de morceau peut entraîner des problèmes, comme par exemple, des dysfonctionnements sonores, des hauteurs de ton

incorrectes ou des changements de volume imprévus. Cela provient du fait que les événements MIDI enregistrés en début de morceau n'ont pas été reconnus par la section de générateur de son, la reproduction ayant commencé à un autre point du morceau, dotés d'événements MIDI différents. Pour empêcher ceci, il faut régler le paramètre « Song Event Chase » (Poursuite d'événement de morceau) ( ) sur « PC+PB+Ctrl » dans l'écran « Other » (§ 4.9.10.4) de « Sequencer Setup », appelé via la touche **SEQ SETUP** (26).

Ce réglage garantit la reproduction correcte du morceau, même dans le cas d'un lancement en milieu de morceau.

Affectation de numéros de mesures spécifiques aux emplacements 1 et 2
Pour attribuer des numéros de mesure précis aux emplacements 1 et 2, sélectionnez le numéro de mesure souhaité puis appuyez sur la touche ◄◄/ ►► (16) (Rembobinage/ Avance rapide) tout en maintenant la touche **STORE** (26) enfoncée. Le réglage effectué ici apparaît en haut de l'écran.



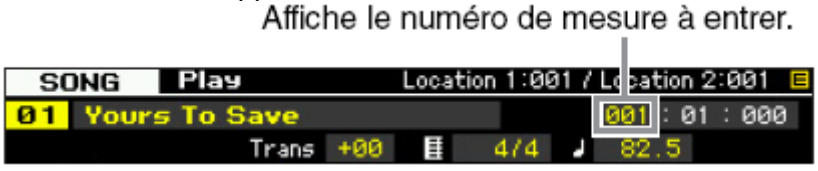
Dans cet écran, vous modifiez la position de reproduction de morceau en exécutant les opérations suivantes.

4.4.3.2.2 Avance rapide/Rembobinage

- 1 Positionnez le curseur sur « Measure ».
- 2 Parcourez les mesures à l'aide des touches **INC/YES, DEC/NO** et du **cadran** de données.

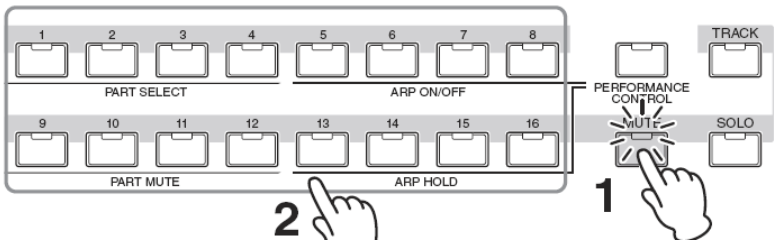
4.4.3.2.3 Déplacement vers un emplacement choisi du morceau

- 1 Positionnez le curseur sur « Measure ».
- 2 touche **SF6** « NUM » de manière à pouvoir utiliser les touches **SF1 – SF5** et **F1 – F6** en tant que touches numériques.
- 3 Entrez la mesure de destination à l'aide des touches **SF1 – SF5** et **F1 – F6**. Le numéro de mesure saisi apparaît en haut de l'écran.



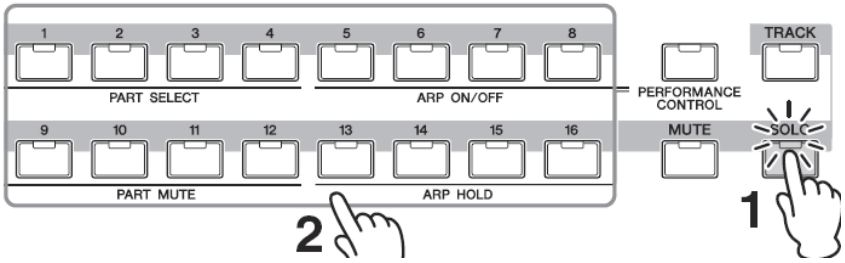
- 4 touche **ENTER** pour déplacer réellement la position de reproduction du morceau sur la destination spécifiée ci-dessus.

4.4.3.2.4 Pour assourdir une piste (Mute)



- 1 touche **MUTE** (35) pour que son voyant s'allume.
- 2 touche numérique **1 à 16** (29) correspondant à la piste à assourdir ce qui éteint son voyant. Appuyez à nouveau sur la même touche numérique pour activer la sortie du son de reproduction.

4.4.3.2.5 Pour isoler une piste (Solo)



- 1 touche **SOLO** (36) pour que son voyant s'allume.
- 2 touche numérique **1 à 16** (29) correspondant à la piste à isoler. Son voyant clignote et seule la piste correspondante est sonore.
- Pour changer la piste isolée, il suffit d'appuyer sur une autre touche numérique.

4.4.3.2.6 Changement de « Tempo »

- 1 Positionnez le curseur sur Tempo.
- 2 Modifiez la valeur du tempo à l'aide des touches **INC/YES / DEC/NO** et de la molette de données (20).

4.4.3.2.7 Affectation de différents réglages liés à la reproduction de morceau : « Song Scene » (Poursuivre la numérotation des boutons)

Vous avez la possibilité d'affecter aux touches **SF1 – SF5** (sous formes de scènes de morceau), 5 « instantanés » de paramètres importants liés au morceau, tels que :

- ✓ transposition,
- ✓ tempo,
- ✓ état d'assourdissement de piste
- ✓ configuration du mixage de morceau.

La fonction « Song Scene » (Scène de morceau) offre un avantage considérable, dans la mesure où elle permet d'exécuter instantanément et automatiquement des réglages de paramètres qui nécessitent normalement plusieurs pressions ou différentes opérations de contrôleur.

Utilisez-la au cours de l'enregistrement ou de la reproduction de morceau pour effectuer des modifications de réglage instantanées.

Paramètres de scène de morceau

Tempo	Mode Song	Écran « Track View » (§ 4.4.3.5)
Transpose		
Réglages Play Effect pour 16 pistes		Écran « Play FX » (§ 4.5.1.6)
Réglages Volume pour 16 parties de mixage	Mode Mixing	Écran des « parties 1-16 » (§ 4.7.2.1)
Réglages Pan pour 16 parties de mixage		
Réglages Reverb Send pour 16 parties de mixage		
Réglages Chorus Send pour 16 parties de mixage		
Réglages Cutoff Frequency pour 16 parties de mixage		Écran « EG » (§ 4.7.3.7.4)
Réglages Resonance pour 16 parties de mixage		
Réglages AEG Attack pour 16 parties de mixage		
Réglages AEG Release pour 16 parties de mixage		

4.4.3.2.8 Enregistrement de « scène » de « Song »

Après avoir effectué les réglages de scène souhaités, maintenez la touche **STORE** enfoncée tout en appuyant sur l'une des touches **SF1 à SF5**. L'icône de la croche s'affiche dans l'onglet correspondant à la touche « SubFunction » sur laquelle la « scène » de morceau est enregistrée.

- Appuyez sur la touche **STORE** pour stocker les données de morceau, en ce compris le réglage « Song Scene ».

AVIS
Les réglages « Song Scene » enregistrés sur les touches **SF1 à SF5** sont perdus dès que vous changez de morceau ou mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de stockage.

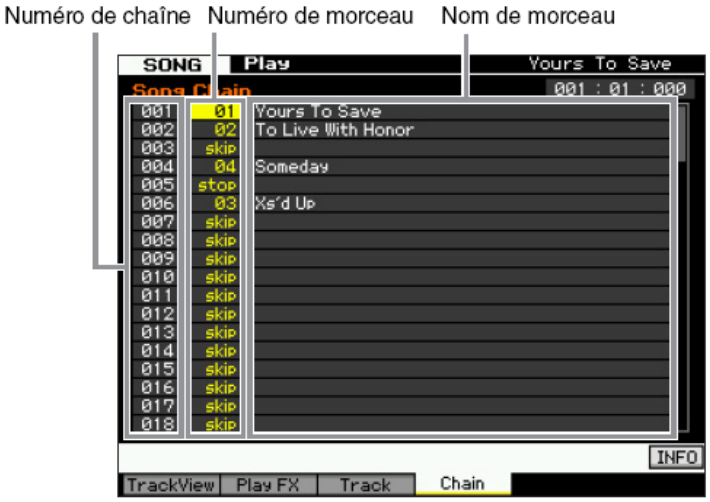
Rappel de la scène du morceau
La scène de morceau souhaitée est rappelée en appuyant sur l'une des touches **SF1 à SF5**.

4.4.3.2.9 Reproduction de « chaîne de morceaux »

La reproduction de chaîne de morceaux permet d'établir une liste de lecture des morceaux présélectionnés, selon l'ordre désiré, afin que ces derniers soient automatiquement reproduits en séquence. Vous pouvez régler l'ordre de reproduction des morceaux puis démarrer la reproduction de la chaîne à partir de l'écran « Song Chain » (Chaîne de morceaux).

Note : Pour les instructions sur la programmation de la chaîne de morceaux, reportez-vous à la description de l'écran « Song Chain » (§ 4.4.3.8).

➢ 1 Depuis l'écran « Track View », appuyez sur la touche **F4** pour appeler l'écran « Song Chain » (§ 4.4.3.8).



- 2 touche ► (Lecture) pour lancer la reproduction de la chaîne de morceaux
  Les morceaux sont reproduits selon l'ordre de la chaîne
  Lorsqu'un morceau vide est affecté à un numéro de chaîne, une mesure de silence est comptée, suivie de la reproduction du morceau suivant.
  - Si la valeur « skip » (saut) est attribuée à un numéro de chaîne, le morceau affecté sera ignoré ou esquivé et le morceau suivant lancé.
  - Lorsque la valeur « stop » (arrêt) est affectée au numéro de chaîne, la reproduction s'arrête sur ce morceau. Appuyez sur la touche ► (Lecture) pour redémarrer la reproduction à partir du numéro de chaîne suivant.
  - Si la valeur « end » (fin) est assignée au numéro de chaîne, la reproduction s'arrêtera en fin de morceau.
- 3 Pour interrompre la reproduction au milieu de la chaîne de morceaux, appuyez sur la touche ■ (Arrêt).

Note : La chaîne de morceaux est strictement reproductible dans l'écran « Song Chain » et non à partir d'un autre écran.

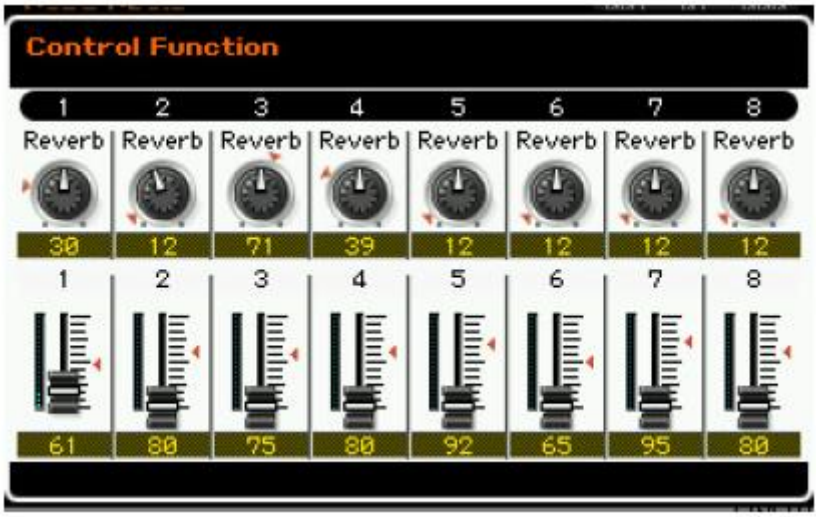
4.4.3.3 Boutons et curseurs

Servez-vous des boutons du panneau avant pour régler les différents paramètres tels que le panoramique, l'effet, la fréquence de coupure et la résonance pour chaque partie (piste) de morceau. Vous utilisez les curseurs pour faire changer les volumes respectifs de chaque partie ou piste, et ajuster l'équilibre entre les parties (pistes) concernées.

4.4.3.3.1 Réglage des paramètres « Pan et Effect » pour chaque partie séparément 282
4.4.3.3.2 Réglage des paramètres Cutoff Frequency et Resonance pour chaque partie 283
4.4.3.3.3 Réglage du volume de chaque partie 283

4.4.3.3.1 Réglage des paramètres « Pan et Effect » pour chaque partie séparément

- Appuyez sur la touche **MULTI PART CONTROL** pour ouvrir la fenêtre « Control Function ».



Basculement entre les parties à éditer : 1 – 8 et 9 – 16

- Lorsque la fenêtre « Control Function » s'affiche après que vous avez appuyé sur la touche **MULTI PART CONTROL**, vous pouvez commander les différentes parties via les boutons et curseurs et naviguer parmi les parties cibles à contrôler 1 – 8 et 9 – 16. Lorsque les parties cibles 9 – 16 apparaissent à l'écran, il suffit d'appuyer sur l'une des touches **1 – 8** pour passer à l'affichage des parties 1 – 8.

- Inversement, lorsque les parties cibles 1 – 8 s'affichent, il faut appuyer sur l'une des touches **9 – 16** pour remplacer ces parties par les parties 9 – 16.

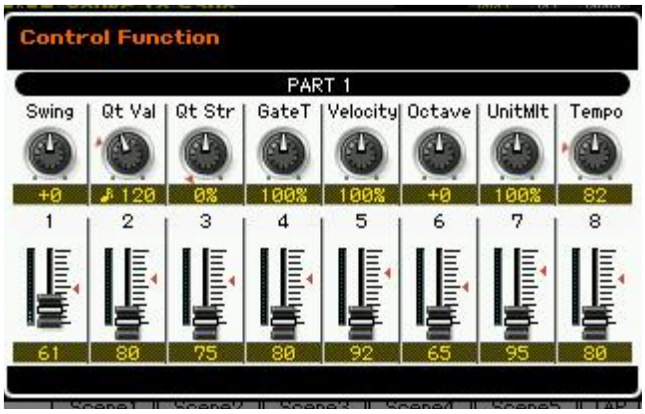
Fonctions de boutons

- Appuyez sur la touche **MULTI PART CONTROL** pour activer les voyants selon l'ordre inversé suivant : REVERB → CHORUS → PAN.
  - REVERB : les boutons vous permettent de régler le paramètre Reverb Send (Envoi de réverbération) pour chaque partie séparément
  - CHORUS : les boutons vous autorisent à spécifier le paramètre Chorus Send (Envoi de chorus) pour les différentes parties individuellement
  - PAN : les boutons vous aident à régler le balayage panoramique pour chacune des parties concernées.

Note : Maintenez la touche **MULTI PART CONTROL** enfoncée pendant plusieurs secondes pour éteindre le voyant actuellement activé et allumer celui de REVERB.

4.4.3.3.2 Réglage des paramètres Cutoff Frequency et Resonance pour chaque partie

- Appuyez sur la touche **SELECTED PART CONTROL** pour ouvrir la fenêtre « Control Function ».



Sélection d'une partie cible
Les fonctions attribuées aux boutons sont uniquement appliquées à la partie actuellement sélectionnée. Pour changer de partie, ouvrez la fenêtre « Control Function », puis appuyez sur une des touches **1 – 16**.

Fonctions des boutons
Comme indiqué ci-dessous, il est possible d'affecter différentes fonctions aux boutons 1 – 8, selon le voyant allumé, qu'il s'agisse de TONE1, TONE2 ou ARP FX, que vous pouvez modifier via la touche **SELECTED PART CONTROL**.

	Bouton 1	**Bouton 2**	**Bouton 3**	**Bouton 4**
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT

	Bouton 5	**Bouton 6**	**Bouton 7**	**Bouton 8**
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverb	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

Note : Pour plus de détails sur les différentes fonctions, reportez-vous au § 4.1.1.4.
Les curseurs vous permettent de régler le volume de chaque partie.

4.4.3.3.3 Réglage du volume de chaque partie

Les curseurs vous permettent de régler le volume de chaque partie.

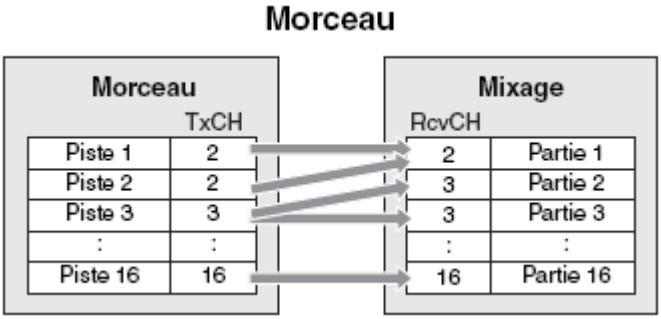
Basculement entre les parties à éditer : 1 – 8 et 9 – 16

Lorsque la partie en cours de sélection appartient au groupe de parties 1 – 8, les huit curseurs règlent le volume des parties 1 – 8. Si la partie actuellement sélectionnée porte un numéro de 9 à 16, les huit curseurs spécifieront le volume pour les parties 9 – 16. Vous sélectionnez la partie en activant la touche **TRACK** puis en appuyant sur la touche **numérique** correspondante.

4.4.3.4 Configuration du mixage pour chaque piste séparément

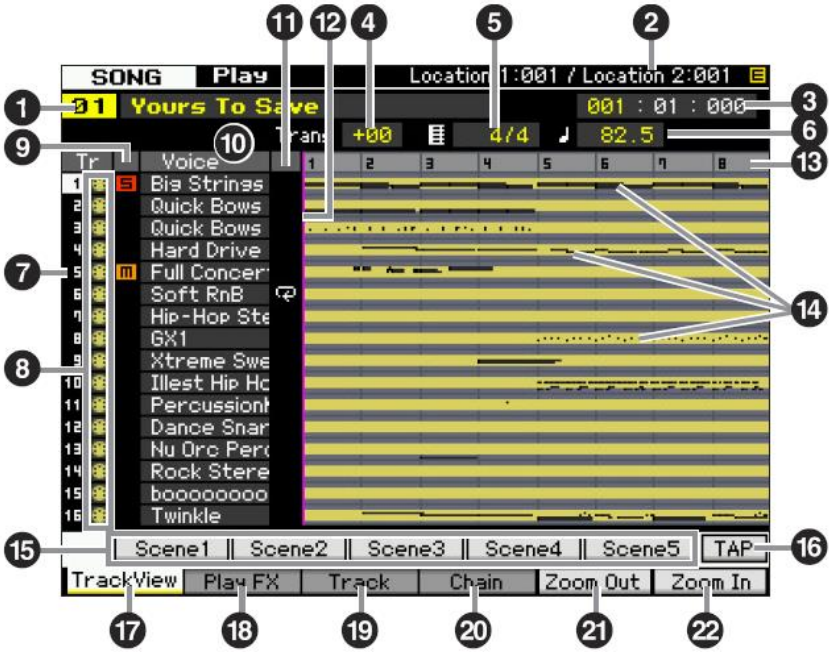
Pour éditer les paramètres de mixage tels que la voix le volume ou le panoramique pour chaque piste, il faut d'abord appuyer sur la touche [MIXING] (Mixage) pour entrer en mode Mixing (Mixage) (§ 4.7), puis procéder aux modifications de paramètres relatives à la partie de mixage correspondant à la piste souhaitée. Notez que la piste 1 ne correspond pas toujours à la partie de mixage 1.

Comme le montre l'illustration ci-dessous, les pistes de données de séquence de morceau sont reliées aux parties de mixage du bloc de générateur de son lorsque le canal de transmission (TxCH) est équivalent au canal de réception (RcvCH). Autrement dit, les données de séquence de chaque piste reproduisent les parties correspondantes (celles auxquelles a été attribué le même canal MIDI) dans le bloc du générateur de son. Les canaux de transmission de chaque piste peuvent être spécifiés dans l'écran « Song Track » (§ 4.4.3.7) du mode « Song Play », alors que les canaux de réception de chaque partie sont réglables sur l'écran Voice (Voix) (§ 4.7.3.7.1) du mode « Mixing ».



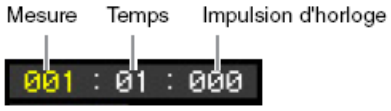
4.4.3.5 Écran « Track View » : F1 « TrackView »

SONG
Cet écran apparaît toujours en premier lorsque le mode « Song » (Morceau) est activé.



- 1 Numéro et nom du morceau : morceau à reproduire. Réglages :
  - Numéro de morceau : 01 – 64
  - Nom du morceau : Reportez-vous à la Note ci-dessous).

  Note : Pour éditer le nom de morceau, vous déplacez le curseur sur l'emplacement correspondant puis vous appuyez sur la touche **SF6** « CHAR ». Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.
- 2 Location : (Emplacement) Indique les numéros de mesure affectés respectivement aux paramètres Location 1 et Location 2. Pour les instructions détaillées sur le réglage de l'emplacement, reportez-vous au § 4.4.3.2. (Indication uniquement)
- 3 Meas : (Mesure) Sélectionne l'emplacement de début de la reproduction. Ce paramètre indique aussi la position actuelle de la reproduction. Pour les instructions détaillées sur le réglage de mesure, consultez le § 4.4.3.5.



  Réglages :
  - Mesure : 001 – 999
  - Temps, Impulsion d'horloge : Indication uniquement
- 4 Trans : (Transposition) Règle l'accord par incréments de demi-tons. Réglages : -36 – +36
- 5 Type de mesure : Type de mesure (indication de la mesure) du morceau. Ce réglage s'applique à la mesure spécifiée (3) et aux mesures suivantes. Ceci vous permet de saisir différents types de mesure en milieu de morceau. Lors du réglage de la mesure (3) à partir de laquelle vous voulez appliquer à la reproduction un type de mesure différent de celui utilisé en début de morceau, par exemple, le type de mesure avant la mesure (3) est conservée même si vous modifiez le type de mesure ici. Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4
- 6 Tempo : Tempo de la reproduction du morceau. Réglages : 5.0 – 300.0

  Note : Si vous utilisez cet instrument avec un séquenceur externe, un ordinateur ou un autre périphérique MIDI et que vous voulez contrôler le tempo du morceau à l'aide du périphérique externe en question, réglez le paramètre « MIDI sync » (5)

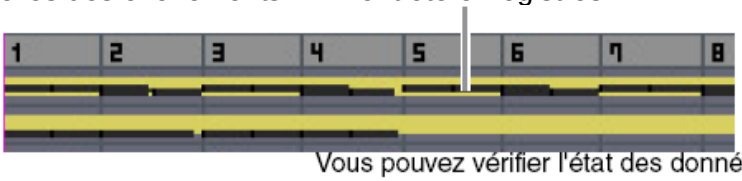
de l'écran MIDI (§ 4.9.7.2) du mode Utility sur « MIDI ». Dans ce cas, le paramètre Tempo ci-dessus affichera « MIDI » et ne pourra pas être modifié.

- **7** Numéro de la piste : Numéro de piste. (Indication uniquement)
- **8** État des données : Indique si des données sont enregistrées ou non sur chacune des pistes. (Indication uniquement)
  - Vide : la piste est vide.
  - : des données de séquence MIDI ont été enregistrées. Ceci est traité comme une piste MIDI.
  - : les données d'échantillonnage ont été enregistrées en plus des données de séquence MIDI. Ceci est traité comme une piste audio.

  Note : Pour les parties de mixage correspondant aux pistes audio, une voix échantillon est affectée. Pour les parties de mixage correspondant aux pistes MIDI, la voix affectée n'est pas une voix échantillon.

  Pour les détails sur les pistes audio et MIDI, reportez-vous au 5.4.3.
- **9** Mute/Solo : Indique l'état d'assourdissement/isolement pour chaque piste. Pour obtenir des instructions détaillées sur le réglage de l'assourdissement/isolement, reportez-vous aux § 4.4.3.2.4, 4.4.3.2.5. (Indication uniquement)
  - Vide : aucune fonction d'assourdissement ou d'isolement n'est affectée à cette piste.
  - : une piste assourdie.
  - : une piste isolée.
- **10** Nom de la voix : Indique le nom de la voix de la partie de mixage correspondant à chaque piste.
- **11** Boucle : Détermine si la reproduction en boucle est réglée pour chacune des pistes. La piste pour laquelle la fonction « Loop » (Boucle) est activée se reproduit de manière répétée, selon la configuration de l'écran « Track Loop » (§ 4.4.3.7.2). (Indication uniquement) Réglages :
  - Vide (Boucle désactivée),
  - (Boucle activée)
- **12** Ligne de position dans le morceau : Indique l'emplacement actuel de la reproduction de morceau réglée par le paramètre « Measure » ci-dessus.
- **13** Numéro de la mesure : Numéro de la mesure. En appuyant sur la touche **F5** « Zoom Out » ou **F6** « Zoom In » afin d'effectuer respectivement un zoom arrière ou avant sur l'intervalle compris entre les mesures adjacentes. (Indication uniquement)
- **14** Barre de données de séquence : Indique si des données sont enregistrées ou non sur chacune des pistes. Vous pouvez vérifier la plage dans laquelle les données sont enregistrées pour chaque piste.

  Pour les pistes MIDI, vous pouvez afficher toutes les synchronisations sur lesquelles des événements MIDI ont été enregistrés.



Vous pouvez vérifier l'état des données.

- **15** **SF1** « Scene1 » – **SF5** « Scene5 » : Vous pouvez affecter à ces touches les réglages de paramètres liés au morceau (Song Scene) et les paramètres de l'arpège. Vous avez également la possibilité de rappeler les réglages en appuyant sur ces touches.

  Pour obtenir des instructions détaillées sur l'enregistrement de scènes, reportez-vous au § 4.4.3.2.7. Pour obtenir des instructions détaillées sur la configuration des paramètres liés aux arpèges, reportez-vous au § 4.4.4.5.

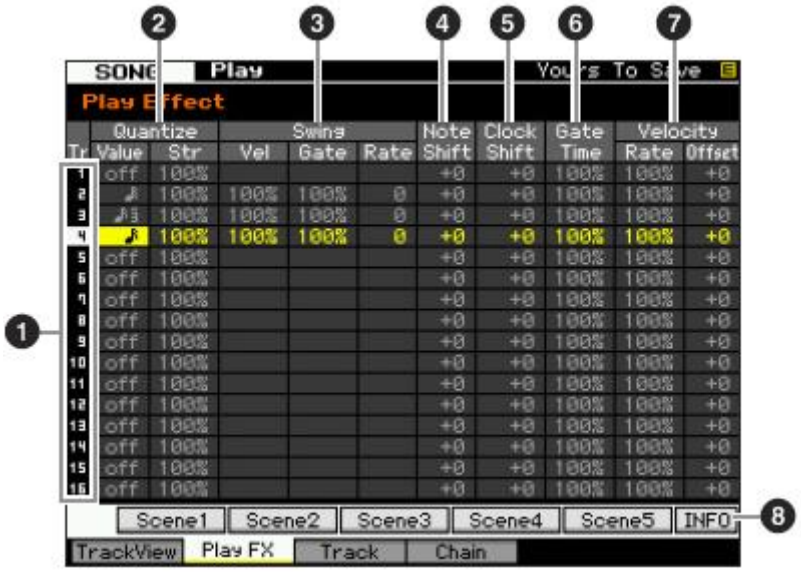
  Notes :

- La fonction Arpeggio est indisponible durant la reproduction de morceau. Le fait d'appuyer sur les touches **SF1** « Scene 1 » – **SF5** « Scene 5 » durant la reproduction n'entraîne que des modifications de « Song Scene ».
- Après l'enregistrement de la scène de morceau, l'icône de la croche s'affiche dans l'onglet correspondant à la touche activée. Vous pouvez alors vérifier si le paramètre Arpeggio Type est attribué à cette touche dans l'écran « Arpeggio » (au § 4.4.4.5) du mode « Song Record ».

- **16 SF6** « TAP » : La vitesse à laquelle vous appuyez à plusieurs reprises sur cette touche détermine le tempo de reproduction de l'arpège/du morceau.
- **17 F1** « TrackView » : Appelle l'écran Track View.
- **18 F2** « Play FX » : (Effet de reproduction) Appelle l'écran « Play Effect » (Effet de reproduction) ci-dessous. En modifiant la synchronisation et la vélocité des notes, vous pouvez changer la « sensation » rythmique de la reproduction du morceau.
- **19 F3** « Track » : Appelle l'écran « Song Track Output Channel » (§ 4.4.3.7.1).
- **20 F4** « Chain » : Appelle l'écran « Song Chain » (§ 4.4.3.8). Cet écran vous permet de reproduire plusieurs morceaux en séquence.
- **21 F5** « Zoom Out »
- **22 F6** « Zoom In » : Modifie le niveau de zoom du numéro de mesure (**13**) dans l'écran « Track View ». Appuyez sur la touche **F5** « Zoom Out » pour réduire le niveau de zoom, afin d'afficher une plage élargie. Appuyez sur la touche **F6** « Zoom In » pour réduire le niveau de zoom et agrandir l'affichage.

4.4.3.6 Modification de la « sensation » rythmique du morceau : F2 « Play FX » (Effet de reproduction)

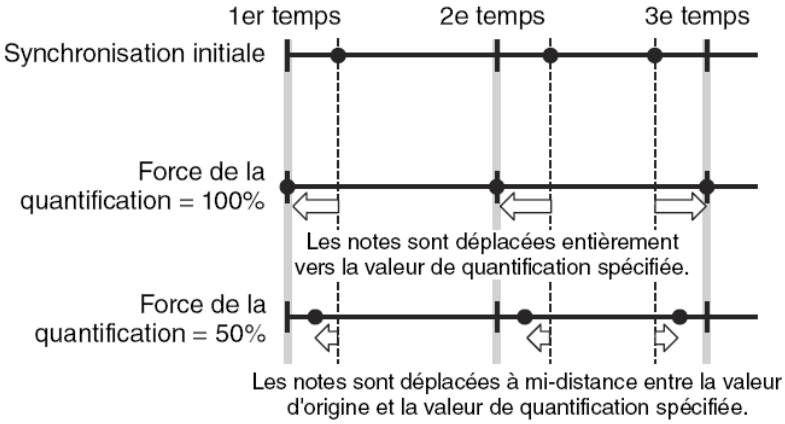
En modifiant la synchronisation et la vélocité des notes, vous pouvez changer la « sensation » rythmique de la reproduction de morceau. Les réglages « Play Effect » effectués ici sont provisoires et ne modifient pas les données réelles du morceau. Les réglages « Play Effect » peuvent être réellement appliqués aux données de morceau via la tâche « Normalize Play Effect » (Normaliser l'effet de reproduction).



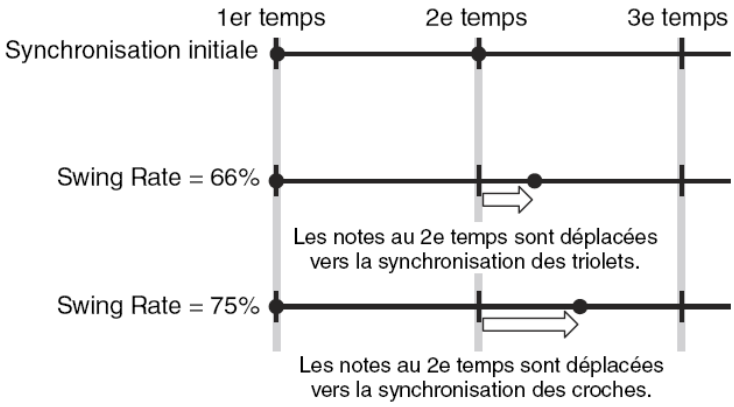
- **1** Numéro de la piste : Numéro de piste. (Indication uniquement)

- **2** Quantize : (Quantification) Cette opération aligne la synchronisation des événements de note selon le type de note spécifié. Vous pouvez spécifier ici deux paramètres par piste : Value (Valeur) et Str (Strength) (Force).
  - Quantize Value : (Valeur de quantification) Temps en fonction desquels les données de note de la séquence d'arpège sont alignées ou définit les temps des données de la séquence d'arpège auxquels le swing est appliqué. Réglages : off, 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note
  - Quantize Str (Force de quantification) « force » avec laquelle les événements de note sont déplacés vers les temps de quantification les plus proches. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre « Quantize Value » ci-dessus, alors qu'un réglage de 0% se traduit par une absence de quantification. Un réglage de 50 % provoque l'entraînement des événements de note à mi-distance entre 0 % et 100 %. Réglages : 0% – 100%

Lorsque la quantification de noires s'applique aux données d'origine :



- **3** Swing : Détermine la synchronisation, la vélocité et la durée de « gate » (pendant laquelle une note est audible) des notes sur les rappels de temps pairs et ce, de manière à augmenter la sensation de swing. Ce paramètre retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing. Lorsque la mesure est de 4/4, par exemple, et que la valeur de quantification est réglée sur une noire, les 2e et 4e temps de la mesure sont retardés.
  Si une valeur de triolet est spécifiée, la dernière note de chaque triolet sera affectée par le paramètre Swing.
  Lorsque le swing spécifié en noires s'applique aux données d'origine :



Vous modifiez ici les réglages Swing pour chaque piste en spécifiant les paramètres Swing Vel (Swing Velocity), Swing Gate et Swing Rate. Lorsque la valeur de quantification est réglée sur « off », tous les paramètres Swing sont indisponibles.

- **Swing Vel** (Vélocité de swing) Vélocité des notes correspondantes de sorte à accentuer la sensation rythmique de swing. Les réglages inférieurs à 100% réduisent la vélocité des notes situées sur les temps pairs (de rappel) et les valeurs supérieures à ce taux l'augmentent proportionnellement. Si le résultat est égal ou inférieur à 0, la valeur sera réglée sur 1. Si le résultat est supérieur à 127, la valeur sera spécifiée sur 127. Réglages : 0% – 100% – 200%
- **Swing Gate** (Durée de gate de swing) Durée de « gate » des notes correspondantes, de sorte à accentuer la sensation rythmique de swing. Les réglages inférieurs à 100 % réduisent les durées de « gate » des notes situées sur les temps pairs (rappels de temps), alors que les valeurs supérieures à 100 % les allongent. Si la valeur corrigée de la durée du « gate » est inférieure à 1, elle sera arrondie à 1. Réglages : 0% – 100% – 200%
- **Swing Rate** : (Taux de swing) Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing. Les réglages supérieurs à 50 % retardent les notes de manière à produire une sensation de swing plus prononcée. Réglages :

Quantize Value	Réglages
off	0 – 0
32nd note	0 – 30
16th note triplet	0 – 40
6th note	0 – 60
8th note triplet	0 – 80
8th note	0 – 120
1/4 note triplet	0 – 160
1/4 note	0 – 240

- **4** Note Shift* : Élève ou abaisse la hauteur de ton de la piste sélectionnée par paliers de demi-tons. Réglages : -99 – +0 – +99
- **5** Clock Shift (Décalage d'horloge) Transpose la synchronisation de toutes les notes de la piste sélectionnée vers l'avant ou l'arrière par incréments d'impulsion d'horloge. Réglages : -120 – +0 – +120
- **6** Gate Time Rate : Augmente ou diminue la durée de « gate » de toutes les notes de la piste sélectionnée. Si la valeur corrigée de la durée du « gate » est inférieure à 1, elle sera arrondie à 1. Réglages : 0% – 100% – 200%
- **7** Velocity : Elève ou abaisse la vélocité de toutes les notes de la piste sélectionnée. Si le résultat est égal ou inférieur à 0, la valeur sera réglée sur 1. Si le résultat est supérieur à 127, la valeur sera spécifiée sur 127.
  - **Velocity Rate** : (Taux de vélocité) Altère la vélocité des notes en fonction du pourcentage spécifié. Réglages : 0% – 100% – 200%
  - **Velocity Offset** : (Décalage de vélocité) Augmente ou diminue la vélocité des notes en fonction de la valeur de décalage spécifiée. Réglages : -99 – +0 – +99
- **8 SF6** « INFO » (Informations) Vous pouvez afficher la quantité de mémoire libre et utilisée du séquenceur. La mémoire du séquenceur contient tous les morceaux et motifs enregistrés dans les différents modes. Lorsque la quantité de mémoire utilisée atteint la capacité maximale, vous ne pouvez plus stocker d'autres morceaux ou motifs. Dans ce cas, utilisez la tâche « Clear Song » (§ 4.4.8.7.3 ci-dessous) ou « Clear Pattern » (§ 4.5.4.5.84.5.4.5.8 ci-dessous) pour supprimer les morceaux et motifs inutiles.
  Vous pouvez revenir à l'écran précédent en appuyant sur la touche **SF6** ou **EXIT**.

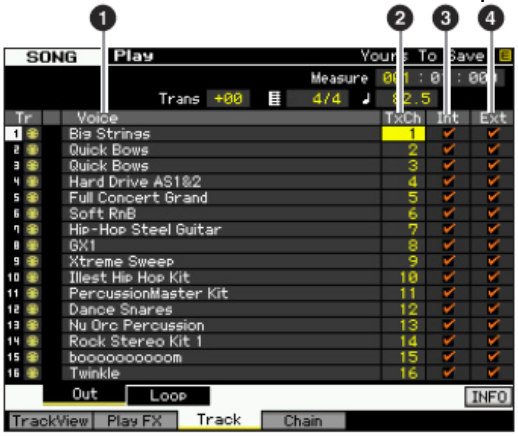
4.4.3.7 Canaux de sortie et réglages de boucle pour chaque canal : F3 « Track »

Cet écran vous permet de régler le canal de sortie et de configurer les paramètres liés à la reproduction en boucle pour chaque piste.

4.4.3.7.1 Réglages des canaux de piste : SF1 « Out » (Output Channel) 290
4.4.3.7.2 Réglages de reproduction de boucle : SF2 « Loop » 291

4.4.3.7.1 Réglages des canaux de piste : SF1 « Out » (Output Channel)

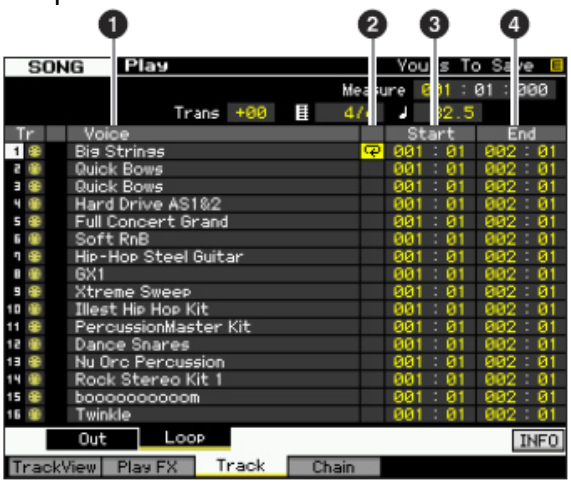
Cet écran vous permet de définir le canal de transmission MIDI pour chaque piste.



- **1** Voice : Nom de voix de la partie de mixage correspondant à chaque piste. (Indication uniquement)
  Note : Dans l'écran Part 1 – 16 (§ 4.7.2.1) du mode « Mixing », vous changez la voix de la partie de mixage correspondant à la piste.
- **2** TxCh : (Canal de transmission) Canal de transmission MIDI des données de séquence pour chaque piste. Les pistes réglées sur « off » sont inaudibles. En mode Song, les données MIDI générées par le jeu au clavier et la manipulation des boutons ou des molettes sont envoyées au bloc de générateur de son ou aux périphériques MIDI externes, par le biais du canal de sortie MIDI de la piste actuellement sélectionnée. Réglages : 1 – 16, off
- **3** Int : (Sélecteur interne) Détermine si les données de performance musicale relatives à chaque piste sont envoyées ou non vers le bloc de générateur de son. Lorsque le paramètre est réglé sur « off », les données de performance ne sont pas envoyées vers le bloc de générateur de son interne.
- **4** Ext : (Sélecteur externe) Détermine si les données de performance de chaque piste sont envoyées ou non vers le périphérique externe MIDI.
  Si le paramètre est réglé sur « off », les données de performance ne seront pas envoyées vers le bloc de générateur de son interne.

4.4.3.7.2 Réglages de reproduction de boucle : SF2 « Loop »

Ces réglages permettent de spécifier les pistes pour la reproduction de boucle et déterminent la plage de mesure à utiliser pour la boucle.



- **1** Voice : nom de voix de la partie de mixage correspondant à chaque piste. (Indication uniquement)
  Note : Dans l'écran « Part 1 – 16 » (§ 4.7.2.1 ci-dessous) du mode « Mixing », vous changez la voix de la partie de mixage correspondant à la piste.
- **2** Boucle : Détermine si la reproduction de boucle est activée pour chacune des pistes. La piste pour laquelle la boucle est activée se reproduit depuis le point Start (Début) (**3**) jusqu'à End (Fin) (**4**) de manière répétée. Réglages : vide (boucle désactivée), L (boucle activée)
- **3** Start : (Point de début)
- **4** End : (Point de fin) Plage de la reproduction en boucle. La piste pour laquelle la boucle est activée se reproduit en continu depuis « Start Point » jusqu'à « End Point ». Réglages : Measure : Beat

4.4.3.8 Reproduction de la chaîne de morceaux : F4 « Chain » (Song Chain)

La reproduction de chaîne de morceaux permet d'établir une liste de lecture des morceaux présélectionnés, selon l'ordre désiré, afin que ces derniers soient automatiquement reproduits en séquence. Depuis cet écran, vous pouvez programme l'ordre de reproduction des morceaux.



- **1** Numéro de chaîne : Indique l'ordre de reproduction des morceaux. Les numéros 1 – 100 sont fournis, que vous visualisez en faisant défiler l'affichage. La chaîne de morceaux est reproduite dans l'ordre, à partir de morceau affecté au numéro 001. (Indication uniquement)
- **2** Numéro de morceau :
- **3** Nom du morceau : Numéro de morceau à reproduire dans la chaîne. Le nom de morceau s'affiche lorsque vous spécifiez le numéro de morceau. Si un morceau vide est affecté à un certain numéro de chaîne, ce numéro sera ignoré après un décompte d'une mesure. Outre les numéros de morceau, les commandes « skip », « end » et « stop » peuvent être attribuées aux numéros de chaîne de morceaux. Réglages : skip, end, stop, 01 – 64 (Indication uniquement)
  - Skip : Ignore le numéro de chaîne sélectionné et passe à la reproduction du numéro de chaîne suivant.
  - End : Indique la fin des données de la chaîne de morceaux.
  - Stop : Interrompt la reproduction de la chaîne de morceaux au niveau du numéro indiqué. Pour redémarrer la reproduction de la chaîne de morceaux au numéro de chaîne suivant, appuyez sur la touche ► (Lecture).

4.4.3.8.1 Programmation de la « chaîne de morceaux »

Suivez les instructions ci-dessous pour programmer la chaîne de morceaux. Gardez à l'esprit que le programme Song Chain est stocké automatiquement et qu'il n'est pas besoin d'exécuter l'opération de stockage.

- 1 Depuis l'écran « Track View », appuyez sur la touche **F4** pour appeler l'écran « Song Chain ».
- 2 Programmez les morceaux dans l'ordre souhaité. Positionnez le curseur sur « 001 » à l'aide des touches de curseur, et sélectionnez le morceau souhaité en vous

servant du **cadran** de données ou des touches **INC/YES** et **DEC/NO**. De la même manière, affectez les autres morceaux aux emplacements 002, 003, 004, etc.

- 3 Utilisez la commande « skip » pour supprimer le morceau déjà affecté au numéro de chaîne. Positionnez le curseur sur le numéro de morceau à supprimer, puis affectez la commande « skip » à cet emplacement à l'aide du cadran de données ou des touches **INC/YES** et **DEC/NO**. Le numéro de la chaîne affectée sera ignoré durant la reproduction.
- 4 Affectez la commande « end » au numéro de chaîne au niveau duquel vous voulez arrêter la reproduction de la chaîne. La reproduction s'interrompt dès qu'elle atteint le numéro de la chaîne auquel la commande « end » a été affecté. Si vous souhaitez arrêter la reproduction sur un certain numéro de chaîne et la redémarrer à partir du numéro suivant, affectez la commande « stop » à ce numéro.

Notes :

- La chaîne de morceaux est stockée sous forme de données système.
- Pour plus de détails sur la reproduction de la chaîne de morceaux, reportez-vous au paragraphe 4.4.3.2.9 ci-dessus.

4.4.4 Enregistrement de morceaux

En mode Song Record (Enregistrement de morceau), vous pouvez utiliser le séquenceur pour enregistrer votre performance au clavier, piste par piste, dans un morceau sélectionné. Appuyez sur la touche ● (Enregistrer) en mode Song Play (Reproduction de morceau) pour passer en mode Song Record.

Note : L'enregistrement des données audio d'un morceau peut être exécuté en mode « Sampling Record » (§ 4.5.5.3).

Le premier paragraphe qui suit décrit les écrans, et voir plus loin les procédures pratiques :

- ✓ Procédure simplifiée ; 1.8 ci-dessus
- ✓ Préparation de l'enregistrement en temps réel : 1.8.2.1
- ✓ Enregistrement par substitution : 1.8.2.2
- ✓ Enregistrement par surimpression : 1.8.2.3
- ✓ Enregistrement par insertion ; 1.8.2.4
- ✓ Création d'un morceau avec des arpèges : 1.8.2.5
- ✓ Edition de l'enregistrement MIDI « Song Edit » : 1.8.2.6
- ✓ Création d'un effet « Swing » : 1.8.2.7
- ✓ Stockage du morceau : 1.8.2.8

4.4.4.1 Enregistrer un morceau en temps réel 294
4.4.4.2 Procédure d'enregistrement de morceau 294
4.4.4.3 « Song Store » : STORE 295
4.4.4.4 Préparation de l'enregistrement de morceaux : F1 « Setup » 296
4.4.4.5 Réglages des arpèges : F2 « Arpeggio » 299
4.4.4.6 Procédure d'enregistrement en temps réel 301

4.4.4.1 Enregistrer un morceau en temps réel

L'enregistrement d'un morceau en mode « SONG » utilise le bloc Sequencer du Motif.

Cette méthode enregistre les données de performance avec toutes les nuances. L'enregistrement peut s'effectuer tout en surveillant la reproduction d'autres pistes déjà enregistrées. Vous pouvez également transmettre des données de séquence à partir d'un instrument MIDI externe vers le MOTIF XF et enregistrer simultanément jusqu'à 16 pistes (§ 4.4.4.6.1).

L'enregistrement en temps réel consiste en trois méthodes distinctes :

- ✓ l'enregistrement par substitution,
- ✓ l'enregistrement par surimpression
- ✓ et l'enregistrement par insertion

4.4.4.2 Procédure d'enregistrement de morceau

Voici la description, dans ses grandes lignes, du procédé d'enregistrement de morceau.

- ➢ 1 touche **SONG** pour passer en mode « Song Play », puis sélectionnez le morceau à enregistrer (§ 4.4.3.1). Si vous souhaitez créer un morceau en partant de zéro, il conviendra de sélectionner un morceau vide. Si vous ne détectez pas de morceau

vide, vous devrez supprimer les morceaux inutiles à l'aide de la tâche « Clear Song » (§ 4.4.8.7.3).

- 2 touche ● (Enregistrer) pour ouvrir l'écran « Record Setup » (§ 4.4.4.4). Apprêtez l'enregistrement en réglant le type de mesure, le tempo, la piste à enregistrer, la voix et la méthode d'enregistrement. Pour enregistrer à l'aide d'un arpège, réglez les paramètres nécessaires dans l'écran Arpeggio (§ 4.4.4.5).
- 3 Enregistrez votre performance au clavier. Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.4.4.6.
- 4 Éditez le morceau enregistré à l'aide des tâches « Song Job » (§ 4.4.8) et « Song Edit » (§ 4.4.4.4).
- 5 touche **STORE** pour stocker le morceau enregistré dans la mémoire utilisateur interne.
  AVIS : Le morceau enregistré sera perdu si vous sélectionnez un autre morceau, appelez un autre mode ou mettez l'instrument hors tension. Prenez soin de stocker les données de morceau dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** avant de sélectionner un autre morceau, d'appeler un autre mode ou de mettre l'instrument hors tension.
- 6 Sauvegardez les données de morceau créées sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur relié à l'instrument, selon les besoins (§ 4.8.2.5.1).

4.4.4.3 « Song Store » : STORE

Cette section couvre les modalités de stockage des morceaux que vous avez enregistrés et édités. En exécutant l'opération de stockage, vous garantissez la conservation des données de morceau que vous avez créées, même en cas de mise hors tension de l'instrument.

- Appuyez sur la touche **STORE** pour appeler la fenêtre Song Store (Stockage de morceau).

Les données suivantes sont susceptibles d'être stockées par l'opération Song Store.

- ✓ Données de séquence
- ✓ Données MIDI générées et enregistrées par vos performances au clavier, notamment les opérations de contrôleur.
- ✓ Données de générateur de son
- ✓ Réglages de mixage (paramètres d'édition commune et paramètres d'édition de partie)

Note : Les voix de mixage peuvent être éditées dans la fenêtre « Mixing Voice Store » (§ 4.7.5.3).

Pour utiliser Song Store :

- 1 touche **STORE** pour appeler la fenêtre « Song Store ».



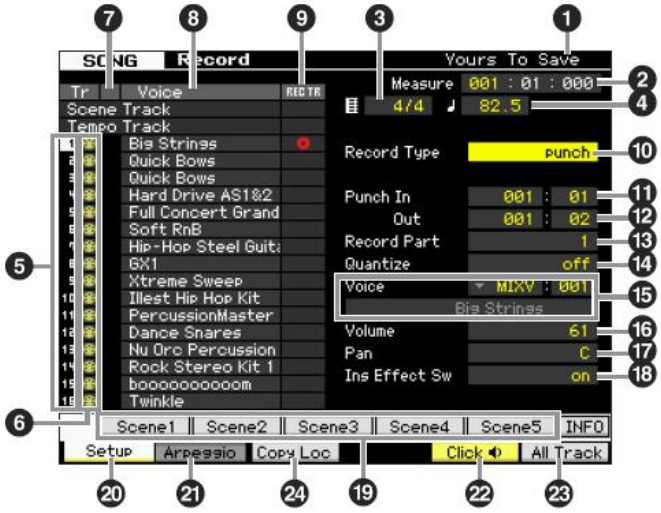
- 2 Sélectionnez un numéro de morceau de destination. Le nom du morceau dont le numéro est sélectionné s'affiche.
  AVIS : Cette opération écrase toutes les données déjà présentes dans le morceau de destination.

- 3 Appuyez sur la touche **ENTER**. (L'écran vous demande confirmation.) Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche **DEC/NO**. L'opération Song Store est annulée, et l'instrument retourne sur l'écran précédent.
- 4 touche **INC/YES** pour exécuter l'opération de stockage. Une fois le morceau stocké, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran Song Play.

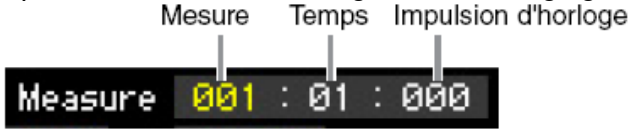
Note : S'il n'y a pas assez d'espace mémoire pour le morceau/motif, un message d'avertissement apparaît et vous ne pouvez plus stocker de morceaux/motifs supplémentaires. Dans ce cas, supprimez des motifs/ morceaux inutiles à l'aide de Song/Pattern Job, puis réessayez de stocker les données.

4.4.4.4 Préparation de l'enregistrement de morceaux : F1 « Setup »

Cet écran vous permet de configurer différents paramètres pour l'enregistrement d'un morceau.



- 1 Nom du morceau : Indique le nom du morceau actuellement sélectionné. Vous pouvez sélectionner le morceau à l'écran « Song Play » (§ 4.4.3.1 ci-dessus). (Indication uniquement)
- 2 Meas (Mesure) : emplacement de début de reproduction. Ce paramètre indique aussi la position actuelle de l'enregistrement. Réglages :



  - Measure : 001 – 999
  - Temps, Impulsion d'horloge : Indication uniquement
- 3 Type de mesure : Spécifie l'indication de la mesure (type de la mesure) du morceau. (indication de la mesure) Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4
- 4 Tempo : tempo de l'enregistrement en temps réel. Réglages : 5.0 – 300.0

Notes :

- La valeur de tempo réglée ici correspond au tempo du morceau après l'enregistrement.

  - Si vous utilisez cet instrument avec un séquenceur externe, un ordinateur ou un autre périphérique MIDI et que vous voulez contrôler le tempo de l'enregistrement du morceau à l'aide du périphérique externe en question, réglez le paramètre « MIDI sync » (5) de l'écran « MIDI » (§ 4.9.7.2 ci-dessous) du mode Utility sur « MIDI ». Dans ce cas, le paramètre Tempo ci-dessus affichera « MIDI » et ne pourra pas être modifié.
- 5 Numéro de la piste : Indique le numéro de piste. (Indication uniquement)
- 6 Type de piste : Indique le type de piste : MIDI ou audio. Dans le cas de parties de mixage correspondant à des pistes audio, une voix échantillon est attribuée. Pour les parties de mixage correspondant à des pistes MIDI, une voix autre qu'une voix échantillon est attribuée. Pour les parties de mixage correspondant aux pistes vides, aucune voix échantillon n'est affectée. Réglages : M (Piste MIDI), W (piste audio), vide (aucune affectation de voix). (Indication uniquement)
- 7 Mute/Solo : Indique l'état d'assourdissement/isolement pour chaque piste. Pour obtenir des instructions détaillées sur le réglage de l'assourdissement/isolement, reportez-vous au paragraphe 4.4.3.2 ci-dessus. (Indication uniquement)
  - Vide : aucune fonction d'assourdissement ou d'isolement n'est affectée à cette piste.
  - M : Indique une piste assourdie.
  - S : Indique une piste isolée.
- 8 Nom de la voix : Indique le nom de voix de la partie de mixage correspondant à chaque piste. (Indication uniquement)
- 9 REC TR : piste à enregistrer. Amenez le curseur sur la piste souhaitée ou appuyez sur l'une des touches numériques **1 – 16**, en ayant le voyant TRACK allumé, de sorte à faire apparaître le cercle rouge dans la colonne « REC TR » correspondante. Pour régler toutes les pistes sur « Record Track », appuyez sur la touche **F6** (des cercles rouges s'affichent dans toutes les colonnes « REC TR »). Réglages : Scene Track, Tempo Track, 1 – 16, All Track
  - **Scene Track** : (Piste de scène) Enregistre les événements d'activation/désactivation de l'assourdissement de piste ainsi que les événements de modification de scène de morceau.
  - **Tempo Track** : (Piste de tempo) Enregistre les informations de changement de tempo pendant la reproduction.
  - **1 – 16** : Enregistre votre performance musicale en cours. Votre performance au clavier est enregistrée sur la piste sélectionnée ici.
  - **All Track** : (Toutes les pistes) Enregistrement simultané sur toutes les 16 pistes de séquence. Les données multicanaux en provenance d'un périphérique MIDI externe peuvent être enregistrées en même temps.
- 10 Record Type : (Type d'enregistrement) Détermine une méthode d'enregistrement. Réglages : replace, overdub, punch
  - **replace** : (substitution) Vous pourrez utiliser cette méthode si vous voulez remplacer, en temps réel, une piste déjà enregistrée par de nouvelles données. Les données d'origine sont effacées.
  - **Overdub** : Vous pourrez utiliser cette méthode si vous souhaitez ajouter des données à une piste qui en contient déjà. Les données précédemment enregistrées seront conservées.
  - **punch** : (insertion) Vous pourrez utiliser cette méthode si vous voulez remplacer les données sur une plage spécifique de piste contenant déjà des données. Vous remplacerez ainsi les données déjà enregistrées sur une plage comprise entre le point de début et le point de fin spécifiée en mesure/temps avant l'enregistrement.

Note : Lorsque le paramètre « Record Track » (Piste d'enregistrement) (5) est réglé sur « Tempo Track » ou « Scene Track », le réglage « overdub » ne peut pas être sélectionné ici.

- **11** Punch In : (Entrée d'insertion)
- **12** Punch Out : (Sortie d'insertion) Si vous sélectionnez la commande « punch » (Entrée/sortie d'insertion) sous Record Type, comme expliqué ci-dessus, il faudra définir ici les positions de début (Punch In) et de fin (Punch out) de l'insertion de l'enregistrement. Réglages : 001 : 01 – 999 : 16
- **13** Record Part : (Partie d'enregistrement) (Indication uniquement) Indique la partie de mixage correspondant à la piste d'enregistrement. Réglages : 01 – 16
- **14** Quantize : (Quantification de l'enregistrement) Cette fonction pratique permet de quantifier automatiquement les notes en temps réel, en cours d'enregistrement.
  Elle aligne la synchronisation des événements de note sur le temps le plus proche. Ce paramètre détermine si la quantification en temps réel est activée ou non et la résolution en fonction de laquelle les notes seront alignées.
  Le nombre affiché à droite de chaque valeur indique la longueur des notes, dans l'hypothèse où la résolution des noires est de 480 impulsions d'horloge. Réglages :
  - **off**,
  - 60 (triple croche),
  - 80 (triolet de doubles croches),
  - 120 (double croche),
  - 160 (triolet de croches),
  - 240 (croche),
  - 320 (triolet de noires),
  - 480 (noire)
- **15** Voice : voix destinée à la piste d'enregistrement, spécifiée par la banque et le numéro de voix. La valeur indiquée ici s'applique au réglage Voice de « Record Part » (**13**). Le nom de la voix sélectionnée est indiqué sur la ligne suivante. Réglages : Banque de voix
  - PRE 1 – 8,
  - USR 1 – 4,
  - GM,
  - PDR (Voix de batterie présélectionnée),
  - UDR (Voix de batterie utilisateur),
  - GMDR (Voix de batterie GM),
  - SMPL (Voix d'échantillon)*,
  - MIXV (Voix de mixage)**

  * Vous pouvez créer le paramètre SMPL (Sample Voice) (Voix échantillon) en enregistrant le signal audio sur une piste en mode Sampling. Vous ne sélectionnez ici que la voix échantillon actuellement stockée dans le morceau en cours de sélection. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 4.5.5 ci-dessous.

  ** Le paramètre « MIXV » (Mixing Voice) est édité et stocké en mode Mixing (Mixage). Vous ne sélectionnez ici que la voix de mixage actuellement stockée dans le morceau en cours de sélection. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 4.7.1.5 ci-dessous. Numéro de voix : 001 – 128

  Note : Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche **SF6** « LIST ». Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe .
- **16** Volume : volume de la piste d'enregistrement. La valeur indiquée ici s'applique au réglage « Volume » de « Record Part » (**13**). Réglages : 0 – 127

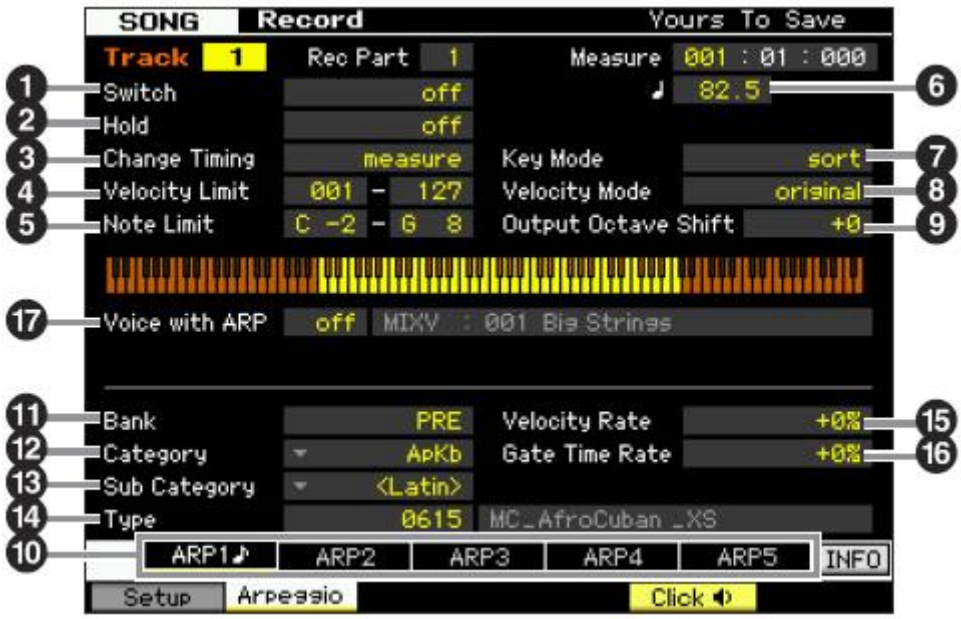
- **17** Pan : position du balayage panoramique stéréo de la voix. La valeur indiquée ici s'applique au réglage « Pan de « Record Part » (**13**). Réglages : L63 – C – R63
- **18** Ins Effect Sw : Détermine si l'effet d'insertion affecté à la voix est utilisé ou pas. La valeur fournie ici s'applique au réglage « Insertion Effect Switch » de « Record Part » (**13**). Réglages : off, on

  Note : le MOTIF XF dispose de huit effets d'insertion, ce qui vous permet de régler ce paramètre pour un total de 8 parties. Si les 8 parties sont déjà activées, le paramètre ne pourra pas s'appliquer à une partie supplémentaire. Dans ce cas, il sera nécessaire de désactiver une des parties en cours. Pour ce faire, réglez le paramètre Insertion « Effect Switch » d'une autre partie sur « off » dans l'écran « Part 1 – 16 » (§ 4.7.2.1) du mode « Mixing ».
- **19** **SF1** « Scene1 » – **SF5** « Scene5 » : pendant l'enregistrement modifie les réglages « Song Scene » et « Arpeggio » simultanément. Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.4.3.5.
- **20** **F1** « Setup » : pour revenir de l'écran précédent à l'écran « Record Setup ».
- **21** **F2** « Arpeggio » : Appelle l'écran « Record Arpeggio ». Cet écran vous permet de définir différents paramètres liés aux arpèges pour l'enregistrement du morceau.
- **22** **F5** « Click » : Active/désactive le métronome. Appuyez sur la touche **F5** pour activer/désactiver tour à tour la fonction « Click ».

  Note : Depuis l'écran « Click » (§ 4.9.10.1) de SEQ SETUP (Configuration de séquence), vous pouvez effectuer différents réglages pour le clic de métronome, tels que la résolution de note, le volume et le compte à rebours pour le lancement de l'enregistrement.
- **23** **F6** « All Track » : pour régler les 16 pistes sur « Record Track ». Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.4.4.4.
- **24** **F3** « Copy Loc » : Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le type d'enregistrement est réglé sur « punch » (Insertion). Appuyez sur cette touche pour copier le numéro de mesure de l'emplacement 1 (§ 4.7.5.3) vers la position d'entrée d'insertion et le numéro de mesure de l'emplacement 2 (§ 4.7.5.3) vers la position de sortie

4.4.4.5 Réglages des arpèges : F2 « Arpeggio »

Cet écran vous permet de définir différents paramètres liés aux arpèges pour l'enregistrement du morceau.



Les paramètres **1** – **16** sont identiques à ceux de l'écran « Arpeggio Main » (§ 4.1.2.2.2) du mode Voice « Common Edit ».

- **17** Voice with ARP : (Voix arpégée) Chaque type d'arpège se voit attribuer la voix qui lui convient le mieux. Lorsqu'un type d'arpège est affecté à une piste enregistrée, ce paramètre détermine si la voix attribuée au type d'arpège désigné sera aussi utilisée pour la piste enregistrée. Lorsque le paramètre est réglé sur « on », la voix appropriée est affectée à la piste enregistrée à la place de la voix actuellement attribuée. Lorsque le paramètre est spécifié sur « off », la voix appropriée n'est pas affectée à la piste enregistrée. La voix actuellement attribuée est conservée. Le nom de la voix enregistrée en tant que type d'arpège apparaît à droite. Réglages : off (non copié), on (copié)

Note : Il est possible d'enregistrer une voix utilisateur sur un certain type d'arpège via la fonction « Voice with ARP ». Dans le cas des réglages d'usine, chacune des combinaisons de type d'arpège/voix utilisateur est conçue pour être la plus appropriée possible et produire le son/la phrase adéquat(e).

Cependant, si vous altérez le son de la voix utilisateur en modifiant les paramètres ou en stockant une autre voix sous le numéro de voix utilisateur correspondant, cette combinaison risque de devenir inappropriée ou de produire un son inattendu. Dans ce cas, sélectionnez la voix la plus appropriée pour le type d'arpège actuel sur l'écran **F1** « Voice ».

Appel du type d'arpège à l'aide des touches SF1 « Scene 1 » – SF5 « Scene 5 »

Le type d'arpège réglé dans l'écran « Arpeggio » du mode « Song Record » peut être appelé en même temps que la scène de morceau via les touches **SF1** « Scene 1 » – **SF5 «** Scene 5 » des écrans « Setup » (§ 4.4.4.4) et « Track View » (au § 4.4.3.5).

L'icône de la croche qui s'affiche à droite de Scene1 – 5 dans l'onglet indique que la scène de morceau est enregistrée sur la touche correspondante. Lorsque le paramètre Arpeggio Type est réglé sur « off » dans l'écran Arpeggio du mode Song Record, le fait d'appuyer sur la touche « Sub Function » dans les écrans « Setup display » et « Track View » n'entraîne aucun changement du type d'arpège, même en cas d'affichage de l'icône de la croche.

4.4.4.6 Procédure d'enregistrement en temps réel

Cette section vous explique comment enregistrer votre performance à l'aide des fonctions d'enregistrement en temps réel. Gardez à l'esprit que la procédure varie en fonction du type d'enregistrement et de la piste à enregistrer définis dans l'écran Record Setup.

4.4.4.6.1 Enregistrement par substitution 301
4.4.4.6.2 Répétition avant enregistrement 303
4.4.4.6.3 Enregistrement par surimpression 303
4.4.4.6.4 Réenregistrement d'une section spécifique d'un morceau déjà enregistré : « Punch In/Out » 304

4.4.4.6.1 Enregistrement par substitution

SONG → ● (Enregistrer) → Sélection d'une piste d'enregistrement → Type=replace → ►(Lecture)

Avec cette méthode, toutes les données précédentes de la piste enregistrée sont effacées (écrasées) et remplacées par les nouvelles données. Le premier enregistrement est perdu, remplacé par les nouvelles données. Ce procédé est pratique pour réenregistrer la même partie plusieurs fois.

> Note : Si vous écrasez, par inadvertance, d'importantes données en utilisant la fonction « Replace Recording », il vous faudra recourir à la tâche « Undo/Redo » pour annuler l'enregistrement (§ 4.4.8.2).

Procédure d'enregistrement pour les pistes individuelles 1 – 16

Cette section couvre les modalités d'enregistrement de vos données de performance au clavier sur les pistes 1 – 16 à l'aide de la fonction « Replace Recording ».

- 1 touche **SONG** pour accéder à l'écran « Song Play » (§ 4.4.3.1), puis sélectionnez le morceau à enregistrer. Si vous souhaitez créer un morceau en partant de zéro, il conviendra de sélectionner un morceau vide.
- 2 touche ● (Enregistrer) pour ouvrir l'écran « Record Setup » (§ 4.4.4.4). Depuis cet écran, réglez la piste Record sur l'une des touches 1 – 16 puis spécifiez le type d'enregistrement sur « replace ».
  Si nécessaire, réglez les différents paramètres tels que le tempo, le type de mesure, la mesure, la quantification et la voix.
- 3 touche **F5** « Click » pour activer la fonction Click lorsque vous souhaitez utiliser le métronome. Depuis l'écran « Click » (§ 4.9.10.1) appelé via la touche **SEQ SETUP**, vous pouvez effectuer les différents réglages du clic de métronome, tels que la résolution de note, le volume et la mesure d'introduction pour l'enregistrement.
- 4 touche ► (Lecture) de manière à ce que son voyant clignote, puis débutez l'enregistrement après le compte à rebours. Jouez au clavier et/ou utilisez le contrôleur pour l'enregistrement.
- 5 touche ■ (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement et retourner sur l'écran « Song Play ».

Procédure d'enregistrement pour les pistes multiples (« réglage All Track »)

Les données de séquence transmises depuis un instrument MIDI externe peuvent être enregistrées simultanément sur un total de 16 pistes.

- 1 Connectez un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur au MOTIF XF, puis mettez ce dernier sous tension.
- 2 Réglez les paramètres MIDI en mode Utility.
  Pour cela appuyez d'abord sur la touche **UTILITY** puis sur **F5 «** Control » et enfin sur **SF2** « MID »I afin d'appeler l'écran « MIDI » Control (Commande MIDI) (§ 4.9.7.2). Depuis cet écran, réglez la synchronisation MIDI sur « MIDI », puis spécifiez le paramètre « Sequencer Control » sur « in » ou « in/ou ».

- 3 Touche **SEQ SETUP** pour appeler l'écran **F1** « Click » (§ 4.9.10.1), puis réglez le paramètre « Recording Count » (Compte à rebours de l'enregistrement) sur « off ».

- 4 touche **SONG** pour accéder à l'écran « Song Play » (§ 4.4.3.1), puis sélectionnez le morceau à enregistrer. Si vous souhaitez créer un morceau en partant de zéro, il conviendra de sélectionner un morceau vide.

- 5 touche ● (Enregistrer) pour ouvrir l'écran « Record Setup » (§ 4.4.4.4). Depuis cet écran, réglez la piste à enregistrer sur « All Track », puis paramétrez le type d'enregistrement sur « replace ». Réglez le type de mesure sur la même valeur que le morceau original à enregistrer, puis désactivez la fonction « Quantize » (« off »).

- 6 Lancez la reproduction du séquenceur MIDI externe ou de l'application logicielle installée sur l'ordinateur.
- L'enregistrement démarre automatiquement dès que la reproduction est lancée.

- 7 Arrêtez la reproduction du séquenceur MIDI externe ou de l'application logicielle installée sur l'ordinateur.
  L'enregistrement s'arrête automatiquement et le système revient sur l'écran Song Play.

Procédure d'enregistrement pour la piste Tempo

Voici comment enregistrer les données de tempo sur la piste Tempo en temps réel.

- 1 touche **SONG** pour accéder à l'écran « Song Play » (§ 4.4.3.1), puis sélectionnez le morceau à enregistrer.

- 2 touche ● (Enregistrer) pour ouvrir l'écran « Record Setup » (§ 4.4.4.4). Depuis cet écran, réglez la piste « Record » sur « Tempo Track » puis spécifiez le type d'enregistrement sur « replace ».
  Si nécessaire, réglez les différents paramètres tels que le tempo, le type de mesure, la mesure et la quantification.
- 3 touche **F5** « Click » pour activer la fonction Click lorsque vous souhaitez utiliser le métronome. Depuis l'écran « Click » (§ 4.9.10.1) appelé via la touche **SEQ SETUP**, vous pouvez effectuer les différents réglages du clic de métronome, tels que la résolution de note, le volume et la mesure d'introduction pour l'enregistrement.
- 4 touche ► (Lecture) de manière à ce que son voyant clignote, puis débutez l'enregistrement après le compte à rebours. Entrez le tempo sur la synchronisation souhaitée, en cours de reproduction, à l'aide des touches **DEC/NO / INC/YES** et du **cadran** de données.
- 5 touche ■ (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement et retourner sur l'écran « Song Play ».

Note : Vous pouvez éditer le tempo à partir de l'écran « Song Edit » lié à la piste Tempo (§ 4.4.4.4).

Procédure d'enregistrement pour la piste de scène

Voici la procédure à suivre pour enregistrer les événements d'activation/désactivation de « Track Mute » et des événements de synchronisation de changement de scène sur la piste « Scene » en temps réel.

- 1 touche **SONG** pour accéder à l'écran « Song Play » (§ 4.4.3.1), puis sélectionnez le morceau à enregistrer.
- 2 touche ● (Enregistrer) pour ouvrir l'écran « Record Setup » (§ 4.4.4.4). Depuis cet écran, réglez la piste « Record » sur « Scene Track », puis spécifiez le type d'enregistrement sur « replace ».
  Si nécessaire, réglez les différents paramètres tels que le tempo, le type de mesure, la mesure et la quantification.
- 3 touche **F5** « Click » pour activer la fonction Click lorsque vous souhaitez utiliser le métronome. Depuis l'écran « Click » (§ 4.9.10.1) appelé via la touche **SEQ SETUP**, vous pouvez effectuer les différents réglages du clic de métronome, tels que la résolution de note, le volume et la mesure d'introduction pour l'enregistrement.
- 4 touche **MUTE** (son voyant s'allume).
- 5 touche ► (Lecture) de manière à ce que son voyant clignote, puis débutez l'enregistrement après le compte à rebours. Appuyez sur l'une des touches **1 – 16** ou **F1** « Scene 1 » – **F5** « Scene 5 » selon la synchronisation souhaitée.
- 6 touche ■ (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement et retourner sur l'écran « Song Play ».

  Note : Vous pouvez éditer les réglages d'activation/désactivation de piste et les événements de changement de scène depuis l'écran « Song Edi »t pour la piste Tempo (§ 4.4.4.4).

4.4.4.6.2 Répétition avant enregistrement

Pour désactiver temporairement le mode enregistrement et passer en mode Rehearsal (Répétition), il suffit d'appuyez sur la touche ● (Enregistrer) pendant l'enregistrement en temps réel. Le voyant ● clignote, et la reproduction se poursuit sans interruption, mais sans qu'aucune donnée ne soit enregistrée. L'instrument dispose d'un mode Rehearsal, très commode, qui vous permet de désactiver facilement et temporairement l'enregistrement, afin de vous exercer à jouer une partie ou de tester différentes possibilités (tout en écoutant les autres pistes) sans procéder à l'enregistrement. Pour revenir en mode d'enregistrement, appuyez de nouveau sur la touche ● de sorte que le voyant ● s'allume en continu.

4.4.4.6.3 Enregistrement par surimpression

SONG → ● (Enregistrer) → Sélection d'une piste d'enregistrement → Type=overdub → ►

Cette méthode permet d'ajouter des données aux données existantes d'une piste. Le premier enregistrement est conservé, auquel viennent s'ajouter les nouvelles données. Ceci facilite la création de parties en les enregistrant au fur et à mesure.

La procédure d'enregistrement par surimpression est presque identique à la méthode de substitution à l'exception du fait que le type Record est réglé sur « overdub ».

Note : Lorsque le paramètre « Record Track » (5) est réglé sur « Tempo Track » ou « Scene Track », le réglage « overdub » ne peut pas être sélectionné.

4.4.4.6.4 Réenregistrement d'une section spécifique d'un morceau déjà enregistré : « Punch In/Out »

SONG → ● (Enregistrer) → Sélection d'une piste d'enregistrement → Type=punch → ►

L'enregistrement en temps réel peut également s'effectuer entre les points de début (entrée d'insertion) et de fin (sortie d'insertion) spécifiés. Ceci permet d'enregistrer une section spécifiée d'une piste précédemment enregistrée sans avoir à réenregistrer la piste tout entière. Lancez l'enregistrement à l'aide de cette méthode.

L'enregistrement effectif démarre automatiquement lorsque le point d'entrée de l'insertion est atteint, et s'interrompt au point de sortie de l'insertion.

Configuration de Punch In/Out (Début/fin de l'insertion de l'enregistrement)

- 1 ● (Enregistrer) pour ouvrir l'écran « Record Setup » (§ 4.4.4.4).
- 2 Réglez le type d'enregistrement sur « punch ».
- 3 Positionnez le curseur sur les points d'entrée/de sortie d'insertion, puis paramétrez-les en saisissant la mesure et le temps appropriés.
  À l'exception du réglage de l'entrée et de la sortie de l'insertion de l'enregistrement, exécutez ici la même procédure que celle de l'enregistrement par substitution

4.4.5 Enregistrement AUDIO dans un « Song » / « Pattern » (mode Sampling)

Outre son utilisation dans les modes Voice et Performance (cf. paragraphe sur le mode SAMPLING), le mode « Sampling » peut également être utilisé depuis les modes « SONG » et « PATTERN ».
Ce procédé vous permet d'enregistrer des données audio, tels que des chants, des sons de guitare électrique ou des données audio depuis un périphérique externe, et de les utiliser directement dans une piste de morceau/motif comme voix échantillon.

Voir le paragraphe « Sampling en mode PATTERN » 4.6.1.3 ci-dessous qui décrit la procédure identique en mode SONG et en mode PATTERN.

4.4.6 Enregistrement du morceau en fichier AUDIO

Cette opération est décrite au paragraphe 4.8.2.5.1.3 ci-dessous sur le mode FILE, car il s'agit en fait de sauvegarder une SONG sur un support externe, de la même façon qu'une VOICE, PERFormance, ou PATTERN.

4.4.7 Édition d'événement MIDI : « Song Edit »

Le mode « Song Edit » permet d'éditer les morceaux déjà enregistrés ou d'insérer de nouvelles données aux morceaux.

Il peut servir tant à corriger les erreurs qu'à ajouter des dynamiques ou des effets, tels que le vibrato, pour affiner et finaliser le morceau.

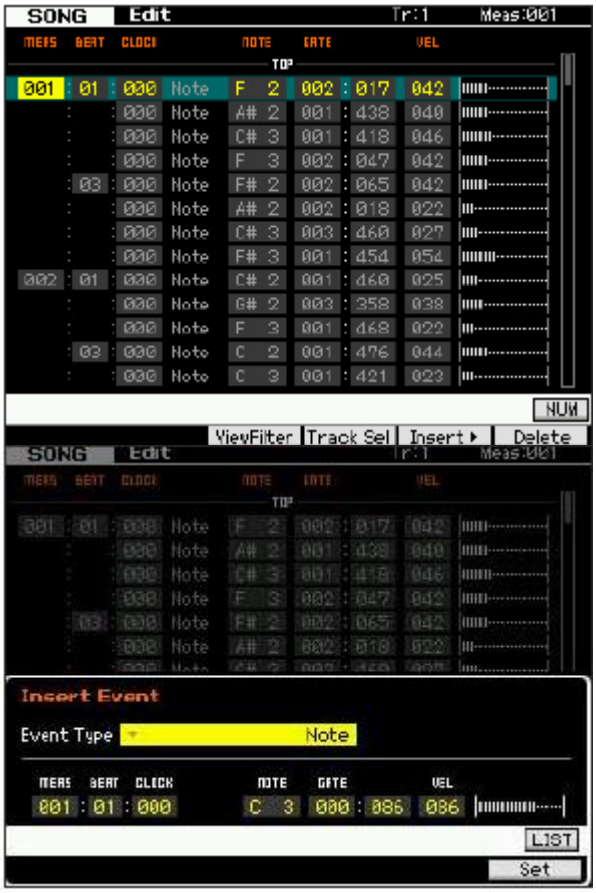
Dans le mode « Song Play », appuyez sur la touche **EDIT** pour passer en mode « Song Edit ».

> Note : Ce mode vous offre des commandes complètes et détaillées qui modifient les événements MIDI de pistes de morceaux individuels. Les événements MIDI sont …
>
> - des messages (tels que note on/off (activation/désactivation de note),
> - note number (numéro de note),
> - program change number (numéro de changement de programme), etc.)
>
> ….constitutifs des données d'une piste enregistrée.

4.4.7.1 Écran « Event List » et fenêtre « Insert Event » 306
4.4.7.2 Édition de données enregistrées 306
4.4.7.3 Insertion d'un nouvel événement 307
4.4.7.4 Écran « Event List » 308
4.4.7.5 Changement de l'affichage de l'événement MIDI : **F3** « View Filter » 309

4.4.7.1 Écran « Event List » et fenêtre « Insert Event »

Le mode « Song Edit » comprend :



- L'écran « Event List » :
  (Liste des événements) permet de corriger ou de supprimer les événements MIDI déjà insérés

- La fenêtre « Insert Event » :
  (Événement d'insertion) autorise l'insertion de nouveaux événements dans le morceau

Dans le mode « Song Play » :

- touche **EDIT** pour accéder à l'écran « Event List ».
- touche **F5** pour appeler la fenêtre « Insert Event ».
- Pour basculer entre les 2 modes
  - touche **F5** sur l'écran « Event List » pour appeler la fenêtre « Insert Event ».
  - Pour retourner à l'écran « Event List », appuyer sur **EXIT**.

4.4.7.2 Édition de données enregistrées

Cette section vous montre comment corriger ou supprimer les événements précédemment enregistrés.

- 1 Dans l'écran « Song Play », touche **EDIT** pour appeler l'écran « Event List » (§ 4.5.7.3).
- 2 Sélectionnez la piste à éditer. Appuyez sur la touche **F4** « Track Sel » pour basculer entre les pistes d'enregistrement 1 – 16, la piste Scene et la piste Tempo.
- Lorsque l'une des valeurs de piste « 1 – 16 » est choisie, vous pouvez sélectionner la piste à éditer en appuyant sur l'une des touches numériques **1 – 16**.
- 3 Positionnez le curseur sur l'événement ou le paramètre à éditer.

- touches ▲▼ pour amener le curseur sur la synchronisation souhaitée.
- touche ◄◄ / ►► pour déplacer le curseur par paliers d'une mesure.
- touches◄► pour amener le curseur sur le paramètre à éditer.

Notes :

- ✓ Pour plus de détails sur les événements et les paramètres, reportez-vous au § 6.3 ci-dessous.
- ✓ La fenêtre « Event List » contient souvent un nombre impressionnant d'événements, et il peut s'avérer difficile d'y faire son choix.
  Pour vous aider à affiner votre recherche, recourir à la fonction « View Filter » (Affichage du filtre) pour spécifier les classes d'événement à afficher. Pour les détails sur l'écran « View Filter », reportez-vous au § 4.4.7.5.

➢ 4 Modifiez les réglages de paramètres ou l'emplacement de l'événement. Éditez-en la valeur à l'aide des touches **INC/YES et DEC/NO** et du **cadran** de données. L'événement édité clignote à l'écran.
Changez l'emplacement de l'événement en modifiant les paramètres MEAS (mesure), BEAT et CLOCK.
Appuyez ensuite sur la touche **F6** pour supprimer l'événement situé à l'emplacement du curseur.
Notes :

- Lorsque la mention « NUM » apparaît dans l'onglet correspondant à la touche **SF6**, appuyez sur la touche **SF6** « NUM » afin de pouvoir utiliser les touches **F1 – F6** et **SF1 – SF5** en tant que touches de pavé numérique.
- La note et la vélocité peuvent également être modifiées en appuyant sur la note souhaitée du clavier, même si l'icône « KBD » n'apparaît pas.

➢ 5 Une fois l'édition d'un paramètre terminée, appuyez sur la touche **ENTER** pour vérifier et valider la modification (l'événement cesse de clignoter).
Si le curseur est positionné sur un nouvel événement alors que l'événement en cours clignote encore, l'édition de l'événement en cours sera annulée.

➢ 6 Appuyez sur **EXIT** pour retourner en mode « Song Play ».

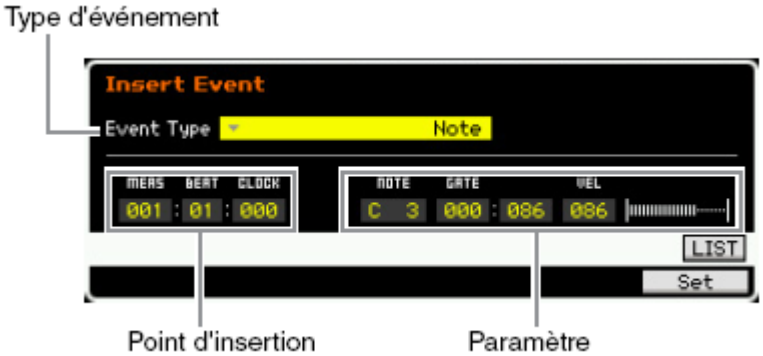
4.4.7.3 Insertion d'un nouvel événement

Cette section montre comment insérer de nouveaux événements dans le morceau en cours.

➢ 1 Depuis l'écran « Event List », appuyez sur la touche **F5** « Insert » pour ouvrir la fenêtre « Insert Event ».

➢ 2 Spécifiez le type d'événement à insérer, le point d'insertion (mesure, temps et impulsion d'horloge) et la valeur des paramètres de l'événement.

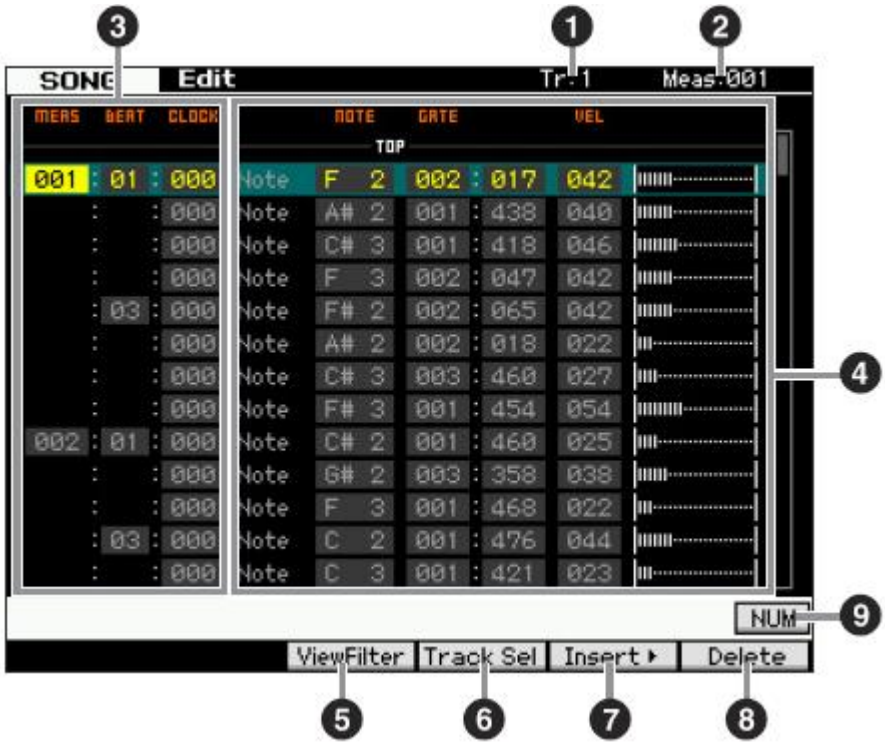
Pour plus de détails sur les événements et les paramètres, reportez-vous au § 6.3 ci-dessous.



- 3 touche **F6** « Set » pour insérer l'événement spécifié à l'emplacement choisi. La fenêtre « Insert Event » reste ouverte, ce qui vous permet de continuer à insérer de nouveaux événements. Appuyez sur la touche **ENTER** pour insérer réellement l'événement et fermer la fenêtre « Insert Event ».
- 4 touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Event List ».

4.4.7.4 Écran « Event List »

L'écran Event List répertorie les événements MIDI (essentiellement des valeurs telles que le nombre de notes, la vélocité et la valeur de changement de commande) et permet de les modifier.



Note ; Selon le paramètre sélectionné, l'icône NUM « NUM » apparaît sur l'onglet correspondant à la touche **SF6**. Vous pouvez alors utiliser les touches **SF1 – SF5** et **F1 – F5** comme touches numériques en appuyant sur la touche **SF6** « NUM. » Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- **1** TR (Track) : Indique la piste sélectionnée. Vous pouvez modifier la piste à éditer à l'aide de la touche **F4** « Track Sel » et des touches numériques **1 – 16**. (Indication uniquement) Réglages : Piste 01 – 16, Scene, Tempo
- **2** Measure : Indique la mesure sélectionnée. (Indication uniquement) Pour changer la mesure, il suffit d'appuyer sur les touches ◄◄/►► Réglages : Mesure : 001 – 999
- **3** MEAS, BEAT, CLOCK : Position de l'événement correspondant. La modification de l'une de ces valeurs modifie l'emplacement de l'événement en conséquence. Réglages :
  - Mesure : 001 – 999
  - Temps : 1 – 16 (selon l'indication de mesure)
  - Impulsion d'horloge : 000 – 479 (selon l'indication de mesure)
- **4** Événement et paramètres : Type de chaque événement. Pour plus de détails sur les événements et les paramètres, reportez-vous au § 6.3 ci-dessous. Réglages :

Lorsque « TR » (1) est réglé sur 01 – 16 :
- Note
- PB (Pitch Bend)
- PC (Program Change)
- CC (Control Change)
- CAT (Channel Aftertouch)
- PAT (Modification polyphonique ultérieure)
- RPN
- NRPN
- EXC (Exclusif au système)
- CMM (Messages de mode canal)

Lorsque « TR » (1) est réglé sur « scn » (Scène) :
- Scene Memory
- Track Mute

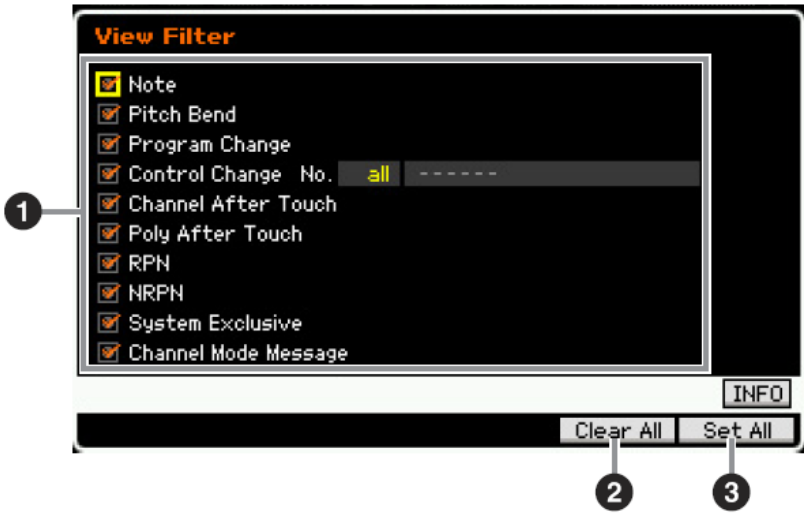
Lorsque « TR » (1) est réglé sur « tmp » (Tempo) :
- Tempo Change

- 5 **F3** « ViewFilter » : Appelle l'écran de réglages « View Filter » (ci-dessous).
- 6 **F4** « Track Sel » : (Sélection de piste) Vous pouvez basculer entre les écrans :
  - des pistes 1 – 16 (sélectionner un autre numéro de piste en appuyant sur la touche numérique correspondante **1 – 16**),
  - de la piste de scène
  - et de la piste de tempo
- 7 **F5** « Insert » : Appelle la fenêtre « Insert Event » (§ 4.5.7.2).
- 8 **F6** « Delete » : Supprime l'événement actuellement sélectionné. Cette touche n'est pas disponible lorsque le curseur est positionné en haut ou en bas des données du morceau.
- 9 **SF6** « NUM » : Ce menu apparaît lorsque le curseur est positionné sur MEAS, BEAT, CLOCK, GATE ou VEL. Si vous appuyez alors sur la touche **SF6** « NUM », les touches **SF1 – SF5** et **F1 – F5** se verront attribuer un chiffre (1 – 9, 0), de sorte que vous pourrez saisir un numéro directement à l'aide de ces touches. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

*4.4.7.5 Changement de l'affichage de l'événement MIDI : **F3** « View Filter »*

Les données de morceau MIDI disposent d'un grand nombre d'événements enregistrés et la fenêtre « Event List » peut s'en trouver fort encombrée. Recourir à la fonction « View Filter » pour affiner votre recherche en spécifiant les classes d'événement à afficher.

Depuis l'écran « Event List », appelez l'écran « View Filter » en appuyant sur la touche **F3** « View Filter ».



- **1** Types d'événement : Seul l'événement dont la case est cochée s'affiche dans l'écran Event List. Réglages : Note, Pitch Bend, Program Change, Control Change*, Channel After Touch, Poly After Touch, RPN, NRPN, System Exclusive, Message Channel Mode * Vous pouvez spécifier le paramètre Control Number (0 – 119, all).
- **2 F5** “Clear All” : pour désélectionner tous les événements.
Pour indiquer des événements spécifiques, appuyer sur la touche **F5** pour décocher les événements dans un premier temps, puis de cocher les événements que vous voulez sélectionner.
- **3 F6** « Set All » : coche tous les événements et visualisez l'ensemble des événements enregistrés.

4.4.8 « Song Job »

Le mode Song Job (Tâche de morceau) contient un jeu complet d'outils d'édition et de fonctions de modification des données pour modifier le son du morceau.

Il propose également diverses opérations pratiques, telles que la copie ou la suppression de données.

Ce mode dispose de 30 tâches.

Fonction	Description
F1 « Undo/Redo »	Undo (Annuler) annule les modifications introduites par l'opération la plus récente et restaure l'état initial des données. Redo (Rétablir) annule la tâche d'annulation et restaure les modifications supprimées
F2 « Note »	**Tâches de données de note**
01: Quantize	La quantification consiste à ajuster la synchronisation des événements de note en rapprochant ceux-ci du temps exact le plus proche. Par exemple, vous pouvez utiliser cette fonction pour améliorer la synchronisation d'une performance enregistrée en temps réel
02 : Modify Velocity	modifie les valeurs de vélocité de la plage de notes définie, ce qui vous permet d'accentuer ou de couper le volume de ces notes de manière sélective
03: Modify Gate Time	altère les durées de « gate » (durée de note) de la plage de notes spécifiée
04: Crescendo	permet de créer un crescendo ou un decrescendo sur la plage de notes spécifiée. (Le crescendo consiste en une augmentation progressive du volume, contrairement au decrescendo, qui en est une baisse progressive)

Fonction	Description
05: Transpose	modifie la hauteur des notes par paliers de demi-tons
06: Glide	Glide (Glissement) remplace toutes les notes qui suivent la première note de la plage spécifiée par des données de hauteur de ton, ce qui produit de légers glissements de note en note
07: Create Roll	crée une série de notes répétées (à la manière d'un roulement de tambour) dans la plage spécifiée à l'aide de changements continus, spécifiés en termes de pas d'impulsion d'horloge et de vélocité. Elle est idéale pour créer des roulements de staccato rapides et des effets saccadés spéciaux
08: Sort Chord	trie les événements d'accord (notes simultanées) en fonction de la hauteur de ton
09: Separate Chord	sépare légèrement les notes des accords dans la plage spécifiée, en insérant un nombre spécifique d'impulsions d'horloge entre chaque note. Utilisez cette tâche après la tâche « Chord Sort » décrite ci-dessus pour créer des effets pleins et déliés de type guitare
F3 « Event »	**Tâches d'événement**
01: Shift Clock	déplace tous les événements de données dans la plage spécifiée vers l'avant ou l'arrière, en fonction du nombre d'impulsions d'horloge spécifié
02: Copy Event	copie la totalité des données d'une plage source spécifiée sur une position cible définie
03: Erase Event	efface tous les événements spécifiés dans la plage sélectionnée, en produisant un segment de silence
04: Extract Event	déplace toutes les instances des données de l'événement spécifié dans la plage sélectionnée d'une piste vers la même plage d'une piste différente
05: Create Continuous Data	crée des données de variation continue ou de changement de commande sur la plage spécifiée
06: Thin Out	réduit le type spécifié de données continues dans la plage sélectionnée, ce qui vous permet de libérer de la mémoire pour d'autres données ou pour un autre enregistrement
07: Modify Control Data	permet de modifier les valeurs de données spécifiques, telles que celles de la variation de hauteur ou le changement de commande, dans la plage désignée
08: Beat Stretch	prolonge ou comprime le temps sur la plage sélectionnée
F4 « Measure »	**Tâches de mesure**
01: Create Measure	crée des mesures vides à la position spécifiée dans toutes les pistes
02: Delete Measure	supprime les mesures spécifiées
F5 « Track »	**Tâches de piste**
01: Copy Track	copie toutes les données du type sélectionné depuis la piste source définie vers la piste de destination spécifiée
02: Exchange Track	échange le type de données spécifié entre deux pistes déterminées du morceau actuel
03: Mix Track	entraîne le mixage de toutes les données des deux pistes sélectionnées
04: Clear Track	Cette tâche supprime toutes les données du type sélectionné de la piste sélectionnée
05: Normalize Play Effect	réécrit les données de la piste sélectionnée, de manière à ce qu'elles incluent les réglages Play FX/Groove/MIDI Delay actuellement sélectionnés
06: Divide Drum Track	sépare les événements de note d'une performance de batterie affectée à une piste spécifiée et place les notes correspondant à des instruments de batterie différents dans des pistes séparées (pistes 1 à 8)
07: Put Track to Arpeggio	copie les données dans les mesures spécifiées d'une piste, de manière à créer des données d'arpèges
08: Copy Phrase	copie la phrase créée en mode Pattern dans la piste spécifiée du morceau en cours
F6 « Song »	**Tâches de morceau**
01: Copy Song	copie la totalité des données d'un morceau source donné vers un morceau de destination sélectionné
02: Split Song to Pattern	permet de copier une partie du morceau actuellement sélectionné dans un motif spécifié

Fonction	Description
03: Clear Song	efface toutes les données du morceau sélectionné ou de tous les morceaux. Elle peut également servir à supprimer les 64 morceaux d'un coup

4.4.8.1 Procédures du mode « Song Job » 312
4.4.8.2 F1 « Undo/Redo » 313
4.4.8.3 F2 « Note » 314
4.4.8.4 F3 « Event Job » 322
4.4.8.5 F4 « Measure Job » (Tâche de mesure) 329
4.4.8.6 F5 « Track » 331
4.4.8.7 F6 « Song Job » 337

4.4.8.1 Procédures du mode « Song Job »

- bouton **JOB** pour passer en mode « Song Job ».
- bouton **F1 – F6** pour sélectionner le menu Job souhaité (voir détails plus loin)
- Positionnez le curseur sur la tâche souhaitée à l'aide du **cadran** de données, des touches de ◄►▲▼ et des touches **INC/DEC** et **DEC/NO**.
- bouton **ENTER** pour appeler l'écran Job.
- Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité, puis réglez la valeur à l'aide du **cadran** de données et des touches **INC/YES** et **DEC/NO**.
- bouton **ENTER** pour exécuter la tâche une fois la valeur réglée. Le message « Completed » s'affiche.

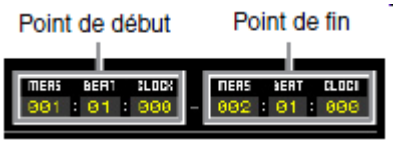
  AVIS
  Lors de certaines tâches, l'opération écrase toutes les données présentes dans la mémoire de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).

- bouton **EXIT** 2 fois pour revenir à l'écran « Song Play ».

  Note : Si la plage spécifiée ne comporte pas de donnée, la mention « No Data » (Aucune donnée) s'affichera à l'écran et la tâche ne pourra pas s'exécuter. Si vous faites une erreur ou voulez comparer le son des données avant et après l'exécution d'une tâche, appuyez sur la touche **F1** pour utiliser la fonction « Undo/Redo ».

AVIS
Lorsque la tâche spécifiée a été exécutée, la sélection d'un autre morceau ou la mise hors tension de l'instrument sans sauvegarde préalable des données entraîne l'effacement des données de morceau. Assurez-vous de stocker les données de voix dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** avant de sélectionner un morceau différent ou de mettre l'instrument hors tension.

Note : Dans certaines tâches, vous devez spécifier la plage (points de début et de fin, tel qu'illustré ci-dessous) à laquelle la tâche s'applique. Gardez à l'esprit que le point de fin n'est pas inclus dans la plage. La plage réelle à laquelle la tâche est appliquée va du point de début jusqu'au point situé à une impulsion d'horloge de moins que le point de fin. Cette règle ne s'applique que dans le cas où vous spécifiez uniquement la mesure. Par contre, dans l'illustration ci-dessous, les paramètres « Measure », « Beat » et « Clock » sont spécifiés.



Note : Certaines tâches qui permettent de copier la voix d'échantillon depuis la source vers la destination n'exécutent l'opération de copie réelle que lorsque les événements Bank Select et Program Change spécifiant la voix d'échantillon sont enregistrés sur la piste source.

Résumé des tâches de Song Job

- **F1** « Undo/Redo »
- **F2** « Note » :
  - 01: Quantize
  - 02: Modify Velocity (Modifier la vélocité)
  - 03: Modify Gate Time (Modifier la durée de gate)
  - 04: Crescendo
  - 05: Transpose (Transposition)
  - 06: Glide (Glissement)
  - 07: Create Roll (Créer roulement)
  - 08: Sort Chord (Trier les accords)
  - 09: Separate Chord (Séparer les accords)
- **F3** « Event Job » (Tâche d'événement)
  - 01: Shift Clock (Décalage d'impulsion d'horloge)
  - 02: Copy Event (Copier l'événement)
  - 03: Erase Event (Effacer l'événement)
  - 04: Extract Event (Extraire l'événement)
  - 05: Create Continuous Data (Créer des données en continu)
  - 06: Thin out (Réduire)
  - 07: Modify Control Data (Modifier les données de contrôle)
  - 08: Beat Stretch (Extension de temps)
- **F4** « Measure Job » (Tâche de mesure)
  - 01: Create Measure (Créer une mesure)
  - 02: Delete Measure (Supprimer la mesure)
- **F5** « Track »
  - 01: Copy Track (Copier la piste)
  - 02: Exchange Track (Échanger la piste)
  - 03: Mix Track (Mixer la piste)
  - 04: Track Clear (Effacer la piste)
  - 05: Normalize Play Effect (Normaliser l'effet de reproduction)
  - 06: Divide Drum Track (Diviser la piste de batterie)
  - 07: Put Track to Arpeggio (Transférer piste dans arpège)
  - 08: Copy Phrase (Copier la phrase)
- **F6** « Song Job » (Tâche de morceau)
  - 01: Copy Song (Copier le morceau)
  - 02: Split Song to Pattern
  - 03: Clear Song (Effacer le morceau)

Le détail des tâches listées ci-dessus, est fourni dans les paragraphes qui suivent.

4.4.8.2 F1 « Undo/Redo »

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

La fonction « Redo » ne sera disponible que si vous utilisez d'abord la fonction Undo, car elle vous permet de récupérer les modifications introduites avant l'annulation.

- 1 Indique l'opération affectée par la tâche d'annulation ou de restauration.
- 2 Indique la cible de la tâche « Undo »/ « Redo ». Lorsque les modifications que vous avez effectuées au cours de l'opération la plus récente ne peuvent pas être la cible de la fonction « Undo »/ « Redo », la mention « Impossible » s'affiche.

AVIS :

- Les tâches « Undo »/ « Redo » ne peuvent pas être utilisées avec les opérations de mixage.
- Même si vous avez sauvegardé les données de morceau, vous pouvez rappeler les données qui ont été perdues lors de l'opération la plus récente en exécutant la fonction Undo.
  Veillez à exécuter l'opération « Undo » / « Redo » avant de changer de numéro de morceau ou de quitter le mode « Song », car cette fonction ne peut pas être exécutée après un changement de numéro de morceau ou après avoir quitté le mode Song.

4.4.8.3 F2 « Note »

4.4.8.3.1 « 01: Quantize » 314
4.4.8.3.2 « 02: Modify Velocity » 316
4.4.8.3.3 « 03: Modify Gate Time » (Durée de note) 317
4.4.8.3.4 « 04: Crescendo » 318
4.4.8.3.5 « 05: Transpose » 318
4.4.8.3.6 « 06: Glide » (Glissement) 319
4.4.8.3.7 « 07: Create Roll » 320
4.4.8.3.8 « 08: Sort Chord » 320
4.4.8.3.9 « 09: Separate Chord » 321

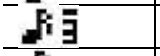
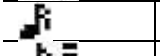
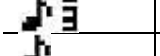
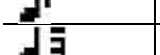
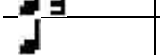
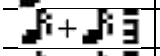
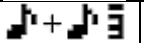
4.4.8.3.1 « 01: Quantize »

La quantification consiste à ajuster la synchronisation des événements de note en les rapprochant du temps exact le plus proche. Par exemple, vous pouvez utiliser cette fonction pour améliorer la synchronisation d'une performance enregistrée en temps réel.



- **1** Piste et plage : piste (01 – 16, all (tout)) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la quantification.
- **2** Quantize : (Résolution) Détermine la synchronisation des notes en fonction de laquelle les données de note seront alignées. Le nombre affiché à droite

de chaque valeur indique la longueur des notes, dans l'hypothèse où la résolution des noires est de 480 impulsions d'horloge. Réglages :

	60	Triple croche
	80	Triolets de doubles croches
	120	Double croche
	160	Triolets de croches
	240	Croche
	320	Triolet de noires
	480	Noire
	200	Double croche et triolet de doubles croches
	400	Croche et triolet de croches

Note : Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche **SF6** « LIST ». Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- **3** Strength : (Force) Détermine la « force » avec laquelle les événements de note sont déplacés vers les temps de quantification les plus proches. Un réglage de 0 % n'entraîne aucun changement, alors qu'un réglage de 100 % déplace les événements de note précisément vers les temps de quantification adéquats. Un réglage de 50 % génère des événements de note à mi-chemin entre 0 % et 100 %. Réglages : 000% – 100%
- **4** Swing Rate : (Taux de swing) Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing. Il est judicieux d'utiliser ce réglage pour créer des impressions de swing et de triolets, des rythmes traînants et fusionnants. Les fonctions et les réglages de ce paramètre varient selon le réglage de la résolution de quantification. Réglages : Dépend du réglage du paramètre Quantize (**2**). Reportez-vous aux réglages du paramètre « Swing » dans l'écran « Play FX » (§ 4.4.3.6 ci-dessus).
    - quantification réglée sur une noire, une croche, une double croche et une triple croche :
      Lorsque la mesure est de 4/4, par exemple, et que la valeur de quantification est réglée sur une noire, les 2e et 4e temps de la mesure sont retardés. Un réglage de 100% équivaut à deux fois la longueur de la valeur de quantification spécifiée. Un réglage de 50 % produit une synchronisation exacte, sans aucune sensation de swing. Les réglages supérieurs à 51 % entraînent un retard de synchronisation pour renforcer le swing. Un réglage de 66 % déplace les notes vers un retard de triolet alors qu'un réglage de 75 % équivaut au retard d'une note pointée.
    - quantification réglée sur un triolet de noires, un triolet de croches ou un triolet de doubles croches :
      Lorsque la valeur de quantification est le triolet, la dernière note de chaque triolet est retardée. Un réglage de 100 % équivaut à deux fois la longueur de la valeur de quantification spécifiée. Un réglage de 66 % produit une synchronisation exacte, sans aucune sensation de swing. Les réglages supérieurs à de 67 % entraînent un retard de synchronisation pour renforcer le swing. Un réglage de 75 % déplace les notes vers un retard de note pointée alors qu'un réglage de 83 % équivaut à un retard de sept triolets.
    - quantification réglée sur une croche + triolet de croches ou une double croche + triolet de doubles croches :
      Les temps pairs sont retardés. Un réglage de 100 % équivaut à deux fois la longueur d'une croche ou d'une double croche. Un réglage de 50 % produit une synchronisation exacte, sans aucune sensation de swing. Les réglages

supérieurs à 51 % retardent la synchronisation des notes pour renforcer l'effet de swing, tandis qu'un réglage de 66 % équivaut à un retard de triolet.

Note : Le paramètre Swing Rate s'applique aux notes situées sur des temps pairs (rappels de temps) lorsque le paramètre « Strength est spécifié sur 100 %.

- « Strength » < 100 % : le paramètre Swing Rate pourra retarder les notes non situées sur des temps pairs, et produire un rythme inattendu.
- Pour empêcher cela, il faut veiller à régler le paramètre Strength sur 100 % en cas d'utilisation de « Swing Rate ».

- **5** Gate Time : Durée de « gate » (temps pendant lequel une note est audible) des notes sur les rappels de temps pairs afin d'augmenter la sensation de swing. Lorsque la valeur de quantification est celle d'un triolet, la durée de « gate » de la dernière note de chaque triolet est corrigée. Lorsque la valeur de quantification est réglée sur une croche + triolet de croches ou une double croche + triolet de doubles croches, la durée de « gate » des temps des croches et des doubles croches paires est ajustée.
  - valeurs inférieurs à 100 % : réduisent les durées de « gate » des notes situées sur les temps pairs (rappels de temps),
  - valeurs supérieures à 100 % : les allongent. Si la valeur corrigée de la durée du « gate » est inférieure à 1, elle sera arrondie à 1. Réglages : 000% – 200%

4.4.8.3.2 « 02: Modify Velocity »

Cette tâche modifie les valeurs de vélocité de la plage de notes définie, ce qui permet d'accentuer ou de couper le volume de ces notes de manière sélective. Les changements de vélocité sont calculés comme suit :

Vélocité corrigée = (vélocité initiale x taux) + décalage

- Si le résultat est égal ou inférieur à 0, la valeur sera réglée sur 1.
- Si le résultat est supérieur à 127, la valeur sera spécifiée sur 127.



- **1** Piste et plage : Piste de morceau (01 – 16, all) et plage (Mesure : Temps : impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- **2** All : Vélocités de toutes les notes cibles sur la même valeur fixe (de 1 à 127). Réglages : off, 001 – 127
  - sur « off », le paramètre Set All est sans effet.
  - sur une valeur autre que « off », les paramètres Rate et Offset sont indisponibles et non réglables.

- **3** Rate : Pourcentage de variation des notes cibles, à partir de leur vélocité d'origine. Réglages : 000% – 200%

- Les réglages inférieurs à 100 % réduisent la vélocité
- et les valeurs supérieures à 100 % l'augmentent proportionnellement.
- Un réglage de 100 est sans effet.

Lorsque le paramètre Set All (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », il n'est pas réglable.

- 4 Offset : Valeur de décalage des notes cibles par rapport à leur vélocité d'origine. Les réglages inférieurs à 0 réduisent la vélocité et les valeurs supérieures à 0 l'augmentent. Un réglage de 0 est sans effet. Lorsque le paramètre Set All (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », il n'est pas réglable. Réglages : -127 – +127

4.4.8.3.3 « 03: Modify Gate Time » (Durée de note)

Cette tâche altère les durées de « gate » de la plage de notes spécifiée. Les modifications de durée de « gate » sont calculées comme suit :

Durée de « gate » corrigée = (durée de « gate » initiale x taux) + décalage

Si le résultat est inférieur ou égal à 0, la valeur sera arrondie à 1.



- 1 Piste et plage : Piste de morceau (01 – 16, all) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- 2 Set All : Attribue à toutes les notes cibles une même valeur fixe de durée de « gate ». Réglages : off, 0001 – 9999
  - sur « off », le paramètre Set All est sans effet.
  - sur une valeur autre que « off », les paramètres Rate et Offset ci-dessous sont indisponibles et non réglables.
- 3 Rate : pourcentage de variation de la durée de « gate » des notes cibles. Les réglages inférieurs à 100 % raccourcissent les notes et les valeurs supérieures à 100 % les allongent proportionnellement. Un réglage de 100 est sans effet. Lorsque le paramètre Set All (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », il n'est pas réglable. Réglages : 000% – 200%
- 4 Offset : Ajoute une valeur fixe aux valeurs de durée de « gate » corrigées par rapport au paramètre Rate. Réglages : -9999 – +9999
  - inférieurs à 0 : réduit la durée
  - supérieure à 0 allongent la durée.
  - réglage de 0 est sans effet. Lorsque le paramètre Set All (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », il n'est pas réglable.

4.4.8.3.4 « 04: Crescendo »

Cette tâche vous permet de créer un crescendo ou un decrescendo sur la plage de notes spécifiée. Le crescendo consiste en une augmentation progressive du volume, contrairement au decrescendo qui en est une baisse progressive.

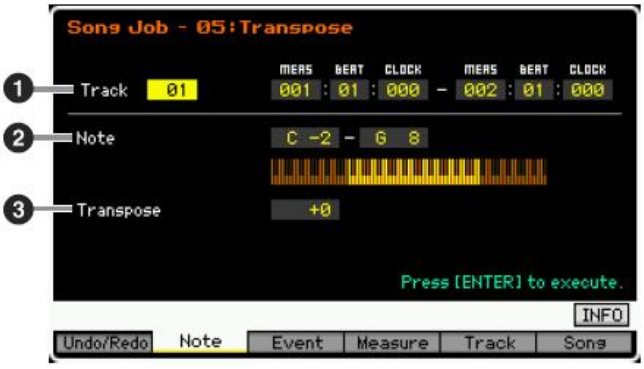


- **1** Piste et plage : Piste de morceau (01 – 16, all) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- **2** Velocity Range : (Plage de vélocité) Intensité du crescendo ou du decrescendo. La vélocité des notes de la gamme spécifiée est augmentée ou diminuée progressivement, à partir de la première note de la plage. La vélocité de la dernière note de la plage devient la vélocité initiale de la note, à laquelle s'ajoute la valeur du paramètre Velocity Range. Si la vélocité ainsi obtenue se trouve en dehors de la plage de 1 à 127, elle sera réglée sur 1 ou sur 127, selon le cas. Réglages : -127 – +127
  - Les réglages supérieurs à 0 produisent un crescendo
  - les réglages inférieurs à 0 résultent en un decrescendo.
  - Un réglage de 0 est sans effet.

  Note : L'exécution de cette tâche modifie les vélocités des événements de notes dans la plage désignée pour produire les crescendo/decrescendo. Notez que cette tâche ne peut pas appliquer de crescendo/decrescendo aux notes maintenues de manière prolongée avec une longue durée de « gate ». Pour ce faire, il convient de recourir à la tâche « Create Continuous Data » en spécifiant la valeur de « Event Type » (Type d'événement) sur « Control Change 11 » (Changement de commande 11).

4.4.8.3.5 « 05: Transpose »

Cette tâche modifie la hauteur des notes par paliers de demi-tons.



- **1** Piste et plage : Piste de morceau (01 – 16, all) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- **2** Note : plage de notes sur laquelle s'applique la tâche transpose. Vous pouvez également régler le paramètre Note directement à partir du clavier, en

maintenant la touche **SF6** enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Réglages : C -2 – G8

- 3 Transpose : Valeur de transposition. Réglages : -127 – +127
  - +12 effectue une transposition d'une octave vers le haut,
  - -12 opère une transposition vers l'octave inférieure.
  - 0 est sans effet.

4.4.8.3.6 « 06: Glide » (Glissement)

Cette tâche remplace toutes les notes qui suivent la première note de la plage spécifiée par des données de hauteur de ton, ce qui produit de légers glissements de note en note.



- 1 Piste et plage : piste de morceau (01 – 16, all) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- 2 Glide Time (Temps de glissement) Longueur du glissement. Les valeurs supérieures produisent un glissement plus long entre les notes. Réglages : 000 – 100
- 3 PB Range : (Pitch Bend Plage de variation de ton) La valeur du paramètre Pitch Bend Range indique la plage maximum de hauteur contrôlée via l'événement Pitch Bend en demi-tons. Ce paramètre détermine la plage de variation de hauteur de ton de la voix affectée à la partie de mixage correspondant à la piste sélectionnée. L'exécution de cette tâche remplace les événements de note par les événements Pitch Bend conformément à la plage de variation de hauteur de ton spécifiée ici. Réglages : 01 – 24
  Notes :
  - Si l'intervalle entre les notes voisines est supérieur à la plage de variation de hauteur de ton spécifiée ici, les notes correspondantes ne seront pas converties en fin de tâche. Dans ce cas, il faut régler le paramètre « PB Range » (3) sur une valeur supérieure à celle de l'intervalle. Par exemple, dans le cas d'un intervalle d'une octave indiqué dans la plage spécifié, réglez PB Range sur une valeur supérieure ou égale à 12.
  - Notez que le morceau pourra ne pas se reproduire correctement si vous réglez « PB Range » (3) sur une valeur différente de celle qui est spécifiée via le mode Voice Edit. Pour garantir la reproduction correcte du morceau, insérez l'événement MIDI ci-dessous dans la piste correspondante de l'écran « Song Edit » (§ 4.4.7.3).
    RPN [000-000] xxx
    (Entrez la valeur de Pitch Bend sur xxx).

4.4.8.3.7 « 07: Create Roll »

Cette tâche crée une série de notes répétées (à la manière d'un roulement de tambour) dans la plage spécifiée, à l'aide de changements continus, spécifiés en termes de pas d'impulsion d'horloge et de vélocité. Elle est idéale pour créer des roulements de staccato rapides et des effets saccadés spéciaux. Elle vous permet également de programmer les modifications de volume du crescendo ou du decrescendo dans les données de roulement.



- 1 Piste et plage : Piste de morceau (01 – 16, all) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- 2 Start Step (Pas de début)
- 3 End Step : (Pas de fin) Détermine la durée du pas (par ex., le nombre d'impulsions d'horloge) entre les notes de roulement. Plus la valeur est faible, plus précis le roulement. Les valeurs d'impulsion d'horloge de début et de fin peuvent être spécifiées, ce qui facilite la création de roulements dont la taille des pas varie en cours d'exécution. Réglages : 015 – 999

  Note : Si vous voulez créer un roulement allant de la 64e à la 32e note, réglez les valeurs de pas de début et de fin aux environs 30 – 60, respectivement.

- 4 Note : note spécifique (ou l'instrument dans les voix de batterie) de l'effet de roulement. Vous pouvez également régler le paramètre Note directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Réglages : C -2 – G8
- 5 Start Velocity : (Vélocité de début)
- 6 End Velocity : (Vélocité de fin) Détermine la vélocité des notes du roulement. Les valeurs de vélocité de début et de fin peuvent toutes deux être spécifiées, ce qui facilite la création de roulements dont la vélocité augmente ou diminue. Cela vous permet de créer des roulements qui augmentent ou diminuent progressivement en volume (crescendo/decrescendo). Réglages : 001 – 127

4.4.8.3.8 « 08: Sort Chord »

Cette tâche trie les événements d'accord (notes simultanées) en fonction de la hauteur de ton. Le tri affecte l'ordre des notes dans l'écran « Event List » (§ 4.4.7.4) mais pas leur synchronisation.

Lorsqu'il est utilisé pour le traitement préalable des accords avant le recours à la tâche « Separate Chord » (ci-dessous), le paramètre « Chord Sort » peut servir à simuler le « frappé » ou le son gratté des guitares et instruments similaires.



- 1 Piste et plage : Piste de morceau (01 – 16, all) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- 2 Type : méthode de tri des données de note de l'accord. Réglages : up, down, up&down, down&up
    - **up** : Les notes sont triées par ordre croissant. Après avoir effectué cette tâche avec ce réglage, exécutez la tâche « Separate Chord » pour créer un effet plein de type guitare.
    - **Down** : Les notes sont triées par ordre décroissant. Après avoir effectué cette tâche avec ce réglage, exécutez la tâche « Separate Chord » pour créer un effet délié de type guitare.
    - **up&down** Les notes d'accord sur les temps bas sont triées par ordre ascendant et celles sur les temps haut par ordre descendant, en fonction du paramètre « Grid », décrit ci-dessous. Après avoir effectué cette tâche avec ce réglage, exécutez la tâche « Separate Chord » pour créer une combinaison d'effets de guitare pleins et déliés.
    - **down&up** : Les notes d'accord sur les temps bas sont triées par ordre descendant et les notes d'accord sur les temps haut par ordre ascendant. Après avoir effectué cette tâche avec ce réglage, exécutez la tâche « Separate Chord » pour créer une combinaison d'effets de guitare pleins et déliés.
- 3 Grid : Type de note qui sert de base à la tâche « Chord Sort. » Réglages : triple croche, triolet de doubles croche, double croche, triolet de croches, croche, triolet de noires, noire

Note : Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche **SF6** LIST. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

4.4.8.3.9 « 09: Separate Chord »

Cette tâche sépare légèrement les notes des accords dans la plage désignée, en insérant un nombre spécifique d'impulsions d'horloge entre les notes. Utilisez cette tâche après la tâche « Chord Sort » décrite ci-dessus pour créer des effets pleins et déliés de type guitare.



- 1 Piste et plage : Piste de morceau (01 – 16, all) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- 2 Clock : nombre de cycles d'impulsion d'horloge insérés entre les notes voisines d'un accord. Selon le réglage spécifié ici, l'événement de note peut dépasser la note suivante ou la plage désignée ci-dessus. Dans ce cas, les événements de note qui débordent sont déplacés vers le point (impulsion d'horloge) situé avant la note suivante ou vers la plage désignée lors de l'exécution de la tâche. Réglages : 000 – 999

4.4.8.4 F3 « Event Job »

4.4.8.4.1 « 01: Shift Clock » 322
4.4.8.4.2 « 02: Copy Event » 323
4.4.8.4.3 « 03: Erase Event » 323
4.4.8.4.4 « 04: Extract Event » 324
4.4.8.4.5 « 05: Create Continuous Data » 325
4.4.8.4.6 « 06: Thin out » (Réduire) 326
4.4.8.4.7 « 07: Modify Control Data » 326
4.4.8.4.8 « 08: Beat Stretch » 328

4.4.8.4.1 « 01: Shift Clock »

Cette tâche déplace tous les événements de données dans la plage désignée vers l'avant ou l'arrière, en fonction du nombre d'impulsions d'horloge spécifié.



- 1 Piste et plage : Piste de morceau (01 – 16, all) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- 2 Clock : Retard ou l'avance des données en mesures, temps et impulsions d'horloge. Réglages : 001:1:000 – 999:4:479 (en cas de mesure de type 4/4)

Note : Les valeurs disponibles pour le temps et l'impulsion d'horloge varient en fonction de l'indication de la mesure.

- 3 Direction : Direction de déplacement des données. Le réglage « Advance » (Avance) déplace les données vers le début de la séquence, alors que « Delay » (Retard) les déplace vers la fin de la séquence. Réglages : Advance, Delay

4.4.8.4.2 « 02: Copy Event »

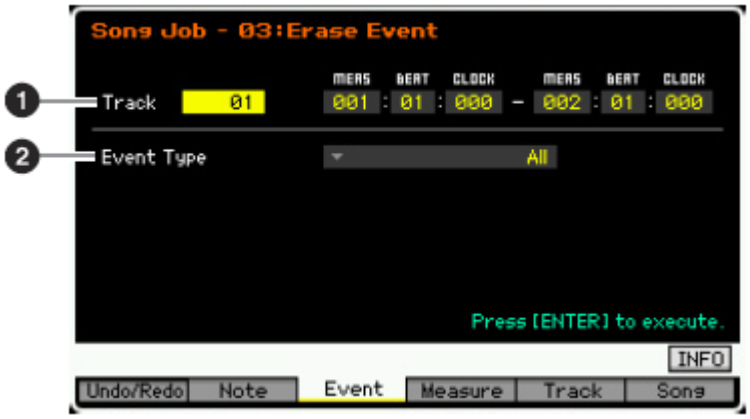
Cette tâche copie la totalité des données d'une plage source spécifiée sur une position cible définie.



- 1 Piste et plage : Piste de morceau (01 – 16, all) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- 2 Number of Times : nombre de fois les données sont copiées. Réglages : x 01 – x 99
- 3 Piste et position : piste de destination (01 – 16, tempo, scene, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) de la destination.

AVIS : Lorsque la tâche Copy Event est exécutée, toutes les données qui existent déjà au niveau de la position cible sont écrasées.

4.4.8.4.3 « 03: Erase Event »



Cette tâche efface tous les événements spécifiés dans la plage sélectionnée, en produisant un segment de silence.

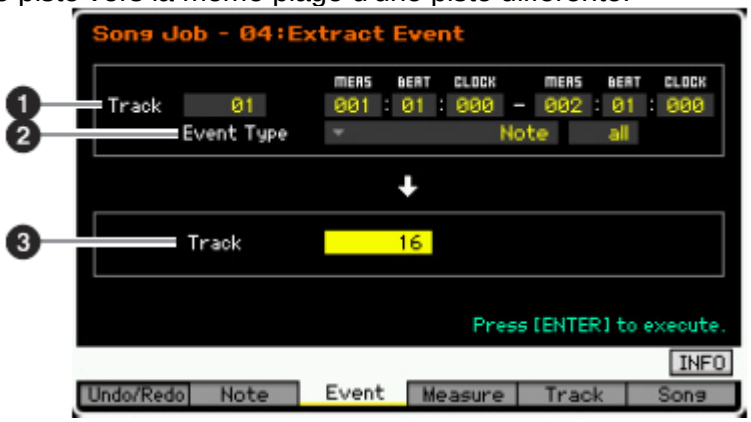
- **1** Piste et plage : Piste de morceau (01 – 16, tempo, scene, all) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- **2** Event Type : Type d'événement à effacer. Le réglage « all » efface tous les événements. Il est possible de spécifier des numéros de commande individuels lors de l'effacement d'événements CC & Ch.Mode. Réglages :
    - Track est réglé sur 01 – 16 :
        - Note,
        - Program Change,
        - Pitch Bend,
        - CC & Ch.Mode (Control Change et message Channel Mode)*,
        - Ch After Touch (Channel Aftertouch),
        - Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch),
        - System Exclusive,
        - all

      * Vous pouvez spécifier le numéro de commande (000 – 127, all).
    - Lorsque « Track » est réglé sur « tempo » :
        - Tempo Change
    - Lorsque « Track » est réglé sur « scene » :
        - Scene Memory,
        - Track Mute

      Note : Vous pouvez ouvrir la liste et sélectionner l'élément souhaité en appuyant sur la touche **SF6** « LIST ». Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

4.4.8.4.4 « 04: Extract Event »

Cette tâche déplace toutes les instances des données de l'événement spécifié dans la plage sélectionnée d'une piste vers la même plage d'une piste différente.



- **1** Piste et plage : Piste de morceau (01 – 16, all) et la plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- **2** Event Type : Type d'événement à extraire.
  Il est possible de spécifier les paramètres Note Number et Control Number (Control Change et Message Channel Mode). Réglages :
    - Note*,
    - Program Change,
    - Pitch Bend,
    - CC & Ch.Mode (Control Change et message Channel Mode)*,
    - Ch After Touch (Channel Aftertouch),
    - Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch),
    - System Exclusive

* Vous pouvez spécifier les paramètres Note Number (C -2 – G8, all) et Control Number (000 – 127, all).

- Note : Lorsque le paramètre Event Type est réglé sur « Note », vous pouvez également régler le paramètre Key directement depuis le clavier, en maintenant la touche **SF6**] « KBD » enfoncée et en appuyant sur la touche souhaitée.

- **3** Track : Détermine la piste de destination (01 – 16).

AVIS : Les données d'origine dans la plage source spécifiée ci-dessus sont effacées.

4.4.8.4.5 « 05: Create Continuous Data »

Cette tâche crée des données de variation ou de changement de commande en continu sur la plage spécifiée.



- **1** Piste et plage : Piste de morceau (01 – 16, tempo, all) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- **2** Event Type : Type d'événement à créer. Réglages :
  - Lorsque « Track » est réglé sur 01 – 16 et all :
    - Pitch Bend,
    - Control Change*,
    - Ch. After Touch (Channel Aftertouch),
    - System Exclusive

    * Vous pouvez également spécifier le numéro de commande (0 – 119).
  - Lorsque « Track » est réglé sur « tempo » :
    - Tempo Change

  Notes :
  - Vous pouvez produire un effet accelerando/ritardando en appliquant cette tâche à la piste de tempo. Ceci est fort utile, par exemple, pour ralentir le tempo de la coda d'un morceau.
  - Lorsque « System Exclusive » (Exclusif au système) est sélectionné, les données de Master Volume (Volume principal) sont créées en continu.
  - Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche **SF6** « LIST ». Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.
- **3** Data Range : Limites inférieure et supérieure de la plage de données à créer. Réglages :
  - lorsque le paramètre « Event Type » est réglé sur « Pitch Bend » :0 – 127 (-8192 – +8191
  - lorsque « Event Type » est spécifié sur « Tempo Change » (Changement de tempo) : 5.0 – 300.0).
- **4** Clock : Nombre d'impulsions d'horloge à insérer entre les événements créés. Réglages : 001 – 999

- 5 Curve (Courbe) : Détermine la courbe des données continues. Reportez vous au graphique ci-dessous pour voir des formes de courbes approximatives. Réglages : -16 – +16
- 6 Number of Times : nombre de fois où la création de données est répétée. Par exemple, si les données sont créées dans la plage M001:1:000 – M003:1:000 et que ce paramètre est réglé sur 03, ces mêmes données seront créées à M003:1:000 – M005:1:000 et à M005:1:000 – M007:1:000.
  Cette tâche vous permet d'insérer des variations continues de volume (expression) ou de coupure du filtre de manière à créer des effets de « trémolo » ou de « wah ». Réglages : x 01 – x 99

4.4.8.4.6 « 06: Thin out » (Réduire)

Cette tâche réduit le type spécifié de données en continu dans la plage sélectionnée, ce qui vous permet de libérer de la mémoire pour d'autres données ou pour un autre enregistrement.



- 1 Piste et plage : Piste de morceau (01 – 16, tempo, all) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- 2 Event Type : Type d'événement à réduire. La tâche « Thin Out » ne fonctionne pas sur les données continues possédant un intervalle supérieur à 60 impulsions d'horloge par événement. Réglages :
  - Lorsque le paramètre « Track » est réglé sur 01 – 16 et all :
    - Pitch Bend,
    - CC & Ch. Mode (Control Change and Channel Mode Message)*,
    - Ch. After Touch (Channel Aftertouch),
    - Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

    * Vous pouvez également spécifier le numéro de commande (0 –127, all).
  - Lorsque « Track » est réglé sur « tempo » :
    - Tempo Change

4.4.8.4.7 « 07: Modify Control Data »

Cette tâche vous permet de modifier les valeurs de données spécifiques (variation de ton ou changement de commande, par exemple) dans la plage spécifiée. Les modifications de données sont calculées comme suit :

Valeur modifiée = (valeur d'origine x taux) + décalage.

- Tout résultat inférieur au minimum est réglé sur le minimum ;
- tout résultat supérieur au maximum est réglé sur le maximum.



- **1** Piste et plage : piste de morceau (01 – 16, tempo, all) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.

- **2** Event Type : Type d'événement à modifier. Réglages :
  - Lorsque « Track » est réglé sur 01 – 16 et all :
    - Pitch Bend,
    - CC & Ch. Mode (Control Change and Channel ModeMessage)*,
    - Ch. After Touch (Channel Aftertouch),
    - Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

    * Vous pouvez également spécifier le numéro de commande (0 –127, all).
  - Lorsque « Track » est réglé sur « tempo » :
    - Tempo Change
- **3** Set All : Définit tous les événements cibles sur une même valeur fixe.
  - Réglés sur « off », le paramètre « Set All » est sans effet.
  - réglés sur une valeur autre que « off », les paramètres « Rate » et « Offset » sont indisponibles et ne peuvent pas être réglés.
  - Réglages :
    - off,
    - 000 – 127
    - (off, -8192 - +8191 lorsque Event Type est réglé sur « Pitch Bend »
    - (off, 5.0 – 300.0 lorsque Event Type est spécifié sur « Tempo Change».)
- **4** Rate : Pourcentage de décalage des événements cibles, par rapport à leurs valeurs d'origine. Lorsque le paramètre « Set All » (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », il n'est pas réglable. Réglages : 000% – 200%
- **5** Offset : Ajoute une valeur fixe aux valeurs d'événement ajustées au paramètre Rate. Lorsque le paramètre Set All (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « off », il n'est pas réglable. Réglages : -127 – +127 (-8192 – +8191 pour la variation de hauteur de ton)

4.4.8.4.8 « 08: Beat Stretch »

Cette tâche prolonge ou comprime le temps sur la plage sélectionnée.



- **1** Piste et plage : piste de morceau (01 – 16, tempo, all) et plage (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge) à laquelle s'applique la tâche.
- **2** Rate : expansion ou la compression du temps, sous la forme d'un pourcentage. Les réglages supérieurs à 100 % génèrent une expansion et les valeurs sont inférieurs à 100 % entraînent une compression. Un réglage de 100 est sans effet. Réglages : 025% – 400%

  Note : Seul le point de fin de la plage est transposé en avant ou en arrière par l'exécution de la tâche Beat Stretch. Les données à l'extérieur de la plage spécifiée sont maintenues.
  Lors de l'expansion des données, les données converties peuvent déborder sur les données situées hors de la plage désignée.
  Lors de la compression des données, un intervalle de silence est créé entre la fin des données compressées et le début des données suivantes situées hors de la plage.

4.4.8.5 F4 « Measure Job » (Tâche de mesure)

4.4.8.5.1 « 01: Create Measure » (Créer une mesure) 329
4.4.8.5.2 « 02: Delete Measure » (Supprimer la mesure) 329

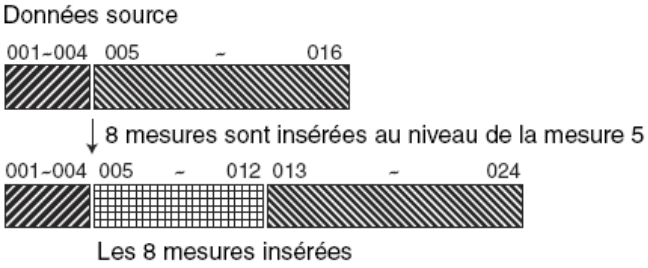
4.4.8.5.1 « 01: Create Measure » (Créer une mesure)

Cette tâche crée des mesures vides à la position spécifiée dans toutes les pistes. Lorsque des mesures vides sont insérées, les données de mesure et de temps qui suivent le point d'insertion sont déplacées vers l'avant d'autant.

Lorsque le point d'insertion est défini après la dernière mesure contenant des données, seules les données de l'indicateur de mesure au niveau de ce point sont définies, sans qu'aucune mesure ne soit réellement insérée.



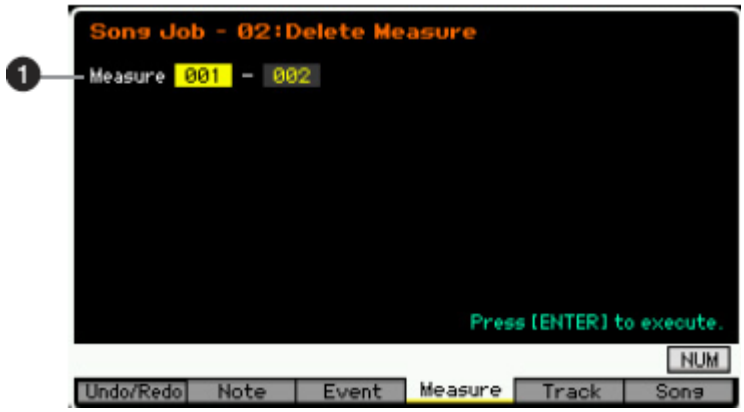
- 1 Point d'insertion : point d'insertion (numéro de mesure) où seront insérées les nouvelles mesures vides créées. Réglages : 001 – 999
- 2 Nombre de mesures à insérer : nombre de mesures vides à créer et à insérer. Réglages : 01 – 99



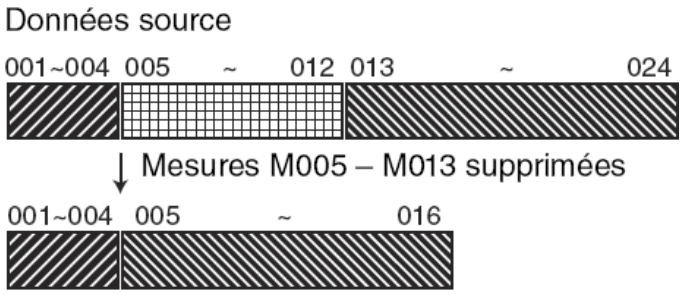
- 3 Indicateur du type de mesures à insérer : Type de mesure à créer. Ce paramètre peut s'avérer pratique si vous devez créer un morceau intégrant des changements de mesure. Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

4.4.8.5.2 « 02: Delete Measure » (Supprimer la mesure)

Cette tâche supprime les mesures spécifiées. Les données de mesure et de temps qui suivent les mesures supprimées sont déplacées en arrière d'autant.



- **1** Plage à supprimer : plage de mesures à supprimer. Réglages : 001 – 999



4.4.8.6 F5 « Track »

4.4.8.6.1 « 01: Copy Track » 331
4.4.8.6.2 « 02: Exchange Track » 332
4.4.8.6.3 « 03: Mix Track » 332
4.4.8.6.4 « 04: Track Clear » 332
4.4.8.6.5 « 05: Normalize Play Effect » 333
4.4.8.6.6 « 06: Divide Drum Track » 334
4.4.8.6.7 « 07: Put Track to Arpeggio » 334
4.4.8.6.8 « 08: Copy Phrase » 336

4.4.8.6.1 « 01: Copy Track »

Cette tâche copie toutes les données du type sélectionné depuis la piste source définie vers la piste de destination spécifiée.



- 1 Morceau et piste sources : morceau et piste (01 – 16) sources de la copie. Lorsque la case « Current » (En cours) est cochée, le morceau actuellement sélectionné est sélectionné comme source.
- 2 Type de données à copier : le(s) type(s) de données à copier. Réglages :
  - Sequencer Event (tous les événements de la piste),
  - Play Effect,
  - Mix Part Parameter (tous les paramètres de la partie de mixage),
  - Sample Voice

  Note : Lorsque la mémoire du morceau de destination est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'erreur apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne seront pas copiées, même si la case Sample Voice est cochée. Lorsque ceci se produit, utilisez la tâche « Delete » (§ 0 ci-dessous) du mode « Mixing Voice » Job (Voix de mixage) pour supprimer toutes les voix échantillons non utilisées, et essayez à nouveau.
- 3 Morceau et piste de destination : morceau et piste de destination (01 – 16). Lorsque la case « Current » est cochée, le morceau actuel est sélectionné en tant que destination.

  AVIS
  - L'opération de copie écrase toutes les données présentes sur la piste de destination.
  - La fonction « Undo » / « Redo » ne peut pas être utilisée pour annuler/ rétablir une opération de copie de voix échantillon.

4.4.8.6.2 « 02: Exchange Track »

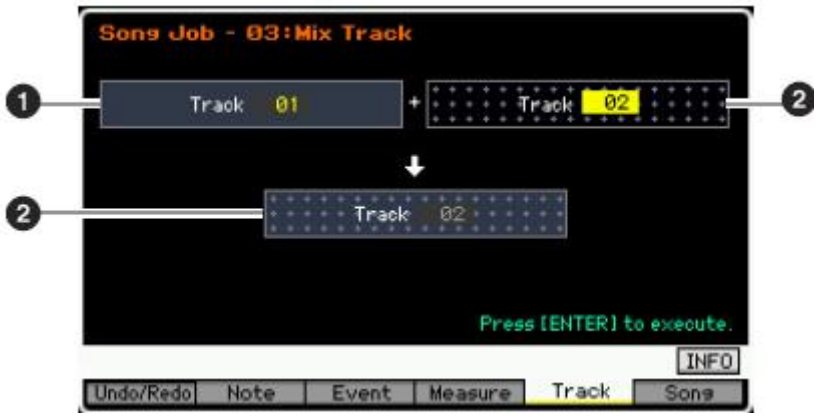
Cette tâche échange le type de données spécifié entre deux pistes déterminées du morceau en cours.



- 1 Track : piste (01 – 16) à laquelle tâche appliquée.
- 2 Type de données : le(s) type(s) de données à échanger. Sélectionnez le type souhaité en cochant la case appropriée. Réglages :
  - Sequencer Event (tous les événements de la piste),
  - Play Effect,
  - Mix Part Parameter

4.4.8.6.3 « 03: Mix Track »

Cette tâche mixe toutes les données des deux pistes sélectionnées (1 et 2) et en place le résultat dans la piste 2. Gardez à l'esprit que l'application de cette tâche aux pistes contenant des voix échantillons ne mixe pas les voix échantillons. La voix échantillon elle-même n'est pas mixée.



4.4.8.6.4 « 04: Track Clear »

Cette tâche supprime toutes les données du type sélectionné de la piste sélectionnée.



- 1 Track : piste de morceau (01 – 16, tempo, scene, all) à laquelle la tâche est appliquée.
- 2 Type de données à supprimer : le(s) type(s) de données à effacer. Sélectionnez le type souhaité en cochant la case appropriée. Réglages :
    - Sequencer Event (tous les événements de la piste),
    - Play Effect,
    - Mix Part Parameter (tous les paramètres de la partie de mixage),
    - Sample Voice

  AVIS : La fonction « Undo » / « Redo » ne peut pas être utilisée pour annuler ou restaurer une opération « Clear » sur des pistes qui contiennent des données d'échantillon.

  Note : La forme d'onde dans la SDRAM ne peut pas être supprimée avec cette tâche, même si la case Sample Voice est cochée. Si vous souhaitez supprimer la forme d'onde, il faudra recourir à la tâche « Delete » (§ 4.6.2.6.3.2 ci-dessous) en mode « Sampling Job » (Tâche d'échantillonnage).

4.4.8.6.5 « 05: Normalize Play Effect »

Cette tâche réécrit les données de la piste sélectionnée de manière à ce qu'elles incluent les réglages « Play Effect » actuels.



- 1 Track : piste (01 – 16, all) à laquelle la tâche est appliquée.

4.4.8.6.6 « 06: Divide Drum Track »

Cette tâche sépare les événements de note d'une performance de batterie affectée à une piste spécifique et place les notes correspondant à des instruments de batterie différents dans des pistes distinctes (pistes 1 à 8).
Le tableau de répartition ci-dessous présuppose l'utilisation de la voix de batterie GM. Si vous souhaitez appliquer cette tâche aux données de séquence en utilisant une voix de batterie autre qu'une voix GM, vous devez confirmer la disposition des instruments de batterie/percussion pour chaque voix de batterie en consultant la Liste des données fournie à part.



- **1** Track : piste (01 – 16) à laquelle la tâche est appliquée.

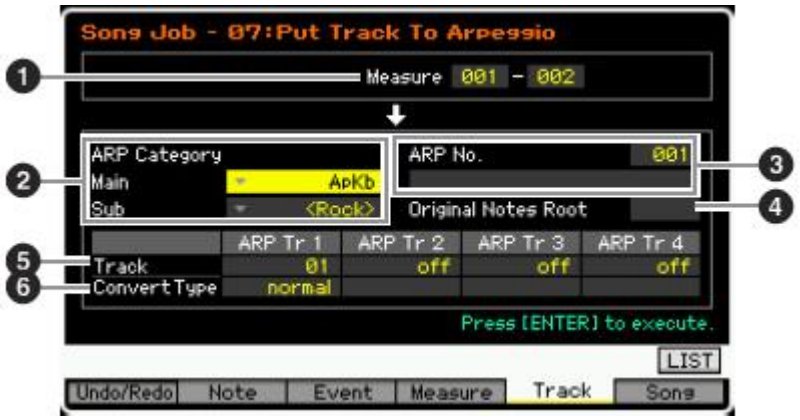
Piste 1	Bass Drum
Piste 2	Click, Bass Drum, Snare Drum, etc.
Piste 3	Snare Drum
Piste 4	Brush SD, Side Stick, Hand Clap, etc.
Piste 5	Hi Hat
Piste 7	Tom, Crash/Splash/Chinese Cymbal
Piste 8	Percussion, etc
Piste 6	Cymbales suspendues

* Les instruments de percussion des différents numéros de note sont affectés à chaque piste, ce qui signifie, par exemple, que la voix de grosse caisse de la piste 1 est différente de la voix de grosse caisse de la piste 2.

AVIS : L'exécution de la tâche « Divide Drum Track » écrase toutes les données présentes sur les pistes de destination 1 – 8. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).

4.4.8.6.7 « 07: Put Track to Arpeggio »

Cette tâche copie des données dans les mesures spécifiées d'une piste de manière à créer des données d'arpèges. Il est possible d'enregistrer jusqu'à 16 numéros de note unique sur la piste de l'arpège. Si vous avez enregistré plus de 16 numéros de note différents dans les données de séquence MIDI, l'opération « Convert » réduit les notes qui dépassent la limite. Par conséquent, prenez soin de n'enregistrer que 16 notes différentes au maximum lorsque vous créez un arpège, et plus particulièrement lorsque vous utilisez les quatre pistes.



- **1** Plage : plage de mesures à copier dans les données d'arpège. Réglages : 001 – 999
- **2** ARP Category : réglages Category (Main Category et Sub Category) pour les données d'arpège créées. Les catégories principales figurent au § 5.5.

  Note : Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche **SF6** « LIST ». Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

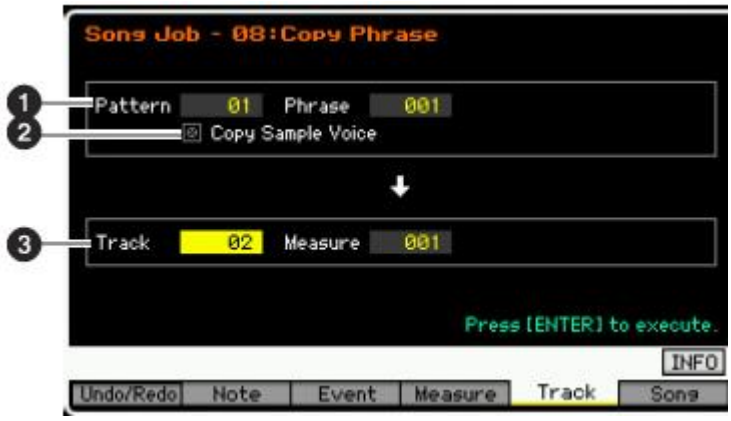
- **3** ARP No. : nom et le numéro de l'arpège utilisateur (001 – 256) de destination. Ce nom peut comporter jusqu'à 20 caractères. Vous pouvez appeler l'écran « Character List » (Liste des caractères) en appuyant sur la touche **SF6** « CHAR » et entrer le nom. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » au paragraphe 1.13 ci-dessus.

  AVIS : Toutes les données d'arpège existant sous ce numéro sont alors remplacées.

- **4** Original Notes Root : (Note fondamentale d'origine) note fondamentale lorsque le type de conversion d'une piste est paramétré sur « org notes ». Réglages : C -2 – G8
  Note : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée. Pour plus de détails, reportez vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.
- **5** Track : Détermine la piste du morceau source pour chaque piste d'arpège.
- **6** Convert Type : (Type de conversion) Détermine les modalités de conversion des données de séquence MIDI (des pistes de morceau) en données d'arpège selon les trois procédés suivants. Ce paramètre peut être réglé pour chaque piste. Réglages : normal, fixed, org notes
  - Normal : L'arpège est reproduit uniquement à l'aide de la note jouée et de ses notes d'octave.
  - fixed (fixe) : Quelle que soit la note enfoncée, les mêmes données de séquence MIDI sont lancées.
  - org notes : (notes originales) Dans l'ensemble, similaire à « fixed », à la différence près que les notes de reproduction de l'arpège varient en fonction de l'accord joué.

4.4.8.6.8 « 08: Copy Phrase »

Cette tâche copie la phrase créée en mode Pattern dans la piste spécifiée du morceau en cours.



- 1 Motif et phrase source : numéros du motif et de la phrase sources.
- 2 Copy Sample Voice : (Copier la voix échantillon) Lorsque cette option est cochée, les voix échantillon affectées à la phrase source (soit en fait la partie de mixage correspondante) sont copiées dans la piste de destination et affectées à la partie de mixage correspondante du morceau en cours. Ce paramètre sera sans effet si aucune voix échantillon n'est utilisée par la piste sélectionnée.
- 3 Track, Measure : piste de destination (01 – 16) et numéro de mesure (001 – 999) au niveau duquel débute la phrase copiée.

AVIS : Cette tâche écrase toutes les données existantes de la piste de destination à l'exception de la configuration du mixage.

4.4.8.7 F6 « Song Job »

4.4.8.7.1 « 01: Copy Song » 337
4.4.8.7.2 « 02: Split Song to Pattern » 337
4.4.8.7.3 « 03: Clear Song » 338

4.4.8.7.1 « 01: Copy Song »

Cette tâche copie la totalité des données d'un morceau source donné vers un morceau de destination sélectionné.

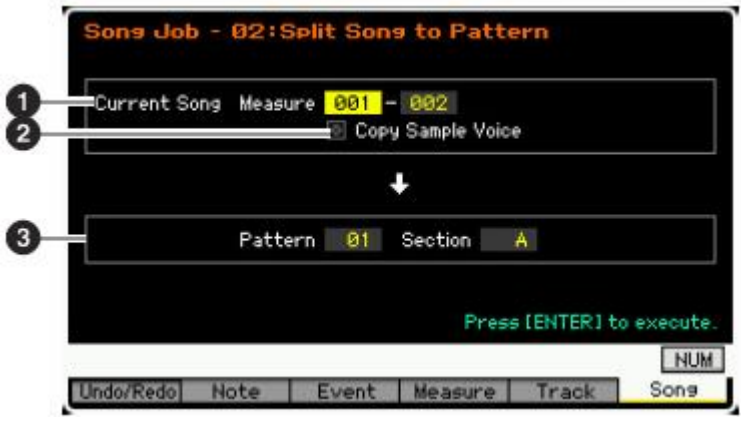


- 1 Morceau source :
- 2 Morceau de destination

AVIS : Cette tâche écrase toutes les données déjà présentes dans le morceau de destination.

4.4.8.7.2 « 02: Split Song to Pattern »

Cette tâche vous permet de copier une partie du morceau actuellement sélectionné dans un motif spécifique.



- 1 Plage : plage de mesures à copier dans un motif. Réglages : 001 – 999
- 2 Copy Sample Voice : Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons utilisées par le morceau source sont copiées dans le motif de destination en tant que voix échantillons et sont attribuées à la partie de mixage correspondant à la piste de destination. Cette case sera sans effet si aucune voix échantillon n'est affectée aux pistes du morceau source.

- **3** Pattern, Section : motif et section (A – P) de destination.

AVIS : Cette tâche écrase toutes les données (configuration du mixage, par exemple) présentes dans le motif et la section de destination.

4.4.8.7.3 « 03: Clear Song »

Cette tâche supprime toutes les données du morceau sélectionné ou de tous les morceaux, et notamment les voix échantillons et les voix de mixage. Elle peut également servir à supprimer les 64 morceaux d'un coup.



- **1** Song : numéro du morceau à effacer.

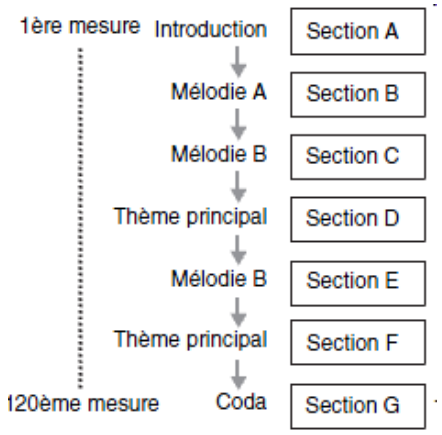
Note : La forme d'onde dans la SDRAM ne peut pas être supprimée avec cette tâche, même si la voix échantillon est utilisée dans le morceau spécifié. Si vous souhaitez supprimer la forme d'onde affectée à la voix échantillon utilisée dans le morceau spécifié, vous devrez recourir à la tâche « Delete » (§ 4.6.2.6.3.2 ci-dessous) du mode « Sampling Job ».

4.5 Mode « PATTERN »

Le MOTIF XF est doté de parties instrumentales courtes mais complètes (Motifrs=Patterns), qu'on peut répéter en boucle, combiner, et qui constituent le matériau de base de la création de morceau. Les motifs peuvent être créés en mode PATTERN (Motif Midi) oui SAMPLING RECORD (Audio).

En fait la création de morceau avec le MOTIF XF peut se faire en mode Song (Morceau) et mode Pattern :

- En mode Song, vous pouvez enregistrer le morceau depuis le début jusqu'à la fin en jouant au clavier.



- En mode Pattern, il est par ailleurs possible de créer l'accompagnement de morceau en plusieurs sections, telles que l'introduction, la mélodie A, le thème principal et la coda, en enregistrant le motif rythmique dans les différentes sections puis en combinant celles-ci en une chaîne de motifs. Le mode Pattern vous permet aussi d'enregistrer vos motifs rythmiques ou riffs dans les différentes sections à votre guise, selon l'inspiration du moment, puis de combiner ces dernières en une chaîne de motifs afin de créer un morceau complet. En même temps que la fonction Arpeggio et l'enregistrement des performances, vous disposez d'une grande variété d'outils faciles à utiliser pour créer rapidement des morceaux de qualité professionnelle, entièrement arrangés.

Le mode PATTERN permet donc de reproduire, d'enregistrer, de modifier et de jouer vos propres motifs rythmiques. Il vous autorise aussi à configurer l'instrument en générateur de son multitimbral afin de l'utiliser avec des applications logicielles DAW ou des séquenceurs externes.

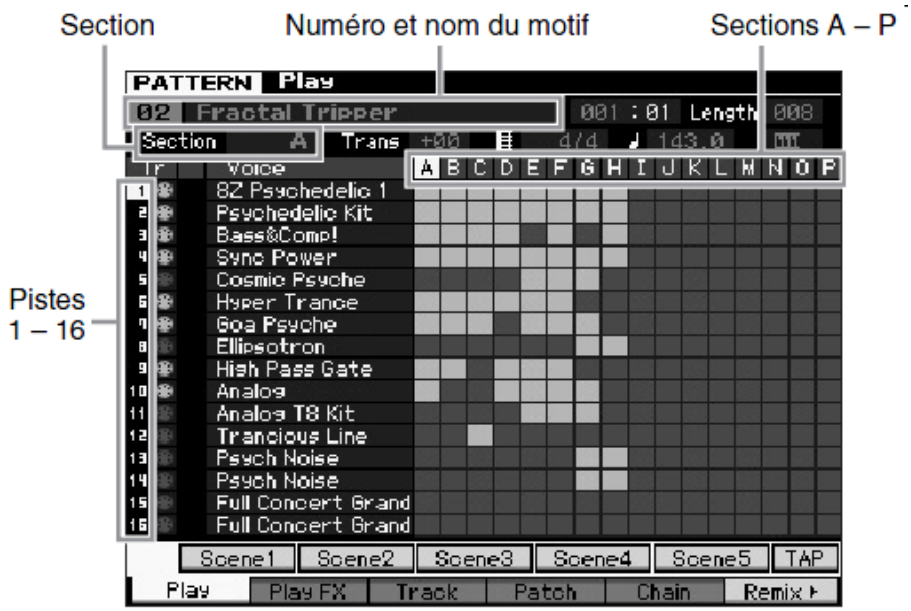
Vous pouvez également créer vos propres motifs en assemblant des phrases-brefs passages rythmiques et « blocs de construction » -, de même que des chaînes de motifs dans lesquels les motifs sont combinés de manière personnalisée.

Pour passer en mode Pattern Play, il vous suffit d'appuyer sur la touche **PATTERN**.

Nota :

- ✓ Le terme « motif » correspond à un bref passage rythmique de plusieurs mesures mis en boucle et reproduit indéfiniment. Un motif contient 16 variations appelées « sections », que vous pouvez modifier pendant la reproduction. Un motif est constitué de 16 pistes et peut être créé en attribuant une phrase à chacune de ces pistes depuis l'écran « Patch » (§ 4.5.1.8 ci-dessous). Pour plus de détails sur les **motifs**, les sections et les phrases, reportez-vous au § 5.4.1 ci-dessous.
- ✓ Depuis l'écran Play en mode Pattern Play, vous pouvez sélectionner la voix de « Mixing Part » correspondant à la piste actuellement sélectionnée en appuyant sur la touche **CATEGORY SEARCH**.

Ecran du mode Pattern



4.5.1 REPRODUCTION DE « MOTIFS » 340
4.5.2 ENREGISTREMENT DE « PATTERN » (MOTIF) 359
4.5.3 ÉDITION DES ÉVÉNEMENTS MIDI : « PATTERN EDIT » 362
4.5.4 TÂCHES DE « PATTERN » (MOTIF) 366
4.5.5 ENREGISTREMENT AUDIO DANS UN « MORCEAU/MOTIF » (MODE « SAMPLING ») 379
4.5.6 ENREGISTREMENT DE « MOTIF » EN MODE « PATTERN » 395
4.5.7 EDITION DES ÉVÉNEMENTS MIDI : « PATTERN EDIT » 399
4.5.8 « PATTERN JOB » 401
4.5.9 ENREGISTREMENT AUDIO DANS UN « SONG » / « PATTERN » (MODE SAMPLING) 408
4.5.10 ENREGISTREMENT D'UN « MOTIF » EN FICHIER AUDIO 408

4.5.1 Reproduction de « motifs »

Le mode Pattern permet de reproduire, d'enregistrer, de modifier et de jouer vos propres motifs rythmiques. Le mode « Pattern Play » est le « portail » principal qui permet d'accéder au mode « Pattern » et de sélectionner et reproduire un motif.

Vous pouvez également créer vos propres motifs en assemblant des phrases — brefs passages rythmiques et « blocs de construction » —, de même que des chaînes de motifs dans lesquels les motifs sont combinés de manière personnalisée.

Pour passer en mode « Pattern Play », appuyer sur la touche **PATTERN**.

Note :

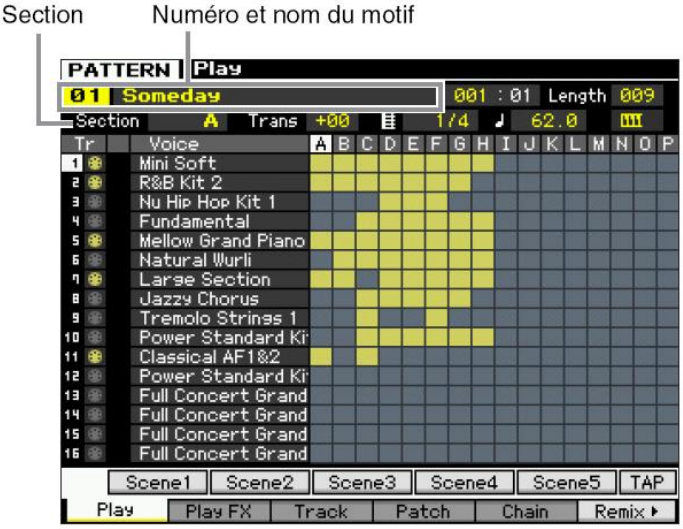
- Le terme « motif » correspond à un bref passage rythmique de plusieurs mesures, qui peuvent être mis en boucle et reproduit indéfiniment.
  Un motif contient 16 variations appelées « sections », qu'on peut choisir pendant la reproduction. Un motif est constitué de 16 pistes et peut être créé en attribuant une phrase à chacune de ces pistes depuis l'écran « Patch » (§ 4.5.1.8 ci-dessous).
  Pour plus de détails sur les motifs, les sections et les phrases, reportez-vous au § 5.4.1 ci-dessous.

- Depuis l'écran Play en mode « Pattern Play », vous pouvez sélectionner la voix de « Mixing Part » correspondant à la piste actuellement sélectionnée en appuyant sur la touche **CATEGORY SEARCH**.

4.5.1.1 Procédure de reproduction de « motifs » 341
4.5.1.2 Types de reproduction 342
4.5.1.3 Configuration du mixage pour chaque piste 344
4.5.1.4 Boutons et curseurs de commande 344
4.5.1.5 Reproduction de motif : F1 « Play » 344
4.5.1.6 Modification de la « sensation » rythmique du motif : F2 « Play FX » (Play Effect) 347
4.5.1.7 Réglages de piste : F3 « Track » 347
4.5.1.8 Création d'un motif : F4 « Patch » 348
4.5.1.9 Chaîne de motifs : F5 « Chain » (Pattern Chain) 350
4.5.1.10 Division des données de motif pour créer un nouveau motif : F6 « Remix » 357

4.5.1.1 Procédure de reproduction de « motifs »

➢ 1 touche **PATTERN** pour appeler l'écran « Pattern Play » (§ 4.5.1.5 ci-dessous).



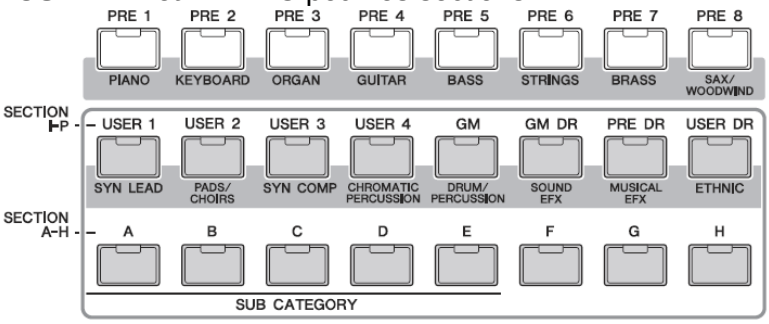
➢ 2 Sélectionnez un motif.
Pour cela positionnez le curseur sur le numéro du motif à l'aide du **cadran** de données et des touches **INC/YES et DEC/NO**. Le nom du motif sélectionné est affiché.

- Appuyez sur la touche **PROGRAM** de sorte que son voyant s'allume, pour sélectionner le motif souhaité à l'aide des touches de groupe **A – D** et des touches numériques **1 – 16**. Les numéros de motif et les touches correspondantes sont les suivants.

Combinaisons de touches	Numéro du motif
A + 1 – 16	01 – 16
B + 1 – 16	17 – 32
C + 1 – 16	33 – 48
D + 1 – 16	49 – 64

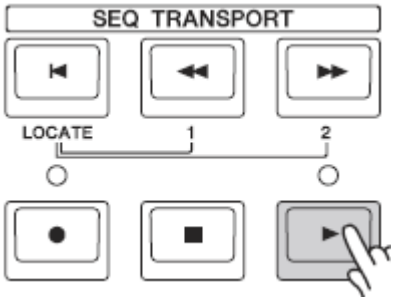
➢ 3 Choisissez une section (A – P) du motif sélectionné.
Pour cela positionnez le curseur sur la section à l'aide du **cadran** de données et des touches **INC/YES et DEC/NO**.

- Appuyez sur la touche **TRACK** (son voyant s'allume), pour sélectionner la section à l'aide des touches « SECTION » **A – H** pour les sections « A à H », et des touches **USER 1 – USER DR** et **ETHNIC** pour les sections « I – P ».



➢ 4 touche ► (Lecture) pour lancer la reproduction du motif. La reproduction du motif se poursuit tant que vous n'appuyez pas sur la touche ■ (Stop).

Appuyez sur la touche ● (Stop) pour arrêter la reproduction du motif et à nouveau sur la touche ► (Lecture) pour reprendre la reproduction depuis ce point.



4.5.1.2 Types de reproduction

4.5.1.2.1	Lancement de la reproduction en appuyant sur une note	342
4.5.1.2.2	Reproduction à partir du milieu du motif	343
4.5.1.2.3	Changement de section en cours de reproduction	343
4.5.1.2.4	Assourdissement/isolement de la piste	343
4.5.1.2.5	Modification du tempo	343
4.5.1.2.6	Attribution de divers réglages liés à la reproduction du motif (scène de motif)	343
4.5.1.2.7	Reproduction de la chaîne de motifs	344

4.5.1.2.1 Lancement de la reproduction en appuyant sur une note

Lorsque la fonction Keyboard Start est réglée sur on, la reproduction du motif démarre dès que vous appuyez sur une touche du clavier. Positionnez le curseur sur l'icône Keyboard Start, puis appuyez sur la touche **INC/YES** pour activer cette fonction.

Appuyez ensuite sur n'importe quelle touche pour lancer la reproduction du motif.



4.5.1.2.2 Reproduction à partir du milieu du motif

Pour démarrer la reproduction au milieu du motif, définissez l'endroit souhaité à l'aide des commandes ci-dessous, puis appuyez sur la touche ► (Lecture).

Ces opérations peuvent également être exécutées en cours de reproduction.

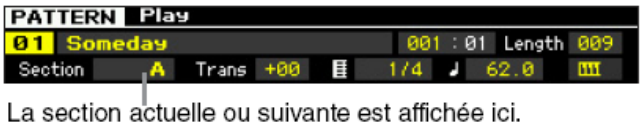
Avance	touche ►► (Avance)
Avance rapide	Maintenez la touche ►► (Avance) enfoncée
Rembobinage	touche ◄◄ (Rembobinage)
Rembobinage rapide	Maintenez la touche ◄◄ (Rembobinage) enfoncée
Retour au début du motif	la touche ▌◄

Avance/rembobinage rapide
Cette opération est la même que dans le mode « Song Play ». Reportez-vous au § 4.4.3.2.2.

Saut jusqu'à un endroit spécifique du motif
Cette opération est la même que dans le mode « Song Play ».Reportez-vous au § 4.4.3.2.

4.5.1.2.3 Changement de section en cours de reproduction

Pour changer de section en cours de reproduction, appuyez sur la touche **TRACK** (le voyant s'allume), puis utilisez les touches « SECTION » **A – H**, **USER1 – USER DR** et **ETHNIC**. Lorsque vous changez de section durant la reproduction du motif, la mention « NEXT » et le nom de la section suivante apparaissent dans la colonne Section en haut de l'écran. Lorsque la section actuelle atteint l'endroit spécifié, la section suivante démarre. Si vous enregistrez des motifs rythmiques tels qu'une intro, une mélodie A, une variation rythmique, un thème principal et une fin, dans chacune des sections, vous pouvez jouer tout en morceau en sélectionnant les sections appropriées durant la reproduction.



La section actuelle ou suivante est affichée ici.

4.5.1.2.4 Assourdissement/isolement de la piste

Cette opération est la même que dans le mode Song Play. Reportez-vous aux § 4.4.3.2.4, 4.4.3.2.5.

4.5.1.2.5 Modification du tempo

Cette opération est la même que dans le mode « Song Play ». Reportez-vous au § 4.4.3.2.6.

4.5.1.2.6 Attribution de divers réglages liés à la reproduction du motif (scène de motif)

Depuis l'écran « Pattern Play », vous pouvez attribuer 5 « SnapShtots » (instantanés) différents de paramètres importants liés au motif, tels que la transposition, le tempo, l'assourdissement/l'isolement de la piste et la configuration du mixage de base aux touches **SF1 – SF5** en tant que scènes de motif.

L'un des avantages de cette fonction est qu'elle vous permet d'exécuter instantanément et automatiquement des réglages de paramètres qui nécessitent normalement plusieurs pressions ou plusieurs opérations de contrôleur. Utilisez-la au cours de l'enregistrement ou de la reproduction du motif pour modifier instantanément les réglages voulus. Les paramètres de

la scène de motif sont identiques à ceux de la scène de morceau. Reportez-vous au § 4.4.3.2.9.

Enregistrement de la scène de motif
Après avoir effectué les réglages souhaités pour la scène, maintenez la touche **STORE** enfoncée tout en appuyant sur une des touches **SF1 – SF5**]. L'icône d'une croche apparaît sur l'onglet correspondant à la touche de sous-fonction dans laquelle la scène de motif est enregistrée. Appuyez sur la touche **STORE** pour stocker les données du motif, en ce compris la configuration de la scène de motif.

> AVIS
> Les réglages de la scène de motif enregistrés sur les touches **SF1 – SF5** sont perdus lorsque vous changez de motif ou mettez l'instrument hors tension sans exécuter l'opération Store.

Rappel de la scène de motif
Vous pouvez rappeler la scène de motif en appuyant sur une des touches **SF1 à SF5**.

4.5.1.2.7 Reproduction de la chaîne de motifs

La fonction « Pattern Chain » permet de programmer des sections dans un ordre personnalisé et de les changer automatiquement en cours de reproduction pour créer une séquence homogène de parties d'accompagnement pour une performance en live ou l'enregistrement d'un morceau.

L'écran « Chain Play » (§ 4.5.1.9.1 ci-dessous) permet d'accéder à la fonction « Pattern Chain » et de reproduire la chaîne de motifs programmée. Appuyez sur la touche **F5** « Chain » depuis le mode « Pattern Play » pour accéder à l'écran « Pattern Chain Play ».

Vous pouvez créer des chaînes de motifs depuis l'écran « Chain Record » (§ 4.5.1.9.3 ci-dessous) et la fonction « Insert » (§ 4.5.1.9.5.4 ci-dessous) de l'écran « Chain Edit ». Les chaînes de motifs peuvent être éditées dans l'écran « Chain Edit » (§ 4.5.1.9.5 ci-dessous).

4.5.1.3 Configuration du mixage pour chaque piste

Les modes « Pattern » et « Song » permettent de configurer les paramètres de mixage, tels que la voix, le volume et le balayage panoramique pour chaque partie (piste).

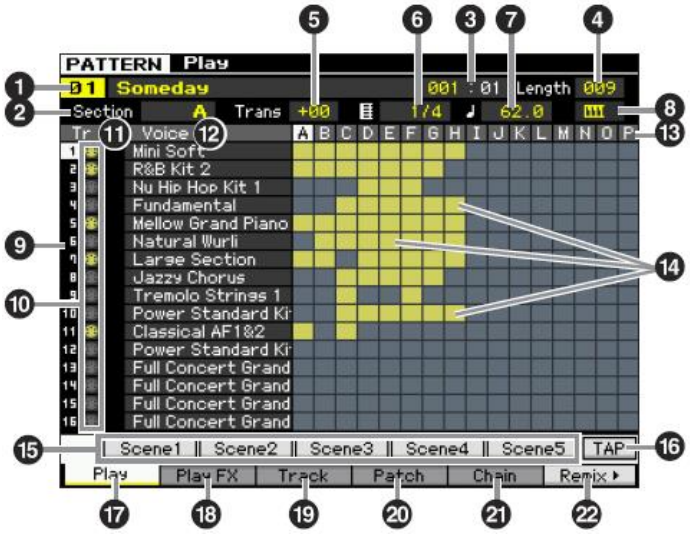
La structure et les paramètres sont identiques à ceux du mode « Song. » Reportez-vous au § 4.4.3.5.

4.5.1.4 Boutons et curseurs de commande

En utilisant les boutons et curseurs du panneau avant, vous pouvez régler divers paramètres, tels que le balayage panoramique, l'effet, la fréquence de coupure et la résonance de chaque partie (piste) du motif. Pour plus d'informations, reportez-vous au § 4.4.3.3.

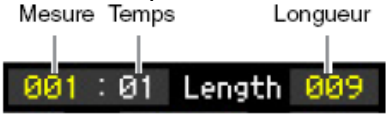
4.5.1.5 Reproduction de motif : F1 « Play »

Cet écran apparaît toujours en premier lorsque vous activez le mode Pattern. Vous pouvez reproduire le motif en spécifiant une section après avoir sélectionné un motif.



Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône NUM apparaît sur l'onglet correspondant à la touche **SF6**. Vous pouvez alors utiliser les touches **SF1 – SF5** et **F1 – F5** en tant que touches numériques en appuyant sur la touche **SF6** « NUM ». Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- **1** Numéro et nom du motif : numéro de motif (01 – 64). Le nom du motif sélectionné est affiché. Vous pouvez changer le nom du motif en positionnant le curseur dessus et en appuyant sur la touche **SF6** « CHAR ».
  Note : Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » au paragraphe 1.13 ci-dessus.
- **2** Section : section du motif sélectionné. Un motif peut contenir jusqu'à 16 variations appelées sections, que vous pouvez modifier en temps réel pendant la reproduction.
  La section peut être sélectionnée via les touches **A – H** (« SECTION A – H » sur le panneau) et **USER1 – ETHNIC** (« SECTION I – P »). Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.5.1.2.3 ci-dessus. Réglages : A – P
- **3** Mesure : endroit où démarre la reproduction. Indique également la position actuelle de la reproduction.
  Vous pouvez régler la mesure à l'aide des touches **SEQ TRANSPORT**. Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.4.3.5. Réglages :
  - Mesure : 001 – 256 (La plage de mesures disponible varie en fonction de la longueur ci-dessous.)
  - Temps : Indication uniquement



- **4** Length : longueur du motif. Réglages : 001 – 256
- **5** Trans : (Transposition)
- **6** Type de mesure : (indication de la mesure)
- **7** Tempo : Ces paramètres sont identiques à ceux du mode « Song Play ». Reportez-vous au § 4.5.1.5 ci-dessus.
- **8** Keyboard Start : Lorsque Keyboard Start est réglé sur on, la reproduction du motif démarre dès que vous appuyez sur une touche du clavier. Réglages : (on), (off)
- **9** Numéro de la piste : Indique le numéro de la piste. (Indication uniquement)

- **10** Type piste : Indique le type de la piste : MIDI ou audio. Dans le cas de parties de mixage correspondant à des pistes audio, une voix échantillon est attribuée. Pour les parties de mixage correspondant à des pistes MIDI, une voix autre qu'une voix échantillon est attribuée. Dans le cas de parties de mixage correspondant à des pistes vides, aucune voix n'est attribuée. Pour plus d'informations sur les pistes MIDI et audio, reportez-vous au § 5.4.3.1. Réglages :  (piste MIDI),  (piste audio) (Indication uniquement)
- **11** Mute/Solo : Indique l'état d'assourdissement/isolement de chaque piste. Pour obtenir des instructions détaillées sur le réglage du paramètre « Mute/Solo », reportez-vous aux § 4.4.3.2.4 et 4.4.3.2.5. (Indication uniquement)
  - Vide : Les paramètres Mute et Solo ne sont pas définis pour la piste en question.
  -  : Indique une piste assourdie.
  -  : Indique une piste isolée.
- **12** Voice : nom de la voix de la partie de mixage correspondant à chaque piste.
- **13** Section :
- **14** Indicateur de données : Indique si les données sont enregistrées ou non sur chacune des pistes des sections A – P. L'indicateur de données apparaît dans la colonne de la section/piste contenant des données enregistrées.
- **15 SF1** « Scene1 » – **SF5** « Scene5 » : Vous pouvez attribuer à ces touches les réglages des paramètres liés au motif (scène de motif) et aux arpèges. Vous pourrez alors rappeler ces réglages en appuyant sur ces touches. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'enregistrement de scènes, reportez-vous au § 4.4.3.2.
  Pour obtenir des instructions détaillées sur la configuration des paramètres liés aux arpèges, reportez-vous au § 4.4.4.5.

  Note :
  - La fonction Arpeggio n'est pas disponible pendant la reproduction du motif. Si vous appuyez sur les touches **SF1** « Scene1 » – **SF5** « Scene5 » en cours de reproduction, seule la scène de motif changera.
  - Une fois la scène de motif enregistrée, l'icône en forme de croche apparaît sur l'onglet correspondant à la touche enfoncée. Vous pouvez vérifier si le type d'arpège est attribué ou non à cette touche dans l'écran « Arpeggio » (au § 4.4.4.5) du mode « Pattern Record ».

- **15 SF6** « TAP » ; La vitesse à laquelle cette touche est pressé à répétition détermine le tempo de reproduction de l'arpège ou du motif.
- **16 F1** « Play » : Appelle l'écran Play.
- **17 F2** « Play FX » : (Effet de reproduction) Appelle l'écran Play Effect.
- **18 F3** « Track » : Appelle l'écran Track.
- **19 F4** « Patch » (Assignation) Appelez l'écran Patch (§ 4.5.1.8 ci-dessous).
- **20 F5** « Chain » : (Chaîne de motifs) Appelle l'écran « Pattern Chain » (§ 4.5.1.9.1 ci-dessous).
- **21 F6** « Remix » : (Remixage) Appelle l'écran « Remix » (§ 4.5.1.10 ci-dessous). Ce menu apparaît uniquement lorsque le curseur est positionné sur la piste contenant des données.

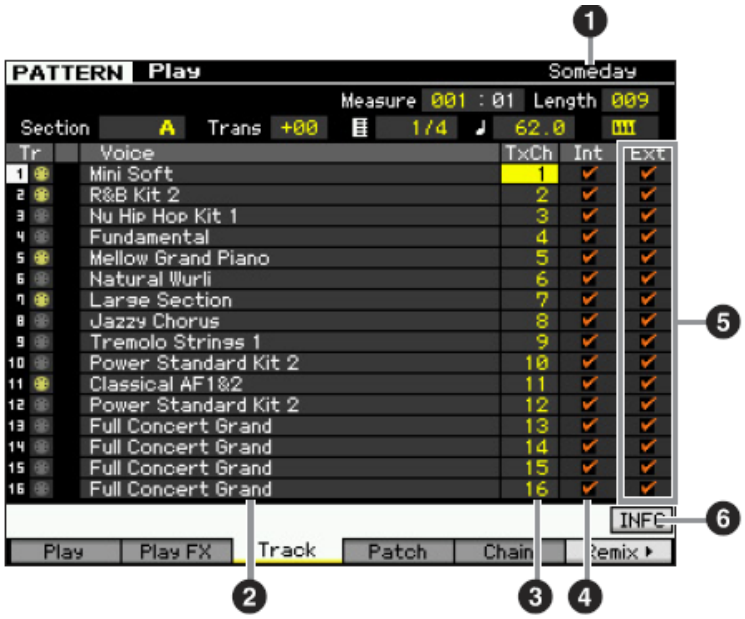
4.5.1.6 Modification de la « sensation » rythmique du motif : F2 « Play FX » (Play Effect)

En modifiant la synchronisation et la vélocité des notes, vous pouvez modifier la « sensation » rythmique de la reproduction du motif. Les réglages « Play Effect » effectués ici sont provisoires et ne modifient pas les données réelles du motif. Ces réglages peuvent être appliqués réellement aux données du motif en utilisant la tâche Normalize « Play Effect ».

Cette opération est la même que dans le mode Song Play. Reportez-vous au § 4.4.3.6 ci-dessus.

4.5.1.7 Réglages de piste : F3 « Track »

Cet écran vous permet de définir le canal de transmission MIDI pour chaque piste. Dans le cas de paramètres dépourvus de numéro, reportez-vous à l'écran « Play » (§ 4.5.1.5 ci-dessus).



- 1 Nom du motif : Affiche le nom du motif actuel. (Indication uniquement)
- 2 Voice : (Nom de la voix) (Indication uniquement)
- 3 TxCh : (Transmit Channel)
- 4 Int (Internal Switch)
- 5 Ext (External Switch) Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Song Play. Reportez-vous au § 4.4.3.7.1.
- 6 **SF6** « INFO » : (Informations) Vous pouvez afficher la quantité de mémoire libre et utilisée du séquenceur. La mémoire du séquenceur contient tous les morceaux et motifs enregistrés dans les différents modes. Lorsque la quantité de mémoire utilisée atteint la capacité maximale, vous ne pouvez plus stocker d'autres morceaux ou motifs. Utilisez la fonction « Song Job » ou « Pattern Job » pour supprimer des morceaux ou motifs inutiles. Vous pouvez revenir à l'écran précédent en appuyant sur la touche **SF6** ou **EXIT**.

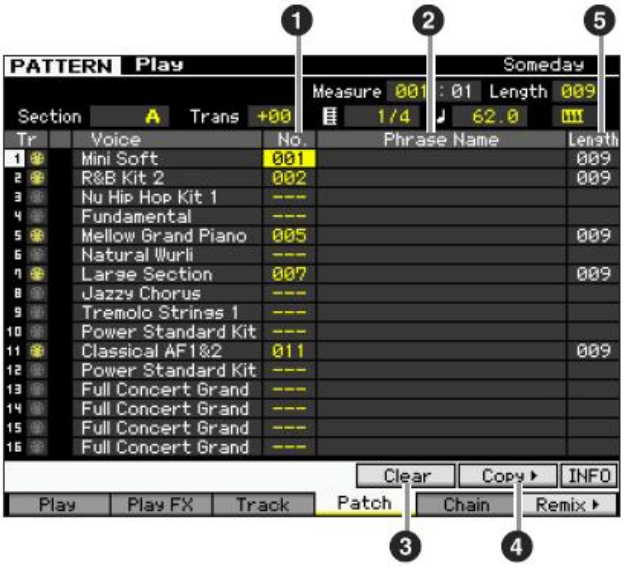


4.5.1.8 Création d'un motif : F4 « Patch »

Cet écran permet d'assigner une phrase à chaque piste pour créer un motif.

Il est possible de créer 16 sections (de A à P) pour chaque motif. On peut attribuer une phrase utilisateur créée avec le motif actuellement sélectionné.

Pour faire usage de phrases utilisateur enregistrées sur les pistes d'autres motifs, faites appel à la fonction Phrase Data Copy (Copie des données de phrase), sélectionnée à l'aide de la touche **SF5**.



Dans le cas de paramètres dépourvus de numéro, reportez-vous à l'écran « Play » (§ 4.5.1.5 ci-dessus).

- **1** No. : numéro de la phrase à assigner à une piste. Vous pouvez sélectionner une des 256 phrases utilisateur stockées dans le motif sélectionné.
  Notez que, par défaut, les phrases utilisateur ne contiennent pas de données.
  Si vous configurez ce paramètre sur « --- », la piste est vidée.
  Réglages : --- (off), 001 – 256
  NB : Le MOTIF XF ne possède pas de données de phrase prédéfinies.
- **2** Phrase Name : nom de la phrase sélectionnée. Vous pouvez changer le nom de la phrase en positionnant le curseur dessus et en appuyant sur la touche **SF6** « CHAR ».
  NB : Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- **3 SF4** « Clear » : pour supprimer l'affectation de la phrase à la piste actuellement sélectionnée et laisser la piste vide. Positionnez le curseur sur la phrase (piste) à effacer, puis appuyez sur la touche **SF4**.
- **4 SF5** « Copy » : pour copier une phrase d'un autre motif dans celui sélectionné, puis pour l'attribuer à la piste spécifiée. C'est particulièrement utile si vous créez un motif et que vous souhaitez utiliser les données de phrase d'un autre motif.



  - 1 Phrase source : numéro du motif et de la phrase (001 – 256) à copier.
  - 2 Copy Sample Voice : Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons affectées à la phrase source sont copiées dans la phrase de destination en tant que voix échantillons et sont affectées aux pistes correspondantes du motif sélectionné.
  - 3 Current Pattern Phrase & Track : numéro (001 – 256) de la phrase et des pistes de destination (1 – 16) auxquelles la phrase est affectée.

    AVIS :
    - Toutes les données présentes à l'emplacement de destination de la copie sont écrasées. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).
    - La fonction « Undo » / « Redo » ne peut pas être utilisée pour annuler/ rétablir une opération de copie de voix échantillon.
- **5** Length (Indication uniquement) Indique la longueur des phrases affectées aux différentes pistes.

Création d'un « motif »

- 1 Sélectionnez un motif dans l'écran « Play » (§ 4.5.1.5 ci-dessus).
- 2 touche **F4** pour ouvrir l'écran « Patch ».
- 3 Sélectionnez une section (A – P).
  Pour cella positionnez le curseur sur la section souhaitée à l'aide du **cadran** de données et des touches **INC/YES et DEC/NO**.
- 4 Réglez la mesure (type de mesure), le temps et la longueur du motif.
  Pour cela positionnez le curseur sur le paramètre souhaité (longueur, type de mesure ou tempo, par exemple), puis réglez la valeur à l'aide du **cadran** de données et des touches **INC/YES et DEC/NO**

- 5 Attribuez la phrase de votre choix à chaque piste.
  Pour cela positionnez le curseur sur une piste, puis sélectionnez un numéro de phrase à l'aide du **cadran** de données et des touches **INC/YES et DEC/NO**. La phrase peut également être attribuée lors de la reproduction du motif.
  Pour vérifier si la phrase a été correctement attribuée, isolez la piste correspondante en suivant la procédure ci-dessous. Appuyez sur la touche **SOLO** pour que son voyant s'allume et appuyez sur une des touches numériques **1 – 16** pour sélectionner la piste à laquelle la phrase est assignée.
  Vous pouvez créer une phrase de trois manières différentes :

- En enregistrant la nouvelle phrase à l'aide de la fonction « Pattern Record » (§ 4.5.2 ci-dessous).
- En copiant la phrase d'un autre motif à l'aide de la touche **SF5**.
- En convertissant une partie des données du morceau en phrase à l'aide de la tâche « Get Phrase from Song » (§ 4.5.4.5.6 ci-dessous).

➢ 6 Répétez les étapes 3 à 5 ci-dessus pour finaliser l'ensemble d'un motif. Créez les sections utilisées pour l'intro, les mélodies A et B, le thème principal et la fin du morceau.
Note : Il est conseillé d'utiliser la tâche « Copy Pattern » (§ 4.5.4.5.10.1 ci-dessous) si vous voulez créer une section basée sur ou similaire à une section existante.

➢ 7 touche **STORE** pour stocker le motif.

Pour obtenir des instructions détaillées sur le stockage d'un motif, reportez-vous au § 4.5.2 ci-dessous.

4.5.1.9 Chaîne de motifs : F5 « Chain » (Pattern Chain)

Une chaîne de motifs vous permet de relier plusieurs sections différentes pour obtenir un morceau complet.

Vous pouvez par exemple créer :
- ✓ une section A pour l'intro,
- ✓ une section B pour le complet,
- ✓ une section C pour le chorus,
- ✓ et une section D pour la fin.

Vous disposerez ainsi des blocs de base nécessaires à la création d'un morceau. Les données de la chaîne de motifs créées peuvent être converties en données de séquence MIDI et stockées dans un morceau. Pour ouvrir l'écran Pattern Chain, appuyez sur la touche **F5** « Chain » dans le mode « Pattern Play ».

Il est possible de créer une chaîne de motifs pour chaque motif. Vous pouvez ainsi appeler une chaîne de motifs différente chaque fois que vous sélectionnez un motif.

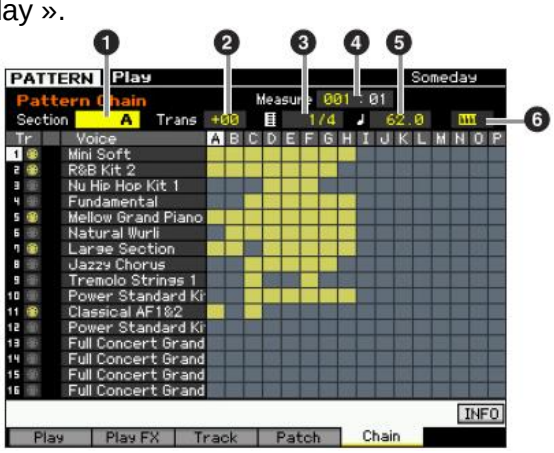
Les événements suivants peuvent être enregistrés dans la chaîne de motifs.
- ✓ Ordre de reproduction des sections
- ✓ Activation/désactivation de la piste du motif — Solo et Mute
- ✓ Changement de tempo
- ✓ Changement de type de mesure

Vous pouvez créer une chaîne de motifs de 2 manières :
- ✓ en enregistrant la reproduction d'un motif dans l'écran « Pattern Record » en temps réel
- ✓ et en programmant l'ordre de reproduction des sections une par une dans l'écran « Pattern Chain Edit ». Les données de la chaîne de motifs enregistrées en temps réel peuvent être modifiées dans l'écran « Pattern Chain Edit ».

4.5.1.9.1 Reproduction de la chaîne de motifs : F5 « Chain » 351
4.5.1.9.2 Procédure de reproduction de la « chaîne de motifs » 351
4.5.1.9.3 Enregistrement d'une chaîne de motifs en temps réel : ● « Chain Record » 352
4.5.1.9.4 Procédure d'enregistrement de la « chaîne de motifs » 352
4.5.1.9.5 Édition d'une chaîne de motifs : EDIT « Chain Edit » 353
4.5.1.9.6 Procédure d'édition de la « chaîne de motifs » 356
4.5.1.9.7 Entrée des nouveaux événements 356

4.5.1.9.1 Reproduction de la chaîne de motifs : F5 « Chain »

L'écran « Pattern Chain » vous permet de reproduire les données de la chaîne de motifs créées. Appuyez sur la touche **F5** « Chain » depuis le mode « Pattern Play » pour accéder à l'écran « Pattern Chain Play ».



Le fonctionnement de l'écran « Pattern Chain » est globalement identique à celui de l'écran « Pattern Play ».

La seule différence est qu'il est impossible de sélectionner le numéro du motif. Pour plus d'informations sur les paramètres qui ne sont pas expliqués ici, reportez-vous à l'écran « Pattern Play » (§ 4.5.1.5 ci-dessus).

Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône NUM apparaît sur l'onglet correspondant à la touche [SF6]. Vous pouvez alors utiliser les touches **SF1 – SF5** et **F1 – F5** en tant que touches numériques en appuyant sur la touche **SF6** « NUM ».

Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- **1** Section : section actuellement reproduite. La mention « NEXT » apparaît ici lorsque la reproduction attend le moment de changer de section.
- **2** Trans : (Transposition) Ajuste la hauteur de ton de la reproduction de la chaîne de motifs par incréments d'un demi-ton. Réglages : -36 – +0 – +36
- **3** Type de mesure : type de mesure actuellement attribué au motif. Lors de la reproduction, le type de mesure actuel apparaît ici.
- **4** Measure : nombre de mesure de la chaîne de motifs en cours de reproduction. Vous pouvez démarrer la reproduction au milieu de la chaîne de motifs en spécifiant la mesure ici, puis en appuyant sur la touche ► (Lecture). Réglages : 001 – 999
- **5** Tempo : tempo actuellement attribué au motif. Lors de la reproduction, le tempo actuel apparaît ici. Réglages : 5.0 – 300.0
- **6** Keyboard Start : Lorsque Keyboard Start est réglé sur on, la reproduction de la chaîne de motifs démarre dès que vous appuyez sur une touche du clavier. Réglages : on, off

4.5.1.9.2 Procédure de reproduction de la « chaîne de motifs »

Pour lancer la reproduction de la chaîne de motifs, appelez l'écran Pattern Chain, puis appuyez sur la touche ► (Lecture). La reproduction s'interrompt automatiquement à la fin des données de la chaîne de motifs.

Vous pouvez également appuyer sur la touche ■ (Stop) en cours de reproduction pour arrêter celle-ci. Appuyez à nouveau sur la touche ► (Lecture) pour reprendre la reproduction depuis ce point.

En fonction des données de la chaîne, le motif est reproduit avec des changements automatiques au niveau de la section, de l'assourdissement des pistes et du tempo, lesquelles modifications sont affichées à l'écran en temps réel.

> Note : Vous pouvez vérifier les données de la chaîne de motifs en ouvrant l'écran « Pattern Chain Edit ».

4.5.1.9.3 Enregistrement d'une chaîne de motifs en temps réel : ● « Chain Record »

Vous pouvez enregistrer la reproduction du motif, de même toutes les modifications apportées en temps réel, dans l'écran « Pattern Chain Record ». Appuyez sur la touche ● (Enregistrer) depuis l'écran « Pattern Chain Play » pour ouvrir l'écran « Pattern Chain Record ».

- Appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Chain Play ».

Des événements tels que le changement de section, l'activation/la désactivation de l'assourdissement des pistes et le changement de tempo peuvent être enregistrés en tant que données de chaîne de motifs. Le paramètre « Record Type » est réglé sur « replace » et ne peut pas être modifié. Par conséquent, l'enregistrement des événements écrase les données présentes dans la plage déjà enregistrée. Vous pouvez utiliser la fonction Insert (§ 4.5.1.9.5 ci-dessous) de l'écran « Chain Edit » pour créer les données de chaîne de motifs.

Pour plus de détails sur les paramètres portant des numéros ci-dessus, reportez-vous à l'écran « Chain » (§ 4.5.1.9.1 ci-dessus). Pour plus d'informations sur les autres paramètres, reportez-vous à l'écran « Pattern Play » (§ 4.5.1.5 ci-dessus).

4.5.1.9.4 Procédure d'enregistrement de la « chaîne de motifs »

- 1 Sélectionnez un motif dans l'écran « Chain Play ». Cette étape est nécessaire dans la mesure où chaque motif possède ses propres données de chaîne de motifs.
- 2 Appuyez sur la touche ● (Enregistrer). Il s'allume et l'écran « Chain Record » apparaît.
- 3 Configurez les paramètres du début de l'enregistrement. Définissez les paramètres de base de l'enregistrement (par ex., section, assourdissement de la piste d'enregistrement, type de mesure, tempo, etc.). Positionnez ensuite le curseur sur Tempo.
- 4 Définissez la mesure à partir de laquelle l'enregistrement doit commencer. En principe, vous devez appuyer sur la touche ▌◄ (Début) pour définir la mesure de départ de l'enregistrement.
- 5 touche ► (Lecture) pour lancer l'enregistrement.
  Pour changer de sections en temps réel et les enregistrer, appuyez sur la touche **TRACK** (le voyant s'allume), puis utilisez les touches **A – H**, **USER1 – USER DR** et **ETHNIC**.
  Pour configurer les paramètres d'assourdissement de la piste, appuyez sur la touche **MUTE** (le voyant s'allume), puis sélectionnez la touche numérique appropriée parmi les touches **1 à 16**.

Il est possible de modifier le tempo en appuyant sur la touche **DEC/NO / INC/YES**, en tournant le **cadran** de données ou en utilisant les touches **SF1 – SF5** et **F1 – F5** en guise de touches numériques après avoir appuyé sur la touche **SF6** « NUM ».

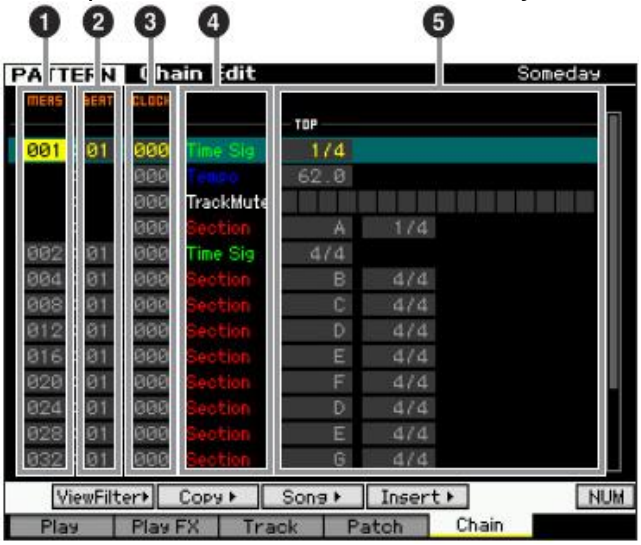
- 6 touche ■ (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement.
- 7 touche **STORE** pour stocker les données de chaîne enregistrées dans la mémoire utilisateur interne.

Note : Pour plus d'informations sur le stockage d'un motif, reportez-vous au § 4.5.2 ci-dessous.

4.5.1.9.5 Édition d'une chaîne de motifs : EDIT « Chain Edit »

Ce mode met à votre disposition des commandes détaillées et précises grâce auxquelles vous pouvez modifier les événements de la chaîne de motifs enregistrée. Des événements tels que le changement de section, l'activation/la désactivation de l'assourdissement des pistes, le changement de tempo et la mesure peuvent être enregistrés en tant que données de chaîne de motifs.

Appuyez sur la touche **EDIT** depuis l'écran « Chain Play » pour ouvrir l'écran « Chain Edit ». Appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Chain Play ».



- **1** MEAS (Mesure)
- **2** BEAT
- **3** CLOCK : Indique l'emplacement de l'événement correspondant. La modification d'une de ces valeurs change la position de l'événement en conséquence. Réglages :
  - **MEAS** (Mesure) : 001 – 256
  - **BEAT** : 01 – 16 (La plage disponible peut varier en fonction de l'indication de la mesure.)
  - **CLOCK** : 000 – 479 (La plage disponible peut varier en fonction de la mesure.)
- **4** Type d'événement
- **5** Valeurs de réglage : Les événements suivants sont disponibles en mode « Pattern Chain ».

Section	Change la synchronisation des sections A – P et l'événement End (Fin) des données
TrackMute	Le symbole « m » indique que la piste correspondante est assourdie
Tempo	005.0 – 300.0
TimeSig (Type de mesure)	1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

4.5.1.9.5.1 SF1 « View Filter » 354
4.5.1.9.5.2 SF2 « Copy » 354
4.5.1.9.5.3 SF3 « Song » (Convert to Song) 354
4.5.1.9.5.4 SF4 « Insert » 355
4.5.1.9.5.5 SF5 « Delete » 356

4.5.1.9.5.1 SF1 « View Filter »

Cet écran vous permet de sélectionner les types d'événements qui apparaissent dans l'écran Chain Edit.

Il est particulièrement utile lorsque de nombreux types d'événements sont mélangés et que vous ne voulez afficher que les événements à éditer.

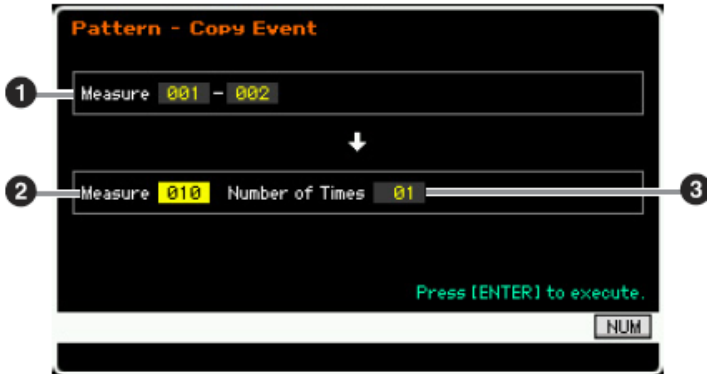


- 1 Time Signature
- 2 Section
- 3 Track Mute
- 4 Tempo Change

Seuls les événements dont les cases sont cochées apparaissent dans l'écran Chain Edit. Si la case est désactivée, l'événement correspondant disparaît de l'écran « Chain Edit ».

4.5.1.9.5.2 SF2 « Copy »

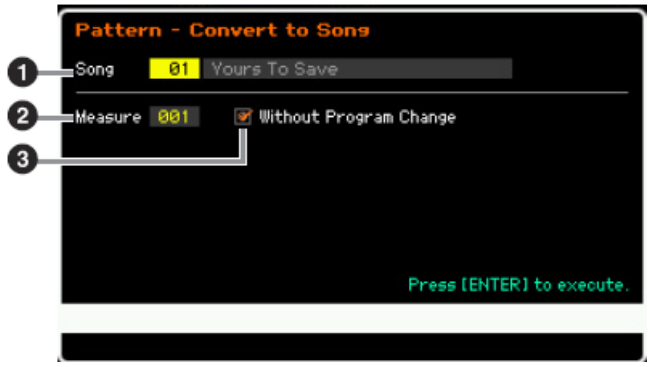
Cette fonction vous permet de copier des événements d'une plage donnée vers une autre.



- 1 Plage source
- 2 Emplacement de destination (mesure de début) : Détermine la plage source et la mesure de début de la destination. Réglages : 001 – 256
- 3 Number of Times : nombre de copies des données. Réglages : 01 – 99

4.5.1.9.5.3 SF3 « Song » (Convert to Song)

Convertit la chaîne de motifs actuelle en données de séquence MIDI et copie les données dans un morceau donné. Cette fonction est utile si vous voulez créer rapidement des parties d'accompagnement pour les données du morceau.

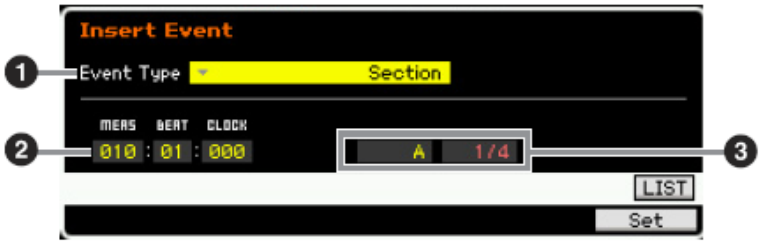


- 1 Morceau de destination : numéro du morceau de destination (01 – 64). Le nom du morceau sélectionné est affiché.
- 2 Emplacement de destination : (mesure de début) numéro de la mesure de début de la destination. Réglages : 001 – 999
- 3 Without Program Change : (Sans changement de programme) Lorsque cette case est cochée, les réglages du mixage et du tempo sont copiés dans le morceau de destination (1). La valeur du tempo est copiée au niveau de la première mesure (2) du morceau de destination. Lorsque cette case est décochée, les réglages de voix de chaque phrase sont également copiés au niveau de la première mesure (2) du morceau de destination en tant qu'événements de changement de programme.

AVIS :
Cette tâche écrase toutes les données contenues dans le morceau de destination. En outre, la tâche « Undo/Redo » (§ 4.5.4.2 ci-dessous) ne peut pas être utilisée après l'exécution de cette opération. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).

4.5.1.9.5.4 SF4 « Insert »

Cet écran vous permet d'insérer un nouvel événement dans la chaîne de motifs. Après avoir configuré les paramètres suivants, appuyez sur la touche **F6** « Set » ou **ENTER** pour insérer réellement l'événement.



- 1 Event Type : type d'événement à insérer. Réglages : Time Signature, Section, end, Tempo Change, Track Mute end
  Spécifie la position de fin de la chaîne de motifs.
- 2 Position d'insertion : Spécifie l'endroit où le nouvel événement sera inséré. Réglages :
  - MEAS (Mesure) : 001 – 999
  - BEAT : 01 – 16 (dépend de l'indication de la mesure)
  - CLOCK : 000 – 479 (dépend de la mesure)

- 3 Valeur du type d'événement sélectionné : Permet de saisir la valeur de l'événement à insérer. Les valeurs disponibles varient en fonction du type d'événement sélectionné (1). Réglages :
  - Time Signature : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4
  - Section : A – P, end (fin des données)
  - Tempo Change : 005.0 – 300.0
  - Track Mute :  (assourdissement activé), blank (assourdissement désactivé)

4.5.1.9.5.5 SF5 « Delete »

Supprime l'événement actuellement sélectionné. Cette touche n'est pas disponible lorsque le curseur est positionné au niveau de l'événement Time Signature, du changement de tempo ou en haut/bas des données.

4.5.1.9.6 Procédure d'édition de la « chaîne de motifs »

- 1 Sélectionnez un motif dans l'écran « Chain Play ». Cette étape est nécessaire dans la mesure où chaque motif possède ses propres données de chaîne de motifs.
- 2 touche **EDIT** pour ouvrir l'écran « Chain Edit ».
- 3 Éditez les événements déjà enregistrés. Positionnez le curseur sur chaque paramètre, puis réglez sa valeur à l'aide du **cadran** de données et des touches **INC/YES et DEC/NO**.

  Pour retrouver plus facilement les paramètres souhaités, utilisez l'écran « View Filter » appelé via la touche **SF1**.

  Utiliser la fonction « Copy » à l'aide de la touche **SF2** pour copier les événements d'une plage donnée dans une autre.

  Pour supprimer l'événement, positionnez le curseur dessus et appuyez sur la touche **SF5**.

  Si vous souhaitez insérer un nouvel événement, appuyez sur la touche **SF4** pour ouvrir l'écran Insert. Cet écran vous permet d'insérer les événements un par un.
- 4 Convertissez les données de chaîne de motifs créées en morceau. Via l'écran « Convert To Song » appelé à l'aide de la touche **SF3**, vous pouvez convertir les données de chaîne de motifs créées en données de séquence MIDI, puis copier les données converties dans un morceau donné. Cette fonction est utile si vous voulez créer rapidement des parties d'accompagnement pour les données du morceau.
- 5 Stockez les données de chaîne de motifs créées dans la mémoire utilisateur interne. Depuis la fenêtre Store ouverte à l'aide de la touche **STORE**, il est possible de stocker le motif actuel, et notamment les données de chaîne de motifs créées, dans la mémoire interne. Une fois les données stockées, la chaîne de motifs contenue dans le motif est conservée même en cas de mise hors tension de l'instrument.

4.5.1.9.7 Entrée des nouveaux événements

- 1 Depuis l'écran « Chain Edit », appuyez sur la touche **SF4** « Insert » pour ouvrir la fenêtre « Insert ».
- 2 Spécifiez le type d'événement à insérer, le point d'insertion (mesure, temps et impulsion d'horloge) et la valeur des paramètres de l'événement.

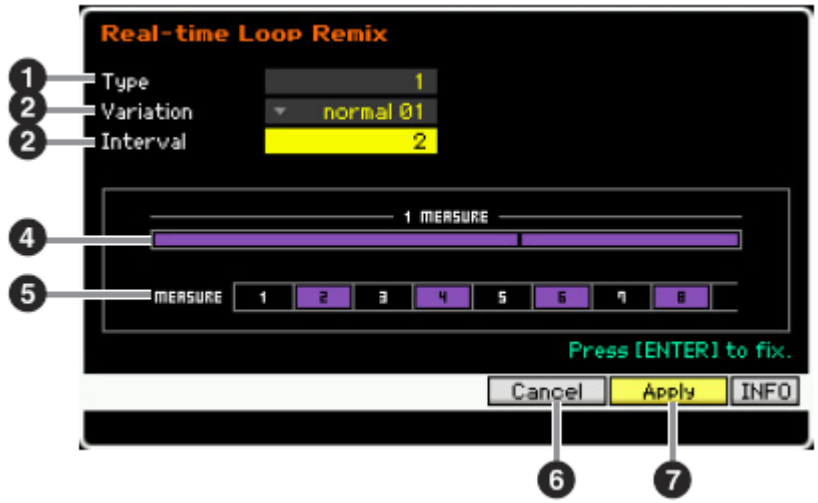
- 3 Appuyez sur la touche **F6** « Set » pour insérer l'événement spécifié à l'emplacement choisi. Comme la fenêtre « Insert Event » reste ouverte, vous pouvez continuer à insérer de nouveaux événements.
  Appuyez sur la touche **ENTER** pour insérer réellement l'événement et fermer la fenêtre « Insert ».
- 4 touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Chain Play ».

4.5.1.10 Division des données de motif pour créer un nouveau motif : F6 « Remix »

La fonction Remix divise les données MIDI d'une piste en plusieurs morceaux d'une longueur de notes déterminée et réorganise une partie des données au hasard, ce qui vous permet de créer en toute facilité des variations rythmiques totalement nouvelles et uniques, le tout à partir d'un seul motif.

Note :

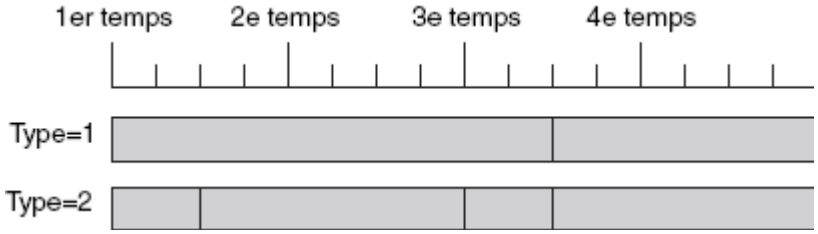
- Lorsque la fonction « Remix » est utilisée sur une piste qui contient une voix échantillon découpée, les différents segments de l'échantillon sont réarrangés selon une synchronisation variée. Les voix échantillons peuvent être créées en exécutant la fonction « Sampling » après avoir réglé « Sampling Type » sur « slice+seq » ou en exécutant la tâche « Sample Slice ».
- L'écran « Remix » est uniquement disponible lorsque le curseur est positionné sur la piste contenant des données.



- **1** Type : Détermine la manière dont est divisée une mesure unique. Le point de division et le nombre varient en fonction de la configuration de ce paramètre. Le schéma correspondant au type sélectionné apparaît. Reportez-vous au point 4 ci-dessous. Réglages : 1 – 16
- **2** Variation : Détermine la manière dont les segments divisés par le paramètre Type (**1**) sont réarrangés. Les règles de division et de réorganisation varient en fonction de la configuration du paramètre « Variation ». Réglages :
  - **normal** 01 – 16 : Seules les données divisées sont réorganisées. 16 variations sont disponibles
  - **reverse** 01 – 16 : En plus de la réorganisation des données divisées, certaines parties des données peuvent être reproduites à l'envers. 16 variations sont disponibles
  - **break** 01 – 16 : En plus de la réorganisation des données divisées, certaines parties des données peuvent être supprimées pour créer des pauses. 16 variations sont disponibles

  - **pitch** 01 – 16 : En plus de la réorganisation des données divisées, la hauteur de ton de certaines parties des données peut être corrigée. 16 variations sont disponibles
  - **roll** 01 – 16 : En plus de la réorganisation des données divisées, certaines parties des données peuvent être reproduites avec un effet de roulement. 16 variations sont disponibles
  - **fill** 01 – 48 : En plus de la réorganisation des données divisées, certaines parties des données peuvent être reproduites avec des variations rythmiques. 48 variations sont disponibles
- 3 Interval : intervalle de mesures auquel l'opération « Remix » est exécutée. En d'autres termes, ce paramètre détermine les mesures auxquelles la fonction Remix est appliquée.
  - Lorsque ce paramètre est réglé sur « 1 », le remixage s'applique à toutes les mesures.
  - Lorsqu'il est réglé sur« 2 », le remixage est appliqué aux données des 2e, 4e, 6e, etc. mesures.
  - Lorsqu'il est réglé sur « 3 », il est appliqué aux données des 3e, 6e, 9e, etc. mesures.

  Les mesures auxquelles la fonction « Remix » est appliquée s'affichent à l'écran. Reportez-vous au point 5 ci-dessous. Réglages : 1 – 8
- 4 Schéma du type : Affiche le point de division et la valeur de la division spécifiée par le paramètre « Type » (1). Le schéma ci-dessous affiche les points de division en résolution de double croche. Lorsque Type est réglé sur « 1 », par exemple, les données sont divisées au niveau du temps haut situé avant le temps 4. Lorsqu'il est réglé sur « 2 », les données sont divisées en trois points : le temps haut avant le temps 2, le temps bas du temps 3 et le temps haut avant le temps 4.



- 5 Schéma des intervalles : Indique les mesures auxquelles le remixage s'applique. Ces mesures sont situées à l'intervalle déterminé par le paramètre « Interval » (3). L'exemple ci-dessus est obtenu lorsque « Interval » (3) est réglé sur « 2 ».



- 6 **SF4** « Cancel » : pour annuler le dernier remixage, s'il n'a pas encore été fixé. Cette touche n'est pas disponible après la fixation du résultat du remixage ou avant l'exécution du remixage.
- 7 **SF5** « Apply » : pour exécuter le remixage. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, appuyez sur la touche **SF4** et recommencez le remixage. Si vous êtes content du résultat, appuyez sur la touche **ENTER** pour fixer les données remixées.

4.5.1.10.1 Procédure de remixage

- 1 Configurez les paramètres « Type » (1), « Variation » (2) et « Interval » (3).
- 2 touche **SF5** pour exécuter le remixage.
- 3 Vérifiez le résultat de l'opération de remixage. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, appuyez sur la touche **SF4** et recommencez le remixage.
- 4 touche **ENTER** pour fixer le résultat du remixage.

- 5 touche **STORE** pour stocker le motif dans la mémoire utilisateur interne.

4.5.2 Enregistrement de « Pattern » (motif)

Le mode « Pattern Record » vous permet d'enregistrer votre performance au clavier afin de créer une phrase qui servira de matériau de base aux données du motif. La phrase créée est automatiquement affectée à la piste spécifiée.

Appuyez sur la touche ● (Enregistrer) depuis l'écran « Pattern Play » pour passer en mode « Pattern Record ».

Note : L'enregistrement audio peut aussi se faire en mode « Sampling Record » (§ 4.5.5 ci-dessous).

4.5.2.1	Enregistrement en temps réel	359
4.5.2.2	Procédure d'enregistrement de « motifs »	359
4.5.2.3	Stockage d'un motif : STORE « Pattern Store »	360
4.5.2.4	Préparation de l'enregistrement du motif : F1 « Setup »	360
4.5.2.5	Procédure d'enregistrement en temps réel	362

4.5.2.1 Enregistrement en temps réel

Cette méthode vous permet d'enregistrer les données de performance au cours de la reproduction de motif.

Vous pouvez sélectionner une des deux méthodes d'enregistrement en temps réel suivantes:
- ✓ enregistrement par remplacement
- ✓ et enregistrement par surimpression.

4.5.2.2 Procédure d'enregistrement de « motifs »

Cette section présente les grandes lignes de la procédure d'enregistrement d'un motif.

- 1 Sélectionnez un motif, puis la section à enregistrer. Appuyez sur la touche **PATTERN** pour accéder à l'écran « Pattern Play » (§ 4.5.1.5 ci-dessus), puis sélectionnez le motif et la section à enregistrer. Sélectionnez un motif vide si vous voulez créer un motif de toutes pièces. Si aucun motif vide n'est disponible, supprimez un motif inutile à l'aide de la tâche « Clear Pattern » (§ 4.5.4.5.10.4 ci-dessous).
- 2 Appuyez sur la touche ● (Enregistrer) pour ouvrir l'écran « Record Setup » (§ 4.5.2.4 ci-dessous).
- 3 Configurez les paramètres liés à l'enregistrement dans l'écran Record Setup.
  Pour cela sélectionnez la piste à enregistrer et la méthode d'enregistrement afin de préparer l'enregistrement du motif.
  Lorsque vous sélectionnez une piste à laquelle aucune phrase n'a été assignée, votre performance au clavier est enregistrée dans une phrase vide, laquelle est ensuit attribuée à la piste d'enregistrement. Si vous sélectionnez une piste qui possède déjà une phrase, celle-ci est remplacée par la performance enregistrée.
  Si vous voulez procéder à l'enregistrement en utilisant un arpège, configurez les paramètres nécessaires dans l'écran « Arpeggio » (§ 4.5.2.4 ci-dessous).
- 4 Enregistrez votre performance au clavier en temps réel pour créer une phrase.

Pour cela appuyez sur la touche ► (Lecture) pour lancer l'enregistrement. Appuyez sur la touche ■ (Stop) pour arrêter l'enregistrement.

- 5 Modifiez la phrase enregistrée à l'aide des modes « Pattern Job » (§ 4.5.4.1 ci-dessous) et « Pattern Edit » (§ 4.5.3 ci-dessous).
- 6 Stockez le motif (en ce compris la phrase enregistrée) dans la mémoire utilisateur interne.
  Pour cela appuyez sur la touche **STORE** pour ouvrir la fenêtre « Pattern Store » et stocker le motif créé. Le motif créé sera ainsi conservé même en cas de mise hors tension de l'instrument.

  AVIS : Le motif enregistré sera perdu si vous sélectionnez un autre motif, appelez un autre mode ou mettez l'instrument hors tension. Prenez soin de stocker les données du motif dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** avant de sélectionner un autre motif, d'appeler un autre mode ou de mettre l'instrument hors tension.

- 7 Enregistrez les données du motif créé sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté, selon le cas (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).

4.5.2.3 Stockage d'un motif : STORE « Pattern Store »

Cette section explique comment stocker le motif enregistré et modifié. L'exécution de l'opération Store vous permettra de conserver les données du motif créé même si l'instrument est mis hors tension.

Appuyez sur la touche **STORE** pour ouvrir la fenêtre « Pattern Store ».

Les données suivantes sont stockées par l'opération « Pattern Store ».

- ✓ Données de séquence : Motif actuellement sélectionné (section A – P), chaîne de motifs, phrase 001 – 256
- ✓ Données du générateur de son : Réglages de mixage (paramètres Common Edit et Part Edit)

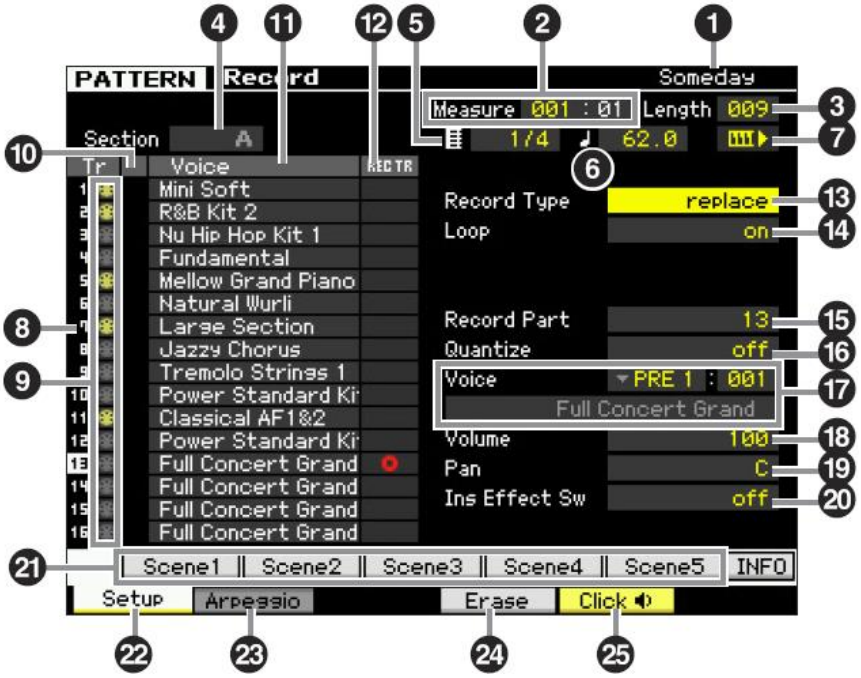
  Note : Les voix de mixage peuvent être éditées dans la fenêtre « Mixing Voice Store » (§ 4.7.5.3).

L'opération Pattern Store est identique à « Voice Store » (paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessus) et « Song Store » (§ 4.4.4.3 ci-dessus).

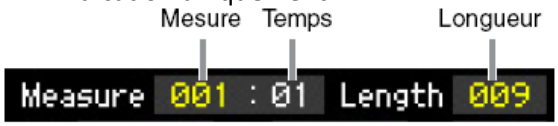
AVIS : Cette opération écrase toutes les données déjà présentes dans le motif de destination. Sélectionnez un numéro de motif dépourvu de données ou contenant des données inutiles.

Note : S'il n'y a pas assez d'espace mémoire pour le morceau/motif, un message d'avertissement apparaît et vous ne pouvez plus stocker de morceaux/motifs supplémentaires. Dans ce cas, supprimez des motifs/morceaux inutiles à l'aide de Song/ Pattern Job, puis essayez à nouveau de stocker les données.

4.5.2.4 Préparation de l'enregistrement du motif : F1 « Setup »



- **1** Nom du motif : Affiche le nom du motif actuel. Le motif peut être sélectionné dans l'écran « Pattern Play » (§ 4.5.1.5 ci-dessus). (Indication uniquement)
- **2** Measure : Détermine la mesure de début de l'enregistrement. Indique également la position actuelle de l'enregistrement. Réglages :
  - **Measure** : 001 – 256
  - **Beat** : Indication uniquement



- **3** Length : Détermine la longueur du motif. Représente également la longueur de la phrase créée à l'aide de la procédure d'enregistrement. Réglages : 001 – 256
- **4** Section : Indique la section à enregistrer. La section peut être spécifiée depuis l'écran « Pattern Play » (§ 4.5.1.5 ci-dessus). (Indication uniquement)
- **5** Type de mesure : type de mesure du motif. Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4
- **6** Tempo : paramètre identique à celui du mode Song Record. Reportez-vous au § 4.4.4.4.
- **7** Keyboard Start : Lorsque Keyboard Start est réglé sur on, l'enregistrement du motif démarre dès que vous appuyez sur une touche du clavier. Réglages : (on), (off)
- **8** Numéro de la piste : (Indication uniquement)
- **9** Type de piste : (Indication uniquement)
- **10** Mute/Solo : (Indication uniquement)
- **11** Nom de la voix : (Indication uniquement)

Ces paramètres sont identiques à ceux du mode « Song Record ». Reportez-vous au § 4.4.4.4.

- **12** REC TR : (Record Track) piste à enregistrer. Positionnez le curseur sur la piste souhaitée ou appuyez sur une des touches numériques **1 – 16** tandis que le voyant **TRACK** est allumé, de manière à ce que le cercle rouge apparaisse dans la colonne correspondante de « REC TR ». Réglages : 1 – 16
- **13** Record Type : méthode d'enregistrement. Réglages : replace, overdub
  - **Replace** : pour remplacer en temps réel une piste déjà enregistrée par de nouvelles données. Les données d'origine sont effacées.

  - **Overdub** : pour ajouter des données à une piste qui en contient déjà. Les données enregistrées auparavant sont conservées.
- **14** Loop : (Loop Recording) Détermine si l'enregistrement est effectué en boucle lors de l'enregistrement en temps réel. Lorsque ce paramètre est activé, la phrase est répétée tout au long de l'enregistrement en temps réel. Cela peut s'avérer utile lors de l'enregistrement de parties de batterie alors que le type d'enregistrement est réglé sur « overdub », car cela vous permet d'ajouter des instruments différents à chaque passage. Lorsqu'il est désactivé, l'enregistrement est interrompu une fois que la phrase est lue.
- **15** Record Part : (Partie à enregistrer)
- **16** Quantize : (Record Quantize)
- **17** Voice :
- **18** Volume :
- **19** Pan :
- **20** Ins Effect Sw : (Insertion Effect Switch)
  Ces paramètres sont identiques à ceux du mode « Song Record ». Reportez-vous au § 4.4.4.4 ci-dessus.
- **21** **SF1** « Scene1 » – **SF5** « Scene5 » : Pour modifier les réglages des paramètres liés au motif (scène de motif) et aux arpèges en appuyant sur ces touches. Pour plus de détails, reportez-vous à l'explication de ces mêmes touches dans le mode « Pattern Play » au § 4.5.1.5 ci-dessus.
- **22** **F1** « Setup » : pour revenir de l'écran précédent à l'écran « Record Setup ».
- **23** **F2** « Arpeggio » : (Record Arpeggio) (Arpège à enregistrer) Cette opération est identique à celle de l'écran « Record Arpeggio » (au § 4.4.4.5) du mode « Song ».
- **23** **F4** « Erase » : Ce menu apparaît dès que l'enregistrement démarre. Lors de l'enregistrement du motif, si vous appuyez sur la touche tout en maintenant la touche **F4** enfoncée, tous les événements de note de la touche en question sont supprimés. Cette fonction est très utile lors de l'enregistrement en boucle car elle vous permet de supprimer rapidement les fausses notes jouées pour une touche spécifique
- **24** **F5** « Click » : identique à celui du mode « Song Record ». Reportez-vous au § 4.4.4.4 ci-dessus.

4.5.2.5 Procédure d'enregistrement en temps réel

Cette section vous explique comment enregistrer votre performance à l'aide des fonctions d'enregistrement en temps réel. Gardez à l'esprit que la procédure varie en fonction du type d'enregistrement et de la piste à enregistrer sélectionnés dans l'écran « Record Setup ».

Cette opération est identique à celle de l'écran « Song Record » (§ 4.4.4.6).

4.5.3 Édition des événements MIDI : « Pattern Edit »

Le mode « Pattern Edit » permet d'éditer les phrases déjà enregistrées ou d'insérer les nouvelles données dans les phrases. Il peut être utilisé pour corriger des erreurs ou ajouter des dynamiques ou des effets (vibrato, par exemple) afin d'embellir la phrase.

Appuyez sur la touche **EDIT** en mode « Pattern Play » pour accéder au mode « Pattern Edit ».

Note :

- ✓ Ce mode vous offre des commandes détaillées et précises qui vous permettent de modifier les événements MIDI de pistes de motif individuels. Les événements MIDI sont des messages (tels que l'activation/la désactivation de note, le numéro de note,

le numéro de changement de programme, etc.) qui constituent les données d'une phrase enregistrée.

- ✓ À l'instar du mode « Song Edit », le mode « Pattern Edit » est constitué de l'écran « Event List » et de la fenêtre « Insert Event ».
  - L'écran « Event List » vous permet de corriger ou de supprimer des événements MIDI déjà insérés,
  - tandis que la fenêtre « Insert Event » vous permet d'insérer de nouveaux événements dans le motif. Grâce à cette fenêtre, vous pouvez introduire les événements un par un. L'écran « Event List » apparaît toujours la première fois que vous appelez le mode « Pattern Edit ».

4.5.3.1 Édition des données enregistrées 364
4.5.3.2 Insertion du nouvel événement 365
4.5.3.3 Écran « Event List » 365
4.5.3.4 Changement de l'affichage des événements MIDI — F2 « ViewFilter » 365

4.5.3.1 Édition des données enregistrées

Cette section présente les grandes lignes de la procédure de correction ou de suppression d'événements déjà enregistrés.

- 1 Sélectionnez une piste à modifier dans l'écran « Pattern Play ». Pour éditer une phrase spécifique, appuyez sur la touche **F4** pour ouvrir l'écran « Patch » (§ 4.5.1.8 ci-dessus), puis sélectionnez la phrase en question.
- 2 touche **EDIT** pour passer en mode « Pattern Edit ». L'écran « Event List » (§ 4.5.3.3 ci-dessous) du motif apparaît.

  Note : Vous pouvez sélectionner la piste souhaitée à l'aide des touches numériques **1 – 16** en appuyant sur la touche **TRACK** (le voyant s'allume) après être passé en mode « Pattern Edit ».

- 3 Positionnez le curseur sur l'événement ou le paramètre à éditer. Utilisez la touche ▲▼ (Curseur haut/bas) pour déplacer le curseur à l'endroit souhaité.
  Appuyez sur la touche ◄◄ / ►► pour déplacer le curseur par incréments d'une mesure.
  Utilisez la touche ◄ / ► (Curseur gauche/droite) pour positionner le curseur sur le paramètre à éditer.

  Note :
  - Pour plus de détails sur chaque événement et paramètre, reportez-vous au § 6.3 ci-dessous.
  - Utilisez la fonction « View Filter » (§ 4.5.3.4 ci-dessous) pour retrouver rapidement les événements souhaités.

- 4 Modifiez les réglages de paramètres ou l'emplacement de l'événement.
  Pour cela modifiez la valeur à l'aide des touches **INC/YES et DEC/NO** et du **cadran** de données. L'événement édité clignote à l'écran.
  Changez l'emplacement de l'événement en modifiant les paramètres « MEAS » (mesure), « BEAT » et « CLOCK ».
  Appuyez sur la touche **F6** pour supprimer l'événement situé à l'emplacement du curseur.

- 5 Une fois l'édition d'un paramètre terminée, appuyez sur la touche **ENTER** pour vérifier et valider la modification (l'événement cesse de clignoter).
  Si vous positionnez le curseur sur un nouvel événement alors que l'événement actuel clignote toujours, les modifications apportées à ce dernier sont annulées.

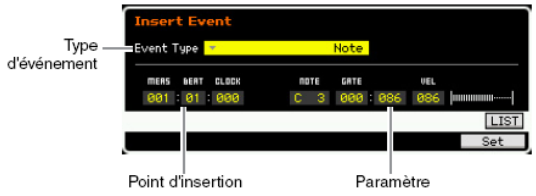
- 6 touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Pattern Play ».

- 7 touche **STORE** pour ouvrir la fenêtre « Pattern Store » (§ 4.5.2 ci-dessus) et stocker le motif créé.

4.5.3.2 Insertion du nouvel événement

Cette section explique comment insérer de nouveaux événements dans le morceau actuel.

- 1 Depuis l'écran « Event List », appuyez sur la touche **F5** « Insert » pour ouvrir la fenêtre « Insert Event ».



- 2 Spécifiez le type d'événement à insérer, le point d'insertion (mesure, temps et impulsion d'horloge) et la valeur des paramètres de l'événement.
  Lorsque le curseur est situé sur le type d'événement, vous pouvez appeler la liste des types d'événement à saisir en appuyant sur la touche **SF6** « LIST » et en faisant votre choix dans la liste. Pour plus de détails sur chaque événement et paramètre, reportez-vous au § 6.3 ci-dessous.
- 3 touche **F6** « Set » pour insérer l'événement spécifié à l'emplacement choisi. La fenêtre « Insert Event » reste ouverte, ce qui vous permet de continuer à insérer de nouveaux événements.
  Appuyez sur la touche **ENTER** pour insérer réellement l'événement et fermer la fenêtre « Insert Event ».
- 4 touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Event List ».

4.5.3.3 Écran « Event List »

L'écran « Event List » répertorie les événements MIDI (essentiellement des valeurs telles que le nombre de notes, la vélocité et la valeur de changement de commande) et permet de les modifier. Vous pouvez y modifier ou y supprimer des événements enregistrés précédemment.

Cet écran est identique à celui du mode « Song Edit ». Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.4.7.4.

4.5.3.4 Changement de l'affichage des événements MIDI — F2 « ViewFilter »

Cette fonction est identique à celle du mode « Song Edit ». Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.4.7.5.

4.5.4 Tâches de « Pattern » (motif)

Le mode « Pattern Job » contient un jeu complet d'outils d'édition et de fonctions de transformation des données que vous pouvez utiliser pour modifier le son du motif ou de la phrase. Il propose également diverses opérations pratiques, telles que la copie ou la suppression de données.

36 tâches de motif sont disponibles.

Fonction	Description
F1 « Undo/Redo »	- Undo annule les modifications apportées par l'opération la plus récente pour restaurer les valeurs précédentes des données. - Redo annule Undo et restaure les modifications
F2 « Note »	**Tâches de données de note**
01: Quantize	tâches sont identiques à celles du mode « Song Job ». Reportez-vous au § 4.4.8
02: Modify Velocity	
03: Modify Gate Time	
04: Crescendo	
05: Transpose	
06: Glide	
07: Create Roll	
08: Sort Chord	
09: Separate Chord	
F3 « Event »	**Tâches d'événement**
01: Shift Clock	tâches sont identiques à celles du mode « Song Job ». Reportez-vous au § 4.4.8
02: Copy Event	
03: Erase Event	
04: Extract Event	
05: Create Continuous Data	
06: Thin Out	
07: Modify Control Data	
08: Beat Stretch	
F4 « Phrase »	**Tâches de phrase**
01: Copy Phrase	copie une phrase sélectionnée dans la phrase de destination spécifiée
02: Exchange Phrase	échange le contenu de deux phrases déterminées
03: Mix Phrase	mixe toutes les données de deux phrases utilisateur sélectionnées
04: Append Phrase	ajoute une phrase au bout d'une autre pour créer une phrase plus longue
05: Split Phrase	partage une phrase sélectionnée en deux phrases distinctes
06: Get Phrase from Song	copie un segment des données de la piste-séquence depuis un morceau vers la phrase de destination spécifiée
07: Put Phrase to Song	copie une phrase utilisateur sélectionnée dans une zone déterminée d'un morceau sélectionné
08: Clear Phrase	supprime toutes les données de la phrase sélectionnée
F5 Track	**Tâches de piste**
01: Copy Track	copie toutes les données du type sélectionné depuis une piste source donnée vers la piste de destination spécifiée
02: Exchange Track	échange le type de données spécifié entre deux pistes déterminées du morceau actuel
03: Mix Track	mixe toutes les données des deux pistes sélectionnées.
04: Clear Track	supprime toutes les données du type sélectionné de la piste sélectionnée

Fonction	Description
05: Normalize Play Effect	réécrit les données de la piste sélectionnée de manière à ce qu'elles incluent les réglages Play FX/Groove/MIDI Delay actuels
06: Divide Drum Track	épare les événements de note d'une performance de batterie affectée à une piste spécifiée et place les notes correspondant à des instruments de batterie différents dans des pistes séparées (pistes 1 à 8)
07: Put Track to Arpeggio	copie les données dans les mesures spécifiées d'une piste, de manière à créer des données d'arpèges
F6 « Pattern »	**Tâches de motif**
01: Copy Pattern	copie la totalité des données d'un motif source sélectionné sur un motif cible donné
02: Append Pattern	ajoute un motif au bout d'une autre pour créer un motif plus long
03: Split Pattern	partage un motif sélectionné en deux motifs distincts
04: Clear Pattern	Cette tâche supprime toutes les données du ou des motifs sélectionnés

4.5.4.1 Procédure dans le mode « Pattern Job » 367
4.5.4.2 F1 « Undo/Redo » 368
4.5.4.3 F2 « Note Jobs » 368
4.5.4.4 F3 « Event Jobs » 368
4.5.4.5 F4 « Phrase Jobs » 368

4.5.4.1 Procédure dans le mode « Pattern Job »

- 1 Depuis l'écran « Pattern Play », appuyez sur la touche **JOB** pour passer en mode Pattern Job.
- 2 Sélectionnez le menu Job souhaité en appuyant sur une des touches **F1 – F6**.
- 3 Positionnez le curseur sur la tâche souhaitée à l'aide du **cadran** de données et des touches **INC/DEC et DEC/NO**, puis appuyez sur **ENTER** pour appeler l'écran Job.
- 4 Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité, puis réglez la valeur à l'aide du **cadran** de données et des touches **INC/DEC et DEC/NO**.
- 5 touche **ENTER** pour exécuter la tâche. Une fois la tâche terminée, le message « Completed » s'affiche.

  AVIS : Lors de certaines tâches, l'opération écrase toutes les données présentes dans la mémoire de destination.
  Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).
- 6 touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Pattern Play ».
  Note :
  - Si la plage spécifiée ne contient pas de données, le message « No Data » apparaît à l'écran et la tâche n'est pas exécutée.
  - Si vous faites une erreur ou voulez comparer le son des données avant et après l'exécution d'une tâche, appuyez sur la touche **F1** pour utiliser la fonction « Undo/Redo ».

AVIS : Même si la tâche est terminée, la sélection d'un autre motif ou la mise hors tension de l'instrument sans avoir exécuté l'opération de stockage entraînera la suppression des données de motif. Prenez soin de stocker les données du motif dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** avant de sélectionner un autre motif ou de mettre l'instrument hors tension.

Note : Certaines tâches qui permettent de copier la voix d'échantillon depuis la source vers la destination n'exécutent l'opération de copie réelle que lorsque les événements Bank Select et Program Change spécifiant la voix d'échantillon sont enregistrés sur la piste source.

4.5.4.2 F1 « Undo/Redo »

Cette tâche est identique à celles du mode Song Job. Reportez-vous au § 4.4.8.2.

4.5.4.3 F2 « Note Jobs »

Les tâches de note du mode « Pattern » sont globalement les mêmes qu'en mode « Song Job ». Cependant, contrairement au mode « Song Job », les tâches de note de « motif » sont appliquées aux phrases (001 – 256) et à une plage déterminée de la phrase (mesure : temps : clock).

4.5.4.4 F3 « Event Jobs »

Les tâches d'événement du mode « Pattern » sont essentiellement les mêmes qu'en mode « Song Job ».

Cependant, contrairement au mode « Song Job », les tâches d'événement de « motif » sont appliquées aux phrases (001 – 256) et à une plage déterminée de la phrase (mesure : temps : clock).

Note :

- ✓ Dans « 03: Erase Event Job », vous ne pouvez pas sélectionner « Tempo Change », « Scene Memory » ou « Track Mute » en tant que types d'événement, contrairement au mode Song Erase Event Job.
- ✓ Dans « 05: Create Continuous Data Job » et « 07: Modify Control Data Job », vous ne pouvez pas sélectionner « Tempo Change » en tant que type d'événement, contrairement au mode Song Job.

4.5.4.5 F4 « Phrase Jobs »

4.5.4.5.1 « 01: Copy Phrase » 368
4.5.4.5.2 « 02: Exchange Phrase » 369
4.5.4.5.3 « 03: Mix Phrase » 370
4.5.4.5.4 « 04: Append Phrase » 370
4.5.4.5.5 « 05: Split Phrase » 371
4.5.4.5.6 « 06: Get Phrase from Song » 371
4.5.4.5.7 « 07: Put Phrase to Song » 372
4.5.4.5.8 « 08: Clear Phrase » 373
4.5.4.5.9 F5 « Track Jobs » 373
4.5.4.5.10 F6 « Pattern Jobs » 376

4.5.4.5.1 « 01: Copy Phrase »

Cette tâche copie une phrase sélectionnée dans la phrase de destination spécifiée. Les voix échantillons utilisées dans la phrase sélectionnée peuvent également être copiées. C'est particulièrement utile si vous créez un motif et que vous souhaitez utiliser les données de phrase d'un autre motif.



- 1 Phrase source :
- 2 Phrase de destination : numéro de motif (01 – 64) et le numéro de phrase (001 – 256) de la source et de la destination, respectivement.
- 3 Copy Sample Voice : Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons affectées à la phrase source sont copiées dans la phrase de destination en tant que voix échantillons et sont affectées aux pistes correspondantes du motif sélectionné.
  Prenez soin d'activer ce paramètre lorsque vous copiez la phrase à l'aide de la voix échantillon. Lorsque la mémoire du motif de destination est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'avertissement apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez la tâche d'échantillon « 02: Delete » pour supprimer des échantillons inutilisés, puis réessayez.

  AVIS :
  - Toutes les données présentes à l'emplacement de destination de la copie sont écrasées.
  - La fonction « Undo/Redo » ne peut pas être utilisée pour annuler/ rétablir une opération de copie de voix échantillon.

4.5.4.5.2 « 02: Exchange Phrase »

Cette tâche échange le contenu de deux phrases déterminées. Elle est utile si vous voulez échanger deux phrases attribuées à des motifs différents.

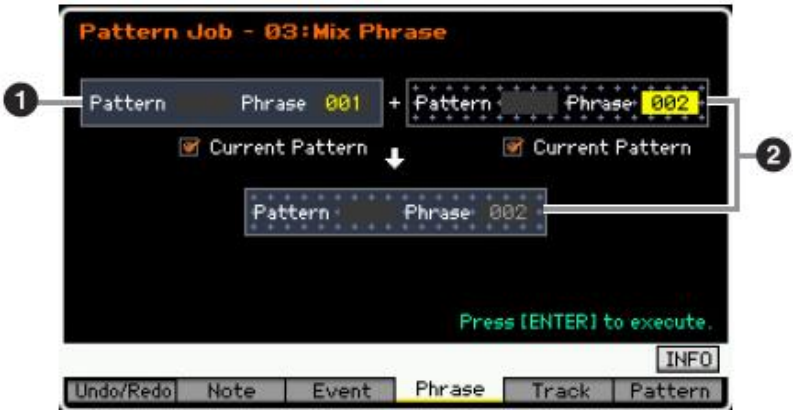


- 1 Phrase à échanger
- 2 Phrase à échanger : numéro de motif (01 – 64) et le numéro de phrase (001 – 256) des phrases à échanger, respectivement.

Note : Si cette tâche est appliquée à des phrases qui utilisent des voix échantillons, celles-ci ne seront pas échangées.

4.5.4.5.3 « 03: Mix Phrase »

Cette tâche mixe toutes les données de deux phrases utilisateur sélectionnées — 1 et 2 — et place le résultat dans la phrase 2. Elle est utile si vous voulez créer une nouvelle phrase en mixant deux phrases jouées, par exemple, par des instruments de batterie différents.



- 1 Phrase d'origine
- 2 phrase de destination : numéros de motif (01 – 64) et les numéros de phrase (001 – 256) des phrases à mixer, respectivement. Cette tâche mixe toutes les données de deux phrases utilisateur sélectionnées — 1 et 2 — et place le résultat dans la phrase 2.

Note : Gardez à l'esprit que le fait d'appliquer cette tâche à des phrases contenant des voix échantillons ne permet pas de mixer ces dernières.

4.5.4.5.4 « 04: Append Phrase »

Cette tâche ajoute une phrase (1) au bout d'une autre (2) pour créer une phrase plus longue.



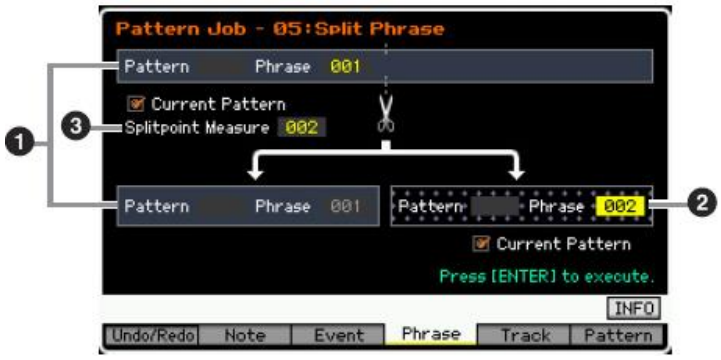
- 1 Phrase d'origine

- 2 phrase de destination : numéros de motif (01 – 64) et les numéros de phrase (001 – 256) des phrases à ajouter, respectivement. Cette tâche ajoute une phrase (1) au bout d'une autre (2).

  Note :
  - Si cette tâche est appliquée à des phrases qui utilisent des voix échantillons, celles de la phrase source (1) ne seront pas annexées.
  - Si la longueur du motif dépasse 256 mesures à la suite de l'exécution de cette tâche, un message d'erreur s'affiche et la tâche est abandonnée.

4.5.4.5.5 « 05: Split Phrase »

Cette tâche partage une phrase sélectionnée (1) en deux phrases distinctes (1 et 2). La phrase 1 est divisée au niveau du point de partage (3).



- 1 Phrase d'origine : numéro de motif (01 – 64) et le numéro de phrase (001 – 256) de la phrase d'origine à partager. Cette tâche laisse la partie située avant le point de partage (3) de la phrase d'origine.
- 2 Phrase de destination : numéro de motif (off, 01 – 64) et le numéro de phrase (off, 001 – 256) de la phrase de destination du partage. Cette tâche copie la partie située après le point de partage dans cette phrase de destination. Lorsque le motif ou la phrase est réglé sur « off », la partie située après le point de partage de la phrase d'origine est supprimée.
  AVIS : Cette tâche écrase toutes les données déjà présentes dans la phrase de destination du partage (2).
- 3 Split Point Measure : (Mesure du point de partage) Détermine la mesure (002 – 256) au niveau de laquelle la phrase doit être partagée.

4.5.4.5.6 « 06: Get Phrase from Song »

Cette tâche copie un segment des données de la piste séquence d'un morceau vers la phrase de destination spécifiée. Elle est utile lorsque vous trouvez un motif de batterie ou de basse dans un morceau et que vous voulez l'utiliser dans le motif.



- 1 Morceau, piste mesure sources : numéro du morceau (01 – 64), le numéro de la piste (01 – 16) et la plage de mesures (001 – 999) sources du morceau. Si la plage de mesures spécifiée contient plus de 257 mesures, un message d'avertissement apparaît sur l'écran et la tâche est interrompue. Dans ce cas, redéfinissez la plage pour qu'elle ne contienne plus que 256 mesures maximum.
- 2 Phrase de destination : numéro de la phrase de destination (001 – 256). La phrase de destination peut être sélectionnée parmi les phrases du motif actuel.

  AVIS : Toutes les données présentes à l'emplacement de destination de la copie sont écrasées.

- 3 Copy Sample Voice : Lorsque la case « Copy Sample » est cochée, les voix échantillons utilisées dans les données sources sont copiées dans la phrase de destination en tant que voix échantillons et sont affectées à la piste du motif de destination. Prenez soin d'activer ce paramètre lorsque vous copiez une piste à l'aide d'une voix échantillon.
  Lorsque la mémoire du motif de destination (motif actuel) est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'avertissement apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez la tâche d'échantillon « 02: Delete » pour supprimer des échantillons inutilisés, puis réessayez.

AVIS : La fonction « Undo/Redo » ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de copie de voix échantillon.

4.5.4.5.7 « 07: Put Phrase to Song »

Cette tâche copie une phrase utilisateur donnée dans une zone déterminée d'un morceau sélectionné.



- 1 Phrase source : numéro de la phrase (001 – 256) à copier.
- 2 Morceau, piste et mesure de destination : numéro (01 – 64), le numéro de la piste (01 – 16) et la plage de mesures (001 – 999) du morceau de destination.
  AVIS : L'opération de copie écrase toute donnée présente sur la piste et la plage de mesures de destination.
- 3 Copy Sample Voice : Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons utilisées par la phrase source sont copiées dans le morceau de destination en tant que voix échantillons et sont affectées à la piste du morceau de destination.
  Prenez soin d'activer ce paramètre lorsque vous copiez une phrase à l'aide d'une voix échantillon.
  Lorsque la mémoire du morceau de destination est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'avertissement apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez la « 05: Split Phrase » (Partager phrase) tâche d'échantillon « 02: Delete » pour supprimer des échantillons inutilisés, puis réessayez.

AVIS : La fonction « Undo/Redo » ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de copie de voix échantillon.

4.5.4.5.8 « 08: Clear Phrase »

Cette tâche supprime toutes les données de la phrase sélectionnée.



- 1 Phrase : numéro de la phrase (001 – 256) à effacer.
- 2 Clear Sample Voice : (Effacer la voix échantillon) Lorsque cette case est cochée, la voix échantillon utilisée dans la phrase spécifiée ci-dessus est également effacée.

AVIS : La fonction « Undo/Redo » (§ 4.4.8.2) ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de suppression d'échantillon.

4.5.4.5.9 F5 « Track Jobs »

4.5.4.5.9.1 « 01: Copy Track » 374
4.5.4.5.9.2 « 02: Exchange Track » 374
4.5.4.5.9.3 « 03: Mix Track » 374
4.5.4.5.9.4 « 4: Track Clear » 375
4.5.4.5.9.5 « 05: Normalize Play Effect » 375
4.5.4.5.9.6 « 06: Divide Drum Track » 375
4.5.4.5.9.7 « 07: Put Track to Arpeggio » 375

4.5.4.5.9.1 « 01: Copy Track »

Cette tâche copie toutes les données du type sélectionné depuis une piste source donnée vers la piste de destination spécifiée. C'est particulièrement utile si vous créez un motif et que vous souhaitez utiliser les données de piste d'un autre motif.



- 1 Piste source :
- 2 Piste de destination : numéro de motif (01 – 64), la section (A – P) et la piste (01 – 16) de la source et de la destination, respectivement.
  AVIS : Toutes les données présentes à l'emplacement de destination de la copie sont écrasées.
- 3 Type de données à copier : type(s) de données à copier. Réglages :
  - Sequencer Event (tous les événements de la piste),
  - Play Effect, Mix Part Parameter (tous les paramètres de la partie de mixage),
  - Sample Voice

  Note : Lorsque la mémoire du motif de destination est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'avertissement apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne sont pas copiées et ce, même si la case Sample Voice est cochée. Dans ce cas, utilisez la tâche d'échantillon « 02: Delete » pour supprimer des échantillons inutilisés, puis réessayez.

AVIS : La fonction « Undo/Redo » (§ 4.4.8.2) ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de suppression d'échantillon.

4.5.4.5.9.2 « 02: Exchange Track »

Cette tâche est identique à celles du mode « Song Job ». Reportez-vous au § 4.4.8.6.2 ci-dessus.

4.5.4.5.9.3 « 03: Mix Track »

Cette tâche est identique à celles du mode Song Job. Reportez-vous au § 4.4.8.6.3 ci-dessus.



4.5.4.5.9.4 « 4: Track Clear »

Cette tâche supprime toutes les données du type sélectionné de la piste sélectionnée.

- **1** Pistes : piste à effacer en spécifiant la section (A – P, all) et la piste (01 – 16, all).
- **2** Type de données à supprimer : type(s) de données à supprimer. Sélectionnez le type souhaité en cochant la case appropriée. Réglages :
  - Sequencer Event (tous les événements de la piste),
  - Play Effect, Mix Part Parameter (tous les paramètres de la partie de mixage),
  - Sample Voice

AVIS : La fonction « Undo/Redo » ne peut pas être utilisée pour annuler ou restaurer une opération « Clear » sur des pistes qui contiennent des données d'échantillon.

Note : La forme d'onde dans la SDRAM ne peut pas être supprimée avec cette tâche, même si la case « Sample Voice » est cochée. Si vous voulez supprimer la forme d'onde affectée à la voix échantillon utilisée dans le morceau spécifié, utilisez la tâche « Delete » (au § 5.4.1 ci-dessous) du mode « Sampling Job ».

4.5.4.5.9.5 « 05: Normalize Play Effect »

Cette tâche est identique à celles du mode « Song Job ». Reportez-vous au § 4.4.8.6.5 ci-dessus.

4.5.4.5.9.6 « 06: Divide Drum Track »

Cette tâche est identique à celles du mode « Song Job ». Reportez-vous au § 4.4.8.6.6 ci-dessus.

4.5.4.5.9.7 « 07: Put Track to Arpeggio »

Cette tâche copie les données dans les mesures spécifiées d'une piste, de manière à créer des données d'arpèges.

16 numéros de note unique sont enregistrables sur la piste de l'arpège. Si vous avez enregistré plus de 16 numéros de note différents dans les données de séquence MIDI, l'opération « Convert » réduit les notes qui dépassent la limite. Par conséquent, prenez soin de n'enregistrer que 16 notes différentes au maximum lorsque vous créez un arpège, et plus particulièrement lorsque vous utilisez les 4 pistes.



- 1 Plage : plage à convertir en données d'arpège en spécifiant la section (A – P) et la mesure (001 – 256).

Les autres paramètres sont identiques à ceux du mode « Song Job ». Reportez-vous au § 4.4.8.6.7 ci-dessus.

4.5.4.5.10 F6 « Pattern Jobs »

4.5.4.5.10.1 « 01: Copy Pattern » 376
4.5.4.5.10.2 « 02: Append Pattern » 377
4.5.4.5.10.3 « 03: Split Pattern » 377
4.5.4.5.10.4 « 04: Clear Pattern » 378

4.5.4.5.10.1 « 01: Copy Pattern »

Cette tâche copie la totalité des données d'un motif source sélectionné vers un motif cible donné.



- 1 Motif source :
- 2 Motif de destination : numéro de motif (01 – 64) et la section (A – P, all) du motif source et de destination. Si vous paramétrez la section source sur « all », la section de destination est automatiquement réglée sur « all », de sorte que toutes les données du motif source sont copiées dans la destination.
- 3 Copy Pattern Chain : (Copier la chaîne de motifs) Lorsque cette case est cochée, les données de la chaîne de motifs sont copiées en même temps que les données du motif.

4.5.4.5.10.2 « 02: Append Pattern »

Cette tâche ajoute un motif (1) au bout d'un autre (2) pour créer un motif plus long. Les phrases qui constituent le motif source (1) sont en fait ajoutées à la fin des phrases du motif de destination (2). Cette tâche est utile si vous souhaitez relier différents motifs.



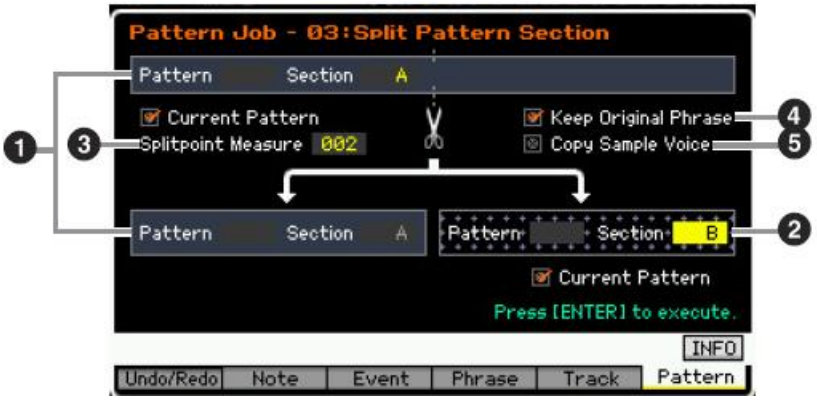
- 1 Motif d'origine :
- 2 motif de destination : numéros de motif (01 – 64) et les sections (A – P) des deux motifs à regrouper, respectivement. Cette tâche ajoute un motif (1) au bout de l'autre (2). Le résultat de cette tâche est placé dans le motif de destination (2).
- 3 Keep Original Phrase : (Conserver la phrase d'origine)
    - Cochée : les données du motif de destination d'origine sont conservées dans la mémoire, de même que les nouvelles données de motif ajoutées. Cette tâche requiert le double du nombre de phrases utilisateur vides comme numéros de pistes dans lesquelles les données de la phrase ajoutée seront stockées. Si l'espace requis n'est pas disponible, un message d'avertissement apparaît et la tâche est interrompue. Dans ce cas, utilisez la tâche « Clear Phrase » pour supprimer des phrases inutilisées, puis effectuez une nouvelle tentative.
    - Non cochée : le motif de destination d'origine est effacé et remplacé par les nouvelles phrases créées.

Note :

- Si cette tâche est appliquée à des motifs qui utilisent des voix échantillons, celles de la phrase source (1) ne seront pas annexées.
- Si la longueur du motif dépasse 256 mesures à la suite de l'exécution de cette tâche, un message d'erreur s'affiche et la tâche est abandonnée.

4.5.4.5.10.3 « 03: Split Pattern »

Cette tâche partage un motif sélectionné (1) en deux motifs distincts (1 et 2). Le motif 1 est divisé au niveau du point de partage (3). Les phrases qui constituent le motif source (1) sont en fait divisées et les phrases divisées situées après le point de partage sont ajoutées aux pistes du motif de destination.



- 1 Motif d'origine : numéro de motif (01 – 64) et la section (A – P) du motif d'origine à partager. Cette tâche laisse la partie située avant le point de partage de la phrase d'origine.
- 2 Motif de destination : numéro de motif (01 – 64) et la section (off, A – P) du motif de destination du partage. Cette tâche déplace la partie située après le point de partage dans cette phrase de destination. Lorsque le numéro du motif ou la section est réglé sur « off », la partie située après le point de partage (3) du motif d'origine (1) est supprimée.
  AVIS : Cette tâche écrase toutes les données déjà présentes dans le motif de destination du partage (2).
- 3 Splitpoint Measure : (Mesure du point de partage) Spécifie la mesure au niveau de laquelle le motif est partagé. Réglages : 002 – 256
- 4 Keep Original Phrase :
  - Cochée : la phrase du motif d'origine est conservée dans la mémoire et les résultats de la tâche de partage sont copiés dans des phrases vides. Cette tâche requiert le double du nombre de phrases utilisateur vides comme numéros de pistes dans lesquelles les données de la phrase ajoutée seront stockées. Si l'espace requis n'est pas disponible, un message d'avertissement apparaît et la tâche est interrompue. Dans ce cas, utilisez la tâche « Clear Phrase » pour supprimer des phrases inutilisées, puis effectuez une nouvelle tentative.
  - Non cochée : les phrases qui constituent le motif d'origine sont effacées et remplacées par les nouvelles phrases créées.
- 5 Copy Sample Voice : Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons (si elles sont incluses dans le motif d'origine) sont copiées dans le motif de destination

4.5.4.5.10.4 « 04: Clear Pattern »

Cette tâche efface le motif spécifié. Vous pouvez également n'effacer que la section spécifiée du motif sélectionné.



- 1 Motif (motif et section) à effacer : motif à effacer. Si le réglage « all » est sélectionné pour le motif, toutes les données de motif seront effacées. Si le réglage « all » est sélectionné pour la section, toutes les données du motif sélectionné seront effacées.
- 2 Clear Pattern Chain : (Effacer la chaîne de motifs)
  - Cochée : les données de la chaîne de motifs sont également effacées.
  - Non cochée : les données de la chaîne de motifs sont conservées.

Note : La forme d'onde dans la mémoire SDRAM ne peut pas être supprimée à l'aide de cette tâche, même si la voix échantillon est utilisée dans la section spécifiée. Si vous voulez réellement supprimer la forme d'onde affectée à la voix échantillon utilisée dans la section spécifiée, utilisez la tâche « Delete » (§ 4.6.2.6.3.2 ci-dessous) en mode « Sampling Job ».

4.5.5 Enregistrement AUDIO dans un « morceau/motif » (mode « Sampling »)

Outre son utilisation dans les modes « Voice » et « Performance », le mode « Sampling » peut également être utilisé depuis les modes « SONG » et « PATTERN ». Ce procédé vous permet d'enregistrer des données audio, tels que des chants, des sons de guitare électrique ou des données audio depuis un périphérique externe, et de les utiliser directement dans une piste de « Song » ou « Pattern » comme voix échantillon.

Cette section couvre les fonctions d'échantillonnage depuis le moment où vous passez en mode Sampling, en appuyant sur la touche **INTEGRATED SAMPLING** (Échantillonnage intégré) en mode « SONG » ou « PATTERN ».

Note : Vous pouvez également passer en mode Sampling tout simplement en appuyant sur la touche **INTEGRATED SAMPLING** des modes Voice ou Performance.

Attention : les fonctions d'échantillonnage varient selon que le mode SAMPLING est appelé à partir des modes « VOICE »/ »PERF »ormance ou « SONG »/ »PATTERN ».

Reportez-vous au paragraphe sur le mode SAMPLING pour la description de la fonction « Sampling » en mode « Voice »/ « Performance ».

AVIS
Les données d'échantillon enregistrées (modifiées) sont perdues à la mise hors tension de l'instrument. Pensez dès lors à toujours copier les données d'échantillons sur le module d'extension de la mémoire flash en option (§ 2.1.3 ci-dessus) ou à les enregistrer sur un

périphérique de stockage USB ou un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (§ 4.8.1.3 ci-dessous) avant de mettre l'instrument hors tension.

Module d'extension de la mémoire flash (vendu EN OPTION)

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

4.5.5.1 Structure du mode « Sampling » 380
4.5.5.2 Écran « Sampling Main » 382
4.5.5.3 « Sampling Record » 383
4.5.5.4 « Sampling Edit » 394
4.5.5.5 « Sampling Job » 394

4.5.5.1 Structure du mode « Sampling »

Cette section vous la structure et l'organisation des échantillons lors de l'enregistrement de données audio dans un morceau/motif, ainsi que la relation entre les échantillons, les voix échantillons et les mixages.

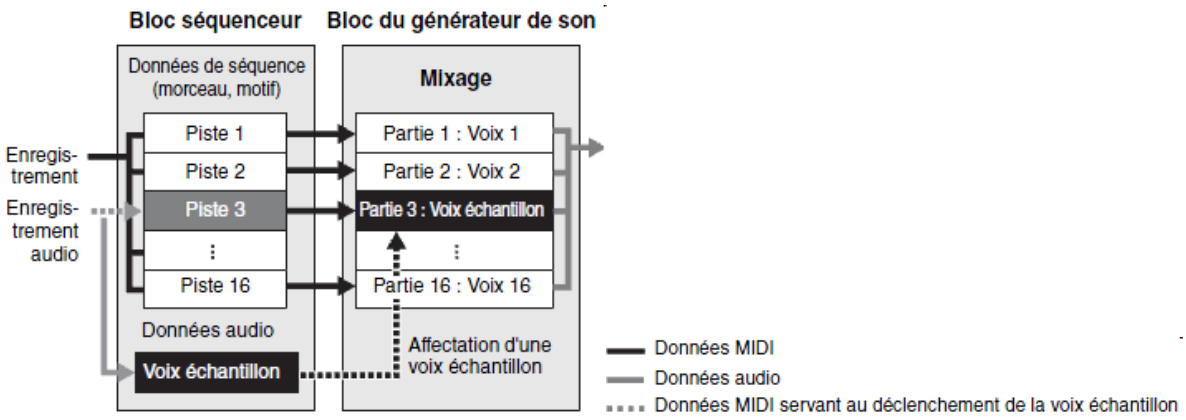
Pour plus de détails sur les échantillons, les formes d'onde et les banques de notes, reportez-vous au § 4.6.2.1.

4.5.5.1.1 Enregistrement AUDIO dans un « morceau/motif » 380
4.5.5.1.2 À propos de la fonction « Slice » 381

4.5.5.1.1 Enregistrement AUDIO dans un « morceau/motif »

Les morceaux et les motifs du MOTIF XF ne prennent en charge que les données MIDI. Par conséquent, le signal audio ne peut être enregistré directement sur une piste, même via l'opération « Sampling ».

Les données audio que vous avez enregistrées sur une piste à l'aide de la fonction « Sampling » sont stockées sous forme de voix échantillon dans un morceau/motif. La voix échantillon stockée est automatiquement affectée à une partie de mixage correspondant à la piste enregistrée. En outre, les données MIDI de déclenchement de la voix échantillon sont enregistrées sur la piste. Durant la reproduction, les données MIDI de la piste déclenchent la voix échantillon. Par conséquent, la piste résultante fonctionne effectivement comme une piste audio.



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

4.5.5.1.2 À propos de la fonction « Slice »

La fonction Slice (Découper en tranche) est une importante fonction d'échantillonnage sous les modes Song/Pattern, car elle permet de diviser aisément les données audio en portions plus petites qui peuvent être déclenchées et contrôlées de nombreuses façons utiles et musicalement agréables.

La fonction « Slice » permet d'exécuter deux opérations simultanées sur un seul échantillon.

La fonction « Slice » crée d'abord une voix échantillon en divisant l'échantillon original en échantillons plus petits d'une valeur de note spécifique (telle qu'une croche ou une double croche), selon le rythme. Puis elle affecte ces échantillons à la banque de notes. La voix échantillon créée est automatiquement affectée à une partie de mixage correspondant à la piste enregistrée.

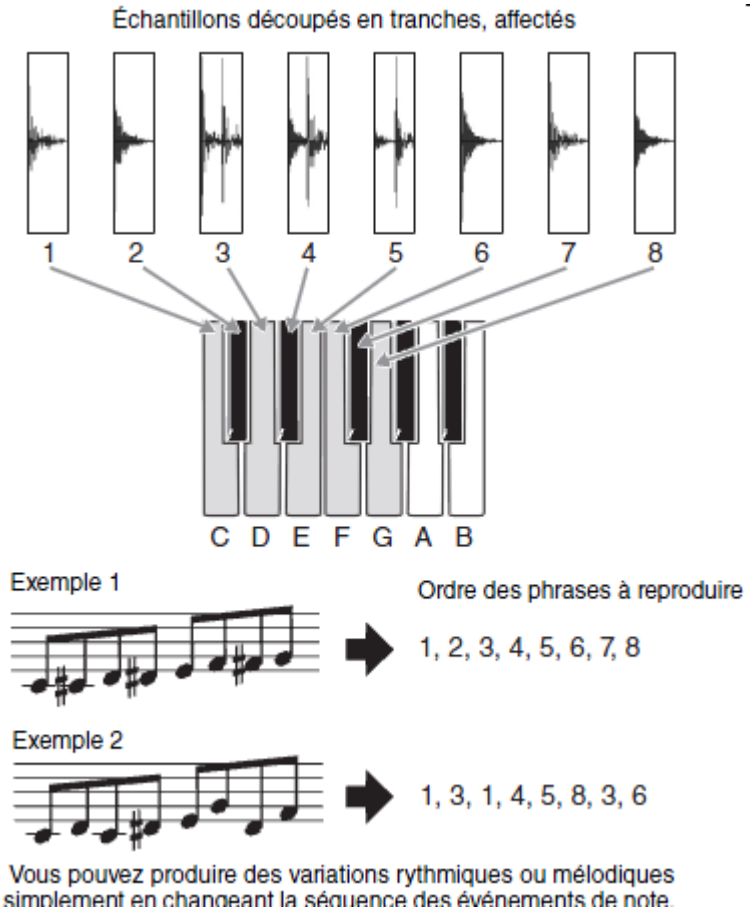
La fonction Slice crée ensuite des données de séquence consistant en événements de note auxquels les échantillons tranchés sont affectés dans l'ordre. Les événements de note dans les données de séquence créées sont disposés selon l'affectation chromatique de la banque de notes, chaque durée de « gate » d'événement de note correspondant au rythme de l'échantillon original (comme par ex., en croches ou doubles croches).

Il en résulte que le même son peut être écouté à la fois depuis l'échantillon original et depuis l'échantillon tranché. Si la fonction Slice ne servait qu'à cela, elle ne serait que de peu d'utilité. Tout l'intérêt de cette fonctionnalité réside dans le fait qu'un échantillon « tranché » de cette manière peut être modifié et reproduit de diverses manières, commodes et créatives à la fois.

Premièrement, vous pouvez modifier le tempo de l'échantillon en temps réel. Bien que le MOTIF XF dispose d'une tâche « Time Stretch » (Extension du temps) pour modifier le tempo d'un échantillon, cette tâche ne peut pas s'effectuer en temps réel pendant la performance au clavier, car la conversion des données d'échantillon nécessite un certain temps. D'autre part, en utilisant les échantillons découpés en tranche, vous avez la possibilité de modifier la vitesse de reproduction de l'échantillon en changeant la valeur de tempo du morceau ou motif concerné en temps réel.

Le deuxième avantage de cette fonction provient de la vitesse et la facilité avec laquelle elle vous autorise à créer des variations de l'échantillon original, en modifiant la reproduction des échantillons découpés en tranche.

Par exemple, vous pouvez changer les vélocités et les points de synchronisation des événements de note auxquels les échantillons tranchés sont affectés. Ceci vous permet de créer des accents dans la reproduction ou de changer le rythme de l'échantillon pour y introduire, par exemple, une sensation de swing. Qui plus est, il vous est même possible de modifier l'ordre des tranches d'échantillon, considérés comme des événements de note, ce qui favorise la création et l'innovation en matière de variations sonores, et simplifie considérablement les processus à l'œuvre.



4.5.5.2 Écran « Sampling Main »

L'écran « Sampling Main » (Principal), qui constitue la porte d'accès au mode « Sampling », est appelé lorsque vous accédez au mode « Sampling » à partir du mode actuellement sélectionné.

- touche **INTEGRATED SAMPLING** en mode « Song » ou « Pattern », afin d'appeler le mode « Sampling » destiné à la création de voix échantillon affectées à une piste Song/ Pattern.
- la touche **EXIT** pour retourner sur le mode « Song » ou « Pattern » d'origine.

Note : Cette section couvre le mode « Sampling » appelé depuis le mode « Song »/ « Pattern ». Reportez-vous au § 4.6.2.2 ci-dessous pour obtenir des instructions sur l'utilisation de la fonction « Sampling » en mode « Voice »/ « **Performance »**.

L'écran « Sampling Main » permet de sélectionner la forme d'onde et sa banque de notes, puis d'écouter le son de l'échantillon affecté à la banque de notes sélectionnée.



Les paramètres **1** à **13** et les touches **SF1**, **SF6** et **F6** sont identiques à celles du mode « Sampling » appelé à partir des modes « Voice »/ « Performance ». Reportez-vous au § 4.6.2.2 ci-dessous.
14 « Track » (Indication uniquement) Indique le numéro de piste du morceau/motif actuellement sélectionné.
15 Measure » (Indication uniquement) Indique le numéro de mesure du morceau/motif actuellement sélectionné.

Note : Gardez à l'esprit que vous pouvez affecter les voix utilisateur créées en mode « Sampling » à partir du mode « Voice » / « Performance » aux parties de mixage des modes « Song »/ « Pattern ». Vous pouvez également affecter les formes d'onde créées en mode « Sampling », accessible depuis le mode « Song »/ « Pattern », à des éléments de la voix en mode « Voice Edit ».

4.5.5.3 « Sampling Record »

INTEGRATED SAMPLING → F6 « Rec »

La fonction « Sampling Record » vous permet d'enregistrer des sons (voix provenant d'un microphone connecté, signal d'une guitare électrique ou données audio d'un lecteur CD ou MP3 externe, par exemple), puis de stocker ces données audio sous la forme d'une voix échantillon, que vous pourrez utiliser dans les pistes d'un morceau/motif. Reportez-vous au mode d'emploi pour obtenir des instructions sur l'utilisation de la fonction « Sampling » en mode « Song »/ « Pattern ».

Note : Cette section couvre le mode « Sampling » appelé depuis le mode « Song/Pattern ». Reportez-vous au § 4.6.2.3 ci-dessous pour obtenir des instructions sur l'utilisation de la fonction « Sampling » en mode « Voice/Performance ».

4.5.5.3.1 Configuration de l'échantillonnage : **F6** « Rec » 384
4.5.5.3.2 Mise en attente et lancement de l'échantillonnage : **F6** « Standby » 385
4.5.5.3.3 Écrêtage de l'échantillon : Écran « Record Trim » 389
4.5.5.3.4 Découpage en tranches de l'échantillon : Écran « Record Slice » 391
4.5.5.3.5 Astuces pour l'utilisation des types de tranches 393
4.5.5.3.6 Mémoire d'onde requise pour les opérations de découpage en tranches 394

*4.5.5.3.1 Configuration de l'échantillonnage : **F6** « Rec »*



Cet écran vous permet de configurer différents paramètres d'échantillonnage.

- touche **F6** dans l'écran « Sampling Main » pour appeler cet écran.
- touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Sampling Main ».
- touche **F6** « Standby » pour appeler l'écran « Record Standby » (§ 4.5.5.3.2 ci-dessous).

- 1 Recording Type : Méthode d'enregistrement. La procédure d'échantillonnage et les données d'échantillon créées varient selon le réglage spécifié ici. Réglages : slice+seq, sample, sample+note
  - **slice+seq** : L'échantillon enregistré est automatiquement divisé en « tranches » destinées à être stockées sous forme de voix échantillon. Ces tranches sont ensuite affectées à des notes successives du clavier. Ces notes sont alors automatiquement organisées en données de séquence MIDI (sur la piste spécifiée) pour la reproduction. Par exemple, si un motif de batterie d'une mesure est échantillonné et que la taille est spécifiée en croches, la mesure enregistrée sera découpée en huit échantillons environ, qui seront affectés à huit notes consécutives sur le clavier.
  - **Sample** : Le signal audio enregistré est uniquement stocké comme voix échantillon. Ce réglage ne produit aucune donnée de séquence MIDI susceptible d'empêcher la reproduction de l'échantillon enregistré, même en cas de reproduction d'un morceau ou d'un motif.
  - **sample+note** : Outre les données d'échantillonnage, les données de note appropriées pour la reproduction de l'échantillon sont créées et enregistrées sur la piste indiquée (8).
- 2 Input Source : Connecteur d'entrée via lequel le signal à échantillonner est reçu. Reportez-vous à la description du paramètre du même nom au paragraphe 4.6.2.4 ci-dessous.
- 3 Stereo/Mono : Détermine si les nouveaux échantillons sont enregistrés en mono ou en stéréo. Reportez-vous à la description du paramètre du même nom au paragraphe 4.6.2.4 ci-dessous.
- 4 Record Next : disponible lorsque « Recording Type » est configuré sur « sample » dans l'écran « Setup ». Reportez vous à la description du paramètre du même nom au paragraphe 4.6.2.4 ci-dessous.
- 5 Frequency : Fréquence d'échantillonnage. Reportez-vous à la description du paramètre du même nom au paragraphe 4.6.2.4 ci-dessous.
- 6 Waveform : Numéro de la forme d'onde de destination. Réglages : 001 – 128

AVIS
Cette opération écrase toutes les données présentes dans le numéro de forme d'onde de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).

- **7** Keybank : Numéro de note de la banque de notes de destination. La valeur définie ici peut être modifiée en mode « Sampling Edit » (§ 4.5.5.4 ci-dessous). Gardez à l'esprit que ce paramètre ne pourra pas être réglé si la valeur de « Recording Type » est spécifiée sur « slice+seq ». Réglages : C -2 – G8

  Notes :
  - Lorsque le paramètre « Recording Type » est réglé sur « slice+seq », les échantillons en tranches sont affectés aux notes par ordre chromatique, commençant avec C1 (MOTIF XF6), E0 (MOTIF XF7) et A -1 (MOTIF XF8).
  - Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- **8** Track : Numéro de la piste à laquelle l'échantillon enregistré est affecté. Une fois l'enregistrement exécuté, la voix échantillon créée est affectée à la partie de mixage correspondant à la piste spécifiée ici. Lorsque le paramètre « Recording Type » est réglé sur « slice+seq » ou « sample+note », les données de note relatives à la reproduction de la voix échantillon sont créées dans la piste spécifiée ici. Réglages : 01 – 16
- **9** Part : n'est disponible que lorsque vous passez en mode « Sampling » depuis les modes « Song/Pattern ».
- **10** Voice : n'est disponible que lorsque vous passez en mode « Sampling » depuis les modes « Song/Pattern ».
- **11** Drum Key : n'est disponible que lorsque vous passez en mode « Sampling » depuis les modes « Song/Pattern ». (Indication uniquement)
- **12** Recordable Time : Indique le temps d'échantillonnage disponible en fonction de la mémoire disponible. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. L'espace mémoire actuellement utilisé s'affiche à l'écran sous la forme d'une ligne bleue. (Indication uniquement)
- **13** **F6** « Standby » : pour ouvrir l'écran « Sampling Standby » (Attente d'échantillonnage). Cet écran sert à exécuter l'échantillonnage. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 4.5.5.3.2 ci-dessous.

*4.5.5.3.2 Mise en attente et lancement de l'échantillonnage : **F6** « Standby »*

Cet écran sert à lancer l'échantillonnage.

- touche **F6** de l'écran « Setup » pour appeler l'écran « Standby ».
- **EXIT** pour revenir à l'écran Setup.

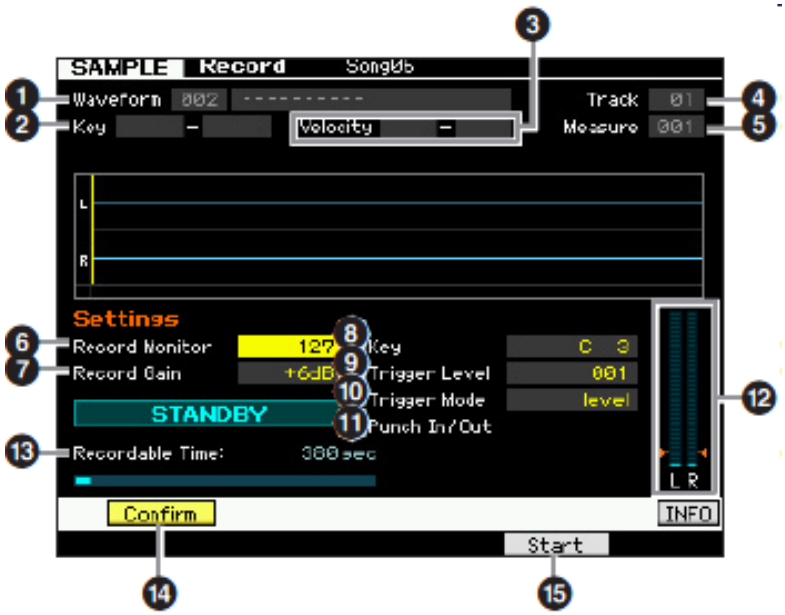
Après le réglage des paramètres selon les besoins, appuyez sur la touche **F5** « Start » pour lancer la procédure d'échantillonnage. Notez que la synchronisation de début d'échantillonnage effective varie selon le réglage du paramètre Trigger Mode.

- Lorsque le paramètre Trigger Mode (**10**) est spécifié sur « level » : même lorsque vous appuyez sur la touche **F5**, l'indication WAITING apparaît à l'écran et l'échantillonnage ne débute pas réellement. Lorsque le signal audio excédant le réglage spécifié par Trigger Level (**9**) parvient à l'instrument, l'indication RECORDING (Enregistrement) remplace la mention WAITING et l'échantillonnage peut démarrer.

- Lorsque le paramètre Trigger Mode (**10**) est spécifié sur « meas » : même lorsque vous appuyez sur la touche [F5], l'indication WAITING apparaît à l'écran et l'échantillonnage

ne débute pas réellement. Réglez le paramètre « Measure » (5) sur lequel débute la reproduction du morceau ou du motif, entrez un numéro de mesure supérieur à la valeur « Measure » (5) relative au paramètre « Punch In/Out » (11), puis appuyez sur la touche ► (Lecture) pour lancer la reproduction. Une fois la reproduction lancée, l'échantillonnage réel commence à la mesure Punch In et se termine à la mesure Punch Out spécifiées.

- Lorsque « Trigger Mode » (10) est spécifié sur « manual » : L'échantillonnage (enregistrement) réel débute lorsque vous appuyez sur la touche **F5** « Start ».



- 1 Waveform : Indique le numéro et le nom de la forme d'onde sélectionnée. (Indication uniquement)
- 2 Plage de notes : Indique la plage de notes de la banque de notes actuellement sélectionnée. (Indication uniquement)
- 3 Velocity: (Velocity Range) Indique la plage de vélocité de la banque de notes actuellement sélectionnée. (Indication uniquement)
- 4 Track : Détermine le numéro de la piste à laquelle l'échantillon enregistré est affecté. (Indication uniquement)
- 5 Measure : Indique le numéro de mesure du morceau/motif actuellement sélectionné. Pour changer de mesure, il suffit d'appuyer sur les touches **G et H** (Rembobinage/ Avance rapide). Réglages :
  - Lorsque vous passez au mode « Sampling » à partir du mode « Song » : 001 – 999
  - Lorsque vous passez au mode « Sampling » à partir du mode « Pattern » : 001 – 256
- 6 Record Monitor : Détermine le niveau de sortie du signal de contrôle pour le signal d'entrée. Ce signal de contrôle est émis sur la prise PHONES ou les prises OUTPUT R et L/MONO. Réglages : 0 – 127
- 7 Record Gain : disponible uniquement lorsque « Input Source » (§ 4.5.5.3.1 ci-dessus) est réglé sur « resample ». Il détermine le gain d'enregistrement lors du ré échantillonnage. Plus la valeur est élevée, plus fort le volume du son ré échantillonné. Avant d'exécuter l'opération « Sampling » (Enregistrement), vous pouvez régler le gain approprié, en vérifiant le volume via l'indicateur de niveau « Level Meter » (Vumètre 12), tout en jouant au clavier. Réglages : -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB
- 8 KeyBank : Banque de notes (§ 4.5.5.3.1 ci-dessus) réglée dans l'écran « Sampling Record Setup ». Le paramètre Key Bank peut être modifié ici aussi bien qu'en mode « Sampling Edit » (§ 4.5.5.4 ci-dessous), une fois la fonction d'échantillonnage exécutée. Réglages : C -2 – G8

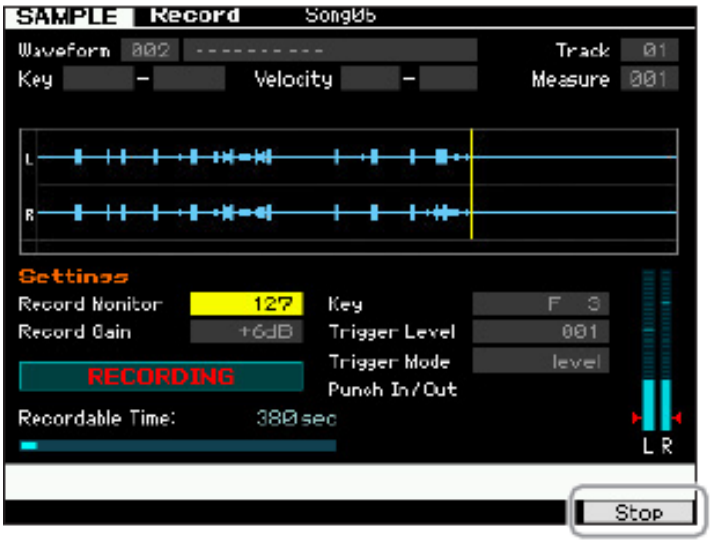
Note : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- **9** Trigger Level : Lorsque le paramètre Trigger Mode (**10**) est réglé sur « level », vous devez également définir Trigger Level. L'échantillonnage (Enregistrement) commence dès la réception d'un signal d'entrée supérieur au niveau de déclenchement spécifié. Le niveau spécifié ici est indiqué sous forme de triangle rouge dans l'indicateur de niveau (Vumètre). Pour des résultats optimaux, réglez le niveau sur les valeurs minimales afin de saisir la totalité du signal, mais veillez à ce que le niveau réglé ne soit pas non plus très bas pour ne pas enregistrer le bruit indésirable. Réglages : 000 – 127
- **10** Trigger Mode : Méthode de déclenchement de l'échantillonnage. Réglages : level, meas, manual
  - Level : L'échantillonnage commence dès la réception d'un signal d'entrée supérieur au niveau de déclenchement spécifié (**9**).
  - meas (mesure) : Ce réglage doit être effectué en même temps que les mesures « Punch In » et « Punch Out » (**11**). Après avoir appuyé sur la touche **F6** « Start », l'échantillonnage commence à la mesure spécifiée pour la mesure Punch In et se termine à la mesure définie pour Punch Out. L'échantillonnage s'arrête également lorsque vous appuyez sur la touche ■ (Arrêt). Cette méthode vous permet d'enregistrer le signal audio tout en contrôlant le son d'autres pistes.
  - manual : L'échantillonnage débute dès que vous appuyez sur la touche **F6** « REC ». Ce réglage vous permet de débuter l'échantillonnage selon la synchronisation souhaitée, indépendamment du niveau d'entrée de la source audio.
- **11** Punch In/Out : uniquement disponible lorsque Trigger Mode (**10**) est réglé sur « meas ». La valeur du réglage Punch In détermine le numéro de la mesure sur laquelle l'échantillonnage démarre automatiquement, tandis que la valeur de Punch Out indique le numéro de mesure au niveau duquel l'échantillonnage s'arrête automatiquement. Réglages : 001 – 999 (mode Song), 001 – 256 (mode Pattern)
- **12** Indicateur de niveau : Vumètre
- **13** Recordable Time : Reportez-vous à la description du paramètre de même nom, qui figure au paragraphe 4.6.2.4 ci-dessous. (Indication uniquement)
- **14** **SF1** « Confirm » : disponible lorsque « Recording Type » est réglé sur « sample » ou « sample+note » dans l'écran « Setup » (§ 4.5.5.3.1 ci-dessus).
- **15** **F5** « Start » : pour lancer l'échantillonnage.

4.5.5.3.2.1 Écran « Sampling RECORDING » 387
4.5.5.3.2.2 Écran « Sampling FINISHED » 388

4.5.5.3.2.1 Écran « Sampling RECORDING »

Durant l'échantillonnage, une représentation graphique des données audio enregistrées apparaît à l'écran.



F6 « Stop » : pour interrompre l'échantillonnage (enregistrement). Dans les cas suivants, la mention « FINISHED » apparaît à l'écran après la fin de l'échantillonnage.

- Lorsque « Recording Type » (§ 4.5.5.3.1 ci-dessus) est réglé sur « sample » ou « sample+note ») et que la fonction **SF1** « Confirm » est activée

- Lorsque « Recording Type » (§ 4.5.5.3.1 ci-dessus) est réglé sur « slice+seq »

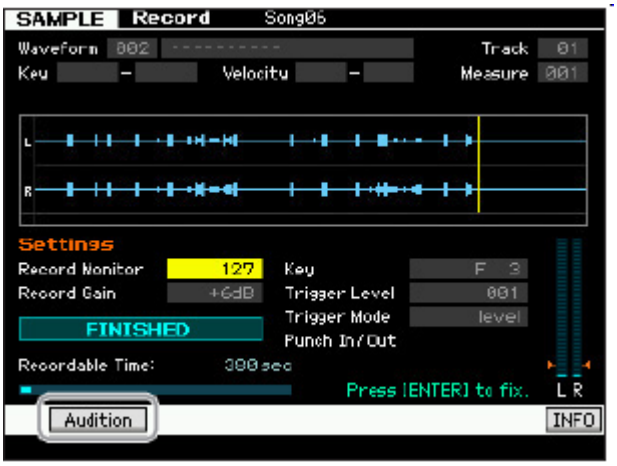
Depuis l'écran « FINISHED », vous pouvez écouter l'échantillon récemment enregistré en appuyant sur la touche **SF1**. Reportez-vous aux détails ci-dessous.

4.5.5.3.2.2 Écran « Sampling FINISHED »

Si la touche **F2** « Confirm » est activée avant le lancement de « Sampling », l'écran « FINISHED » ci-dessous s'affichera dès la fin de l'échantillonnage.

- bouton **SF1** « Audition » ; écouter et confirmer l'échantillon
- bouton **ENTER** Si vous êtes satisfait du son pour fixer les résultats d'échantillonnage en données d'échantillon.
- Dans le cas contraire, bouton **EXIT** et réessayez l'échantillonnage à nouveau.

Si la touche **F2** « Confirm » est désactivée avant le lancement de « Sampling », l'opération d'échantillonnage fixera automatiquement les données d'échantillon et l'instrument retournera sur l'écran « Setup » (§ 4.6.2.4).



SF1 « Audition » : Vous pouvez écouter l'échantillon enregistré en maintenant cette touche enfoncée. Ceci vous permet d'écouter avec précision comment l'échantillon est reproduit.

Notes :

✓ Lorsque le paramètre « Recording Type » (§ 4.5.5.3.1 ci-dessus) est réglé sur « sample » ou « sample+note » et la fonction **SF1** « Confirm » désactivée, l'arrêt de l'enregistrement entraîne la conversion automatique des données d'échantillon récemment enregistrées et l'instrument revient sur l'écran « Setup » (§). Notez que l'instrument retourne sur l'écran « STANDBY » après que l'échantillonnage soit terminé, à condition que le paramètre « Record Next » ait été activé dans l'écran « Setup »

✓ Lorsque le paramètre « Recording Type » (4.5.5.3) est réglé sur « slice+seq », l'arrêt de la reproduction entraîne l'ouverture de l'écran « Record Trim » (Écrêtage de l'enregistrement) (§ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

4.5.5.3.3 Écrêtage de l'échantillon : Écran « Record Trim »

Lorsque le paramètre « Recording Type » (§ 4.5.5.3.1) est spécifié sur « slice+seq », l'arrêt de l'enregistrement (et par la suite, la conversion des données échantillonnées en données fixes lorsque la fonction « Confirm » est activée) appelle cet écran. Dans cet écran, vous pouvez supprimer les portions indésirables de l'échantillon, situées au-delà du point de début et après le point de fin. Appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à l'écran Setup.

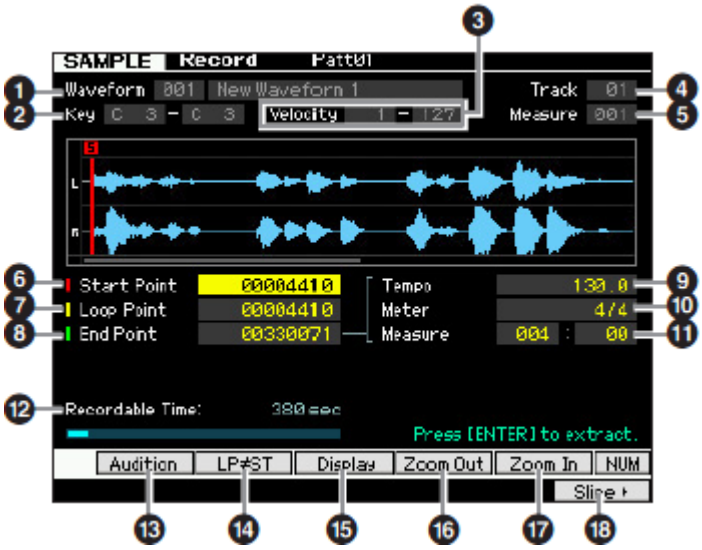
La procédure de l'écran « Record Trim » est la suivante :

➢ Réglez la valeur de Start Point sur le point au niveau duquel vous souhaitez que commence la reproduction de l'échantillon enregistré. Vous pouvez vous servir de la touche **SF1** « Audition » pour écouter l'échantillon et des touches **SF4** « Zoom Out » / **SF5** « Zoom In » afin de visualiser l'onde de l'échantillon.

Note : Appuyez sur la touche **SF6** « NUM » de manière à pouvoir utiliser les touches **SF1** – **SF5** et **F1** – **F6** en tant que touches numériques. Appuyez sur la touche **EXIT** pour restaurer l'état d'origine des touches. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

➢ Réglez les paramètres Tempo (9), Meter (10) et Measure (11) pour la reproduction de l'échantillon. Le paramètre » End Point » (8) est automatiquement modifié de manière à ce que la longueur entre le point de début et le point de fin corresponde aux réglages effectués ici.
➢ Réglez le paramètre « Loop Point » (7) selon les besoins. Lorsque l'indication de menu de la touche **SF2** est « LP=ST », le début (point de début) et la boucle (point de départ de la boucle) partagent la même adresse, ce qui signifie qu'ils sont modifiés simultanément, même si un seul d'entre eux subit des modifications. Si vous appuyez sur la touche **SF2** dans cet état, le menu passe de « LP=ST » à « LP≠ST ». Lorsque l'indication de menu est « LP≠ST », le début (point de début) et la boucle (point de départ de la boucle) peuvent être modifiés indépendamment l'un de l'autre. Si vous appuyez sur la touche **SF2** dans cet état, la valeur de l'adresse du début est copiée dans celle de la boucle, de sorte qu'ils partagent la même valeur d'adresse. En outre, l'indication de menu de la touche **SF2** passe de « LP≠ST » à « LP=ST ». (L'écran demande confirmation.)
➢ bouton **ENTER**. Si vous souhaitez annuler l'opération, appuyez sur la touche **DEC/NO**.
➢ bouton **INC/YES** pour exécuter l'opération « Extract » et supprimer les portions indésirables de l'échantillon.
➢ bouton **F6** « Slice » pour ouvrir l'écran Slice.

AVIS
Les données supprimées via l'opération « Extract » sont irrécupérables. Si vous avez accidentellement supprimé une portion importante de l'échantillon, vous devrez appuyer sur la touche **EXIT** pour retourner sur l'écran « Setup », afin d'exécuter l'opération « Sampling » à nouveau.



- paramètres 1 à 5 sont identiques à ceux de l'écran « Standby » (§ 4.5.5.3.2 ci-dessus).
- 6 Start Point : Point de départ de la reproduction d'échantillonnage. La partie située à gauche de ce point n'est pas reproduite. Réglages : 0000000 – End point
- 7 Loop Point : Point de départ de la reproduction de la boucle. Lorsque le paramètre Play Mode est réglé sur « loop », l'échantillon est reproduit entre le point de départ de la boucle et le point de fin (6). Réglages : 0000000 – End point
- 8 End Point : Point de fin de la reproduction d'échantillonnage. La partie située à droite de ce point n'est pas reproduite. Le point de fin est automatiquement défini de manière à ce que la longueur entre les points de début et de fin corresponde aux réglages des paramètres « Tempo » (9), « Meter » (10) et « Measure » (11). Réglages : 0000000 – (selon la longueur de l'échantillon)
- 9 Tempo : Tempo de reproduction de l'échantillon. Le réglage du tempo modifie le point de fin (8) de manière à ce que la longueur entre les points de début et de fin corresponde aux réglages des paramètres Meter et Measure. Réglages : 5.0 – 300.0
- 10 Meter : Indication de la mesure (type de mesure) de la reproduction de l'échantillon. Le réglage de « Meter » modifie celui de « End Point » (8), de sorte que la longueur entre Start Point et End Point corresponde aux réglages des paramètres « Tempo » et « Measure ». Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4
- 11 Measure : Nombre de mesures pour la reproduction de l'échantillon. Le réglage de « Measure » modifie celui de « End Point » (8), de sorte que la longueur entre Start Point et End Point corresponde aux réglages des paramètres « Tempo » et « Meter ». Réglages : Measure : 000 – 032 Temps : 00 – 15 (varie selon le réglage Meter)
- 12 Recordable Time (Indication uniquement) : Indique le temps d'échantillonnage disponible en fonction de la mémoire disponible. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. L'espace mémoire actuellement utilisé s'affiche à l'écran sous la forme d'une ligne bleue.
- 13 **SF1** « Audition » : Vous pouvez écouter l'échantillon sélectionné en maintenant cette touche enfoncée. Cela vous permet d'écouter avec précision la manière dont l'échantillon est reproduit.
- 14 **SF2** « LP=ST » : Lorsque l'indication de menu est « LP=ST », le début (point
- de début) et la boucle (point de départ de la boucle) partagent la même adresse, ce qui signifie qu'ils sont modifiés simultanément, même si un seul des deux subit des modifications. Si vous appuyez sur la touche **SF2** dans cet état, le menu passe de « LP=ST » à « LP≠ST ». Lorsque l'indication de menu est « LP≠ST », le début (point de début) et la boucle (point de départ de la boucle) peuvent être modifiés indépendamment l'un de l'autre. Si vous appuyez sur la touche **SF2** dans cet état, la valeur de l'adresse du début

est copiée dans celle de la boucle, de sorte qu'ils partagent la même valeur d'adresse. En outre, l'indication de menu passe de « LP≠ST » à « LP=ST ».

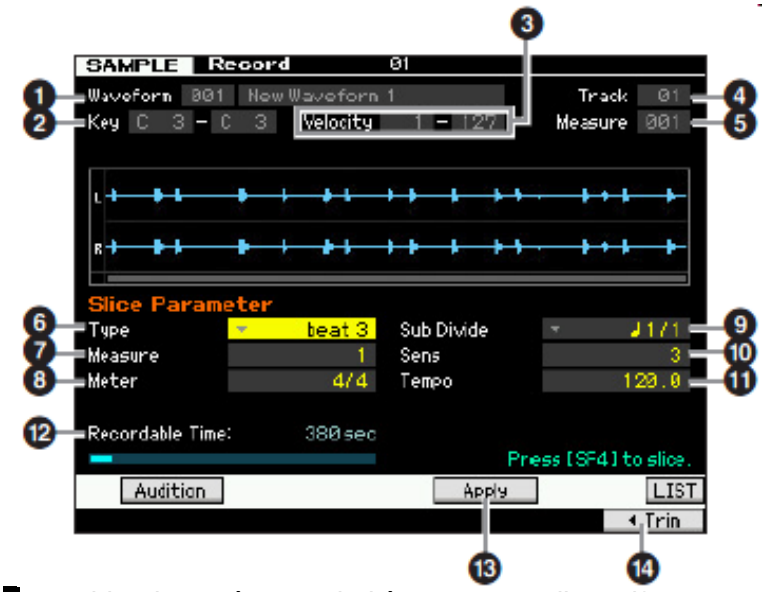
- **15 SF3** « Display » : pour régler le niveau de zoom de manière à ce que l'ensemble de l'onde, en ce compris les points de début et de fin, apparaisse à l'écran.
- **16 SF4** « Zoom Out »
- **17 SF5** « Zoom In »
- Appuyez sur ces touches pour effectuer respectivement des zooms avant et arrière sur l'indication de l'onde de l'échantillon à l'écran.
- **18 F6** « Slice » : pour ouvrir l'écran « Record Slice ».

4.5.5.3.4 Découpage en tranches de l'échantillon : Écran « Record Slice »

Lorsque le paramètre « Recording Type » (§ 4.5.5.3.1 ci-dessus) est réglé sur « slice+seq », vous pouvez ouvrir cet écran en appuyant sur la touche **F6** « Slice » dans l'écran « Record Slice ». Sur cet écran, vous pouvez diviser l'échantillon enregistré en plusieurs tranches, selon le rythme de l'échantillon original. En exécutant l'opération Slice, l'échantillon enregistré est automatiquement divisé en « tranches », stockées comme voix échantillon, et qui sont affectées aux notes successives du clavier. Ces notes sont alors automatiquement organisées en données de séquence MIDI (sur la piste spécifiée) pour la reproduction.

La procédure à suivre dans l'écran « Record Slice » est la suivante.

- Sélectionnez un type de découpage en tranches (6).
- Réglez le nombre de mesures (7) pour la reproduction de l'échantillon.
- Réglez les paramètres « Meter » (8), « Sub Divide » (9) et « Sensitivity » (10).
- bouton **SF4** « Apply » : pour exécuter l'opération Slice. Le menu d'onglet « Apply » est remplacé par « Cancel ». À ce stade, l'échantillon a été temporairement modifié, mais n'est pas encore définitivement converti en données fixes.
- bouton **SF1** « Audition » : pour écouter l'échantillon modifié. Si vous êtes satisfait du résultat, passez à l'étape suivante. Dans le cas contraire et si vous souhaitez recommencer l'opération, appuyez sur la touche **SF4** « Cancel » pour annuler l'opération Slice et restaurer l'état d'origine de l'échantillon. Le menu d'onglet « Cancel » redevient « Apply ». Dans ce cas, recommencez l'opération à partir du début.
- bouton **ENTER** pour convertir le résultat de l'opération Slice en données d'échantillon fixes. L'instrument retourne sur l'écran « Setup ».
- bouton **EXIT** pour retourner en mode Song ou Pattern. Écoutez la piste enregistrée sur laquelle est stocké l'échantillon découpé en tranche.
- Avant de mettre l'instrument hors tension, stockez les données du morceau ou du motif dans la mémoire interne.
- Enregistrez la forme d'onde. Si le module d'extension de la mémoire flash en option est installé sur le MOTIF XF, utilisez la tâche « Copy Job » (au § 5.4.1 ci-dessous) pour enregistrer la forme d'onde. Sinon, enregistrez la forme d'onde sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (§ 6.1.7 ci-dessous).



- paramètres **1** à **5** sont identiques à ceux de l'écran « Standby » (§ 4.5.5.3.2 ci-dessus).
- **6** Type : Sélectionnez le type le mieux adapté à la phrase d'origine. Spécifie la manière dont l'échantillon est découpé en tranches et détermine, dans une certaine mesure, la qualité acoustique ainsi obtenue. Réglages : beat1 – 3, phrase1 – 4, quick
    - beat1 – 3 : Ce type de tranche est adapté aux phrases percutantes telles que les percussions ou les basses avec une attaque rapide et une courte chute. Trois variations sont disponibles.
    - phrase1 – 4 : Idéal pour les phrases contenant des cymbales ou d'autres instruments avec une longue chute. Quatre variations sont disponibles.
    - quick : Quel que soit le contenu de la phrase, l'échantillon est réparti selon les sous-divisions de notes spécifiées. Le nombre de tranches par mesure est calculé en multipliant la valeur maximale du paramètre « Meter » par la valeur minimal du paramètre « Sub Divide ».

  Notes :
    - Pour obtenir des astuces utiles sur l'utilisation du paramètre Slice Type dans différents échantillons, reportez-vous à la section ci-dessous « Astuces pour l'utilisation des types de tranches ».
    - Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche **SF6** « LIST ». Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.=

- **7** Measure : Nombre de mesures pour la reproduction de l'échantillon. Lorsque l'opération Slice est exécutée, les données de séquence correspondant au nombre spécifique de mesures sont créées. Les données de séquence sont créées à partir du début de la mesure actuelle à laquelle l'échantillonnage a commencé. Réglages : 1 – 8
- **8** Meter : Indication de mesure (type de mesure) de l'échantillon. Le réglage ici correspond à l'unité de tranche de base. Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4
- **9** Sub Divide : Le paramètre « Meter » définit l'unité de tranche de base alors que le paramètre « Sub Divide » spécifie une résolution encore plus fine des phrases contenant des régions avec des notes plus courtes.
  Dans le cas d'une phrase à une seule mesure comportant de noires et des croches, par exemple, le paramètre « Meter » doit être réglé sur 4/4 et le paramètre « Sub Divide » sur 1/2. Ce paramètre est sans effet lorsque le paramètre « Slice Type » est défini sur le temps 1 – 2.
  Réglages :
    - Lorsque « Meter » est réglé sur 1 – 8/4 : noire (1/1), croche (1/2), triolet de noires (1/3), double croche (1/4), triolet de croches (1/6), triple croche (1/8), triolet de doubles croches (1/12)

- Lorsque « Meter » est réglé sur 1 – 16/8 : croche (1/1), double croche (1/2), triolet de croches (1/3), triple croche (1/4), triolet de double croches (1/6)
- Lorsque « Meter » est réglé sur 1 -16/16 : double croche (1/1), triple croche (1/2), triolet de doubles croches (1/3)

Note : La résolution de tranche maximale des échantillons stéréo est de 64 tranches et de 128 tranches pour les échantillons mono.

- **10** Sens (Sensibilité) : Règle avec plus de précision les sous-divisions spécifiées par le paramètre « Sub Divide ». Plus les valeurs sont élevées, plus la résolution est importante, permettant même aux notes les plus aériennes et aux sons les plus discrets d'être détectés et découpés en tranches. Utilisez la fonction Audition (en appuyant sur **SF1**) pour écouter les résultats et, s'ils ne vous satisfont pas, modifiez le réglage et réessayez. Ce paramètre n'a aucun effet lorsque le type de tranche« quick » est sélectionné. Réglages : 1 – 5
- **11** Tempo : Détermine le tempo de reproduction des échantillons découpés en tranche via la touche **SF1** « Audition ». La valeur réglée ici s'applique au tempo de reproduction de morceau/motif. Réglages : 005 – 300
- **12** Recordable Time : Indique le temps d'échantillonnage disponible en fonction de la mémoire disponible. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. L'espace mémoire actuellement utilisé s'affiche à l'écran sous la forme d'une ligne bleue. (Indication uniquement)
- **13** **SF4** « Apply » : Lorsque ce menu d'onglet indique « Apply », cela signifie que l'échantillonnage (enregistrement) est déjà terminé et que le découpage en tranches n'a pas encore été exécuté. Dans ce cas, appuyez sur cette touche pour exécuter le découpage en tranches et faire passer le menu d'onglet d'« Apply » à « Cancel ». Lorsque ce menu d'onglet indique « Cancel », cela signifie que l'échantillonnage (enregistrement) et le découpage en tranches ont tous deux été effectués. Dans ce cas, le fait d'appuyer sur cette touche vous fait revenir à l'état avant la découpe, avec l'indication « Apply ».
- **14** **F6** « Trim » : pour appeler l'écran « Record Trim » (§ **Erreur ! Source du renvoi ntrouvable.**), qui vous permet de supprimer des portions indésirables de l'échantillon.

4.5.5.3.5 Astuces pour l'utilisation des types de tranches

Découpage en tranches de phrases percutantes avec de courtes chutes
Essayez d'abord de découper la phrase en tranches à l'aide de « beat1 ». S'il en résulte une attaque faible ou si les portions de relâchement semblent se chevaucher, réessayez en utilisant « beat2 ». Essayez d'ajuster la sensibilité de l'enveloppe pour un contrôle plus précis. Si, après avoir utilisé « beat1 », les portions d'attaque se chevauchent ou si la sensation rythmique générale est dégradée, recommencez l'opération avec « beat3 ». Effectuez les ajustements finaux à l'aide du paramètre « Envelope Sensitivity ».

Découpage en tranches de phrases avec de longues chutes
Essayez d'abord de découper la phrase en tranches à l'aide de « phrase1 ». S'il en résulte une attaque faible ou si les portions de relâchement semblent se chevaucher, réessayez en utilisant « phrase2 ». Effectuez les ajustements finaux à l'aide du paramètre « Envelope Sensitivity ». Si, après avoir utilisé « phrase1 », les points entre les tranches sont rugueuses et l'impression rythmique générale irrégulière, il conviendra de répéter l'opération en se servant de « phrase3 » ou « phrase4 » et en définissant « Sub Divide » sur une résolution plus fine. Effectuez les ajustements finaux à l'aide du paramètre Envelope Sensitivity. Le réglage « phrase3 » est généralement le mieux adapté aux cordes maintenues ou aux sons de type cuivre sans vibrato – en d'autres mots, pour obtenir une hauteur de ton constante. Il peut

également produire des effets d'écho lorsqu'il est appliqué à des phrases percutantes avec une courte chute. Si, après avoir utilisé « phrase1 », les points entre les tranches sont rugueuses et l'impression rythmique générale irrégulière, il conviendra de répéter l'opération en se servant de « phrase4 » et en définissant « SubDivide » sur une résolution plus fine. Effectuez les ajustements finaux à l'aide du paramètre « Envelope Sensitivity ». Le réglage « phrase4 » est généralement le mieux adapté aux cordes maintenues ou aux sons de type cuivre avec vibrato, ainsi qu'aux phrases vocales.

4.5.5.3.6 Mémoire d'onde requise pour les opérations de découpage en tranches

Les tranches de données d'onde individuelles créées par des opérations de découpage en tranches nécessitent une capacité d'environ une fois et demie celle de la mémoire initiale, parce qu'une section de queue est automatiquement ajoutée, et les sections d'augmentation et d'atténuation de volume sont automatiquement créées au début et à la fin des données d'onde. Ceci permet de maintenir une qualité acoustique maximale lorsque le tempo est augmenté, et produit des connexions plus douces entre les tranches (aucune section de queue n'est créée lorsque le type de tranche « quick » est sélectionné). Une zone de travail de mémoire est requise pour les calculs de traitement effectués pour chaque opération de découpage en tranche. Il faut également disposer d'une capacité de mémoire suffisante pour stocker les formes d'onde terminées. Lorsque la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz, la capacité de mémoire appropriée (exprimée en kilo-octets) requise pour chaque type de tranche est répertoriée ci-dessous.

beat 1	Taille d'onde originale X N + (0,3 X nombre de tranches)
beat 2	Taille d'onde originale X N + (0,2 X nombre de tranches)
beat 3	Taille d'onde originale X N + (0,3 X nombre de tranches)
phrase 1	Taille d'onde originale X N + (5,8 X nombre de tranches)
phrase 2	Taille d'onde originale X N + (1,4 X nombre de tranches)
phrase 3	Taille d'onde originale X N + (0,4 X nombre de tranches)
phrase 4	Taille d'onde originale X N + (1,4 X nombre de tranches)
quick	Taille d'onde originale X N + (0,7 X nombre de tranches)

Pour les échantillons mono, N = 5,5 et pour les échantillons stéréo, N = 8. Ainsi, le nombre de tranches est multiplié par deux pour les échantillons stéréo.

4.5.5.4 « Sampling Edit »

INTEGRATED SAMPLING > EDIT

Le mode « Sampling Edit » offre des commandes détaillées et globales pour l'édition de l'échantillon enregistré et la modification de ses réglages. Appuyez sur la touche **EDIT** dans l'écran « Sampling Main » pour appeler l'écran « Sampling Edit ». Appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Sampling Main ». La procédure est identique à celle du mode « Sampling » accédé via le mode « Voice/Performance ». Pour plus d'informations sur le mode « Sampling Edit », reportez-vous au paragraphe 4.6.2.5 ci-dessous.

4.5.5.5 « Sampling Job »

INTEGRATED SAMPLING > JOB
Le mode « Sampling Job » vous permet de traiter et de modifier les échantillons que vous avez enregistrés. Ce mode dispose de 19 tâches.

La procédure est identique à celle du mode « Sampling » accessible depuis le mode « Voice/Performance ». Pour les détails sur les tâches d'échantillonnage, reportez-vous au paragraphe 4.5.5.5 ci-dessus.

4.5.6 Enregistrement de « motif » en mode « PATTERN »

Le mode « Pattern Record » vous permet d'enregistrer votre performance au clavier afin de créer une phrase qui servira de matériau de base aux données du motif. La phrase créée est automatiquement affectée à la piste spécifiée. Appuyez sur la touche ● (Enregistrer) depuis l'écran Pattern Play pour passer en mode « Pattern Record ».

Enregistrement en temps réel

Cette méthode vous permet d'enregistrer les données de performance au cours de la reproduction, ce qui vous permet de capturer toutes les nuances d'une performance au clavier. Il est possible d'enregistrer tout en supervisant la reproduction d'autres pistes déjà enregistrées. Vous pouvez sélectionner une des deux méthodes d'enregistrement en temps réel suivantes : enregistrement par remplacement et enregistrement par surimpression.

4.5.6.1 Procédure d'enregistrement de « motifs » 395
4.5.6.2 Stockage d'un « motif » : STORE « Pattern Store » 396
4.5.6.3 Préparation de l'enregistrement du « motif » : F1 « Setup » 397
4.5.6.4 Procédure d'enregistrement en temps réel 398

4.5.6.1 Procédure d'enregistrement de « motifs »

Cette section présente les grandes lignes de la procédure d'enregistrement d'un motif.

- Sélectionnez un motif, puis la section à enregistrer. Appuyez sur la touche **PATTERN** pour accéder à l'écran « Pattern Play » (§ 4.5.1.5 ci-dessus), puis sélectionnez le motif et la section à enregistrer. Sélectionnez un motif vide si vous voulez créer un motif de toutes pièces. Si aucun motif vide n'est disponible, supprimez un motif inutile à l'aide de la tâche « Clear Pattern » (§ 4.5.4.5.10.4 ci-dessus).
- bouton ● (Enregistrer) pour ouvrir l'écran « Record Setup » (§ 4.5.2.4 ci-dessus).
- Configurez les paramètres liés à l'enregistrement dans l'écran « Record Setup ». Sélectionnez la piste à enregistrer et la méthode d'enregistrement afin de préparer l'enregistrement du motif. Lorsque vous sélectionnez une piste à laquelle aucune phrase n'a été assignée, votre performance au clavier est enregistrée dans une phrase vide, laquelle est ensuit attribuée à la piste d'enregistrement. Si vous sélectionnez une piste qui possède déjà une phrase, celle-ci est remplacée par la performance enregistrée. Si vous voulez procéder à l'enregistrement en utilisant un arpège, configurez les paramètres nécessaires dans l'écran « Arpeggio » (§ 4.5.2.4 ci-dessus).
- Enregistrez votre performance au clavier en temps réel pour créer une phrase : bouton ► (Lecture) pour lancer l'enregistrement.
- bouton ■ (Stop) pour arrêter l'enregistrement.
- Modifiez la phrase enregistrée à l'aide des modes « Pattern Job » (§ 4.5.4.1 ci-dessus) et « Pattern Edit » (§ 4.5.3 ci-dessus).

- Stockez le motif (en ce compris la phrase enregistrée) dans la mémoire utilisateur interne : Appuyez sur la touche **STORE** pour ouvrir la fenêtre Pattern Store et stocker le motif créé. Le motif créé sera ainsi conservé même en cas de mise hors tension de l'instrument.

  AVIS
  Le motif enregistré sera perdu si vous sélectionnez un autre motif, appelez un autre mode ou mettez l'instrument hors tension. Prenez soin de stocker les données du motif dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** avant de sélectionner un autre motif, d'appeler un autre mode ou de mettre l'instrument hors tension.

- Enregistrez les données du motif créé sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté, selon le cas (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).
-

4.5.6.2 Stockage d'un « motif » : STORE « Pattern Store »

Cette section explique comment stocker le motif enregistré et modifié. L'exécution de l'opération Store vous permettra de conserver les données du motif créé même si l'instrument est mis hors tension. Appuyez sur la touche **STORE** pour ouvrir la fenêtre Pattern Store. Les données suivantes sont stockées par l'opération Pattern Store.

Données de séquence
Motif actuellement sélectionné (section A – P), chaîne de motifs, phrase 001 – 256

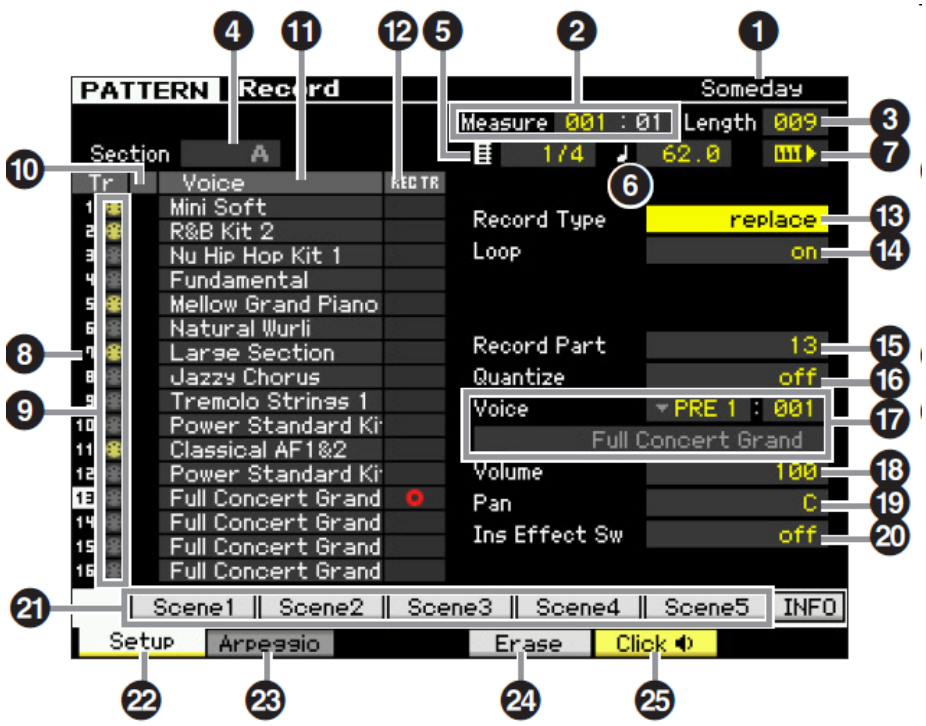
Données du générateur de son
Réglages de mixage (paramètres Common Edit et Part Edit)

Note : Les voix de mixage peuvent être éditées dans la fenêtre « Mixing Voice Store » (§ 4.7.5.3).
L'opération Pattern Store est identique à Voice Store (paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessus) et « Song Store » (§ 4.4.4.3 ci-dessus).

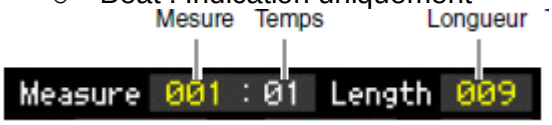
AVIS
Cette opération écrase toutes les données déjà présentes dans le motif de destination. Sélectionnez un numéro de motif dépourvu de données ou contenant des données inutiles.

Note : S'il n'y a pas assez d'espace mémoire pour le morceau/motif, un message d'avertissement apparaît et vous ne pouvez plus stocker de morceaux/motifs supplémentaires. Dans ce cas, supprimez des motifs/morceaux inutiles à l'aide de Song/Pattern Job, puis essayez à nouveau de stocker les données.

4.5.6.3 Préparation de l'enregistrement du « motif » : F1 « Setup »



- **1** Nom du motif : nom du motif actuel. Le motif peut être sélectionné dans l'écran « Pattern Play » (§ 4.5.1.5 ci-dessus). (Indication uniquement)
- **2** Measure : mesure de début de l'enregistrement. Indique également la position actuelle de l'enregistrement. Réglages :
  - Measure : 001 – 256
  - Beat : Indication uniquement



- **3** Length : longueur du motif. Représente également la longueur de la phrase créée à l'aide de la procédure d'enregistrement. Réglages : 001 – 256
- **4** Section : section à enregistrer. La section peut être spécifiée depuis l'écran « Pattern Play » (§ 4.5.1.5 ci-dessus). (Indication uniquement)
- **5** Type de mesure : mesure (type de mesure) du motif. Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4
- **6** Tempo : Ce paramètre est identique à celui du mode « Song Record ». Reportez-vous au § 4.4.4.4.
- **7** Keyboard Start : Lorsque Keyboard Start est réglé sur on, l'enregistrement du motif démarre dès que vous appuyez sur une touche du clavier. Réglages : (on), (off)
- **8** Numéro de la piste (Indication uniquement)
- **9** Type de piste (Indication uniquement)
- **10** Mute/Solo (Indication uniquement) : &
- **11** Nom de la voix (Indication uniquement) : Ces paramètres sont identiques à ceux du mode « Song Record ». Reportez-vous au § 4.4.4.4.
- **12** REC TR : piste à enregistrer. Positionnez le curseur sur la piste souhaitée ou appuyez sur une des touches numériques **1 – 16** tandis que le voyant **TRACK** est allumé, de manière à ce que le cercle rouge apparaisse dans la colonne correspondante de « REC TR ». Réglages : 1 – 16
- **13** Record Type : méthode d'enregistrement. Réglages : replace, overdub

  - Replace : Utilisez cette méthode pour remplacer en temps réel une piste déjà enregistrée par de nouvelles données. Les données d'origine sont effacées.
  - Overdub : Utilisez cette méthode pour ajouter des données à une piste qui en contient déjà. Les données enregistrées auparavant sont conservées.
- **14** Loop : (Loop Recording) Détermine si l'enregistrement est effectué en boucle lors de l'enregistrement en temps réel. Lorsque ce paramètre est activé, la phrase est répétée tout au long de l'enregistrement en temps réel. Cela peut s'avérer utile lors de l'enregistrement de parties de batterie alors que le type d'enregistrement est réglé sur « overdub », car cela vous permet d'ajouter des instruments différents à chaque passage. Lorsqu'il est désactivé, l'enregistrement est interrompu une fois que la phrase est lue.
- **15** Record Part (Partie à enregistrer)
- **16** Quantize (Record Quantize)
- **17** Voice
- **18** Volume
- **19** Pan
- **20** Ins Effect Sw : Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Song Record. Reportez-vous au § 4.4.4.4 ci-dessus. (Insertion Effect Switch)
- **21** **SF1** « Scene1 » à **SF5** « Scene5 » : Vous pouvez modifier les réglages des paramètres liés au motif (scène de motif) et aux arpèges en appuyant sur ces touches. Pour plus de détails, reportez-vous à l'explication de ces mêmes touches dans le mode « Pattern Play » au § 4.5.1.5 ci-dessus.
- **22** **F1** « Setup » : pour revenir de l'écran précédent à l'écran « Record Setup ».
- **23** **F2** « Arpeggio » : (Arpège à enregistrer) : Cette opération est identique à celle de l'écran « Record Arpeggio » (au § 4.4.4.5) du mode « Song ».
- **24** **F4** « Erase » : Ce menu apparaît dès que l'enregistrement démarre. Lors de l'enregistrement du motif, si vous appuyez sur la touche tout en maintenant la touche **F4** enfoncée, tous les événements de note de la touche en question sont supprimés. Cette fonction est très utile lors de l'enregistrement en boucle car elle vous permet de supprimer rapidement les fausses notes jouées pour une touche spécifique.
- **25** **F5** « Click » : Ce paramètre est identique à celui du mode « Song Record ». Reportez-vous au paragraphe correspondant.

4.5.6.4 Procédure d'enregistrement en temps réel

Ici commence l'enregistrement de la performance en temps réel. Gardez à l'esprit que la procédure varie en fonction du type d'enregistrement et de la piste à enregistrer sélectionnés dans l'écran « Record Setup ».

Cette opération est identique à celle de l'écran « Song Record » (cf. paragraphe correspondant du mode SONG).

4.5.7 Edition des événements MIDI : « Pattern Edit »

Le mode Pattern Edit vous permet d'éditer les phrases déjà enregistrées ou d'insérer les nouvelles données dans les phrases. Il peut être utilisé pour corriger des erreurs ou ajouter des dynamiques ou des effets (vibrato, par exemple) afin d'embellir la phrase.

Appuyez sur la touche **EDIT** en mode Pattern Play pour accéder au mode Pattern Edit.

Notes :

- Ce mode vous offre des commandes détaillées et précises qui vous permettent de modifier les événements MIDI de pistes de motif individuels. Les événements MIDI sont des messages (tels que l'activation/la désactivation de note, le numéro de note, le numéro de changement de programme, etc.) qui constituent les données d'une phrase enregistrée.

- À l'instar du mode Song Edit, le mode Pattern Edit est constitué de l'écran Event List et de la fenêtre Insert Event. L'écran Event List vous permet de corriger ou de supprimer des événements MIDI déjà insérés, tandis que la fenêtre Insert Event vous permet d'insérer de nouveaux événements dans le motif. Grâce à cette fenêtre, vous pouvez introduire les événements un par un. L'écran Event List apparaît toujours la première fois que vous appelez le mode Pattern Edit.

4.5.7.1 Édition des données enregistrées 399
4.5.7.2 Insertion du nouvel événement 400
4.5.7.3 Écran « Event Lis »t 400
4.5.7.4 Changement de l'affichage des événements MIDI — F2 « ViewFilter » 400

4.5.7.1 Édition des données enregistrées

Cette section présente les grandes lignes de la procédure de correction ou de suppression d'événements déjà enregistrés.

- Sélectionnez une piste à modifier dans l'écran Pattern Play. Pour éditer une phrase spécifique, appuyez sur la touche **F4** pour ouvrir l'écran « Patch » (§ 4.5.1.8 ci-dessus), puis sélectionnez la phrase en question.
- bouton **EDIT** pour passer en mode Pattern Edit. L'écran « Event List » (§ 4.5.3.3 ci-dessus) du motif apparaît.

  Note : Vous pouvez sélectionner la piste souhaitée à l'aide des touches numériques **1 – 16** en appuyant sur la touche **TRACK** (le voyant s'allume) après être passé en mode Pattern Edit.

- Positionnez le curseur sur l'événement ou le paramètre à éditer. Utilisez la touche ▲▼ (Curseur haut/bas) pour déplacer le curseur à l'endroit souhaité. Appuyez sur la touche **G** (Rembobinage)/ **H** (Avance rapide) pour déplacer le curseur par incréments d'une mesure. Utilisez la touche ◄► (Curseur gauche/droite) pour positionner le curseur sur le paramètre à éditer.

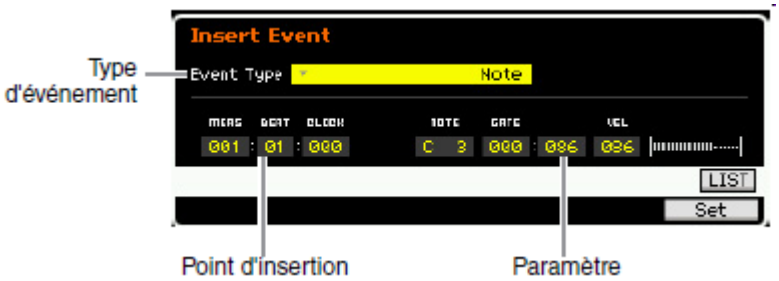
  Note :
  - Pour plus de détails sur chaque événement et paramètre, reportez-vous au § 6.3 ci-dessous.
  - Utilisez la fonction « View Filter » (§ 4.5.3.4 ci-dessus) pour retrouver rapidement les événements souhaités.

- Modifiez les réglages de paramètres ou l'emplacement de l'événement. Modifiez la valeur à l'aide des touches **INC/YES** et **DEC/NO** et du cadran de données. L'événement édité clignote à l'écran. Changez l'emplacement de l'événement en modifiant les paramètres « MEAS » (mesure), « BEAT » et « CLOCK ». Appuyez sur la touche **F6** pour supprimer l'événement situé à l'emplacement du curseur.
- bouton **ENTER** Une fois l'édition d'un paramètre terminée pour vérifier et valider la modification (l'événement cesse de clignoter). Si vous positionnez le curseur sur un nouvel événement alors que l'événement actuel clignote toujours, les modifications apportées à ce dernier sont annulées.
- bouton **EXIT** pour revenir à l'écran « Pattern Play ».
- bouton **STORE** pour ouvrir la fenêtre « Pattern Store » (§ 4.5.2 ci-dessus) et stocker le motif créé.

4.5.7.2 Insertion du nouvel événement

Cette section explique comment insérer de nouveaux événements dans le morceau actuel.

- Depuis l'écran Event List, appuyez sur la touche **F5** « Insert » pour ouvrir la fenêtre Insert Event.



- Spécifiez le type d'événement à insérer, le point d'insertion (mesure, temps et impulsion d'horloge) et la valeur des paramètres de l'événement. Lorsque le curseur est situé sur le type d'événement, vous pouvez appeler la liste des types d'événement à saisir en appuyant sur la touche **SF6** « LIST » et en faisant votre choix dans la liste. Pour plus de détails sur chaque événement et paramètre, reportez-vous au § 6.3 ci-dessous.
- bouton **F6** Set pour insérer l'événement spécifié à l'emplacement choisi. La fenêtre Insert Event reste ouverte, ce qui vous permet de continuer à insérer de nouveaux événements. Appuyez sur la touche **ENTER** pour insérer réellement l'événement et fermer la fenêtre « Insert Event ».
- bouton **EXIT** pour revenir à l'écran « Event List ».

4.5.7.3 Écran « Event Lis »t

L'écran Event List répertorie les événements MIDI (essentiellement des valeurs telles que le nombre de notes, la vélocité et la valeur de changement de commande) et permet de les modifier. Vous pouvez y modifier ou y supprimer des événements enregistrés précédemment. Cet écran est identique à celui du mode Song Edit. Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.4.7.4.

4.5.7.4 Changement de l'affichage des événements MIDI — F2 « ViewFilter »

Cette fonction est identique à celle du mode « Song Edit ». Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.4.7.5

4.5.8 « PATTERN JOB »

Le mode Pattern Job contient un jeu complet d'outils d'édition et de fonctions de transformation des données que vous pouvez utiliser pour modifier le son du motif ou de la phrase. Il propose également diverses opérations pratiques, telles que la copie ou la suppression de données.

36 tâches de motif sont disponibles.

4.5.8.1 Liste et description des tâches de Pattern Job 401
4.5.8.2 Procédure dans le mode « Pattern Job » 402
4.5.8.3 Détail des tâches de « Pattern Job » 403

4.5.8.1 Liste et description des tâches de Pattern Job

Fonction	Description
F1 « Undo/Redo »	La tâche Undo annule les modifications apportées par l'opération la plus récente pour restaurer les valeurs précédentes des données. La tâche « Redo » annule « Undo » et restaure les modifications
F2 « Note »	Tâches de données de note
01: Quantize	Ces tâches sont identiques à celles du mode « Song Job ». Reportez-vous au paragraphe 4.4.8 ci-dessus
02: Modify Velocity	
03: Modify Gate Time	
04: Crescendo	
05: Transpose	
06: Glide	
07: Create Roll	
08: Sort Chord	
09: Separate Chord	
F3 « Event »	Tâches d'événement
01: Shift Clock	Ces tâches sont identiques à celles du mode « Song Job ». Reeportez-vous au paragraphe 4.4.8 ci-dessus
02: Copy Event	
03: Erase Event	
04: Extract Event	
05: Create Continuous Data	
06: Thin Out	
07: Modify Control Data	
08: Beat Stretch	
F4 Phrase	Tâches de phrase
01: Copy Phrase	copie une phrase sélectionnée dans la phrase de destination spécifiée
02: Exchange Phrase	échange le contenu de deux phrases déterminées
03: Mix Phrase	mixe toutes les données de deux phrases utilisateur sélectionnées
04: Append Phrase	ajoute une phrase au bout d'une autre pour créer une phrase plus longue
05: Split Phrase	partage une phrase sélectionnée en deux phrases distinctes
06: Get Phrase from Song	copie un segment des données de la piste-séquence depuis un morceau vers la phrase de destination spécifiée
07: Put Phrase to Song	copie une phrase utilisateur sélectionnée dans une zone déterminée d'un morceau sélectionné.
08: Clear Phrase	supprime toutes les données de la phrase sélectionnée.
F5 « Track »	Tâches de piste
01: Copy Track	copie toutes les données du type sélectionné depuis une piste source donnée vers la piste de destination spécifiée

Fonction	Description
02: Exchange Track	échange le type de données spécifié entre deux pistes déterminées du morceau actuel
03: Mix Track	mixe toutes les données des deux pistes sélectionnées
04: Clear Track	supprime toutes les données du type sélectionné de la piste sélectionnée
05: Normalize Play Effect	réécrit les données de la piste sélectionnée de manière à ce qu'elles incluent les réglages « Play FX/Groove/MIDI Delay" actuels
06: Divide Drum Track	sépare les événements de note d'une performance de batterie affectée à une piste spécifiée et place les notes correspondant à des instruments de batterie différents dans des pistes séparées (pistes 1 à 8)
07: Put Track to Arpeggio	copie les données dans les mesures spécifiées d'une piste, de manière à créer des données d'arpèges
F6 « Pattern »	Tâches de motif
01: Copy Pattern	copie la totalité des données d'un motif source sélectionné sur un motif cible donné
02: Append Pattern	ajoute un motif au bout d'une autre pour créer un motif plus long
03: Split Pattern	partage un motif sélectionné en deux motifs distincts
04: Clear Pattern	supprime toutes les données du ou des motifs sélectionnés

4.5.8.2 Procédure dans le mode « Pattern Job »

- Depuis l'écran « Pattern Play », appuyez sur la touche **JOB** pour passer en mode Pattern Job.
- Sélectionnez le menu Job souhaité en appuyant sur une des touches **F1** – **F6**.
- Positionnez le curseur sur la tâche souhaitée à l'aide du cadran de données et des touches **INC/DEC** et **DEC/NO**, puis appuyez sur **ENTER** pour appeler l'écran Job.
- Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité, puis réglez la valeur à l'aide du cadran de données et des touches **INC/YES** et **DEC/NO**.
- touche **ENTER** pour exécuter la tâche. Une fois la tâche terminée, le message « Completed » s'affiche.

AVIS
Lors de certaines tâches, l'opération écrase toutes les données présentes dans la mémoire de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne **USB TO DEVICE** ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).

- bouton **EXIT** 2 fois pour revenir à l'écran Pattern Play.

Notes :
- Si la plage spécifiée ne contient pas de données, le message « No Data » apparaît à l'écran et la tâche n'est pas exécutée.
- Si vous faites une erreur ou voulez comparer le son des données avant et après l'exécution d'une tâche, appuyez sur la touche **F1** pour utiliser la fonction « Undo/Redo ».

AVIS
Même si la tâche est terminée, la sélection d'un autre motif ou la mise hors tension de l'instrument sans avoir exécuté l'opération de stockage entraînera la suppression des données de motif. Prenez soin de stocker les données du motif dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** avant de sélectionner un autre motif ou de mettre l'instrument hors tension.

Note : Certaines tâches qui permettent de copier la voix d'échantillon depuis la source vers la destination n'exécutent l'opération de copie réelle que lorsque les événements

Bank Select et Program Change spécifiant la voix d'échantillon sont enregistrés sur la piste source.

4.5.8.3 Détail des tâches de « Pattern Job »

- F1 « Undo/Redo » : Cette tâche est identique à celles du mode Song Job. Reportez-vous au § 4.4.8.2.

- F2 « Note Jobs » : Les tâches de note du mode Pattern sont globalement les mêmes qu'en mode Song Job. Cependant, contrairement au mode Song Job, les tâches de note de motif sont appliquées aux phrases (001 – 256) et à une plage déterminée de la phrase (mesure : temps : clock).

- F3 « Event Jobs » : Les tâches d'événement du mode Pattern sont essentiellement les mêmes qu'en mode Song Job. Cependant, contrairement au mode Song Job, les tâches d'événement de motif sont appliquées aux phrases (001 – 256) et à une plage déterminée de la phrase (mesure : temps : clock).

  Notes :

  - Dans « 03: Erase Event Job », vous ne pouvez pas sélectionner « Tempo Change », « Scene Memory » ou « Track Mute » en tant que types d'événement, contrairement au mode » Song Erase Event Job ».

  - Dans « 05: Create Continuous Data Job » et « 07: Modify Control Data Job », vous ne pouvez pas sélectionner « Tempo Change » en tant que type d'événement, contrairement au mode Song Job.

- F4 « Phrase Jobs » :
  - **01: Copy Phrase** (Copier phrase) :
    Cette tâche copie une phrase sélectionnée dans la phrase de destination spécifiée. Les voix échantillons utilisées dans la phrase sélectionnée peuvent également être copiées. C'est particulièrement utile si vous créez un motif et que vous souhaitez utiliser les données de phrase d'un autre motif.



- **1** Phrase source
- **2** Phrase de destination : Détermine le numéro de motif (01 – 64) et le numéro de phrase (001 – 256) de la source et de la destination, respectivement.
- **3** Copy Sample Voice : Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons affectées à la phrase source sont copiées dans la phrase de destination en tant que voix échantillons et sont affectées aux pistes correspondantes du motif sélectionné. Prenez soin d'activer ce paramètre lorsque vous copiez la phrase à l'aide de la voix échantillon. Lorsque la mémoire du motif de destination est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'avertissement apparaît à l'écran et

les données de la voix échantillon ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez la tâche d'échantillon « 02: Delete » pour supprimer des échantillons inutilisés, puis réessayez.

AVIS

- Toutes les données présentes à l'emplacement de destination de la copie sont écrasées.
- La fonction « Undo/Redo » ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de copie de voix échantillon.

- **02: Exchange Phrase** (Échanger phrase) :
  Cette tâche échange le contenu de deux phrases déterminées. Elle est utile si vous voulez échanger deux phrases attribuées à des motifs différents.



  - **1** Phrase à échanger
  - **2** Phrase à échanger : Détermine le numéro de motif (01 – 64) et le numéro de phrase (001 – 256) des phrases à échanger, respectivement.

    Note : Si cette tâche est appliquée à des phrases qui utilisent des voix échantillons, celles-ci ne seront pas échangées.

- **03: Mix Phrase** (Mixer phrase) :
  Mixe toutes les données de deux phrases utilisateur sélectionnées - 1 et 2 - et place le résultat dans la phrase 2. Elle est utile si vous voulez créer une nouvelle phrase en mixant deux phrases jouées, par exemple, par des instruments de batterie différents.



  - **1** Phrase d'origine
  - **2** Phrase d'origine et phrase de destination. Détermine les numéros de motif (01 – 64) et les numéros de phrase (001 – 256) des phrases à mixer, respectivement. Cette tâche mixe toutes les données de deux phrases utilisateur sélectionnées — 1 et 2 — et place le résultat dans la phrase 2.

Note : Gardez à l'esprit que le fait d'appliquer cette tâche à des phrases contenant des voix échantillons ne permet pas de mixer ces dernières.

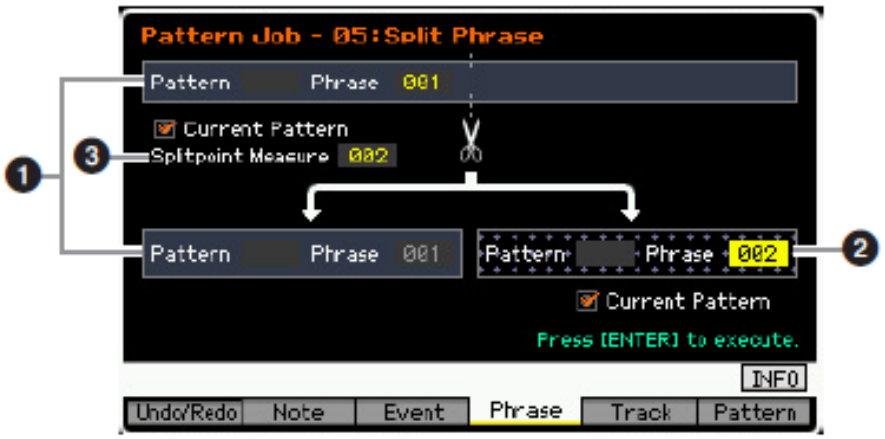
- **04: Append Phrase** (Annexer phrase) :
  Cette tâche ajoute une phrase (1) au bout d'une autre (2) pour créer une phrase plus longue.



- 1 Phrase d'origine
- 2 Phrase d'origine et phrase de destination : Détermine les numéros de motif (01 – 64) et les numéros de phrase (001 – 256) des phrases à ajouter, respectivement. Cette tâche ajoute une phrase (1) au bout d'une autre (2).

Notes :
- Si cette tâche est appliquée à des phrases qui utilisent des voix échantillons, celles de la phrase source (1) ne seront pas annexées.
- Si la longueur du motif dépasse 256 mesures à la suite de l'exécution de cette tâche, un message d'erreur s'affiche et la tâche est abandonnée

- **05: Split Phrase** (Partager phrase) :
  Partage une phrase sélectionnée (1) en deux phrases distinctes (1 et 2). La phrase 1 est divisée au niveau du point de partage (3).

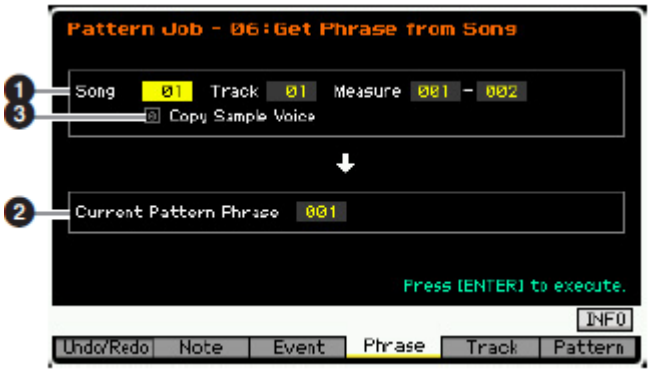


- 1 Phrase d'origine ; Détermine le numéro de motif (01 – 64) et le numéro de phrase (001 – 256) de la phrase d'origine à partager. Cette tâche laisse la partie située avant le point de partage (3) de la phrase d'origine.

- 2. Phrase de destination : Détermine le numéro de motif (off, 01 à 64) et le numéro de phrase (off, 001 à 256) de la phrase de destination du partage. Cette tâche copie la partie située après le point de partage dans cette phrase de destination. Lorsque le motif ou la phrase est réglé sur « off », la partie située après le point de partage de la phrase d'origine est supprimée.

AVIS
- Cette tâche écrase toutes les données déjà présentes dans la phrase de destination du partage (2).
- Split Point Measure (Mesure du point de partage) : Détermine la mesure (002 – 256) au niveau de laquelle la phrase doit être partagée.

- **06: Get Phrase from Song** (Extraire phrase du morceau) :
  Copie un segment des données de la piste séquence d'un morceau vers la phrase de destination spécifiée. Elle est utile lorsque vous trouvez un motif de batterie ou de basse dans un morceau et que vous voulez l'utiliser dans le motif.



  - **1** Morceau, piste mesure sources : Détermine le numéro du morceau (01 – 64), le numéro de la piste (01 – 16) et la plage de mesures (001 – 999) sources du morceau. Si la plage de mesures spécifiée contient plus de 257 mesures, un message d'avertissement apparaît sur l'écran et la tâche est interrompue. Dans ce cas, redéfinissez la plage pour qu'elle ne contienne plus que 256 mesures maximum.
  - **2** Phrase de destination : Détermine la phrase de destination en sélectionnant le numéro de la phrase (001 – 256). La phrase de destination peut être sélectionnée parmi les phrases du motif actuel.
    - AVIS
    - Toutes les données présentes à l'emplacement de destination de la copie sont écrasées.
  - **3** Copy Sample Voice : Lorsque la case « Copy Sample » est cochée, les voix échantillons utilisées dans les données sources sont copiées dans la phrase de destination en tant que voix échantillons et sont affectées à la piste du motif de destination. Prenez soin d'activer ce paramètre lorsque vous copiez une piste à l'aide d'une voix échantillon. Lorsque la mémoire du motif de destination (motif actuel) est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'avertissement apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez la tâche d'échantillon « 02: Delete » pour supprimer des échantillons inutilisés, puis réessayez.
    - AVIS
    - La fonction « Undo/Redo » ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de copie de voix échantillon.

- **07: Put Phrase to Song** (Copier phrase dans morceau) :
  Copie une phrase utilisateur donnée dans une zone déterminée d'un morceau sélectionné.



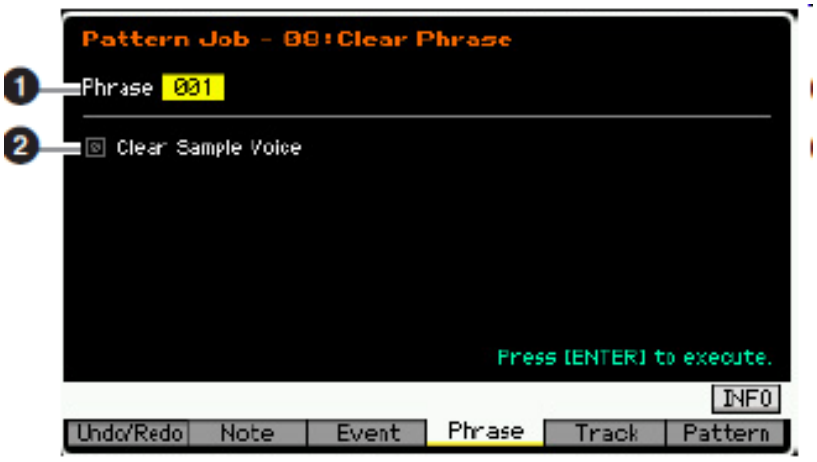
- **1** Phrase source : Détermine le numéro de la phrase (001 – 256) à copier.
- **2** Morceau, piste et mesure de destination : Détermine le numéro (01 – 64), le numéro de la piste (01 – 16) et la plage de mesures (001 – 999) du morceau de destination.

  AVIS
  L'opération de copie écrase toute donnée présente sur la piste et la plage de mesures de destination.

- **3** Copy Sample Voice : Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons utilisées par la phrase source sont copiées dans le morceau de destination en tant que voix échantillons et sont affectées à la piste du morceau de destination. Prenez soin d'activer ce paramètre lorsque vous copiez une phrase à l'aide d'une voix échantillon. Lorsque la mémoire du morceau de destination est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'avertissement apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez la tâche d'échantillon 02: Delete pour supprimer des échantillons inutilisés, puis réessayez.

  AVIS
  La fonction « Undo/Redo » ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de copie de voix échantillon.

- **08: Clear Phrase** (Effacer phrase) :
  Supprime toutes les données de la phrase sélectionnée.



- **1** Phrase : Détermine le numéro de la phrase (001 – 256) à effacer.
- **2** Clear Sample Voice (Effacer la voix échantillon) : Lorsque cette case est cochée, la voix échantillon utilisée dans la phrase spécifiée ci-dessus est également effacée.

  AVIS
  La fonction « Undo/Redo » (§ 4.4.8.2) ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de suppression d'échantillon.

4.5.9 Enregistrement AUDIO dans un « Song » / « Pattern » (mode Sampling)

Cf. paragraphe 4.5.5 ci-dessus « Enregistrement AUDIO dans un « Song » / « Pattern » (mode Sampling) »

Voir aussi le paragraphe sur le mode « SAMPLING » 4.6 ci-dessous.

4.5.10 Enregistrement d'un « motif » en fichier AUDIO

Cette opération est décrite au paragraphe sur le mode « FILE », car il s'agit en fait de sauvegarder un « PATTERN » sur un support externe, de la même façon qu'une « VOICE », « PERFormance », ou « SONG ».

4.6 Mode « SAMPLING »

Ce mode permet d'enregistrer sur l'instrument des signaux audio, tels que votre propre voix ou le son de reproduction d'un CD, sous forme de données audio numériques, et d'intégrer les échantillons résultants aux voix et aux performances de l'instrument. Lorsque vous entrez en mode « Sampling » depuis les modes « Voice » ou « Performance », vous créez vos propres échantillons originaux, les éditez, leur affectez une forme d'onde puis attribuez cette forme d'onde originale à une voix ou une performance utilisateur.

Gardez à l'esprit que les fonctions d'échantillonnage varient selon que le mode « Sampling » soit appelé à partir des modes « Voice »/ « Performance » ou « Song » / « Pattern ».

Se reportez au paragraphe sur le mode « PATTERN » pour obtenir des instructions sur l'utilisation de la fonction « Sampling » en mode « Song » / « Pattern », 4.5.9 ci-dessus.

ATTENTION

Les données d'échantillon enregistrées (modifiées) sont perdues à la mise hors tension de l'instrument. Pensez dès lors à toujours copier les données d'échantillons sur le module d'extension de la mémoire flash en option (§ 2.1.3 ci-dessus) ou à les enregistrer sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (§ 6.1.7 ci-dessous) avant de mettre l'instrument hors tension.

Module d'extension de la mémoire flash (vendu en option)

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

4.6.1 PROCÉDURE SIMPLIFIÉE 409
4.6.2 CRÉATION D'UNE « VOIX/PERFORMANCE » À L'AIDE DE LA FONCTION « SAMPLING » 421

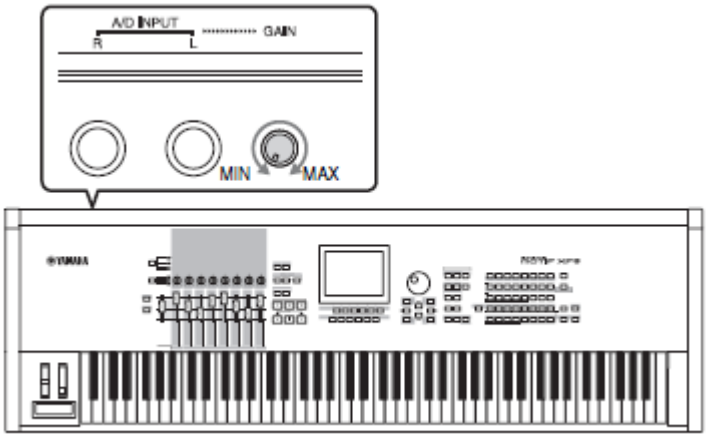
4.6.1 Procédure simplifiée

Tiré du mode d'emploi, contrairement au paragraphe suivant tirés du manuel de référence. « Création d'une voix/performance à l'aide de la fonction Sampling » ; 4.6.2 ci-dessous

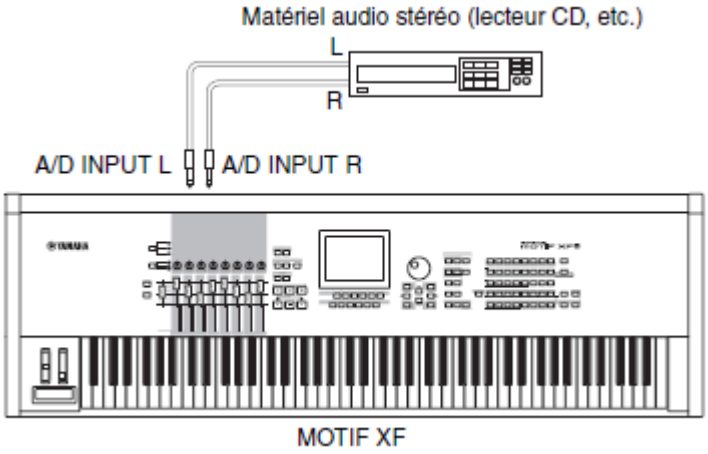
4.6.1.1 Configuration de l'échantillonnage 410
4.6.1.2 Échantillonnage en mode « Voice » / « Performance » 411
4.6.1.3 Échantillonnage en mode « Pattern » 414
4.6.1.4 Échantillonnage d'un son unique en mode « Song » 418
4.6.1.5 Enregistrement d'une « forme d'onde » sur le module d'extension de la mémoire flash 420

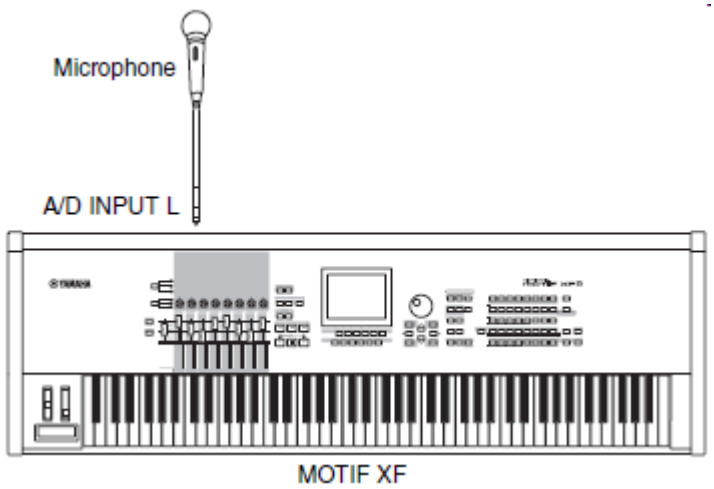
4.6.1.1 Configuration de l'échantillonnage

- 1 Mettez l'instrument hors tension et vérifiez que le bouton **GAIN** situé sur le panneau arrière est réglé sur le minimum



- 2 Connectez un équipement audio ou le microphone à la prise d'entrée A/D INPUT située sur le panneau arrière.





- 3 Mettez le MOTIF XF sous tension
- 4 touche **UTILITY** pour passer en mode « Utility », puis sur **F2** pour appeler l'écran « I/O » (E/S).
- 5 Réglez le paramètre « Mic/Line » sur « line » ou « mic ». Sélectionnez « line » lorsque l'équipement audio est connecté. Sélectionnez « mic » lorsque le microphone est connecté.

➢ 6 touche **STORE** pour stocker le réglage. La configuration de l'échantillonnage est ainsi terminée.

4.6.1.2 Échantillonnage en mode « Voice » / « Performance »

Lorsque vous entrez en mode « Sampling » depuis le mode « Voice » ou « Performance », vous pouvez :

- ✓ créer vos propres échantillons originaux,
- ✓ les éditer,
- ✓ leur affecter une forme d'onde,
- ✓ puis attribuer la forme d'onde originale à une voix utilisateur.

En mode Performance, vous pouvez également attribuer la voix utilisateur à une partie de performance.

4.6.1.2.1 Procédure d'échantillonnage 411
4.6.1.2.2 Procédure du mode « Sampling Edit » 413

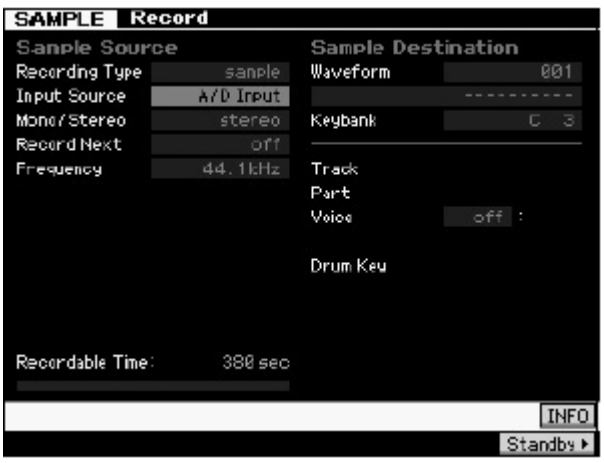
4.6.1.2.1 Procédure d'échantillonnage

➢ 1 Branchez un microphone ou un autre équipement audio sur le MOTIF XF. Pour plus d'informations sur cette manœuvre, reportez-vous au paragraphe 1.3 ci-dessus

➢ 2 Passez en mode Voice ou Performance. Lorsque vous passez en mode Performance, sélectionnez une performance pour lui attribuer l'échantillon.

➢ 3 touche **INTEGRATED SAMPLING** (Échantillonnage intégré) pour entrer en mode Sampling. (Le voyant s'allume.) L'écran « Sampling Main » s'affiche.

➢ 4 touche **F6** « Rec » pour appeler l'écran « Record Setup », puis configurez les différents paramètres comme suit.



Recording Type (Type d'enregistrement)	Sélectionnez « sample » (échantillon).
Input Source (Source d'entrée)	Sélectionnez « A/D Input » (Entrée A/N).
Mono/Stereo	Sélectionnez « stereo »
Record Next (Enregistrer suivant)	Sélectionnez « off »
Frequency (Fréquence)	Sélectionnez « 44.1 kHz »

Waveform (Forme d'onde)	Sélectionnez une forme d'onde sans nom (représentée par une ligne discontinue dans la zone de nom sous le numéro de la forme d'onde). Le nom « New Waveform** » (Nouvelle forme d'onde**) est attribué à la forme d'onde sélectionnée au moment du stockage.
Keybank (Banque de notes)	Sélectionnez la note à laquelle vous voulez affecter l'échantillon obtenu à l'aide de la fonction « Sampling ».
Voice	Sélectionnez le numéro et la banque de la voix de destination de l'échantillon.
Part (Partie)	Sélectionnez la partie de performance à laquelle la nouvelle voix est attribuée. Ce paramètre est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode « Sampling » à partir du mode Voice.

- 5 touche **F6** « Standby » pour appeler l'écran « Record Standby »
- 6 Définissez les paramètres suivants dans l'écran Standby (Attente).
  - Réglez « Trigger Mode » (Mode de déclenchement) sur « level » (niveau).



  - Configurez le paramètre « Trigger Level » (Niveau de déclenchement) de manière à ce que le triangle rouge de l'indicateur de niveau (CVumètre indiquant le niveau de déclenchement) soit légèrement en dessous du niveau d'émission du son.

NOTE Le paramètre « Trigger Mode » permet de déterminer la manière dont est lancé l'échantillonnage. Lorsque le paramètre Trigger Mode est réglé sur « level », l'échantillonnage est automatiquement lancé dès que le signal d'entrée dépasse le niveau de déclenchement indiqué. Lorsque vous utilisez un micro, vous devez régler le déclenchement sur un niveau légèrement plus élevé que la normale, car le bruit qui précède le signal risque de déclencher l'opération d'échantillonnage plutôt que prévu.

- 7 Réglez le niveau du son d'entrée sur une valeur optimale à l'aide du bouton **GAIN** situé sur le panneau arrière. Essayez de spécifier le niveau d'entrée sur une valeur aussi élevée que possible sans risque d'écrêtage, afin de garantir la meilleure qualité sonore possible. Si vous ne pouvez pas ajuster le niveau d'entrée correctement, modifiez le réglage « Mic/Line » en mode « Utility ».
- 8 Pour activer ou désactiver la fonction « Confirm » (Confirmation), il suffit d'appuyer sur la touche **SF1**. Ce paramètre détermine si vous pouvez confirmer l'activation (on) ou la désactivation (off) de l'échantillon enregistré après l'exécution de Sampling. Lorsque la fonction « Confirm » est activée, vous pourrez facilement écouter l'échantillon que vous venez d'enregistrer et le réenregistrer à votre guise si vous n'êtes pas satisfait du résultat.
  Si la fonction « Confirm » est désactivée, l'opération d'échantillonnage fixera automatiquement les données d'échantillons et reviendra dans l'écran de configuration. Notez que l'instrument retourne sur l'écran « STANDBY » à la fin de l'échantillonnage lorsque le paramètre « Record Next » est activé dans l'écran de configuration.
- 9 touche **F5** « Start ». Cette opération active l'échantillonnage, mais ne le lance pas (l'indication « WAITING » apparaît sur l'écran).

- 10 Reproduisez le son à échantillonner. Lorsqu'un signal audio excédant le réglage spécifié par Trigger Level parvient à l'instrument, l'indication RECORDING remplace la mention WAITING et l'échantillonnage démarre. Durant l'échantillonnage, une représentation graphique des données audio enregistrées apparaît à l'écran.
- 11 touche **F6** « Stop » pour arrêter l'échantillonnage.
  - Si vous avez activé la fonction « Confirm » à l'étape 8 ci-dessus, l'écran « Sampling Finished » s'affiche. Appuyez sur la touche **SF1** « Audition » pour écouter le son échantillonné. Si vous êtes content du résultat, appuyez sur la touche **ENTER** pour stocker le son échantillonné sous forme d'« échantillon » et retournez dans l'écran Setup. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat et que vous voulez réessayer, il vous faudra appuyer sur la touche **EXIT** pour revenir dans l'écran Standby et tenter à nouveau l'échantillonnage à partir de l'étape 5.
  - Lorsque vous désactivez « Confirm » à l'étape 8 ci-dessus, le son échantillonné est automatiquement stocké comme échantillon.
- 12 Enregistrez la forme d'onde. Si le module d'extension de la mémoire flash en option (FL512M/FL1024M) est installé sur le MOTIF XF, utilisez l'option « Copy Job » (§ 4.6.1.5 ci-dessous) pour enregistrer la forme d'onde. Si ce n'est pas le cas, enregistrez la forme d'onde sur le périphérique de stockage USB (§ 4.8.1.1 ci-dessous).

AVIS

Les données d'échantillons enregistrées (modifiées) sont perdues à la mise hors tension de l'instrument. Pensez dès lors à toujours copier les données d'échantillons sur le module d'extension de la mémoire flash en option (§ 4.6.1.5 ci-dessous) ou à les enregistrer sur un périphérique de stockage USB (§ 4.8.1.1 ci-dessous) avant de mettre 'instrument hors tension.

4.6.1.2.2 Procédure du mode « Sampling Edit »

- 1 touche **INTEGRATED SAMPLING** pour entrer en mode « Sampling ». (Le voyant s'allume.) L'écran « Sampling Main » s'affiche.
- 2 Sélectionnez une forme d'onde et une banque de notes auxquelles l'échantillon à éditer est affecté.
- 3 touche **EDIT** pour passer en mode « Sampling Edit » (Édition d'échantillon).
- 4 touche **F1** « Trim » (Écrêtage), puis configurez le paramètre souhaité. Cet écran vous permet de configurer différents paramètres. Vous pouvez y supprimer les parties inutiles de l'échantillon. Le réglage des paramètres « Start Point » (Point de début) et End Point (Point de fin) détermine la partie nécessaire de l'échantillon. Vous pouvez vérifier le résultat du réglage en appuyant sur la touche **SF1** « Audition ». Si vous êtes satisfait du résultat, appuyez sur la touche **ENTER** pour extraire les parties inutiles des données d'échantillons.



Définissez ensuite la plage de notes dans laquelle le son de l'échantillon peut être reproduit. Spécifiez « Key Range » (Plage de notes) sur « C2 – B3 », par exemple. Vous pouvez vérifier le résultat du réglage en jouant au clavier. L'échantillon est entendu à une hauteur de ton appropriée pour chaque note.

- 5 Enregistrez la forme d'onde. Si le module d'extension de la mémoire flash en option est installé sur le MOTIF XF, utilisez la tâche « Copy Job » (§ 4.6.1.5 ci-dessous) pour enregistrer la forme d'onde. Si ce n'est pas le cas, enregistrez la forme d'onde sur un périphérique de stockage USB (§ 4.8.1.1 ci-dessous).

4.6.1.3 Échantillonnage en mode « Pattern »

Outre son utilisation dans les modes « Voice » et « Performance », le mode « Sampling » peut également être accédé depuis les modes « Song » et « Pattern ».

Ce procédé permet d'enregistrer des données audio, tels que des chants, des sons de guitare électrique ou des données audio depuis un périphérique externe, et de les utiliser directement dans une piste de morceau/motif comme voix échantillon.

Ce paragraphe explique comment enregistrer sur la piste de motif des données audio (personnelles ou extraites de CD), à l'aide de la fonction polyvalente « Sampling ». Une fois les données audio enregistrées, elles peuvent être tranchées en échantillons individuels, reproductibles sur n'importe quel tempo, sans altération du son ou changement de hauteur de ton. Ces instructions étape par étape supposent que les données audio enregistrées constituent un motif de batterie à une mesure, en 4/4 temps.

4.6.1.3.1 Procédure d'échantillonnage 414
4.6.1.3.2 Procédure du mode « Sampling Edit » 415

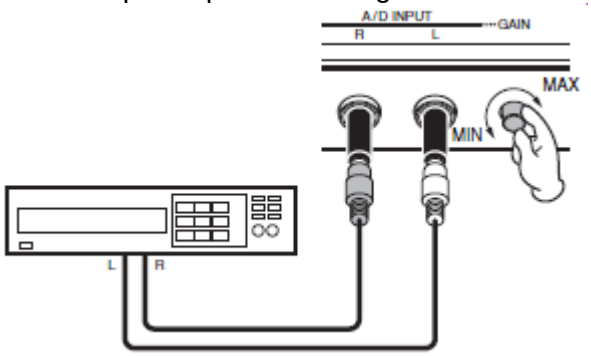
4.6.1.3.1 Procédure d'échantillonnage

- 1 Connectez l'équipement audio (lecteur CD) au MOTIF XF. Pour plus d'informations sur cette manœuvre, reportez-vous au § 4.6.1.
- 2 touche **PATTERN** pour passer en mode « Pattern », puis sélectionnez le numéro et la section du motif.
- 3 touche **INTEGRATED SAMPLING** pour entrer en mode « Sampling ». (Le voyant s'allume.) L'écran « Sampling Main » s'affiche.
- 4 touche **F6** « Rec » pour appeler l'écran « Record Setup », puis configurez les différents paramètres comme suit.



Recording Type	Sélectionnez" slice+seq ».
Input Source	Sélectionnez" A/D Input ».
Mono/Stereo	Sélectionnez" stereo ».
Record Next	Sélectionnez" off ».
Frequency	Sélectionnez" 44.1kHz ».
Track	Sélectionnez la piste à laquelle la voix d'échantillon est affectée.

- 5 touche **F6** « Standby » pour appeler l'écran « Record Standby »
- 6 Réglez « Trigger Mode » sur « level », puis définissez « Trigger Level » sur « 1 ».
- 7 Reproduisez la source audio (lecteur CD) et réglez le niveau d'entrée audio à l'aide du bouton **GAIN** situé sur le panneau arrière afin d'obtenir le niveau approprié. Réglez le paramètre **GAIN** de sorte que son niveau soit suffisant pour effectuer un enregistrement clair sans provoquer ni écrêtage ni distorsion.



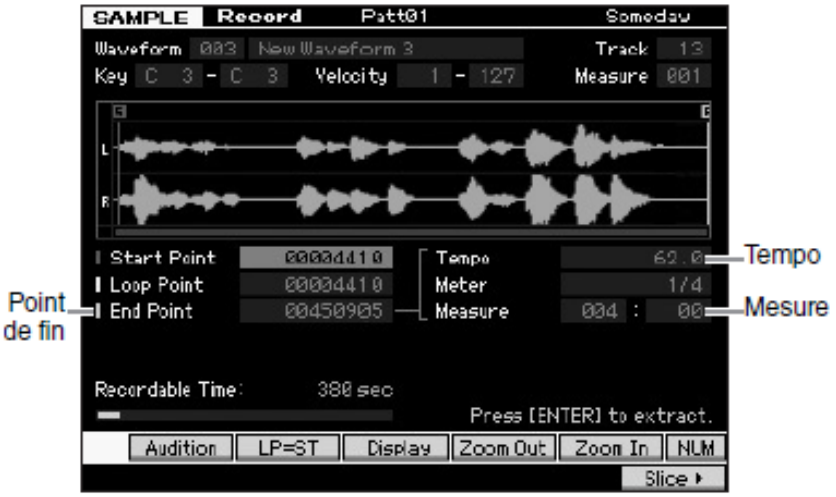
NOTE Veuillez-noter que le signal d'entrée risque d'être écrêté ou distordu si l'indicateur atteint le niveau maximum. 8 Arrêtez la reproduction de la source audio (lecteur CD).

- 9 touche **F5** pour appeler l'indicateur « WAITING » (En attente) (État de Trigger Standby (Attente de déclenchement)).
- 10 Démarrez le lecteur CD. Le paramètre Trigger Level étant spécifié ici sur « 1 », l'échantillonnage est automatiquement lancé aussitôt que le signal audio est transféré depuis le lecteur CD. Dans cet exemple, enregistrez un motif de batterie d'une mesure à partir du CD.
- 11 touche **F6** pour interrompre l'échantillonnage, puis arrêtez le lecteur CD. L'onde du signal audio enregistré s'affiche à l'écran.
- 12 touche **SF1** pour écouter le son nouvellement enregistré.

4.6.1.3.2 Procédure du mode « Sampling Edit »

Réglage de la valeur de « End Point » pour l'échantillon enregistré

Le point de début d'un échantillon enregistré sera probablement sur un emplacement correct, au premier temps de la mesure, étant donné que l'échantillonnage a été spécifié pour se déclencher automatiquement via le réglage Trigger Level. Cependant, le point de fin peut ne pas être forcément situé en fin de mesure, comme on pourrait l'escompter, étant donné que la fonction « Sampling » a été arrêtée manuellement. Par conséquent, le point de fin de l'échantillon enregistré peut nécessiter d'être édité, de sorte que la reproduction de l'échantillon enregistré corresponde exactement à la synchronisation des temps.



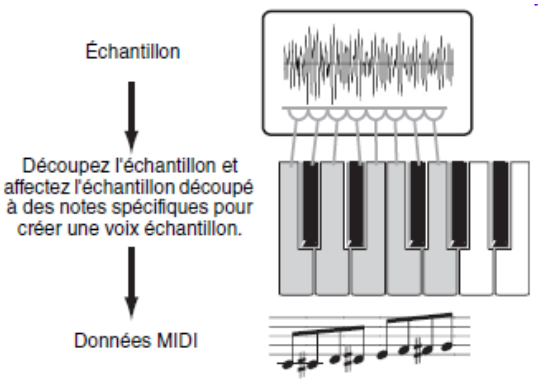
- 13 Presser une ou deux fois sur la touche **SF2** pour faire apparaître l'indication « LP=ST ».
- 14 Positionnez le curseur sur le point de fin et réglez-en la valeur à l'aide du cadran de données. Appuyez sur la touche **SF1** pour écouter le motif. Réglez le point de fin de sorte que l'échantillonnage se reproduise en douceur et en continu, sans saccade ni dissonance ni problème de synchronisation.
- 15 Après avoir réglé le point de fin, appuyez sur **ENTER** pour supprimer les données inutiles (situées après le point de fin). Une fois que l'écran vous a invité à confirmer votre choix, appuyez sur la touche **INC/YES** pour procéder à l'extraction.

NOTE : De nombreux CD d'échantillons/de boucles disponibles dans le commerce contiennent des informations sur le tempo, la mesure et l'indicateur de niveau des boucles spécifiées. Si ces informations sont disponibles, il faudra saisir les valeurs adéquates des paramètres ci-dessus.

AVIS : Les données supprimées via l'opération « Extract » (Extraction) sont irrécupérables. Si vous avez accidentellement supprimé une portion importante de l'échantillon, vous devrez appuyer sur la touche **EXIT** pour retourner sur l'écran Setup, afin d'exécuter l'opération « Sampling » à nouveau.

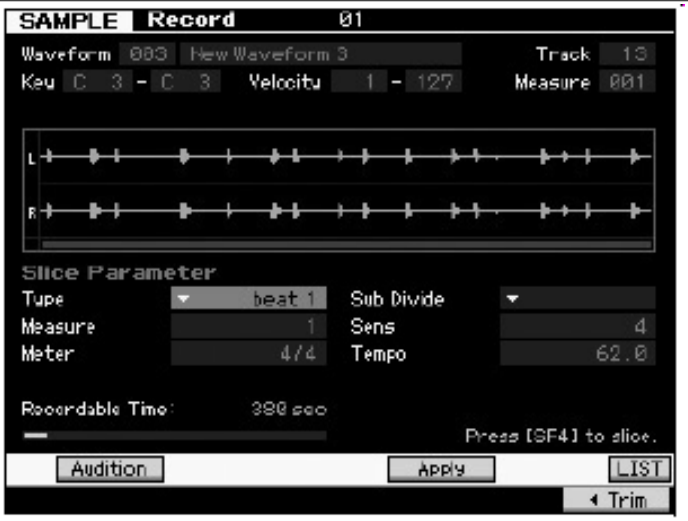
Slice

Utilisons à présent la fonction Slice (Découpage en tranches) pour faire correspondre l'échantillon enregistré avec le tempo. La fonction « Slice » vous permet de diviser automatiquement l'échantillon enregistré en « tranches » distinctes. Ces tranches sont ensuite affectées à des notes successives et organisées sous forme de données MIDI. Cela vous permet de manipuler les différentes parties constituant vos boucles d'échantillonnage comme s'il s'agissait de données MIDI, ce qui vous donne la possibilité de changer facilement de tempo et même d'impression rythmique sans perturber pour autant la hauteur de ton ou la qualité du son.



- 16 touche **F6** pour appeler l'écran « Slice » (Découpage en tranches), puis configurez les différents paramètres comme suit. L'échantillon enregistré étant un motif de batterie à une seule mesure en 4/4 temps, réglez les paramètres ci-dessous comme indiqué.

Type	Sélectionnez « beat1 » (temps1).
Measure (Mesure)	Sélectionnez « 1 ».
Sensitivity (Sensibilité)	Sélectionnez « 4 ».



- 17 touche **SF4** « Apply » pour exécuter l'opération de découpage en tranches.
- 18 Appuyez sur les touches auxquelles l'échantillon découpé est affecté, dans l'ordre (à partir de C1 pour le MOTIF XF6, de E0 pour le MOTIF XF7 et de A-1 pour le MOTIF XF8) pour vérifier si l'échantillon a été correctement découpé.
  Écoutez attentivement la mélodie résultante ! Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, appuyez à nouveau sur la touche **SF4** « Cancel » pour annuler l'opération Slice et restaurez l'état d'origine de l'échantillon, puis réessayez la manœuvre. Répétez les étapes 2 – 4 en essayant un autre type de découpage et en réglant la valeur de sensibilité jusqu'à ce que vous soyez satisfait du son.
- 19 touche **ENTER** pour fixer le résultat de l'opération Slice comme données d'échantillons.
- 20 touche **PATTERN** pour appeler l'écran « Pattern Play », puis appuyez sur la touche ► (Lecture) pour écouter l'échantillon découpé.

Vous pouvez modifier le tempo du motif rythmique découpé à votre guise. Essayez de changer le tempo en mode Pattern Play.



- 21 touche **STORE** pour stocker le motif.
- 22 Enregistrez la forme d'onde. Si le module d'extension de la mémoire flash en option est installé sur le MOTIF XF, utilisez la tâche « Copy Job » (§ 4.8.1.1 ci-dessous) pour enregistrer la forme d'onde. Si ce n'est pas le cas, enregistrez la forme d'onde sur un périphérique de stockage USB (§ 4.8.1.1 ci-dessous).

NOTE Une fois que vous avez créé plusieurs « motifs » (« sections »), utilisez la fonction « Pattern Chain » (§ 1.7.5.1 ci-dessus) pour en faire une chaîne.

4.6.1.4 Échantillonnage d'un son unique en mode « Song »

Le MOTIF XF vous permet d'échantillonner du matériel audio, même pendant la reproduction d'un morceau. Cela vous autorise à insérer rapidement et facilement des échantillons dans votre morceau là où vous en avez besoin, par exemple, en capturant de petits effets sonores sur un CD ou en enregistrant des phrases vocales en arrière-plan à l'aide d'un microphone. Vous pouvez ajouter des sons de ce type au morceau à votre guise.

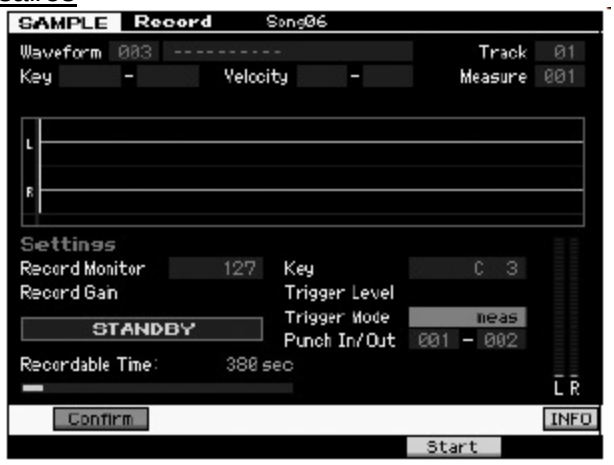
- 1 Connectez l'équipement audio au MOTIF XF. Pour plus d'informations sur cette manœuvre, reportez-vous au § 4.6.1.
- 2 touche **SONG** pour passer en mode Song, puis sélectionnez le numéro du morceau.
- 3 touche **INTEGRATED SAMPLING** pour entrer en mode « Sampling ». (Le voyant s'allume.)
- 4 touche **F6** « Rec » pour appeler l'écran « Record Setup », puis configurez les différents paramètres comme suit.



Recording Type	Sélectionnez « sample+note ».
Input Source	Sélectionnez « A/D Input ».
Mono/Stereo	Sélectionnez « stereo ».
Record Next	Sélectionnez « off ».
Frequency	Sélectionnez « 44.1kHz ».
Track	Sélectionnez la piste à laquelle la voix d'échantillon est affectée.
Keybank (Banque de notes)	Sélectionnez la note à laquelle vous voulez affecter l'échantillon obtenu à l'aide de la fonction Sampling.

Réglez d'autres paramètres selon les besoins.

- 5 touche **F6** « Standby » pour appeler l'écran « Record Standby », et effectuer les réglages nécessaires



Trigger Mode	Sélectionnez « measure ».
Punch In/Out (Entrée/sortie d'insertion)	Sous Punch In, réglez le numéro de la mesure au niveau de laquelle l'échantillonnage démarre automatiquement lors de la reproduction du morceau. Sous Punch Out, réglez le numéro de la mesure au niveau de laquelle l'échantillonnage se termine automatiquement lors de la reproduction du morceau.

- 6 touche **F6** « REC » pour activer le mode « Punch In Waiting » (Attente de début d'insertion). Dans ce cas, l'enregistrement d'échantillonnage est suspendu, en attendant que la reproduction du morceau atteigne la mesure de début d'enregistrement spécifiée.
- 7 Appuyez sur la touche ► (Lecture) pour lancer la reproduction de morceau.
- 8 Démarrez l'équipement audio lorsque le morceau atteint le point de début d'insertion de l'enregistrement (lorsque l'échantillonnage démarre). Les données audio sont enregistrées sur l'instrument.
- 9 Arrêtez l'équipement audio lorsque le morceau atteint le point « Punch Out » (Fin d'insertion) (lorsque l'échantillonnage s'interrompt).
  Appuyez sur la touche **SF1** « AUDITION » pour écouter le son échantillonné.
  - Si vous n'êtes pas satisfait du résultat et que vous voulez réessayer, appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir dans l'écran « Sampling Standby » et tentez à nouveau l'échantillonnage à partir de l'étape 4.
  - si vous êtes content du résultat, appuyez sur la touche **ENTER** pour stocker le son échantillonné sous forme d'« échantillon » et retourner dans l'écran « Sampling Record » (Enregistrement de l'échantillonnage).
- 10 touche **SONG** ou **EXIT** pour revenir au mode « Song Play ».
- 11 touche ► (Lecture) pour lancer la reproduction du morceau. Écoutez le morceau (l'échantillon est automatiquement entendu en même temps que la reproduction) et vérifiez que la synchronisation est correcte. Si celle-ci ne vous satisfait pas, vous pouvez l'ajuster en mode « Song Edit ».
- 12 touche **STORE** pour stocker le morceau.
- 13 Enregistrez la forme d'onde. Si le module d'extension de la mémoire flash en option est installé sur le MOTIF XF, utilisez la tâche « Copy Job » (§ 4.8.1.1 ci-dessous) pour enregistrer la forme d'onde. Si tel n'est pas le cas, enregistrez la forme d'onde sur un périphérique de stockage USB (§ 4.8.1.1 ci-dessous).

AVIS
Les données d'échantillons enregistrées (modifiées) sont perdues à la mise hors tension de l'instrument. Pensez dès lors à toujours copier les données d'échantillons sur le module d'extension de la mémoire flash en option (§ 4.6.1.5 ci-dessous) ou à les enregistrer sur un périphérique de stockage USB (§ 4.8.1.1 ci-dessous) avant de mettre l'instrument hors tension.

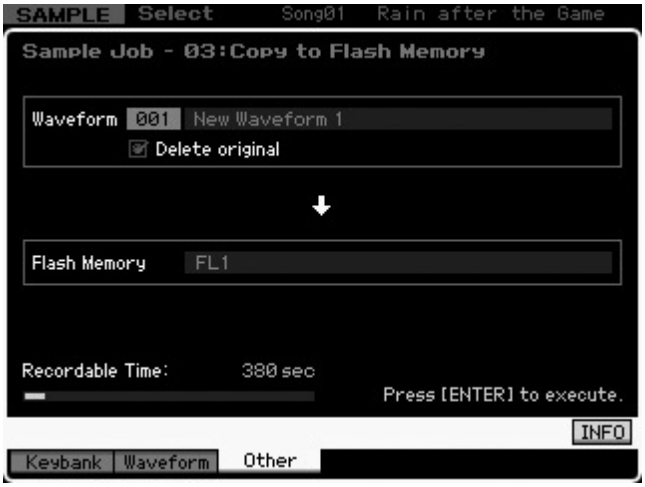
4.6.1.5 Enregistrement d'une « forme d'onde » sur le module d'extension de la mémoire flash

Cette section explique comment enregistrer une forme d'onde (à laquelle l'échantillon a été attribué à l'aide de la fonction « Sampling ») sur le module d'extension de la mémoire flash en option (§ 2.1.1 ci-dessus).

- 1 En mode « Sampling », appuyez sur la touche **JOB** pour passer en mode « Sampling Job ».
- 2 touche **F3** « Other ».



- 3 Sélectionnez « 03: Copy to Flash Memory » (Copier dans la mémoire flash), puis appuyez sur la touche **ENTER**.



- 4 Sélectionnez la forme d'onde contenant l'échantillon obtenu à l'aide de la fonction « Sampling ».
- 5 Sélectionnez le logement de la mémoire flash en tant que destination.
- 6 touche **ENTER** pour exécuter l'opération « Copy » (Copie). Les données d'échantillons contenues dans la forme d'onde sélectionnée sont copiées dans la mémoire flash.

  NOTE Si la forme d'onde sélectionnée ne contient aucune donnée d'échantillon, le message « No Data » (Aucune donnée) s'affiche et l'opération Copy n'est pas exécutée.

- 7 touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Sampling Main ». Pour plus d'informations sur la fonction « Sampling », reportez vous au chapitre consacré au mode « Sampling » dans le Manuel de référence.

4.6.2 Création d'une « voix/performance » à l'aide de la fonction « Sampling »

Tiré du manuel de référence.

Le MOTIF XF dispose d'une fonction « Sampling » (Échantillonnage) puissante qui permet d'enregistrer des signaux audio, tels que des chants, depuis un microphone ou une guitare électrique, et d'intégrer les échantillons résultants aux voix et aux performances de l'instrument. Lorsque vous entrez en mode « Sampling » depuis les modes « Voice » ou « Performance », vous créez vos propres échantillons originaux, les éditez, leur affectez une forme d'onde puis attribuez cette forme d'onde originale à une voix ou une performance utilisateur

Cette section couvre les fonctions « Sampling » depuis le moment où vous passez dans ce mode en appuyant sur la touche **INTEGRATED SAMPLING** (Échantillonnage intégré) en mode « Voice » ou « Performance ».

Vous pouvez également passer en mode « Sampling » tout simplement en appuyant sur la touche **INTEGRATED SAMPLING** des modes Song (Morceau) ou Pattern (Motif). Pour l'utilisation du mode « Sampling » depuis les modes « SONG » ou « PATTERN », voir le chapitre PATTERN pour les détails, et le début ce chapitre pour l'utilisation simplifiée.

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

4.6.2.1 Structure du mode « Sampling » 421
4.6.2.2 Écran « Sampling Main » 423
4.6.2.3 « Sampling Record » 425
4.6.2.4 Configuration de l'échantillonnage : F6 « Rec » 427
4.6.2.5 « Sampling Edit » 432
4.6.2.6 « Sampling Job » 438
4.6.2.7 Enregistrement audio dans un « Song » / « Pattern » (mode Sampling) (Cf. paragraphe 4.5.5 ci-dessus) 451

4.6.2.1 Structure du mode « Sampling »

Cette section vous présente la structure et l'organisation des échantillons, des banques de notes et des formes d'onde et décrit leurs relations avec les voix et les performances.

4.6.2.1.1 Echantillon 422
4.6.2.1.2 « Sample », « Key Bank » et « Waveform » 422
4.6.2.1.3 « Voice » et « Waveform » 423

4.6.2.1.1 Echantillon

Un échantillon est constitué de données audionumériques, obtenues directement par l'enregistrement d'un signal, tel que celui des chants ou d'une guitare électrique, sur le MOTIF XF. Dans ce mode d'emploi, nous utilisons parfois les termes « échantillon » et « onde » d'une manière interchangeable. Cependant, il convient de veiller à distinguer entre les mots « onde » (données audio brutes) et « forme d'onde » (données audio collectées servant à créer une voix).

Les échantillons peuvent être importés dans l'instrument de plusieurs manières : par l'enregistrement du signal audio en mode « Sampling » ; via le chargement d'un fichier WAV ou AIFF depuis le périphérique de stockage USB branché au MOTIF XF en mode File ; ou grâce au chargement d'un fichier WAV ou AIFF depuis le disque dur connecté au réseau auquel le MOTIF XF est relié.

Cependant, les données d'échantillon ainsi obtenues risquent d'être perdues à la mise hors tension de l'instrument. Par conséquent, les échantillons résidant dans la mémoire interne du MOTIF XF doivent être enregistrés comme des données numériques (au format WAV ou AIFF) dans un périphérique de stockage USB ou un ordinateur relié en réseau au MOTIF XF.

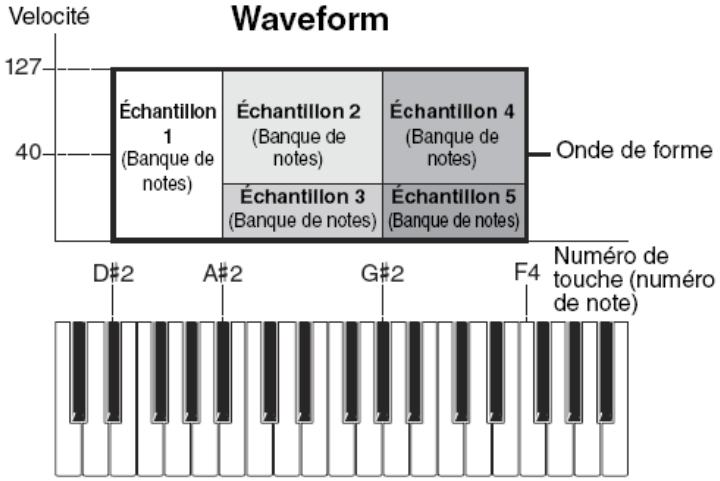
4.6.2.1.2 « Sample », « Key Bank » et « Waveform »

Sample = Echantillon
Key Bank = Banque de notes
Waveform = Forme d'onde

Les « échantillons » sont affectés à des « formes d'onde » dans lesquelles ils sont également stockés.

Avant de pouvoir véritablement enregistrer un « échantillon » ou le charger depuis un périphérique de stockage USB, il faut d'abord spécifier un numéro de « Waveform » de destination. Cette « Waveforme » servira ensuite de « conteneur » pour l' « échantillon ».

Une « Waveform » peut contenir plusieurs « Echantillons ». Pour affecter ces « échantillons » à un espace ou un conteneur différent, vous pouvez régler les plages de notes et de vélocité relatives à chaque « échantillon » individuellement. Grâce à ce réglage, un « échantillon » peut être reproduit de différentes manières selon la note activée, et la vélocité retenue. Les plages respectives de notes et de vélocité auxquelles l'échantillon est affecté sont appelées « Key Bank ».



4.6.2.1.3 « Voice » et « Waveform »

Vous pouvez reproduire la forme d'onde en l'affectant à une voix puis en interprétant cette voix au clavier. Vous avez également la possibilité d'attribuer une forme d'onde à un élément de voix en mode « Voice Element Edit » (§ 4.1.2.3 ci-dessus). Le mode « Voice Edit » vous permet d'affecter la forme d'onde que vous avez créée à l'aide de la fonction « Sampling » à l'élément édité, comme vous le feriez avec les formes d'onde présélectionnées incluses dans l'instrument.

Note : Gardez à l'esprit que vous pouvez affecter les voix utilisateur créées dans le mode « Sampling » activé à partir du mode « Voice/Performance » aux parties de mixage du morceau/motif. Vous pouvez également affecter les formes d'onde créés en mode « Sampling », accessible depuis les modes « Song » / « Pattern », aux éléments de voix du mode « Voice Edit » (Édition de voix).

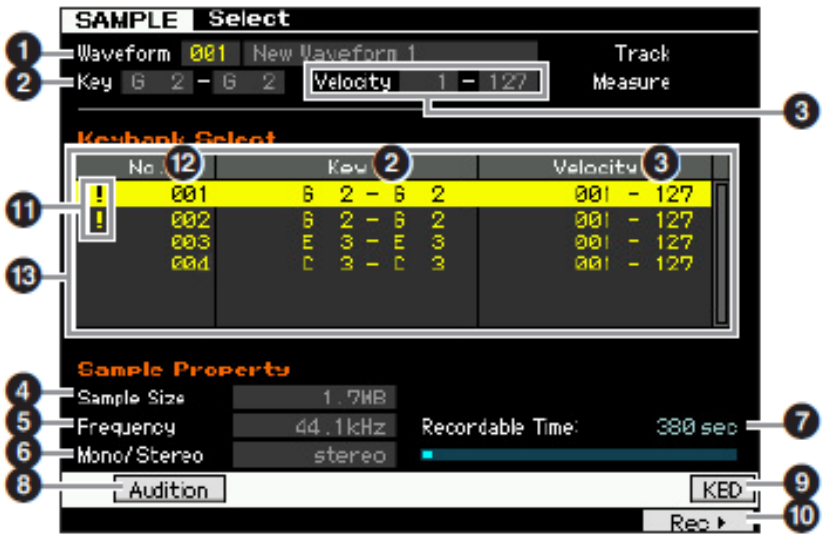
4.6.2.2 Écran « Sampling Main »

L'écran « Sampling Main » (Principal), qui constitue la porte d'accès au mode « Sampling », est appelé par activation de la touche **INTEGRATED SAMPLING** du mode en cours.

- touche **INTEGRATED SAMPLING** en mode « Voice » ou « Performance », afin d'appeler le mode « Sampling » destiné à la création d'échantillons (formes d'ondes) affectés aux voix/performances.
- touche **EXIT** pour retourner sur le mode « Voice » ou « Performance » d'origine.

4.6.2.2.1 Sélection de forme d'onde et de banque de notes : « INTEGRATED SAMPLING »

L'écran « Sampling Main » permet de sélectionner la forme d'onde et sa banque de notes, puis d'écouter le son de l'échantillon affecté à la banque de notes sélectionnée. La forme d'onde peut être sélectionnée en **1** et la banque de notes de la forme d'onde choisie en **13**



- **1** Waveform (Forme d'onde) : numéro de la forme d'onde. Le nom de la forme d'onde sélectionnée s'affiche ici. Réglages : 001 – 128
- **2** Key (Key Range) : plage de la banque de notes. (Indication uniquement)
- **3** Velocity : plage de vélocité de la banque de notes actuellement sélectionnée. (Indication uniquement)

- **4** Sample Size : taille de l'échantillon affecté à la banque de notes sélectionnée. (Indication uniquement)
- **5** Frequency : fréquence d'échantillonnage de l'échantillon affecté à la banque de notes sélectionnée. (Indication uniquement)

  Note : La fréquence à laquelle les lectures numériques ont lieu est appelée fréquence d'échantillonnage. Plus les fréquences d'échantillonnage sont élevées, plus la qualité acoustique est meilleure. La valeur standard de la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz.

- **6** Stereo/Mono : Indique si l'échantillon affecté à la banque de notes est en stéréo ou en mono. (Indication uniquement)
- **7** Recordable Time : temps d'échantillonnage disponible en fonction de la mémoire disponible. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. L'illustration graphique indique la capacité de la mémoire déjà utilisée, représentée sous la forme d'une ligne bleue. (Indication uniquement)
- **8** **SF1** Audition » : Vous pouvez écouter ici l'échantillon affecté à la banque de notes sélectionnée en maintenant cette touche enfoncée. Ceci vous permet de contrôler le son réel de l'échantillon lors de sa reproduction.
- **9** **SF6** « KBD » : Vous pouvez également sélectionner la banque de notes appartenant à la forme d'onde choisie directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée.
- **10** **F6** « Rec » : pour appeler l'écran « Sampling Record Setup » (Configuration de l'enregistrement d'échantillonnage). Cet écran sert à configurer l'instrument pour l'échantillonnage. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 4.6.2.4 ci-dessous.
- **11** Symbole de duplication : Ce symbole apparaît lorsque les plages de notes et de vélocité chevauchent celles d'une autre banque de notes. Pour plus de détails sur la reproduction des échantillons affectés aux banques de notes se chevauchant, reportez-vous au paragraphe 4.6.2.5.3 ci-dessous. (Indication uniquement)
- **12** Numéro de la banque de notes : numéro de banque de notes de la forme d'onde sélectionnée. (Indication uniquement)
- **13** Liste des banques de notes : Cette liste répertorie les banques de notes contenues dans la forme d'onde sélectionnée. Vous pouvez sélectionner la banque de notes souhaitée à l'aide du cadran de données, des touches de curseur haut.bas et des touches **INC/YES** et **DEC/NO**.

4.6.2.3 « Sampling Record »

INTEGRATED SAMPLING → F6 « Rec »
La fonction « Sampling Record » (Enregistrement d'échantillonnage) vous permet d'enregistrer, directement sur le MOTIF XF, des sons tels que des chants provenant d'un microphone relié, le signal d'une guitare électrique ou des données audio d'un lecteur CD ou MP3 externe, puis de les stocker dans l'instrument sous formes d'échantillons. Les échantillons obtenus via la fonction « Sampling » peuvent être reproduits depuis le clavier après avoir été préalablement affecté à une forme d'onde, puis à une voix

Procédure d'échantillonnage : « Sampling »
Cette section vous apprend à créer une voix ou une performance à l'aide de la fonction « Sampling ».

- 1 Branchez un microphone ou tout autre équipement sur le MOTIF XF. Pour plus d'informations sur la procédure à suivre, reportez-vous au mode d'emploi. Si vous voulez utiliser le son du MOTIF XF comme source d'enregistrement (avec la fonction de ré échantillonnage), cette première étape n'est pas nécessaire
- 2 Passez en mode « Voice » ou « Performance ». Lorsque vous passez en mode Performance, sélectionnez une performance pour lui attribuer l'échantillon.
- 3 bouton **INTEGRATED SAMPLING** pour passer en mode « Sampling ». (Le voyant s'allume.) L'écran Sampling Main » s'affiche.
- 4 bouton **F6** « Rec » pour appeler l'écran « Record Setup » (§4.6.2.4 ci-dessous). Réglez les paramètres suivants dans l'écran Setup (Configuration). Les numéros entre parenthèses ci-dessous se rapportent aux paramètres de l'écran « Sample Record » (Enregistrement d'échantillon) à la page suivante.
  - Le paramètre Input Source (Source d'entrée) (2) détermine le connecteur à partir duquel les sources audio (microphone, équipement audio, etc.) parviennent à l'instrument.
  - La forme d'onde (6) détermine le numéro Waveform.
  - La voix (10 détermine la banque et le numéro de voix.
  - La partie (9) détermine la partie de performance à laquelle la voix est affectée lorsque l'accès au mode « Sampling » s'effectue depuis le mode Performance.
  - Au besoin, réglez d'autres paramètres.
- 5 Bouton **F6** « Standby » : pour appeler l'écran « Record Standby » (paragraphe 0 ci-dessous). Définissez les paramètres suivants sur l'écran Standby (Attente). Les numéros entre parenthèses sont équivalents aux paramètres indicatifs de numéros sur l'écran Standby
  - Réglez le paramètre Trigger Mode (Mode de déclenchement) (8) pour déterminer la méthode de déclenchement de l'échantillonnage. Normalement, la valeur est spécifiée sur « level » (niveau).
  - Si vous configurez Trigger Mode (8) sur « level », vous devrez aussi régler le paramètre Trigger Level (Niveau de déclenchement) (7). Configurez ce paramètre de sorte que le triangle rouge de l'indicateur de niveau (renseignant sur le niveau de déclenchement) soit légèrement au-dessous du niveau du signal d'entrée.
- 6 Réglez le niveau du signal d'entrée sur la valeur optimale. Essayez de spécifier le niveau d'entrée aussi haut que possible sans risque d'écrêtage, afin de garantir la meilleure qualité sonore possible. Suivez les instructions ci-dessous pour régler le niveau d'entrée.
  - Lorsque le paramètre Input Source est réglé sur l'entrée A/N, réglez le signal d'entrée en utilisant le bouton GAIN à l'arrière du panneau. Si vous ne pouvez pas correctement ajuster le niveau d'entrée, vous devrez changer le réglage « Mic/Line » (§ 4.9.4) en mode « Utility ».

  - Lorsque le paramètre Input Source est configuré sur « Resample » (Rééchantillonner), réglez le niveau du signal d'entrée à l'aide de « Record Gain » (Gain de l'enregistrement).
  - Lorsque le paramètre Input Source est configuré sur FW, il est impossible de régler le niveau d'entrée.
- 7 Activez ou désactivez la fonction « Confirm » en appuyant sur la touche **SF1**. L'onglet « Confirm » devient vert lorsqu'il est activé et gris lorsqu'il est désactivé. Lorsque la fonction « Confirm » est activée, vous pourrez facilement écouter l'échantillon que vous venez d'enregistrer et le réenregistrer à votre guise si vous n'êtes pas satisfait du résultat.
- 8 bouton **F5** pour lancer l'échantillonnage. Lorsque le paramètre Trigger Mode (8) est réglé sur « manual » (manuel), le fait d'appuyer sur la touche déclenche immédiatement l'échantillonnage. L'indication « RECORDING » (Enregistrement en cours) apparaît à l'écran. Lorsque le paramètre « Trigger Mode » (8) est réglé sur « level », le fait d'appuyer sur la touche active l'échantillonnage sans le déclencher. L'indication « WAITING » (En attente) apparaît à l'écran.
- 9 Reproduisez le son à échantillonner. Lorsque le paramètre Trigger Mode (8) est réglé sur « level », et un signal audio excédant le niveau spécifié par le paramètre Trigger Level (7) est transmis à l'instrument, l'indication « RECORDING » est remplacé par « WAITING », et l'échantillonnage est lancé. Durant l'échantillonnage, une représentation graphique des données audio apparaît à l'écran.
- 10 touche **F6** « Stop » pour arrêter l'échantillonnage. Lorsque vous réglez le paramètre « Confirm » à l'étape 7 précédente, l'écran « Sampling Finished » (§ 4.6.2.5.1 ci-dessous) s'affiche. Appuyez sur la touche **SF1** « Audition » pour écouter le son échantillonné. Si vous êtes content du résultat, appuyez sur la touche **ENTER** pour stocker le son échantillonné sous forme d'« échantillon » et retournez dans l'écran Setup.
  Si vous n'êtes pas satisfait du résultat et que vous voulez réessayer, il vous faudra appuyer sur la touche **EXIT** pour revenir dans l'écran Standby et tenter à nouveau l'échantillonnage à partir de l'étape 5. Lorsque vous désactivez « Confirm » à l'étape 7 ci-dessus, le son échantillonné est automatiquement stocké comme échantillon.

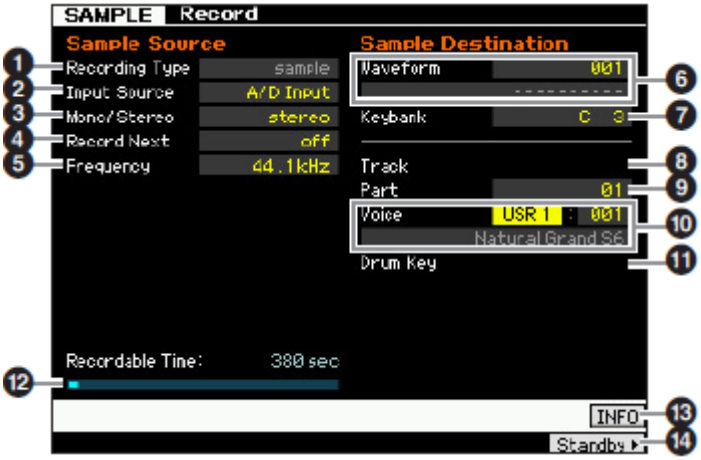
Note Dès que vous activez le paramètre « Record Next » ( ) en le spécifiant sur « on » à l'étape 4 ci-dessus, l'instrument revient sur l'écran STANDBY une fois les données d'échantillonnage déterminées. Dans ce cas, vous pouvez quitter le mode « Sampling Record » (Enregistrement d'échantillonnage) en appuyant sur la touche **EXIT**.

- 11 Enregistrez la forme d'onde. Si le module d'extension de la mémoire flash en option (FL512M/FL1024M) est installé sur le MOTIF XF, utilisez la tâche « Copy » (§ 4.6.2.6 ci-dessous) pour enregistrer la forme d'onde. Sinon, enregistrez la forme d'onde sur un périphérique de stockage USB (§ 6.1.5 ci-dessous) ou un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF.

AVIS : Les données d'échantillon enregistrées (modifiées) sont perdues à la mise hors tension de l'instrument. Pensez dès lors à toujours copier les données d'échantillons sur le module d'extension de la mémoire flash en option (§ 2.1.3 ci-dessus) ou à les enregistrer sur un périphérique de stockage USB (§ 6.1.5 ci-dessous) ou un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF avant de mettre l'instrument hors tension.

4.6.2.4 Configuration de l'échantillonnage : F6 « Rec »

Cet écran vous permet de configurer différents paramètres d'échantillonnage. Appuyez sur la touche **F6** dans l'écran « Sampling Main » (Principal) pour appeler cet écran. Appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Sampling Main ».



- 1 Recording Type (Type d'enregistrement) : type d'échantillonnage. N'oubliez pas que ce paramètre est défini sur « sample » lorsque vous passez du mode Voice/Performance en mode « Sampling »
- 2 Input Source (Source d'entrée) : connecteur d'entrée via lequel le signal à échantillonner est reçu. Réglages : A/D Input, resample, FW A/D Input (Entrée A/N) L'entrée audio analogique provenant des prises
  - A/D INPUT est reconnue en tant que source de l'enregistrement.
  - resample (rééchantillonner) : Le signal audio reçu des prises OUTPUT du MOTIF XF est reçu et reconnu en tant que source d'enregistrement.
  - FW : Le signal audio reçu du connecteur IEEE 1394 (disponible lorsque l'unité FW16E en option est installée) est reconnu en tant que source d'enregistrement. Le signal audio est transmis ici à partir de l'ordinateur via les ports FW 3 et 4.
- 3 Mono/Stereo : Détermine si le signal audio est enregistré sous forme d'échantillon mono ou stéréo. Réglages : monoL, monoR, monoL+R, stereo
  - monoL : Le signal du canal de gauche est enregistré en tant qu'échantillon mono.
  - monoR : Le signal du canal de droite est enregistré en tant qu'échantillon mono.
  - monoL+R : Les signaux des canaux de gauche et de droite sont mixés et enregistrés en tant qu'échantillon mono.
  - Stereo : Un échantillon stéréo est enregistré.
- 4 Record Next (Enregistrer suivant) : Lorsque ce paramètre est activé, la note suivante est automatiquement spécifiée comme destination de l'échantillonnage à la fin de l'opération Sampling (avec affectation de l'échantillon à une banque de notes), et l'écran Standby apparaît. Ce paramètre est utile pour enregistrer plusieurs échantillons à la suite d'un de l'autre. À titre d'exemple, lorsque vous souhaitez obtenir des échantillons successifs d'un CD contenant différents matériaux dans chaque piste, vous pouvez régler ce paramètre sur « on » et spécifier le paramètre Trigger Mode sur « level », puis procéder à l'enregistrement automatique de plusieurs échantillons consécutifs. Pour quitter le mode « Sampling Record », appuyez sur la touche **EXIT**. Réglages : on, off

  Notes :

  - Lorsque les deux paramètres sont activés avant le lancement de « Sampling », l'écran FINISHED (Terminé) apparaît aussitôt que l'opération d'échantillonnage est exécutée. Depuis l'écran FINISHED, fixez les données d'échantillon en appuyant sur **ENTER**, de sorte que l'instrument retourne sur l'écran STANDBY.
  - Ce paramètre est utile lorsque vous souhaitez assigner des échantillons individuels aux touches une par une, afin de créer une voix de batterie en ayant recours à un CD spécial contenant des sons des différents instruments de batterie entant que source.
  - Gardez à l'esprit que le paramètre « Record Next » peut être réglé sur « off » et ne pas pouvoir être modifié. C'est le cas lorsque vous accédez au mode Sampling » via le mode Voice/Performance, que vous réglez la voix sur une valeur autre que « off » dans l'écran et que vous paramétrez la Source (ci-dessus) sur « resample ».

- **5** Frequency : fréquence d'échantillonnage. Lorsque le paramètre Input Source ( ) est réglé sur « FW », ce paramètre a pour valeur fixe « 44.1kHz ». Normalement, ce paramètre doit être réglé sur « 44.1kHz », qui est la valeur la plus élevée. Si vous cherchez à obtenir un son lo-fi, vous devrez sélectionner une valeur différente de 44,1 kHz. Sur des réglages autres que 44,1 kHz, le son contrôlé pendant l'enregistrement peut être différent du son enregistré, en fonction du signal source. Réglages : 44.1k (44.1kHz), 22.0kLo (22.05kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11.025kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5.5125kHz Lo-Fi)
- **6** Waveform : numéro de la forme d'onde de destination. Réglages : 001 – 128
  AVIS : L'opération d'échantillonnage écrase toutes les données présentes dans le numéro de forme d'onde de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).
- **7** Keybank : numéro de note de la banque de notes de destination. Vous pouvez modifier le paramétrage en mode « Sampling Edit » (§ 4.6.2.5 ci-dessous). Réglages : C -2 – G8
  Note : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée. Pour plus de détails, reportez vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.
- **8** Track (Piste) : Ce paramètre est indisponible lorsque vous entrez en mode « Sampling » depuis le mode « Voice/Performance ».
  - **9** Part (Partie) : Partie de performance à laquelle la voix (**9**) créée par échantillonnage est attribuée. Lorsque le paramètre est désactivé, l'échantillon obtenu n'est pas assigné à la partie de performance.

  Ce paramètre est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode « Sampling » via le mode « Performance ».
  Lorsque le paramètre « Voice » (**10**) est désactivé, ce paramètre ne pourra pas être réglé même si le mode « Sampling » est accédé via le mode Performance ». Réglages : off, 1 -4
- **10** Voice : Détermine la voix à laquelle la forme d'onde (**6**) créée via l'échantillonnage est affectée en spécifiant le numéro et la banque de voix. Le réglage de la banque de voix sur une des valeurs USR 1 – 4 affecte la forme d'onde (**6**) à l'élément 1 de la nouvelle noix normale créée via l'échantillonnage. Le réglage de Voice Bank sur « UDR » attribue l'onde de forme (**11**) à la touche de batterie (**11**) de la voix de batterie spécifiée. Lorsque ce paramètre est désactivé (« off »), seule une forme d'onde (**6**) est créée ; l'échantillon n'est pas stocké en tant que voix utilisateur. Réglages :
  - Banque de voix : Off, USR 1 – 4 (Utilisateur 1 – 4),
  - UDR (Batterie utilisateur)
  - Numéro de voix : 001 – 128

AVIS : Lorsque le paramètre Voice Bank est réglé sur une des valeurs USR 1 – 4, l'opération d'échantillonnage écrase toutes les données précédentes sur le numéro de voix de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).

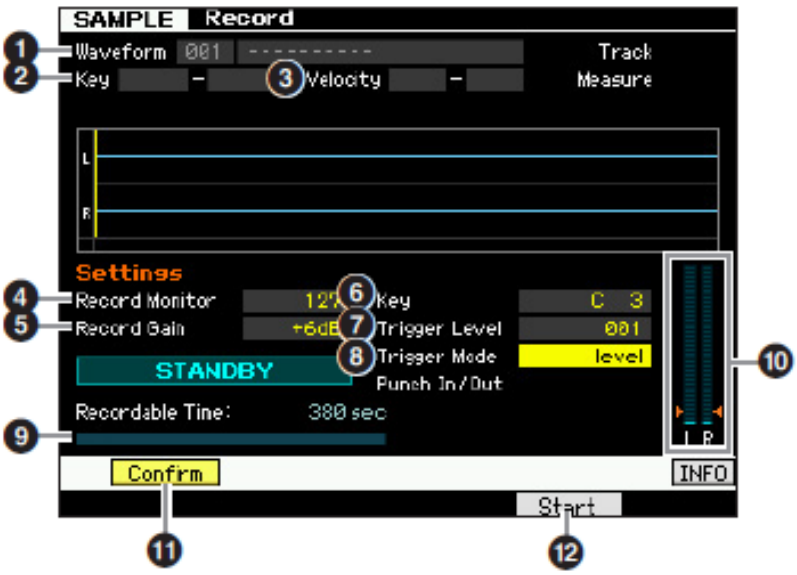
- **11** Drum Key (Touche de batterie) : touche à laquelle la forme d'onde ( ) est affectée lorsque le paramètre « Voice Bank » (**10**) est réglé sur « UDR ». Réglages : C0 – C6
- **12** Recordable Time : Temps d'échantillonnage disponible en fonction de la mémoire disponible. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. L'espace mémoire actuellement utilisé s'affiche à l'écran sous la forme d'une ligne bleue. (Indication uniquement)
- **3 SF6** « INFO » : quantité de mémoire utilisée par l'échantillonnage.



  - 1 Used/Total : quantité de mémoire utilisée et le volume total disponible. (Indication uniquement)
  - 2 Recordable Size : Indique la quantité de mémoire disponible. (Indication uniquement)
  - 3 Recordable Time : temps d'échantillonnage disponible en fonction de la capacité de la mémoire. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz en mono. (Indication uniquement)
- **14 F6** « Standby » : Pour appeler l'écran « Sampling Record Standby » (Attente de l'enregistrement d'échantillonnage). Cet écran sert à exécuter l'échantillonnage. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 0 ci-dessous.

Sampling Record : F6 « Standby »

Cet écran sert à exécuter l'échantillonnage. Appuyez sur la touche **F6** de l'écran Setup pour appeler cet écran. Appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Setup ».



- **1** Waveform : numéro et le nom de la forme d'onde sélectionnée. (Indication uniquement)
- **2** Key (Key Range): plage de notes de la banque de notes actuellement sélectionnée. (Indication uniquement)
- **3** Velocity: plage de vélocité de la banque de notes actuellement sélectionnée. (Indication uniquement)
- **4** Record Monitor : Niveau de sortie de contrôle du signal d'entrée pendant l'échantillonnage. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. Ce signal de contrôle est émis depuis la prise PHONES ou les prises OUTPUT R et L/MONO. Réglages : 0 – 127
- **5** Record Gain : Ce paramètre est disponible seulement lorsque le paramètre « Input Source » (§ 4.6.2.4 ci-dessus) est réglé sur « resample » (enregistrement du son du MOTIF XF lui-même). Ceci détermine le gain de l'enregistrement lors du ré échantillonnage. Plus la valeur est élevée, plus fort le volume du son ré échantillonné. Avant d'exécuter l'opération Sampling, vous pouvez régler le gain approprié en vérifiant le volume via l'indicateur de niveau (Vumètre **10**), tout en jouant au clavier. Réglages : -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB
- **6** Keybank : banque de notes (§ 4.6.2.4 ci-dessus) réglée dans l'écran « Sampling Record Setup ». le paramètre Key Bank peut être modifié ici aussi bien qu'en mode « Sampling Edit » (§ 4.6.2.5 ci-dessous), une fois la fonction d'échantillonnage exécutée. Réglages : C -2 – G8

  Note : Vous pouvez également régler la touche directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- **7** Trigger Level : (Niveau de déclenchement) Lorsque le paramètre Trigger Mode (**8**) est réglé sur « level », vous devez également définir Trigger Level. L'échantillonnage commence dès la réception d'un signal d'entrée supérieur au niveau de déclenchement spécifié. Le niveau spécifié ici est indiqué sous forme de triangle rouge dans l'indicateur de niveau (Vumètre). Pour des résultats optimaux, réglez le niveau sur les valeurs minimales afin de saisir la totalité du signal, mais veillez à ce que le niveau réglé ne soit pas non plus très bas pour ne pas enregistrer du bruit indésirable. Réglages : 000 – 127
- **8** Trigger Mode : méthode de déclenchement de l'échantillonnage. Réglages : level, manual
  - level : L'échantillonnage commence dès la réception d'un signal d'entrée supérieur au niveau de déclenchement spécifié par le paramètre Trigger Level (**7**).
  - manual : L'échantillonnage débute aussitôt que vous appuyez sur la touche **F6** « REC ». Ce réglage vous permet de débuter l'échantillonnage selon la synchronisation souhaitée indépendamment du niveau d'entrée de la source audio.
- **9** Recordable Time : temps d'échantillonnage disponible en fonction de la mémoire disponible. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. L'espace mémoire actuellement utilisé s'affiche à l'écran sous la forme d'une ligne bleue. (Indication uniquement)
- **10** Indicateur de niveau : (Vumètre) Ce graphique affiche le niveau d'entrée de la source d'entrée. Essayez de spécifier le niveau d'entrée aussi haut que possible sans risque d'écrêtage, afin de garantir la meilleure qualité sonore possible.

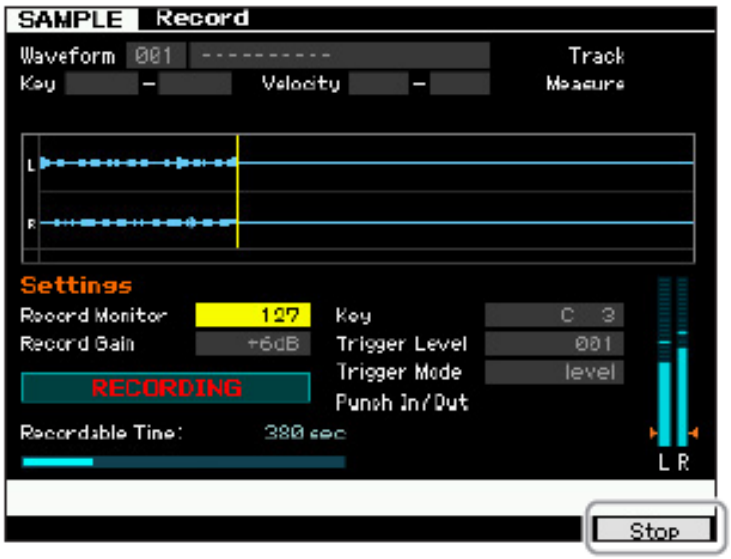
  Notes : Suivez les instructions ci-dessous pour régler le niveau d'entrée.

- Lorsque le paramètre Input Source est réglé sur l'entrée A/N, réglez le signal d'entrée en utilisant le bouton GAIN à l'arrière du panneau. Si vous ne pouvez pas correctement ajuster le niveau d'entrée, vous devrez changer le réglage « Mic/Line » (§ 4.9.4) en mode » Utility ».
- Lorsque le paramètre Input Source est configuré sur « Resampl e », réglez le niveau du signal d'entrée à l'aide du paramètre « Record Gain » (5).
- Lorsque le paramètre Input Source est configuré sur FW, il est impossible de régler le niveau d'entrée.

- 11 **SF1** « Confirm » : Ce paramètre détermine si vous pouvez confirmer l'activation (on) ou la désactivation (off) de l'échantillon enregistré après l'exécution de Sampling. Cela est très commode lorsqu'il faut recommencer l'enregistrement au cas où les résultats de l'échantillonnage ne vous donnent pas entière satisfaction. Lorsque ce paramètre est désactivé, l'échantillon enregistré est fixé sous forme de données aussitôt que la fonction « Sampling » est exécutée. L'instrument retourne ensuite sur l'écran « Setup display » (§ 4.6.2.4 ci-dessus). Notez que l'instrument retourne sur l'écran STANDBY à la fin de l'échantillonnage lorsque le paramètre « Record Next » est activé dans l'écran Setup.
- 12 **F5** « Start » : pour lancer l'échantillonnage. Lorsque le paramètre Trigger Mode est réglé sur « level », le fait d'appuyer sur la touche [F5] Start entraîne l'affichage de l'indication WAITING à l'écran. L'échantillonnage ne commence pas encore véritablement. Lorsque le signal audio excédant le réglage spécifié par Trigger Level (7) parvient à l'instrument, l'indication « RECORDING » (Enregistrement) remplace la mention « WAITING » et l'échantillonnage peut démarrer. Lorsque le paramètre Trigger Mode (8) est réglé sur « manual », appuyez sur cette touche pour lancer immédiatement « Sampling ».

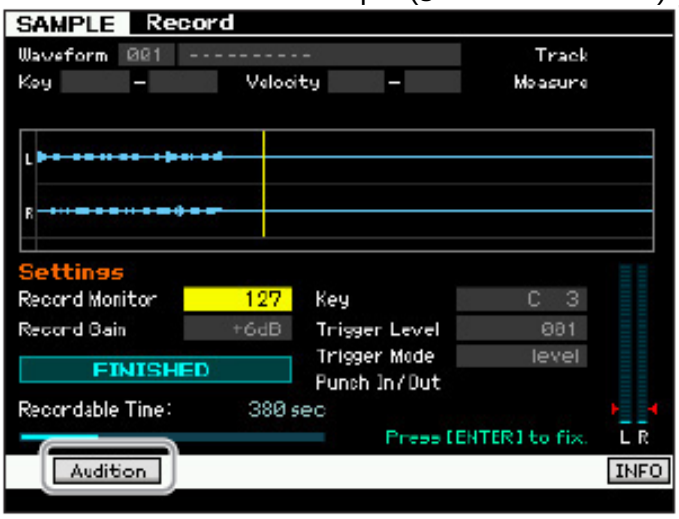
Écran « Sampling RECORDING »

Durant l'échantillonnage, une représentation graphique des données audio apparaît à l'écran.



- **F6** « Stop » : pour interrompre l'échantillonnage. Lorsque l'échantillonnage est terminé, l'écran « FINISHED » (Terminé) apparaît.
  Si la touche **SF1** « Confirm » est activée avant le lancement de « Sampling », l'écran « FINISHED » ci-dessous s'affichera dès la fin de l'échantillonnage. Dans cet écran, vous pouvez écouter et confirmer l'échantillon en appuyant sur la touche **SF1** « Audition ». Si vous êtes satisfait du son, vous devrez appuyer sur **ENTER** pour fixer les résultats d'échantillonnage en données d'échantillon.
  Dans le cas contraire, appuyez sur **EXIT** et réessayez l'échantillonnage à nouveau.

Si la touche **SF1** « Confirm » est désactivée avant le lancement de « Sampling », l'opération d'échantillonnage fixera automatiquement les données d'échantillon et l'instrument retournera sur l'écran « Setup » (§4.6.2.4 ci-dessus).



- **SF1** « Audition » : vous pouvez écouter l'échantillon enregistré en maintenant cette touche enfoncée. Ceci vous permet de vérifier si l'échantillonnage a été correctement exécuté

Note : Si la touche **SF1** « Confirm » (paragraphe 0 ci-dessus) est désactivée avant le lancement de « Sampling », l'opération d'échantillonnage fixera automatiquement les données d'échantillon et l'instrument retournera sur l'écran « Setup » (§ 4.6.2.4 ci-dessus). Notez que l'instrument retourne sur l'écran « STANDBY » à la fin de l'échantillonnage lorsque le paramètre « Record Next » est activé dans l'écran « Setup ».

4.6.2.5 « Sampling Edit »

INTEGRATED SAMPLING > EDIT

Le mode Sampling Edit vous offre des commandes détaillées et globales pour l'édition de l'échantillon enregistré et la modification de ses réglages.

- touche **EDIT** dans l'écran Sampling Main pour appeler l'écran « Sampling Edit ».
- touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Sampling Main ».

4.6.2.5.1 Procédure du mode « Sampling Edit » 432
4.6.2.5.2 Réglages de la reproduction d'échantillon : F1 « Trim » 434
4.6.2.5.3 Réglages des paramètres d'échantillon : F2 « Param » 437

4.6.2.5.1 Procédure du mode « Sampling Edit »

- 1 touche **INTEGRATED SAMPLING** pour passer en mode « Sampling ». (Le voyant s'allume.) L'écran « Sampling Main » (§ 4.6.2.2 ci-dessus) s'affiche
- 2 Sélectionnez une forme d'onde et une banque de notes. Sélectionnez une forme d'onde et une banque de notes auxquelles l'échantillon à éditer est affecté.
- 3 touche **EDIT** pour passer en mode « Sampling Edit ».
- 4 touche **F1** « Trim » ou **F2** « Param » Réglez les paramètres souhaités sur chaque écran.
- 5 touche **SF1** « Audition » pour écouter le son. Répétez les étapes 4 à 5 autant de fois que nécessaire.

- 6 touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Sampling Main ».

La fonction « Extract » (Extraction), fort utile, vous permet de supprimer des portions inutiles de l'échantillon avant le point de début et après le point de fin, ce qui vous autorise à enregistrer de la mémoire pour de nouvelles opérations d'échantillonnage.

- 1 touche **F1** « Trim » (Écrêtage) pour appeler l'écran « Trim »
- 2 touche **ENTER**. (L'écran demande confirmation.) Si vous souhaitez annuler l'opération, appuyez sur la touche **DEC/NO**.
- 3 touche I**NC/YES** pour exécuter l'extraction.

Note : Les données supprimées via l'opération Extract sont irrécupérables. Avant d'exécuter l'extraction, il est conseillé de sauvegarder l'échantillon à l'aide de la tâche « Copy » (§ 4.6.2.6.2.2 ci-dessous)

Conseils sur l'édition des échantillons

Comment reproduire l'échantillon (réglage du paramètre Play Mode) Il existe 2 méthodes pour la reproduction de l'échantillon :

- One shot (Lecture unique)
- et Loop (Boucle).

La méthode « Loop » vous permet de jouer la plage spécifiée d'un échantillon de manière répétée, en boucle. D'autre part, la méthode « One Shot » vous autorise à reproduira l'échantillon en entier, en une seule fois. Vous devez déterminer le type (Loop ou One Shot) utilisé en réglant le paramètre Play Mode (Mode de reproduction) dans l'écran Parameter (Paramètre) (§ 4.6.2.5.3 ci-dessous).

Reproduction en réglage affiné des échantillons en mode « One Shot »

Vous pouvez déterminer la plage de reproduction de l'échantillon en réglant Start Point (6) et End Point (8) dans l'écran « Trim » (§ 4.6.2.5.2 ci-dessous). Ces paramètres permettent d'assourdir efficacement des données audio inutiles ou indésirables en début et fin d'échantillon. Pour couper le son à la fin de la reproduction, diminuez la valeur du paramètre End Point en le déplaçant vers la gauche sur l'affichage de l'onde. De la même manière, pour couper le son en début de reproduction, augmentez la valeur du paramètre Sart Point en le déplaçant vers la droite sur l'affichage de l'onde. En général, vous devez régler Start Point de manière que le début de l'échantillon se reproduise immédiatement à son déclenchement. Servez-vous de la touche **SF1** « Audition » pour vérifier la reproduction de l'échantillon, de sorte qu'il retentisse de manière fluide et naturelle. Après avoir réglé et confirmé les points de début et de fin, vous pouvez les écrêter de l'échantillon de manière définitive, à l'aide de l'opération « Extract » (§ 4.6.2.6.3.3 ci-dessous).

Reproduction en réglage affiné des échantillons en mode « Loop »

Le réglage des points de début et de fin dans un échantillon en mode « Loop » est généralement plus important et ardu que la même opération effectuée sur les échantillons en mode « One Shot ». Les points de début et de fin doivent être réglés avec précision pour garantir une reproduction en boucle fluide et continue, sans saccade ni dissonance. Vous devez aussi vous assurer, pour les boucles rythmiques, que la reproduction est en rythme et qu'aucun temps n'est perdu.

- 1 Réglez le paramètre Play Mode sur « loop ». Appuyez sur la touche **F2** « Param » pour appeler l'écran « Parameter » (paragraphe suivant), puis réglez le paramètre Play Mode (6) sur « loop ».
- 2 Réglez le point de début sur le 1er temps de la 1ère mesure. Appuyez sur la touche **F1** « Trim » pour appeler l'écran Trim (§ 4.6.2.5.2 ci-dessous), puis réglez le point de fin (6).

- 3 Réglez le paramètre « Loop Point » (Point de départ de la boucle) sur la même valeur que Start Point. Appuyez sur la touche **SF2** pour faire apparaître l'indication « LP=ST ».
- 4 Tout en maintenant la touche **SF1** « Audition » enfoncée, réglez End Point de manière à ce que la reproduction en boucle de l'échantillon soit fluide et adaptée à la synchronisation des temps
- 5 Exécutez l'opération d'extraction (§ 4.6.2.6.3.3 ci-dessous).

Réglage du tempo de l'échantillon

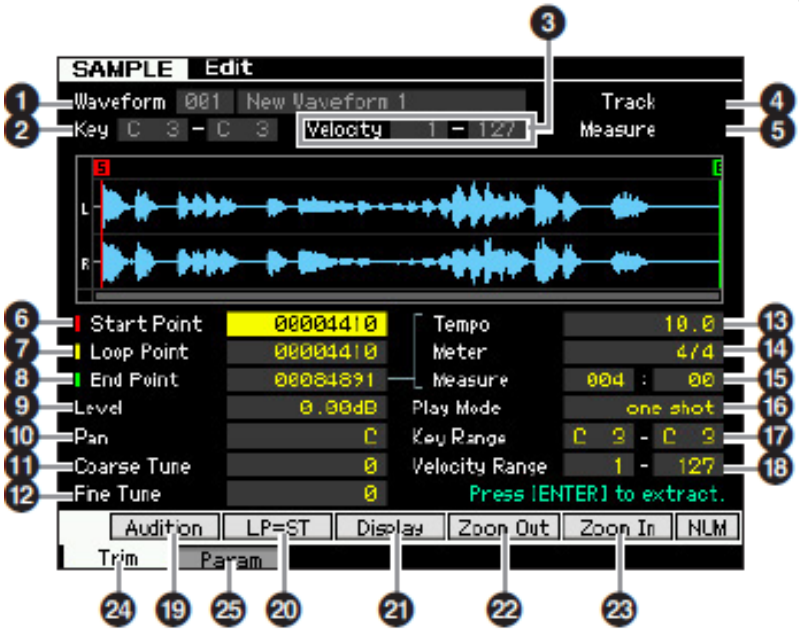
Si vous ne connaissez pas le tempo de l'échantillon contenu dans le motif rythmique, suivez les instructions ci-dessous.

- 1 Tout en maintenant la touche **SF1** « Auditio1 »n enfoncée, réglez « Start Point » et « End Point » de manière à ce que la reproduction en boucle de l'échantillon soit fluide et adaptée à la synchronisation des temps. Assurez-vous d'utiliser l'opération « Extract » pour supprimer les parties inutiles de l'échantillon
- 2 Réglez le type de mesure et la mesure. Appuyez sur la touche **F1** « Trim » pour appeler l'écran « Trim » (ci-dessous), puis réglez le type de mesure (**14**) et la mesure (**15**).
- 3 Augmentez ou diminuez le « tempo » **13**) selon les besoins, de manière à ce que la valeur de « End Point » (**8**) soit équivalente à celle du point de fin appliqué à l'échantillon original. Réglez le tempo (**13**) sur une valeur élevée, puis diminuez celle-ci progressivement de manière à ce que la valeur de « End Point » (**8**) augmente au fur et à mesure. Au-delà d'une certaine valeur, le réglage de « End Point » n'augmentera plus, même si vous continuez de réduire la valeur du tempo. La valeur résultante est celle du paramètre « End Point » appliqué à l'échantillon d'origine. La valeur finale du tempo obtenue est la plus appropriée à la reproduction de l'échantillon.

4.6.2.5.2 Réglages de la reproduction d'échantillon : F1 « Trim »

Cet écran vous permet de régler la plage de reproduction et la plage en boucle de l'échantillon.

Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône NUM apparaît sur l'onglet correspondant à la touche **SF6**. Vous pouvez alors utiliser les touches **F1 – F6** et **SF1 – SF5** en tant que touches de pavé numérique en appuyant sur la touche **SF6**. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.



- 1 Waveform : numéro et le nom de la forme d'onde sélectionnée. (Indication uniquement)
- 2 Key (Key Range) : plage de notes de la banque de notes actuellement sélectionnée. (Indication uniquement)
- 3 Velocity : plage de vélocité de la banque de notes actuellement sélectionnée. (Velocity Range) (Indication uniquement)
- 4 Track : Indique la piste du morceau/motif actuellement sélectionné. Ce paramètre n'est disponible que lorsque vous passez en mode « Sampling » depuis les modes Song/Pattern. (Indication uniquement)
- 5 Measure : Indique le numéro de mesure du morceau/motif sélectionné. Ce paramètre n'est disponible que lorsque vous passez en mode « Sampling » depuis les modes Song/Pattern. (Indication uniquement)
- 6 Start Point : Détermine le point de départ de la reproduction d'échantillonnage. La partie située à gauche de ce point n'est pas reproduite. Lorsque vous appuyez sur la touche **SF2**, la valeur du paramètre « Loop » Point (7) est copiée sur celle de Start Point. Réglages : 0000000 – End point
- 7 Loop Point : point de départ de la reproduction de la boucle. Lorsque le paramètre Play Mode est réglé sur « loop », l'échantillon est reproduit entre le point de départ de la boucle et le point de fin (8). Réglages : 0000000 – End point
- 8 End Point : point de fin de la reproduction de l'échantillon. La partie située à droite de ce point n'est pas reproduite. Le point de fin est automatiquement défini de manière à ce que la longueur entre Start Point et End Point corresponde aux réglages des paramètres « Tempo » (13), « Meter » (14) et « Measure » (15). Réglages : 0000000 – (selon la longueur de l'échantillon)
- 9 Level : niveau de sortie de l'échantillon sélectionné. Réglages : -95.25dB – +0.00dB
- 10 Pan : position du balayage panoramique stéréo de la voix. Réglages : L64 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)
- 11 Coarse Tune : réglage grossier de la hauteur de ton de l'échantillon par incrément de demi-tons. Réglages : -64 – +0 – +63
- 12 Fine Tune : réglage fin de la hauteur de l'échantillon en centièmes. Réglages : -64 – +0 – +63
- 13 Tempo : tempo de reproduction de l'échantillon. Le réglage du « tempo » modifie celui de « End Point » (8) de manière à ce que la longueur entre les points de début et de fin corresponde aux réglages des paramètres « Meter » et « Measure ». Réglages : 5.0 – 300.0

- **14** Meter (Indicateur) : indication de la mesure (type de mesure) de la reproduction de l'échantillon. Le réglage de « Meter » modifie celui de « End Point » (**8**) de manière à ce que la longueur entre les points de début et de fin corresponde aux réglages des paramètres « Tempo » et « Measure ». Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4
- **15** Measure : Longueur de l'échantillon pour la reproduction sur la base des valeurs de mesure et de temps, une manière intuitive et musicalement très utile pour régler la reproduction de l'échantillon. Le réglage de « Measure » modifie celui de « End Point » (**8** de manière à ce que la longueur entre les points de début et de fin corresponde aux réglages des paramètres « Tempo » et « Meter ». Réglages :
    - Mesure : 000 – 032
    - Temps : 00 – 15 (varie selon le réglage Meter)

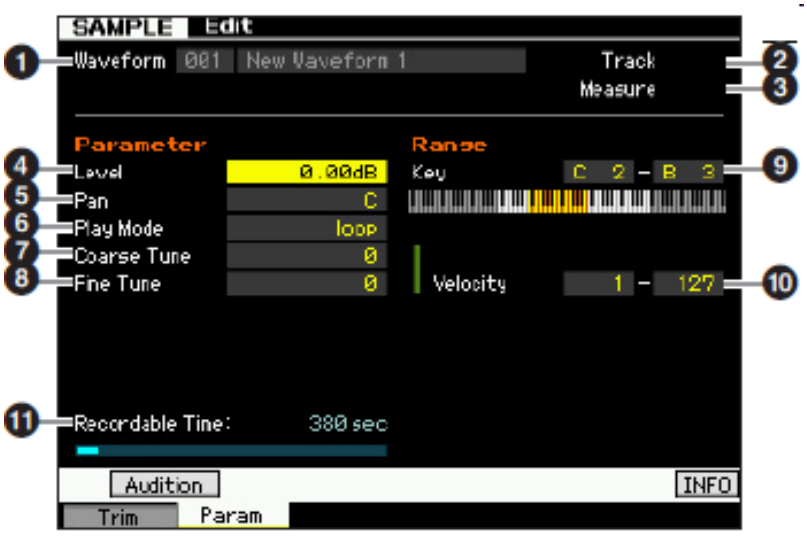
  Note : Le réglage de « Measure » indique la longueur entre le point de début et le point de fin de l'échantillon. Si vous souhaitez reproduire deux mesures à partir du point de début de l'échantillon, réglez le paramètre « Measure » sur « 002:00 ».

- **16** Play Mode : manière dont l'échantillon est reproduit. Réglages : loop, one shot, reverse
    - loop : La reproduction de l'échantillon commence au point de début, se poursuit jusqu'au point de boucle, puis se répète indéfiniment du point de boucle au point de fin. Ce réglage est utile pour les petits passages rythmiques, les riffs et les temps que vous voulez reproduire de manière répétée et continue.
    - one shot : L'échantillon est reproduit une seule fois, du point de début au point de fin. Ce réglage peut servir pour les isolements, les effets de voix et les passages chantés qui sont reproduits une fois, sans utilisation de boucle.
    - reverse : L'échantillon est reproduit une fois, dans l'ordre inverse depuis le point de fin au point de début. C'est utile pour créer des sons de cymbales inversés, ainsi que d'autres effets spéciaux.
- **17** Key Range : Indique la plage de notes de la banque de notes à laquelle l'échantillon sélectionné est affecté. En attribuant différents échantillons d'une même forme d'onde à des plages de notes distinctes, vous pouvez créer une voix produisant des sons différents selon les notes jouées. Réglages : C -2 – G8
- **18** Velocity Range : plage de vélocité de la banque de notes à laquelle l'échantillon sélectionné est affecté. En attribuant différents échantillons d'une même forme d'onde à des plages de notes distinctes, vous pouvez créer une voix produisant des sons différents selon la force de votre jeu au clavier. Réglages : 1 – 127
- **19** **SF1** « Audition » : Vous pouvez écouter l'échantillon sélectionné en maintenant cette touche enfoncée. Cela vous permet de vérifier si l'échantillon a été correctement édité.
- **20** **SF2** « LP=ST » :
    - Lorsque l'indication de menu est « LP=ST », le début (point de début) et la boucle (point de départ de la boucle) partagent la même adresse, ce qui signifie qu'ils sont modifiés simultanément, même si un seul des deux subit des modifications. Si vous appuyez sur la touche **SF2** dans cet état, le menu passe de « LP=ST » à « LP≠ST ».
    - Lorsque l'indication de menu est « LP≠ST », le début (point de début) et la boucle (point de départ de la boucle) peuvent être modifiés indépendamment l'un de l'autre. Si vous appuyez sur la touche **SF2** dans cet état, la valeur de l'adresse du début est copiée dans celle de la boucle, de sorte qu'ils partagent la même valeur d'adresse. En outre, l'indication de menu passe de « LP≠ST » à « LP=ST ».
- **21** **SF3** « Display » : Appuyez sur la touche **SF3** pour régler le niveau de zoom de manière à ce que l'ensemble de l'onde, en ce compris les points de début et de fin, apparaisse à l'écran.
- **22** **SF4** « Zoom Out » : &

- **23 SF5** « Zoom In » : touches **SF4** et **SF5** pour effectuer respectivement un zoom avant et arrière sur l'affichage de l'onde.
- **24 F1** Trim : Appuyez sur cette touche pour revenir de l'écran précédent à l'écran Trim.
- **25 F2** « Param » : touche pour appeler l'écran dans lequel vous pouvez régler les paramètres liés à l'échantillon et la plage de banque de notes.

4.6.2.5.3 Réglages des paramètres d'échantillon : F2 « Param »

Cet écran vous permet de régler des paramètres liés l'échantillon tels que Key Range et Velocity Range.



Les paramètres **1** à **10** sont identiques à ceux de l'écran « Trim » (paragraphe précédent).

Note : Selon le paramètre sélectionné, l'icône KBD apparaît sur l'onglet correspondant à la touche **SF6**. Vous pouvez alors saisir le numéro de note ou la vélocité en appuyant sur la note appropriée du clavier tout en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

- **11** Recordable Time : Indique le temps d'échantillonnage disponible en fonction de la mémoire disponible. Le temps indiqué ici est calculé en supposant que l'on a un signal mono dont la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz. L'espace mémoire actuellement utilisé s'affiche à l'écran sous la forme d'une ligne bleue. (Indication uniquement)

En cas de chevauchement de plusieurs banques de notes :
Si vous jouez une note donnée à une vélocité déterminée appartenant à des banques de notes différentes (en d'autres termes, si plusieurs échantillons sont attribués à cette note et à cette vélocité), les échantillons concernés ne seront pas tous reproduits et la priorité sera donnée aux deux canaux audio débutant à partir du ou des échantillons affectés à la banque de notes portant le numéro le moins élevé. Dans le cas de l'affectation d'un échantillon stéréo à la banque de notes portant le numéro le plus faible, seul cet échantillon sera reproduit. Par contre, lorsqu'un échantillon mono est attribué à la banque de notes disposant du numéro le plus faible et qu'un autre échantillon est affecté à la banque de notes possédant le second numéro le moins élevé, seuls ces deux échantillons sont joués. Par ailleurs, lorsqu'un échantillon mono est attribué à la banque de notes portant le numéro le plus faible et qu'un échantillon stéréo est affecté à la banque de notes possédant le second numéro le moins élevé, seul l'échantillon mono est exécuté. Cette règle s'applique à tous les modes de l'instrument.

4.6.2.6 « Sampling Job »

INTEGRATED SAMPLING > JOB

Le mode « Sampling » Job vous permet de traiter et de modifier les échantillons que vous avez enregistrés. Ce mode dispose de 19 tâches.

Fonction	Description
F1 « Keybank «	Tâches liées aux échantillons affectés à la banque de notes spécifiée
01: Copy	Cette tâche copie une banque de notes donnée sur une autre forme d'onde. L'échantillon affecté à la
	banque de notes est également copié.
02: Delete	Cette tâche supprime la banque de notes spécifiée et son échantillon.
03: Move	Cette tâche déplace une banque de notes donnée vers une autre forme d'onde. L'échantillon affecté à la banque de notes est également déplacé.
04: Normalize	Cette tâche maximise (normalise) le niveau global de l'échantillon spécifié.
05: Time-Stretch	Cette tâche vous permet de modifier le tempo de l'échantillon sans en modifier la hauteur de ton.
06: Convert Pitch	Cette tâche vous permet de modifier la hauteur de ton de l'échantillon sans en modifier le tempo.
07: Fade In/Out	Cette tâche vous permet de créer des fondus enchaînés en début ou en fin d'échantillon.
08: Hall Sampling Frequency	Cette tâche vous permet de diviser par deux la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon spécifié.
09: Stereo to Mono	Cette tâche vous permet de convertir un échantillon stéréo en un échantillon mono.
10: Loop Remix	Cette tâche vous permet de découper automatiquement l'échantillon en « tranches » distinctes et de réorganiser aléatoirement les tranches pour des effets spéciaux et des variations rythmiques inhabituelles.
11: Slice	Cette tâche divise l'échantillon en tranches distinctes selon les réglages spécifiés.
	Lorsque vous accédez à cette tâche à partir du mode Song/Pattern, des données de note utilisées pour reproduire les tranches en séquence sont également créées. La reproduction des données de note retentit exactement comme l'échantillon original en cours de reproduction
F2 « Waveform »	Tâches de forme d'onde
01: Copy	Cette tâche vous permet de copier les données d'une forme d'onde vers une autre. Les banques de notes et les échantillons inclus dans la forme d'onde sont également copiés par cette tâche.
02: Delete	Cette tâche vous permet d'effacer de la mémoire une forme d'onde spécifique. Les banques de notes et les échantillons inclus dans la forme d'onde sont également supprimés.
03: Extract	Cette tâche supprime toutes les données d'échantillonnage inutiles (situées avant le point de début et après le point de fin).
04: Transpose	Cette tâche vous permet de transposer le réglage de banque de notes d'une forme d'onde donnée.
05: Rename	Cette tâche permet d'éditer le nom de la forme d'onde spécifiée.
F3 « Other «	Autres tâches
01: Optimize Memory	Cette tâche optimise la mémoire (DRAM) pour l'échantillonnage.
02: Delete Ali	Cette tâche supprime toutes les formes d'onde.
03: Copy to Flash Memory	Cette tâche copie les données d'échantillon de la SDRAM vers le module d'extension de la mémoire flash en option (FL512M/FL 1024M) en tant que forme d'onde.

4.6.2.6.1 Procédure des tâches d'échantillon 439
4.6.2.6.2 F1 « Keybank » 440
4.6.2.6.3 F2 « Waveform Job » 449
4.6.2.6.4 F3 « Other Jobs » 451

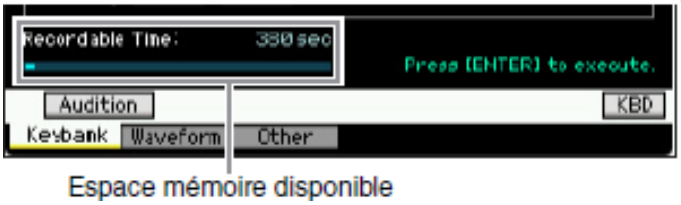
4.6.2.6.1 Procédure des tâches d'échantillon

- 1 Appuyez sur la touche **JOB** en mode « Sampling » pour passer en mode « Sampling Job »
- 2 Appelez le groupe de tâches souhaité. Sélectionnez le groupe Job en appuyant sur l'une des touches **F1** « Keybank », **F2** « Waveform » et **F3** « Other ».
- 3 Appelez l'écran Job souhaité. Positionnez le curseur sur la tâche souhaitée à l'aide du cadran de données, des touches **INC/DEC et DEC/NO** et des touches de curseur vers le haut/bas. Appuyez ensuite sur **ENTER**. L'écran Job (Tâche) souhaité s'ouvre. Appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à l'écran des menus Job.
- 4 Réglez la valeur des paramètres souhaités. Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité, puis réglez-en la valeur à l'aide du cadran de données et des touches **INC/YES** et **DEC/NO**. Lorsque la commande « Apply » (Appliquer) s'affiche dans le menu correspondant à la touche **SF4**, allez à l'étape 5. En l'absence d'une telle mention, passez à l'étape 7.
- 5 touche **SF4** « Apply » pour exécuter la tâche. À ce stade, l'échantillon a été temporairement modifié et n'a pas encore été définitivement converti en données fixes.
- 6 Confirmez le résultat de la tâche. Appuyez sur la touche **SF1** « Audition » pour écouter le son de l'échantillon modifié. Si vous êtes satisfait du résultat, vous pourrez passer à l'étape 7. Dans le cas contraire, et si vous souhaitez recommencer l'opération, il vous faudra appuyer sur la touche **SF4** « Apply » à nouveau pour abandonner l'opération Job et réinitialiser l'échantillon sur sa valeur d'origine. Dans ce cas, recommencez l'opération à partir de l'étape 4.
- 7 touche **ENTER** pour transformer le résultat de la tâche en données d'échantillon fixes.

  AVIS : Vous ne pouvez pas annuler les modifications apportées à l'échantillon d'origine après avoir converti le résultat de la tâche en données fixes. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous).

- 8 Appuyez deux fois sur la touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Sampling Main ».

  Note :
  - Si la forme d'onde ou la banque de notes spécifiée ne comporte pas de donnée, la mention « No Data » (Aucune donnée) s'affichera à l'écran et la tâche ne pourra pas s'exécuter
  - Certaines tâches ne peuvent pas s'exécuter en l'absence d'un espace mémoire suffisant. La quantité de mémoire disponible peut être vérifiée en bas de l'écran « Sampling Job » ou sur l'écran « Information » (§ 4.6.2.4 ci-dessus).



Espace mémoire disponible

AVIS : Même lorsqu'une tâche a été exécutée, les données résultantes seront perdues à la mise hors tension de l'instrument. Prenez dès lors soin d'enregistrer les données de forme d'onde sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté au même réseau que le MOTIF XF en mode File (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous) après l'exécution de la tâche.

4.6.2.6.2 F1 « Keybank »

Cet écran contient des tâches pour l'édition d'échantillons. L'échantillon à éditer peut être spécifié via le numéro et la forme d'onde et la banque de notes associée.

4.6.2.6.2.1 Opérations de base dans les « Key Bank Job » 440
4.6.2.6.2.2 « 01: Copy » 440
4.6.2.6.2.3 « 02: Delete » 441
4.6.2.6.2.4 « 03: Move « 442
4.6.2.6.2.5 « 04: Normalize » 442
4.6.2.6.2.6 « 05: Time Stretch » 443
4.6.2.6.2.7 « 06: Convert Pitch » 444
4.6.2.6.2.8 « 07: Fade In/Out » 444
4.6.2.6.2.9 « 08: Half Sampling Frequency » 445
4.6.2.6.2.10 « 09: Stereo to Mono » 446
4.6.2.6.2.11 « 10: Loop Remix » 447
4.6.2.6.2.12 « 11: Slice » 447

4.6.2.6.2.1 Opérations de base dans les « Key Bank Job »

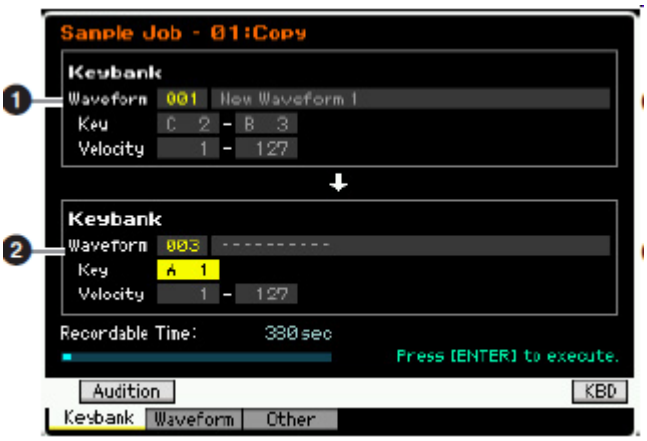
Les tâches Key Bank fournissent les opérations de base à l'aide des touches **SF1** et **SF5**.



- **SF1** « Audition » : Vous pouvez écouter ici l'échantillon affecté à la banque de notes sélectionnée en maintenant cette touche enfoncée. Ceci vous permet de contrôler le son réel de l'échantillon lors de sa reproduction.
- **SF5** « Keybank » : pour appeler la liste de banques de notes, dans laquelle vous pourrez sélectionner la banque de notes de votre choix.
- **SF6** « KBD » : Ce menu apparaît uniquement lorsque le curseur est positionné sur Waveform. Vous pouvez également sélectionner la banque de notes appartenant à la forme d'onde choisie directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** « KBD » enfoncée tout en appuyant sur la note souhaitée.
- **SF6** « INFO » : Lorsque la mention « INFO » s'affiche dans le menu de l'onglet correspondant à la touche **SF6**, appuyez sur **SF6** pour appeler la fenêtre Information, qui indique l'état de la mémoire destinée à l'échantillonnage. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 4.6.2.4 ci-dessus.

4.6.2.6.2.2 « 01: Copy »

Cette tâche copie les données d'un échantillon contenues dans une banque de notes vers une autre banque de notes. L'échantillon affecté à la banque de notes est également copié. Cette fonction sera particulièrement utile si vous créez une forme d'onde et souhaitez utiliser les paramètres d'une autre forme d'onde.

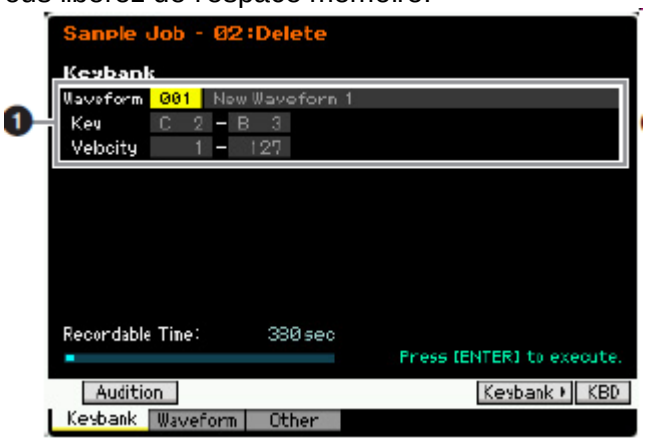


- 1 Banque de notes source
- 2 Banque de notes de destination : La banque de notes source est configurée en utilisant la touche **SF5** « Keybank » ou **SF6** « KBD » pour sélectionner la note dans la forme d'onde après avoir sélectionné le numéro de cette dernière (001 – 128). La banque de notes source est configurée en positionnant le curseur sur la valeur de la note et en utilisant le cadran de données ou la touche **SF6** « KBD » pour sélectionner la note souhaitée après avoir sélectionné le numéro de la forme d'onde (001 – 128). Les valeurs de la plage de vélocité de la banque de notes de destination sont automatiquement définies sur les mêmes valeurs que celles de la banque de notes source.

Note : Vous pouvez écouter l'échantillon affecté à la banque de notes source en maintenant la touche **SF1** « Audition » enfoncée.

4.6.2.6.2.3 « 02: Delete »

Cette tâche supprime la banque de notes spécifiée et son échantillon. En supprimant les échantillons inutiles, vous libérez de l'espace mémoire.



- 1 Banque de notes à supprimer : Détermine la banque de notes à supprimer en spécifiant le numéro de la forme d'onde correspondant (001 – 128). Les plages de notes et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.

4.6.2.6.2.4 « 03: Move «

Cette tâche déplace une banque de notes donnée vers une autre forme d'onde. L'échantillon affecté à la banque de notes est également déplacé.



- 1 Banque de notes source : &
- 2 Banque de notes de destination : banques de notes source et cible en réglant le numéro de la forme d'onde (001 – 128). Le réglage du numéro de la forme d'onde source appelle une des banques de notes (plages de notes et de vélocité) que vous pouvez modifier en appuyant sur les touches **SF5** « Keybank » et **SF6** « KBD ». Les plages de touches et de vélocités de la banque de notes de destination sont automatiquement définies sur les mêmes valeurs que celles de la banque de notes source.

Note : Vous pouvez écouter l'échantillon affecté à la banque de notes source en maintenant la touche **SF1** « Audition » enfoncée.

4.6.2.6.2.5 « 04: Normalize »

Cette tâche maximise (normalise) le niveau global de l'échantillon spécifié. Cela est fort utile pour augmenter le volume d'un échantillon qui a été accidentellement enregistré sur un niveau sonore peu élevé.



- 1 Banque de notes : banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.
- 2 Ratio (Rapport) : niveau d'échantillonnage après normalisation. Un réglage de 100 % augmente le niveau de sorte que le niveau maximum de l'échantillon est juste au-dessous de l'écrêtage (niveau de signal numérique maximum). Les réglages supérieurs à 100 % augmenteront le niveau d'échantillonnage au-delà de la limite

maximale, produisant un écrêtage délibéré. Il convient généralement de régler ce paramètre sur un pourcentage inférieur ou égal à 100 %. Réglages : 1% – 800%

AVIS : L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche **SF4** « Apply » et saisie effective des données via la touche **ENTER**. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser les données à l'aide de la touche **ENTER**.

4.6.2.6.2.6 « 05: Time Stretch »

Cette tâche vous permet de modifier la longueur de l'échantillon sans en modifier la hauteur de ton. En utilisant cette tâche, vous synchronisez la reproduction d'échantillon avec la reproduction de morceau/motif, car le changement de longueur d'échantillon modifie aussi le « tempo » de la reproduction de l'échantillon.



- **1** Banque de notes : banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.
- **2** Ratio : longueur de l'échantillon après traitement, sous la forme d'un rapport de longueur de l'échantillon initial (100 %). Le changement de tempo est calculé de la façon suivante. Valeur du paramètre Ratio = (tempo d'origine/tempo modifié) x 100. Réglages : 25% – 400%
- **3** Accuracy : qualité de l'échantillon qui en résulte, en spécifiant l'aspect de l'original à privilégier : qualité acoustique ou impression rythmique. Réglages : sound4 – sound1, normal, rhythm1 – rhythm2
    - sound4 – sound1 : Ces réglages mettent l'accent sur la qualité acoustique, le réglage « sound4 » produisant la plus grande qualité acoustique.
    - Normal : Produit un équilibre optimal de la qualité acoustique et de la sensation rythmique.
    - rhythm1 – rhythm2 : Ces réglages mettent l'accent sur la sensation rythmique, le réglage « rhythm2 » produisant la sensation rythmique la plus précise.

AVIS : L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche **SF4** « Apply » et saisie effective des données via la touche **ENTER**. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser les données à l'aide de la touche **ENTER**.

4.6.2.6.2.7 « 06: Convert Pitch »

Cette tâche vous permet de modifier la hauteur de ton de l'échantillon sans en modifier le tempo.



- 1 Banque de notes : Banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.
- 2 Pitch (Hauteur de ton) : degré et le sens du glissement de hauteur en incréments de demi-ton. Réglages : -12 – +0 – +12
- 3 Fine : quantité et le sens du glissement de hauteur en incréments d'un centième (1 centième = 1/100e de demi-ton). Un centième est équivalent à 1/100e de demi-ton. Réglages : -50 – +0 – +50

AVIS : L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche **SF4** « Apply » et saisie effective des données via la touche **ENTER**. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser les données à l'aide de la touche **ENTER**.

4.6.2.6.2.8 « 07: Fade In/Out »

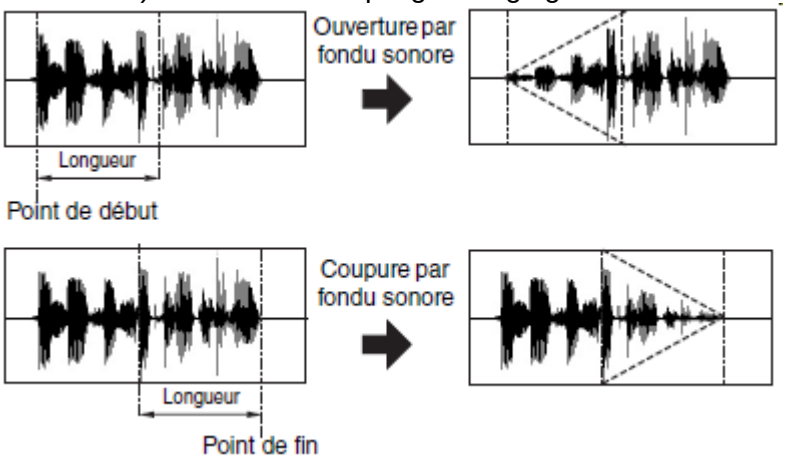
Cette tâche vous permet de créer des fondus enchaînés en début ou en fin d'échantillon.



- 1 Banque de notes : banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes

et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée

- 2 Fade Type : Type de fade de niveau : fade in ou fade out. Réglages : fade in, fade out
- 3 Length : Longueur du fondu enchaîné de début ou de fin. Lorsqu'un fondu enchaîné de début est sélectionné, ce paramètre spécifie la longueur du fondu commençant au point de début spécifié. Lorsqu'un fondu enchaîné de fin est sélectionné, ce paramètre spécifie la longueur du fondu commençant en début de fondu et se terminant au point de fin spécifié. La valeur 4410 du paramètre « Length » équivaut à 0,1 seconde lorsque la fréquence est réglée sur 44,1 kHz dans l'écran Setup (§ 4.6.2.4 ci-dessus) du mode « Sampling ». Réglages : 0000000 – End point



AVIS
L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche **SF4** « Apply » et saisie effective des données via la touche **ENTER**. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser es données à l'aide de la touche **ENTER**.

4.6.2.6.2.9 « 08: Half Sampling Frequency »

Cette tâche vous permet de diviser par deux la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon spécifié. Elle peut être utilisée pour convertir des échantillons hi-fi en un son lo-fi et pour réduire par deux la taille de l'échantillon, afin de ne pas encombrer la mémoire.



- 1 Banque de notes : banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.

AVIS

L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche **SF4** « Apply » et saisie effective des données via la touche **ENTER**. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser les données à l'aide de la touche **ENTER**.

4.6.2.6.2.10 « 09: Stereo to Mono »

Cette tâche vous permet de convertir un échantillon stéréo en un échantillon mono.



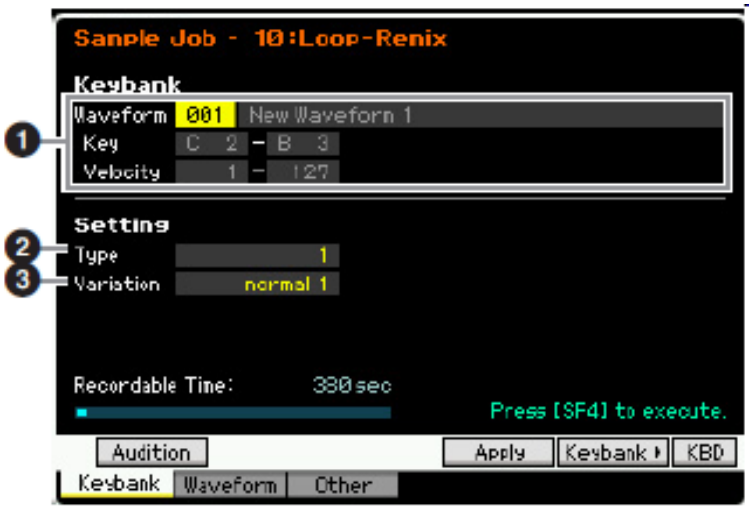
- **1** Banque de notes : banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.
- **2** Type : Canal (ou les deux canaux) de l'échantillon stéréo qui sera converti en échantillon mono. Réglages : L+R ► mono, L ► mono, R ► mono
    - L+R ► mono : Les canaux gauche et droit de l'échantillon stéréo sont mixés et convertis en échantillon mono.
    - L ► mono : Le canal gauche de l'échantillon stéréo est converti en échantillon mono.
    - R ► mono : Le canal droit de l'échantillon stéréo est converti en échantillon mono.

AVIS

L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche **SF4** « Apply » et saisie effective des données via la touche **ENTER**. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser les données à l'aide de la touche **ENTER**.

4.6.2.6.2.11 « 10: Loop Remix »

Cette tâche vous permet de découper automatiquement l'échantillon en « tranches » distinctes et de réorganiser aléatoirement les tranches pour des effets spéciaux et des variations rythmiques inhabituelles.

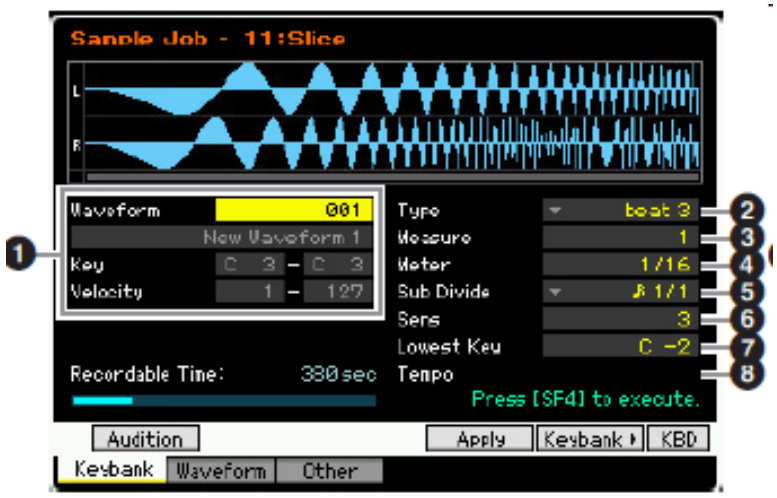


- 1 Banque de notes : banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée
- 2 Type : degré selon lequel la portion reproduite en boucle de l'échantillon sera découpée en tranches. Réglages : 1 – 4
- 3 Variation : Détermine la manière dont cette tâche modifie l'échantillon d'origine. Réglages : normal1 – 2, reverse1 – 2
    - normal1, -2 : Ces réglages découpent en tranches et réorganisent les données d'échantillonnage, sans procéder à d'autres modifications audio.
    - reverse1, -2 : Outre le découpage en tranches et la réorganisation, ces réglages inversent la reproduction de certaines tranches.

AVIS
L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche **SF4** « Apply » et saisie effective des données via la touche **ENTER**. Le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran avant de finaliser les données à l'aide de la touche **ENTER**.

4.6.2.6.2.12 « 11: Slice »

Cette tâche vous permet de découper l'échantillon en « tranches » distinctes, dont le nombre est déterminé par la longueur des notes (via « Measure », « Meter » et « Sub Divide »). Les échantillons découpés en tranches sont affectés à chacune des touches selon un ordre croissant depuis la banque de notes spécifiée sur le paramètre « Lowest Key » (Note la plus basse) (7) Lorsque vous accédez à cette tâche à partir du mode Song/Pattern, des données de note utilisées pour reproduire les tranches en séquence sont également créées. La reproduction des données de note et des tranches dans l'ordre entraîne la production du même son que celui de l'échantillon original « non découpé ».



- **1** Banque de notes : Banque de notes à laquelle l'échantillon souhaité est affecté, en spécifiant le numéro de la forme d'onde appropriée (001 – 128). Les plages de notes et de vélocité de la banque de notes à laquelle la forme d'onde sélectionnée est affectée apparaissent automatiquement sous le numéro de la forme d'onde concernée.
- **2** Lowest Key : numéro de la note inférieure à partir duquel les échantillons découpés en tranches sont attribués dans l'ordre. Réglages : C -2 – G8

  Note : Dans l'écran « Record Slice » (Tranche d'enregistrement) du mode « Sampling Record » (§ 4.5.5.3.4 ci-dessus), ce paramètre est défini respectivement…
  - sur « C1 » pour le MOTIF XF6,
  - sur « E0 » pour le MOTIF XF7
  - sur « A-1 » pour le MOTIF XF8

  …et ne peut pas être réglé.

- **3** Type (Type de tranche) :
- **4** Measure
- **5** Meter
- **6** Sub Divide (Sous-division)
- **7** Sens
- **8** Tempo

À l'exception du paramètre « Lowest Key », tous les paramètres et les réglages sont identiques à ceux de l'écran « Record Slice » du mode « Sampling Record » (§ 4.5.5.3.4 ci-dessus), qui apparaît après l'exécution de l'échantillonnage avec le paramètre Type réglé sur « slice+seq ».

AVIS
L'exécution de la tâche se déroule en deux étapes : conversion temporaire des données via la touche **SF4** « Apply » et saisie effective des données via la touche **ENTER**. Sinon le résultat de la tâche sera perdu si vous appelez un autre écran.

4.6.2.6.3 F2 « Waveform Job »

Cet écran contient les tâches destinées à l'édition des formes d'onde.

4.6.2.6.3.1 « 01: Copy » 449
4.6.2.6.3.2 « 02: Delete » 449
4.6.2.6.3.3 « 03: Extract » 449
4.6.2.6.3.4 « 04: Transpose » 450
4.6.2.6.3.5 « 05: Rename » 450

4.6.2.6.3.1 « 01: Copy »

Cette tâche vous permet de copier les données d'une forme d'onde vers une autre. Les banques de notes et les échantillons inclus dans la forme d'onde sont également copiés par cette tâche.



- **1** Forme d'onde source : &
- **2** Forme d'onde de destination : numéros des formes d'ondes source et cible de la copie.

AVIS : Cette opération écrase toutes les données présentes dans le numéro de forme d'onde de destination.

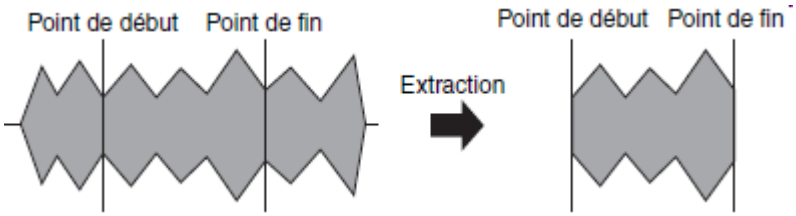
4.6.2.6.3.2 « 02: Delete »

Cette tâche vous permet d'effacer de la mémoire une forme d'onde spécifique. Les banques de notes et les échantillons inclus dans la forme d'onde sont également supprimés.

Waveform : Détermine le numéro de la forme d'onde à supprimer.

4.6.2.6.3.3 « 03: Extract »

Cette tâche supprime toutes les parties inutiles de l'échantillon (situées avant le point de début et après le point de fin).



Waveform : Détermine le numéro de la forme d'onde à extraire.

4.6.2.6.3.4 « 04: Transpose »

Cette tâche vous permet de transposer le réglage de banque de notes d'une forme d'onde donnée en demi-ton ou en octave.



- 1 Waveform : numéro de la forme d'onde à laquelle la tâche est appliquée.
- 2 Octave : nombre d'octaves en fonction duquel la banque de notes est transposée. Si la transposition doit être inférieure à une octave, il vous faudra paramétrer ce réglage sur « 0 » et utiliser le paramètre Note ci-dessous. Réglages : -3 – +0 – +3
- 3 Note : quantité de demi-tons en fonction de laquelle la banque de notes est transposée. Si vous souhaitez effectuer la transposition par octaves exactes, il vous faudra paramétrer ce réglage sur « 0 » et utiliser le paramètre Octave ci-dessus. Réglages : -11 – +0 – +11

4.6.2.6.3.5 « 05: Rename »

Cette tâche vous permet d'attribuer un nom à la forme d'onde sélectionnée.



- 1 Waveform : Numéro de la forme d'onde à laquelle la tâche est appliquée.

- 2 Name : Nom de la forme d'onde, lequel peut comporter jusqu'à 10 caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez vous à la section « Principe d'utilisation » au paragraphe 1.13 ci-dessus.

4.6.2.6.4 F3 « Other Jobs »

4.6.2.6.4.1 « 01: Optimize Memory » 451
4.6.2.6.4.2 « 02: Delete All » 451
4.6.2.6.4.3 « 03: Copy to Flash Memory » 451

4.6.2.6.4.1 « 01: Optimize Memory »

Cette tâche optimise la mémoire (SDRAM) pour l'échantillonnage. L'optimisation consolide les zones de la mémoire utilisée et non utilisée (disponible) afin de créer la zone la plus large possible d'espaces mémoire contigus. Dans certains cas, le volume de la mémoire encore disponible est augmentée à la suite de l'exécution de la tâche « Optimize Memory ».

4.6.2.6.4.2 « 02: Delete All »

Cette tâche supprime toutes les formes d'onde utilisateur. Les banques de notes et les échantillons inclus dans la forme d'onde sont également supprimés.

4.6.2.6.4.3 « 03: Copy to Flash Memory »

Cette tâche copie les données d'échantillon de la SDRAM vers le module d'extension de la mémoire flash en option (FL512M/FL1024M) en tant que formes d'onde.

4.6.2.7 Enregistrement audio dans un « Song » / « Pattern » (mode Sampling) (Cf. paragraphe 4.5.5 ci-dessus)

Cf. paragraphe 4.5.5 ci-dessus « Enregistrement AUDIO dans un « Song » / « Pattern » (mode Sampling) »

4.7 Mode « MIXING » (Réglage du Sound Generator pour lire Song/Pattern)

Ce mode vous permet de **configurer les paramètres détaillés relatifs au générateur de sons multitimbral** en vue de son utilisation lors de la reproduction d'un morceau ou d'un motif, avec des logiciels de musique ou des séquenceurs externes. Le mode Mixing vous permet de modifier les paramètres de voix et d'effet de chaque partie.

Note : Le mode Mixing **ne peut pas** être appelé depuis les modes « Voice », « Performance » et « Master ».

- bouton **MIXING** en mode Song ou Pattern.

4.7.1 STRUCTURE DU MODE « MIXING » 452
4.7.2 MODE « MIXING PLAY » 456
4.7.3 « MIXING EDIT » 459
4.7.4 MIXING JOB — FONCTIONS PRATIQUES 465
4.7.5 « MIXING VOICE EDIT » 470

4.7.1 Structure du mode « Mixing »

Tiré du manuel de référence.

Cette section explique de manière détaillée le mode « Mixing » et ce que vous pouvez faire dedans.

4.7.1.1 À propos du mixage 452
4.7.1.2 « Common Edit » (Édition commune) et « Part Edit » (Édition de parties) 452
4.7.1.3 Structure des effets et de l'EQ dans le mode « Mixing » 453
4.7.1.4 Effet d'insertion dans le mode « Mixing » 454
4.7.1.5 Voix de mixage 454
4.7.1.6 Procédure de configuration du mixage 455

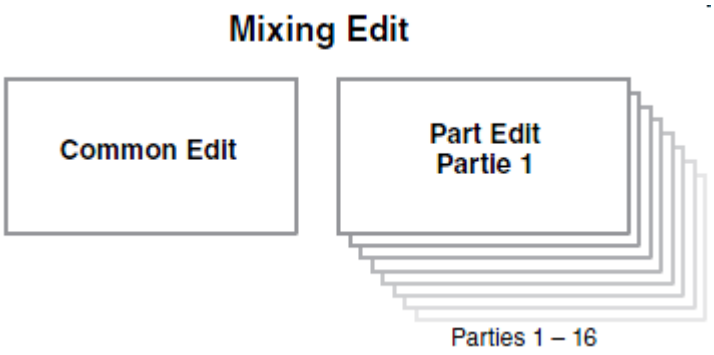
4.7.1.1 À propos du mixage

Dans le mode « Song/Pattern », le bloc du générateur de son interne fonctionne comme un générateur de son multi-timbre afin de recevoir et de traiter les données de séquence MIDI constituées de plusieurs canaux.

Les réglages du générateur de son multi-timbre sont appelés collectivement un « mixage ». Un programme de mixage est proposé pour chaque morceau ou motif. La sélection d'un autre morceau/ motif ouvre un programme de mixage différent.

4.7.1.2 « Common Edit » (Édition commune) et « Part Edit » (Édition de parties)

Le mode « Mixing Edit » (Édition de mixage) comprend deux sous-modes : Common Edit et Part Edit. Common Edit vous permet d'éditer des réglages généraux communs à toutes les parties, tels que l'effet principal, l'EQ principal et les réglages du contrôleur. Part Edit vous permet d'ajuster divers paramètres pour chacune des 16 parties en fonction de la piste de morceau/motif correspondante.



4.7.1.3 Structure des effets et de l'EQ dans le mode « Mixing »

Le mode « Mixing » met à votre disposition 2 blocs d'EQ et 3 blocs d'effets.

Les 2 blocs de l'égaliseur en mode « Mixing » sont Part EQ t Master EQ. Part EQ s'applique aux parties de mixage et eut être réglé dans l'écran « EQ » (§ 4.7.3.7.5 ci-dessous) du mode « Part Edit ».

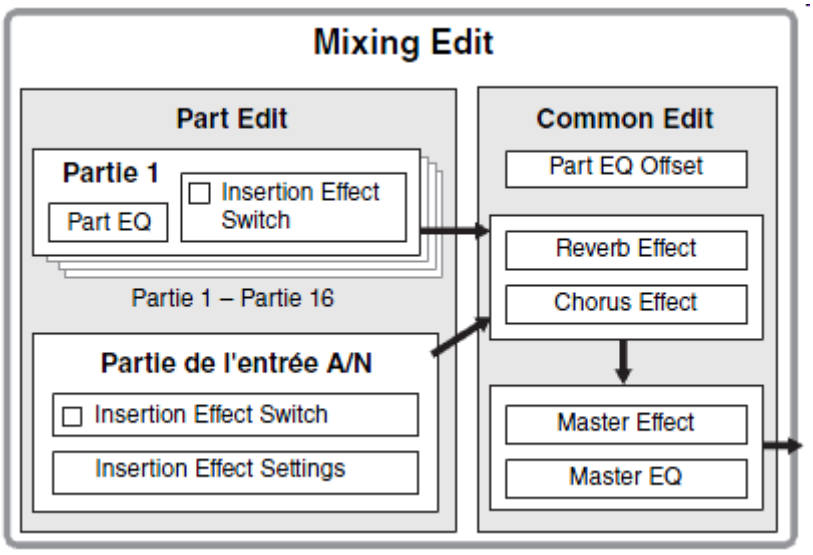
Les paramètres Part EQ peuvent en outre être configurés en même temps pour toutes les parties dans l'écran « Part EQ » (§ 4.7.3.6.1 ci-dessous) du mode « Common Edit ».

De son côté, Master EQ est appliqué au son général (toutes les parties de mixage) et peut être réglé dans l'écran « Master EQ » (paragraphe 4.7.3.6.2 ci-dessous) du mode « Common Edit ».

Les blocs d'effets du mode « Mixing » sont « Reverb », « Chorus » et « Master Effect ». « Reverb » et « Chorus » sont appliqués au son général et les paramètres correspondants peuvent être configurés dans l'écran « Reverb/Chorus display » (paragraphe 4.2.3.2.4.3 ci-dessus) du mode « Common Edit ».

La profondeur (niveau d'envoi) de « Reverb/ chorus » peut être définie pour chaque partie dans l'écran « Connect » (paragraphe 4.7.3.6.4 ci-dessous) du mode « Part Edit ».

De son côté, « Master Effect » est appliqué au son général (toutes les parties de mixage) et peut être réglé dans l'écran « Master Effect » (paragraphe 4.7.3.6.2 ci-dessous) du mode « Common Edit ».



4.7.1.4 Effet d'insertion dans le mode « Mixing »

Outre les 3 blocs d'effets ci-dessus, des effets d'insertion spéciaux sont disponibles dans le mode « Mixing ». Gardez toutefois à l'esprit que les effets d'insertion ne peuvent pas être appliqués simultanément aux 16 parties. Le MOTIF XF propose 8 effets d'insertion, qui vous permettent de traiter en toute indépendance jusqu'à 8 parties parmi les parties **1 – 16** et la partie de l'entrée A/N. Vous pouvez spécifier les parties auxquelles l'effet d'insertion sera appliqué en configurant le paramètre Insertion « Effect Switch » des écrans 1 – 16 (paragraphe 4.7.2.1 ci-dessous) et « Audio Part » (paragraphe 4.7.2.2 ci-dessous) du mode « Mixing Play ».

L'utilisation la plus courante des effets d'insertion consiste à appliquer une compression ou un traitement des dynamiques à une partie individuelle, ou encore un effet spécial qui ne sera utilisé que pour une seule partie, tel la distorsion ou un haut-parleur rotatif.

Les paramètres des effets d'insertion peuvent être configurés dans les écrans suivants.

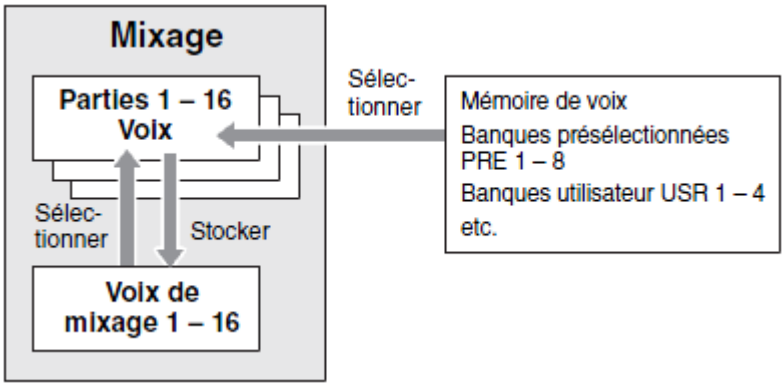
- Part 1 – 16 : Les paramètres des effets d'insertion des parties 1 – 16 peuvent être configurés en modifiant la voix attribuée à chaque partie dans les écrans « Connect » et « Insertion A/B » du mode « Mixing Voice Edit » (§ 4.7.5.1 ci-dessous). La voix modifiée peut être stockée (§ 4.7.5.3) en tant que voix de mixage ou voix utilisateur.
- Partie de l'entrée A/N : Les paramètres des effets d'insertion de la partie de l'entrée A/N peuvent être configurés dans l'écran « Insertion A/B » (§ 4.7.3.6.3) du mode « Common Edit ».

4.7.1.5 Voix de mixage

Il est possible de stocker jusqu'à 16 voix normales pour chaque mixage de morceau/motif. On appelle ce type de voix « voix de mixage ». En général, la voix stockée dans le mode Voice est attribuée à chaque partie de mixage. Avec cette méthode, la voix du morceau/motif que vous avez créé risque de changer de manière inattendue si vous modifiez ou supprimez la voix utilisée pour le mixage de morceau/motif.

Des voix de mixage sont proposées afin d'éviter ces modifications accidentelles du son. Pour utiliser cette fonction, appelez une voix à partir des banques utilisateur 1 – 4, stockez la voix sélectionnée dans la banque de voix de mixage, affectez-la à la partie souhaitée, puis modifiez le mixage selon vos besoins. Veillez en outre à stocker la voix en tant que voix de mixage après l'avoir modifiée en mode « Mixing ».

Jusqu'à 16 voix de mixage sont fournies pour chaque programme de mixage ou, en d'autres termes, pour chaque morceau/motif. La sélection d'un autre morceau/motif appelle un mixage différent appartenant à ce nouveau morceau/motif sélectionné. Si vous voulez utiliser la voix de mixage d'un morceau/motif donné dans un autre, exécutez l'opération « copy » (§ 0 ci-dessous) dans le mode « Mixing Voice Job ».



Notez qu'il est possible de stocker jusqu'à 256 voix de mixage pour tous les morceaux et motifs. De ce fait, la mémoire de voix de mixage risque de devenir pleine et vous ne pourrez plus stocker de voix supplémentaires si vous avez stocké 16 voix différentes pour 16 morceaux différents. Dans ce cas, utilisez l'opération « Delete » (§ 0 ci-dessous) pour supprimer des voix de mixage inutiles dans le mode « Mixing Voice Job ».

Note : Vous pouvez vérifier la quantité de mémoire actuellement inutilisée (disponible) via la fenêtre « Mixing Voice Information » (§ 0).

4.7.1.6 Procédure de configuration du mixage

- 1 En mode « Song » ou « Pattern » : sélectionnez un morceau ou un motif à éditer
- 2 bouton **MIXING** : pour passer en mode « Mixing ». L'écran « Part 1 – 16 » (§ 4.7.2.1) du mode « Mixing Play » s'affiche.
- 3 Sélectionnez une voix et configurez d'autres paramètres, tels que le volume et le balayage panoramique, pour chaque partie dans l'écran Part 1 – 16 ou Audio Part.
- 4 Configurez les paramètres communs à toutes les parties ou exclusifs à chaque partie. Si vous souhaitez éditer des paramètres communs à toutes les parties tels que « Master Effect », « Master EQ » et « Controller », appuyez sur la touche **EDIT** depuis l'écran « Mixing Play », puis sur la touche **COMMON EDIT** pour ouvrir l'écran « Common Edit » (paragraphe 4.7.3.6 ci-dessous).
  Si vous voulez éditer des paramètres de partie de mixage plus précis, passez en mode « Part Edit » (§ 4.7.3.7) en appuyant sur la touche **EDIT**, puis appuyez sur la touche numérique **1 – 16** souhaitée. Enfin, si vous voulez modifier les paramètres de la partie audio, appuyez sur la touche **EDIT** depuis le mode « Mixing Play », puis sur les touches **COMMON EDIT** et **F4**, successivement, pour ouvrir l'écran « Audio In » (§ 4.7.3.6.3).
- 5 Éditez la voix assignée à la partie selon vos besoins. Si vous voulez éditer une voix attribuée à chaque partie, appuyez sur la touche **F6** depuis l'écran « Mixing Play » pour ouvrir l'écran « Mixing Voice Edit » (§ 4.7.5.1 ci-dessous). Vous pouvez appeler le mode « Mixing Voice Common Edit » (§ 4.7.5.6 ci-dessous) en appuyant sur la touche **COMMON EDIT**. Vous pouvez appeler le mode « Mixing Voice Element Edit » (§ 4.7.5.6 ci-dessous) en appuyant sur une des touches numériques **1 – 8**.
- 6 Stockez la voix éditée en tant que voix de mixage selon vos besoins. Dans le mode « Mixing Voice Edit », appuyez sur la touche **STORE** pour ouvrir la fenêtre « Mixing Voice Store » (§ 4.7.5.3).
- 7 Stockez le programme de mixage édité dans le morceau/motif. Dans le mode Song Play (Reproduction de morceau), appuyez sur la touche **STORE** pour ouvrir la fenêtre « Song Store » ou « Pattern Store ». Pour obtenir des instructions détaillées sur le stockage, reportez-vous au § 4.4.4.3 ci-dessus.

- 8 bouton **SONG** ou **PATTERN** : pour quitter le mode « Mixing » et revenir au mode précédent.

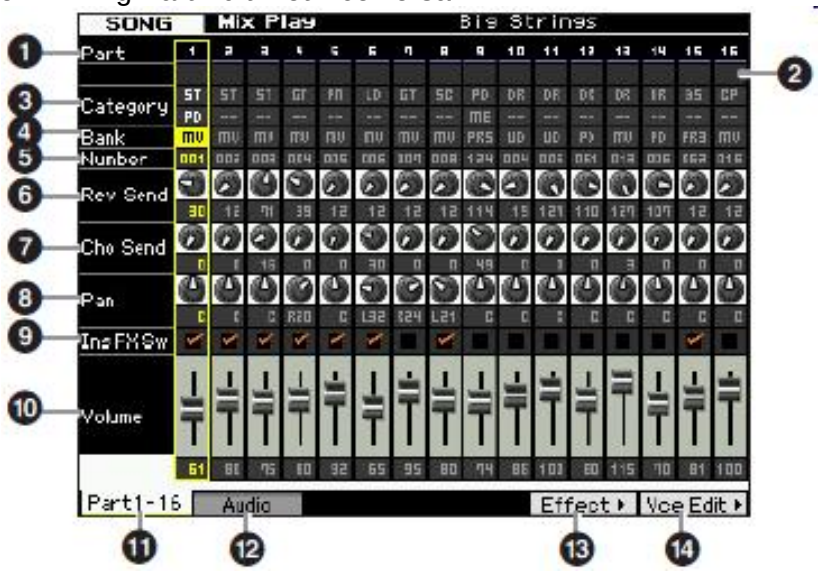
4.7.2 Mode « Mixing Play »

L'écran « Mixing Play » apparaît lorsque vous appuyez sur la touche **MIXING** en mode « Song » ou « Pattern ». Il vous permet d'éditer les paramètres de mixage importants pour la création d'un morceau/motif.

4.7.2.1 Réglages des parties dans l'écran Mixer : F1 « Part1 – 16 » 456
4.7.2.2 Réglages de l'entrée audio : F2 « Audio » 457

4.7.2.1 Réglages des parties dans l'écran Mixer : F1 « Part1 – 16 »

Cet écran vous permet d'éditer les principaux paramètres des différentes parties de mixage. Les paramètres de base pour la création d'un morceau des écrans « Voice » (§ 4.7.3.7.1) et « Output » (§ 4.7.3.7.1) du mode « Mixing Part Edit » sont regroupés sur cet écran. Les réglages effectués ici sont automatiquement appliqués aux paramètres correspondants des écrans du mode « Mixing Part Edit » et vice versa.



- **1** Part : Indique les numéros des parties. Lorsque le voyant **TRACK** est allumé, il est possible de sélectionner la partie à l'aide des touches numériques **1 – 16**. (Indication uniquement)
- **2** Mute/Solo/Edit : (Assourdissement/Isolement/Édition) état de chaque partie.
  - Lorsque le voyant **MUTE** est allumé, il est possible d'activer/désactiver l'assourdissement de chaque partie à l'aide des touches numériques **1 – 16**.
  - Lorsque le voyant **SOLO** est allumé, il est possible de sélectionner la partie à isoler à l'aide des touches numériques **1 – 16**. Réglages : (Mute), (Solo), (Indicateur d'édition) Indicateur d'édition Indique que la voix de mixage de la partie a été modifiée mais pas encore stockée. (Indication uniquement)
- **3** Category : Indique les deux principales catégories de la voix actuelle. Lorsque le voyant **CATEGORY SEARCH** est allumé, vous pouvez sélectionner la voix souhaitée à l'aide de la fonction « Category Search » Le nom de la voix sélectionnée apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. (Indication uniquement)
- **4** Bank : &
- **5** Number : Ces deux paramètres identifient la voix sélectionnée. Appuyez sur la touche **PROGRAM** (le voyant s'allume), puis sélectionnez la voix souhaitée à l'aide

des touches **PRE 1 – USER DR**, **A – H** et **1 – 16**. Le nom de la voix sélectionnée apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Réglages : Number : 1 – 128 Bank : PR1 – 8 (Preset 1 – 8), US1 – 4 (User 1 – 4), GM, GD (GM Drum), PD (Preset Drum), UD (User Drum), SP (Sample Voice), MV (Mixing Voice)

- **6** Rev Send : niveau d'envoi de la réverbération pour chaque partie. Réglages : 0 – 127
- **7** Cho Send : niveau d'envoi du « chorus » pour chaque partie. Réglages : 0 – 127
- **8** Pan : position dans le champ stéréo pour chaque partie. Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)
- **9** Ins FX Sw : (Insertion Effect Switch) Détermine les parties disponibles pour l'effet d'insertion. Lorsque ce sélecteur est réglé sur « on », l'effet d'insertion de la voix assignée à la partie est activé.
  Vérifiez que ce paramètre est activé pour toutes les parties/voix auxquelles vous voulez appliquer des effets d'insertion. Le MOTIF XF propose 8 systèmes d'effet d'insertion, ce qui vous permet d'activer ce paramètre pour 8 parties au maximum.
  Si 8 parties sont déjà activées, vous ne pourrez pas activer ce paramètre pour d'autres. Pour cela désactiver le sélecteur pour une partie avant de pouvoir l'activer pour la partie souhaitée. Veuillez noter que les effets d'insertion sont disponibles simultanément pour 8 parties au maximum, dont la partie de l'entrée A/N. Réglages : ☑ (on), ☐ (off)
- **10** Volume : niveau de sortie de la partie. Réglages : 0 – 127
- **11** **F1** « Part 1 – 16 » : Ouvre cet écran depuis l'écran « Audio Mixer ».
- **12** **F2** « Audio » : Ouvre l'écran « Audio Part », permettant de régler l'entrée audio.
- **13** **F5** « Effect » : Ouvrez l'écran « Effect » (4.7.3.6.4) du mode « Common Edit ».
- **14** **F6** « Vce Edit » : (Mixing Voice Edit) Permet de passer en mode « Mixing Voice Edit », lequel vous permet d'éditer la voix attribuée à la partie actuelle. Si la voix de batterie ou la voix échantillon est affectée à la partie actuelle, cette touche n'apparaît pas et la voix de mixage n'est pas disponible.

4.7.2.2 Réglages de l'entrée audio : F2 « Audio »

Cet écran vous permet de configurer des paramètres liés à l'entrée audio provenant des connecteurs **A/D INPUT** et IEEE 1394 (disponible en cas d'installation de l'unité FW16E en option). Les paramètres de base pour la création d'un morceau sont regroupés sur cet écran à partir de l'écran « Audio In » (§ 4.7.3.6.3) du mode « Mixing Common Edit ». Les réglages effectués ici sont appliqués aux paramètres correspondants des écrans du mode « Mixing Common Edit » et vice versa.



- **1** Part : numéros des parties. (Indication uniquement)

  - AD (Partie de l'entrée A/N) : permet de configurer les paramètres liés à l'entrée audio provenant du connecteur
  - A/D INPUT. FW (FireWire) : permet de configurer des paramètres liés à l'entrée audio provenant du connecteur IEEE 1394 (disponible en cas d'installation de l'unité FW16E en option). Le signal audio est transmis ici à partir de l'ordinateur via les ports FW 3 et 4. Les réglages effectués ici sont automatiquement appliqués aux paramètres correspondants de l'écran « Part 1 – 16 » (§ 4.7.2.1).
- **2** Rev Send :
- **3** Cho Send (Chorus Send) :
- **4** Pan :
- **5** Ins FX Sw (Insertion Effect Switch)* :
- **6** Volume * Disponible pour la partie de l'entrée A/N uniquement

4.7.3 « Mixing Edit »

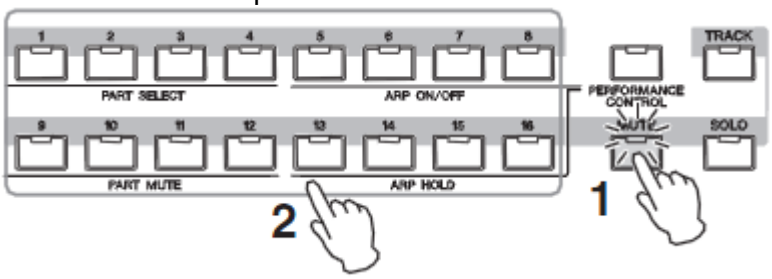
Le mode « Mixing Edit » permet de contrôler des paramètres types de la console de mixage, tels que la balance de volume, la position du balayage panoramique et les effets, permettant ainsi d'ajuster avec précision les données de « morceau/motif ».

« Mixing Edit » comprend 2 sous-modes : « Part Edit » et « Common Edit ».

4.7.3.1 Activation/désactivation de parties spécifiques : « Mute » 459
4.7.3.2 Isolement d'une partie spécifique 459
4.7.3.3 Indicateur « E » 460
4.7.3.4 Fonction « Compare » 460
4.7.3.5 Stockage du mixage créé 460
4.7.3.6 Paramètres communs à toutes les parties : « Common Edit » 460
4.7.3.7 Paramètres d'édition des parties : « Part Edit » 463

4.7.3.1 Activation/désactivation de parties spécifiques : « Mute »

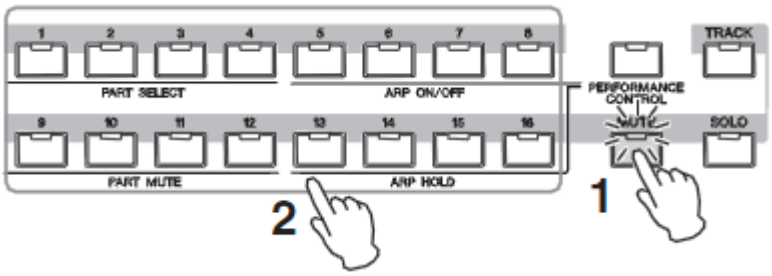
Vous pouvez activer/désactiver des parties individuelles à l'aide de la fonction Mute.



- **1** bouton **MUTE**. Le voyant s'allume, indiquant par là que les différentes parties peuvent être activées/désactivées.
- **2** un des boutons numériques **1 – 16**. Le voyant de la touche enfoncée s'éteint et la partie correspondante est assourdie.
  Appuyez à nouveau sur la même touche pour allumer le voyant et désactiver la fonction Mute pour cette partie. Vous pouvez activer/désactiver plusieurs parties en appuyant sur les touches correspondantes.

4.7.3.2 Isolement d'une partie spécifique

La fonction Solo est la contrepartie de la fonction Mute et vous permet d'isoler instantanément une partie donnée et d'assourdir toutes les autres.



- **1** bouton **SOLO**. Le voyant s'allume, indiquant par là que la partie en question peut être isolée.

- 2 un des boutons numériques **1 – 16**. Le voyant de la touche enfoncée s'allume et seule la partie correspondante est audible. Appuyez sur une autre touche numérique pour sélectionner une autre partie à isoler.

Note : Pour quitter les modes « Mute » et « Solo », appuyez sur la touche **TRACK** ou **PERFORMANCE CONTROL**.

4.7.3.3 Indicateur « E »

Lorsque vous modifiez la valeur du paramètre dans le mode « Mixing Play » ou « Edit », l'indicateur d'édition « E » apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran LCD. Ainsi, vous savez que le mixage actuel a été modifié, mais que les modifications n'ont pas encore été stockées. Pour stocker le mixage tel que modifié, suivez les instructions au paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessus.



4.7.3.4 Fonction « Compare »

La fonction Compare vous permet de basculer entre le mixage édité et celui d'origine afin de voir la manière dont les modifications apportées affectent le son. Pour obtenir des instructions sur l'utilisation de la fonction Compare, reportez-vous aux explications de cette même fonction dans le mode « Voice » au paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessus.

4.7.3.5 Stockage du mixage créé

La configuration de mixage créée peut être stockée dans les données d'un morceau ou d'un motif. Pour obtenir des instructions sur le stockage d'un morceau/motif, reportez-vous aux pargraphe 4.4.4 et 4.5.2 ci-dessus.

4.7.3.6 Paramètres communs à toutes les parties : « Common Edit »

SONG / PATTERN > MIXING > EDIT > COMMON EDIT

Le mode « Common Edit » vous permet d'éditer les paramètres communs à toutes les parties de mixage.

4.7.3.6.1 Réglages du contrôleur : F1 « General » 461
4.7.3.6.2 Réglages de l'effet principal et de l'égaliseur principal : F2 « MasterFX » (Master Effect, Effet principal) 461
4.7.3.6.3 Réglages de la partie de l'entrée audio : F4 « Audio In » 461
4.7.3.6.4 Réglages des effets : F5 « Effect » 461

4.7.3.6.1 Réglages du contrôleur : F1 « General »

Détermine la fonction des boutons et des touches « ASSIGNABLE FUNCTION » pour chaque « morceau/motif ». Cette fonction est identique à celle de l'écran « Other » (paragraphe 4.2.3.2.1.4 ci-dessus) du mode « Performance Common Edit ».

4.7.3.6.2 Réglages de l'effet principal et de l'égaliseur principal : F2 « MasterFX » (Master Effect, Effet principal)

- **SF2** « MasterFX » : permet de configurer le type et les paramètres de l'effet principal. Cette fonction est identique à celle de l'écran « Master Effect » (paragraphe 4.2.3.2.2.2 ci-dessus) du mode Performance Common Edit.
- **SF3** « MasterEQ » : permet d'appliquer une égalisation à cinq bandes à toutes les parties du mixage sélectionné. Cette fonction est identique à celle de l'écran « Master EQ » (paragraphe 4.2.3.2.2.3 ci-dessus) du mode « Performance Common Edit ».

4.7.3.6.3 Réglages de la partie de l'entrée audio : F4 « Audio In »

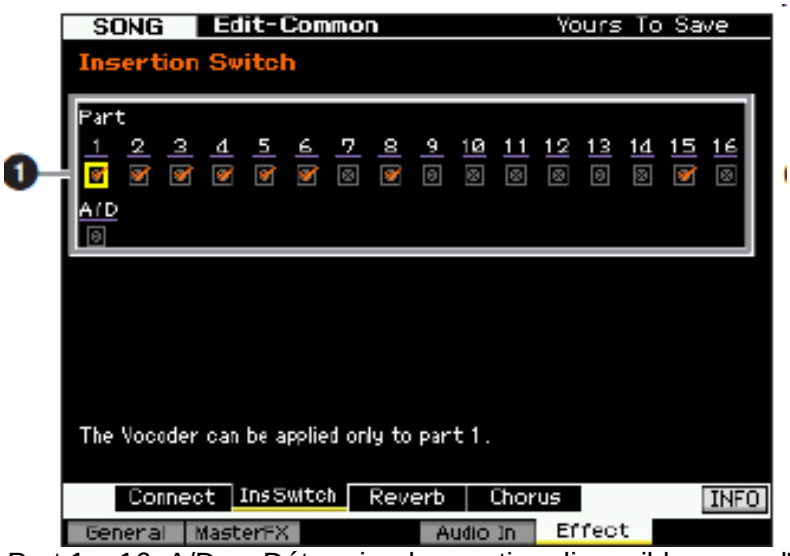
Vous pouvez configurer les paramètres liés à l'entrée audio émanant des connecteurs A/D INPUT et IEEE 1394. Les réglages FW sont uniquement disponibles en cas d'installation de l'unité FW16E en option.

- **SF1** « Output » : permet de régler le niveau d'envoi du signal de la partie de l'entrée audio envoyé à l'effet de « réverbération »/ « chorus », de même que l'affectation de la prise e sortie de la partie de l'entrée audio. cette fonction est identique à celle de l'écran « Output » (paragraphe 4.2.3.2.3.1 ci-dessus) du mode « Performance Common Edit ».
- **SF2** « Connect » : Détermine l'acheminement des effets d'insertion A et B. Le graphique de l'écran montre les changements de réglage, ce qui vous donne une idée claire de l'acheminement du signal. Cette fonction est identique à celle de l'écran « Insertion Effect Connection » (paragraphe 4.2.3.2.3.2 ci-dessus) du mode « Performance Common Edit ».
- **SF3** « Ins A » (Insertion Effect A)
- **SF4** « Ins B » (Insertion Effect B) : Cet écran vous permet de configurer le type et les paramètres de l'effet d'insertion. Cette fonction est identique à celle de l'écran « Insertion Effect A/Insertion Effect B » (paragraphe 4.2.3.2.3.3 ci-dessus) du mode « Performance Common Edit ».

4.7.3.6.4 Réglages des effets : F5 « Effect »

Les écrans suivants vous permettent de configurer la connexion des effets et les valeurs d'autres paramètres. Pour plus de détails sur la structure des effets dans le mode « Mixing », reportez-vous au § 5.7.3.3.

- **SF1** « Connect » : Permet de configurer le niveau de retour de l'effet de « réverbération »/ « chorus », le balayage panoramique des effets et le niveau d'envoi vers le « chorus ». Cette fonction est identique à celle de l'écran « Connection » (paragraphe 4.2.3.2.4.1 ci-dessus) du mode « Performance Common Edit ».
- **SF2** « Ins Switch » : (Insertion Effect Switch) Permet de sélectionner les parties (parties de mixage 1 – 16 et partie de l'entrée audio) qui seront affectées aux huit effets d'insertion.



- **1** Part 1 – 16, A/D : Détermine les parties disponibles pour l'effet d'insertion. Lorsque ce sélecteur est réglé sur on, l'effet d'insertion de la voix assignée à la partie est activé. Vérifiez que ce paramètre est activé pour toutes les parties/voix auxquelles vous voulez appliquer des effets d'insertion. Le MOTIF XF propose 8 systèmes d'effet d'insertion, ce qui vous permet d'activer ce paramètre pour 8 parties au maximum. Si 8 parties sont déjà activées, vous ne pourrez pas activer ce paramètre pour d'autres. Dans ce cas, vous devez désactiver le sélecteur pour une partie avant de pouvoir l'activer pour la partie souhaitée.

Note :
Dans le cas de la partie de l'entrée audio, le type et les paramètres des effets d'insertion peuvent être configurés dans l'écran « Insertion A/B » (paragraphe 4.7.3.6.3 ci-dessus) du mode « Mixing Common Edit ». Pour les parties 1 – 16, le type et les paramètres des effets d'insertion ne peuvent pas être définis en mode « Mixing Edit » car ces paramètres sont inclus dans la voix assignée à chaque partie. Si vous voulez modifier les paramètres des effets d'insertion pour chaque partie, passez en mode « Mixing Voice Edit », puis éditez les paramètres des effets de la voix.

- **SF3** « Reverb »
- **SF4** « Chorus » : Séectionner le type de « éverbération »chorus » dans a colonne « Type » de ces écrans. La colonne « Preset » vous permet quant à elle de sélectionner un des modèles qui appellent les réglages préprogrammés de divers paramètres du type de « réverbération/chorus » sélectionné. Ces écrans vous permettent par ailleurs de configurer tous les paramètres du type d'effet sélectionné individuellement et manuellement. Les fonctions de ces écrans sont identiques à celles des écrans « Reverb » et « Chorus » (paragraphe 4.2.3.2.4.3 ci-dessus) du mode « Performance Common Edit ».

4.7.3.7 Paramètres d'édition des parties : « Part Edit »

SONG / PATTERN > MIXING > EDIT > Sélection d'une partie **1 – 16**

Le mode Part Edit vous permet d'éditer les paramètres des parties individuelles, telles que la voix, l'arpège, l'EG et l'EQ.

Affichage de la partie sélectionnée/affichage de 4 parties
De même que dans le mode Performance Part Edit, vous pouvez utiliser 2 types d'affichage dans le mode « Mixing Part Edit ».

- Le premier vous permet d'éditer les paramètres de la partie actuellement sélectionnée
- et le deuxième d'afficher les paramètres de quatre parties. Vous pouvez basculer entre ces deux types en appuyant sur la touche **SF5**.

Notez que l'affichage de 4 parties n'est pas disponible pour les écrans **F2** « ARP Main » et **F3** « ARP Other ».

Sélection de la partie à éditer : Appuyez sur une des touches **1 – 16** pour sélectionner la partie à éditer.

Note : Pour plus de détails sur les fonctions utiles, telles que « Mute » et « Solo », reportez-au paragraphe **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**.

4.7.3.7.1 Réglages de base de la partie : F1 « Voice » 463
4.7.3.7.2 Réglages de base de l'arpège : F2 « ARP Main » (Arpeggio Main) 464
4.7.3.7.3 Modification de la sensation rythmique de l'arpège : F3 « ARP Other » (Arpeggio Other) 464
4.7.3.7.4 Réglages de l'EG : F4 « EG » (Envelope Generator, Générateur d'enveloppe) 464
4.7.3.7.5 Réglages de l'égaliseur (EQ) : F5 « EQ » (Equalizer) 464
4.7.3.7.6 Réglages de la réception MIDI : F6 « RcvSwitch » (Receive Switch) 464

4.7.3.7.1 Réglages de base de la partie : F1 « Voice »

- **SF1** « Voice » : Cet écran vous permet de spécifier le canal de réception MIDI de la partie actuelle, ainsi que la voix. À l'exception de « Receive Channel » (Canal de réception) (1), les paramètres sont identiques à ceux de l'écran « Voice » (§ 4.2.3.3.3.1) du mode « Performance Part Edit ».



  - **1** Receive Channel : Détermine le canal de réception MIDI de la partie sélectionnée. Les données MIDI pouvant provenir de plusieurs canaux à la fois, réglez ce paramètre de manière à le faire correspondre au canal spécifique sur lequel sont envoyées les données de contrôle souhaitées. Réglages : 01 – 16, off

- **SF2** « Output » : permet de régler la profondeur de « réverbération »/ « chorus » et l'affectation de la prise de sortie our chaque partie. Cette fonction est identique à celle de l'écran « Output » (§ 4.2.3.3.3.2) du mode « Performance Part Edit ».
- **SF3** « Other » : permet de définir des paramètres liés à la variation de ton et à la vélocité. Cette fonction est identique celle de l'écran « Other » (§ 4.2.3.3.3.3) du mode « Performance art Edit ».

4.7.3.7.2 Réglages de base de l'arpège : F2 « ARP Main » (Arpeggio Main)

Cet écran détermine les réglages de base de l'arpège. Les réglages des paramètres affichés en bas de l'écran peuvent être enregistrés sur les touches **SF1 – SF5**. Cette fonction est identique à celle de l'écran « Arpeggio Main » (§ 4.2.3.4) du mode « performance Part Edit ».

4.7.3.7.3 Modification de la sensation rythmique de l'arpège : F3 « ARP Other » (Arpeggio Other)

En modifiant la synchronisation et la vélocité des notes, vous pouvez modifier la « sensation » rythmique de la reproduction de l'arpège. Cette fonction est identique à celle de l'écran « Arpeggio Other » (§ 4.2.3.4.1) du mode « Performance Part Edit ».

4.7.3.7.4 Réglages de l'EG : F4 « EG » (Envelope Generator, Générateur d'enveloppe)

Ces réglages vous permettent de contrôler la transition du son entre le moment où vous enfoncez la touche et celui où vous la relâchez. Vous pouvez également ajuster la clarté du timbre en configurant les paramètres « Cutoff Frequency » (Fréquence de coupure) et « Resonance ». Cette fonction est identique à celle de l'écran « EG » (paragraphe 4.2.3.4.2 ci-dessus) du mode « Performance Part Edit ».

4.7.3.7.5 Réglages de l'égaliseur (EQ) : F5 « EQ » (Equalizer)

Vous pouvez appliquer un égaliseur paramétrique à 3 bandes à chaque partie pour ajuster le son. Cette fonction est identique à celle de l'écran « EQ » (4.2.3.4.3 ci-dessus) du mode « Performance Part Edit ».

4.7.3.7.6 Réglages de la réception MIDI : F6 « RcvSwitch » (Receive Switch)

Cet écran vous permet de définir la manière dont chaque partie répond aux diverses données MIDI, comme les messages de changement de commande et de changement de programme. Lorsque le paramètre adéquat est réglé sur « on », la partie correspondante répond aux données MIDI appropriées. Cette fonction est identique à celle de l'écran « Receive Switch » (paragraphe 4.2.3.4.4 ci-dessus) du mode Performance Part Edit. Outre les paramètres susceptibles d'être réglés en mode Performance Part Edit, les paramètres « Program Change » et « Bank Select » peuvent être spécifiés dans cet écran du mode « Mixing ».

4.7.4 Mixing Job — Fonctions pratiques

Le mode « Mixing Job » propose un certain nombre d'outils d'organisation et d'initialisation des données très pratiques que vous pouvez utiliser lors de la création ou de l'archivage de performances.

- Pour passer en mode « Mixing Job », appuyez sur la touche **JOB** depuis le mode « Mixing ».
- appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir au mode « Mixing Play ».

4.7.4.1 Procédure de configuration du mixage 465
4.7.4.2 Initialisation du mixage : F1 « Init » 465
4.7.4.3 F2 « Recall » 466
4.7.4.4 Copie des réglages de paramètres à partir d'autres mixages, voix ou performances : F3 « Copy » 467
4.7.4.5 Transmission des réglages de mixage à un périphérique MIDI externe (Bulk Dump) : F4 « Bulk » 469
4.7.4.6 Modèle de mixage : F5 « Template » 469

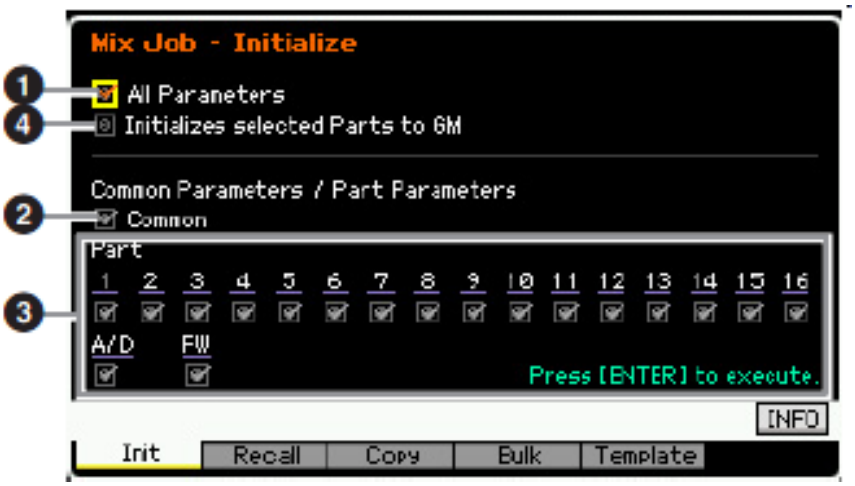
4.7.4.1 Procédure de configuration du mixage

- 1 En mode « Mixing » ou « Mixing Edit », touche **JOB** pour passer en mode « Mixing Job ».
- 2 Ouvrez le menu « Mixing Job » souhaité en appuyant sur la touche appropriée **F1 – F6**.
- 3 Définissez les paramètres d'exécution de la tâche. L'écran vous demande confirmation)
- 4 bouton **ENTER** (Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche **DEC/NO**)
- 5 bouton **INC/YES** pour exécuter la tâche. Une fois la tâche exécutée, le message « Completed » s'affiche et vous retournez à l'écran initial.
- 6 bouton **MIXING** pour revenir au mode « Mixing Play ».

AVIS
Même si vous exécutez la tâche, la sélection d'un autre morceau/motif ou la mise hors tension de l'instrument sans avoir exécuté l'opération de stockage entraînera la suppression des données de mixage. Prenez soin de stocker les données de morceau/motif (y compris le mixage) dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** avant de sélectionner un autre morceau/motif ou de mettre l'instrument hors tension.

4.7.4.2 Initialisation du mixage : F1 « Init »

Cette fonction vous permet de réinitialiser (initialiser) les valeurs par défaut de tous les paramètres de mixage. Vous pouvez également réinitialiser certains paramètres seulement, tels que les paramètres communs à toutes les parties, ceux propres à chaque partie, etc.



- 1 All Parameters : Tous les paramètres du mixage sélectionné sont initialisés. Lorsque ce paramètre est activé, il est impossible de configurer les paramètres communs (2) et de parties (3).
- 2 Common Parameters : Les réglages des paramètres communs du mixage sélectionné sont initialisés.

  Note : « Insertion Effect Switch » est un paramètre de partie. Par conséquent, cochez les cases souhaitées parmi Part 1 – 16 (décrites ci-dessous) pour initialiser les réglages du paramètre « Insertion Effect Switch ».

- 3 Part Parameters :
  - Part 1 – 16 Les paramètres d'édition des parties de mixage (paragraphe 4.7.3.7 ci-dessus) activées sont initialisés.
  - A/D (Entrée A/N) : Cette partie est générée à partir de l'équipement audio externe connecté à la prise A/D INPUT. Les réglages des paramètres de la partie de l'entrée « A/N » (paragraphe 4.7.3.6.4 ci-dessus) du mode « Common Edit » sont initialisés.
  - FW : Cette partie est générée à partir de l'équipement audio externe connecté à la prise IEEE 1394. Lorsque ce paramètre est coché, les réglages des paramètres de la partie « FW » (§ 4.7.3.6.3) du mode « Common Edit » sont initialisés.

  Note : Le réglage « FW » est uniquement disponible en cas d'installation de l'unité FW16E en option.

- 4 Initialize selected Parts to GM : Lorsque cette case est cochée, l'exécution de la tâche réinitialise les parties sélectionnées en fonction des réglages par défaut du générateur de son GM.
  - « All Parameters » (1) cochée : les réglages GM sont restaurés pour tous les paramètres.
  - « All Parameters » (1) non cochée : les réglages GM seront restaurés pour les paramètres cochés (Common, Part 1 – 16, AD et FW).

4.7.4.3 F2 « Recall »

Si vous êtes en train d'éditer un programme de mixage de morceau/motif et que vous sélectionnez un autre morceau/motif sans stocker celui en cours d'édition, tous les changements apportés seront effacés. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction « Recall » pour restaurer le mixage avec les dernières modifications intactes.

4.7.4.4 Copie des réglages de paramètres à partir d'autres mixages, voix ou performances : F3 « Copy »

4.7.4.4.1 Copie des réglages de paramètres à partir d'un autre mixage (Copy Part) : SF1 « Part » 467
4.7.4.4.2 Copie des réglages « Voice Common Edit » dans le mixage (Copy Voice) : SF2 « Voice » 468
4.7.4.4.3 Copie des réglages « Performance Edit » dans le mixage en cours d'édition (Copy Performance) : SF3 « Perf » 468

4.7.4.4.1 Copie des réglages de paramètres à partir d'un autre mixage (Copy Part) : SF1 « Part »

Cette opération pratique vous permet de copier des réglages Common Edit et Part Edit d'un mixage donné dans le mixage en cours d'édition. C'est particulièrement utile si vous créez un mixage et que vous souhaitez utiliser certains paramètres d'un autre mixage.



Configuration de la source

- **1** En mode Song : Numéro du morceau / En mode Pattern : Numéro du motif : Détermine le mixage source en sélectionnant le numéro du morceau (ou du motif dans le mode Pattern). Le nom du morceau ou motif sélectionné apparaît à droite. Pour sélectionner le mixage actuel en tant que source, cochez la case « Current Mix » (Mixage actuel).
- **2** Type de données : type des données sources. Réglages : Common, Part 1 – 16, A/D, FW

Note : « Insertion Effect Switch » est un paramètre de partie. Par conséquent, les réglages du paramètre « Insertion Effect Switch » de la partie sélectionnée ne sont copiés que lorsqu'une des parties 1 – 16 est sélectionnée.

Configuration de la destination

- **3** Partie en cours d'édition : Détermine la partie de destination du mixage en cours d'édition. Réglages : Common, Part 1 – 16, A/D, FW

4.7.4.4.2 Copie des réglages « Voice Common Edit » dans le mixage (Copy Voice) : SF2 « Voice »

Cette tâche vous permet de copier les réglages des effets Common Edit de la voix affectée à la partie spécifiée dans le mixage actuel. C'est utile lorsqu'une voix donnée possède des réglages d'effet que vous souhaitez utiliser dans votre programme de mixage.



- **1** En mode Song : Numéro du morceau : En mode Pattern : Numéro du motif, Section Détermine la banque et le numéro du programme de mixage à copier. Le nom du morceau ou motif sélectionné apparaît à droite. Pour sélectionner le mixage actuel en tant que source, cochez la case « Current Mix ».
- **2** Numéro de partie : Sélectionne la partie (01 – 16) à laquelle la voix source est affectée. Le nom du morceau ou motif sélectionné apparaît à droite.
- **3** Type de données : type des données sources. Si vous cochez la case appropriée, les réglages des données correspondants sont copiés de la voix source vers le mixage de destination. Les autres réglages des paramètres ne sont pas copiés depuis la voix vers le mixage actuel.

4.7.4.4.3 Copie des réglages « Performance Edit » dans le mixage en cours d'édition (Copy Performance) : SF3 « Perf »

Cette tâche vous permet de copier les réglages de la performance en cours d'édition dans le mixage actuel. C'est utile lorsqu'une performance donnée possède des réglages que vous souhaitez utiliser dans votre programme de mixage.



- **1** Banque, Numéro de la performance : banque et numéro de la performance à copier. Le nom de la performance sélectionnée est affiché à droite.
- **2** Type de données : Détermine si les réglages des paramètres répertoriés sont copiés ou non. Lorsque vous cochez la case de « Insertion Effect Switch », les réglages de ce paramètre sont copiés depuis les parties de performance 1 – 4 vers les parties de mixage désignées comme parties de destination (**3**). Si les cases des autres paramètres sont cochées, les réglages de ces paramètres sont copiés depuis le mode

Performance Common vers le mode « Mixing Common ». Tous les autres réglages de paramètre des modes « Common Edit » et « Part Edit » sont copiés de la performance vers le mixage actuel.

- **3** Parties de destination : Spécifie les 4 parties de destination du mixage actuel. Réglages : 1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

Note : En ce qui concerne les canaux de réception MIDI des parties de mixage de destination, le canal 1 sera affecté aux parties 1 – 4, le canal 5 aux parties 5 – 8, le canal 9 aux parties 9 – 12 et le canal 13 aux parties 13 – 16.

4.7.4.5 Transmission des réglages de mixage à un périphérique MIDI externe (Bulk Dump) : F4 « Bulk »

Cette fonction vous permet d'envoyer les réglages des paramètres spécifiés du mixage en cours d'édition vers un ordinateur ou un autre périphérique MIDI en vue de l'archivage des données. Pour exécuter le transfert en bloc, appuyez sur la touche **ENTER**.

Notes :

- ✓ Les données du transfert en bloc incluent uniquement les messages MIDI et pas les formes d'onde
- ✓ Pour procéder au transfert en bloc, vous devez choisir le numéro de périphérique MIDI correct. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 4.9.7.2 ci-dessous.

4.7.4.6 Modèle de mixage : F5 « Template »

4.7.4.6.1 Stockage/rappel du mixage sur/depuis le modèle : SF1 « Mix » 469
4.7.4.6.2 Copie des réglages Performance Edit dans un mixage (Template Performance) : SF2 « Perf » 470

4.7.4.6.1 Stockage/rappel du mixage sur/depuis le modèle : SF1 « Mix »

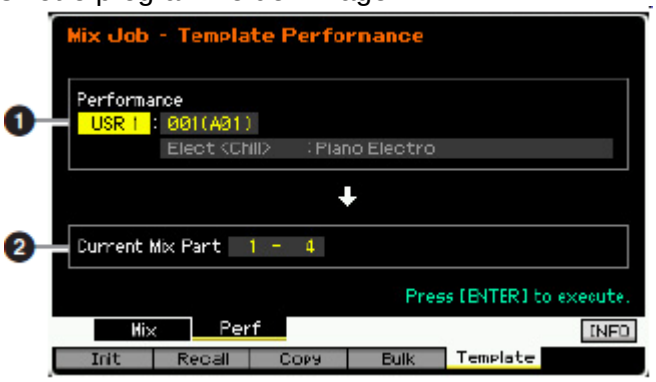
Cette tâche vous permet de stocker votre programme de mixage édité dans la mémoire utilisateur sous forme de modèle de mixage et de le rappeler. Vous pouvez stocker 32 modèles de mixage. Ces 32 modèles de stockage peuvent être utilisés en mode Song et Pattern.



- **1** Template : Mdèle de mixage à stocker ou à rappeler.
  - touche **SF5** pour stocker le mixage actuel
  - et touche **SF4** pour rappeler le modèle de mixage stocké dans la mémoire utilisateur. Réglages : 01 – 32
- **2** Nom du modèle de mixage : nom du modèle de mixage. Pour plus de détails sur l'attribution d'un nom, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.

4.7.4.6.2 Copie des réglages Performance Edit dans un mixage (Template Performance) : SF2 « Perf »

Cette tâche vous permet de copier les réglages de la performance en cours d'édition dans le mixage actuel. C'est utile lorsqu'une performance donnée possède des réglages que vous souhaitez utiliser dans votre programme de mixage.



- **1** Banque, Numéro de la performance : banque (USR 1 – 4) et numéro de la performance (001 – 128) à copier. Le nom de la performance sélectionnée est indiqué à droite.
- **2** Parties de destination : 4 parties de destination du mixage actuel. Réglages : 1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

Note : En ce qui concerne les canaux de réception MIDI des parties de mixage de destination, les canaux 1 – 4 seront affectés respectivement aux parties 1 – 4, les canaux 5 – 8 aux parties 5 – 8, les canaux 9 – 12 aux parties 9 – 12 et les canaux 13 – 16 aux parties 13 – 16. Contrairement à l'opération de copie en mode Performance Job, un canal de réception MIDI distinct est affecté à chacune des parties, ce qui autorise une plus grande flexibilité lors de l'utilisation des réglages créés à l'aide d'un générateur de son multitimbral. Notez que le canal de réception de la partie de mixage de destination est désactivé lorsque le canal de réception de la partie de la performance source l'est aussi.

4.7.5 « Mixing Voice Edit »

Les voix de mixage sont des voix normales qui ont été spécialement éditées et enregistrées dans des mixages de morceau/motif spécifiques. Il est possible de stocker jusqu'à 16 voix de mixage dans chaque mixage de morceau/motif.

Ce mode vous permet d'éditer les voix attribuées aux parties de mixage 1 – 16 et de les stocker en tant que voix de mixage.

Des tâches de voix de mixage sont également disponibles et offrent des outils pratiques pour l'organisation des voix de mixage créées. Appuyez sur la touche **F6** « Vce Edit » pour passer en mode « Mixing Voice Edit ».

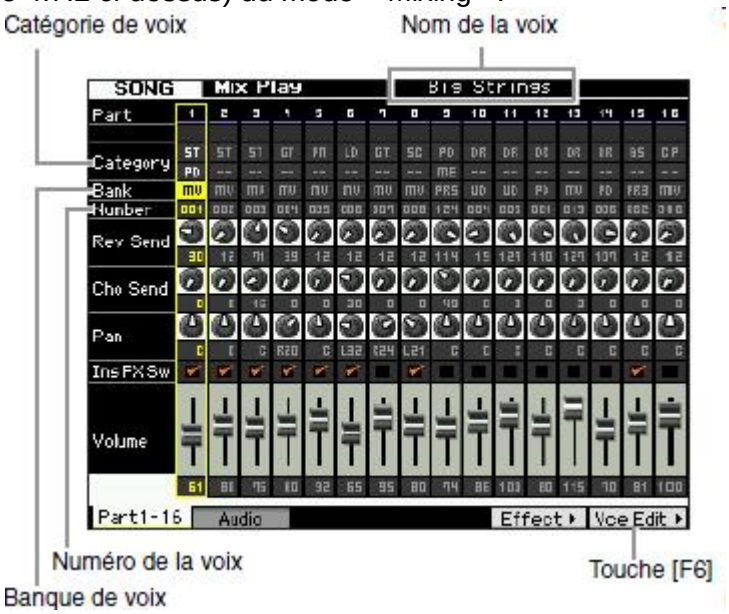
Note : Pour plus d'informations sur les voix de mixage, reportez-vous au paragraphe 4.7.5.1 ci-dessous.

4.7.5.1 Édition des voix de mixage 471
4.7.5.2 Fonctions utiles du mode « Mixing Voice Edit » 472
4.7.5.3 Stockage de la voix de mixage créée 472
4.7.5.4 « Mixing Voice Job » 473

4.7.5.5 Paramètres d'édition commune : « Common Edit » 474
4.7.5.6 Paramètres « Element Edit » 474

4.7.5.1 Édition des voix de mixage

- 1 bouton **MIXING** en mode « Song » ou « Pattern » pour ouvrir l'écran « Mixing Play » (paragraphe 4.7.2 ci-dessus) du mode « Mixing ».



- 2 Positionnez le curseur sur la partie à laquelle la voix souhaitée est affectée. Le nom de la voix sélectionnée apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous pouvez également sélectionner la voix à cet endroit. Pour ce faire, appuyez sur la touche **PROGRAM** (le voyant s'allume), puis sélectionnez la voix souhaitée à l'aide des touches de « banque » **PRE 1 – GM**, des touches de « groupe » **A – H** et des touches numériques **1 – 16**.
- 3 bouton **F6** « Vce Edit » pour passer en mode « Mixing Voice Edit ».
- 4 Appelez l'écran d'édition de votre choix, « Common Edit/Element Edit » (pour une voix normale) ou « Key Edit » (pour une voix de batterie). Pour ouvrir l'écran « Common Edit », appuyez sur la touche **COMMON EDIT**. Pour éditer des paramètres plus généraux portant sur l'ensemble de la voix et la manière dont celle-ci est traitée (tels que les réglages d'arpège, de contrôleur ou d'effet), appelez l'écran « Common Edit ».
  - Pour appeler l'écran « Element Edit » (pour une voix normale), appuyez sur une des touches numériques **1 – 8** afin de sélectionner l'élément à éditer.
  - pour ouvrir l'écran « Drum Key Edit » (pour une voix de batterie), appuyez simultanément sur la touche numérique **1** et sur la touche à éditer.
  - Si vous voulez éditer les sons qui constituent une voix et les paramètres de base qui déterminent le son (Oscillator (Oscillateur), Pitch (Hauteur de ton), Filter (Filtre), Amplitude et EG (Générateur d'enveloppe), par exemple), appelez l'écran « Element Edit » ou « Drum Key Edit ».
- 5 Ouvrez l'écran Edit contenant les paramètres que vous désirez éditer en appuyant sur les touches **F1 – F6** et **SF1 – SF5**. « Common Edit » et « Element Edit » (ou « Drum Key Edit ») sont constitués de plusieurs écrans. Pour retrouver l'écran souhaité, utilisez les onglets du menu correspondant aux touches **F1 – F5** et **SF1 – SF5**.
- 6 Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité.
- 7 Modifiez la valeur à l'aide des touches **INC/YES et DEC/NO** et du cadran de données.
- 8 Éditez la voix de mixage en répétant les étapes 4 – 7, selon les besoins.
- 9 Saisissez un nom pour la voix de mixage depuis l'écran « Name » (paragraphe 4.2.3.2.1.1 ci-dessus) du mode « Common Edit ».

- 10. Bouton **STORE** pour ouvrir la fenêtre « Store » pour stocker la voix éditée (paragraphe 4.7.3.5 ci-dessus). Pour obtenir des instructions détaillées sur le stockage, reportez-vous au § 4.4.4.3 ci-dessus.
- 11 bouton **EXIT** ou **MIXING** pour revenir au mode « Mixing Play ».

4.7.5.2 Fonctions utiles du mode « Mixing Voice Edit »

Activation/désactivation d'un élément
La procédure est identique à celle du mode « Voice Element Edit » (paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessus).

Isolement d'un élément à éditer
La procédure est identique à celle du mode « Voice Element Edit » (paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessus).

Indicateur « E »
La procédure est identique à celle du mode « Voice Element Edit » (paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessus).

Fonction « Compare »
La procédure est identique à celle du mode « Voice Element Edit » (paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessus).

Informations sur la voix de mixage : SF6 « INFO »
Cette fenêtre affiche des informations sur la voix de mixage actuelle. Vous pouvez l'ouvrir en appuyant sur la touche **SF6** « INFO » en mode « Mixing Voice Edit ».

Gardez à l'esprit que la fenêtre Information peut uniquement être appelée lorsque l'onglet **SF6** indique « INFO ». Appuyez sur une des touches du panneau pour revenir à l'état d'origine.

4.7.5.3 Stockage de la voix de mixage créée

MIXING → **F6** « Vce Edit » → **STORE**

- 1 Lorsque l'indicateur « E » apparaît à l'écran en mode « Mixing Voice Edit », appuyez sur la touche **STORE**. La fenêtre « Mixing Voice Store » apparaît.
- 2 Spécifiez la destination de stockage de la voix de mixage. Sélectionnez un numéro de voix de mixage (MIXV) en tant que destination à l'aide du cadran de données et des touches **INC/YES et DEC/NO** . Vous pouvez également stocker la voix éditée en mode « Mixing Voice Edit » en tant que voix utilisateur en réglant la banque de voix sur une des valeurs « USR1 » – « USR4 » ou « USER DR ».
- 3 bouton **ENTER**. L'écran vous demande confirmation. Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche **DEC/NO**.
- 4 bouton **INC/YES** pour exécuter l'opération de stockage. Une fois la voix de mixage stockée, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran initial.

AVIS
Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent dès lors toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB séparé ou un ordinateur relié

au MOTIF XF via un réseau. Pour plus de détails sur l'enregistrement, reportez-vous au paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous.

4.7.5.4 « Mixing Voice Job »

MIXING → F6 « Vce Edit » → JOB

Le mode « Mixing Voice Job » met à votre disposition des outils pratiques pour l'organisation des voix de mixage créées.

Procédure pour les tâches de voix de mixage

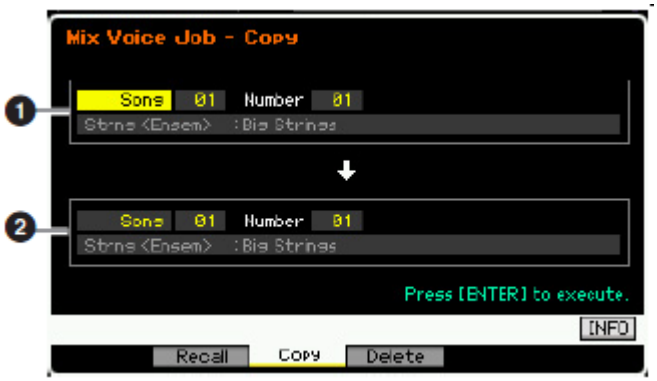
- 1 bouton **JOB** en mode « Mixing Voice Edit » pour passer en mode « ixing Voice Job ».
- 2 Appelez la tâche de voix de mixage souhaitée en appuyant sur la touche appropriée (**F2 – F4**).
- 3 Définissez les paramètres d'exécution de la tâche. Positionnez le curseur sur le paramètre souhaité, puis réglez la valeur.
- 4 bouton **ENTER**. (L'écran vous demande confirmation.) Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche **DEC/NO**.
- 5 bouton **INC/YES** pour exécuter la tâche. Une fois la tâche effectuée, le message « Completed » s'affiche et vous retournez à l'écran initial.
  AVIS
  Même si la tâche est terminée, la sélection d'une autre voix ou la mise hors tension de l'instrument sans avoir exécuté l'opération de stockage entraînera la suppression des données de voix. Prenez soin de stocker les données de voix dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** avant de sélectionner une autre voix ou de mettre l'instrument hors tension
- 6 bouton **EXIT** pour revenir au mode « Mixing Voice Edit ».

Rappel du son non édité : F2 « Recall »

Si vous éditez une voix de mixage, mais que vous ne la stockez pas avant de passer à une autre voix de mixage, les modifications apportées sont effacées. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction « Recall » pour restaurer la voix de mixage avec les dernières modifications intactes.

Copie d'un autre élément de la voix de mixage dans l'élément actuellement sélectionné : F3 « Copy »

Cette tâche vous permet de copier la voix de mixage stockée dans un morceau/motif donné vers un autre morceau/motif.



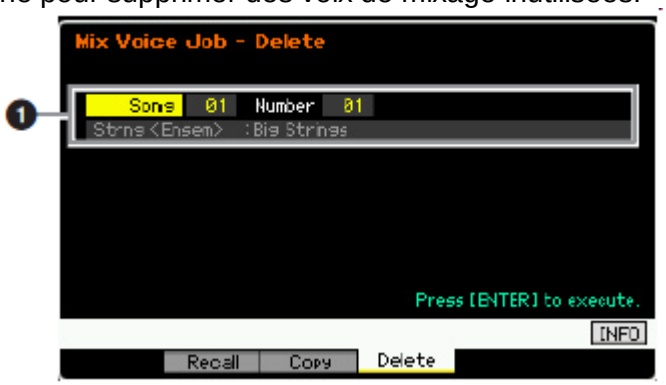
- 1 Voix de mixage source : Permet de déterminer la voix de mixage source en sélectionnant un morceau ou motif (01 – 64), puis en spécifiant le numéro (01 – 16,

all). La catégorie principale 1/sous-catégorie 2 et le nom de la voix de mixage sélectionnée apparaissent dans la ligne inférieure.

- **2** Voix de mixage de destination : voix de mixage de destination. Comme ci-dessus.

Suppression d'une voix de mixage : F3 « Delete »

Cette tâche permet de supprimer une voix de mixage superflue. Notez qu'il est possible de stocker jusqu'à 256 voix de mixage pour tous les morceaux et motif. De ce fait, la mémoire de voix de mixage risque de devenir pleine et vous ne pourrez plus stocker de voix supplémentaires si vous avez stocké 16 voix différentes pour 16 morceaux différents. Dans ce cas, utilisez cette tâche pour supprimer des voix de mixage inutilisées.



- **1** Voix de mixage à supprimer : voix de mixage à effacer. Réglages :
  - Morceau/motif : song, pattern
  - Numéro du morceau/motif : 01 – 64
  - Numéro de la voix de mixage : 01 – 16, all

4.7.5.5 Paramètres d'édition commune : « Common Edit »

MIXING → F6 « Vce Edit » → COMMON EDIT

La procédure est identique à celle du mode « Normal Voice » « Common Edit ». Reportez-vous § 4.1.2.2.1.2.

Cependant, certains paramètres portant le même nom que dans le mode « Voice Common Edit » ne sont pas disponibles en mode « Mixing Voice Edit ».

4.7.5.6 Paramètres « Element Edit »

MIXING > F6 « Vce Edit » > Sélection d'un élément parmi **1 – 8**

La procédure est identique à celle du mode « Normal Voice Element Edit ». Reportez-vous au § 4.1.2.3 ci-dessus.

4.8 Mode « FILE »

4.8.1 BASES : ENREGISTREMENT/CHARGEMENT DES DONNÉES, ET PÉRIPHÉRIQUES DE STOCKAGE USB EN MODE FILE 475
4.8.2 UTILISATION AVANCÉE DU MODE « FILE » 478

4.8.1 Bases : Enregistrement/chargement des données, et périphériques de stockage USB en mode File

Tiré du mode d'emploi

Pour Plus d'informations sur les opérations Liées au Ficher, reportez-vous au paragraphe 4.8.2 ci-dessous

En Mode Fille, on peut sauvegarder / charger les Données :

- ✓ voix,
- ✓ performances,
- ✓ les morceaux,
- ✓ les motifs
- ✓ et les formes d'onde créées sur l'instrument.

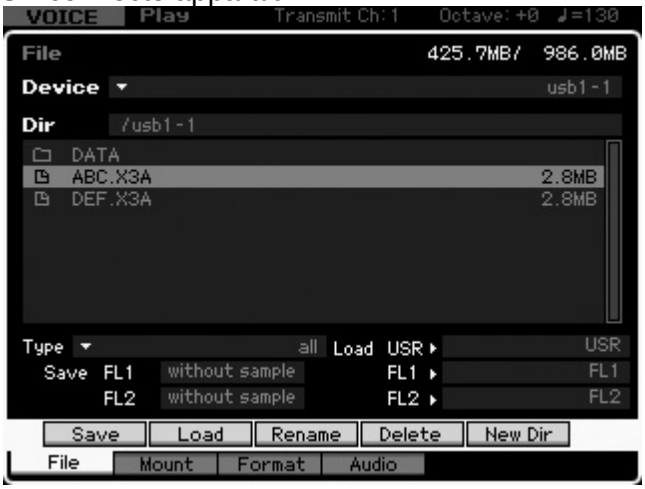
- Appuyez sur la touche **FILE** pour passer en mode de fichier.

Ce paragraphe explique comment sauvegarder / chargeur Toutes es Données en fichier «All» (extension: X3A).

4.8.1.1 Sauvegarde des réglages sur périphérique USB : « Save » 475
4.8.1.2 Chargement des réglages depuis un périphérique de stockage USB 476
4.8.1.3 Périphériques de stockage USB 477

4.8.1.1 Sauvegarde des réglages sur périphérique USB : « Save »

- ➢ 1 Connectez périphérique de stockage USB
- ➢ 2 touche **FILE** pour passer en mode « File »,
  puis touche **F1** « File ». À la ligne «Device » (périphérique), vérifier que le périphérique de stockage USB connecté apparait.



- 3 Déplacez le curseur sur le répertoire Souhaité. La ligne « Dir » affiche le nom et le chemin d'accès du dossier actuel, tandis que la zone inférieure affiche les dossiers et fichiers qu'il contient.
  - Pour naviguer au niveau Inférieur, positionner le curseur sur le répertoire Souhaité et aux appuyer sur la touche **ENTRER**.
  - Pour naviguer au niveau supérieur, positionnez le curseur sur la ligne du haut Dans la liste et appuyer sur la touche **ENTRER**.

  REMARQUE Pour créer un nouveau dossier, appuyez sur la touche **SF5** « New Dir ».
- 4 Positionnez le curseur sur le Paramètre «Type» et Selectionnez «All» (tous).
- 5 touche **SF1** « Save » pour ouvrir la fenêtre permettant de saisir le nom du Fichier.
- 6 Saisir le nom de fichier (20 caractères maximum), puis appuyer la touche **ENTRER**. Un message de confirmation de apparait.
- 7 touche **INC / YES** pour exécuter la sauvegarde.

4.8.1.2 Chargement des réglages depuis un périphérique de stockage USB

- 1 Connecter périphérique de stockage USB à l'instrument.
- 2 touche **FILE** puis touche **F1** « File ». À la ligne «Device » (périphérique), vérifier que le périphérique de stockage USB connecté apparait.



- 3 Déplacez le curseur sur le répertoire Souhaité. La ligne « Dir » affiche le nom et le chemin d'accès du dossier actuel, tandis que la zone inférieure affiche les dossiers et fichiers qu'il contient.
  - Pour naviguer au niveau Inférieur, positionner le curseur sur le répertoire Souhaité et aux appuyer sur la touche **ENTRER**.
  - Pour naviguer au niveau supérieur, positionnez le curseur sur la ligne du haut dans la liste et appuyer sur la touche **ENTRER**.
- 4 Positionnez le curseur sur le Paramètre «Type» et Selectionnez «All» (tous).
- 5 Selectionnez le fichier à charger.
- 6 touche **SF2** « Load » (Un message de confirmation de s'affiche). Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche **DEC / NO**.
- 7 touche **INC / YES** pour exécuter le chargement.

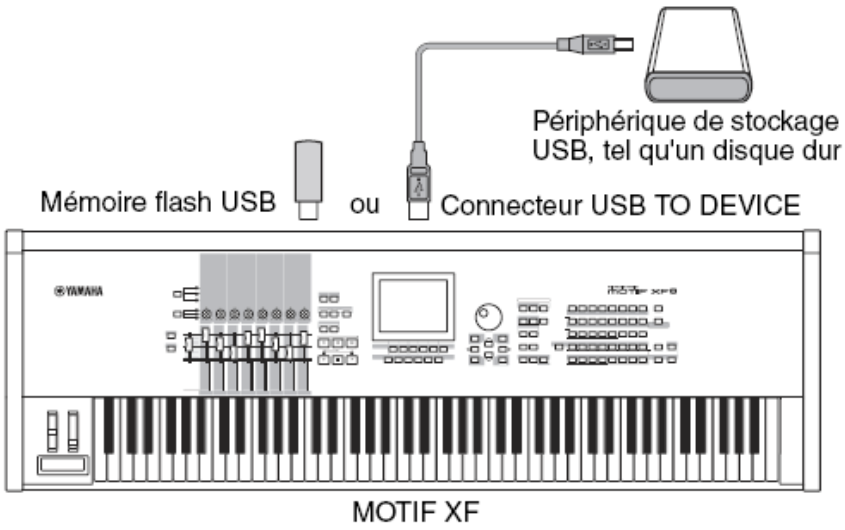
AVIS : L'opération de chargement écrase toutes les données de la mémoire interne de destination. Les Données IMPORTANTES doivent être toujours sauvegardées sur périphérique de stockage USB.

.

4.8.1.3 Périphériques de stockage USB

4.8.1.3.1 Exemples de connexions 477
4.8.1.3.2 Périphériques USB compatibles 477
4.8.1.3.3 Formatage des supports de stockage USB 477

4.8.1.3.1 Exemples de connexions



4.8.1.3.2 Périphériques USB compatibles

Branchez uniquement un périphérique de stockage USB (tel qu'un disque dur, un CD-ROM, une mémoire flash ou un autre lecteur) à la borne USB TO DEVICE.

Il impossible d'utiliser d'autres périphériques USB, comme une souris d'ordinateur.

Les périphériques compatibles doivent être obligatoirement alimentés par bus (par le périphérique hôte) ou autoalimentés (par une batterie ou une alimentation externe).

NOTE Les lecteurs de CD-R/RW peuvent servir pour charger des données sur l'instrument mais pas pour enregistrer des données. Il est toutefois possible de transférer des données sur l'ordinateur et de les enregistrer sur un CD à l'aide du lecteur CD-R/RW de l'ordinateur.

4.8.1.3.3 Formatage des supports de stockage USB

Lorsqu'un périphérique de stockage USB non formaté est relié au connecteur USB TO DEVICE, le message d'erreur « unknown device (usb***) » (périphérique inconnu (usb***)) s'affiche dans la liste de périphériques de la fenêtre **F3** « Format » en mode « File ». Dans ce cas, exécutez l'opération de formatage dans l'écran « Format ».

Pour plus d'informations sur le formatage, reportez-vous au paragraphe 4.8.2.5 ci-dessous.

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

Avis à prendre en compte lors de l'utilisation de la borne USB TO DEVICE

Ne mettez jamais le périphérique USB sous/hors tension et ne branchez/débranchez jamais le câble USB lorsque le périphérique de stockage USB connecté est de type autoalimenté. Cela risquerait de « geler » ou de suspendre le fonctionnement du synthétiseur.

Lorsque l'instrument lit des données (par exemple, au cours des opérations « Save, « Load » ou « Delete » en mode « File »), ne débranchez PAS le câble USB, ne retirez PAS le support du lecteur et ne mettez PAS le périphérique hors tension. Vous risqueriez d'endommager les données de l'un des périphériques, voire des deux.

4.8.2 Utilisation avancée du mode « File »

Ce mode permet de sauvegarder ou charger les données créées à l'aide de l'instrument sur/depuis un périphérique de stockage USB ou sur/depuis un ordinateur connecté via le réseau au MOTIF XF. En outre, ce mode vous autorise à enregistrer votre performance au clavier, sous forme de données audio, sur un périphérique de stockage USB ou sur un AUDIO (WAV ou AIFF) à partir du périphérique de stockage USB ou de l'ordinateur.

Le mode « File » met à votre disposition des outils pour le transfert de données (voix, performance, morceau, motif et forme d'onde, par exemple) entre le MOTIF XF et des périphériques de stockage externes, tels qu'un périphérique de stockage USB, un disque dur relié au connecteur **USB TO DEVICE** ou un ordinateur relié au MOTIF XF via le réseau (par le « montage » du disque dur de l'ordinateur connecté au MOTIF XF via le réseau).

Accédez au mode « File » en appuyant sur la touche **FILE**. Les types de fichiers disponibles varient en fonction du mode sélectionné avant de passer en mode « File ».

NOTA : Lorsque le MOTIF XF est relié à un réseau, vous pouvez utiliser le mode File pour accéder aux disques durs des ordinateurs du réseau. Pour cela, assurez-vous que le MOTIF XF est correctement branché au réseau (§6.1.7 ci-dessous) et configurez les paramètres nécessaires dans l'écran « Network » (§ 4.9.3.4 ci-dessous) du mode « Utility ».

4.8.2.1 Terminologie utilisée dans le mode « File » 478
4.8.2.2 Types de fichiers 480
4.8.2.3 Gestion des fichiers : F1 « File » 484
4.8.2.4 Montage de périphériques en ligne : F2 « Mount » 486
4.8.2.5 Formatage d'un périphérique : F3 « Format » (clef USB par exemple) 488

4.8.2.1 Terminologie utilisée dans le mode « File »

Fichier
Comme sur un ordinateur, il est possible de traiter divers types de données (voix, performance, morceau et motif, par exemple) en tant que fichier et de les enregistrer sur un périphérique de stockage USB externe ou sur le disque dur d'un ordinateur relié au réseau.

Nom de Fichier
Comme sur un ordinateur, attribuer un nom au fichier dans le mode File (jusqu'à 20 caractères alphabétiques) sur l'écran du MOTIF XF. Il est impossible d'enregistrer des fichiers portant un nom identique dans le même répertoire.

Extension
L'« l'extension » du fichier (3 lettres après le point), telle que « .mid » ou « .wav », représe le type de fichier et ne peut pas être modifiée via r le panneau du MOTIF XF. Le mode File prend

en charge 10 types d'extension, selon les données contenues. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 4.8.2.2 ci-dessous.

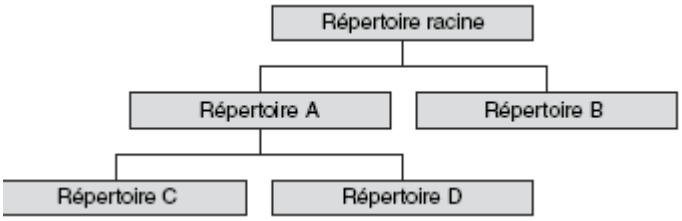
Taille du fichier
Quantité de mémoire occupée par le fichier. En général, la taille d'un fichier audio contenant des formes d'onde est beaucoup plus grande que celle d'un fichier MIDI. La taille du fichier est renseignée en termes informatiques conventionnels, à savoir o (octet), Ko (Kilo-octet), Mo (Méga-octet) et Go (Giga-octet). 1 Ko équivaut à 1 024 octets, 1 Mo à 1 024 Ko et 1 Go à 1 024 Mo.

Périphérique
Unité de stockage de mémoire (telle qu'un disque dur) sur laquelle le fichier est enregistré. Le MOTIF XF peut gérer et divers types de périphériques de stockage USB branchés sur le connecteur **USB TO DEVICE**, ainsi que des disques durs via le réseau.

Répertoire (Dir)
Dossier regroupant des fichiers de données par type ou application. Les répertoires peuvent être classés par ordre hiérarchique afin de faciliter l'organisation des données.
Le terme « répertoire » équivaut au terme « dossier » utilisé en informatique. Le mode File vous permet d'attribuer un nom à un répertoire de la même manière qu'à un fichier.

Modification du répertoire actuel (dossier)
L'illustration ci-dessous montre comment changer le répertoire actuel.

- ouvrir le répertoire racine pour afficher les répertoires A et B.
- Ouvrir ensuite le répertoire A pour afficher les répertoires C et D.
- Enfin, ouvrir le répertoire C pour afficher uniquement les fichiers qu'il contient.



- Pour passer à un répertoire de niveau inférieur dans la fenêtre « File » (§ 4.8.2.3 ci-dessous), positionner le curseur sur le répertoire souhaité dans la liste des répertoires/fichiers et appuyez sur la touche **ENTER**.
- Pour passer à un répertoire de niveau supérieur, positionnez le curseur sur la ligne du haut dans la liste des répertoires/fichiers et appuyez sur la touche **ENTER**.

Chemin d'accès
L'emplacement des répertoires (dossiers) et des fichiers qui apparaît sur la ligne « Dir » de l'écran est appelé un « chemin d'accès ». Celui-ci indique le nom du répertoire actuel, le périphérique auquel il appartient et le(s) dossier(s) dans le(s)quel(s) il est contenu. Le chemin d'accès du « Répertoire C » illustré ci-dessus est « USB_HDD/A/C ».

Montage
Opération consistant à rendre un périphérique de mémoire externe actif sur l'instrument. Le périphérique de stockage USB est automatiquement monté dès qu'il est raccordé au connecteur **USB TO DEVICE** du panneau arrière. Le disque dur de l'ordinateur relié au MOTIF XF via le réseau peut être monté dans l'écran « Mount » (§ 4.8.2.4 ci-dessous).

Formatage

L'opération d'initialisation d'un périphérique de stockage tel qu'un disque dur est appelée « formatage ». Le mode « File » du MOTIF XF permet de formater le périphérique de stockage USB relié au connecteur USB TO DEVICE.

Enregistrement/Chargement
Les opérations « enregistrement » / « Stockage » consistent à sauvegarder les données créées sur le MOTIF XF sur un périphérique de stockage externe sous la forme d'un fichier / dans la mémoire interne.

Le « chargement » signifie que le fichier enregistré sur le périphérique de stockage externe est chargé dans la mémoire interne.

4.8.2.2 Types de fichiers

Fichiers pouvant être enregistrés

Type	Extension du fichier *	Description
All	.X3A	Toutes les données de la mémoire utilisateur interne (flash ROM) sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB
All Voice	.X3V	Toutes les données de voix utilisateur contenues dans la mémoire utilisateur interne (flash ROM) sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB. Les formes d'onde créées par la fonction d'échantillonnage et affectées à l'une des voix sont enregistrées en même temps.
All Arpeggio	.X3G	Toutes les données d'arpège utilisateur de la mémoire utilisateur interne (flash ROM) sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB.
All Song	.X3S	Toutes les données de morceau utilisateur contenues dans la mémoire utilisateur interne (flash ROM) sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB. Les données de morceau incluent les paramètres de mixage, les voix de mixage et les voix échantillons.
All Pattern	.X3P	Toutes les données de motif utilisateur contenues dans la mémoire utilisateur interne (flash ROM) sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB. Les données de motif incluent les paramètres de mixage, les voix de mixage et les voix échantillons.
SMF	.MID	Les données de piste de séquence (1 – 16) et de piste de tempo des morceaux ou motifs créés en mode Song/Pattern peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB en tant que données Standard MIDI File (format 0).
All Waveform	.X3W	Toutes les données de forme d'onde créées à l'aide de la fonction « Sampling » peuvent être enregistrées sous forme de fichier unique. Les données de forme d'onde incluent tous les échantillons stockés dans la mémoire SDRAM et les modules d'extension de la mémoire flash en option (FL512M/FL1024M). Notez que les échantillons stockés sur les modules FL512M/FL1024M peuvent ne pas être inclus dans ce type de fichier car vous pouvez choisir de les sauvegarder ou non avant d'exécuter l'opération d'enregistrement.
WAV	.WAV	Un échantillon créé en mode « Sampling » peut être enregistré sur le périphérique de stockage USB en tant que fichier WAV (format audio de Windows).
AIFF	.AIF	Un échantillon créé en mode « Sampling » peut être enregistré sur le périphérique de stockage USB en tant que fichier AIFF (format audio de Mac).

* Affecté automatiquement au fichier enregistré.

Fichiers pouvant être chargés

Type	Extension du fichier *	Description
All	.X3A	Les fichiers de type « All » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument. Lorsque la case située à gauche de « without System » (Sans système) est cochée, les réglages du mode Utility ne sont pas chargés.
All without system	.X3A	Les fichiers de type « all » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument, à l'exception des réglages des paramètres des modes Utility et Sequencer Setup.
All Voice	.X3V	Les fichiers de type « All Voice » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
Voice, 1bank voice	.X3A .X3V	Une voix ou une banque de voix spécifique d'un fichier enregistré sur le périphérique de stockage USB sous le type « All » ou « All Voice » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée sur l'instrument. Notez que les icônes des fichiers de type « X3A » et « X3V » sont remplacées par (en tant que dossiers virtuels) lorsque ce type de fichier est sélectionné (§ 4.8.2.5.2.2 ci-dessous).
Performance	X3A	Une performance donnée d'un fichier enregistré sur le périphérique de stockage USB sous le type « All » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée sur l'instrument. Notez que l'icône des fichiers de type « X3A » est remplacée par (en tant que dossier virtuel) lorsque ce type de fichier est sélectionné (§ 4.8.2.5.2.4 ci-dessous).
All Arpeggio	.X3G	Les fichiers de type « All Arpeggio » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
All Song	.X3S	Les fichiers de type « All Song » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
Song	X3A .X3S .MID	Un morceau donné d'un fichier enregistré sur le périphérique de stockage USB sous le type « All » ou « All Song » peut être sélectionné de façon individuelle et chargé sur l'instrument. Notez que les icônes des fichiers de type « X3A » et « X3S » sont remplacées par (en tant que dossiers virtuels) lorsque ce type de fichier est sélectionné (§ 4.8.2.5.2.5 ci-dessous).
All Pattern	.X3P	Les fichiers de type « All Pattern » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
Pattern	X3A .X3P .MID	Un morceau donné d'un fichier enregistré sur le périphérique de stockage USB sous le type « All » ou « All Pattern » peut être sélectionné de façon individuelle et chargé sur l'instrument. Notez que les icônes des fichiers de type « X3A » et « X3P » sont remplacées par (en tant que dossiers virtuels) lorsque ce type de fichier est sélectionné (§ 4.8.2.5.2.5 ci-dessous).
All Waveform	.X3W	Les fichiers de type « All » ou « All Waveform » enregistrés sur le périphérique de stockage USB peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
Waveform	X3A .X3W	Une forme d'onde donnée d'un fichier enregistré sur le périphérique de stockage USB sous le type « All » ou « All Waveform » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée sur l'instrument. Notez que les icônes des fichiers de type « X3A » et « X3W » sont

Type	Extension du fichier *	Description
		remplacées (en tant que dossiers virtuels) lorsque ce type de fichier est sélectionné (§ 4.8.2.5.2.3 ci-dessous).
WAV	.WAV	Les fichiers au format WAV peuvent être chargés sur l'instrument. Pour plus de détails, reportez-vous à § 4.8.2.5.2.7 ci-dessous.
AIFF	.AIF	Les fichiers au format AIFF peuvent être chargés sur l'instrument. Pour plus de détails, reportez-vous à § 4.8.2.5.2.7 ci-dessous.
Sample Voice	.X3A .X3S .X3P	Une voix échantillon donnée d'un fichier enregistré sur le périphérique de stockage USB sous le type « All », « All Song » ou « All Pattern » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée sur l'instrument. Notez que les icônes des fichiers de type « X3A », « X3S » et « X3P » sont remplacées par (en tant que dossiers virtuels) lorsque ces types de fichier sont sélectionnés (§ 4.8.2.5.2.6 ci-dessous). Ces types de fichier ne sont disponibles que lorsque vous passez du mode Song/Pattern au mode File.
MOTIF XF Editor	.X3E	Le fichier (.X3E) créé à l'aide du logiciel MOTIF XF Editor (disponible sur le site de Yamaha) installé sur votre ordinateur peut être chargé sur l'instrument. Le fichier de ce type d'éditeur contient toutes les voix utilisateur et données de mixage prises en charge par le MOTIF XF. Notez que vous pouvez uniquement charger des données de voix utilisateur sur le MOTIF XF.

* Affecté automatiquement au fichier enregistré.

4.8.2.2.1 Compatibilité avec les données des MOTIF XS et ES 482
4.8.2.2.2 Exemple de configuration du type de fichier lors de l'enregistrement 483

4.8.2.2.1 Compatibilité avec les données des MOTIF XS et ES

- Compatibilité des données avec les MOTIF **XS** (6, 7 ou 8) : **Compatibilité totale**.
- Compatibilité des données avec les MOTIF **ES** (6, 7 ou 8) : On peut charger les voix, les formes d'onde et les voix échantillons sur les MOTIF XF.
    - **Données de type « All »** : Les fichiers du MOTIF ES de type « All » (extension : W7A) peuvent être chargés sur le MOTIF XF via une clé USB. Pour ce faire, configurez Type sur « All » dans la fenêtre **F1** « File » du MOTIF XF.
    - **Voix** :
        - Une seule voix d'un fichier du MOTIF ES de type « All » ou « All Voice » (extension : W7A, W7V) peut être sélectionnée individuellement. Configurez « Type » sur « Voice » dans l'écran **F1** « Fil »e et effectuez le chargement dans le MOTIF XF via une clé USB
        - Toutes les voix d'un fichier du MOTIF ES de type « All » (extension : .W7A) : configurez « Type » sur « Voice » dans l'écran **F1** « File » et effectuez le chargement dans le MOTIF XF via une clé USB.
        - Toutes les voix d'un fichier du MOTIF ES de type « All Voice » (extension : W7V) : « Configuer Type » sur « All Voice » dans l'écran **F1** « File » et exécutez la procédure de chargement dans le MOTIF XF via une clé USB.
        - Toutes les voix d'un fichier de Voice Editor (extension : W7E) : Configurer « Type » sur « Voice Editor » dans l'écran **F1** « File » et effectuez le chargement dans le MOTIF XF via une clé USB.

Note : Il est possible que les voix chargées sur le MOTIF XF ne produisent pas le même son que celles présentes sur le MOTIF ES d'origine, dans la mesure où le

contenu des formes d'onde présélectionnées et la structure des effets ne sont pas les mêmes sur les 2 séries d'instruments.

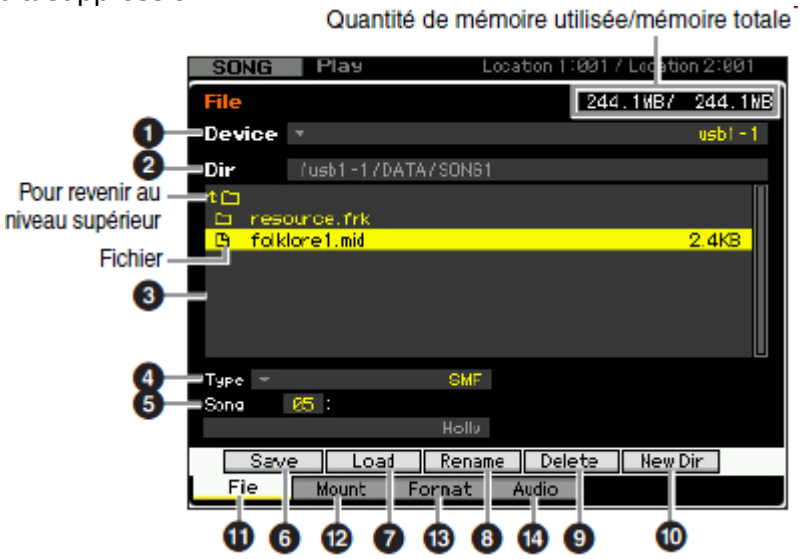
- **Formes d'onde** :
  - Une seule forme d'onde du MOTIF ES dans un fichier de type « All » ou « All Waveform » (extension : W7A, W7W) peut être sélectionnée individuellement dans le fichier.
    Paramétrez « Type » sur « Waveform » dans l'écran **F1** « File » et effectuez le chargement dans le MOTIF XF via une clé USB.
  - Toutes les formes d'onde d'un fichier du MOTIF ES de type « All Waveform » (extension : .W7W) peuvent être chargé en totalité.
    Paramétrez Type sur « All Waveform » dans l'écran **F1** « File » et exécutez la procédure de chargement dans le MOTIF XF via une clé USB.
  - **Voix échantillons** : Une seule voix échantillon du MOTIF ES dans un fichier de type « All », « All Song » ou « All Pattern » (extension : W7A, W7S, W7P) peut être sélectionnée individuellement.
    Configurez « Type » sur « Sample Voice » dans l'écran **F1** « File » et effectuez le chargement dans le MOTIF XF via une clé USB.

4.8.2.2.2 Exemple de configuration du type de fichier lors de l'enregistrement

Données à enregistrer		Type de fichier
Toutes les données		All
Voix utilisateur		All Voice
Performance		All
Morceaux	Des voix utilisateur sont utilisées dans les morceaux	All
	Aucune voix utilisateur n'est utilisée dans les morceaux	All Song
	Lorsque vous voulez transférer un morceau vers un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur	SMF
Motif	Des voix utilisateur sont utilisées dans les motifs	All
	Lorsqu'aucune voix utilisateur n'est utilisée dans les motifs	All Pattern
	Pour transférer un motif vers un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur	SMF
Données échantillons	Toutes les formes d'onde	All Waveform
	Pour transférer un échantillon vers un ordinateur	WAV, AIFF

4.8.2.3 Gestion des fichiers : F1 « File »

La fenêtre File vous permet d'utiliser toutes les fonctions liées aux fichiers, comme la sélection du périphérique et d'un chemin d'accès, l'enregistrement, le chargement, l'attribution d'un nouveau nom et la suppression.



- **1** Device : Périphérique souhaité parmi ceux montés (reconnus) dans le mode File. Le périphérique sélectionné ici est appelé « périphérique actuel ». Lorsque vous choisissez un périphérique, son répertoire racine apparaît dans la colonne « Dir ». La quantité de mémoire utilisée et de mémoire totale du périphérique sélectionné s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

  Note : Vous pouvez ouvrir la liste en appuyant sur la touche **SF6** « LIST » afin de sélectionner l'élément souhaité

- **2** Dir (Directory) : Répertoire actuel et le chemin d'accès. Le contenu (fichiers et dossiers) du répertoire actuel apparaît dans la liste des répertoires/fichiers située en dessous. Vous pouvez changer le répertoire actuel dans cette liste.
- **3** Liste des répertoires/fichiers : Répertoires et fichiers contenus dans le répertoire actuel. Les répertoires et les fichiers sont répertoriés par ordre alphabétique, à l'exception de la ligne du haut qui permet d'accéder au répertoire de niveau supérieur. Un icône distingue les répertoires des fichiers :
  - : Répertoire (dossier)
  - : Fichier

  Le nom du répertoire est indiqué sur la ligne Répertoire, tandis que le nom du fichier, son extension et sa taille sont affichés sur la ligne Fichier.

  Navigation entre les différents niveaux de répertoires
  Pour passer à un répertoire de niveau inférieur, positionnez le curseur sur le répertoire souhaité dans la liste des répertoires/fichiers et appuyez sur la touche **ENTER**. Pour passer à un répertoire de niveau supérieur, positionnez le curseur sur la ligne du haut dans la liste des répertoires/fichiers et appuyez sur la touche **ENTER**.

- **4** Type : Type de données à enregistrer ou à charger. Les types disponibles varient en fonction du mode sélectionné avant de passer en mode File. Pour plus de détails sur les types de données, reportez-vous au paragraphe 4.8.2.2 ci-dessus. Vous pouvez appeler la liste des types de fichiers en appuyant sur la touche **SF6** « LIST », puis sélectionner l'élément souhaité dans la liste.

- **5** Emplacement dans la mémoire du type de données sélectionné ci-dessus : Détermine l'emplacement dans la mémoire du type de données ci-dessus (par exemple, banque/numéro de voix, banque/numéro de performance, numéro de morceau et numéro de motif). Les valeurs disponibles varient en fonction du paramètre « Type » ci-dessus. Pour plus de détails sur la mémoire source à enregistrer, reportez-vous au paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous. Pour plus de détails sur la mémoire cible de chargement, reportez-vous au paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessous.
- **6 SF1** « Save » : pour exécuter l'enregistrement. Pour plus de détails sur l'enregistrement, reportez-vous au paragraphe 4.8.2.5.1 ci-dessous.
- **7 SF2** « Load » : pour effectuer le chargement. Pour plus de détails sur le chargement, reportez-vous au paragraphe 4.8.2.5.2 ci-dessous.
- **8 SF3** « Rename » : pour ouvrir la fenêtre permettant de saisir un nouveau nom pour le fichier sélectionné. Le nom du fichier peut comporter jusqu'à 20 caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » au paragraphe 1.13 ci-dessus. Suivez les instructions ci-dessous pour modifier le nom du fichier :
  - 1 Sélectionnez le fichier à renommer en déplaçant le curseur dans la liste des répertoires/fichiers.
  - 2 bouton **SF3** pour appeler la fenêtre « Input Character ».
  - 3 Tapez le nouveau nom du fichier sélectionné.
  - 4 bouton **ENTER** pour valider la modification du nom du fichier sélectionné.
- **9 SF4** « Delete » : pour appeler la fenêtre « Delete ». Suivez les instructions ci-dessous pour supprimer un fichier.
  - 1 Sélectionnez le fichier à supprimer en déplaçant le curseur dans la liste des répertoires/fichiers.
  - 2 bouton **SF4** pour appeler la fenêtre « Delete ».
  - 3 bouton **ENTER** pour supprimer le fichier sélectionné.
- **10 SF5** « New Dir » : Appuyez sur cette touche pour créer un nouveau répertoire dans le répertoire actuel. Le nom du répertoire peut comporter jusqu'à 10 caractères. Suivez les instructions ci-dessous pour créer un nouveau répertoire :
  - 1 bouton **SF5** pour appeler la fenêtre « Input Character ».
  - 2 Tapez le nom du nouveau répertoire.
  - 3 bouton **ENTER** pour valider le nom du nouveau répertoire.
- **11 F1** « File » : pour appeler la fenêtre « File » depuis une autre fenêtre du mode File.
- **12 F2** « Mount » : pour appeler la fenêtre « Mount ». Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.8.2.4 ci-dessous.
- **13 F3** « Format » : pour appeler la fenêtre « Format ». Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 4.8.2.5 ci-dessous.
- **14 F4** « Audio » : pour appeler la fenêtre qui vous permet d'enregistrer vos performances au clavier en tant que fichier audio ou de reproduire un fichier audio existant.

4.8.2.3.1 Procédure de base dans le mode File

- 1 bouton **FILE** pour passer en mode File. La fenêtre « File » (§ 4.8.2.3 ci-dessus) apparaît.
- 2 Montez les périphériques mémoire sur lesquels le fichier est enregistré ou à partir duquel il est chargé. Le périphérique de stockage USB est automatiquement monté dès qu'il est raccordé au connecteur **USB TO DEVICE** situé sur le panneau arrière. Le disque dur de l'ordinateur relié au MOTIF XF via le réseau peut être monté dans l'écran « Mount » (§ 4.8.2.4 ci-dessous).
- 3 Sélectionnez le périphérique souhaité parmi ceux montés à l'étape 2.
- 4 Sélectionnez le répertoire souhaité sur le périphérique sélectionné. Pour passer à un répertoire de niveau inférieur, positionnez le curseur sur le répertoire souhaité dans la

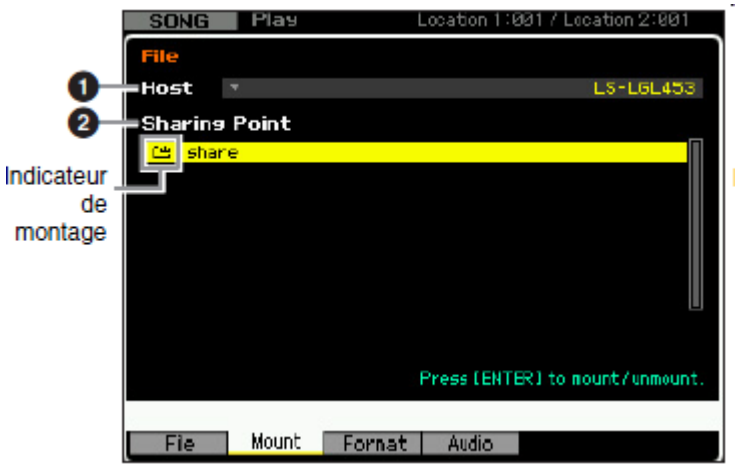
liste des répertoires/fichiers et appuyez sur la touche **ENTER**. Pour passer à un répertoire de niveau supérieur, positionnez le curseur sur la ligne du haut dans la liste des répertoires/fichiers et appuyez sur la touche **ENTER**. La ligne « Dir » affiche le nom et le chemin d'accès du répertoire actuel, tandis que la zone inférieure affiche les répertoires et fichiers contenus dans le répertoire actuel.

Note : Si vous voulez créer un nouveau répertoire et y enregistrer le fichier, appuyez sur la touche **SF5** « New Dir ». Pour obtenir des instructions détaillées sur la création d'un répertoire, reportez-vous à la colonne de gauche.

- 5 Sélectionnez le type de données souhaité dans la colonne Type (4). Seuls les fichiers correspondant au type de fichier sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers.
  Note : Les types de fichiers disponibles varient en fonction du mode sélectionné avant de passer en mode File. Si vous ne parvenez pas à trouver le type de données que vous souhaitez traiter (« voice », par exemple), appuyez sur la touche **EXIT** pour quitter la fenêtre « File » et appuyez sur la touche **VOICE** pour passer en mode « Voice », puis sur la touche **FILE** pour ouvrir à nouveau la fenêtre « File ».
- 6 Sélectionnez le fichier souhaité en déplaçant le curseur dans la liste des répertoires/fichiers (3). Cette opération n'est pas nécessaire avec les fonctions Save et New Directory. Si vous souhaitez exécuter l'opération « Rename » ou « Delete », appuyez sur la touche **SF3** « Rename » ou **SF4** « Delete ». Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nouveau nom et la suppression, reportez-vous au paragraphe plus haut sur la gestion des fichiers.
- 7 Sélectionnez un emplacement de mémoire correspondant au type de données spécifié à l'étape 5 en tant que source ou destination. Si vous souhaitez exécuter l'opération « Save » ou « Load », appuyez sur la touche **SF1** « Save » ou **SF2** « Load ». Pour obtenir des instructions détaillées sur l'enregistrement et le chargement, reportez-vous aux paragraphes plus loin.

4.8.2.4 Montage de périphériques en ligne : F2 « Mount »

Cet écran vous permet de monter les répertoires partagés du disque dur d'un ordinateur relié au MOTIF XF via le réseau.



- 1 Host (Hôte) : Ce paramètre détermine l'ordinateur hôte contenant le périphérique à monter parmi les ordinateurs reliés au réseau. Le nom de votre ordinateur apparaît ici. Vous pouvez ouvrir la liste des périphériques en appuyant sur la touche **SF6** « LIST » afin de sélectionner l'élément souhaité. Le nom de votre ordinateur apparaît ici.

Note :

- Si le nom de l'ordinateur souhaité n'apparaît pas sous le paramètre « Host » (1), vous pouvez appeler la liste de caractères en appuyant sur la touche **SF5** « CHAR » et saisir le nom manuellement.
- Vérifiez le nom de l'ordinateur sur votre ordinateur. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur.

- 2 Sharing Point (Point de partage) : Ce paramètre affiche les répertoires partagés de l'ordinateur hôte sélectionné ci-dessus. Vous pouvez également monter ou démonter chacun des répertoires partagés.

  Note : Gardez à l'esprit que seuls les noms des dossiers partagés autorisés sur l'ordinateur sont affichés ici.

Montage/démontage d'un répertoire

Monter le répertoire partagé en positionnant le curseur sur le répertoire souhaité, puis en appuyant sur la touche **ENTER**. L'indicateur de montage apparaît à gauche du nom du répertoire monté.
Désélectionner le répertoire partagé en appuyant à nouveau sur la touche **ENTER**. L'indicateur de montage disparaît.

Procédure de montage

Suivez les instructions ci-dessous pour monter le lecteur de mémoire de l'ordinateur relié au réseau.

- 1 Connectez le MOTIF XF au réseau. Vous pouvez configurer les paramètres liés au réseau dans l'écran Network (§ 4.9.3.4 ci-dessous) du mode « Utility ».
- 2 bouton **FILE** pour passer en mode File, bouton **F2** pour ouvrir la fenêtre « Mount ».
- 3 Sélectionnez un ordinateur hôte dans la colonne Host (1). Si le nom de l'ordinateur souhaité n'apparaît pas sous le paramètre Host (1), vous pouvez appeler la liste de caractères en appuyant sur la touche **SF5** « CHAR » et saisir le nom manuellement. Si vous sélectionnez un ordinateur auquel le MOTIF XF n'a pas eu accès, le message « Press **ENTER** to access » apparaît à l'écran.
  Lorsque vous appuyez sur la touche **ENTER**, l'écran vous invite à saisir le mot de passe, comme illustré ci-dessous.
  Saisissez le compte utilisateur et le mot de passe de votre ordinateur dans les champs « User Name » et « Password », respectivement,
  Puis appuyez sur la touche **ENTER** pour établir l'accès entre le MOTIF XF et l'ordinateur. Les répertoires partagés de l'ordinateur sélectionné sont répertoriés dans la zone « Sharing Point » (2).



Notes :

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

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

- Si aucun mot de passe n'a été attribué à votre ordinateur, le fait de simplement appuyer sur la touche **ENTER** sans saisir de caractères établit l'accès entre le MOTIF XF et l'ordinateur.

➢ 4 Montez les répertoires souhaités. Vous pouvez monter le répertoire partagé depuis la zone Sharing Point (2) en positionnant le curseur sur le répertoire souhaité, puis en appuyant sur la touche **ENTER**. L'indicateur de montage apparaît à gauche du nom du répertoire monté. Vous pouvez démonter le répertoire partagé en appuyant à nouveau sur la touche **ENTER**. L'indicateur de montage disparaît. Les répertoires montés peuvent être sélectionnés dans la fenêtre « File » (§ 4.8.2.3 ci-dessus).

4.8.2.5 Formatage d'un périphérique : F3 « Format » (clef USB par exemple)

Cet écran vous permet de formater des périphériques de stockage tels que clef USB ou disque dur branché sur le connecteur **USB TO DEVICE**.



- 1 Device (Périphérique) : sélection des périphériques connectés et montés à formater. Les périphériques qui nécessitent un formatage sont signalés par la mention « unknown device (usb***) ». Les trois astérisques (***) correspondent aux numéros de série séquentiels des périphériques connectés à formater. Lorsqu'un périphérique contient plusieurs partitions, le numéro de partition est indiqué à droite du numéro de série.
- 2 Volume Label (Étiquette du volume) : étiquette du volume du périphérique sélectionné (jusqu'à 11 caractères).

Procédure de formatage

➢ Reliez le périphérique à formater à la **borne USB TO DEVICE**.
➢ **F3** pour onglet « FORMAT »
➢ Sélectionnez le périphérique à formater dans la liste « Device » (1).
➢ Saisissez l'étiquette du volume (2) souhaitée.
➢ bouton **ENTER**. (L'écran vous demande confirmation.) Pour annuler le formatage, appuyez sur la touche **DEC/NO**.
➢ touche **INC/YES** pour exécuter l'opération de formatage.

4.8.2.5.2 Chargement d'un fichier 492
4.8.2.5.3 Reproduction/enregistrement de données AUDIO : F4 « Audio » 503
4.8.2.5.4 Enregistrement de votre performance en données AUDIO 503
4.8.2.5.5 Reproduction d'un fichier audio 505

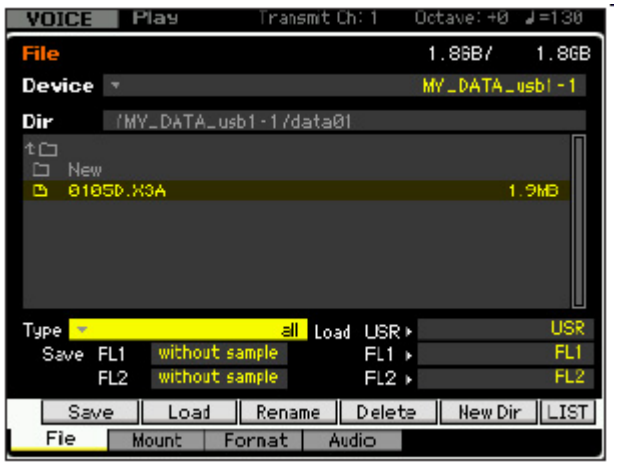
4.8.2.5.1 Enregistrement d'un fichier

La procédure d'enregistrement varie en fonction du type de fichier à enregistrer et du mode sélectionné avant l'ouverture de la fenêtre File. Cette section décrit la procédure à suivre dans les 3 cas suivants.

- ✓ Enregistrement de toutes les données utilisateur ou de toutes les données d'un type spécifique
- ✓ Enregistrement de l'échantillon d'une voix donnée
- ✓ Enregistrement d'un morceau ou d'une section de motif au format Standard MIDI File

4.8.2.5.1.1 Enregistrement de toutes les données utilisateur ou de toutes les données d'un type spécifique 489
4.8.2.5.1.2 Enregistrement de l'échantillon d'une voix donnée 490
4.8.2.5.1.3 Enregistrement d'un morceau ou d'une section de motif au format MIDI 491

4.8.2.5.1.1 Enregistrement de toutes les données utilisateur ou de toutes les données d'un type spécifique



➢ Sélectionnez un périphérique et un répertoire de destination en suivant les instructions de la section « Procédure de base dans le mode File » au paragraphe .

Notes :

- Si vous voulez enregistrer les 64 morceaux, appuyez sur la touche **SONG** pour passer en mode Song, puis sur la touche **FILE** pour ouvrir la fenêtre File.
  Si vous voulez enregistrer les 64 motifs, appuyez sur la touche **PATTERN** pour passer en mode Pattern, puis sur la touche **FILE** pour ouvrir la fenêtre File.
- Suivez les instructions ci-dessous après avoir sélectionné une voix, une performance, un morceau ou un motif auquel l'échantillon à enregistrer est attribué dans chacun des modes.
- Cette opération est accélérée en sélectionnant un fichier portant un nom similaire à celui que vous souhaitez dans cette étape, puisque l'opération entraîne l'affichage du nom correspondant par défaut dans la fenêtre de saisie du nom, ce qui vous évite de devoir entrer le nom du fichier à partir de zéro.

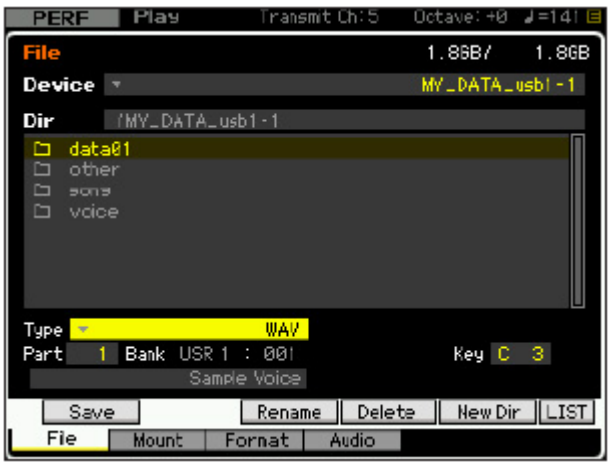
- Paramétrez le type sur une des valeurs suivantes :
  - « all »,
  - « all voice »,
  - « all arpeggio »,
  - « all waveform »,
  - « editor »,
  - « all song »
  - ou « all pattern.

  Lorsque vous sélectionnez le type de données, et notamment les données de forme d'onde, spécifiez, dans le coin inférieur gauche de l'écran, si les données d'échantillons doivent être sauvegardées ou non sur chacun des modules d'extension de la mémoire flash.
  Pour plus de détails sur la structure des données de forme d'onde lors de l'enregistrement, reportez-vous au paragraphe correspondant du chapitre **FILE**.
- bouton **SF1** « Save » pour ouvrir la fenêtre de saisie du nom du fichier.
- Saisissez le nom du fichier et appuyez sur la touche **ENTER**
- bouton **INC/YES** pour enregistrer les données du type spécifié sur le périphérique de mémoire externe (jusqu'à 20 caractères).

4.8.2.5.1.2 Enregistrement de l'échantillon d'une voix donnée

Vous pouvez enregistrer l'échantillon d'une voix donnée sur un périphérique de stockage externe sous forme de fichier WAV ou AIFF en vue de son stockage ou de sa modification sur un ordinateur. Cette fonction est disponible lorsque vous accédez au mode « File » depuis un mode quelconque.

Pour plus de détails sur les types de fichiers susceptibles d'être enregistrés, voir le tableau au début du chapitre du mode « FILE ».

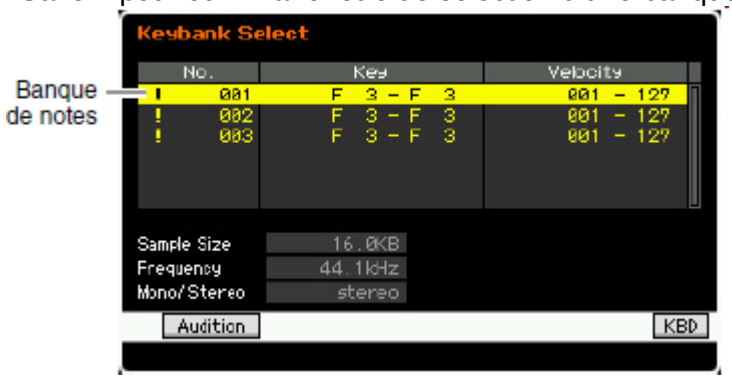


ATTENTION : Lorsque vous passez du mode Performance/Song/Pattern au mode File et que vous enregistrez/chargez l'échantillon attribué à la voix normale, seul l'échantillon attribué à l'élément 1 est disponible. A éclaircir

- Sélectionnez un périphérique et un répertoire de destination en suivant les instructions de la section « Procédure de base dans le mode File » au paragraphe 4.8.2.3.1 ci-dessus. Vous pouvez accélérer cette opération en sélectionnant un fichier portant un nom similaire à celui que vous souhaitez dans cette étape, puisque l'opération entraîne l'affichage du nom correspondant par défaut dans la fenêtre de saisie du nom, ce qui vous évite de devoir entrer le nom du fichier à partir de zéro.

- Configurez le paramètre Type sur « WAV » ou « AIFF ». Gardez à l'esprit que certains réglages de paramètre, tels que ceux de Start Point, ne sont pas sauvegardés lors de l'enregistrement de l'échantillon d'une voix spécifique au format WAV ou AIFF. Cela signifie que le fichier WAV ou AIFF enregistré en mode File est reproduit depuis le début (y compris la section située avant le point de début) sur un périphérique externe tel qu'un ordinateur.
- Sélectionnez les données sources.
  - Lorsque vous passez du mode Voice au mode File, sélectionnez l'élément (dans le cas d'une voix normale) et la note auxquels l'échantillon à enregistrer est attribué.
  - Lorsque vous passez du mode Performance/Song/Pattern au mode File, sélectionnez la partie et la note auxquelles l'échantillon à enregistrer est attribué.

  Notes :
  - Il est impossible d'enregistrer des formes d'onde prédéfinies sur un périphérique de stockage externe. Si vous sélectionnez une performance/un morceau/une partie de motif auquel la voix prédéfinie est affectée ou encore un élément de voix normale ou une note de voix de batterie auquel la forme d'onde prédéfinie est assignée, un message d'erreur apparaît.
  - Les données sources disponibles varient en fonction du mode sélectionné avant de passer en mode File. Lorsque vous passez du mode Voice au mode File, les données sources disponibles varient en fonction du type de la voix déjà sélectionnée : voix normale ou voix de batterie Prenez soin de sélectionner une voix/performance ou un morceau/ motif auquel l'échantillon souhaité est affecté avant de passer en mode File.
- bouton **SF1** « Save » pour ouvrir la fenêtre de sélection d'une banque de notes.

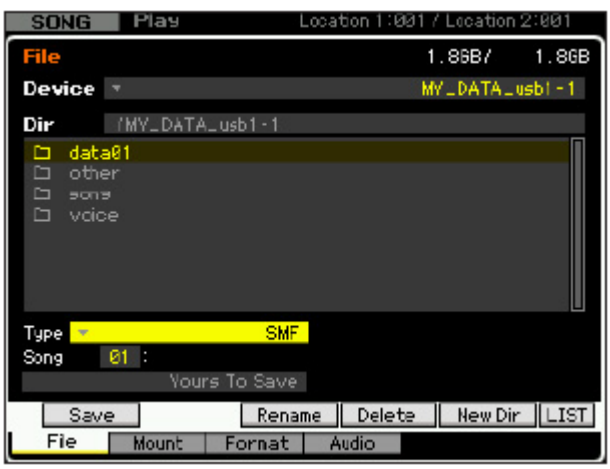


- Sélectionnez la banque de notes à laquelle vous souhaitez affecter l'échantillon en déplaçant le curseur. Bouton **SF1** « Audition » pour écouter le son échantillonné.
- bouton **ENTER** pour ouvrir la fenêtre de saisie du nom du fichier.
- Saisissez le nom du fichier (jusqu'à 20 caractères)
- bouton **ENTER**, puis bouton **INC/YES** pour enregistrer les données sur le périphérique de mémoire externe.

4.8.2.5.1.3 Enregistrement d'un morceau ou d'une section de motif au format MIDI

Cette opération est disponible lorsque vous passez du mode « Song »/ « Pattern » au mode « FILE ».

Vous pouvez enregistrer un morceau ou une section de motif au format Standard MIDI File dans le mode « File ». L'intérêt de cette fonctionnalité reste à comprendre.



- Sélectionnez un périphérique et un répertoire de destination. Vous pouvez accélérer cette opération en sélectionnant un fichier portant un nom similaire à celui que vous souhaitez dans cette étape, puisque l'opération entraîne l'affichage du nom correspondant par défaut dans la fenêtre de saisie du nom, ce qui vous évite de devoir entrer le nom du fichier à partir de zéro.
- Configurez le paramètre « Type » sur « SMF ».
- Sélectionnez les données sources. La mémoire source disponible varie en fonction du mode sélectionné avant de passer en mode File. Si vous voulez enregistrer un morceau, accédez au mode File depuis le mode Song. Si vous voulez enregistrer un motif, accédez au mode File depuis le mode Pattern.
- bouton **ENTER** pour ouvrir la fenêtre de saisie du nom du fichier.
- Saisissez le nom du fichier (jusqu'à 20 caractères)
- bouton **ENTER**, puis bouton **INC/YES** pour enregistrer les données sur le périphérique de mémoire externe.

4.8.2.5.2 Chargement d'un fichier

La procédure de chargement varie en fonction du type de fichier à charger et du mode sélectionné avant l'ouverture de la fenêtre File. Cette section décrit la procédure à suivre dans les 8 cas suivants.

- Chargement de toutes les données utilisateur ou de toutes les données d'un type spécifique (all voices, all songs, all patterns, etc…), c'est-à-dire la totalité du fichier.

  Dans les 5 cas suivants, seuls sont chargés certaines voix, waveforms, performances, morceaux ou patterns sélectionnés dans le fichier, ce qui permet d'économiser l'occupation mémoire dans la mémoire flash du Motif qui est limitée (même avec 2 Go au maximum) au regard de toutes les banques disponibles chez yamaha ou dans le commerce.

- Chargement d'une voix spécifique ou de toutes les voix d'une banque de voix donnée à partir d'un fichier « all » ou « all voice », c'est-à-dire seulement certaines voix sélectionnée dans un fichier (car la place mémoire est limitée dans le Motif).
- Chargement d'une forme d'onde spécifique à partir d'un fichier « all » ou « all waveform »
- Chargement d'une performance spécifique à partir d'un fichier « all »
- Chargement d'un morceau ou motif spécifique à partir d'un fichier « all », « all song » ou « all pattern »
- Chargement d'une voix échantillon spécifique à partir d'un fichier « all », « all song » ou « all pattern »

Enfin les 2 cas suivant concernent les fichiers AUDIO et MIDI

- Chargement d'un fichier WAV ou AIFF
- Chargement d'un fichier SMF (Standard MIDI file)

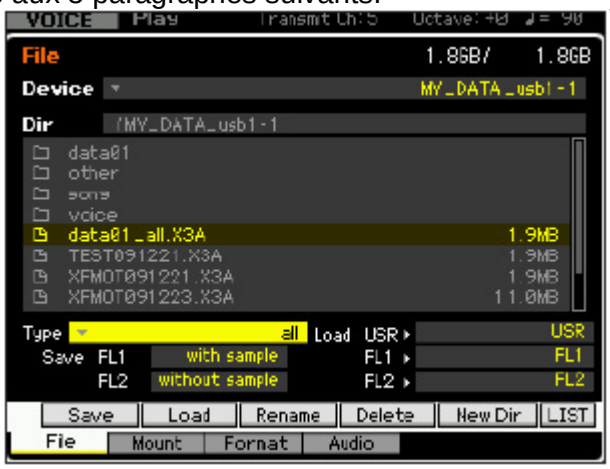
AVIS
L'opération de chargement écrase toutes les données présentes dans la mémoire interne de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE ou sur un ordinateur relié au même réseau.

Voir tout à la fin du paragraphe la conséquence du paramétrage « with sample » ou « without sample »
http://papanix.free.fr/Moessieurs/astuce_flashm_xf.html.

4.8.2.5.2.1 Chargement de toutes les données utilisateur ou de toutes les données d'un type spécifique 493
4.8.2.5.2.2 Chargement d'une voix spécifique ou de toutes les voix d'une banque de voix donnée à partir d'un fichier « all » ou « all voice » 494
4.8.2.5.2.3 Chargement d'une forme d'onde spécifique à partir d'un fichier « all » ou « all waveform » 495
4.8.2.5.2.4 Chargement d'une performance spécifique à partir d'un fichier « all » 497
4.8.2.5.2.5 Chargement d'un morceau ou motif spécifique à partir d'un fichier « all », « all song » ou « all pattern » 498
4.8.2.5.2.6 Chargement d'une voix échantillon spécifique à partir d'un fichier « all », « all song » ou « all pattern » 499
4.8.2.5.2.7 Chargement d'un fichier WAV ou AIFF 500
4.8.2.5.2.8 Chargement d'un fichier SMF (Standard MIDI file) 501

4.8.2.5.2.1 Chargement de toutes les données utilisateur ou de toutes les données d'un type spécifique

Dans ce cas la totalité du fichier ou toutes les données d'un type spécifique sont chargés, ce qui permet d'expérimenter tout son contenu, mais si seules certaines voix, morceaux ou patterns sont intéressants, on peut économiser l'occupation mémoire en ne chargeant que ceux là comme indiqué aux 5 paragraphes suivants.



- Sélectionnez le périphérique et le répertoire contenant le fichier source

Note :
  - Si vous voulez charger les 64 morceaux, appuyez sur la touche **SONG** pour passer en mode Song, puis sur la touche **FILE** pour ouvrir la fenêtre File.

- Si vous voulez charger les 64 motifs, appuyez sur la touche **PATTERN** pour passer en mode Pattern, puis sur la touche **FILE** pour ouvrir la fenêtre File.

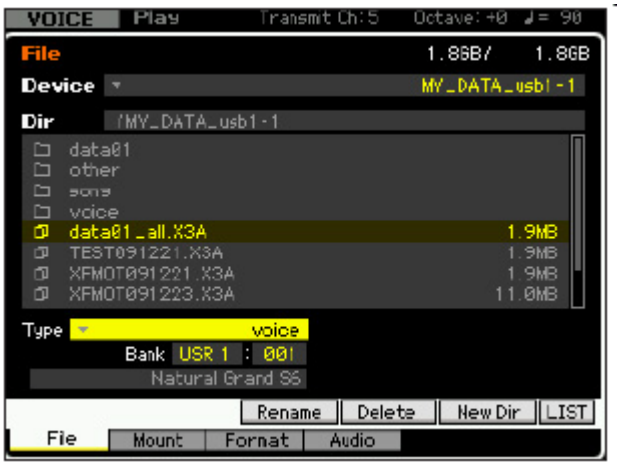
➢ Paramétrez le type sur une des valeurs suivantes :
- « all »,
- « all without system »,
- « all voice »,
- « all arpeggio »,
- « all waveform »,
- « editor »,
- « all song »
- ou « all pattern ».

Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.
Lorsque vous sélectionnez le type de données, et notamment les données de forme d'onde, sélectionnez la mémoire de destination (USR, FL1, FL2) pour chaque bloc de mémoire dans la colonne « Load » située dans le coin inférieur droit de l'écran.
Pour plus de détails sur la structure des données de forme d'onde lors du chargement, reportez-vous au paragraphe correspondant au début de ce chapitre sur le mode FILE.

➢ Sélectionnez le fichier à charger
➢ bouton **SF2** (un message de confirmation s'affiche). Bouton **DEC/NO** pour annuler le chargement.
➢ bouton **INC/YES** pour exécuter l'opération de chargement.

4.8.2.5.2.2 Chargement d'une voix spécifique ou de toutes les voix d'une banque de voix donnée à partir d'un fichier « all » ou « all voice »

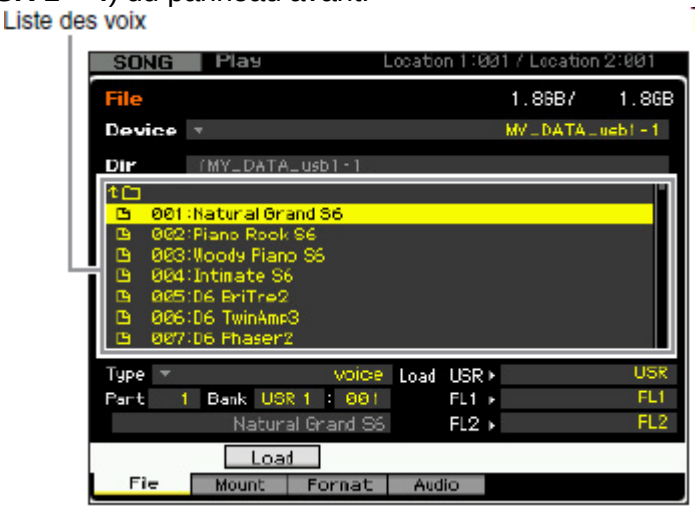
Dans ce cas, seules sont chargés certaines voix sélectionnées dans le fichier, ce qui permet économiser l'occupation mémoire dans la mémoire flash du Motif qui est limitée (même si le maximum est de 2 Go) au regard de toutes les banques disponibles chez Yamaha ou dans le commerce.



➢ 1 : Sélectionnez un périphérique et un répertoire source
➢ 2 : Réglez le paramètre Type sur « voice » ou « 1bank voice ». Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran. À ce stade-ci, le menu « Load » correspondant à la touche **SF2** ne s'affiche pas à l'écran. Il apparaît lorsque vous sélectionnez la voix à charger à l'étape 6.
➢ 3 : Spécifiez l'emplacement de la mémoire de destination (5) dans la mémoire utilisateur. Lorsque le paramètre Type (4) est réglé sur « voice », sélectionnez une banque de voix et un numéro de voix de destination. Lorsque le paramètre Type (4) est réglé sur « 1bank voice », sélectionnez une banque de voix de destination.
Notes :

- Les numéros X se réfèrent à la copie d'écran du paragraphe 4.8.2.5.2.3 ci-dessous.
- Lorsque vous passez du mode Performance/Song/Pattern au mode File, sélectionnez la partie à laquelle la voix chargée doit être attribuée, ainsi qu'une banque et un numéro de voix.
- Si vous chargez une voix de batterie, sélectionnez la banque de voix de batterie utilisateur (UDR) en tant qu'emplacement de destination dans la mémoire (5). Si vous chargez une voix normale, sélectionnez une des banques de voix normales utilisateur (USR1 – 3) en tant qu'emplacement de destination dans la mémoire (5). Si la banque de voix appropriée n'est pas sélectionnée et que vous appuyez sur la touche **SF2** « Load », un message d'erreur s'affiche.

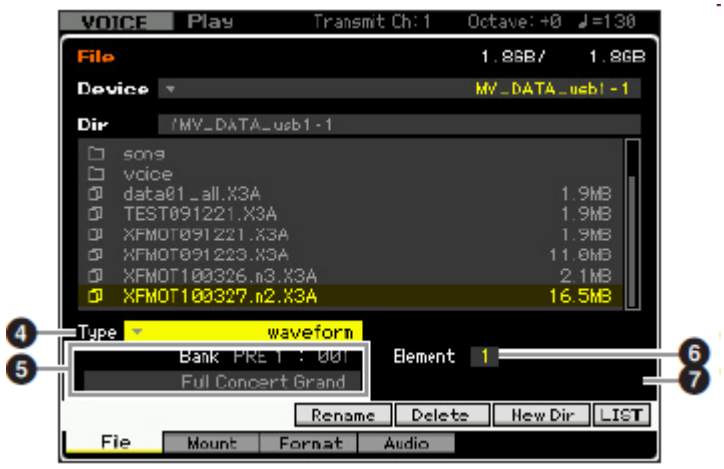
- 4 : Positionnez le curseur sur le fichier à charger
- 5 : Lorsque le paramètre « Type » (4) est réglé sur « voice », appuyez sur la touche **ENTER** de manière à ce que les voix de la banque spécifiée apparaissent dans la zone de la liste des répertoires/fichiers.
  Lorsque le paramètre « Type » (4) est réglé sur « 1bank voice », appuyez sur la touche **ENTER** de manière à ce que les banques apparaissent dans la zone de la liste des répertoires/fichiers. Si vous avez sélectionné la banque de voix normales à l'étape 3, vous pouvez modifier la banque de voix source en appuyant sur une des touches « Bank » **(USR 1 – 4**) du panneau avant.



- 6 : Positionnez le curseur sur la voix ou la banque de voix souhaitée. Le menu « Load » correspondant à la touche **SF2** apparaît.
- 7 : bouton **SF2** (un message de confirmation s'affiche). Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche **DEC/NO**.
- 8 : bouton **INC/YES** pour exécuter l'opération de chargement.

4.8.2.5.2.3 Chargement d'une forme d'onde spécifique à partir d'un fichier « all » ou « all waveform »

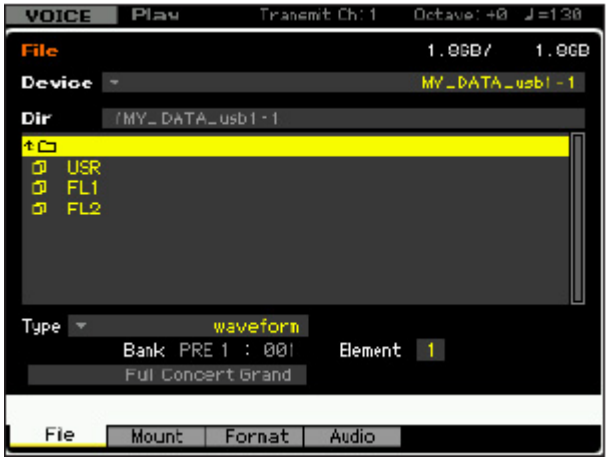
Dans ce cas, seules sont chargées certaines waveforms sélectionnées dans le fichier, ce qui permet économiser l'occupation mémoire dans la mémoire flash du Motif qui est limitée (même si le maximum est de 2 Go) au regard de toutes les banques disponibles chez Yamaha ou dans le commerce.



- 1 : Sélectionnez un périphérique et un répertoire source
- 2 Configurez le paramètre « Type » (4) sur « waveform ». Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.

  Note : À ce stade-ci, le menu « Load » correspondant à la touche **SF2** ne s'affiche pas à l'écran. Il apparaît lorsque vous sélectionnez la forme d'onde à charger à l'étape 6.

- 3 : Sélectionnez le fichier à charger. Vous pouvez sélectionner n'importe quel fichier répertorié dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.
- 4 : bouton **ENTER** de manière à afficher les trois types de mémoire (USR, FL1 et FL2) à l'écran, puis positionnez le curseur sur le type de mémoire souhaité.



- 5 : bouton **ENTER** pour afficher à l'écran les formes d'onde contenues dans le fichier sélectionné.



- 6 : Positionnez le curseur sur la forme d'onde souhaitée. Le menu « Load » correspondant à la touche **SF2** apparaît.
- 7 : Spécifiez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur. En 5, sélectionnez la partie à laquelle la forme d'onde doit être attribuée lorsque l'accès au mode File s'effectue depuis le mode Performance/Song/Pattern. En 6, sélectionnez l'élément (dans le cas d'une voix normale) auquel la forme d'onde (chargée dans un emplacement vide) doit être attribuée.

Notes :

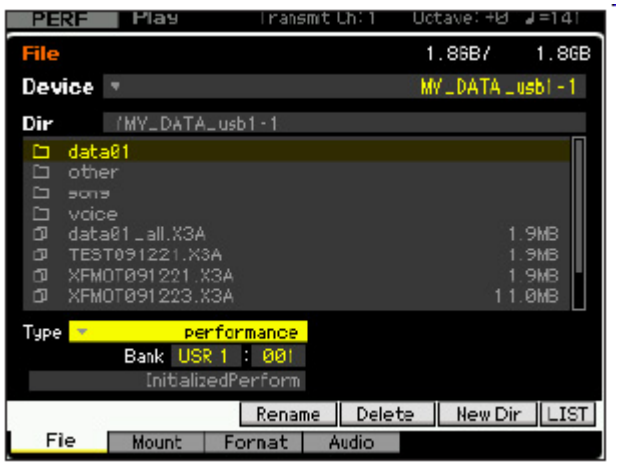
- il est impossible de charger des formes d'onde dans une voix de batterie.
- Lorsque vous passez du mode Performance/Song/Pattern au mode File, déterminez la partie à laquelle la voix contenant la forme d'onde chargée doit être attribuée.

- 8 : Sélectionnez le type de mémoire de destination (7) de l'instrument. Lorsque « USR » est sélectionné, la forme d'onde spécifiée est chargée dans la mémoire SDRAM. Lorsque « FL1 » ou « FL2 » est sélectionné, la forme d'onde spécifiée est chargée dans le logement 1 ou 2 du module d'extension de la mémoire flash en option.
  Lorsque « FL1 without image » ou « FL2 without image » est sélectionné, seuls les réglages des paramètres de la forme d'onde spécifiée sont chargés dans le logement 1 ou 2 du module d'extension de la mémoire flash en option.
- 9 : bouton **SF2** (un message de confirmation s'affiche). Bouton **DEC/NO** pour annuler.
- 10 : bouton **INC/YES** pour exécuter l'opération de chargement.

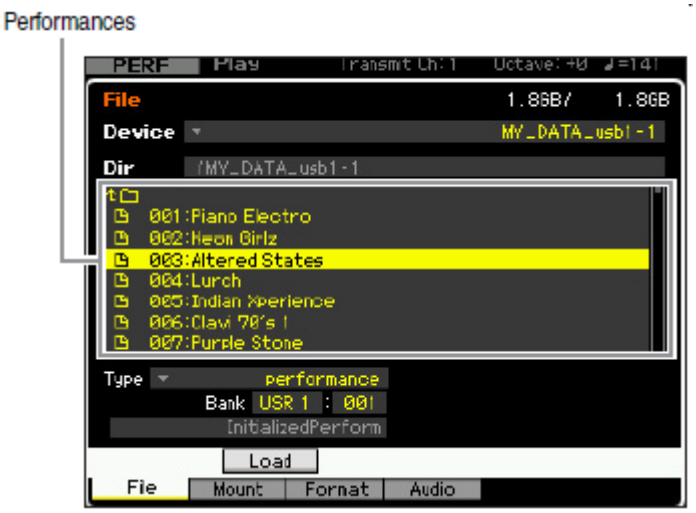
4.8.2.5.2.4 Chargement d'une performance spécifique à partir d'un fichier « all »

Dans ce cas, seules sont chargés certaines performances sélectionnées dans le fichier, ce qui permet économiser l'occupation mémoire dans la mémoire flash du Motif qui est limitée (même si le maximum est de 2 Go) au regard de toutes les banques disponibles chez Yamaha ou dans le commerce.

Cette fonction est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode File depuis le mode Performance.



- 1 : Sélectionnez un périphérique et un répertoire source
- 2 : Configurez le paramètre « Type » sur « performance ». Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran. À ce stade-ci, le menu « Load » correspondant à la touche **SF2** ne s'affiche pas à l'écran. Il apparaît lorsque vous sélectionnez la performance à charger à l'étape 6.
- 3 : Spécifiez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur. Sélectionnez une banque et un numéro de performance.
- Lorsque le numéro de la performance est réglé sur « all », toutes les performances contenues dans la banque sélectionnée sont chargées.
- 4 : Sélectionnez le fichier à charger
- 5 : bouton **ENTER** pour afficher à l'écran les performances contenues dans la banque sélectionnée. Vous pouvez changer la banque de performances source en appuyant sur les touches de banque du panneau avant.

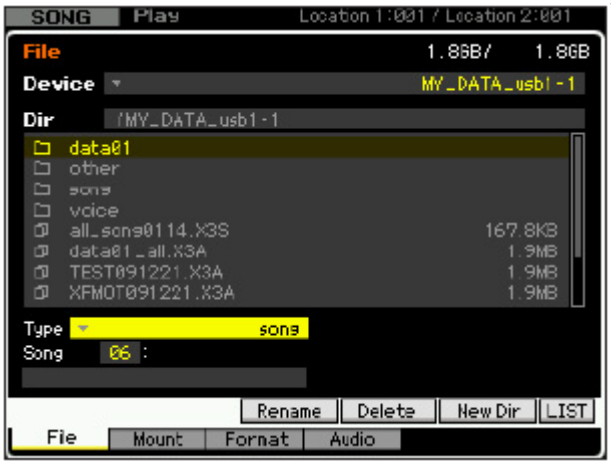


- 6 : Sélectionner la performance souhaitée. Le menu « Load » correspondant à la touche **SF2** apparaît
- 7 : bouton **SF2** (un message de confirmation s'affiche). Bouton **DEC/NO** pour annuler.
- 8 : bouton **INC/YES** pour exécuter l'opération de chargement.

4.8.2.5.2.5 Chargement d'un morceau ou motif spécifique à partir d'un fichier « all », « all song » ou « all pattern »

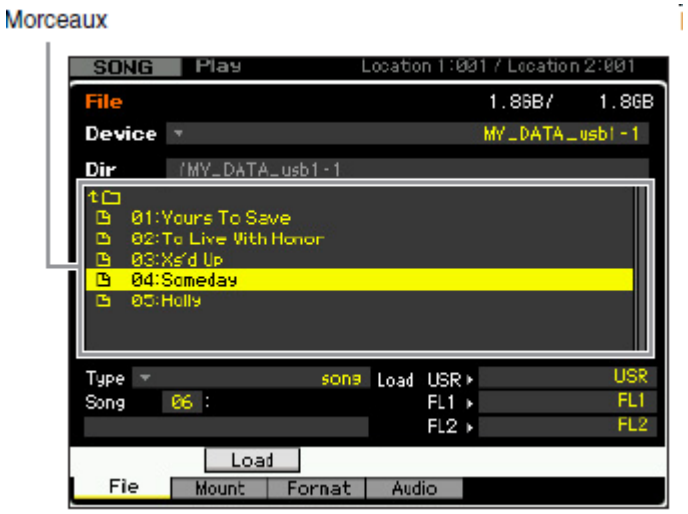
Dans ce cas, seuls sont chargés certains patterns sélectionnés dans le fichier, ce qui permet économiser l'occupation mémoire dans la mémoire flash du Motif qui est limitée (même si le maximum est de 2 Go) au regard de toutes les banques disponibles chez Yamaha ou dans le commerce.

Cette opération est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode « File » depuis le mode « Song » ou « Pattern ».



- 1 : Sélectionnez un périphérique et un répertoire source
- 2 : Réglez le paramètre Type sur « song » ou « pattern ». Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran. À ce stade-ci, le menu « Load » correspondant à la touche **SF2** ne s'affiche pas à l'écran. Il apparaît lorsque vous sélectionnez le morceau ou le motif à charger à l'étape 6.
- 3 : Spécifiez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur. Sélectionnez un numéro de morceau ou de motif.

- 4 : Sélectionnez le fichier à charger
- 5 : bouton **ENTER** pour afficher à l'écran les morceaux ou motifs contenus dans le fichier sélectionné.

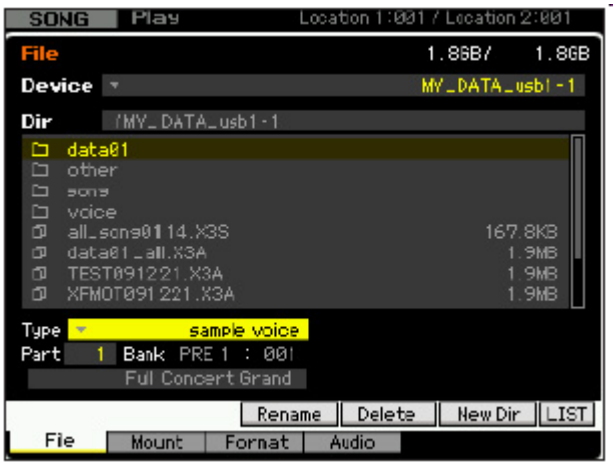


- 6 : Positionnez le curseur sur le morceau ou motif souhaité. Le menu « Load » correspondant à la touche **SF2** apparaît.
- 7 : bouton **SF2** (un message de confirmation s'affiche). Bouton **DEC/NO** pour annuler le chargement.
- 8 bouton **INC/YES** pour exécuter l'opération de chargement.

4.8.2.5.2.6 Chargement d'une voix échantillon spécifique à partir d'un fichier « all », « all song » ou « all pattern »

Dans ce cas, seules sont chargés certaines voix samples sélectionnées dans le fichier « Song » ou « Pattern », ce qui permet économiser l'occupation mémoire dans la mémoire flash du Motif qui est limitée (même si le maximum est de 2 Go) au regard de toutes les banques disponibles chez Yamaha ou dans le commerce.

Cette opération est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode File depuis le mode « Song » ou « Pattern ».



- 1 : Sélectionnez un périphérique et un répertoire source
- 2 Configurez le paramètre Type sur « Sample Voice ». Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran. À ce stade-ci, le menu « Load » correspondant à la touche **SF2** ne s'affiche pas à l'écran. Il apparaît lorsque vous sélectionnez la voix échantillon à charger à l'étape 7.
- 3 : Spécifiez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur. Sélectionnez la partie à laquelle la voix échantillon chargée doit être attribuée. La voix échantillon est

chargée sur un numéro vide attribué au morceau ou au motif sélectionné avant de passer en mode « File ».

- 4 : Sélectionnez le fichier à charger
- 5 : bouton **ENTER** pour afficher à l'écran les morceaux ou motifs contenus dans le fichier sélectionné.



- 6 : bouton **ENTER** pour afficher à l'écran les voix échantillons contenues dans le morceau ou le motif sélectionné.
- 7 : Positionnez le curseur sur la voix échantillon souhaitée. Le menu « Load » correspondant à la touche **SF2** apparaît.
- 8 : bouton **SF2** (un message de confirmation s'affiche). Bouton **DEC/NO** Pour annuler.
- 9 : bouton **INC/YES** pour exécuter l'opération de chargement.

4.8.2.5.2.7 Chargement d'un fichier WAV ou AIFF



- 1 : Sélectionnez un périphérique et un répertoire source
- 2 Configurez le paramètre Type sur « WAV » ou « AIFF ». Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran. Vous pouvez écouter le son du fichier WAV/AIFF actuellement sélectionné en appuyant sur la touche **SF6** (7). Cela vous permet de vérifier aisément le son avant de charger le fichier audio.
- 3 : Spécifiez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur. Sélectionnez l'élément (dans le cas d'une voix normale) ou la note (pour une voix de batterie) auquel le fichier WAV ou AIFF (chargé sur un numéro de forme d'onde vide) doit être attribuée. Lorsque vous passez du mode « Performance/Song/Pattern » au mode « File », sélectionnez la « partie » à laquelle la voix contenant le fichier WAV ou AIFF chargé doit être attribuée.

- 4 : Sélectionnez le fichier à charger
- 5 : bouton **SF2** (un message de confirmation s'affiche). Bouton **DEC/NO** pour annuler.
- 6 : bouton **INC/YES** pour exécuter l'opération de chargement.

4.8.2.5.2.8 Chargement d'un fichier SMF (Standard MIDI file)

Cette opération est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode File depuis le mode Song ou Pattern.



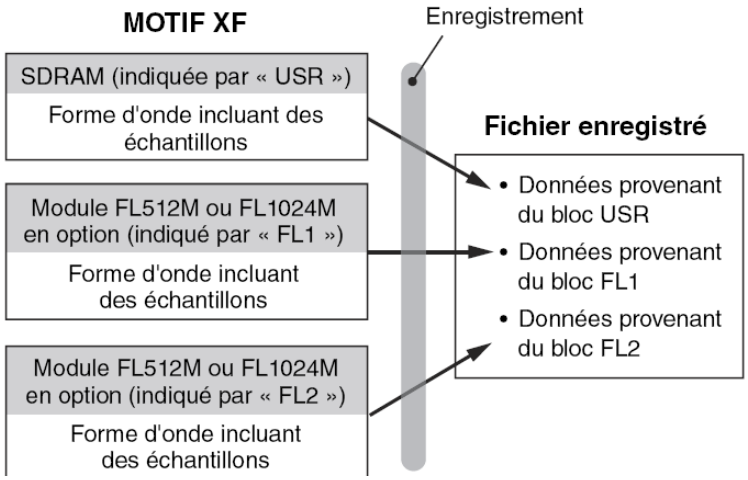
- 1 : Sélectionnez un périphérique et un répertoire source
- 2 : Configurez le paramètre Type sur « SMF ». Seuls les fichiers du type sélectionné apparaissent dans la liste des répertoires/fichiers de l'écran.
- 3 : Spécifiez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur. Sélectionnez le numéro de morceau ou le numéro/la section du motif dans lequel le fichier Standard MIDI File doit être chargé.
- Pour charger le fichier SMF dans un « Song », accédez au mode « File » depuis le mode « Song ».
- Pour charger le fichier SMF dans un « motif », accédez au mode « File » depuis le mode « Pattern ».
- 4 : Sélectionnez le fichier à charger.
- 5 : bouton **SF2** (un message de confirmation s'affiche). Bouton **DEC/NO** pour annuler.
- 6 : bouton **INC/YES** pour exécuter l'opération de chargement.

AVIS
L'opération de chargement écrase toutes les données présentes dans la mémoire interne de destination. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB connecté à la borne **USB TO DEVICE** ou sur un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (paragraphe 4.8.2.5.1.2 ci-dessus).

Note relative à l'enregistrement et au chargement des données

La forme d'onde incluant des échantillons est stockée sur « USR » (SDRAM –§ 2.1.2 ci-dessus), « FL1 » ou « FL2 » du module d'extension de la mémoire flash en option (§ 2.1.3 ci-dessus). Les formes d'onde peuvent être enregistrées sur ou chargées depuis un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté au même réseau que le MOTIF XF en mode File, pour chaque bloc de mémoire séparément, comme illustré ci-dessous.

Structure des données de forme d'onde à enregistrer

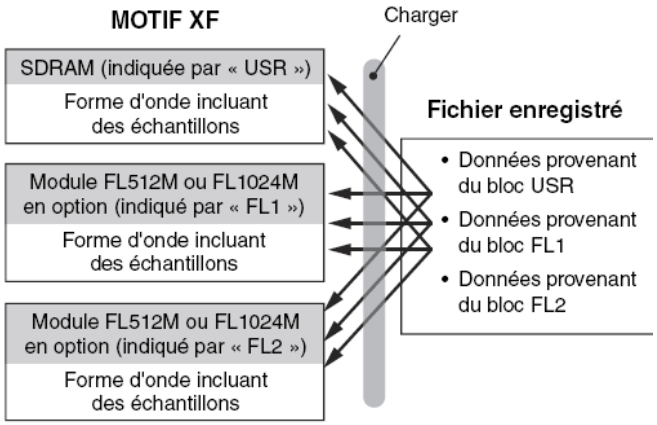


En ce qui concerne les données conservées dans la mémoire SDRAM, l'opération d'enregistrement stocke les données échantillons sous forme de fichier, indépendamment des réglages.

En ce qui concerne les données stockées sur les modules FL512M/FL1024M en option, vous pouvez choisir, dans la partie inférieure gauche de l'écran (sous le type de fichier), de sauvegarder ou non l'échantillon avant d'exécuter l'opération d'enregistrement. Lorsque « FL1 » ou « FL2 » est sélectionné, l'opération d'enregistrement entraîne la sauvegarde des échantillons en même temps que les données de forme d'onde.

Lorsque « FL1 without sample » ou « FL2 without sample » est sélectionné, l'opération d'enregistrement entraîne la sauvegarde des données de la forme d'onde sans les échantillons (en d'autres termes, seuls les réglages de paramètres sont enregistrés). Il reste à éclaircir l'utilité d'une telle opération puisque sans les samples le son ne peut être produit.

Structure des données de forme d'onde à charger



Pour chaque bloc de mémoire (USR, FL1 et FL2) d'un fichier, vous pouvez affecter le bloc de mémoire de destination (USR, FL1 et FL2) du MOTIF XF avant d'exécuter l'opération de chargement. Vous pouvez aussi choisir de charger ou non les échantillons dans un fichier avant l'exécution de l'opération de chargement.

Ces paramètres peuvent être réglés dans la partie inférieure droite (colonne « Load ») de l'écran.
Lorsque le réglage « USR » est sélectionné, les données du bloc de mémoire correspondant du fichier sont chargées dans la mémoire SDRAM. Lorsque « FL1 » ou « FL2 » est

sélectionné, les données (forme d'onde avec échantillons) du bloc de mémoire correspondant du fichier sont chargées sur le module d'extension de la mémoire flash 1 ou 2.

Lorsque « FL1 without sample » ou « FL2 without sample » est sélectionné, les données (forme d'onde sans échantillons) sont chargées sur le module d'extension de la mémoire flash 1 ou 2.

4.8.2.5.3 Reproduction/enregistrement de données AUDIO : F4 « Audio »

La fonction Audio Record / Play vous permet d'enregistrer vos performances sur le MOTIF XF en tant que fichiers audio au format WAV (44,1 kHz, 16 bits, stéréo) sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté via un réseau.

Qui plus est, le MOTIF XF peut aussi reproduire des fichiers audio de type WAV ou AIFF stockés sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté.

Les opérations d'enregistrement et de reproduction sont effectuées en mode « File » et les procédures y afférentes sont décrites dans le détail ci-dessous.

4.8.2.5.4 Enregistrement de votre performance en données AUDIO

C'est ce paragraphe qui décrit notamment l'enregistrement d'un morceau (SONG) en fichier AUDIO, car toute entité sonore (Voix, performance, Song, pattern) doit passer par le mode « FILE » pour être enregistré en fichier AUDIO.

Les performances peuvent être enregistrées sous forme de fichiers audio stéréo de 44,1 kHz et 16 bits. Le niveau d'enregistrement est fixe et il est possible d'effectuer un enregistrement en continu d'une durée maximale de 74 minutes (en supposant que le périphérique de stockage USB ou l'ordinateur ait suffisamment de mémoire disponible).

- 1 : pour enregistrer sur un périphérique de stockage USB, brancher celui-ci au connecteur **USB TO DEVICE** (pour enregistrer votre performance sur un ordinateur en réseau, configurez le partage de fichiers pour pouvoir accéder à l'ordinateur depuis l'instrument, comme décrit dans la section « Connexion réseau »au paragraphe 4.9.3.4 ci-dessous).
- 2 : Sélectionnez la voix, la performance, le morceau ou le motif à enregistrer en appuyant respectivement sur les touches **VOICE**, **PERFORM**, **SONG** ou **PATTERN**, puis utilisez le **cadran** de données ou les touches **DEC/NO** et **INC/YES**. Si vous sélectionnez un morceau ou un motif, assurez-vous aussi de définir les parties à enregistrer.
- 3 : bouton **FILE** (Fichier), puis bouton **F4** « Audio ». L'écran « Audio » du mode « File » s'affiche.
- 4 : Configurez le périphérique et le répertoire dans lesquels vos performances seront enregistrées à l'aide des touches de curseur ▲▼ ainsi que du cadran de données et des touches **DEC/NO** et **INC/YES**. Sélectionnez le périphérique connecté à l'étape 1 ci-dessus à l'aide de la section « Device » (Périphériques) (1) puis allez sur le répertoire à utiliser pour sauvegarder votre performance via la section « Directory » (Répertoire) (2).



- 5 : bouton **SF1** « Rec » (Enregistrement). La fenêtre « Input Character » s'affiche.
  NOTE Si vous avez sélectionné un fichier audio précédemment enregistré dans la section « Directory » (**2**) avant d'appuyer sur la touche **SF1** « Rec », le nom de ce fichier sera automatiquement saisi dans la fenêtre « Input Character ».
- 6 : Saisissez un nom de fichier (jusqu'à 20 caractères)
  bouton **ENTER**. L'écran STANDBY (Attente) apparaît.

AVIS
Si la fenêtre Input Character contient le nom d'un fichier existant dans le répertoire sélectionné lorsque vous appuyez sur la touche **ENTER**, vous serez invité à confirmer si vous voulez ou non écraser ce fichier. Veuillez noter que si vous y répondez en appuyant sur la touche **INC/YES**, le fichier en question sera immédiatement supprimé du répertoire.

- 7 : Spécifiez le niveau de déclenchement requis.
  - Si vous réglez le niveau de déclenchement sur « manuel », l'enregistrement débute dès que vous appuyez sur la touche **ENTER**.
  - Autrement, si vous spécifiez une valeur comprise entre 1 et 127, l'enregistrement sera automatiquement lancé dès que le volume de la reproduction aura dépassé ce niveau. Le niveau défini ici est indiqué sous forme de triangles rouges dans l'indicateur de niveau (Vumètre). Pour des résultats optimaux, spécifiez ce paramètre sur les valeurs les plus faibles possibles afin de capter la totalité du signal, mais pas non plus trop bas pour ne pas enregistrer le bruit indésirable



  bouton **ENTER**. Si vous avez réglé le niveau de déclenchement sur « manuel », l'enregistrement commencera immédiatement et l'état affiché passera de « WAITING » (Attente) à « RECORDING ».
  Par contre, si vous avez réglé une valeur comprise entre 1 et 127 pour le niveau de déclenchement, l'état affiché passera de « STANDBY » (Veille) à « WAITING ».
- 9 : Jouez au clavier. Si vous réglez le niveau de déclenchement sur une valeur comprise entre 1 et 127, l'enregistrement sera automatiquement lancé dès que le volume de la reproduction aura dépassé ce niveau. En outre, l'état affiché passera alors de la mention « WAITING » à celle de « RECORDING ».

Pour inclure le morceau ou le motif actuellement sélectionné dans votre enregistrement, appuyez à n'importe quel moment sur la touche « SEQ TRANSPORT » ► (Lecture) pour lancer la reproduction.
Appuyer sur une des touches numériques **1 – 16** en cours de reproduction pour changer de partie.

- 10 : bouton **ENTER** une fois que vous avez fini de jouer, L'enregistrement s'arrête et le fichier audio enregistré est sauvegardé sur le périphérique sélectionné.

AVIS
Ne mettez jamais le MOTIF XF ou le périphérique de stockage sélectionné hors tension pendant l'enregistrement ou la sauvegarde du fichier audio. La mise hors tension de l'un des deux périphériques à ce moment-là empêche tout accès ultérieur au périphérique de stockage.

4.8.2.5.5 Reproduction d'un fichier audio

Vous pouvez utiliser le MOTIF XF pour reproduire des fichiers audio de type WAV ou AIFF stockés sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur en réseau.

- 1 : Pour reproduire un fichier audio sur un périphérique de stockage USB, brancher celui-ci au connecteur **USB TO DEVICE** situé sur le panneau arrière.
  Pour reproduire un fichier audio sur un ordinateur en réseau, configurez le partage de fichiers pour pouvoir accéder à l'ordinateur depuis l''instrument, comme décrit dans la section « Connexion réseau » du paragraphe 4.9.3.4 ci-dessous.
- 2 : bouton **FILE**
  Bouton **F4** « Audio ». L'écran Audio du mode « File » (Fichier) s'affiche.
- 3 : Sectionnez le périphérique et le fichier à reproduire en utilisant les touches de curseur ▲▼ ainsi que le **cadran** de données et les touches **DEC/NO** et **INC/YES**. Sélectionnez le périphérique connecté à l'étape 1 ci-dessus à l'aide de la section « Device » (1) puis réglez le fichier audio à reproduire via la section « Directory » (2).



- 4 : bouton **SF2** « Play ». La reproduction du fichier audio commence.
- 5 : Si nécessaire, vous pouvez régler le volume de la reproduction à l'aide du **cadran** de données ou des touches **DEC/NO et INC/YES**.
- 6 : Pour arrêter la reproduction, appuyez sur les touches **SF2** « Stop », **ENTER** ou **EXIT**. Le système revient sur l'écran Audio du mode File.

NOTE Gardez à l'esprit que vous pouvez également reproduire la voix souhaitée sur le clavier (sélectionnée en mode Voice ou Performance) pendant la reproduction de données audio.

4.9 Mode « UTILITY »

Tiré du manuel de référence

Ce mode vous permet de définir des paramètres qui s'appliquent à l'échelle du système de l'instrument.

4.9.1 PROCÉDURE DE BASE 506
4.9.2 INFORMATIONS SYSTÈME : SF6 « INFO » 507
4.9.3 RÉGLAGES GÉNÉRAUX : F1 « GENERAL » 507
4.9.4 RÉGLAGES AUDIO IN/OUT : F2 « I/O » (INPUT/OUTPUT) 519
4.9.5 RÉGLAGES SYSTÈME DU MODE VOICE : F3 « VOICE » 520
4.9.6 RÉGLAGES DE L'ENTRÉE AUDIO EN MODE VOICE : F4 « VOICEAUDIO » 522
4.9.7 RÉGLAGES MIDI ET DE COMMANDE À DISTANCE : F5 « CONTROL » 526
4.9.8 GESTION DU MODULE D'EXTENSION DE LA MÉMOIRE FLASH EN OPTION : F6 « FLASH » 530
4.9.9 RESTAURER LA CONFIGURATION D'USINE JOB : « FACTORY SET » 531
4.9.10 RÉGLAGES DE SÉQUENCEUR : « **SEQ SETUP »** 532
4.9.11 CONTRÔLER LA VERSION INSTALLÉE DE L'OS 536
4.9.12 METTRE À JOUR LE FIRMWARE 536

4.9.1 Procédure de base

Tiré du manuel de référence

- bouton **UTILITY** (Utilitaire) pour accéder au mode
- boutons **F1 à F6** et **SF1 – SF5** pour trouver la fonction souhaitée, puis appuyez sur la touche pertinente afin d'appeler l'écran de votre choix.
- Positionnez le curseur sur le paramètre voulu, puis réglez sa valeur à l'aide du cadran de données ou des touches I**NC/YES et DEC/NO**.
- Bouton **ENTER** quand le message « Press ENTER to set » s'affiche, avant de passer à l'étape suivante. Faute de quoi les réglages ne seront pas stockés, même on fait **STORE** à l'étape suivante.
- bouton **STORE** pour stocker les réglages Utility et Sequencer Setup dans la mémoire interne.

  AVIS : Tous les réglages Utility seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans les avoir préalablement stockés.

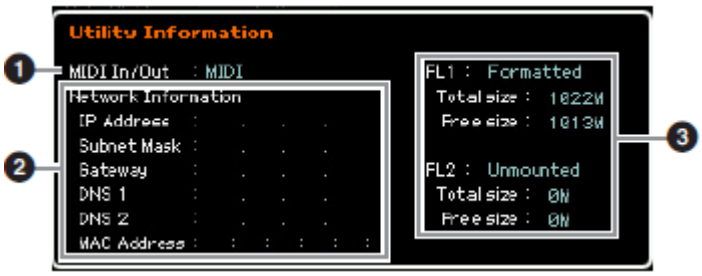
  Note : Les réglages des paramètres des écrans « Utility » et « Sequencer Setup » sont traités et stockés comme s'il s'agissait d'un seul bloc. Cela signifie que lorsque vous exécutez l'opération « Store » en mode Utility, les réglages des écrans « Sequencer Setup » sont également stockés et vice versa.

- bouton **EXIT** pour revenir à l'écran d'origine.

Pour les réglages système liés au séquenceur et destinés à la reproduction du morceau/motif/arpège, ouvrez l'écran « Sequencer Setup » en appuyant sur la touche **SEQ SETUP** en mode « Song/Pattern/Performance ».

4.9.2 Informations système : SF6 « INFO »

Cet écran, dont le contenu ne peut pas être modifié, indique les réglages MIDI IN/OUT (Entrée/sortie MIDI) ainsi que les réglages réseau.

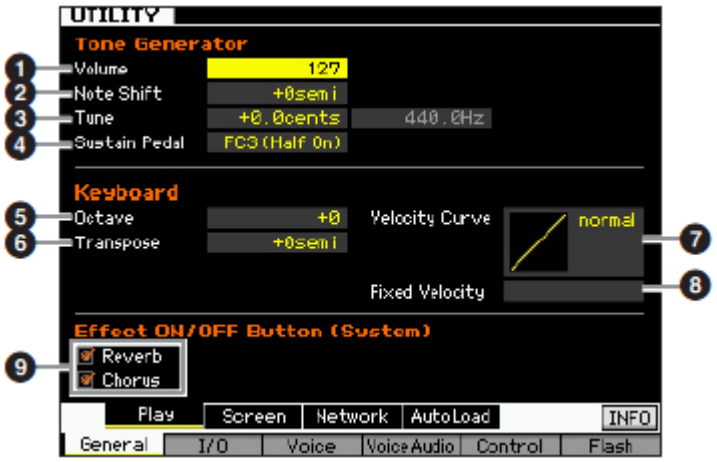


- **1** : MIDI IN/OUT: Indique la borne matérielle via laquelle les données MIDI sont reçues ou envoyées. Les paramètres associés peuvent être réglés dans l'écran « MIDI » (§ 4.9.7.2) (Indication uniquement)
- **2** : Network Information : (Informations réseau) Indique les réglages réseau. Les paramètres associés peuvent être réglés dans l'écran « Network » (Réseau) (§ 4.9.3.4 ci-dessous).
- **3** : FL1/FL2 : Indique si le module d'extension de la mémoire flash en option FL512M/FL1024M a été installé ou non. Lorsqu'il est installé, cette section indique en outre la taille de la mémoire et précise si le module a été ou non formaté. (indication uniquement)

4.9.3 Réglages généraux : F1 « General »

4.9.3.1 Réglages « Tone Generator » et « Keyboard » : SF1 « Play » 508
4.9.3.2 Modification du type de présentation de l'écran LCD : SF2 « Screen » 509
4.9.3.3 Réglages résumés du réseau et de la connexion LAN avec l'ordinateur 510
4.9.3.4 Fonctions détaillées du réglage réseau : SF3 « Network » (Poursuivre références aux paragraphe) 513
4.9.3.5 Réglages de mot de passe SF3 →SF5 « Password » 516
4.9.3.6 Paramétrage de l'écran par défaut lors de la mise sous tension : SF4 « Auto Load » 517
4.9.3.7 Spécification du fichier pour le chargement automatique SF4 → SF5 « Select » 518

4.9.3.1 Réglages « Tone Generator » et « Keyboard » : SF1 « Play »



Tone Generator (Générateur de son)
Cette section vous permet d'effectuer des réglages d'ensemble du générateur de son interne. Les réglages effectués ici n'ont une incidence que sur le bloc de générateur de son interne. Ils n'affectent pas la sortie MIDI.

- **1** Volume : volume d'ensemble de l'instrument. Réglages : 0 – 127
- **2** Note Shift : valeur du décalage de la hauteur de ton de l'ensemble des notes (en demi-tons). Réglages : -24 semi – +0 semi – +24 semi
- **3** Tune : accord précis du son d'ensemble. Vous pouvez régler l'accord par incréments de centièmes de ton. Réglages : -102.4 cents – +0 cents – +102.3 cents
- **4** Sustain Pedal : modèle reconnu de contrôleur au pied en option connecté à la prise FOOT SWITCH SUSTAIN.
  Avec une pédale FC3 en option (équipée de la fonction «half-damper » ou « continuous » et non d'un simple switch On/Off) pour produire un effet de « pédale à mi-course » (comme sur un véritable piano acoustique), réglez ce paramètre sur « FC3 (half on) » et le paramètre « Half Damper Switch » sur « on » dans l'écran « Amplitude EG » (§ 4.1.2.3.5.2) du mode « Voice Element Edit ».
  Si vous ne devez pas ou ne voulez pas désactiver la fonction de pédale à mi-course et continuer à utiliser un contrôleur FC3, réglez ce paramètre sur « FC3 (half off) ».
  Avec une pédale FC4 ou FC5 (non équipé de la fonction de pédale à mi-course), réglez ce paramètre sur « FC4 » ou « FC5 ».Réglages : FC3 (half on), FC3 (half off), FC4/5

  Note : Notez que ce réglage ne sera pas nécessaire si vous contrôlez la fonction de pédale à mi-course via des messages de changement de commande depuis un périphérique MIDI externe connecté à l'instrument.

Keyboard
Cette section vous permet de définir les paramètres liés au clavier. Les réglages effectués ici affectent les messages MIDI générés par le jeu au clavier :

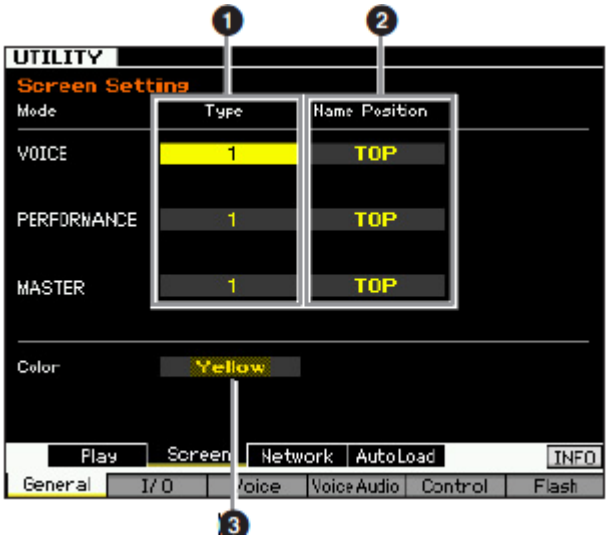
- **5** Octave : valeur en octaves de la transposition de la plage du clavier vers le haut ou le bas. Vous pouvez également modifier ce réglage en appuyant sur une des touches « OCTAVE ». Réglages : -3 – +0 – +3
- **6** Transpose : valeur en demi-tons de la transposition de la plage de clavier vers le haut ou le bas. Réglages : -11 semi – +0 semi – +11 semi

  Note : Si vous transposez le clavier au-delà des limites de la plage de notes (C-2 et G8), les notes des octaves adjacentes seront utilisées.

- **7** Velocity Curve : Ces 5 courbes déterminent le mode de génération et de transmission de la vélocité réelle en fonction de la vélocité (force) avec laquelle vous jouez les notes sur le clavier. Le graphique qui s'affiche à l'écran indique la courbe de réponse à la vélocité. (La ligne horizontale représente les valeurs de vélocité reçues (la force de votre jeu) et la ligne verticale les valeurs de vélocité réelles transmises aux générateurs de son internes/externes.) Réglages : normal, soft, hard, wide, fixed
  - Normal : Cette « courbe » linéaire produit une correspondance biunivoque entre la force de frappe du clavier (vélocité) et le changement réel de son.
  - soft (atténué) : Cette courbe produit une réponse accrue, particulièrement dans le cas des vélocités plus faibles.
  - hard (fort) : Cette courbe adoucit de manière sensible la réponse générale par rapport à la courbe « norm ».
  - wide (large) : Ce réglage fournit des courbes de réponse opposées pour les vélocités plus fortes et plus faibles. Il élargit la plage dynamique apparente du contrôleur, en produisant un changement de son moins important dans la plage plus faible et un changement plus important dans la plage plus forte.
  - fixed (fixe) : Ce réglage produit un changement de son constant (défini sous « Fixed Velocity » ci-dessous), quelle que soit la force de votre jeu.
- **8** Fixed Velocity : Ce paramètre est uniquement disponible si vous réglez le paramètre Velocity Curve ci-dessus sur « fixed ». La vélocité de la note que vous jouez est fixée à la valeur définie ici. Réglages : 1 – 127
- **9** Effect ON/OFF Button (System) : (Touche d'activation/de désactivation des effets (système). Détermine si les effets système (Reverb et Chorus) sont réellement appliqués ou non lorsque la touche « EFFECT ON/OFF » **SYSTEM** est activée.

4.9.3.2 Modification du type de présentation de l'écran LCD : SF2 « Screen »

Cet écran vous permet de modifier à votre guise le type de présentation de l'écran supérieur en mode Voice/ Performance/Master.



- **1** Type :
  - Lorsque la valeur « 1 » est sélectionnée, l'écran supérieur de chaque mode indique l'état actuel du bouton/curseur, etc.

- Lorsque la valeur « 2 » est sélectionnée, l'écran supérieur de chaque mode indique l'état d'activation/de désactivation de chaque élément/partie, l'état des contrôleurs du panneau et l'état de l'arpège actuelle, etc. Réglages : 1, 2

➢ 2 Name Position (Position du nom) :

- Lorsque « Top » (Haut) est sélectionné, le numéro/nom du programme (voix, performance ou piste maître) apparaît en haut de l'écran.
- Lorsque « Bottom » (Bas) est sélectionné, le numéro/nom du programme (voix, performance ou piste maître) apparaît en bas de l'écran. Réglages : Top, Bottom

4.9.3.3 Réglages résumés du réseau et de la connexion LAN avec l'ordinateur

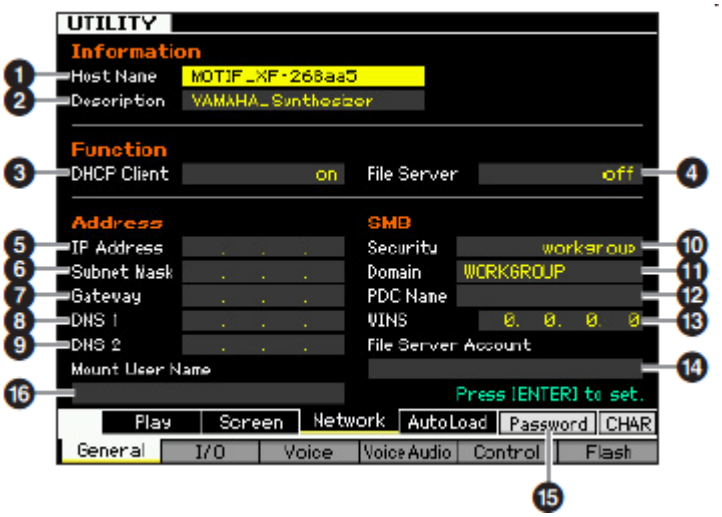
Après avoir effectué la connexion LAN, vous devez configurer les paramètres réseau pour activer la connexion afin de pouvoir enregistrer et charger des fichiers entre le MOTIF XF et un ordinateur relié au même réseau. Ouvrez l'écran « Network » (§ 4.9.3.4 ci-dessous) du mode Utility.

4.9.3.3.1 Paramétrages du MOTIF XF 510
4.9.3.3.2 Paramétrages de l'ordinateur 512

4.9.3.3.1 Paramétrages du MOTIF XF

Cette fonctionnalité permet d'accéder à un ordinateur depuis le MOTIF XF via le réseau LAN :

- bouton **UTILITY** pour passer en mode Utility,
- boutons **F1** et **SF3** pour ouvrir l'écran Network.
- Configurez les paramètres liés au réseau :



Cette section explique les paramètres minima requis (paramètres 3, 10 et 16). Pour plus d'informations sur les autres paramètres, reportez-vous au paragraphe suivant.

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

- **10** Security (Sécurité) : Configurez ce paramètre sur « workgroup » (groupe de travail) si votre administrateur réseau ne vous donne pas d'autres instructions.
- **16** Mount User Name (Nom d'utilisateur du montage) : Entrez le nom d'utilisateur nécessaire pour accéder à l'ordinateur sur le réseau. Ce nom peut être stocké comme réglage de paramètre sur le MOTIF XF. Les paramètres **1** et **2** ne sont pas nécessaires dans ce cas-ci.
- Les paramètres **5** à **9** doivent être configurés si votre réseau n'utilise pas un périphérique doté de la fonction de serveur DHCP. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe suivant. Pour obtenir des instructions sur la configuration de ces paramètres, consultez votre administrateur ou fournisseur réseau. Pour toute information sur les autres paramètres, reportez-vous aux explications de l'écran « Network » (§ 4.9.3.4 ci-dessous) du mode « Utility ».

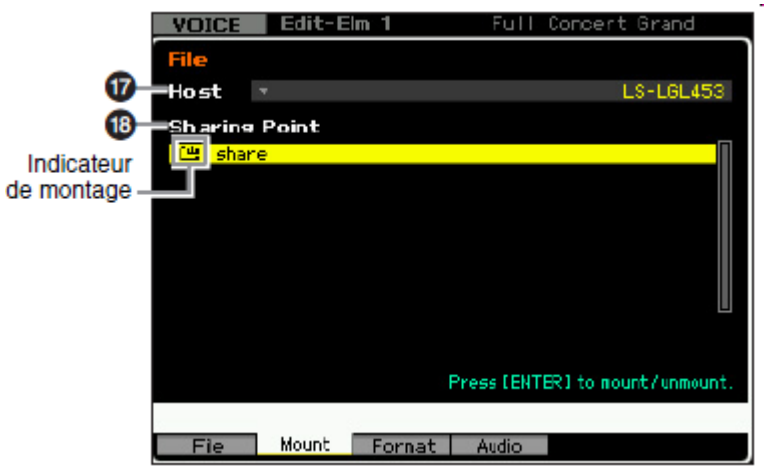
➢ bouton **ENTER** pour appliquer les réglages au MOTIF XF.

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

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

➢ bouton **FILE** pour passer en mode File,

➢ bouton **F2** pour ouvrir l'écran Mount (Montage) (§ 4.8.2.4 ci-dessus). Si le MOTIF XF et l'ordinateur sont correctement connectés, le nom de l'ordinateur apparaît dans la colonne HOST. S'il n'apparaît pas, appuyez sur la touche **SF5** « Char », puis entrez directement le nom dans la colonne Host (**17**). Si le MOTIF XF et l'ordinateur sont correctement connectés, le nom que vous avez saisi sera reconnu.



Notes :

- Vérifiez le nom de l'ordinateur dans le système d'exploitation de votre ordinateur. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur.
- Lorsque le nom de l'ordinateur ne s'affiche pas à l'écran sous Windows XP, exécutez les instructions suivantes pour faire apparaître le nom de l'ordinateur à l'écran.
  - Sélectionnez Panneau de configuration→Outils d'administration → Services.
  - Double-cliquez sur « Affichage des messages » dans la liste, puis réglez « Type de démarrage » sur « Automatique ».
  - Cliquez sur « Appliquer », puis sur « Démarrer »

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

Lorsque vous saisissez un nom d'ordinateur contenant le répertoire partagé souhaité pour le paramètre « HOST » (**17**), le message « Press ENTER to access » apparaît à l'écran.

- Appuyez ensuite sur la touche **ENTER** ; l'écran vous invite à saisir le mot de passe, comme illustré ci-dessous.
- Saisissez le compte utilisateur et le mot de passe de votre ordinateur dans les champs « User Name » et « Password », respectivement,
- puis appuyez sur la touche **ENTER** pour établir l'accès entre le MOTIF XF et l'ordinateur. Les répertoires partagés de l'ordinateur sélectionné sont répertoriés dans la zone « Sharing Point » (**16**).



- Notes :
  - Si vous avez réglé et stocké le nom d'utilisateur en à l'étape 2, le nom d'utilisateur est automatiquement appelé lorsque l'écran ci-dessus est ouvert.
  - Une fois l'accès entre le MOTIF XF et l'ordinateur établi, vous pouvez afficher automatiquement les répertoires partagés à l'écran en sélectionnant un ordinateur dans la colonne Host. Si vous éteignez l'ordinateur, vous devrez toutefois rétablir l'accès (saisie du compte utilisateur et du mot de passe) la prochaine fois que vous l'allumerez.
  - Pour plus de détails sur la vérification du compte utilisateur et du mot de passe de votre ordinateur, reportez-vous au mode d'emploi de ce dernier.
  - Si aucun mot de passe n'a été configuré sur votre ordinateur, vous ne devrez pas en saisir un. Il est possible d'établir l'accès même sans saisir de mot de passe.

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

4.9.3.3.2 Paramétrages de l'ordinateur

Ce paragraphe concerne l'accès au MOTIF XF (ou plus exactement à un périphérique de stockage USB connecté au MOTIF XF) depuis un ordinateur via le réseau LAN. L'intérêt de cette fonctionnalité reste à éclaircir.

Ouvrez l'écran « Network » (§ 4.9.3.4 ci-dessous) du mode « Utility ».

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

- Ouvrez l'écran « Network » (§ 4.9.3.4 ci-dessous), puis réglez le paramètre « File Server Account » (Compte du serveur de fichiers) (**13**). Si le compte n'est pas créé, le MOTIF XF sera accessible via un compte intitulé « nobody » (personne)

- Configurez le mot de passe : Appuyez sur la touche **SF5** « Password » pour appeler la fenêtre « Password ». Pour obtenir des instructions sur la configuration, reportez-vous au paragraphe 4.9.3.5 ci-dessous.
- Réglez le paramètre File Server (Serveur de fichiers) (4) sur « on ».

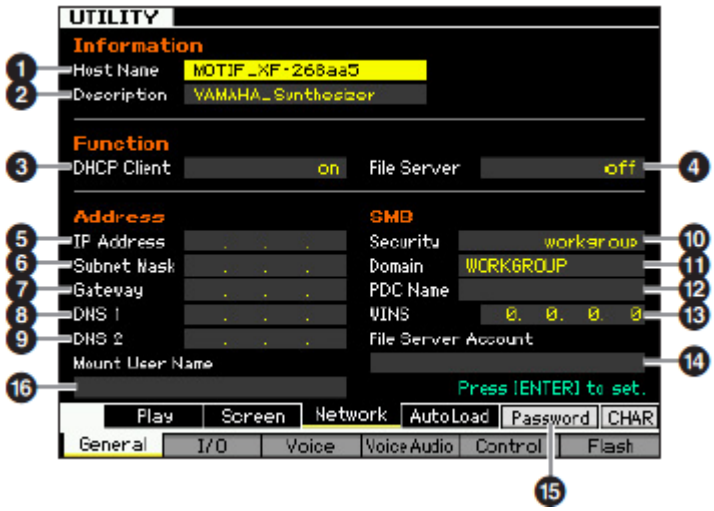
4.9.3.4 Fonctions détaillées du réglage réseau : SF3 « Network » (Poursuivre références aux paragraphe)

Le paramétrage du réseau par Wifi semble plus simple (bien qu'incommode) que celui du réseau par câble Ethernet.

4.9.3.4.1 Paramétrage réseau par câble Ethernet 513
4.9.3.4.2 Paramétrage réseau par wifi (A compléter) 515

4.9.3.4.1 Paramétrage réseau par câble Ethernet

Cet écran vous permet de configurer les paramètres de connexion du MOTIF XF au système de réseau via le connecteur ETHERNET. Prenez soin d'appuyer sur la touche **ENTER** après avoir configuré cet écran. Si vous ne le faites pas, les réglages ne seront pas stockés, même si vous appuyez sur la touche **STORE**.



- 1 Host Name (Nom d'hôte) : Nom d'hôte (nom NetBIOS) du MOTIF XF. Ce paramètre s'utilise pour accéder au MOTIF XF depuis un ordinateur relié au réseau. Spécifiez une valeur unique pour ce paramètre qui ne soit pas susceptible d'entrer en conflit avec d'autres ordinateurs. En général, le nom de l'hôte par défaut suffit, et il est rarement nécessaire de le changer. Pour plus de détails sur l'attribution de nom, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus
- 2 Description : Note ou un bref résumé descriptif de votre MOTIF XF. La description introduite ici peut être consultée à partir d'un autre ordinateur relié au réseau. Cette fonctionnalité est particulièrement utile lorsque plusieurs unités MOTIF XF sont reliées au même réseau. En général, la description par défaut suffit, et il est rarement nécessaire de la modifier. Pour obtenir des instructions détaillées sur la saisie de caractère, consultez le paragraphe 1.13 ci-dessus.
- 3 DHCP Client : Détermine si le MOTIF XF est traité comme périphérique client du serveur DHCP. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le MOTIF XF est traité comme un périphérique client du serveur DHCP. Le protocole DHCP est une norme permettant d'affecter dynamiquement et automatiquement des adresses IP et d'autres informations de faible niveau sur la configuration du réseau à chaque connexion du MOTIF XF au réseau. Si le serveur DHCP couvre le réseau,

configurez ce paramètre sur « on ». Si vous voulez définir une adresse IP spécifique ou en l'absence de serveur DHCP, réglez ce paramètre sur « off ». Réglages : on, off

- **4** File Server : activation ou la désactivation de la fonction File Server du MOTIF XF. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'autre ordinateur du même réseau peut accéder aux fichiers situés sur le périphérique de stockage USB branché sur le connecteur USB TO DEVICE du MOTIF XF. Réglages : on, off
  Note : Prenez soin de configurer le mot de passe (**15**) de l'instrument : avant de régler ce paramètre sur « on ». Si vous le réglez sur « on » avant d'avoir configuré le mot de passe, le message « Password is unspecified » (Mot de passe non spécifié) apparaîtra.
- **5** IP Address (Adresse IP) : adresse IP, une chaîne de nombres attribuée à chaque ordinateur ou au MOTIF XF relié à un réseau, indiquant l'emplacement du périphérique sur le réseau. Si le MOTIF XF est relié au réseau couvert par le serveur DHCP et le paramètre DHCP Client ci-dessus spécifié sur « on », ce paramètre sera automatiquement réglé, sans que vous ayez à le faire manuellement. Lorsque le paramètre DHCP Client (**3**) est spécifié sur « off » et que vous ne savez pas comment le régler, consultez votre administrateur réseau ou fournisseur d'accès Internet. Réglages : 0 – 255
- **6** Subnet Mask (Masque de sous-réseau) : Indique le sous-masque, un réglage utilisé pour diviser un vaste réseau en plusieurs réseaux de plus petite taille. Si le MOTIF XF est relié au réseau couvert par le serveur DHCP et le paramètre DHCP Client ci-dessus spécifié sur « on », ce paramètre sera automatiquement réglé, et vous n'aurez rien à saisir ici. Lorsque le paramètre DHCP Client (**3**) est spécifié sur « off » et que vous ne savez pas comment le régler, consultez votre administrateur réseau ou fournisseur d'accès Internet. Réglages : 0 – 255
- **7** Gateway (Passerelle) : Détermine la passerelle, un système qui relie différents réseaux ou systèmes, et permet de transférer et de convertir des données malgré la diversité des normes de communication utilisées. Si le MOTIF XF est relié au réseau couvert par le serveur DHCP et le paramètre DHCP Client ci-dessus spécifié sur « on », ce paramètre sera automatiquement réglé, sans que vous ayez à le faire manuellement. Réglages : 0 – 255
- **8** DNS1 (Domain Name Server1) (Serveur de noms de domaine 1)
- **9** DNS2 (Domain Name Server2) : adresse du serveur de noms de domaine. Il est possible de régler ici un total de deux serveurs (DNS1 primaire et DNS2 secondaire). Lorsque vous n'utilisez pas le serveur de noms de domaine, réglez les deux paramètres DNS1 et DNS2 sur « 0.0.0.0. ». Si vous utilisez uniquement le DNS1, configurez DNS2 sur « 0.0.0.0. ». Si le MOTIF XF est relié au réseau couvert par le serveur DHCP et que le paramètre DHCP Client ci-dessus est configuré sur « on », ce paramètre sera automatiquement réglé, sans que vous ayez à le faire manuellement. Réglages : 0 – 255
- **10** Security : type de certification lorsqu'un autre ordinateur sur le réseau accède au MOTIF XF. Si vous voulez certifier l'ordinateur à l'aide du compte (**14**) et du mot de passe, configurez ce paramètre sur « workgroup ». Pour certifier l'ordinateur à l'aide du contrôleur de domaine sur le réseau, configurez-le sur « domaine ». Réglages : domain (domaine), workgroup (groupe de travail)
- **11** Domain (Domaine) : nom de domaine ou de groupe de travail. Indiquez ici le même nom de domaine ou de groupe de travail que ceux du périphérique en ligne que vous souhaitez utiliser pour accéder au MOTIF XF. Pour obtenir des instructions détaillées sur la saisie de caractère, consultez au paragraphe 1.13 ci-dessus.
- **12** WINS : adresse du serveur WINS. Lorsque le paramètre PDC Name (**13**) est réglé sur le nom de l'hôte (nom NetBIOS), vous spécifiez ici l'adresse du serveur WINS. Si vous n'exploitez pas de serveur WINS, vous définirez ce paramètre sur « 0.0.0.0 ». Réglages : 0 – 255
- **13** PDC Name (Primary Domain Controller Name) : (Nom PDC) Détermine le paramètre Host Name (nom NetBIOS) du contrôleur de domaine ou de l'adresse IP sur

le réseau. Si le paramètre Security (10) est spécifié sur « domain », la certification s'exécutera à l'aide du réglage de contrôleur de domaine indiqué ici.

- 14 File Server Account : nom du compte (nom d'utilisateur) utilisé lorsqu'un autre ordinateur sur le réseau accède au MOTIF XF. Pour obtenir des instructions détaillées sur la saisie de caractères, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus.
  Note : Le compte n'est pas configuré par défaut. Lorsqu'aucun compte n'est configuré, le MOTIF XF est accessible via un compte intitulé « nobody ».
- 15 **SF5** « Password » : pour appeler l'écran Password, qui vous permet de spécifier ou de modifier le mot de passe nécessaire pour accéder au MOTIF XF à partir d'un périphérique en ligne connecté au réseau. Aucun mot de passe n'est configuré à la sortie d'usine de l'instrument. Prenez soin de configurer le mot de passe si vous voulez accéder au MOTIF XF depuis un ordinateur externe via le réseau LAN.
- 16 Mount User Name : nom d'utilisateur nécessaire pour accéder à l'ordinateur sur le réseau. Si vous stockez ce paramètre sur le MOTIF XF, le nom d'utilisateur apparaîtra automatiquement dans la boîte de dialogue (§ 6.1.7.2.1 ci-dessous) qui s'affiche lorsque vous vous connectez à l'ordinateur.

4.9.3.4.2 Paramétrage réseau par wifi (A compléter)

Le wifi n'étant pas intégré au Motif, on y a accès par une clef wifi branché sur le port USB Device. Les clefs wifi compatibles officiellement sont :

- ✓ yamah UD-WL01 (la même que celle du Tyros 5),
- ✓ Buffalo WLI-UC-GNM,
- ✓ Edimax EW-7711UAn,
- ✓ LogiLink WL0049A,
- ✓ D-Link DWA-140.

Pour un wifi en mode Infrastucture : utiliser le réseau de la box en usage domestique

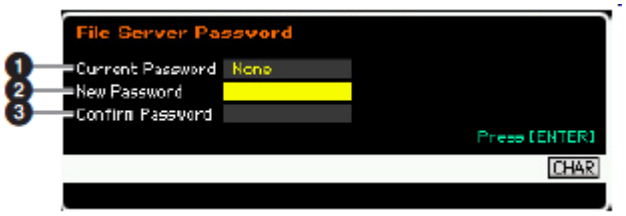
- ➢ Bouton **UTILITY**
- ➢ Onglet « Netwok »
- ➢ Option écran « Device » : wireless
- ➢ Option écran « wirless settings »
- ➢ Option écran : « configuration Mode » = Infrastucture
- ➢ Saisir le SSID en toutes lettres, par exemple Livebox-fb48 (il ne se détecte pas et ne s'affiche par de lui-même comme on en a l'habitude)
- ➢ Choisir entre « web » et « wap »
- ➢ Saisir le mot de passe du réseau wifi de la Box
- ➢ pour une LiveBox Orange ne pas oublier d'appuyer sur le bouton d'appairage sur la box, faute de quoi le réseau ne sera jamais reconnu
- ➢ Bouton Enter

Pour un wifi en mode ad Hoc : indispensable en usage itinérant, comme les concerts

A rédiger

4.9.3.5 Réglages de mot de passe SF3 →SF5 « Password »

Cet écran vous permet de définir le mot de passe du MOTIF XF. C'est en utilisant le mot de passe spécifié ici que les périphériques externes en ligne accèdent au mode File (Fichier) du MOTIF XF.



- **1** Current Password (Mot de passe actuel) : mot de passe actuel. Le mot de passe doit comporter entre cinq et huit caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur la saisie de caractères, reportez-vous au paragraphe 1.13 ci-dessus. Le message « None » (Aucun) apparaît si aucun mot de passe n'est configuré.
- **2** New Password (Nouveau mot de passe) : nouveau mot de passe. Le mot de passe doit comporter entre cinq et huit caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur la saisie de caractère, consultez le paragraphe 1.13 ci-dessus.
- **3** Confirm Password (Confirmer le mot de passe) : confirmer le nouveau mot de passe en le saisissant une seconde fois. Le mot de passe doit comporter entre cinq et huit caractères. Pour obtenir des instructions détaillées sur la saisie de caractère, consultez le paragraphe 1.13 ci-dessus.
- **Réglage du mot de passe** : Après avoir saisi le mot de passe actuel et le nouveau mot de passe puis confirmé ce dernier, appuyez sur **ENTER** pour régler le paramètre « New Password ». Si une erreur se produit, un des messages d'erreur suivants s'affichera.
  - *Password is invalid*. (Mot de passe non valide.) : Le mot de passe saisi comme valeur du paramètre
  - « Current Password » est incorrect. Entrez à nouveau le mot de passe correct.
  - *Confirmed password is invalid*. (Le mot de passe de confirmation est incorrect.) : Le mot de passe saisi sous « Confirm Password » n'est pas le même que celui entré sous « New Password ».
  - *Password is too short*. (Mot de passe trop court.) : Le mot de passe saisi sous « New Password » est trop court. Entrez-le à nouveau en utilisant au moins cinq caractères.

Note : Si vous oubliez le mot de passe actuel, exécutez la tâche « Factory Set » (§ 4.9.9) pour réinitialiser le paramètre, puis saisissez un nouveau mot de passe.

4.9.3.6 Paramétrage de l'écran par défaut lors de la mise sous tension : SF4 « Auto Load »

Dans cet écran, vous spécifiez certaines tâches automatiques que le MOTIF XF exécute à sa mise sous tension.



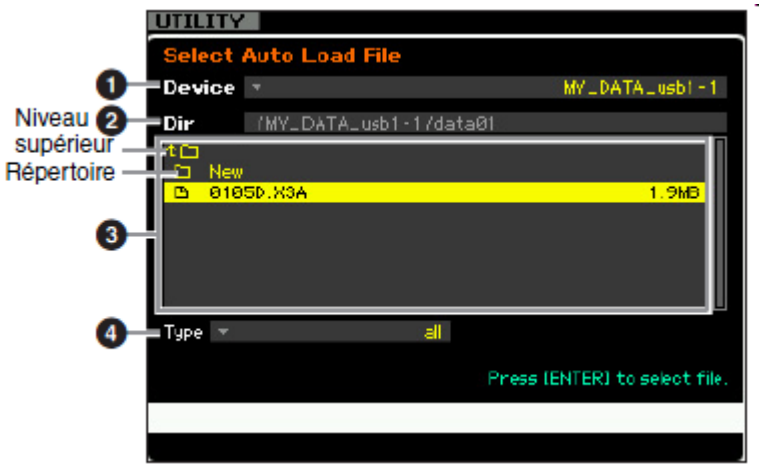
- **1** Auto Load : Active/Désactive la fonction « Auto Load ».
  - Activée : l'instrument charge automatiquement les fichiers spécifiés (depuis le périphérique de stockage USB) vers la mémoire utilisateur, dès sa mise sous tension. Le fichier à charger s'affiche sur cet écran. Le fichier à charger peut être spécifié via la touche **SF5** « Get ». Réglages : on, off
- **2** Power On Mode (Mode de mise sous tension) : mode d'alimentation par défaut (et la banque mémoire), ce qui vous permet de sélectionner l'état qui est automatiquement appelé lors de la mise sous tension. Réglages :
  - Performance : À la prochaine mise sous tension de l'instrument, vous entrez en mode Performance Play (Reproduction de performance) et le premier numéro de programme (USER : 001) est automatiquement sélectionné.
  - voice (USER1) : À la prochaine mise sous tension de l'instrument, vous entrez en mode « Voice Play » (Reproduction de voix) et le premier numéro de voix utilisateur (USR : 001) est automatiquement sélectionné.
  - voice (PRE1) : À la prochaine mise sous tension de l'instrument, vous entrez en mode Voice Play et le premier numéro de programme de voix présélectionnées (PRE : 001) est automatiquement sélectionné.
  - voice (GM) : À la prochaine mise sous tension de l'instrument, vous entrez en mode « Voice Play » et le premier numéro de programme de voix GM présélectionnées (GM : 001) est automatiquement sélectionné.
  - Master : À la prochaine mise sous tension de l'instrument, vous entrez en mode Master Play (Reproduction de piste maître) et le premier numéro de programme (001) est automatiquement sélectionné.

  Note : Assurez-vous de stocker les réglages Utility dans la mémoire interne en appuyant sur la touche **STORE** avant de mettre l'instrument hors tension. N'oubliez pas que les réglages seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension avant d'exécuter l'opération de stockage.

- **3** **SF5** « Select » : appelle l'écran « Select Auto Load File » (Sélectionner le fichier de chargement automatique). Cet écran vous permet de spécifier le fichier (sur le périphérique de stockage externe) à charger automatiquement à la mise sous tension (lorsque « Auto Load » est réglé sur « on »).

4.9.3.7 Spécification du fichier pour le chargement automatique SF4 → SF5 « Select »

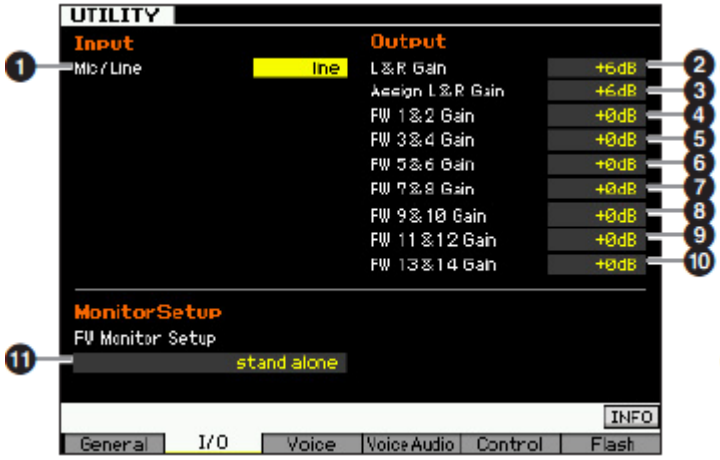
Cet écran vous permet de spécifier le fichier (sur le périphérique de stockage externe) à charger automatiquement à la mise sous tension (lorsque « Auto Load » est réglé sur « on »). Positionnez le curseur sur le fichier souhaité puis appuyez sur **ENTER** afin de déterminer le fichier « Auto Load ».



Les paramètres **1** à **4** sont identiques à ceux de l'écran « File » (§ 4.8.2.3 ci-dessus) du mode File.

4.9.4 Réglages Audio In/Out : F2 « I/O » (Input/Output)

Cet écran vous permet de définir les paramètres d'entrée et de sortie audio.



- **1** Mic/Line (Micro/Ligne) : Lorsque vous utilisez les prises A/D INPUT, ce réglage détermine la source d'entrée, à savoir le microphone (mic) ou la ligne (line). Réglages : mic, line
  - **mic** : réservé à un équipement dont le niveau de sortie est faible, comme par exemple, un microphone, une guitare électrique ou une basse.
  - **Line** : réservé à un équipement dont le niveau de sortie est élevée, tel qu'un clavier, un synthétiseur ou un lecteur de CD.
- **2** L&R Gain : gain de sortie des prises OUTPUT L/MONO et R. Réglages : 0dB, +6dB
- **3** Assign L&R Gain : gain de sortie des prises ASSIGNABLE OUTPUT L et R. Réglages : 0dB, +6dB
- **4** à **10** FW Gain : gain de sortie du connecteur IEEE 1394. Réglages : 0dB, +6dB
- **11** FW Monitor Setup : Détermine le flux du signal audio permettant d'écouter le son en cas d'utilisation du MOTIF XF avec le logiciel DAW installé sur un ordinateur connecté au MOTIF XF via un câble IEEE 1394.
- Note : En plus des réglages effectués ici, vous devez configurer le logiciel DAW correctement. Pour plus d'informations, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel DAW.
- Réglages : stand alone, with PC, with PC (DirectMonitor)
  - **stand alone** : si vous utilisez le MOTIF XF seul ou si vous n'utilisez pas le logiciel DAW, même avec un ordinateur connecté au MOTIF XF via un câble IEEE 1394. le signal audio du MOTIF XF est envoyé directement via les prises OUTPUT L/MONO et R. A utiliser donc dans tous les cas ou le MOTIF XF n'est pas relié à un périphérique externe via un câble IEEE 13941
  - **with PC** : si vous utilisez le MOTIF XF en tant que périphérique audio avec le logiciel DAW. Lorsque ce réglage est sélectionné, le signal audio du MOTIF XF est envoyé au logiciel DAW installé sur un ordinateur via un câble IEEE 1394, fusionné et mixé avec le son DAW, retransféré vers le MOTIF XF, puis émis via les prises OUTPUT L/MONO et R. La sélection de ce réglage vous permet d'appliquer des effets VST depuis le logiciel DAW au son du MOTIF XF.
  - **with PC (DirectMonitor)** : lorsque vous enregistrez votre performance au clavier sur le logiciel DAW installé sur l'ordinateur. Le signal audio du MOTIF XF est envoyé directement via les prises OUTPUT L/MONO et R en même temps que le signal audio envoyé depuis le logiciel DAW via un câble IEEE

1394. Gardez à l'esprit que le paramètre « Rec Monitor » du logiciel DAW doit être réglé sur « off » si vous voulez éviter un dédoublement du son.

Notes : Lorsque « with PC » est sélectionné, il peut y avoir un bref délai entre le moment où vous jouez sur le clavier et celui où vous entendez le son produit.

4.9.5 Réglages système du mode Voice : F3 « Voice »

Dans les écrans suivants, vous pouvez régler des paramètres liés à l'effet principal, à l'égaliseur principal, à la partie d'entrée audio, au contrôleur et à l'accord micro du mode Voice. Ces réglages s'appliquent à toutes les voix. Les écrans suivants sont uniquement disponibles lorsque vous passez en mode Utility à partir du mode Voice.

4.9.5.1 Réglages de l'effet principal : SF1 « MasterFX » 520
4.9.5.2 Réglages de l'égaliseur principal : SF2 « MasterEQ » 520
4.9.5.3 Réglages des arpèges : SF3 « Arpeggio » 521
4.9.5.4 Création d'accords micro originaux : SF4 « Tuning » 521

4.9.5.1 Réglages de l'effet principal : SF1 « MasterFX »

Cet écran vous permet de régler les paramètres de l'effet principal en mode Voice. Pour appeler cet écran, presser le bouton **MASTER EFFECT** (Effet principal) en mode « Voice ».

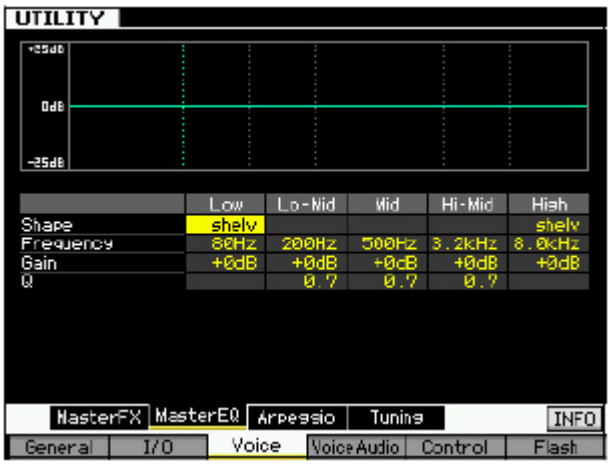


- **1** Switch : Détermine si l'effet principal est appliqué ou non à la voix sélectionnée. Lorsque ce paramètre est spécifié sur « on », le passage en mode Voice allume le voyant de la touche **MASTER EFFECT**. Réglages : on, off

D'autres paramètres sont identiques à ceux de l'écran « Master Effect » (§ 4.2.3.2.2.2 ci-dessus) en mode « Performance Common Edit » (Édition commune de performance).

4.9.5.2 Réglages de l'égaliseur principal : SF2 « MasterEQ »

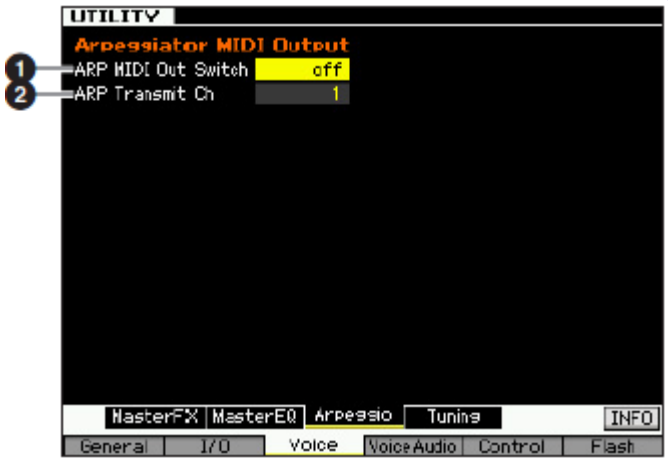
Cet écran vous permet de régler les paramètres de l'égaliseur principal en mode Voice, ce qui vous autorise à contrôler l'EQ sur cinq bandes de fréquences indépendantes. Ce réglage d'EQ affecte toutes les voix. Cet écran n'est disponible que lorsque vous passez en mode « Utility » à partir du mode « Voice ».



Cette fonction est identique à celle de l'écran « Master EQ » (paragraphe édition d'une performance) du mode « Performance Common Edit ».

4.9.5.3 Réglages des arpèges : SF3 « Arpeggio »

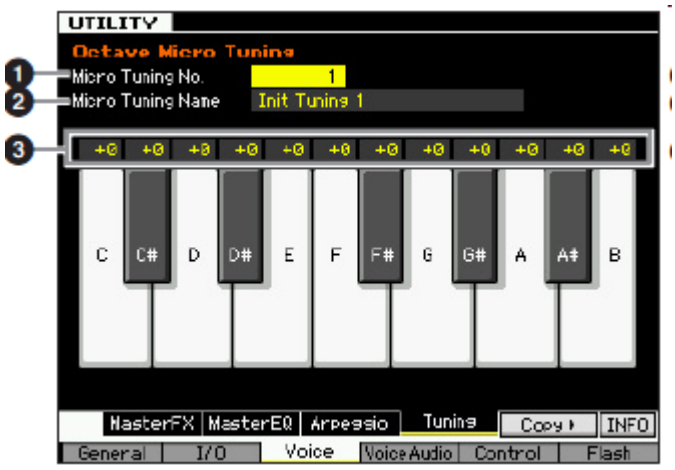
Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs à la sortie des données MIDI d'arpège en mode Voice. Les réglages affectent toutes les voix. Cet écran est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode « Utility » à partir du mode « Voice ».



- 1 ARP MIDI Out Switch : (Sélecteur de sortie MIDI des arpèges) Lorsque ce réglage est activé (« on »), les données de reproduction des arpèges sont émises par la borne MIDI. Réglages : on, off
- 2 ARP Transmit Ch : canal de transmission MIDI par lequel les données de reproduction d'arpèges sont envoyées (lorsque le paramètre Switch ci-dessus est réglé sur « on »). (Canal de transmission des arpèges) Réglages : 1 – 16

4.9.5.4 Création d'accords micro originaux : SF4 « Tuning »

Sur cet écran, vous créez vos accords micro originaux dans la banque utilisateur. Vous pouvez copier un accord micro sur un autre numéro, puis créer un nouvel accord sur la base du précédent. Cet écran n'est disponible que lorsque vous passez en mode Utility à partir du mode Voice.



- **1** : Micro Tuning No. (N° d'accord micro) : destination de stockage du réglage « Micro Tuning » créé. Réglages : 1 – 8
- **2** : Micro Tuning Name (Nom de l'accord micro) : nom souhaité pour l'accord micro.
- **3** Tuning Offset (Décalage d'accord) : permet de régler l'accord de notes individuelles au clavier en centièmes, afin de créer votre propre accord micro original. Réglages : -99 – +0 – +99 centièmes
- **SF5** « Copy » : L'écran appelé via cette touche vous permet de copier un accord micro sur un autre numéro puis de créer un nouvel accord micro basé sur le précédent.

Procédure de copie des accords micro

- 1 : Sélectionnez un numéro d'accord micro source.
- 2 : bouton **SF5** pour appeler l'écran « Copy ».
- 3 : Sélectionnez un numéro d'accord micro de destination.
- 4 : bouton **ENTER** pour exécuter l'opération de copie.

4.9.6 Réglages de l'entrée audio en mode Voice : F4 « VoiceAudio »

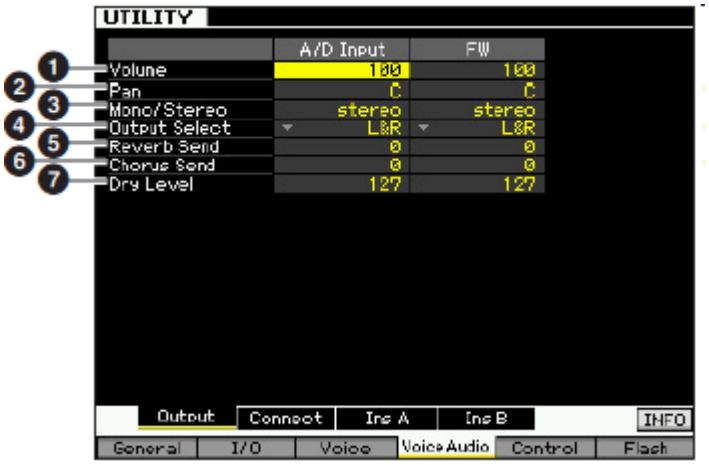
Vous pouvez régler les paramètres liés au signal de l'entrée audio en provenance des connecteurs [A/D INPUT] et IEEE 1394 en mode Voice. Cet écran est uniquement disponible lorsque vous accédez au mode Utility à partir du mode Voice.

Note : Les réglages FW (FW1 –14) sont uniquement disponibles lorsque l'unité FW16E en option est installée.

4.9.6.1 Réglages de sortie : SF1 « Output » 523
4.9.6.2 Réglages de connexion des effets d'insertion : SF1 « Connect » 524
4.9.6.3 Réglages des types d'effets d'insertion : SF3 « Ins A », SF4 « Ins B » 525

4.9.6.1 Réglages de sortie : SF1 « Output »

Cet écran vous permet de régler différents paramètres liés au signal d'entrée audio en mode Voice, tels que les prises de sortie, le volume, le balayage panoramique et la profondeur d'effet. Cet écran n'est disponible que lorsque vous passez en mode Utility à partir du mode Voice.



- **1** Volume : niveau de sortie de la partie d'entrée audio. Réglages : 0 – 127
- **2** Pan : position de balayage stéréo de la partie d'entrée audio. Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)
- **3** Mono/Stereo : Détermine la configuration du signal de la partie d'entrée audio ou la manière dont le ou les signaux sont acheminés (stéréo ou mono). Réglages : stereo, L mono, R mono, L+R mono
  - Stereo : Les canaux L et R de l'entrée audio sont utilisés.
  - L mono : Seul le canal L de l'entrée audio est utilisé.
  - R mono : Seul le canal R de l'entrée audio est utilisé.
  - L+R mono : Les canaux L et R de l'entrée audio sont mixés et traités en mono.
- **4** Output Select : affectation de la prise de sortie pour la partie d'entrée audio. Réglages : Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Écran LCD	Prises de sortie	Stéréo/Mono
L&R	OUTPUT Let R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT Let R	Stéréo
FW1&2	FW OUTPUT 1 et 2	Stéréo (1 . L, 2. R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 et 4	Stéréo (3 . L, 4 . R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 et 6	Stéréo (5. L, 6. R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 et 8	Stéréo (7 . L, 8 . R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 et 10	Stéréo (9. L, 10. R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 et 12	Stéréo (11 . L, 12 . R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 et 14	Stéréo (13. L, 14. R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (A/D Input uniquement)	Module Vocoder interne	Mono

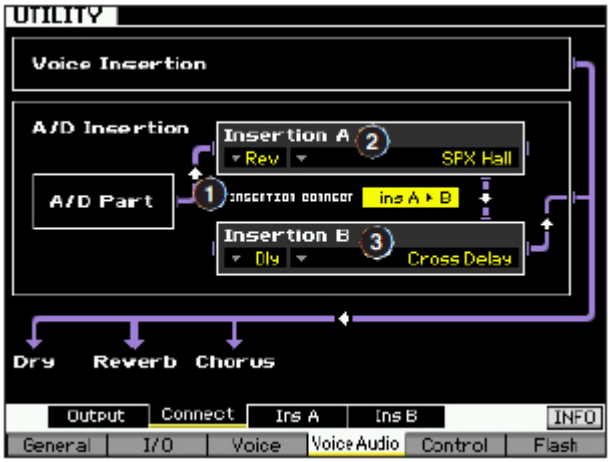
Note : Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche **SF6** « LIST ».

- 5 Reverb Send : niveau d'envoi du signal de la partie d'entrée audio envoyé à l'effet de réverbération. Réglages : 0 – 127
- 6 Chorus Send : niveau d'envoi du signal de la partie d'entrée audio envoyé à l'effet de « chorus ». Réglages : 0 à 127
- 7 Dry Level : niveau de la partie d'entrée audio qui n'a pas été traitée avec les effets système (Reverb, Chorus). Réglages : 0 – 127

Note : Les paramètres « Reverb Send » (5), « Chorus Send » (6) et « Dry Level » (7) ne sont pas disponibles lorsque « Output Select » (4) est réglé sur une valeur autre que « L&R ».

4.9.6.2 Réglages de connexion des effets d'insertion : SF1 « Connect »

Sur cet écran, vous pouvez spécifier la connexion de l'effet d'insertion du signal d'entrée audio en mode « Voice ». Cet écran n'est disponible que lorsque vous passez en mode « Utility » à partir du mode « Voice ».

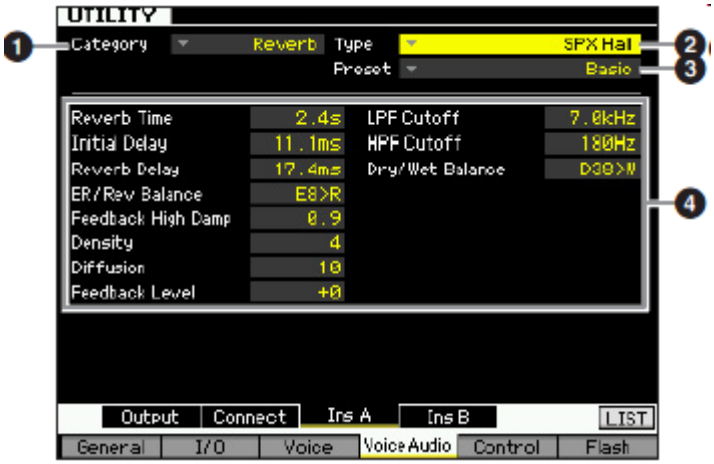


- 1 INSERTION CONNECT (Insertion Connection) : Détermine l'acheminement des effets pour les effets d'insertion A et B. Les changements de réglage sont indiqués dans le graphique à l'écran, ce qui vous donne une idée claire de l'acheminement du signal. Réglages : Ins A F B, Ins B F A
  - Ins A F B Les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés à l'effet d'insertion B et ceux traités avec l'effet d'insertion B sont envoyés aux effets Reverb et Chorus.
  - Ins B F A : Les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont envoyés à l'effet d'insertion A et ceux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés aux effets Reverb et Chorus.
- 2 Insertion A (Catégorie/type de l'insertion A)* : &
- 3 Insertion B (Catégorie/type de l'insertion B)* : type d'effet des insertions A et B. Dans la colonne « Category », vous sélectionnez l'une des catégories d'effets, contenant des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, vous sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée. Réglages : Vous trouverez les détails sur les catégories et types d'effets au paragraphe Bloc d'Effets.

Note : Vous pouvez appeler la liste et faire votre choix en appuyant sur la touche **SF6** « LIST ».

4.9.6.3 Réglages des types d'effets d'insertion : SF3 « Ins A », SF4 « Ins B »

Sur ces écrans, vous pouvez spécifier les types d'effets d'insertion appliqués au signal d'entrée audio en mode Voice. Ces écrans sont uniquement disponibles lorsque vous passez en mode Utility à partir du mode Voice.



Note : selon le paramètre sélectionné, l'icône LIST s'affiche dans le menu d'onglets correspondant à la touche **SF6**. Dans ce cas, vous pouvez appeler la liste en appuyant sur la touche [SF6] LIST, puis y sélectionner l'élément de votre choix.

- 1 Category : &
- 2 Type : Dans la colonne « Category », sélectionnez l'une des catégories d'effets, contenant des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, vous sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée (cf. paragraphe Bloc d'effets).
- 3 Preset : permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.
- 4 Paramètres d'effets : nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous au paragraphe Bloc d'Effets pour plus de détails sur les paramètres d'effets. Pour plus d'informations sur les paramètres de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

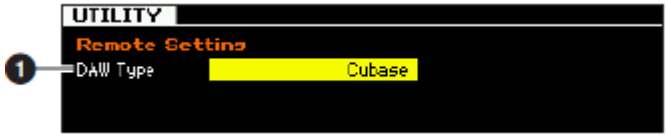
4.9.7 Réglages MIDI et de commande à distance : F5 « Control »

Dans les écrans suivants, vous spécifiez les paramètres liés à la fonction « Remote Control » (Commande à distance) et aux réglages MIDI.

4.9.7.1 Réglages DAW : SF1 « Remote » 526
4.9.7.2 Réglages MIDI : SF2 « MIDI » 526
4.9.7.3 Réglages de contrôleur : SF3 « Control » 530

4.9.7.1 Réglages DAW : SF1 « Remote »

Cet écran vous permet de spécifier les applications logicielles DAW que le MOTIF XF doit contrôler.

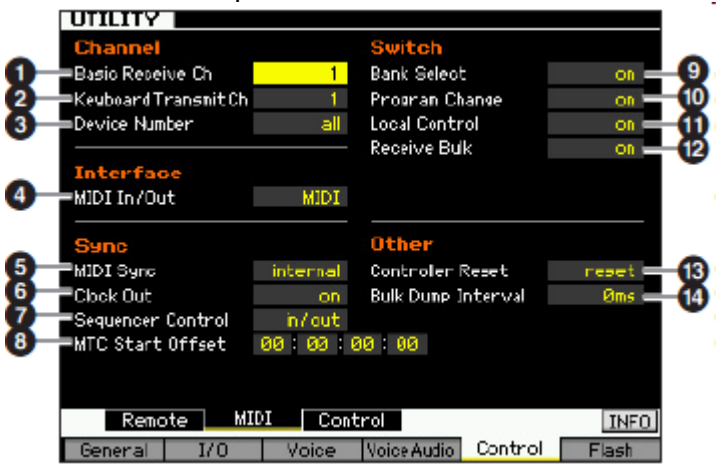


- 1 DAW Type (Type de DAW) : logiciel DAW à contrôler à l'aide du MOTIF XF. Réglages : Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

Note : Lorsque le voyant **REMOTE ON/OFF** (Activation/ désactivation de la commande à distance) est allumé, la sélection d'un type de logiciel DAW appelle automatiquement les réglages de la fonction « Remote ».

4.9.7.2 Réglages MIDI : SF2 « MIDI »

Cet écran vous permet de définir les paramètres MIDI.



- 1 Basic Receive Ch (Canal de réception de base) : canal de réception MIDI lorsque ce synthétiseur est réglé sur le mode générateur de son mono-timbre (modes Voice/Performance). Réglages : 1 – 16, omni, off
  - **Omni** : Lorsque ce réglage est sélectionné, tous les messages de canaux sont reçus.

  Note : En mode de générateur de son multitimbral (modes Song/Pattern), chaque partie de mixage reçoit les données MIDI selon le canal de réception MIDI qui lui est affecté. Ceci peut être spécifié sur l'écran Voice (Voix) (Paragraphe Mixing Edit) du mode Mixing Part Edit (Édition de partie de mixage).
- 2 Keyboard Transmit Ch: canal MIDI via lequel l'instrument envoie des données MIDI (vers un séquenceur externe, un générateur de

son ou tout autre périphérique). Ce paramètre est disponible en mode générateur de son mono-timbre (modes Voice/Performance). Réglages : 1 – 16, off

Note : En mode Song/Pattern, les données MIDI générées par le clavier, les boutons ou les molettes sont envoyées au générateur de son ou aux périphériques MIDI externes par le biais du canal de sortie MIDI de la piste actuellement sélectionnée. Les canaux de sortie de chaque piste peuvent être réglés dans l'écran Output Channel (Canal de sortie) (paragraphe reproduction d'un morceau) du mode Song Play (Reproduction de morceau).

- **3** Device Number (Numéro du périphérique) : numéro du périphérique utilisé par ce synthétiseur pour la réception ou la transmission de données. Ce numéro doit correspondre au numéro du périphérique MIDI externe lors de la transmission/réception de blocs de données, du changement de paramètres ou d'autres messages exclusifs au système. Réglages : 1 – 16, all, off
    - **all** (tout) : tous les messages exclusifs au système de numéro de périphérique MIDI sont reçus. Lorsque les messages exclusifs au système, tels que le transfert de blocs de données, sont transmis du MOTIF XF avec ce réglage, le MOTIF XF est reconnu comme numéro de périphérique 1.
    - **Off** : les messages exclusifs au système, tels que le transfert de blocs de données et le changement de paramètre ne peuvent être ni envoyés ni reçus. Lorsque vous essayez d'exécuter la transmission ou la réception des messages exclusifs aux systèmes, un message d'erreur apparaît.
- **4** MIDI In/Out : bornes d'entrée/sortie physiques utilisées pour la transmission/réception de données MIDI. Réglages : MIDI, USB, FW (disponible uniquement lorsque l'unité FW16E en option est installée)

  Note : Les trois types de bornes ci-dessus doivent être utilisés en même temps. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule de ces bornes pour transmettre/recevoir des données MIDI.

- **5** MIDI Sync (Synchronisation MIDI) : Détermine si la reproduction du morceau, du motif ou de l'arpège est synchronisée sur l'horloge interne de l'instrument ou sur une horloge MIDI externe. Réglages : Internal, MIDI, auto, MTC
    - **Internal** : Synchronisation avec l'horloge interne. Utilisez ce réglage lorsque vous utilisez ce synthétiseur seul ou comme source d'horloge maître pour un autre équipement.
    - **MIDI** : Synchronisation MIDI sur une horloge MIDI reçue d'un instrument MIDI externe via MIDI.
    - **Auto** : Lorsque l'horloge MIDI est transmise en continu depuis un périphérique MIDI externe ou un ordinateur, l'horloge interne du MOTIF XF n'est pas effective et le MOTIF XF est synchronisé sur 'horloge externe. Par contre, lorsque l'horloge MIDI n'est pas transmise à partir du périphérique MIDI externe ou d'un ordinateur, 'horloge interne du MOTIF XF continue de s'exécuter en synchronisation avec le tempo le plus récent reçu du périphérique MIDI externe ou de l'ordinateur (logiciel DAW). Notez que le tempo ne peut être changé sur le MOTIF XF lorsque cette valeur est sélectionnée. Ce réglage est utile si vous souhaitez alterner entre l'horloge externe et l'horloge interne.
    - **MTC** (MIDI Time Code) : Synchronisation sur un signal MTC reçu via MIDI. Les signaux MMC sont transmis via MIDI. Choisissez ce réglage lorsque vous utilisez ce synthétiseur en tant qu'esclave MIDI, notamment lorsqu'il est synchronisé par rapport à un MTR compatible MTC. La fonction MTC Sync est uniquement disponible en mode Song.

  Note :

  - Lorsque ce paramètre est réglé sur « MIDI », assurez-vous que l'instrument MIDI externe connecté au MOTIF XF transmet l'horloge MIDI au MOTIF XF.
  - Lorsque le paramètre MIDI Sync est réglé sur « MTC », il est impossible de reproduire des morceaux et des arpèges en mode Song. Les motifs et les arpèges peuvent par contre être reproduits en mode Pattern.
  - Le code MTC (MIDI Time Code) permet la synchronisation simultanée de plusieurs périphériques audio via des câbles MIDI standard. Cela inclut des données correspondant aux heures, minutes, secondes et cadres. Le MOTIF XF ne transmet pas de MTC.
  - MMC (MIDI Machine Control) permet de commander à distance des enregistreurs multipistes, des séquenceurs MIDI, etc. Un enregistreur multipiste compatible MMC, par exemple, répond automatiquement aux opérations de démarrage, d'arrêt, d'avance rapide et de retour rapide effectuées sur le séquenceur de contrôle, de sorte que la reproduction du séquenceur et celle de l'enregistreur multipiste restent alignées.

- **6** Clock Out (Sortie d'horloge) : Détermine si les messages de l'horloge MIDI (F8H) seront transmis via MIDI. Réglages : on, off
- **7** Sequencer Control (Contrôle du séquenceur) : Détermine si les signaux de la commande de séquenceur (démarrer (FAH), continuer (FBH), arrêter (FCH), et curseur de position de morceau (F2H)) sont reçus et/ou transmis via la borne MIDI OUT/USB. Réglages : off, in, out, in/out
  - **Off** : Non transmis ni reconnus.
  - **In** : Reconnus mais non transmis.
  - **Out** : Transmis mais non reconnus.
  - **in/out** :(entrée/sortie) Transmis/reconnus.
- **8** MTC Start Offset (MIDI Time Code Start Offset) (Décalage de début MTC) : point de code temps spécifique à partir duquel commence la reproduction de la séquence, lors de la réception du MTC. Vous pouvez utiliser cette fonction pour aligner avec précision la reproduction de ce synthétiseur sur un périphérique externe compatible MTC. Réglages : Hour: (Heure) Minute: Second: (Seconde) Frame (Cadre)
  - Hour : 00 – 23
  - Minute : 00 – 59
  - Second : 00 – 59
  - Frame : 00 – 29
- **9** Bank Select : active ou désactive les messages de sélection de banque, tant au niveau de la transmission que de la réception.
  - **on** : le synthétiseur répond aux messages de sélection de banque entrants et transmet également les messages de sélection de banque appropriés (en cas d'utilisation du panneau).
  - **Off** : les messages Bank Select peuvent être transmis/reçus. Réglages : off, on
- **10** Program Change : active ou désactive les messages de changement de programme, tant au niveau de la transmission que de la réception.
  - **On** : le synthétiseur répond aux messages de changement de programme entrants et transmet également les messages de changement de programme appropriés (en cas d'utilisation du panneau).
  - **off** : les messages Program Change ne peuvent être transmis/reçus. Réglages : off, on
- **11** Local Control : Détermine si le générateur de son de l'instrument répond ou non à votre jeu au clavier. Réglages : off, on
  - **On** : en général, car il est évident que vous souhaitez entendre le son du MOTIF XF lorsque vous jouez.
  - Même sur « off », les données seront transmises via MIDI. En outre, le bloc du générateur de son interne répond aux messages reçus via MIDI

- **12** Receive Bulk (Réception en bloc) : Détermine si les transferts de blocs de données peuvent ou non être reçus. Réglages : protect (non reçus), on (reçus)
- **13** Controller Reset (Réinitialiser contrôleur) : Détermine le statut des différents contrôleurs (molette de modulation, modification ultérieure, contrôleur au pied, contrôleur de souffle, boutons, etc.) lorsque vous passez d'une voix à l'autre. Réglages : hold, reset
  - **Hold** (maintien), les contrôleurs conservent leur réglage actuel.
  - **reset** (réinitialisation), les valeurs par défaut des contrôleurs sont restaurées (ci-dessous). Les contrôleurs seront réinitialisés sur les états ou positions suivant(e)s :

Pitch Bend	Centre
Molette de modulation	Minimum
Modification ultérieure	Minimum
Contrôleur au pied	Maximum
Sélecteur au pied	Désactivé
Contrôleur de ruban	Centre
Contrôleur de souffle	Maximum
Fonction attribuable	Désactivé
Expression	Maximum
Maintien	Désactivé

- **14** Bulk Dump Interval (Intervalle de transfert en bloc) : intervalle de transfert en bloc lorsque la fonction « Bulk Dump » est activée, que le message « Bulk Request » (Demande de transfert) est reçu ou que des messages exclusifs au système enregistrés sur une piste de séquence sont reproduits.
  La fonction « Bulk Dump » sauvegarde les données dans le tampon d'édition (DRAM) ou dans la mémoire Flash ROM, en les transférant sous forme de blocs de données (message exclusif au système) vers un instrument MIDI externe ou un logiciel séquenceur installé sur l'ordinateur. Ces données peuvent ensuite être renvoyées vers l'instrument, avec restauration de tous les réglages archivés. Réglages : 0 – 900 ms

Note : Lors de l'utilisation de la fonction « Bulk Dump » ou de la réception d'un message « Bulk Request », la valeur maximale de l'intervalle de temps est fixée à 30 ms, ce qui signifie que le transfert en bloc est exécuté durant un intervalle de temps de 30 ms, même si ce paramètre est réglé sur une valeur supérieure à 31 ms. Lors de la reproduction de messages exclusifs au système sur une piste de morceau ou de motif, des réglages de valeur supérieurs à 31 ms sont disponibles, ce qui signifie que le transfert en bloc est exécuté selon l'intervalle de temps réglé ici, indépendamment du réglage du tempo du morceau ou du motif.

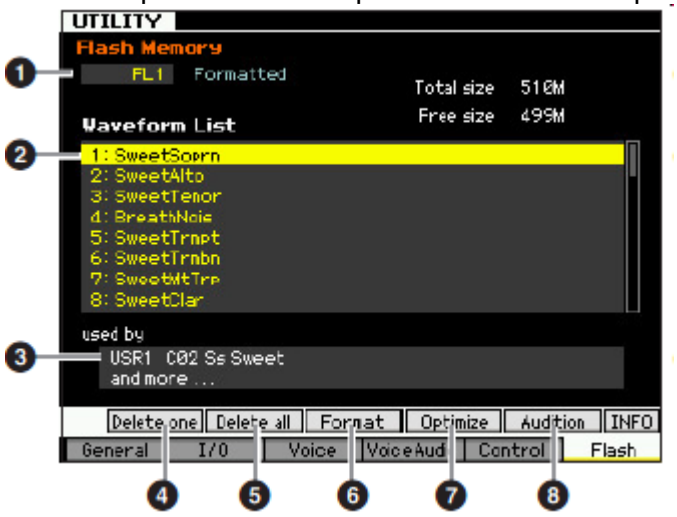
4.9.7.3 Réglages de contrôleur : SF3 « Control »



Controller Assign (Affectation du contrôleur)
Vous avez la possibilité d'affecter des numéros de changement de commande MIDI aux contrôleurs et aux boutons du panneau avant. Ainsi, vous pouvez utiliser les boutons « ASSIGN » **1** et **2** pour contrôler la profondeur d'effet tout en utilisant la commande au pied pour commander la modulation. Ces affectations de commande sont appelées « Controller Assign ».

4.9.8 Gestion du module d'extension de la mémoire flash en option : F6 « Flash »

Cet écran vous permet de gérer le module d'extension de la mémoire flash en option (FL512M/FL1024M) à l'aide d'opérations telles que « Format » et « Optimize ».



- **1** Numéro du module d'extension de la mémoire flash : module à gérer, « FL1 » ou « FL2 » pour les logements 1 & 2. Mentions à droite du numéro :
  - **Unmounted** (Non monté), si le module FL512M/FL1024M n'est pas correctement installé
  - **Unformatted** (Non formaté) si le module FL512M/FL1024M déjà installé n'est pas encore formaté.
  - **Formatted** (Formaté) si le module FL512M/FL1024M est installé et formaté
- **2** Waveform List : formes d'onde stockées dans le module d'extension de la mémoire flash du logement spécifié en **1**. À partir de cette liste, vous pouvez

sélectionner la forme d'onde et écouter le son en appuyant sur la touche **SF5** « Audition ».

- **3** Voix : voix utilisant la forme d'onde sélectionnée en **2**. Vous pouvez vérifier si la forme d'onde sélectionnée est réellement utilisée ou non dans la voix. Cette fonction peut s'avérer utile avant l'exécution de l'opération « Delete ».
- **4 SF1** « Delete one » : pour ne supprimer qu'une seule forme d'onde, après avoir sélectionné le numéro du logement en **1**, puis la forme d'onde en **2**.
- **5 SF2** « Delete all » : pour supprimer toutes les formes d'onde répertoriées à l'écran, après avoir sélectionné le numéro du logement en **1**.
- **6 SF3** « Format » : pour formater le module d'extension de la mémoire flash (non formaté à sa sortie d'usine), après avoir sélectionné le numéro du logement dans lequel le nouveau module est installé en **1**. Une confirmation est demandée, appuyez sur la touche **INC/YES** pour exécuter l'opération Format.

AVIS

L'opération Format peut être exécutée sur un module qui a déjà été formaté. Dans ce cas, notez que toutes les données de forme d'onde, en ce compris les échantillons, seront supprimées.

- **7 SF4** « Optimize » : pour **défragmenter** le module d'extension de la mémoire flash, après avoir sélectionné le numéro du logement en **1**, et confirmé par [INC/YES]. L'optimisation consolide les zones de la mémoire utilisée et non utilisée (disponible) afin de créer la zone la plus large possible d'espaces mémoire contigus.

AVIS

Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant l'opération « Optimize », dont l'exécution peut prendre plus de dix secondes. Sinon, les données présentes sur le module d'extension de la mémoire flash seront effacées.

- **8 SF5** « Audition » : pour entendre le son de la forme d'onde actuellement sélectionnée.

4.9.9 Restaurer la configuration d'usine JOB : « Factory Set »

L'opération « Factory Set » efface toutes les données créées et stockées dans la mémoire utilisateur, y compris les données de forme d'onde présentes sur le module d'extension de la mémoire flash en option FL512M/FL1024M (si installé). Pour éviter toute perte de données, enregistrer toutes les données importantes sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur connecté au même réseau que le MOTIF XF (paragraphe gestion de fichier) avant d'exécuter l'opération « Factory Set ».

Et même si on n'a pas personnalisé ses paramètres, ne pas oublier qu'un RESET efface également le paramétrage du réseau qui est fastidieux, et justifie de **faire un BACKUP dans tous les cas**.

- bouton **UTILITY**
- bouton **JOB**
- côcher la case « All »
- bouton **ENTER**
- bouton **INC / YES**

4.9.10 Réglages de séquenceur : « **SEQ SETUP** »

En mode « Song », « Pattern » ou « Performance », appuyez sur la touche **SEQ SETUP** pour ouvrir l'écran permettant de régler les paramètres généraux du séquenceur. Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche **STORE** pour stocker les réglages des paramètres « Sequencer Setup » et « Utility »

AVIS
Tous les réglages Sequencer Setup seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans les avoir stockés.

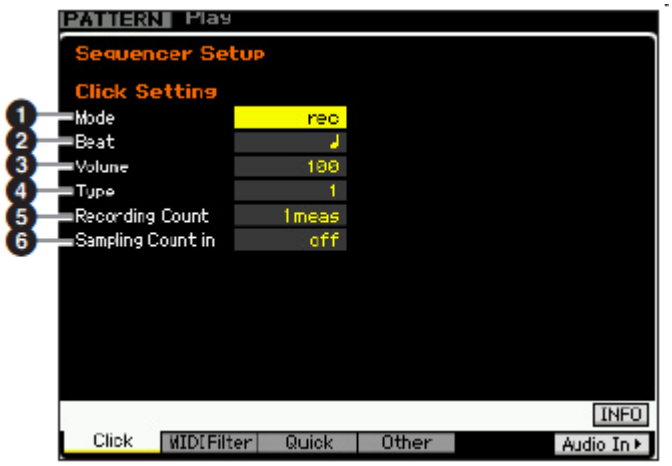
Note : En mode Voice et Master, la touche **SEQ SETUP** ne peut pas être utilisée lorsque le paramètre Mode (paragraphe « common Edit ») est réglé sur « Voice ».

4.9.10.1 Réglages du métronome : F1 « Click » 532
4.9.10.2 Réglages de filtre MIDI : F2 « MIDI Filter » 533
4.9.10.3 Utilisation de la fonction « Quick Setup » : F3 « Quick » 534
4.9.10.4 Autres réglages de « morceau/motif » : F4 « Other » 535

4.9.10.1 Réglages du métronome : F1 « Click »

Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs au son de clic (métronome) utilisé lors de l'enregistrement ou de la reproduction en mode Song/Pattern/Performance.

Note : Le son de clic étant créé à l'aide du générateur de son interne, sa reproduction affecte la polyphonie générale de ce synthétiseur.



- 1 Mode : Détermine les conditions d'activation et les modalités de retentissement du clic du métronome. Réglages : off, rec, rec/play, always
  - Off : Pas de clic.
  - Rec : Le clic est émis uniquement pendant l'enregistrement du morceau/motif/performance.
  - rec/play : Le clic est émis pendant l'enregistrement et la reproduction.
  - always (toujours) : Le clic est toujours émis en mode Song/Pattern.
- 2 Beat : temps sur lequel le clic du métronome est émis. Réglages : (doubles croches), (croches), (noires), (blanches), (rondes)
- 3 Volume : volume du son du clic. Réglages : 0 – 127
- 4 Type : type de son du clic. Dix types de clic sont disponibles, notamment les sons traditionnels de métronome et de baguette. Réglages : 1 – 10

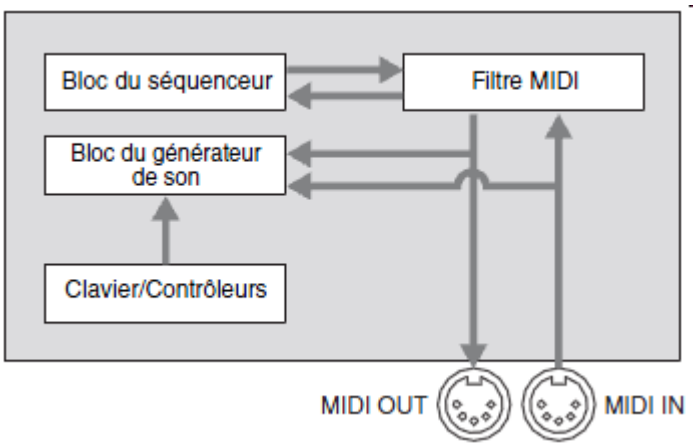
- 5 Recording Count (Compte à rebours de l'enregistrement) : nombre de mesures de compte à rebours émises avant le début de l'enregistrement, après avoir appuyé sur la touche ► (Lecture) en mode « Record Standby ». Réglages : off (L'enregistrement commence dès que vous appuyez sur la touche ►), 1 meas – 8 meas
- 6 Sampling Count in : Réglages : off, 1 meas – 8 meas
  (Compte à rebours de l'échantillonnage)
  - nombre de mesures de compte à rebours émises avant le début de la reproduction du morceau/motif après avoir lancé l'opération « Sampling ». Ce réglage peut être utilisé lorsque le paramètre Type est défini sur « sample+note » et que le paramètre Trigger Mode est configuré sur « meas » dans le mode « Sampling » appelé depuis le mode « Song » ou « Pattern ».

  - Lorsque « off » est sélectionné, la reproduction du morceau/motif débute dès que vous lancez l'opération « Sampling ».

4.9.10.2 Réglages de filtre MIDI : F2 « MIDI Filter »

Cet écran vous permet de définir les événements MIDI qui seront reconnus/transmis via MIDI. Les réglages effectués ici s'appliquent uniquement aux données de reproduction du morceau/motif ; ils n'affectent pas les événements MIDI générés par votre jeu au clavier ou les opérations de panneau et la reproduction d'arpèges en modes Voice et Performance. Les données de reproduction de morceau ou de motif passent par MIDI Filter avant d'être envoyées au bloc de générateur de son interne et au connecteur MIDI OUT.

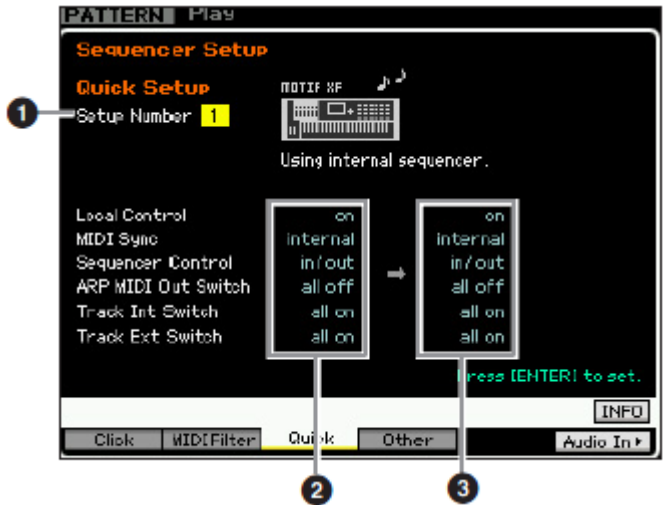
Les messages MIDI transmis depuis l'instrument MIDI externe passent par MIDI Filter avant d'être enregistrés sur la piste de morceau ou de motif. Ils sont transmis au générateur de son sans être soumis au paramètre MIDI Filter.



Événements MIDI auxquels le filtre s'applique : Note, Program Change, Control Change, Pitch Bend, Channel After Touch, Polyphonic After Touch, System Exclusive, Message Channel Mode Réglages : ☑ (non transmis/reconnus), ☐ (transmis/reconnus).

4.9.10.3 Utilisation de la fonction « Quick Setup » : F3 « Quick »

Cet écran vous permet d'appeler instantanément les réglages de panneau liés au séquenceur, en sélectionnant des configurations de présélections adaptées, ce qui vous permet de régler simultanément un éventail de paramètres importants liés au séquenceur.



Note : Les paramètres « Track INT Switch » et « Track EXT Switch » ne sont pas disponibles lorsque vous ouvrez la fenêtre « Quick Setup » depuis le mode Performance.

- 1 Setup Number : numéro de configuration. Les réglages de paramètre de la configuration sélectionnée sont renseignés à droite comme étant de nouveaux réglages (3). Réglages : 1 – 4

1	Using internal Sequencer (Utilisation du séquenceur interne)	Cette configuration est utile pour utiliser la fonction du séquenceur interne (morceau ou motif) par elle-même
2	Recording internal sequencer to computer (Enregistrement du séquenceur interne sur ordinateur)	Cette configuration est utile lorsque vous transmettez les données de reproduction du morceau ou du motif à un ordinateur externe et les enregistrez dans une application logicielle de l'ordinateur
3	Recording on computer (Enregistrement sur l'ordinateur)	Cette configuration est utile lorsque vous enregistrez votre performance au clavier dans un logiciel de l'ordinateur. Le bloc du séquenceur du MOTIF XF est synchronisé avec l'horloge externe lorsque l'horloge MIDI provient du périphérique MIDI externe. Si l'horloge MIDI n'émane pas du périphérique MIDI externe, le bloc du séquenceur du MOTIF XF est synchronisé avec sa propre horloge interne
4	Recording Arpeggio to computer (Enregistrement des arpèges sur l'ordinateur)	Cette configuration est utile lorsque vous transmettez les données de reproduction d'arpèges à un ordinateur externe et les enregistrez dans une application logicielle de l'ordinateur

- 2 Réglages actuels : Indique les réglages en cours des paramètres associés. Après avoir sélectionné une configuration du paramètre Setup (1) indiquée comme étant composée de nouveaux réglages, à droite (3), appuyez sur **ENTER** pour appeler effectivement la configuration sélectionnée (1), qui sera alors signalée comme représentant les réglages en cours (2)
- 3 Nouveaux réglages : Indique les réglages de paramètre Setup sélectionné ci-dessus (1).

4.9.10.4 Autres réglages de « morceau/motif » : F4 « Other »

Dans cet écran, vous pouvez régler les paramètres liés au mode « Song/Pattern », tels que la synchronisation du changement de motif.

Note : Les réglages effectués ici n'affectent pas le mode « Performance ».



- **1** Quantize : valeur de quantification du changement de section (motif) pendant la reproduction lorsque vous changez de section. Lorsque ce paramètre est réglé sur « 1 », le changement de motif (section) s'effectue toujours au premier temps de la mesure suivante pendant la reproduction après que vous avez changé de section. Lorsqu'il a la valeur « 1/16 », le changement de section peut s'effectuer sur n'importe quel 16e temps pendant la reproduction. Réglages :
  - 1 (1 mesure),
  - 1/2 (blanche),
  - 1/4 (noire),
  - 1/8 (croche),
  - 1/16 (double croche)
- **2** Tempo Hold (Maintien du tempo) : Détermine si le réglage du tempo passe à la valeur de tempo enregistrée avec chaque motif lorsqu'un nouveau motif est sélectionné pendant la reproduction. Réglages : on, off
  - « on », le tempo est maintenu lors du changement de motif.
  - « off », (réglage normal) le tempo devient celui qui a été enregistré avec le nouveau motif lors du changement de motif

  Note : Les données de réglage de tempo de la chaîne de motifs ne sont pas affectées par ce paramètre.

- **3** Load Mixing (Charger le mixage) : Détermine si les réglages de mixage sont chargés (on) ou non (off) lorsque vous modifiez le numéro du morceau/motif. Réglages : on, off
  - « on » : réglage normal
  - « off », réglages de mixage non chargés, et les modifications de morceau effectuées via la reproduction de la chaîne de morceaux n'affectent pas la configuration du mixage.
- **4** Song Event Chase : (Poursuite d'événement de morceau) En règle générale, si la reproduction est lancée en milieu de morceau ou de motif, ou que vous utilisez les fonctions d'avance rapide ou de rembobinage, certains types de données (tels que le changement de programme, la variation de ton et le changement de commande) risquent de ne pas être reproduits correctement. En définissant ce paramètre sur un événement spécifique, vous assurez l'intégrité de la reproduction de

l'événement, même en cas d'avance rapide ou de rembobinage. Réglages : off, PC (Changement de programme), PC+PB+Ctrl (Changement de programme + Variation de ton + Changement de commande)

Note : Gardez à l'esprit que les réglages autres que « off » risquent de ralentir le fonctionnement de l'instrument, en introduisant, par exemple, une pause avant le début de la reproduction ou en ralentissant la vitesse d'avance rapide et de rembobinage.

4.9.11 Contrôler la version installée de l'OS

Le contrôle peut se faire :

Soit Motif allumé :
- bouton **UTILITY**
- Simultanément **UTILITY** + ▲ + **F1**
- le numéro de version du firmware s'affiche

Soit à partir du Motif éteint :

- Allumer le Motif tout en pressant **REC** et **STORE**.

Le message est :

```
Current Version Kernel:    1.xx
                Firm:      1.xx
```

4.9.12 Mettre à jour le firmware

Contrôler la version installée comme indiqué plus haut.

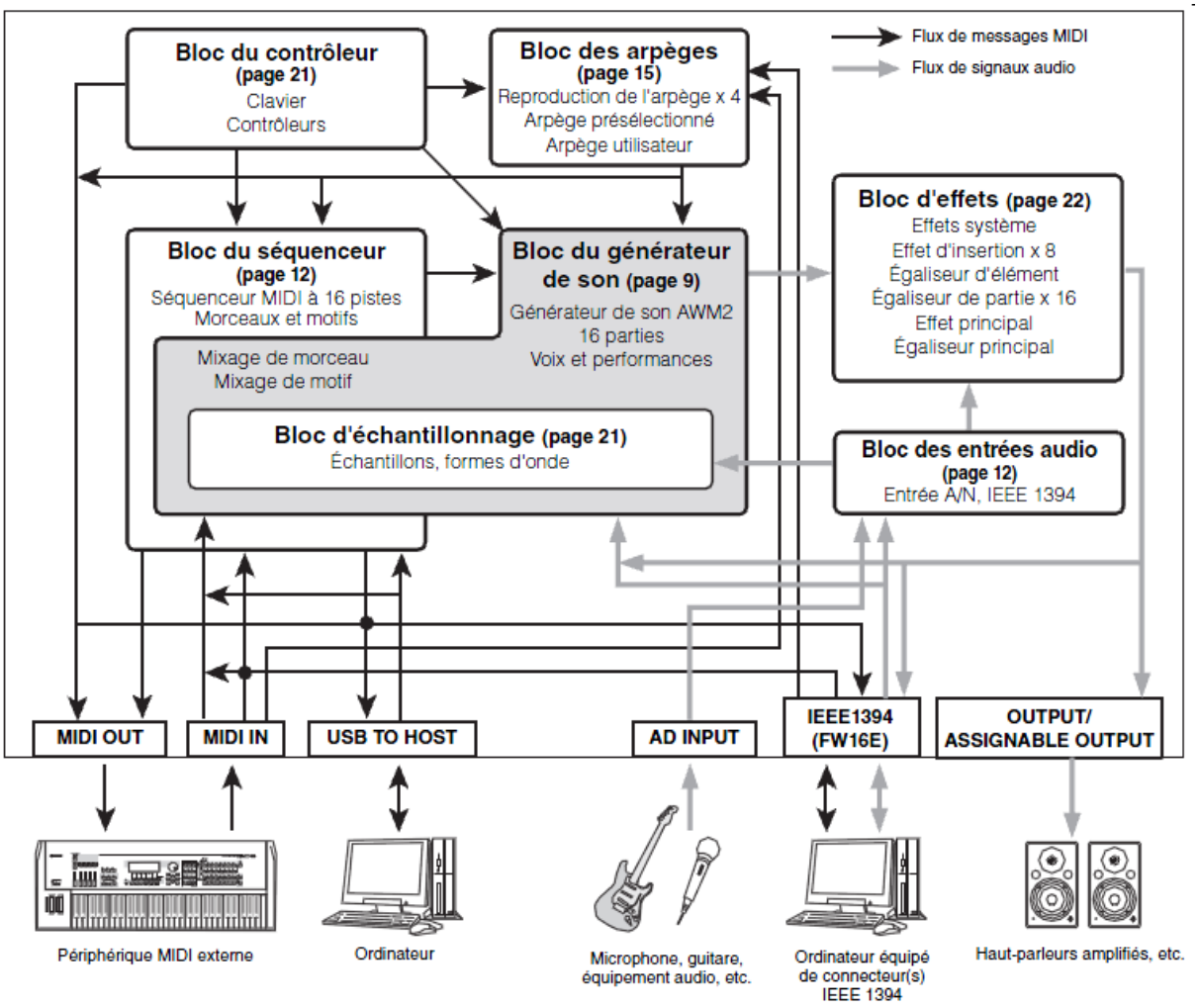
Sauvegarder toutes les données utilisateur qui vont être effacées par la mise à jour.
Contrôler éventuellement la compatibilité de la clef USB avec le motif, dans le document PDF téléchargeable sur le site Yamaha.

- formater une clef USB sur le Motif (cf. paragraphe correspondant)
- éteindre le Motif
- copier le fichier 8K44OS_.PGM (OS version 1.5) sur la clef USB qui ne doit contenir aucun autre fichier ! et la connecter au Motif
- Allumer le Motif tout en pressant **UTILITY** + ▲ jusqu'à l'affichage du logo du Motif, puis le message suivant apparaît « Searching for the firmware updater » « .....% ». Attendre environ 3 minutes.
- A l'affichage du message « Finish. Please turn off », éteindre le Motif
- retirer la clef USB

5 Les 7 blocs de « génération/traitement » des sons

Tiré du Manuel de Référence.

- les arpège : 5.5 Seul chapitre avancé sur l'utilisation des Arpèges
- les effets : 5.7 Seul chapitre avancé sur l'utilisation des Effets



Outre la description des fondements de la conception du Motif, c'est dans ce paragraphe qu'on trouve la description et l'utilisation de fonctionnalités indispensables comme les **Arpèges** et les **Effets**.

5.1 BLOC DU « GÉNÉRATEUR » DE SON 538
5.2 BLOC D'ÉCHANTILLONNAGE : « SAMPLING » 543
5.3 BLOC DES ENTRÉES AUDIO 544
5.4 BLOC DU « SÉQUENCEUR » 544
5.5 BLOC DES ARPÈGES : FONCTION « ARPEGGIO » 549
5.6 BLOC DU CONTRÔLEUR 560
5.7 BLOC D'EFFETS 562

5.1 Bloc du « générateur » de son

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

Polyphonie maximale

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

5.1.1 BLOC DE « GÉNÉRATEUR » DE SON EN MODE « VOICE » 538
5.1.2 BLOC DU « GÉNÉRATEUR » DE SON EN MODE « PERFORMANCE » 542
5.1.3 BLOC DU « GÉNÉRATEUR DE SON » EN MODE « SONG/PATTERN » 542

5.1.1 Bloc de « générateur » de son en mode « Voice »

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

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

5.1.1.1 Voix normales et voix de batterie 538
5.1.1.2 Expanded Articulation : « XA » 539
5.1.1.3 Éléments et touches de batterie 540

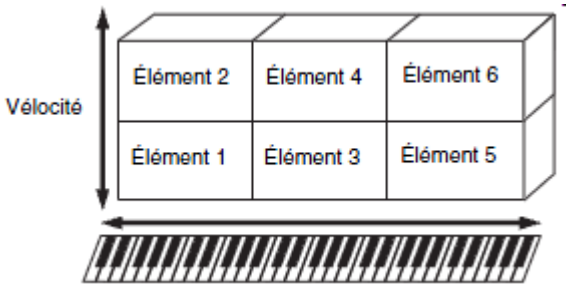
5.1.1.1 Voix normales et voix de batterie

Pour les voix normales, les notes du clavier reproduisent les hauteurs de ton des sons d'instrument de musique.
Pour les voix de batterie, les notes du clavier reproduisent chacune un son de percussion/batterie différent.

Voix normale
Une voix normale est constituée de 8 éléments. En fonction des réglages du mode Voice Edit (Édition de voix) sélectionnés, ces éléments peuvent être tous audibles simultanément ou retentir selon des plages de notes et de vélocités spécifiques, et les réglages XA (Expanded Articulation) (Articulation développée) désignés.

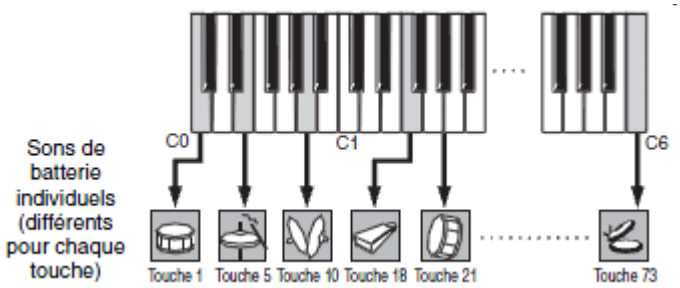
L'illustration ci-dessous montre un exemple de voix normale. Les six éléments étant distribués à travers la plage des notes du clavier et la plage des vélocités, un élément différent retentit en fonction de la note que vous jouez et de votre force de frappe au clavier. Dans la distribution de notes, les éléments 1 et 2 sont audibles dans la plage inférieure du clavier, les éléments 3 et 4 dans la plage moyenne et les éléments 5 et 6 dans la plage supérieure. Dans la distribution de vélocités, les éléments 1, 3 et 5 retentissent lorsque le jeu au clavier est atténué alors que les éléments 2, 4 et 6 sont audibles en cas de jeu de clavier accentué.

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



Voix de batterie (Kit de batterie)

Comme déjà dit, pour les voix de batterie, les notes du clavier reproduisent chacune un son de percussion/batterie différent.



5.1.1.2 Expanded Articulation : « XA »

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

Jeu legato

Contrairement aux synthétiseurs conventionnels qui recréent un effet de legato en maintenant l'enveloppe de volume sonore de la note précédente sur la note suivante, en mode mono, le MOTIF XF reproduit avec une plus grande précision un effet legato en autorisant le retentissement de certains éléments spécifiques en cas de jeu lié, ainsi que la reproduction normale de certains autres éléments (avec les réglages de paramètre de commande XA « normal » et « legato »).

Son de relâchement de note authentique

Le MOTIF XF émet le son produit lorsque la note de l'instrument acoustique est relâchée, à condition de régler le paramètre de commande XA d'un certain élément sur « key off sound » (son avec désactivation de note).

Variations de son subtiles pour chaque note jouée
Contrairement aux synthétiseurs conventionnels qui essaient de reproduire cet effet en modifiant aléatoirement la hauteur de ton et/ou le filtre, le MOTIF XF reproduit de manière plus précise ces variations de son subtiles en ayant recours aux réglages de paramètres de commande XA « wave cycle » (cycle d'ondes) et « wave random » (ondes aléatoires).

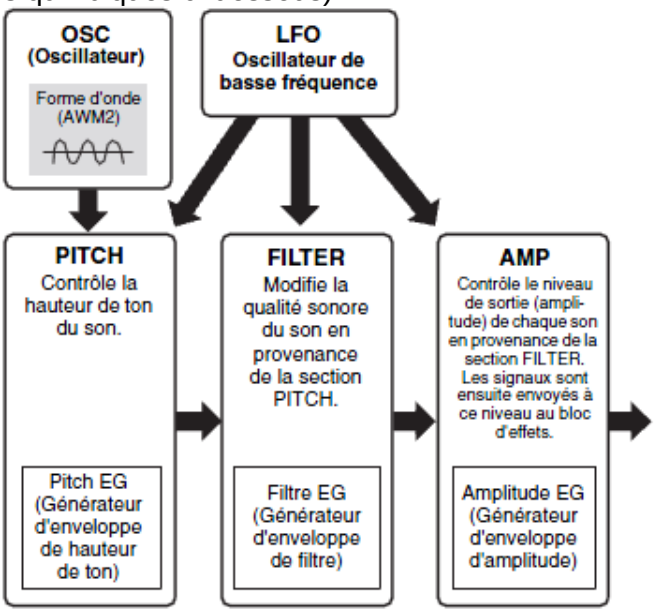
Basculement entre différents sons pour recréer les performances naturelles d'un instrument acoustique
Les instruments acoustiques produisent des bruits spécifiques, comme le frottement des coups de langue d'une flûte ou les harmoniques supérieures d'une guitare acoustique. Le MOTIF XF recrée ces effets en vous permettant de basculer entre les sons tandis que vous jouez, en utilisant les touches « ASSIGNABLE FUNCTION » et les réglages du paramètre « XA Control », à savoir « AF 1 on », « AF 2 on » et « all AF off ».

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

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

5.1.1.3 Éléments et touches de batterie

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



Oscillator (Oscillateur)

Cette section produit l'onde qui détermine la hauteur de ton de base. Vous pouvez attribuer la forme d'onde (ou le son de base) à chaque élément de la voix normale ou à chaque touche de la voix de batterie. Dans le cas de la voix normale, vous avez la possibilité de régler la plage de notes pour chaque élément (la plage de notes du clavier dans laquelle l'élément retentit) ainsi que la réponse à la vélocité (la plage de vélocités de note dans laquelle l'élément est audible). En outre, les paramètres XA sont réglables dans cette section. Les paramètres d'oscillateur se règlent dans l'écran Oscillator (Oscillateur) (pages 69 et 87).

Pitch

Cette section contrôle la hauteur de ton du son (onde) produit par l'oscillateur. Dans le cas d'une voix normale, vous pouvez désaccorder des éléments distincts, appliquer la fonction « Pitch Scaling » (Échelle de hauteur de ton), etc. En outre, le réglage du « PEG » (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton) vous permet de contrôler la variation du ton dans le temps.
Il est possible de régler les paramètres de hauteur de ton respectivement dans les écrans « Pitch » (§ 4.1.2.3.3) et « Pitch EG » (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton) (page 72) du mode « Voice Edit ». Notez que les paramètres de hauteur de ton d'une voix de batterie peuvent être réglés dans l'écran Oscillator.

Filter

Cette section modifie le timbre de chaque son produit par la hauteur de ton en coupant la sortie d'une portion de fréquence spécifique du son. En outre, le réglage du FEG (Générateur d'enveloppe de filtre) vous permet de contrôler la fréquence de coupure du filtre dans le temps.
Il est possible de régler les paramètres de filtre respectivement dans les écrans Filter (pages 74 et 89), Filter « EG » (GE de filtre) (§ 4.1.2.3.4.2) et « Filter Scale » (Échelle de filtre) (page 78) du mode Voice Edit.

Amplitude

Cette section contrôle le niveau de sortie (amplitude) du son produit par le bloc de filtre. Les signaux sont ensuite envoyés à ce niveau au bloc d'effets. En outre, le réglage de l'AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) vous permet de contrôler la variation du volume dans le temps. Il est possible de régler les paramètres d'amplitude respectivement dans les écrans Amplitude (pages 79 et 89), « Amplitude EG » (GE d'amplitude) (§ 4.1.2.3.5.2) et « Amplitude Scale » (Échelle d'amplitude) (page 81) du mode « Voice Edit ».

LFO (Oscillateur de basse fréquence ou OBF)

Comme son nom le suggère, l'OBF produit une onde de basse fréquence. Ces ondes permettent de modifier la hauteur de ton, le filtre ou l'amplitude de chaque élément en vue de créer des effets tels que le vibrato, le « wah » et le « trémolo ». Le paramètre « LFO » peut être réglé pour chaque élément individuel, mais aussi globalement pour tous les éléments. Il est possible de régler les paramètres liés à l'OBF dans les écrans « Common LFO » (§ 4.1.2.2.5.1) et « Element LFO » (OBF d'élément) (page 82) du mode « Voice Edit ».

5.1.2 Bloc du « générateur » de son en mode « Performance »

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

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

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

5.1.3 Bloc du « générateur de son » en mode « Song/Pattern »

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

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

À propos du mixage

Un programme dans lequel plusieurs voix sont affectées aux parties pour une reproduction multi-timbre dans les modes Song et Pattern est appelé un « mixage ». Chaque mixage peut contenir jusqu'à 16 parties. Un mixage peut être créé en éditant des paramètres propres à chaque partie et des paramètres communs à toutes les parties, en mode « Mixing » (paragraphe 4.7.3 ci-dessus).

Structure de la mémoire des mixages

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

Mode Song : 64 réglages de mixage (un mixage pour chaque morceau)

Mode Pattern : 64 réglages de mixage (un mixage pour chaque motif)

5.2 Bloc d'échantillonnage : « SAMPLING »

Le bloc d'échantillonnage vous permet d'introduire, dans le système du synthétiseur, vos propres sons enregistrés, notamment de voix, d'instrument, de rythme et d'effets sonores spéciaux, et de reproduire ces sons comme n'importe quelle autre voix. Ces sons, ainsi que les données audio, peuvent être capturés depuis l'entrée A/N et le connecteur IEEE 1394 (disponible lorsque l'unité FW16E en option est installée), qui bénéficie d'une qualité allant jusqu'à 16 bits et 44,1 kHz.

Gardez à l'esprit que les données créées par l'opération d'échantillonnage varient selon le mode à partir duquel vous accédez au mode « Sampling » (Échantillonnage) :

- Voice ou Performance :
- Song ou Pattern

Voir les paragraphes sur le mode SAMPLING, et le mode PATTERN (identique pour le mode SONG)

Les sons enregistrés à l'aide de la fonction « Sampling » (Échantillonnage) peuvent être intégrés aux voix et aux performances de l'instrument.

D'autre part, lorsque vous entrez en mode « Sampling » depuis les modes Voice ou Performance, vous créez vos propres échantillons originaux, les éditez, leur affectez une forme d'onde puis attribuez cette forme d'onde originale à une voix ou une performance utilisateur.

AVIS
Les données d'échantillon enregistrées (modifiées) sont perdues à la mise hors tension de l'instrument. Pensez dès lors à toujours copier les données d'échantillons sur le module d'extension de la mémoire flash en option (§ 2.1.3 ci-dessus) ou à les enregistrer sur un périphérique de stockage USB ou un ordinateur relié au même réseau que le MOTIF XF (§ 6.1.7 ci-dessous) avant de mettre l'instrument hors tension.

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

5.3 Bloc des entrées audio

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

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

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

5.4 Bloc du « séquenceur »

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

5.4.1 BLOC DU « SÉQUENCEUR » EN MODE « SONG » 544
5.4.2 BLOC DU « SÉQUENCEUR » EN MODE « PATTERN » 545
5.4.3 BLOC DU « SÉQUENCEUR » APPLIQUÉ AUX « SONGS » ET AUX « PATTERNS » 547
5.4.4 BLOC DE « SÉQUENCEUR » APPLIQUÉ AU MODE « PERFORMANCE » 548

5.4.1 Bloc du « séquenceur » en mode « Song »

Un morceau est composé de données de séquence MIDI créées par enregistrement de vos performances au clavier sur chaque piste. Un morceau produit par ce synthétiseur est en fait identique à un morceau émis sur un séquenceur MIDI.

5.4.1.1 Structure de « pistes de morceau » 544
5.4.1.2 « Chaîne de morceaux » 545

5.4.1.1 Structure de « pistes de morceau »

Un morceau est composé de :

- ✓ 16 pistes distinctes,
- ✓ une piste de scène
- ✓ une piste de tempo.

Pistes de séquence 1 – 16 :
Enregistrez votre performance au clavier sur ces pistes à l'aide de l'enregistrement en temps réel (§ 4.4.4 ci-dessus) et éditez les données enregistrées en mode « Song Edit » (§ 4.4.4.4).

Piste de scène :

Cette piste vous autorise à enregistrer les réglages des modifications de scène, tels que l'état « Mute » ou « Solo ». Ceux-ci peuvent être spécifiés dans l'écran « Song Play » (§ 4.4.3.1) et rappelés durant la reproduction de morceau. Pendant la reproduction de morceau, les « Mute » ou « Solo » de piste changent automatiquement en fonction des réglages que vous avez spécifiés sur la piste de scène. Vous pouvez enregistrer cette piste à l'aide de l'enregistrement en temps réel (§ 4.4.4 ci-dessus) et éditez les données enregistrées en mode « Song Edit » (§ 4.4.4.4).

Piste de tempo :
Cette piste vous permet d'enregistrer les réglages de modification de tempo. Durant la reproduction de morceau, le tempo change automatiquement selon les réglages que vous avez enregistrés sur cette piste. Vous pouvez enregistrer cette piste à l'aide de l'enregistrement en temps réel (§ 4.4.4 ci-dessus) et éditez les données enregistrées en mode « Song Edit » (§ 4.4.4.4).

5.4.1.2 « Chaîne de morceaux »

Cette fonction permet d'« enchaîner » des morceaux de manière à obtenir une reproduction séquentielle automatique. Pour obtenir les instructions sur cette fonction, reportez-vous au § 4.4.3.8.

5.4.2 Bloc du « séquenceur » en mode « Pattern »

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

5.4.2.1 « Section » 545
5.4.2.2 « Chaîne de motifs » 545
5.4.2.3 « Phrase » 546
5.4.2.4 Structure des « pistes de motifs » 546
5.4.2.5 « Pistes et phrases » de « motif » 546

5.4.2.1 « Section »

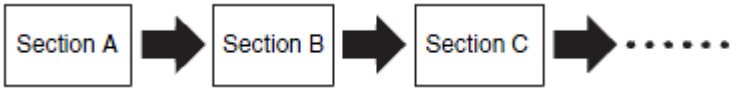
Les motifs sont en fait plus qu'une simple phrase : ils comportent 16 variations appelées des « sections ». Ces sections peuvent être modifiées en cours de reproduction et utilisées comme variations rythmiques ou d'accompagnement pour les différentes parties d'un morceau.

Par exemple, vous pouvez consacrer une section au couplet, une autre au refrain et une troisième pour assurer la transition entre les deux précédentes. Les réglages de motif tels que le tempo et le mixage ne sont pas modifiés lorsque la section est changée, afin de préserver la reproduction d'ensemble cohérente avec le rythme et l'impression musicale choisis. Pour obtenir les instructions sur les motifs et les sections, consultez le § 4.5.1.2 ci-dessus.

5.4.2.2 « Chaîne de motifs »

La fonction Pattern Chain (Chaîne de motifs) vous permet de relier en chaîne plusieurs sections différentes (au sein d'un même motif) pour constituer un seul et unique morceau. Le MOTIF XF change automatiquement les sections en créant préalablement une chaîne de

motifs et en enregistrant la reproduction de motifs avec les changements de section dans l'écran Pattern Chain (Chaîne de motifs). Vous pouvez également utiliser cette fonctionnalité pour composer des morceaux reposant sur un certain motif, car les chaînes de motifs créées peuvent être converties en un morceau en mode « Pattern Chain Edit » (Édition de chaîne de motifs) (§ 4.5.1.9.5 ci-dessus). Il est possible de créer une chaîne de motifs par motif.



5.4.2.3 « Phrase »

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

Ce synthétiseur dispose d'une capacité mémoire pour 256 phrases utilisateur d'origine.

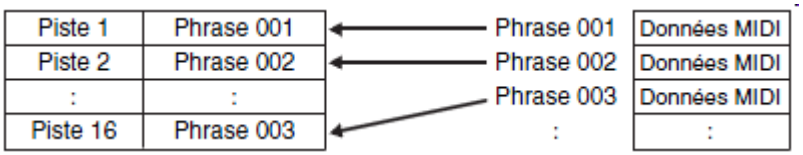
Note : Le MOTIF XF n'est pas doté de phrases présélectionnées.

5.4.2.4 Structure des « pistes de motifs »

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

5.4.2.5 « Pistes et phrases » de « motif »

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



5.4.3 Bloc du « séquenceur » appliqué aux « Songs » et aux « Patterns »

5.4.3.1 Pistes MIDI et pistes AUDIO 547
5.4.3.2 Effet de reproduction : « Play FX » 548

5.4.3.1 Pistes MIDI et pistes AUDIO

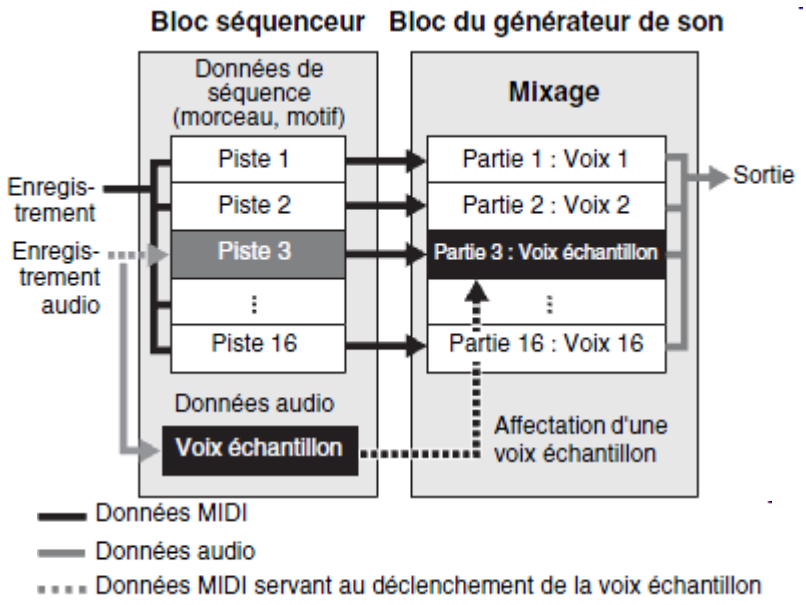
Les pistes de morceau/motif (1 – 16) du synthétiseur sont divisées en 2 groupes, en fonction de la méthode d'enregistrement adoptée :

- pistes MIDI
- pistes audio.

Vous pouvez créer des pistes MIDI en enregistrant votre performance au clavier, en modes « Song Record » (Enregistrement de morceau) ou « Pattern Record » (Enregistrement de motif). Les données de séquence MIDI sont enregistrées sur la piste MIDI et la voix normale ou la voix de batterie est affectée à la partie de mixage correspondant à la piste concernée.

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

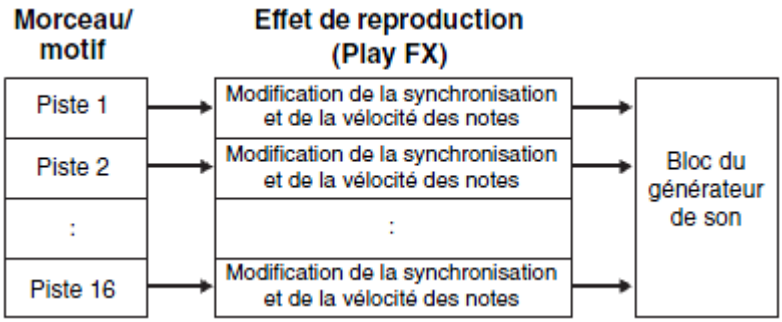
La voix échantillon stockée est automatiquement affectée à la partie de mixage correspondant à la piste spécifiée, et les données MIDI servant au déclenchement de la voix échantillon sont enregistrées dans la piste désignée. Durant la reproduction, les données MIDI de la piste déclenchent la voix échantillon.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



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

5.4.3.2 Effet de reproduction : « Play FX »

La fonction « Play Effect » vous autorise à changer l'impression rythmique d'une reproduction de motif en modifiant la synchronisation et la vélocité des notes durant la reproduction uniquement, de sorte à conserver les données d'origine intactes. Cette fonctionnalité est réglable à l'écran Play FX (Effet de reproduction) respectivement en modes « Song Play » et « Pattern Play ». (Reportez-vous aux pages § 4.4.3.6 ci-dessus et 169). Si vous trouvez un réglage qui vous plaît, vous pourrez le convertir en données MIDI à l'aide de la fonction « Song Job » (§ 4.4.8) ou « Pattern Job » (§ 4.5.4.1 ci-dessus).



5.4.4 Bloc de « séquenceur » appliqué au mode « Performance »

Enregistrement de « performance »

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

Note :

- En mode « Performance Recording », il est possible d'enregistrer les opérations liées aux boutons suivantes :
  - Lorsque « TONE » **1** est activé : CUTOFF, RESONANCE, ATTACK, DECAY et RELEASE
  - Lorsque « TONE » **2** est activé : PAN, REVERB et CHORUS

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

- Pour obtenir des instructions sur l'enregistrement d'une performance, reportez-vous au paragraphe 4.2 ci-dessus.

5.5 Bloc des arpèges : fonction « Arpeggio »

Cette fonction vous permet de lancer automatiquement des phrases musicales et rythmiques à l'aide de la voix actuellement sélectionnée, en appuyant simplement sur une ou plusieurs notes du clavier.

La séquence arpégée change également en réponse aux notes ou aux accords réels que vous jouez.

Il est possible de reproduire 4 types d'arpège simultanément, même en modes « Song » et « Pattern ».

5.5.1 « CATÉGORIE » ET « SOUS CATÉGORIES » D'ARPÈGE 549
5.5.2 NOM DU « TYPE D'ARPÈGE » 550
5.5.3 EXTENSION SE TERMINANT PAR « _ES » (COMME PAR EXEMPLE : HIPHOP1_ES) 550
5.5.4 EXTENSION SE TERMINANT PAR « _XS » (COMME PAR EXEMPLE : ROCK1_XS) 551
5.5.5 « TYPE D'ARPÈGE » PORTANT UN NOM NORMAL (COMME PAR EXEMPLE : UPOCT1) 551
5.5.6 « TYPE D'ARPÈGE » AVEC « _AF1 », « _AF2 » OU « _AF1&AF2 » (EXEMPLE : ELECTRO POP AF1) 551
5.5.7 UTILISATION DE LA LISTE DES « TYPES D' ARPÈGES » 551
5.5.8 RÉGLAGES D' « ARPÈGE » 552
5.5.9 TYPES DE REPRODUCTION D' « ARPÈGES » 555
5.5.10 REPRODUCTION D' « ARPÈGES » EN MODE « VOICE PLAY » 557
5.5.11 REPRODUCTION/ENREGISTREMENT D' « ARPÈGES » EN MODE « PERFORMANCE » 557
5.5.12 REPRODUCTION/ENREGISTREMENT D' « ARPÈGES » EN MODE « PATTERN » 558
5.5.13 CRÉATION D'UN TYPE D'ARPÈGE ORIGINAL 558

5.5.1 « Catégorie » et « sous catégories » d'arpège

Les types d'arpèges sont répartis en 16 catégories, plus la catégorie « NoAsg » (Pas d'affectation), elles-mêmes divisées en sous catégories.

Liste des catégories

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

Liste des sous catégories

Ss Cat.	Description
Rock	Rock
PopRk	PopRk
Balad	Ballad
HipHp	Hip Hop
R&B-M	R&B Modern
R&B-C	R&B Classic
Funk	Funk
Tekno	Techno / Trance
House	House / Dance Pop
D&B	D&B / Breakbeats
Chill	Chillout / Ambient
Jazz	Jazz / Swing
Latin	Latin
World	World
Genrl	General
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*

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

Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expression
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Asign	Assign ½
---	No Assignment

NOTA :

Voix **Mega Voice** et arpèges **Mega Voice Arpeggio** : Les voix normales utilisent les variations de vélocité pour adapter la qualité et/ou le niveau sonore d'une voix en fonction de la force de votre jeu sur le clavier. Ce processus autorise une réaction naturelle des voix. Cependant, les voix « Mega Voice » sont d'une structure très complexe, avec différentes couches qui ne conviennent pas à l'interprétation manuelle.

Les voix « Mega Voice » ont été spécifiquement développées pour être reproduites à l'aide des « Mega Voice Arpegios », afin de produire des résultats réalistes. Vous devrez toujours utiliser les voix « Mega Voice » en conjonction avec les arpèges « Mega Voice Arpeggios » (inclus dans les catégories « GtMG » et « BaMG »). Pour plus de détails, reportez-vous à la section relative à la voix avec le paramètre ARP au paragraphe .

(*) : Ces sous catégories contiennent certaines plages de vélocité auxquelles différentes phrases sont affectées. Lorsque l'une de ces catégories est sélectionnée en mode Voice, il est judicieux de régler la limite de vélocité de chaque élément sur la même plage que celle qui est indiquée ci-dessous.

Plages de vélocité de chaque type d'arpège :

- 2Z_***** : 1 – 90, 91 – 127
- 4Z_***** : 1 – 70, 71 – 90, 91 – 110, 111 – 127
- 8Z_***** : 1 – 16, 17 – 32, 33 – 48, 49 – 64, 65 – 80, 81 – 96,
- 97 – 108, 109 – 127
- PadL_***** : 1 – 1, 2 – 2, 3 – 127
- PadH_***** : 1 – 112, 113 – 120, 121 – 127

5.5.2 Nom du « type d'arpège »

Les types d'arpège sont nommés en fonction de certaines règles et abréviations.

5.5.3 Extension se terminant par « _ES » (comme par exemple : HipHop1_ES)

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

- ✓ Ces arpèges produisent des notes et des accords complexes, même lorsqu'ils sont déclenchés à l'aide d'une seule note.
- ✓ L'arpège suit de très près les notes jouées au clavier, dans la zone affectée aux arpèges, ce qui autorise une grande liberté harmonique et la possibilité d'appliquer la fonction d'isolement (« solo ») à l'aide de ces arpèges. Pour plus de détails, reportez-vous au § 5.5.9.

5.5.4 Extension se terminant par « _XS » (comme par exemple : Rock1_XS)

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

- ✓ Les arpèges répondent uniquement dans les zones de clavier auxquelles le type XS a été affecté. Les autres sections du clavier ne sont pas concernées par la reconnaissance des accords. Ceci autorise un jeu très naturel sur l'ensemble du clavier, avec des parties d'accompagnement et de basse générées par les arpèges.
- ✓ L'arpège reproduit toujours les parties de la manière harmonique correcte. Ceci s'avère particulièrement utile pour les parties d'accompagnement de basse et d'accords. Reportez-vous au § 5.5.9 pour plus d'informations.

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

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

Outre les 2 types précédemment mentionnés, il existe 3 modes de reproduction :

- ✓ arpèges destinés aux voix normales et reproduits à l'aide des seules notes interprétées au clavier et des notes d'octave correspondantes (§ 5.5.9) ;
- ✓ arpèges créés pour les voix de batterie (§ 5.5.9) ;
- ✓ arpèges contenant essentiellement des événements non liés aux notes (§ 5.5.9).

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

Lorsque ce type est déclenché, le bouton « ASSIGNABLE FUNCTION » **1** ou **2**, ou les 2, sont activés pendant la reproduction.

5.5.7 Utilisation de la liste des « types d' arpèges »

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

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

- **1** : Main Category (Catégorie principale) : catégorie de l'arpège.

- **2** : Sub Category (Sous-catégorie) : sous-catégorie de l'arpège.
- **3** : ARP No. (Numéro d'arpège)
- **4** : ARP Name (Nom de l'arpège) : nom de l'arpège.
- **5** : Time Signature (Type de mesure) : type de mesure ou l'indicateur de mesures du type d'arpège.
- **6** : Length (Longueur) : longueur des données (le nombre de mesures) du type d'arpège concerné. Lorsque le paramètre Loop*1 est réglé sur « off », l'arpège est reproduit sur la longueur spécifiée, puis s'arrête.
- **7** : Original Tempo (Tempo d'origine) : valeur de tempo appropriée pour le type d'arpège concerné. Notez que le tempo n'est pas réglé automatiquement à la sélection d'un type d'arpège.
- **8** : Accent : Le cercle indique que l'arpège utilise la fonction « Accent Phrase » (§ 5.5.8.3).
- **9** : Random SFX (Effets spéciaux aléatoires) : Le cercle indique que l'arpège utilise la fonction « SFX » (§ 5.5.8.4).
- **10** : Voice Type (Type de voix) : type de voix adapté au type d'arpège. Lorsque le paramètre Arpeggio*2 est réglé sur « on » en modes « Song/Pattern Record », la voix de ce type est automatiquement sélectionnée.

*1 Le paramètre Loop peut être réglé dans l'écran « Arpeggio Other » des modes « Voice Common Edit » (§ 4.1.2.2.3), « Performance Part Edit » (§ 4.2.3.4.1) et « Mixing Part Edit » (§ 4.7.3.7).

*2 Le paramètre Voice with Arpeggio (Voix arpégée) peut être réglé dans l'écran « Arpeggio » (au § 4.4.4.5) du mode « Song/Pattern Record ».

5.5.8 Réglages d' « arpège »

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

5.5.8.1 Activation/désactivation de la reproduction d' « arpèges » 552
5.5.8.2 Utilisation des boutons pour contrôler les arpèges 553
5.5.8.3 Phrases accentuées 553
5.5.8.4 Effets spéciaux aléatoires : « Random SFX » 553
5.5.8.5 Écrans des réglages d' « arpège » 554

5.5.8.1 Activation/désactivation de la reproduction d' « arpèges »

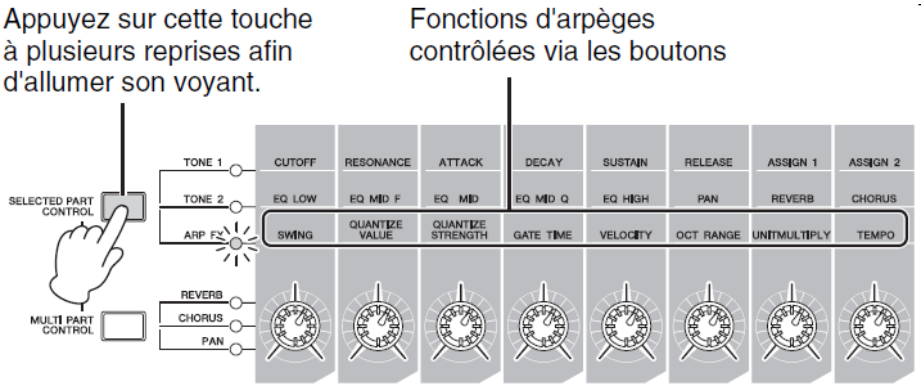
Les trois réglages suivants sont disponibles pour l'activation et la désactivation de la reproduction d'arpèges.

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

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

5.5.8.2 Utilisation des boutons pour contrôler les arpèges

Appuyez à plusieurs reprises sur la touche **SELECTED PART CONTROL** (Contrôle de la partie sélectionnée) pour allumer le voyant ARP FX. Vous pouvez dès lors utiliser les boutons afin de contrôler la reproduction d'arpèges. Exécutez cette procédure et écoutez les changements ainsi apportés au son. Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.1.1.4.1.



5.5.8.3 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 vélocité plus élevée (plus forte) que celle spécifiée sous le paramètre « Accent Velocity Threshold » (Seuil de vélocité de la phrase accentuée). S'il est trop dur de jouer aux vélocités requises pour déclencher la phrase accentuée, il faudra régler le paramètre « Accent Velocity Threshold » sur une valeur inférieure.

Notes :

- ✓ Pour plus de détails sur les écrans affichant le paramètre « Accent Velocity Threshold », reportez-vous à la section « Écrans des réglages d'arpège » ci-dessous.
- ✓ Pour obtenir des informations sur les types d'arpèges utilisant cette fonction, consultez la liste des types d'arpèges disponible dans la Liste des données fournie à part.

5.5.8.4 Effets spéciaux aléatoires : « Random SFX »

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

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

Notes :

- ✓ Pour les détails sur les écrans affichant les paramètres Random SFX, Random SFX Velocity Offset et Random SFX Key On Control, reportez-vous à la section « Écrans des réglages d'arpège » ci-dessous.
- ✓ Pour obtenir des informations sur les types d'arpèges utilisant cette fonction, consultez la liste des types d'arpèges disponible dans la Liste des données fournie à part.

5.5.8.5 Écrans des réglages d' « arpège »

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

5.5.9 Types de reproduction d' « arpèges »

4 types de reproductions principales

5.5.9.1 Types d' « arpège » pour voix normales 555
5.5.9.2 Types d' « arpège » pour voix de batterie : catégorie : « DrPc » 556
5.5.9.3 Arpèges contenant essentiellement des événements non liés aux notes (catégorie : Cntr) 556

5.5.9.1 Types d' « arpège » pour voix normales

Les arpèges appartenant à toutes les catégories SAUF DrPC et Cntr, créés en vue d'utiliser des voix normales, sont dotés des trois types de reproduction suivants.

- Reproduction des seules notes jouées au clavier :
  L'arpège est reproduit **uniquement à l'aide de la note jouée et de ses notes d'octave**.

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

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

Notes :

- ✓ Lorsque le paramètre Key Mode (Mode touche) est réglé sur « sort » (tri) ou « sort+direct », la même séquence est reproduite, quel que soit l'ordre dans lequel les notes sont interprétées. Lorsque le paramètre Key Mode est réglé sur « thru » (relais) ou « thru+direct », une séquence différente est reproduite, correspondant à l'ordre dans lequel les notes sont interprétées.
- ✓ Dans la mesure où ces types de reproduction sont programmés pour des voix normales, vous pourrez ne pas aboutir au résultat escompté si vous les utilisez avec des voix de batterie.

5.5.9.2 Types d' « arpège » pour voix de batterie : catégorie : « DrPc »

3 types de reproduction différents :

- **Reproduction d'un motif de batterie** : Quelle que soit la note enfoncée, le même motif rythmique est lancé.

- **Reproduction d'un motif de batterie, en sus des notes jouées** (instruments de batterie attribués) : Quelle que soit la note enfoncée, le même motif rythmique est lancé. L'ajout de notes à la note déjà maintenue produit des sons supplémentaires (instruments de batterie attribués) au niveau du motif de batterie.

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

Notes :

- ✓ Il est impossible de distinguer les trois types de reproduction ci-dessus par le nom de la catégorie ou du type. Vous devez les jouer pour en percevoir la différence.
- ✓ Dans la mesure où ces types de reproduction sont programmés pour des voix de batterie, vous risquez de ne pas aboutir au résultat escompté en les utilisant avec des voix normales.

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

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

Note : Le paramètre Key Mode peut être spécifié dans les écrans « Arpeggio Main » respectivement des modes « Voice Common Edit » (§ 4.1.2.2.2), « Performance Part Edit » (§ 4.2.3.4) et « Mixing Part Edit » (§ 4.7.3.7).

5.5.10 Reproduction d' « arpèges » en mode « Voice Play »

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

- En mode Voice Play, assurez-vous que la touche **ARPEGGIO ON/OFF** (Activation/désactivation de l'arpège) est allumée, puis jouez une note quelconque pour déclencher la reproduction des arpèges.
- Essayez de jouer d'autres notes et accords au clavier et soyez attentif à la reproduction des arpèges.
  La reproduction des arpèges varie selon l'ordre des notes que vous jouez, et bien entendu, le type d'arpège sélectionné. De ce fait, essayez de frapper les notes plus fort et écoutez la phrase accentuée.
- Testez divers types d'arpège en appuyant sur les touches **SF1** – **SF5**.

  Note : Si aucune icône de croche ne s'affiche à droite de ARP1 – ARP5 (pour indiquer que le type d'arpège a été désactivé dans l'écran correspondant), le type d'arpège ne sera pas modifié même si vous appuyez sur la touche **SF1** « ARP1 » – **SF5** « ARP5 » correspondante.
- Utilisez les boutons pour commander la reproduction des arpèges après avoir appuyé plusieurs fois sur la touche **SELECTED PART CONTROL** (le voyant ARP FX s'allume).

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

- Durant la reproduction des arpèges, appuyez sur la touche **F4** pour appeler l'écran Arpeggio, puis sélectionnez un type d'arpège. Pour des résultats optimaux, vous devez sélectionner une catégorie et une sous-catégorie contenant les types d'arpège les mieux adaptés à la voix actuellement sélectionnée. Une fois que vous avez trouvé un type d'arpège adéquat, conservez-le dans les réglages de l'écran et stockez la voix (voir ci-dessous).
- Enregistrez les réglages d'arpège en tant que voix utilisateur. Pour obtenir des instructions détaillées sur le stockage de voix, reportez-vous au paragraphe 4.1.2.1.3 ci-dessus.

5.5.11 Reproduction/enregistrement d' « arpèges » en mode « Performance »

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

- Assurez-vous que la touche **ARPEGGIO ON/OFF** est allumée, puis jouez une note quelconque pour déclencher la reproduction des arpèges.
  Les étapes 2 – 4 sont identiques à celles de la section « Reproduction des arpèges en mode Voice » ci-dessus. À présent que vous avez essayé les types d'arpèges affectés à la performance, attaquez-vous à d'autres types d'arpèges disponibles.
- Durant la reproduction des arpèges, appuyez sur la touche **F4** pour appeler l'écran Arpeggio, puis sélectionnez un type d'arpège pour chaque partie.
  Pour des résultats optimaux, vous devez sélectionner une catégorie et une sous-catégorie contenant les types d'arpège les mieux adaptés à la voix de la partie en cours. Une fois que vous avez identifié un type d'arpège adéquat, conservez-le dans les réglages de l'écran et stockez la performance (voir ci-dessous).

- Stockez les réglages d'arpège en tant que performance utilisateur.
  Pour obtenir des instructions détaillées sur le stockage de performance, reportez-vous au paragraphe 4.2.3.1.3 ci-dessus.

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

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

5.5.12 Reproduction/enregistrement d' « arpèges » en mode « Pattern »

Les arpèges servent également à créer des phrases, utilisées comme des blocs de construction de base dans la création de motif. Créez les phrases utilisateur de votre choix puis affectez-les à la piste souhaitée dans l'écran « Patch » (§ 4.5.1.8 ci-dessus).

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

- Sélectionnez un type d'arpège dans l'écran « Arpeggio » (§ 4.5.2.4 ci-dessus) du mode « Pattern Record ». Lorsque le paramètre « Arpeggio With Voice Switch » est réglé sur « on », la voix adaptée à ce type d'arpège est automatiquement sélectionnée.

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

  Enregistrez différents arpèges dans d'autres pistes en répétant les étapes 1 à 2. Il est judicieux d'affecter un nom à la phrase créée dans l'écran « pattern Patch » (§ 4.5.1.8 ci-dessus) pour la rappeler ultérieurement.

- Créez des données de motif en affectant les phrases créées à la section correspondante dans l'écran « Pattern Patch » (§ 4.5.1.8 ci-dessus).
  Par exemple, vous pouvez créer une section A pour l'introduction, une section B pour le couplet, une section C pour le refrain et une section D pour la coda. Vous obtenez ainsi tous les blocs de base requis pour élaborer un morceau original.
- Créez les données de la « chaîne » de motifs en programmant l'ordre de reproduction des sections. Une chaîne de motif vous permet de relier plusieurs motifs différents pour faire un seul morceau. Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.5.1.9.1 ci-dessus.

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

- Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.5.1.9.5 ci-dessus.

5.5.13 Création d'un type d'arpège original

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

- **Enregistrez les données de séquence MIDI dans un morceau ou un motif**.
  Vous pouvez utiliser un total de quatre pistes pour la création d'un arpège. Il est possible d'enregistrer jusqu'à 16 numéros de note unique sur la piste de l'arpège. Si vous avez enregistré plus de 16 numéros de note différents dans les données de séquence MIDI, l'opération de conversion réduit automatiquement les notes dépassant cette limite. Par conséquent, prenez soin de n'enregistrer que 16 notes différentes au maximum lorsque vous créez un arpège.

- **Convertissez les données de séquence MIDI en données d'arpège**.
  Utilisez la tâche « Put Track to Arpeggio » en modes « Song Job » (§ 4.4.8.6.7 ci-dessus) ou « Pattern Job » (§ 4.5.4.5.10 ci-dessus). Après avoir réglé les paramètres concernés, appuyez sur **ENTER** pour exécuter la tâche. Les types d'arpège créés peuvent être sélectionnés à partir de la banque utilisateur dans l'écran Arpeggio.

5.6 Bloc du contrôleur

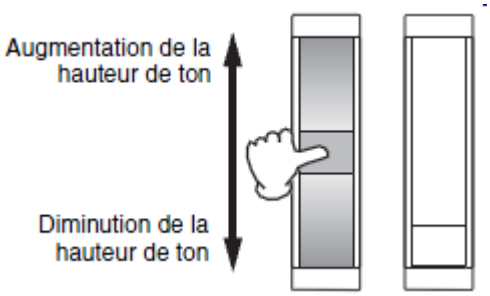
Ce bloc comprend :

- le clavier, les molettes de variation de ton et de modulation, les curseurs de commande, le contrôleur de ruban, les potars, les boutons, la molette de valeur, etc.

- Le clavier en lui-même ne génère pas de sons mais produit/envoie des informations sur l'activation/la désactivation des notes, la vélocité et d'autres informations (messages MIDI) au bloc du générateur de son du synthétiseur lorsque vous jouez des notes.

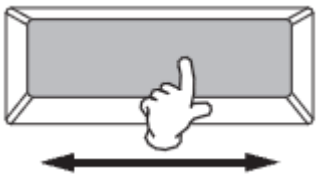
Les contrôleurs génèrent/envoient également des messages MIDI. Le bloc du générateur de son du synthétiseur produit des sons en fonction des messages MIDI transmis depuis le clavier et les contrôleurs.

- Clavier
- 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)



- Molette de modulation : Même si la molette de modulation est généralement utilisée pour appliquer un effet de vibrato au son, d'autres fonctions et effets pourront lui être attribués dans le cas de nombreuses voix présélectionnées. Plus vous déplacez cette molette vers le haut, plus l'effet appliqué au son est important. Testez la molette de modulation avec diverses voix présélectionnées tout en jouant au clavier. Pour éviter d'appliquer accidentellement des effets à la voix en cours, vérifiez que la molette de modulation est réglée sur le minimum avant de commencer à jouer. Différentes fonctions peuvent être affectées à la molette de modulation dans l'écran « Controller Set » (§ 4.1.2.2.4) du mode « Voice Edit ».

- Contrôleur de ruban : Le contrôleur de ruban est sensible au toucher, vous pouvez le contrôler en faisant courir votre doigt latéralement sur sa surface. Différentes fonctions sont attribuées à chaque voix présélectionnée. Testez le contrôleur de ruban avec diverses voix présélectionnées tout en jouant au clavier. Différentes fonctions peuvent être affectées au contrôleur de ruban dans l'écran « Controller Set » (§ 4.1.2.2.4) du mode « Voice Edit ». Vous pouvez également déterminer si la valeur du contrôleur de ruban retourne vers le centre ou demeure au point où vous avez relâché le doigt. Cette information est vérifiable dans l'écran « General Other » (Autres généralités) (au § 4.1.2.2.1.3) du mode « Voice Common Edit ».



- Touches de fonctions attribuables : Selon les réglages de contrôle XA (Expanded Articulation) dans l'écran « Oscillator » (§ 4.1.2.3.2 ci-dessus) du mode « Voice Element Edit » (Édition d'élément de voix), vous pouvez appeler un élément spécifique de la voix en cours en appuyant sur chacune de ces touches durant votre performance au clavier. Vous avez la possibilité de sélectionner les modalités d'activation/désactivation de l'état de ces touches à l'aide des paramètres « Assignable Function 1 Mode (Mode de la fonction attribuable 1) et « Assignable Function 2 » Mode de l'écran « General Other » (au § 4.1.2.2.1.3) du mode « Voice Common Edit ». En outre, vous pouvez affecter à ces touches différentes fonctions (mises à part les fonctionnalités d'appel d'éléments spécifiques).

- Boutons et curseurs : Ces 8 boutons vous permettent de modifier différents aspects du son de la voix en temps réel, tandis que vous jouez. Les 8 curseurs règlent le volume des éléments de voix, de partie de performance et de partie de mixage. Pour plus d'informations sur les modalités d'utilisation des « boutons » et des « curseurs » dans leurs modes respectifs, reportez-vous au § 4.1.1.4 (mode Voice), en page 94 (mode Performance) et au § 4.4.3.3 (mode Song/Pattern).

5.7 Bloc d'effets

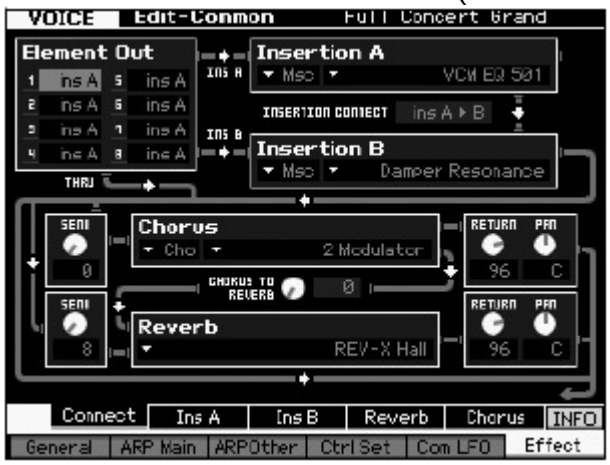
Ce bloc applique des effets à la sortie des blocs du générateur de son et des entrées audio à des fins de traitement et d'amélioration du son. Les effets vous permettent de modifier le son de la voix créée à votre guise.

5.7.1 INTRODUCTION : AMÉLIORATION DU SON AVEC LES EFFETS EN MODE « VOICE » 562
5.7.2 STRUCTURE DES EFFETS 563
5.7.3 CONNEXION D'EFFETS DANS CHAQUE MODE 564
5.7.4 CATÉGORIE ET TYPE D'EFFET 567
5.7.5 PARAMÈTRES D'EFFETS 572

5.7.1 Introduction : Amélioration du son avec les effets en mode « Voice »

Cet instrument propose un vaste choix d'effets, qui vous permettent, par exemple, d'ajouter une « réverbération » ou un « chorus » à la voix sélectionnée pour la performance au clavier. Il vous suffit de modifier le type d'effet appliqué à la voix présélectionnée pour bénéficier instantanément d'un son différent. Les instructions ci-dessous expliquent comment régler le type d'effet et les paramètres connexes appliqués à la voix présélectionnée, puis stocker les réglages en tant que voix utilisateur.

- 1 touche **VOICE** pour passer en mode « Voice Play »
- 2 Sélectionnez la voix dont vous souhaitez modifier ou éditer l'effet.
- 3 touche **F6** « Effect ». L'écran « Effect Connect » (Connexion d'effet) apparaît.



- 4 Positionnez le curseur sur « Insertion A ».
- 5 Dans la zone « Insertion A », sélectionnez la catégorie d'effet dans la partie gauche, puis le type d'effet dans la partie droite.
- 6 touche **SF2** « Ins A » afin d'ouvrir l'écran vous permettant de configurer des paramètres détaillés pour le type d'effet sélectionné à l'étape 5.



- 7 Positionnez le curseur sur « Preset » (Présélection), puis sélectionnez le modèle à l'aide du cadran de données. Chacun des modèles inclut les réglages types des paramètres pour le type d'effet actuellement sélectionné. Testez plusieurs modèles afin de constater directement l'impact de chaque effet sur le son.
- 8 Réglez les différents paramètres, selon vos besoins. Essayez de vous rapprocher du son souhaité en effectuant des réglages précis des paramètres fournis pour chaque type d'effet. Pour plus de détails sur les paramètres d'effet, reportez vous à la section « Structure de base » du Manuel de référence.

5.7.2 Structure des effets

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

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

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

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

Égaliseur d'élément

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

Égaliseur de partie

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

Égaliseur principal

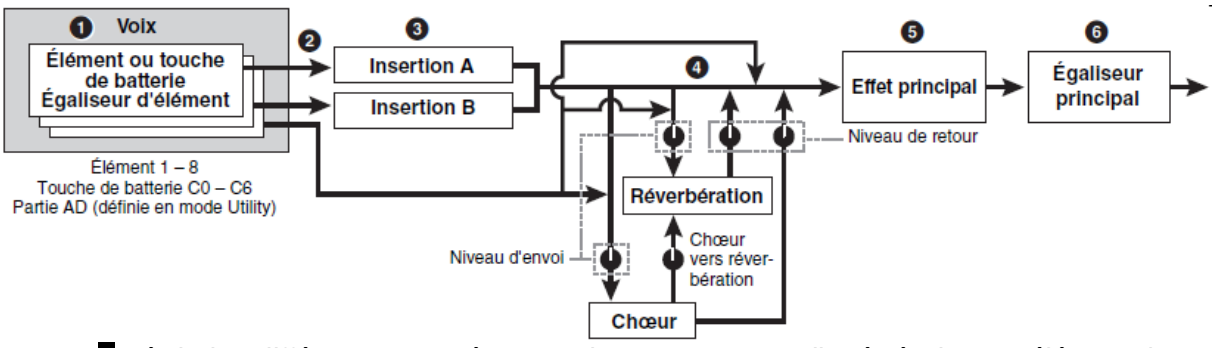
L'égaliseur principal est appliqué au son d'ensemble final de l'instrument (après effets). Dans cet égaliseur, les cinq bandes peuvent être spécifiées sur une égalisation de type « peaking ». Il est également possible de configurer les bandes supérieures et inférieures pour une égalisation en « shelving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

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

5.7.3 Connexion d'effets dans chaque mode

5.7.3.1 En mode « VOICE » 564
5.7.3.2 En mode « PERFORMANCE » 565
5.7.3.3 Mode « Mixing » 566

5.7.3.1 En mode « VOICE »

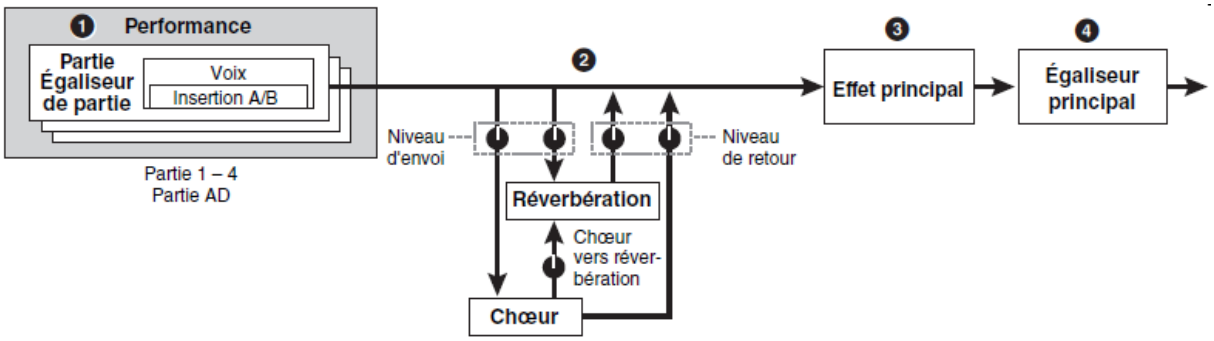


- **1** Règle les différents paramètres « Element EQ » appliqués à chaque élément (pour une voix normale) et à chaque touche (pour les voix de batterie). Il est possible de régler les paramètres « Element EQ » dans l'écran « EQ » (pages 83 et 90) du mode « Voice Edit ».
- **2** Effet d'insertion à appliquer (A ou B) à chaque élément (ou à chaque touche lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée). L'effet d'insertion peut également être ignoré. Ceci est réglé dans l'écran « Connect » (§ 4.1.2.2.1.2) du mode « Voice Common Edit » ou dans l'écran « Oscillator » (§ 4.1.2.3.2 ci-dessus) du mode « Voice Element Edit » (ou Key Edit (Édition de touche).

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

- 3 Connexion des insertions A/B parmi les quatre types suivants : parallèle, A ► B, B ► A et Vocoder. Ce bloc sélectionne également les types d'effets d'insertion A et B et règle les paramètres associés. Ceux-ci peuvent être spécifiés dans l'écran « Connect » (§ 4.1.2.2.1.2) et dans l'écran « Insertion A/B » (§ 4.1.2.2.6.2) du mode « Voice Common Edit ».
- 4 Niveaux d'envoi et de retour depuis/vers les effets « Reverb/Chorus » ainsi que le niveau du signal envoyé de l'effet Chorus vers l'effet Reverb. Ce bloc sélectionne également les types d'effets Reverb et Chorus et règle les paramètres associés. Ceux-ci peuvent être spécifiés respectivement dans les écrans « Connect » (§ 4.1.2.2.1.2), « Reverb » et « Chorus » (§ 4.1.2.2.6.2) du mode « Voice Common Edit ».
- 5 Type d'effet principal et règle les paramètres d'effets dans l'écran « Master Effect » (page 224) du mode Utility.
- 6 Paramètres Master EQ dans l'écran « Master EQ » (page 224) du mode « Utility ».

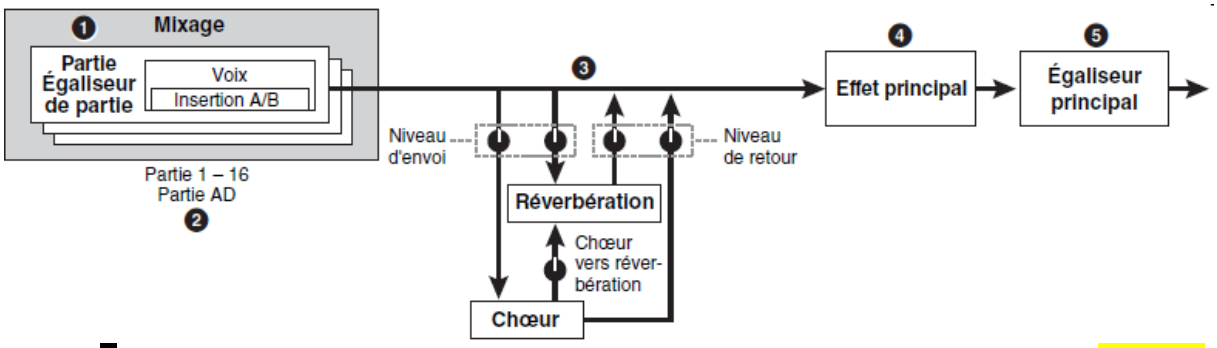
5.7.3.2 En mode « PERFORMANCE »



- 1 Paramètres Part EQ appliqués aux différentes parties dans l'écran « EQ » (page 03) du mode « Performance Part Edit ».
- 2 Niveaux d'envoi et de retour depuis/vers les effets Reverb/Chorus ainsi que le niveau du signal envoyé de l'effet Chorus vers l'effet Reverb. Ce bloc sélectionne également les types d'effets Reverb et Chorus et règle les paramètres associés. Ceux-ci peuvent être spécifiés respectivement dans les écrans « Connect » (§ 4.2.3.2.4.1), « Reverb » et « Chorus » (§ 4.2.3.2.4.3) du mode « Performance Common Edit ».
- 3 Type d'effet principal et règle les paramètres d'effets dans l'écran « Master Effect » (page 104) du mode « Performance Common Edit ».
- 4 Paramètres Master EQ dans l'écran « Master EQ » (page 105) du mode « Performance Common Edit ».

Note : Les réglages d'effets 1 à 3 en mode « Voice » illustrés au § 5.7.3.1 sont également disponibles en mode Performance.

5.7.3.3 Mode « Mixing »



- **1** Paramètres Part EQ appliqués aux différentes parties dans l'écran « EQ » (page 95) du mode « Mixing Part Edit ».
- **2** Sélectionne les huit parties auxquelles l'effet d'insertion est appliqué parmi les parties 1 – 16 et AD. Ce réglage peut s'effectuer dans l'écran « Insertion Effect Switch » (§ 4.7.3.6.4) du mode « Mixing » Edit (Édition de mixage).
- **3** Niveaux d'envoi et de retour depuis/vers les effets Reverb/Chorus ainsi que le niveau du signal envoyé de l'effet Chorus vers l'effet Reverb. Ce bloc sélectionne également les types d'effets Reverb et Chorus et règle les paramètres associés. Ceux-ci peuvent être spécifiés respectivement dans les écrans « Connect » (§ 4.7.3.6.4), « Reverb » et « Chorus » (§ 4.7.3.6.4) du mode « Mixing Common Edit » (Édition commune de mixage).
- **4** Type d'effet principal et règle les paramètres d'effets dans l'écran « Master Effect » (§ 4.7.3.6.2) du mode « Mixing Common Edit ».
- **5** Paramètres Master EQ dans l'écran « Master EQ » (§ 4.7.3.6.2) du mode « Mixing Common Edit ».

Note : Les réglages d'effets de à en mode « Voice », illustrés au § 5.7.3.1 sont disponibles pour un total de huit parties dont l'effet d'insertion est activé.

5.7.4 Catégorie et type d'effet

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

5.7.4.1 « Reverb » 567
5.7.4.2 « Delay » 568
5.7.4.3 « Chorus » 568
5.7.4.4 « Flanger » (Bruit d'accompagnement) 568
5.7.4.5 « Phaser » (Modulateur de phase) 568
5.7.4.6 « Tremolo » et « Rotary » 569
5.7.4.7 « Distortion » 569
5.7.4.8 « Compressor » 569
5.7.4.9 « Wah » 569
5.7.4.10 « Lo-Fi » 570
5.7.4.11 « Tech » 570
5.7.4.12 « VCM » (Virtual Circuitry Modeling, Modélisation de circuits virtuels) 571
5.7.4.13 « REV-X » 571

5.7.4.1 « Reverb »

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

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

5.7.4.2 « Delay »

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

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

5.7.4.3 « Chorus »

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

Type d'effet	Cho	Ins	Description
G CHORUS	v'	v'	Effet de « chorus » produisant une modulation plus pleine et plus complexe qu'un effet de « chorus » normal.
2 MODULATOR	v'	v'	Effet de « chorus » formé d'une modulation de hauteur et d'une modulation d'amplitude.
SPX CHORUS	v'	v'	Effet utilisant un OBF à 3 phases pour ajouter au son plus de modulation et d'espace.
SYMPHONIC	v'	v'	Version à plusieurs étapes de la modulation SPX CHORUS.
ENSEMBLE DETUNE	v'	v'	Effet de « chorus » sans modulation, créé par l'ajout d'un son à la hauteur de ton légèrement décalée.

5.7.4.4 « Flanger » (Bruit d'accompagnement)

Produit un son métallique tournoyant.

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

5.7.4.5 « Phaser » (Modulateur de phase)

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

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

5.7.4.6 « Tremolo » et « Rotary »

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

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

5.7.4.7 « Distortion »

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

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

5.7.4.8 « Compressor »

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

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

5.7.4.9 « Wah »

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

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

5.7.4.10 « Lo-Fi »

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

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

5.7.4.11 « Tech »

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

Type d'effet	Ins	Mas	Description
RING MODULATOR	v'	v'	Effet qui modifie la hauteur de ton par l'application d'une modulation d'amplitude à la fréquence de l'entrée.
DYNAMIC RING MODULATOR	v'	–	Modulateur en anneau à contrôle dynamique.
DYNAMIC FILTER	v'	v'	Filtre à contrôle dynamique.
AUTO SYNTH	v'	–	Transforme le signal d'entrée en son de type synthétiseur.
ISOLATOR	v'	v'	Contrôle le niveau d'une bande de fréquences spécifique du signal d'entrée.
SLICE	v'	v'	Découpe l'AEG du son de la voix en tranches.
TECH MODULATION	v'	-	Ajoute une sensation unique de modulation, semblable à une modulation en anneau.

Vocoder

L'effet Vocoder n'appartient à aucune catégorie. Pour l'utiliser, vous devez régler le paramètre « INSERTION CONNECT » (Connexion d'insertion) de l'écran « Effect Connect » (4.1.2.2.6.3) sur « ins L ».

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

Misc (Divers)

Cette catégorie inclut tous les autres types d'effets.

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

5.7.4.12 « VCM » (Virtual Circuitry Modeling, Modélisation de circuits virtuels)

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

VCM Compressor 376
Cet effet simule les caractéristiques des compresseurs analogiques, utilisés comme un effet standard dans les studios d'enregistrement. Il donne du caractère et de la densité au son, et convient parfaitement aux sonorités de percussion et de basse.

VCM Equalizer 501
Cet effet simule les caractéristiques des égaliseurs analogiques utilisés dans les années 1970, pour recréer un effet flanger chaud et de haute qualité

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

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

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

5.7.4.13 « REV-X »

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

5.7.5 Paramètres d'effets

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

5.7.5.1 Réglages présélectionnés pour les paramètres d'effets 572
5.7.5.2 Paramètres d'effets 572

5.7.5.1 Réglages présélectionnés pour les paramètres d'effets

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



5.7.5.2 Paramètres d'effets

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

Nom de paramètre	Descriptions
AEG Phase	Inverse la phase de l'AEG
AM Depth	Détermine la profondeur de la modulation d'amplitude
AM Inverse R	Détermine la phase de la modulation d'amplitude du canal R
AM Speed	Détermine la vitesse de la modulation d'amplitude
AM Wave	Sélectionne l'onde de la modulation d'amplitude
AMP Type	Sélectionne le type d'amplificateur à simuler
Analog Feel	Ajoute au son les caractéristiques d'un flanger analogique
Attack	temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur la touche et le début de l'effet de compresseur
Attack Offset	temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur la touche et le début de l'effet de « wah »
Attack Time	temps d'attaque du suiveur d'enveloppe
Bit Assign	modalités d'application du paramètre « Word Length » (Longueur de mot) au son
Bottom	valeur minimale du filtre « wah »

Nom de paramètre	Descriptions
BPF1-10 Gain	gains de sortie des filtres passe-bande BPF 1 à 10 de l'effet Vocoder
Click Density	fréquence à laquelle le clic retentit
Click Level	niveau de déclic
Color*2	modulation de phases fixe
Common Release	Ce paramètre est de typo « Multi Band Comp » (Compression multi-bandes). Il détermine le temps qui s'écoule entre le relâchement d'une touche et la fin de l'effet
Corn press	niveau d'entrée minimal auquel est appliqué l'effet de compresseur
Contrai Type	Ce paramètre est de type" Contrai Delay » (Retard de contrôle) Lorsqu'il est réglé sur « Normal", l'effet de retard s'applique au son de manière permanente. S'il est spécifié sur « Scratch", l'effet de retard ne s'appliquera pas à condition que les deux paramètres Delay Time et Delay Time Offset soient réglés sur « O ».
Damper Contrai	Lorsqu'une pédale à mi-course FC3 compatible est reliée à la prise SUSTAIN, le paramètre Damper Contrai est commandé par la pédale FC3 sur une plage de valeurs de 0 à 127, ce qui autorise les effets d'étouffement partial, tels que ceux d'un véritable piano à queue
Decay	Contrôle la chute du son de réverbération
Delay Level C	niveau du son retardé du canal central
Delay Mix	niveau du son de mixage retardé lors de l'application de plusieurs effets
Delay Offset	valeur de décalage de la modulation de retard
Delay Time	retard du son en valeur de note ou en temps absolu
Delay Time C, L, R	temps de retard de chaque canal central, gauche et droit
Delay Ti me L>R	temps qui s'écoule entre l'entrée du son en provenance du canal L et sa sortie vers le canal R
Delay Ti me Ofst R	temps de retard du canal R sous forme de décalage
Delay Ti me R>L	temps qui s'écoule entre l'entrée du son en provenance du canal R et sa sortie vers le canal L
Delay Transition Rate	vitesse (en taux) de changement du temps de retard lorsqu'il passe de sa valeur en cours à la nouvelle valeur spécifiée
Density	densité des réverbérations ou des réflexions
Depth	Lorsque l'eftet « Space Simulator, est sélectionné, ce paramètre détermine la profondeur de la pièce simulée
	Lorsque l'effet « VCM Flanger » est sélectionné, ce paramètre détermine l'amplitude de l'onde OBF qui contrôle le changement cyclique de la modulation de retard
	Lorsque le réglage« Phaser Type » est sélectionné, ce paramètre détermine l'amplitude de l'onde OBF qui contrôle le changement cyclique de la modulation de phase
Detune	degré de hauteur à désaccorder
Device	Sélectionne le périphérique pour la modification de la distorsion du son
Diffusion	Détermine la diffusion de l'effet sélectionné
Direction	direction de la modulation contrôlée par le suiveur d'enveloppe
Divide Freq High	Détermine la haute fréquence pour diviser le son principal en trois bandes
Divide Freq Low	Détermine la basse fréquence pour diviser le son principal en trois bandes
Divide Min Level	niveau minimal des portions extraites via l'effet de découpage en tranches
Divide Type	modalités de découpage du son (l'onde) en tranches, en fonction de la longueur de note
Drive	En cas de sélection de l'un des effets de distorsion, de bruit ou de découpage par tranches, ce paramètre détermine l'étendue de la distorsion du son En cas de sélection d'un effet divers (mise), ce paramètre détermine le degré d'application de l'amplificateur ou du modulateur de parole
Drive Horn	profondeur de la modulation générée via la rotation du pavillon
Drive Rotor	profondeur de la modulation générée via la rotation du rotor
Dry Level	niveau du son pur (auquel aucun effet n'est appliqué)
Dry LPF Cutoff Frequency	fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au son pur
Dry Mix Level	niveau du son pur (auquel aucun effet n'est appliqué)
Dry Send to Noise	niveau du signal pur (non altéré) envoyé vers l'effet de bruit
Dry!Wet Balance	équilibre entre le son pur et le son soumis à l'effet
Dyna Level Offset	valeur de décalage ajoutée à la sortie à partir du suiveur d'enveloppe
Dyna Threshold	niveau minimum auquel le suiveur d'enveloppe démarre

Nom de paramètre	Descriptions
Level	
Edge	courbe qui détermine les modalités de distorsion du son
Emphasis	Détermine le changement de caractéristiques hautes fréquences
EQ Frequency	Fréquence centrale de chaque bande de l'EO
EQ Gain	gain de niveau de la fréquence centrale de chaque bande de l'EQ
EQ High Frequency	Fréquence centrale de la bande supérieure de l'EO qui est atténuée/accentuée
EQ High Gain	valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande supérieure de l'EO
EQ Low Frequency	fréquence centrale de la bande inférieure de l'EO qui est atténuée/accentuée
EQ Low Gain (Gain inférieur de l'EQ)	valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande inférieure de l'EO
EQ Mid Frequency	fréquence centrale de la bande moyenne de l'EO qui est atténuée/accentuée
EQ Mid Gain	valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande moyenne de l'EQ
EQ Mid Width	largeur de la bande moyenne de l'EO
EQWidth	largeur de la bande moyenne de l'EO
ER/Rev Balance	balance de niveau du son des premières réflexions et de la réverbération
F/R Depth	Le paramètre« « Auto Pan », (disponible lorsque le paramètre PAN Direction est réglé sur « L turn », et « R turn », détermine la profondeur du balayage panoramique F/R (avant/arrière)
FB Hi Damp Ofst R	degré de chute en hautes fréquences du canal R sous forme de décalage
FB Level Ofst R	niveau de feedback du canal R sous forme de décalage
Feedback	niveau du signal sonore émis par un bloc d'effet donné et renvoyé vers sa propre entrée
Feedback High Damp	modalités de chute des hautes fréquences du son de feedback
Feedback Level	Lors de la sélection d'un effet de réverbération ou de premières réflexions, ce paramètre détermine le niveau de feedback du retard initial Lors de la sélection d'un effet de retard, de chorus, de flanger, de distorsion de compresseur retardée ou de TEC, ce paramètre détermine la sortie du niveau de feedback du retard et son renvoi vers sa propre entrée Lorsque l'effet « Tempo Phaser » ou « Dynamic Phaser » est sélectionné, ce paramètre détermine la sortie du niveau de feedback depuis le modulateur de phase et son renvoi vers sa propre entrée
Feedback Level 1, 2	niveau de feedback du son retardé dans chacune des î ère et 2ème séries
Feedback Time	temps retardé du feedback
Feedback Time 1, 2, L, R	temps du retard de feedback 1, 2, Let R
Filter Type	Lors de la sélection de l'effet « Lo-Fi », ce paramètre sélectionne le type de caractéristique tonale Lorsque le filtre « Dynamic Filter » est sélectionné, ce paramètre détermine le type de filtre utilisé
Fine 1, 2	hauteur de ton avec précision pour les 1ère et 2ème séries
Formant Offset	Ce paramètre de Vocoder ajoute la valeur de décalage à la fréquence de coupure de l'OBF sur l'entrée Inst
Formant Shift	Ce paramètre de Vocoder décale la fréquence de coupure de l'OBF pour l'entrée Inst
Gate Switch	Lorsqu'il est réglé sur « off », la sortie du filtre HPF et du générateur de bruit passe par le « gate ». Lorsqu'il est réglé sur «on », la sortie du filtre HPF et du générateur de bruit ne passera

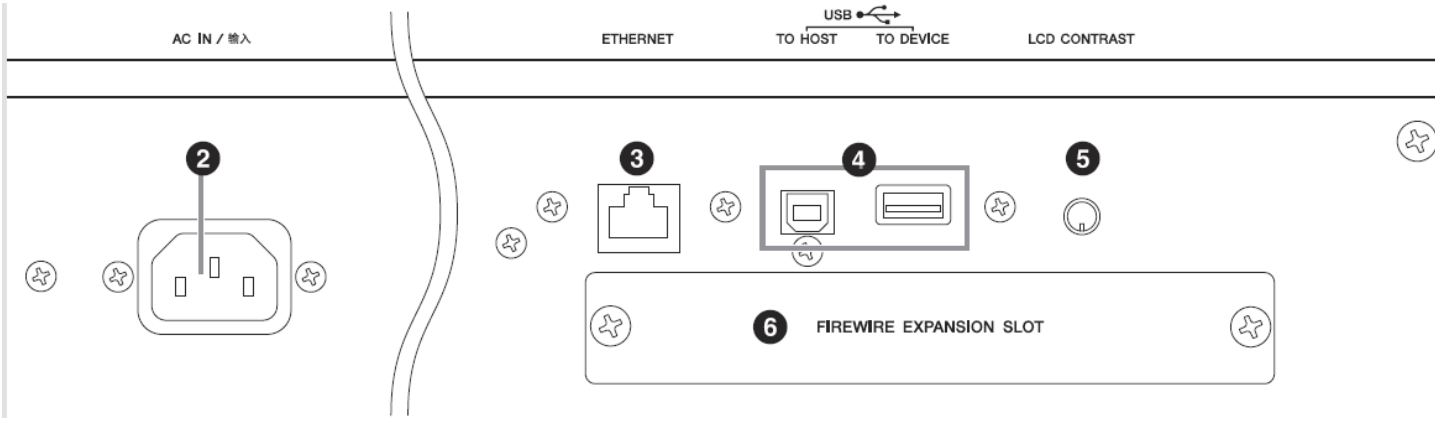
6 Autres fonctions et informations

6.1 CONNEXIONS AVANCÉES 575
6.2 UTILISATION D'UN ORDINATEUR CONNECTÉ 590
6.3 À PROPOS DE LA NORME MIDI 606
6.4 MÉMOIRE INTERNE 615
6.5 ACCOMPAGNEMENT RYTHMIQUE : « DRUM TRACK » 617

6.1 Connexions avancées

6.1.1 DÉTAIL DU PANNEAU ARRIÈRE 575
6.1.2 INSTALLATION MÉMOIRE FLASH OPTIONNELLE (FL512M/FL1024M) 578
6.1.3 RACCORDEMENT D'INSTRUMENTS MIDI EXTERNES 579
6.1.4 RACCORDEMENT À UN MTR (ENREGISTREUR MULTIPISTES) 582
6.1.5 UTILISATION DE PÉRIPHÉRIQUES DE STOCKAGE USB 583
6.1.6 CONNEXION D'UN CLAVIER ASCII USB 585
6.1.7 CONNEXION RÉSEAU 585

6.1.1 Détail du panneau arrière



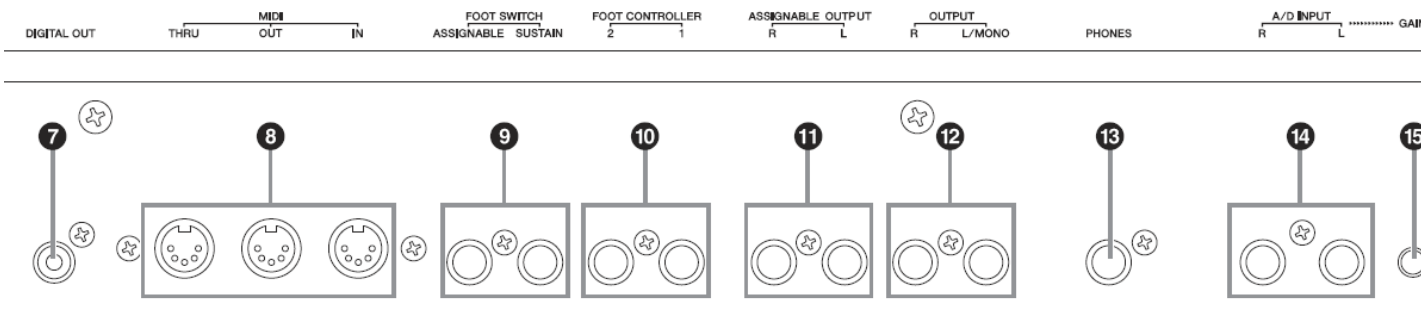
- 1 (Interrupteur d'alimentation) (page 16) : Appuyez sur l'interrupteur pour mettre l'appareil sous / hors tension.
- 2 **AC IN** (prise du cordon d'alimentation secteur) : brancher le cordon d'alimentation secteur danscette prise avant de le raccorder à une prise de courant. Utilisez uniquement le cordon d'alimentation secteur fourni avec l'instrument.
- 3 Connecteur **ETHERNET** : connecter le MOTIF XF à un réseau LAN en utilisant ce connecteur et un câble LAN. Lorsqu'il est relié à un réseau, le MOTIF XF est susceptible d'être monté et d'accéder aux disques durs des ordinateurs du même réseau. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Connexions » du Manuel de référence.
- 4 Connecteurs **USB** (pages 56, 65) : Deux sortes de connecteurs USB :
  - USB TO HOST : connecter l'instrument à l'ordinateur via le câble USB de manière à transférer des données MIDI entre les appareils. Contrairement à MIDI, la norme USB peut gérer plusieurs ports (page 57) à l'aide d'un câble unique. La connexion USB entre l'instrument et l'ordinateur sert exclusivement

à transférer des données MIDI. Aucune donnée audio ne peut être transmise via le port USB.
    - USB TO DEVICE : connecter l'instrument à un périphérique de stockage USB (lecteur de disque dur, lecteur de CD-ROM, mémoire flash, etc.) via le câble USB. Cela permet d'enregistrer sur un périphérique de stockage USB externe des données créées sur l'instrument et de charger des données sur l'instrument depuis un périphérique USB. Les opérations « Save/Load » (Enregistrement/chargement) s'effectuent en mode « File » (Fichier).

  USB (Universal Serial Bus) est une interface série permettant de raccorder un ordinateur à des périphériques et d'effectuer un transfert de données beaucoup plus rapide qu'avec les connexions traditionnelles via le port série.
- **5** Commande de contraste de l'écran LCD (page 17)
- **6** Cache de la carte d'extension FireWire (FW16E) (page 74) : installer la carte FW16E en option en retirant le cache. En installant une carte FW16E (équipée d'un connecteur IEEE1394), vous avez la possibilité de mettre à niveau votre MOTIF XF en vue d'une connexion commode et facile à un ordinateur compatible IEEE 1394.
  NOTES
    - Yamaha recommande l'utilisation d'un câble IEEE1394 d'une longueur maximale de 4,5 m.
    - La sortie audio numérique via le connecteur IEEE1394 est réglée sur une résolution de 24 bits/44,1 kHz.
- **7** Connecteur **DIGITAL OUT** (Sortie numérique) : pour émettre des signaux numériques via un câble coaxial (broche RCA). Le signal numérique correspond au format CD/DAT (S/P DIF). Ce connecteur transmet un signal numérique de 44,1 kHz/24 bits. En utilisant cette prise, vous pouvez enregistrer la performance au clavier ou la reproduction de morceaux/motifs de ce synthétiseur sur un support externe (enregistreur CD, par exemple) avec une qualité de son exceptionnelle, grâce à la connexion numérique directe.

  NOTE Le signal audio émis depuis le connecteur **DIGITAL OUT** est équivalent au signal émis depuis les prises **OUTPUT L/MONO et R**, sauf que dans ce dernier cas, le signal audio peut être numérique ou analogique. Il en résulte que le réglage de sortie de signal de **DIGITAL OUTPUT** pour chaque partie ou touche de batterie dépend du signal émis par les prises **OUTPUT L/MONO et R**.

- **8** Connecteurs **MIDI IN/OUT/THRU MIDI IN** (Entrée MIDI) : Pour recevoir des données de commande ou de performance provenant d'un autre périphérique MIDI, tel qu'un séquenceur externe. Le connecteur **MIDI THRU** (Relais MIDI) est simplement utilisé pour rediriger des données MIDI reçues (via MIDI IN) vers des appareils connectés, ce qui permet de connecter très facilement d'autres instruments **MIDI. MIDI OUT** (Sortie MIDI) sert à envoyer toutes les données de commande, de performance et de reproduction depuis le MOTIF XF vers un autre appareil MIDI, tel qu'un séquenceur externe.



- **9** Prises **FOOT SWITCH** (Sélecteur au pied) : brancher un sélecteur au pied FC3/FC4/FC5 (en option) sur la prise **SUSTAIN** (Maintien) et un sélecteur au pied FC4/FC5 sur la prise **ASSIGNABLE** (Attribuable). Lorsqu'il est connecté à la prise **SUSTAIN**, le sélecteur au pied contrôle le maintien. Lorsqu'il est connecté à **ASSIGNABLE**, il peut commander l'une des différentes fonctions attribuables. L'affectation de fonctions est réglable en mode « Voice Edit ».
  Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « ModeVoice » du Manuel de référence.
- **10** Prises **FOOT CONTROLLER** (Contrôleur au pied) : connexion de contrôleurs au pied en option (FC7 et FC9). Chaque prise permet de commander en continu l'une des différentes fonctions attribuables, telles que le volume, le timbre, la hauteur de ton ou d'autres aspects du son. L'affectation de fonctions est réglable en mode Voice Edit. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Mode Voice » du Manuel de référence.
- **11** Prises **ASSIGNABLE OUT L et R** (Sortie attribuable G/D) : Les signaux audio de niveau de ligne sont émis par l'instrument via ces prises (prise jack mono 1/4"). Ces sorties sont indépendantes de la sortie principale (au niveau des prises L/MONO et R ci-dessous) et peuvent être librement affectées à n'importe quelle touche de voix de batterie ou partie. Cela vous permet d'acheminer des voix ou des sons spécifiques pour les traiter avec une unité d'effet externe de votre choix. Les parties attribuables à ces prises sont comme suit :
  - Partie audio en mode Voice
  - Touche de voix de batterie à laquelle l'instrument de batterie ou de percussion est attribué
  - N'importe quelle partie de performance*
  - N'importe quelle partie de morceau*
  - N'importe quelle partie de motif*

  * Y compris la partie d'entrée audio
  L'affectation de partie ci-dessus peut être réglée via le paramètre « Output Select » (Sélection de la sortie). Pour plus de détails, reportez-vous aux paragraphes 4 ci-dessus sur les différents modes ainsi que 6.1 & 6.2 ci-dessous.

- **12** Prises **OUTPUT L/MONO et R** (Sortie G/Mono et D) : Les signaux audio de niveau de ligne sont émis sur ces prises de casque. Pour obtenir une sortie monophonique, utilisez uniquement la prise **L/MONO**.
- **13** Prise **PHONES** (Casque) (page 16) : connecter un casque stéréo.
- **14** Prises **A/D INPUT** (Entrée A/N) (page 47) : Des signaux audio externes peuvent être introduits via ces prises jack mono 1/4". Il est possible de raccorder à ces prises différents périphériques, tels qu'un microphone, une guitare, une basse, un lecteur CD ou un synthétiseur et leur signal d'entrée audio peut être produit en tant que partie audio de la performance, du morceau ou du motif. En mode Sampling (Échantillonnage) (page 47), ces prises servent à saisir des données audio sous forme d'échantillons.
  Vous pouvez en outre utiliser la fonction « Vocoder » spéciale pour connecter un micro à cette prise L et envoyer votre voix vers le microphone.
  Utilisez des prises jack mono 1/4". Pour les signaux stéréo (en provenance d'un équipement audio, par exemple), utilisez ces deux prises. Pour les signaux mono (en provenance d'un microphone ou d'une guitare, par exemple), n'utilisez que la prise **L**.
- **15** Bouton **GAIN** (page 50) : Ceci permet d'ajuster le gain d'entrée des données audio aux prises **A/D INPUT** (ci-dessus). En fonction du périphérique connecté (microphone, lecteur CD, etc.), il peut s'avérer nécessaire de le régler pour obtenir un niveau optimum.

6.1.2 Installation mémoire flash optionnelle (FL512M/FL1024M)

Configuration

Deux types de module d'extension de la mémoire flash sont disponibles:

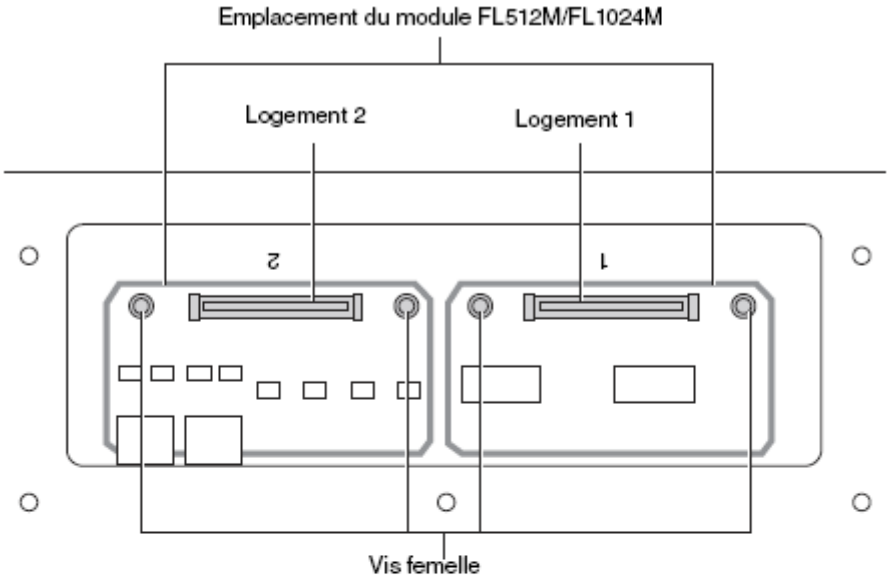
- ✓ FL512M Dispose d'une capacité mémoire de 512 Mo.
- ✓ FL1024M Dispose d'une capacité mémoire de 1024 Mo.

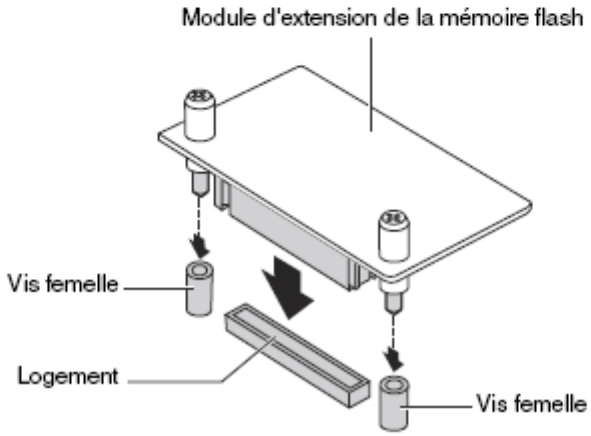
Le MOTIF XF dispose de deux logements, ce qui signifie qu'il est possible d'installer 2 modules sur le MOTIF XF.
La capacité de mémoire disponible dans chacun des cas est comme suit :

Modules à installer	Taille de la mémoire disponible
FL512M	512 Mo
FL1024M	1024 Mo
FL512M + FL512M	1024 Mo
FL512M + FL1024M	1536 Mo
FL1024M + FL1024M	2048 Mo

Procédure d'installation

- ➢ 1 Mettez le MOTIF XF hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Veillez également à débrancher le MOTIF XF de tous les appareils périphériques connectés.
- ➢ 2 Retournez le MOTIF XF de manière à orienter le clavier face au sol, afin de pouvoir accéder à l'instrument par le dessous.
  Pour protéger les boutons, les molettes et les curseurs, placez le clavier de manière à ce que les quatre coins soient posés sur un objet assurant un soutien suffisant (des magazines ou des coussins, par exemple). Placez des supports aux quatre coins, en prenant soin de ne pas toucher les boutons, les molettes et les curseurs.
- ➢ 3 Retirez le cache de la partie inférieure.
  Placez-vous face au panneau arrière du MOTIF XF puis retirez les deux vis du cache à l'aide d'un tournevis cruciforme. Retirez ensuite le cache en le faisant glisser.
- ➢ 4 Introduisez les modules FL1024M ou FL512M dans les logements.
  Deux logements sont disponibles, tel qu'indiqué ci-dessous.





Installez le module dans l'un ou l'autre logement, en suivant les étapes suivantes.

6.1.3 Raccordement d'instruments MIDI externes

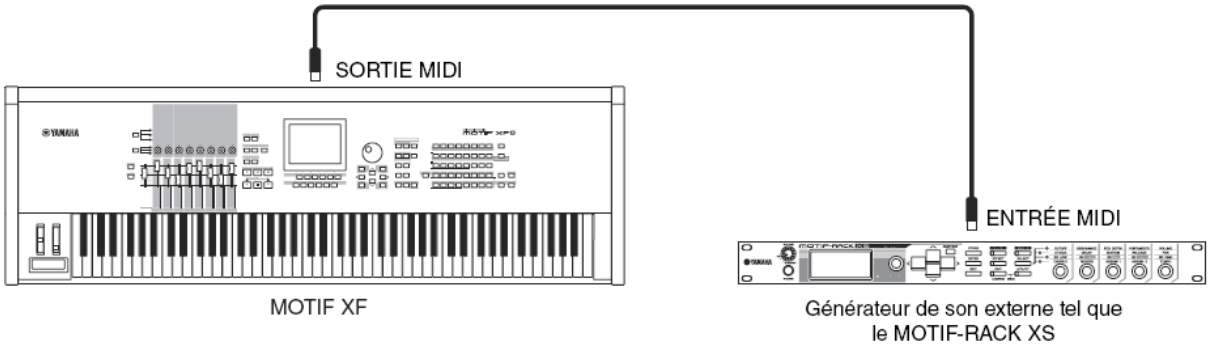
En vous aidant d'un câble MIDI standard (vendu séparément), vous pouvez brancher un instrument MIDI externe et le contrôler à partir du MOTIF XF. De même, vous pouvez utiliser un instrument MIDI externe (comme un clavier ou un séquenceur) pour contrôler les sons du MOTIF XF. Vous trouverez ci-après plusieurs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

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

6.1.3.1 Contrôle d'un générateur de son externe ou d'un synthétiseur depuis le MOTIF XF 580
6.1.3.2 Contrôle à partir d'un clavier MIDI externe 580
6.1.3.3 Contrôle d'un autre périphérique MIDI via MIDI THRU 581

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

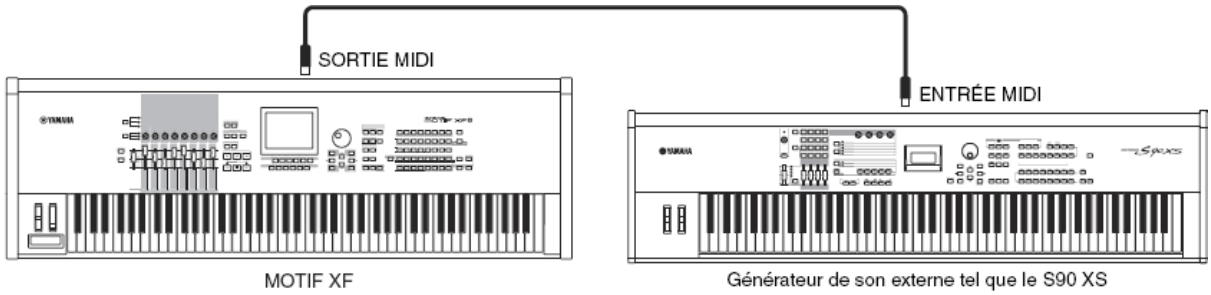
Cette connexion vous permet d'obtenir du son à partir d'un générateur de son MIDI externe (synthétiseur, module de générateur de son, etc.) en jouant sur le clavier du MOTIF XF ou en reproduisant un morceau/motif sur le MOTIF XF. Utilisez cette connexion si vous souhaitez obtenir une sortie sonore à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



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

6.1.3.2 Contrôle à partir d'un clavier MIDI externe

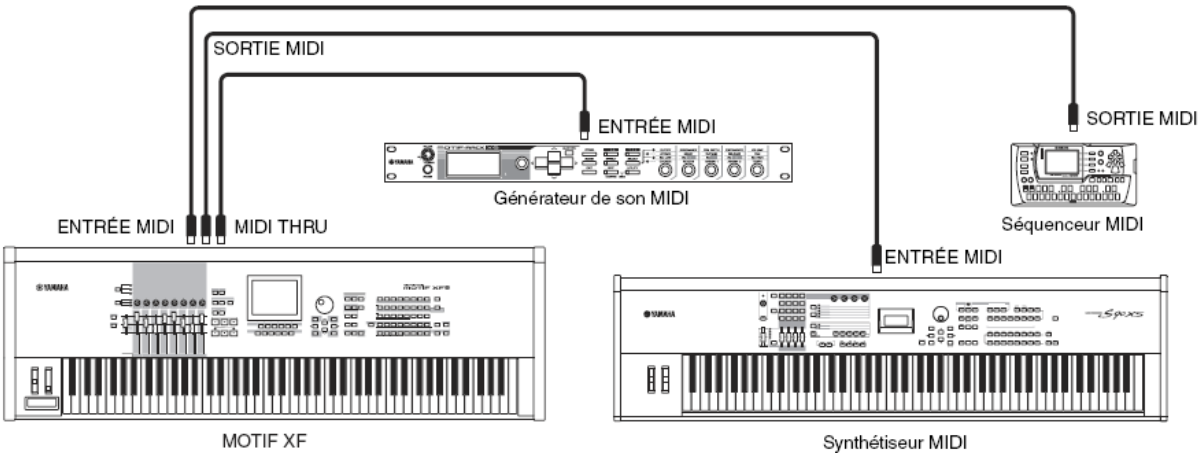
Utilisez un clavier ou synthétiseur externe (S90 XS, par exemple) pour sélectionner à distance les voix du MOTIF XF et les reproduire.



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

6.1.3.3 Contrôle d'un autre périphérique MIDI via MIDI THRU

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



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

6.1.4 Raccordement à un MTR (Enregistreur multipistes)

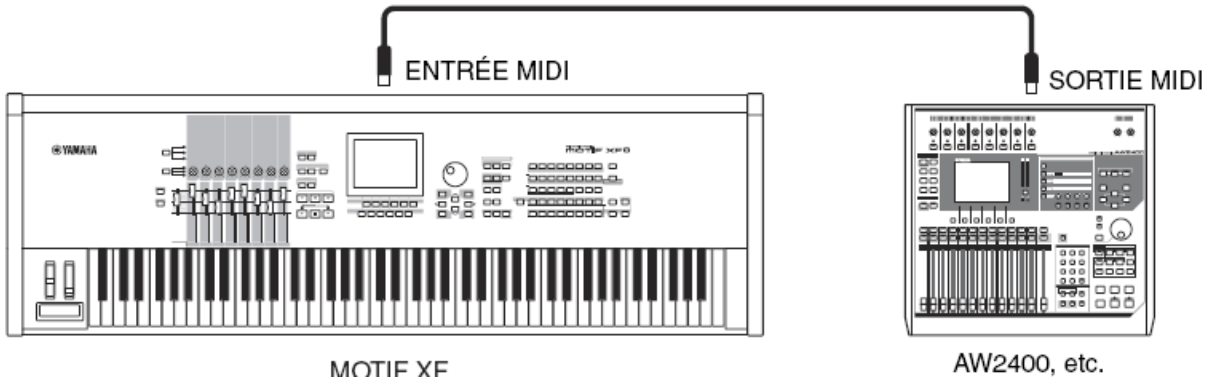
Dans la mesure où ce synthétiseur peut recevoir le MTC (MIDI Time Code (Code de temps MIDI)) et transmettre le MMC (MIDI Machine Control (Contrôle des appareils MIDI)), il vous est possible de produire de la musique en vous synchronisant sur un dispositif d'enregistrement multi-pistes compatible MTC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

Note : MTC et MMC sont uniquement disponibles en mode Song.

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

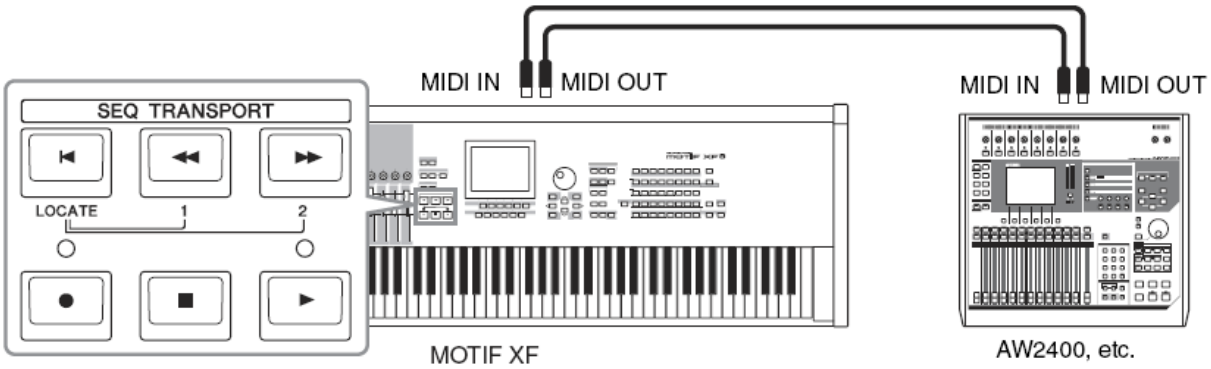
Après réception du signal MTC transmis par le MTR en lançant la reproduction sur le MTR, la lecture du morceau du MOTIF XF débute lorsque le temps spécifié pour le réglage MTC Start Offset (Décalage de démarrage du MTC) dans l'écran MIDI (page 228) du mode Utility est écoulé.

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



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

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

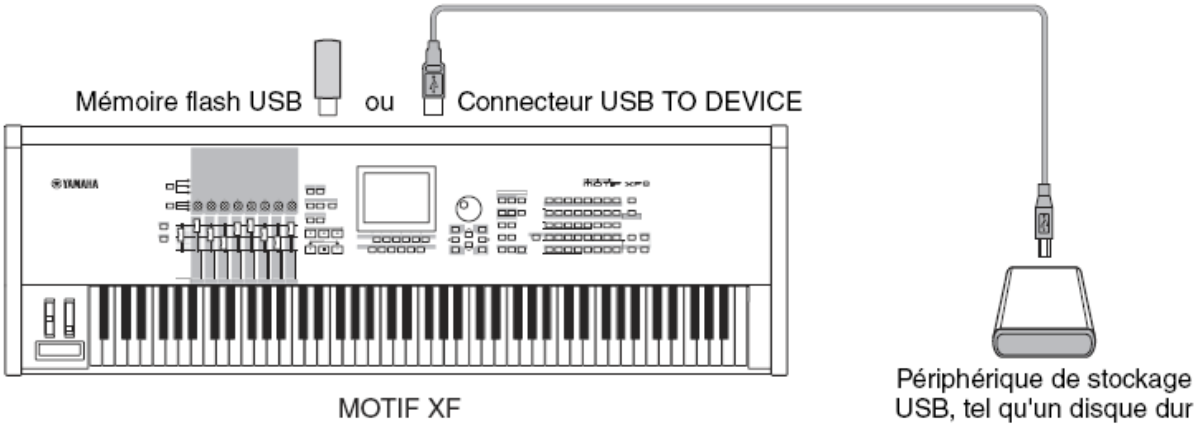


Note : MMC (MIDI Machine Control) permet de commander à distance des enregistreurs multipistes, des séquenceurs MIDI, etc. Une enregistreuse multipiste compatible MMC, par

exemple, répond automatiquement aux opérations de démarrage, d'arrêt, d'avance rapide et de retour rapide effectuées sur le séquenceur de contrôle, ce qui permet de conserver l'alignement de la reproduction du séquenceur et de l'enregistreuse multipiste.

6.1.5 Utilisation de périphériques de stockage USB

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



6.1.5.1 Périphériques USB compatibles 583
6.1.5.2 Formatage des supports de stockage USB 584
6.1.5.3 Précautions à prendre lors de l'utilisation du connecteur USB TO DEVICE 584

6.1.5.1 Périphériques USB compatibles

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

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

6.1.5.2 Formatage des supports de stockage USB

Lorsqu'un périphérique de stockage USB non formaté est branché à un connecteur USB TO DEVICE ou qu'un support non formaté est inséré dans le périphérique USB relié au connecteur USB TO DEVICE, la mention « unformatted device (usb***) » (périphérique non formaté (usb***)) apparaît dans la liste de périphériques de la fenêtre [F3] Format du mode File. Dans ce cas, exécutez l'opération de formatage dans l'écran Format (Formatage) (paragraphe 4.8.2.5 ci-dessus).

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

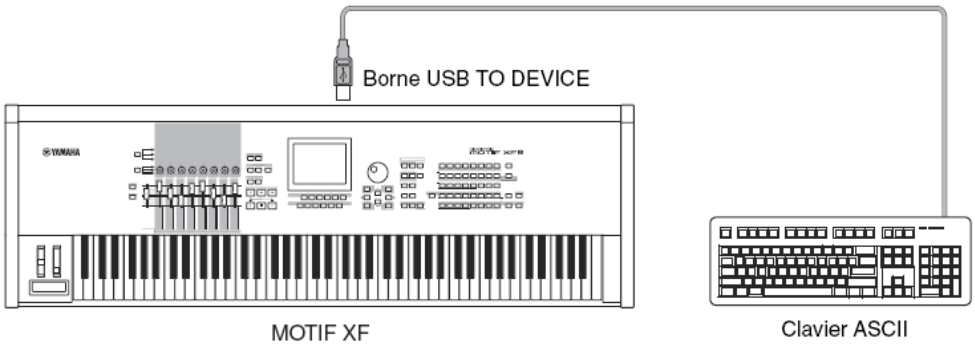
6.1.5.3 Précautions à prendre lors de l'utilisation du connecteur USB TO DEVICE

• Ne mettez jamais le périphérique USB sous/hors tension et ne branchez/débranchez jamais le câble USB lorsque le périphérique de stockage USB connecté est de type auto-alimenté. Cela risquerait de « geler » ou de suspendre le fonctionnement du synthétiseur.

• Lorsque l'instrument lit des données (par exemple, au cours des opérations Save, Load ou Delete en mode File), ne débranchez PAS le câble USB, ne retirez PAS le support du lecteur et ne mettez PAS le périphérique hors tension. Vous risqueriez de corrompre les données de l'un des périphériques, voire des deux.

6.1.6 Connexion d'un clavier ASCII USB

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



Touches du panneau et leurs équivalents sur le clavier ASCII

MOTIF XF	Clavier ASCII
F1 – F6	F1 – F6
SF1 – SF6	F7 – F12
INC/YES	+
DEC/NO	-
EXIT	Escape
ENTER	Enter
TOP	Insert
REWIND	Home
FORWARD	Page Up
RECORD	Delete

MOTIF XF	Clavier ASCII
STOP	End
PLAY	Page Down
EDIT	Print Screen/Sys Rq
JOB	Scroll Lock
STORE	Pause/Break
UP	UP
DOWN	DOWN
LEFT	LEFT
RIGHT	RIGHT
(aucun)	Pavé numérique* Caractères ASCII

* Modes prenant en charge la saisie de valeurs via le pavé numérique :
- Song/Pattern Play
- File
- Song/Pattern Edit
- Utility
- Song/Pattern Job
- Sampling
- Mixing Play
- Sequencer Setup

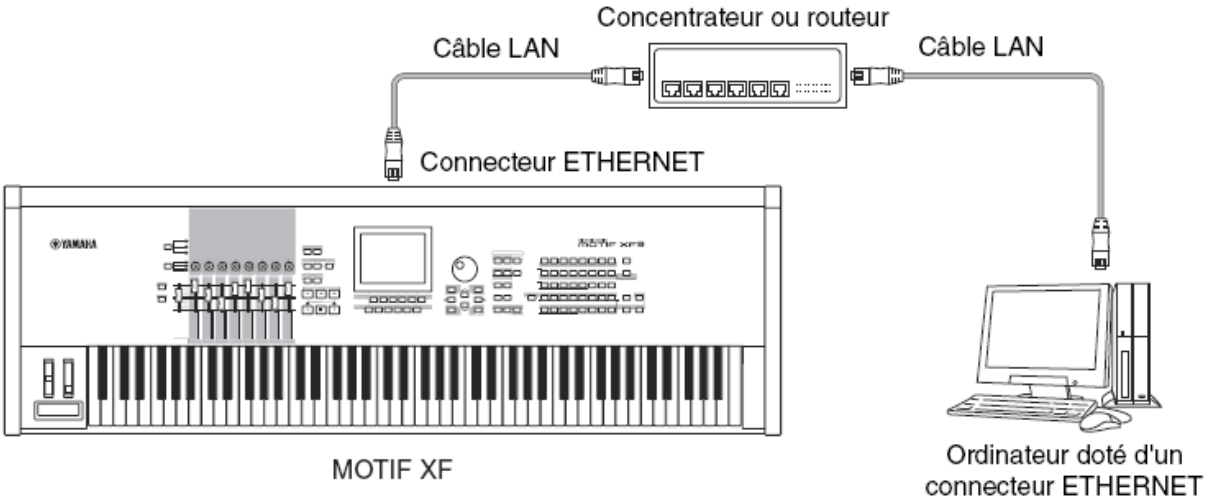
* Gardez à l'esprit que certains paramètres ne prennent pas en charge la saisie de valeurs via le pavé numérique.

6.1.7 Connexion réseau

6.1.7.1 Connexion LAN 585
6.1.7.2 Paramètres réseau 586

6.1.7.1 Connexion LAN

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



Notes :

- ✓ Assurez-vous d'utiliser un câble LAN droit.
- ✓ La règlementation de l'Union européenne impose aux utilisateurs européens de recourir à un câble de type STP (à paires torsadées blindées) pour obtenir une résistance maximale aux interférences électromagnétiques.
- ✓ Si votre ordinateur ne possède pas de connecteur ETHERNET, installez un adaptateur LAN disponible dans le commerce sur le logement PCI ou PC Card (Carte PC) de votre ordinateur.
- ✓ Si vous employez un routeur à large bande pour connecter votre ordinateur à Internet, utilisez un connecteur ETHERNET libre du routeur pour brancher le MOTIF XF. Gardez toutefois à l'esprit que celui-ci ne vous permet pas de connecter le MOTIF XF à Internet, mais uniquement à d'autres ordinateurs ou lecteurs du réseau.

6.1.7.2 Paramètres réseau

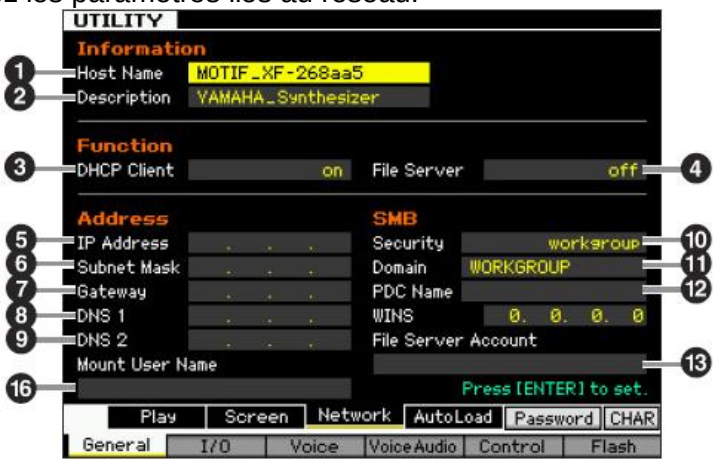
Après avoir effectué la connexion LAN, vous devez configurer les paramètres réseau pour activer la connexion. Une fois que le MOTIF XF est connecté au réseau, il est possible d'enregistrer et de charger des fichiers entre le MOTIF XF et un ordinateur relié au même réseau. Ouvrez l'écran « Network » (§ 4.9.3.4 ci-dessus) du mode « « Utility.

6.1.7.2.1 Partage de fichiers pour accéder à un ordinateur depuis le MOTIF XF 587
6.1.7.2.2 Partage de fichiers pour accéder au MOTIF XF depuis un ordinateur 589

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

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

- 1 touche **UTILITY** pour passer en mode « Utility », puis touches **F1** et **SF3** pour ouvrir l'écran « Network » (§ 4.9.3.4 ci-dessus) du mode « Utility ».
- 2 Configurez les paramètres liés au réseau.



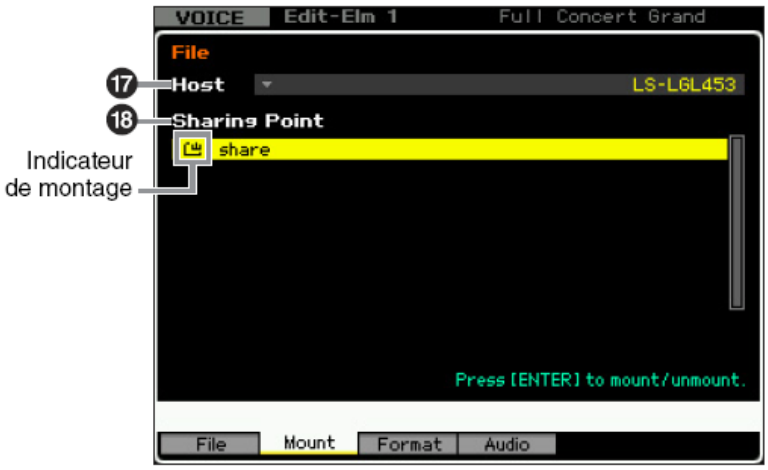
Cette section explique les paramètres minima requis (paramètres **3**, **10** et **16**). Pour plus d'informations sur les autres paramètres, reportez-vous au § 4.9.3.4 ci-dessus.

- **3** DHCP Client (Client DHCP) :
  - Configurez ce paramètre sur « on » si le réseau utilise le périphérique avec la fonction de serveur DHCP (routeur à large bande, par exemple). Lorsque ce paramètre est activé, il est inutile de configurer les paramètres **5** – **9**. Configurez ce paramètre sur « off » si votre réseau n'utilise pas un périphérique doté de la fonction de serveur DHCP) : Security (Sécurité)
  - Configurez ce paramètre sur « workgroup » (groupe de travail) si votre administrateur réseau ne vous donne pas d'autres instructions.
- **10**. Mount User Name (Nom d'utilisateur du montage)
  Entrez le nom d'utilisateur nécessaire pour accéder à l'ordinateur sur le réseau. Ce nom peut être stocké comme réglage de paramètre sur le MOTIF XF.
  Les paramètres **1** et **2** ne sont pas nécessaires dans ce cas-ci.

  Les paramètres **5** – **9** doivent être configurés si votre réseau n'utilise pas un périphérique doté de la fonction de serveur DHCP. Pour plus de détails, reportez-vous au § 4.9.3.4 ci-dessus. Pour obtenir des instructions sur la configuration de ces paramètres, consultez votre administrateur ou fournisseur réseau.
  Pour toute information sur les autres paramètres, reportez-vous aux explications de l'écran « Network » (§ 4.9.3.4 ci-dessus) du mode « Utility ».

- 3 touche **ENTER** pour appliquer les réglages au MOTIF XF.
- 4. Définissez sur votre ordinateur le dossier auquel vous souhaitez accéder depuis le MOTIF XF, via le réseau, en tant que dossier partagé. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur.
- 5 Vérifiez si le MOTIF XF et l'ordinateur sont correctement connectés au réseau.
  Appuyez sur la touche **FILE** pour passer en mode « File », puis sur la touche **F2** pour ouvrir l'écran « Mount » (Montage) (§ 4.8.2.4 ci-dessus). Si le MOTIF XF et l'ordinateur sont correctement connectés, le nom de l'ordinateur apparaît dans la colonne HOST. S'il n'apparaît pas, appuyez sur la touche **SF5** « Char », puis entrez directement le nom

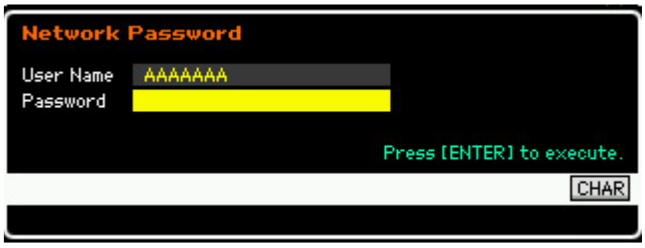
dans la colonne Host (17). Si le MOTIF XF et l'ordinateur sont correctement connectés, le nom que vous avez saisi sera reconnu.



Notes :

- Vérifiez le nom de l'ordinateur dans le système d'exploitation de votre ordinateur. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur.
- Lorsque le nom de l'ordinateur ne s'affiche pas à l'écran sous Windows XP, exécutez les instructions suivantes pour faire apparaître le nom de l'ordinateur à l'écran.
  - 1. Sélectionnez « Panneau de configuration > Outils d'administration > Services ».
  - 2. Double-cliquez sur « Affichage des messages » dans la liste, puis réglez « Type de démarrage » sur « Automatique ».
  - 3. Cliquez sur « Appliquer », puis sur « Démarrer ».

➢ 6 Depuis le mode File du MOTIF XF, accédez à l'ordinateur via le réseau de manière à ce que le répertoire partagé apparaisse à l'écran.
Ouvrez l'écran Mount du mode File. Lorsque vous saisissez un nom d'ordinateur contenant le répertoire partagé souhaité pour le paramètre HOST 17.
le message « Press [ENTER] to access » (Appuyez sur **ENTER** pour y accéder) apparaît à l'écran. Appuyez ensuite sur la touche **ENTER** ; l'écran vous invite à saisir le mot de passe, comme illustré ci-dessous.
Saisissez le compte utilisateur et le mot de passe de votre ordinateur dans les champs User Name et Password, respectivement, puis appuyez sur la touche **ENTER** pour établir l'accès entre le MOTIF XF et l'ordinateur.
Les répertoires partagés de l'ordinateur sélectionné sont répertoriés dans la zone Sharing Point (Point de partage) (18).



Notes :

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

- Une fois l'accès entre le MOTIF XF et l'ordinateur établi, vous pouvez afficher automatiquement les répertoires partagés à l'écran en sélectionnant un ordinateur dans la colonne Host. Si vous éteignez l'ordinateur, vous devrez toutefois rétablir l'accès (saisie du compte utilisateur et du mot de passe) la prochaine fois que vous l'allumerez.
- Pour plus de détails sur la vérification du compte utilisateur et du mot de passe de votre ordinateur, reportez-vous au mode d'emploi de ce dernier.
- Si aucun mot de passe n'a été configuré sur votre ordinateur, vous ne devrez pas en saisir un. Il est possible d'établir l'accès même sans saisir de mot de passe.

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

Les instructions ci-dessous vous permettent d'accéder à un ordinateur depuis le MOTIF XF via le réseau LAN.
Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 6.1.7 ci-dessus.

6.1.7.2.2 Partage de fichiers pour accéder au MOTIF XF depuis un ordinateur

Suivez les instructions ci-dessous pour accéder au MOTIF XF (ou plus exactement à un périphérique de stockage USB connecté au MOTIF XF) depuis un ordinateur via le réseau LAN. Ouvrez l'écran « Network » (§ 4.9.3.4 ci-dessus) du mode « Utility ».

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

➢ 1 Ouvrez l'écran « Network » (§ 4.9.3.4 ci-dessus), puis réglez le paramètre « File Server Account » (Compte du serveur de fichiers) (13).
Si le compte n'est pas créé, le MOTIF XF sera accessible via un compte intitulé « nobody » (personne).
➢ 2 Configurez le mot de passe.
Appuyez sur la touche **SF5** « Password » pour appeler la fenêtre « Password ». Pour obtenir des instructions sur la configuration, reportez-vous à la page 222.
➢ 3 Réglez le paramètre « File Server » (Serveur de fichiers) (4) sur « on ».

6.2 Utilisation d'un ordinateur connecté

En connectant le MOTIF XF à votre ordinateur via USB ou IEEE1394, vous pouvez utiliser une application DAW ou un logiciel séquenceur pour créer vos propres morceaux. Cette section comporte une explication générale sur les modalités d'utilisation d'un logiciel DAW ou d'un séquenceur installé sur l'ordinateur relié au MOTIF XF.

NOTE L'acronyme DAW (digital audio Workstation, station de travail audionumérique) désigne des logiciels musicaux utilisés pour l'enregistrement, l'édition et le mixage de données audio et MIDI. Les principales applications DAW sont Cubase, Logic, SONAR et Digital Performer. Bien qu'elles puissent toutes être utilisées de manière performante avec le MOTIF XF, nous vous conseillons d'opter pour Cubase lorsque vous créez des morceaux sur l'instrument, pour une convivialité optimale.

La connexion de cet instrument à un ordinateur vous permet de profiter des fonctions et des applications suivantes.

- ✓ Générateur de sons externe pour le logiciel DAW et le clavier MIDI
- ✓ Contrôleur à distance du logiciel DAW
- ✓ Fonctions d'édition de voix plus détaillées à partir de l'ordinateur (MOTIF XF Editor VST)

6.2.1 UTILISATION DE LA BORNE USB TO HOST 590
6.2.2 UTILISATION DE LA BORNE MIDI 592
6.2.3 UTILISATION DE LA BORNE IEEE1394 592
6.2.4 REPRODUCTION DE MORCEAUX DEPUIS UNE APPLICATION DAW EN UTILISANT LE MOTIF XF COMME UN GÉNÉRATEUR DE SONS 596
6.2.5 ENREGISTREMENT DANS L'APPLICATION DAW DE VOTRE PERFORMANCE JOUÉE SUR LE MOTIF XF 597
6.2.6 UTILISATION D'UN AUTRE GÉNÉRATEUR DE SONS AVEC LE MOTIF XF 598
6.2.7 UTILISATION DU MOTIF XF EN TANT QU'INTERFACE AUDIO 599
6.2.8 COMMANDE À DISTANCE DE LOGICIEL : MODE « REMOTE » 600
6.2.9 COMMANDE DU LOGICIEL DAW À PARTIR DU MOTIF XF 604
6.2.10 UTILISATION DU « MOTIF XF VST EDITOR » 604

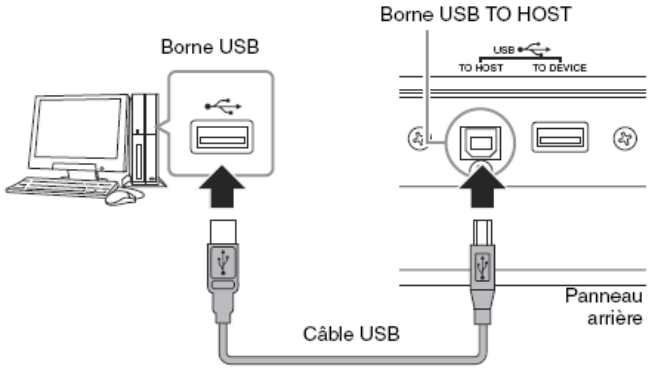
6.2.1 Utilisation de la borne USB TO HOST

Pour relier le MOTIF XF à l'ordinateur, assurez-vous d'utiliser un câble USB et le pilote USB-MIDI Driver approprié. Suivez les instructions ci-dessous.

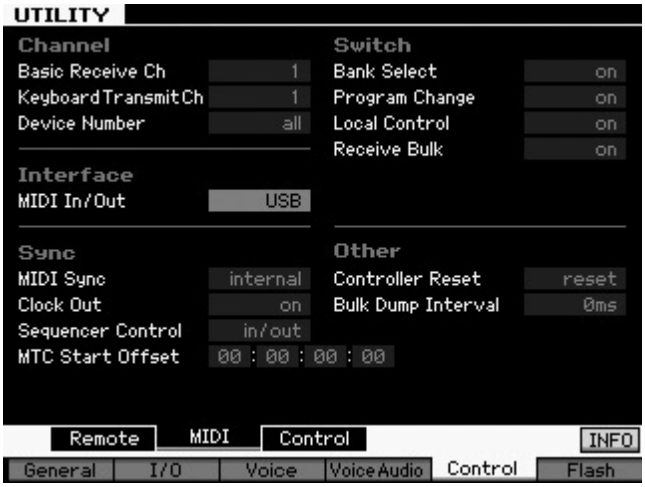
Attention : Seules les données MIDI peuvent être transmises via ce type de câble.

- 1 Téléchargez le pilote USB-MIDI Driver approprié depuis notre site Web.
  Pour cela cliquez sur le bouton « Download » (Télécharger), puis procédez à l'extraction du fichier compressé. http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/
  NOTES :
  - Des informations sur la configuration système requise sont également disponibles sur le site Web ci-dessus.
  - Le pilote USB-MIDI Driver est susceptible d'être modifié et mis à jour sans avertissement préalable. Prenez soin de vérifier le pilote utilisé et de télécharger la dernière version en date sur le site ci-dessus.
- 2 Installez le pilote USB-MIDI Driver sur l'ordinateur. Pour obtenir des instructions sur l'installation, reportez-vous au manuel d'installation en ligne inclus dans le dossier de téléchargement. Lorsque vous connectez cet instrument à un ordinateur au cours de la procédure d'installation, branchez une extrémité du câble USB sur la borne USB TO

HOST de l'instrument et l'autre extrémité sur la borne USB de l'ordinateur, comme illustré ci-dessous.



- 3 Vérifiez que la borne USB TO HOST de l'instrument est activée. Appuyez sur la touche **UTILITY** pour passer en mode Utility, puis successivement sur les touches **F5** et **SF2** afin d'ouvrir l'écran MIDI. Sur cet écran, réglez le paramètre MIDI In/Out sur « USB ».



- 4 touche **STORE** pour stocker le réglage.

Avis à prendre en compte lors de l'utilisation de la borne USB TO HOST

Veillez à respecter les points suivants lors de la connexion du MOTIF XF à l'ordinateur via le connecteur USB TO HOST.

Le non respect de ces précautions pourrait provoquer le blocage de l'instrument et/ou de l'ordinateur, voire la corruption ou la perte de données. Si l'ordinateur ou le MOTIF XF se bloque, mettez le MOTIF XF hors tension puis à nouveau sous tension, puis redémarrez l'ordinateur.

- Avant de relier l'ordinateur à la borne USB TO HOST, désactivez le mode d'économie d'énergie (suspension, veille, attente) de l'ordinateur.
- Avant de mettre l'instrument sous tension, reliez l'ordinateur à la borne USB TO HOST.
- Avant de mettre l'instrument sous/hors tension ou de brancher/débrancher le connecteur USB, observez les instructions suivantes : Fermez toutes les applications ouvertes (telles que MOTIF XF Editor VST ou le logiciel séquenceur).
- Vérifiez qu'aucune donnée n'est transmise depuis l'instrument. (Des données sont transmises uniquement lorsque des notes sont jouées au clavier ou qu'un morceau est reproduit.)
- Laissez un intervalle d'au moins six secondes entre la mise sous et hors tension du MOTIF XF ou entre la déconnexion et la reconnexion du câble USB.

Canaux MIDI et ports MIDI

Les données MIDI sont attribuées à l'un des 16 canaux MIDI, lesquels permettent à ce synthétiseur de jouer simultanément 16 parties différentes. Cette limite peut toutefois être dépassée grâce à l'utilisation de « ports » MIDI distincts, qui prennent chacun en charge seize canaux. Alors qu'un câble MIDI est équipé pour traiter les données sur un total de seize canaux simultanément, une connexion USB dispose d'une capacité de gestion supérieure, grâce à l'utilisation de ports MIDI. Lorsque vous connectez cet instrument à un ordinateur à l'aide d'un câble USB, les ports MIDI sont définis comme suit :

Port 1
Le bloc du générateur de sons de cet instrument peut uniquement reconnaître et utiliser ce port. Si vous vous servez du MOTIF XF comme d'un générateur de sons externe à partir d'un autre instrument MIDI ou d'un ordinateur, vous devrez régler sur la valeur « 1 » le port MIDI du périphérique MIDI ou de l'ordinateur connecté.

Port 2
Ce port est utilisé pour contrôler le logiciel DAW de l'ordinateur depuis le MOTIF XF en utilisant la fonction « Remote Control ».

Port 3
Ce port est utilisé en tant que port **MIDI Thru**. Les données MIDI reçues sur le port 3 via la borne **USB TO HOST** sont renvoyées à un périphérique MIDI externe via la borne **MIDI OUT**. Les données MIDI reçues sur le port 3 via la borne MIDI IN sont renvoyées à un périphérique externe (ordinateur, etc.) via la borne USB TO HOST.

Port 4
Ce port est utilisé uniquement pour la communication des données de MOTIF XF Editor VST. Aucun autre logiciel ou périphérique ne peut l'utiliser.

En cas de connexion USB, veillez à faire correspondre le port de transmission MIDI et le port de réception MIDI ainsi que le canal de transmission MIDI et le canal de réception MIDI. Prenez soin de régler le port MIDI du périphérique externe connecté à cet instrument conformément aux informations ci-dessus

6.2.2 Utilisation de la borne MIDI

L'utilisation d'une interface MIDI proposée en option, telle que l'interface Yamaha UX16, vous permet de relier le MOTIF XF à l'ordinateur via un câble MIDI. Effectuez les réglages appropriés sur l'interface MIDI, puis reliez le câble MIDI à la borne MIDI du MOTIF XF et à l'interface MIDI.

NOTE Pour plus de détails sur les réglages, consultez le mode d'emploi de l'interface MIDI.

6.2.3 Utilisation de la borne IEEE1394

Lorsqu'une carte d'extension FW16E FireWire, proposée en option, est installée, le MOTIF XF peut être relié à l'ordinateur via un câble IEEE 1394. Notez qu'il est possible de transmettre les données audio et MIDI via un câble IEEE 1394 en installant le pilote Yamaha Steinberg FW Driver sur l'ordinateur.

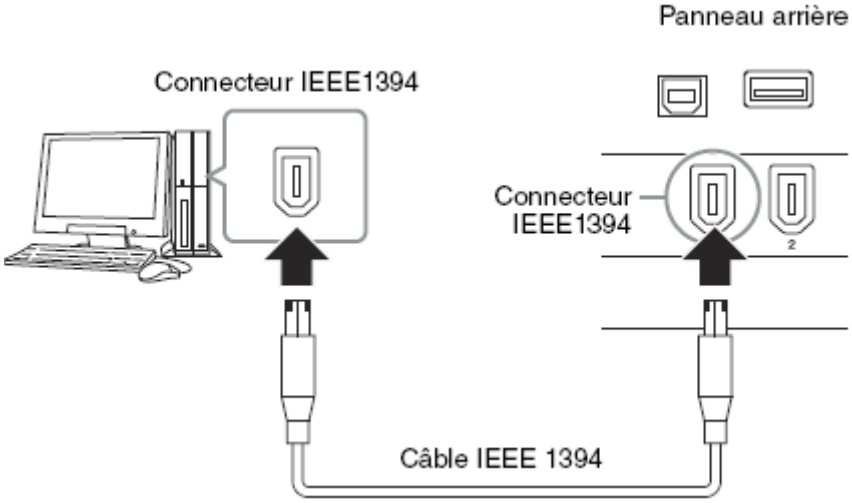
NOTE
- ✓ Pour les instructions relatives à l'installation de la carte FW16E, reportez-vous à la page 75.
- ✓ Le MOTIF XF équipé d'une carte FW16E propose jusqu'à 6 canaux audio d'entrée mono (3 entrées stéréo), 16 canaux audio de sortie mono (8 sorties stéréo) et 3 canaux d'entrée/3 canaux de sortie MIDI.

- ➢ 1 Vous pouvez télécharger le pilote Yamaha Steinberg FW Driver à partir de notre site Web, à l'adresse suivante : http://www.yamahasynth.com/

  NOTE Des informations sur la configuration système requise sont également disponibles sur le site Web ci-dessus. Le pilote Yamaha FW Driver est susceptible d'être modifié et mis à jour sans avertissement préalable. Prenez soin de vérifier le pilote utilisé et de télécharger la dernière version en date sur le site ci-dessus.

- ➢ 2 Installez le pilote Yamaha Steinberg FW Driver sur votre ordinateur. Pour obtenir des instructions sur l'installation, reportez-vous au manuel d'installation en ligne inclus dans le dossier de téléchargement.

  Lorsque vous connectez le MOTIF XF à un ordinateur au cours de la procédure d'installation, branchez le câble IEEE1394 dans le connecteur IEEE1394 du MOTIF XF et le connecteur IEEE1394 de l'ordinateur, comme illustré ci-dessous.



AVIS : Veillez à brancher correctement la fiche du câble IEEE1394 dans le connecteur IEEE1394 en respectant l'orientation.

NOTE Pour des résultats optima, utilisez un câble IEEE 1394 de moins de 4,5 mètres.

- ➢ 3 Vérifiez que le connecteur IEEE1394 du MOTIF XF est activé pour la liaison MIDI. Pour cela appuyez sur la touche **UTILITY** pour passer en mode Utility, puis successivement sur les touches **F5** et **SF2** afin d'ouvrir l'écran « MIDI ». Configurez le paramètre « MIDI In/Out » sur « FW ».
- ➢ 4 Vérifiez que le connecteur IEEE1394 du MOTIF XF est activé pour la liaison audio. Lors de la transmission de signaux audio via le connecteur IEEE1394, configurez le paramètre « Output Select » du MOTIF XF. Lors de la réception de signaux audio via le connecteur IEEE1394, configurez les paramètres des parties « d'entrée audio FW » du MOTIF XF. Pour plus de détails, reportez-vous au § 6.2.3.
- ➢ 5 touche **STORE** pour stocker ce réglage.

Que vous permet de faire la connexion IEEE1394 ?

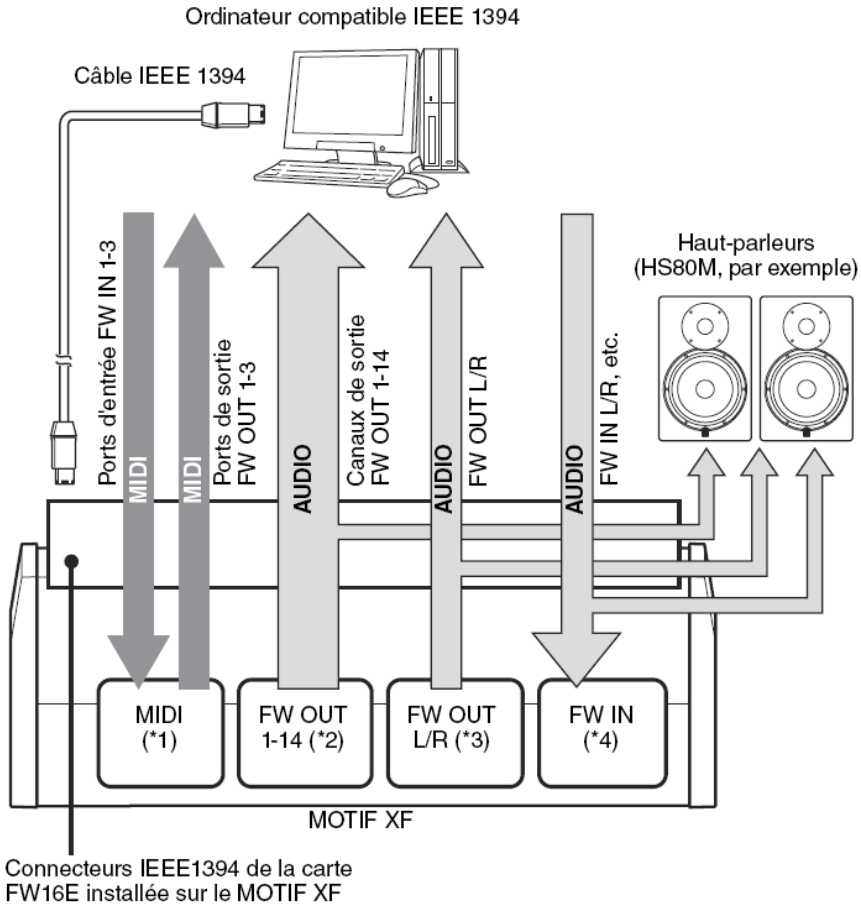
Vous pouvez intégrer le MOTIF XF au logiciel DAW installé sur l'ordinateur en reliant le MOTIF XF équipé d'une carte FW16E à l'ordinateur. Pour plus de détails, reportez-vous ci-dessous.

- ✓ Transférer les données de plusieurs canaux audio entre le MOTIF XF et l'ordinateur (jusqu'à 16 canaux depuis le MOTIF XF vers l'ordinateur et jusqu'à 6 canaux depuis l'ordinateur vers le MOTIF XF)
- ✓ Enregistrer simultanément dans le logiciel de séquençage (a) votre performance sur le MOTIF XF et (b) la performance du logiciel de séquençage informatique qui utilise le MOTIF XF en tant que générateur de sons MIDI
- ✓ Contrôler, via le MOTIF XF, la sortie audio de l'ordinateur et celle du MOTIF XF
- ✓ Utiliser Cubase en combinaison avec le MOTIF XF afin de tirer profit d'une variété de fonctions pratiques disponibles via l'application DAW

Pour obtenir les informations les plus récentes sur les possibilités offertes par la connexion d'un instrument MOTIF XF et d'un ordinateur, reportez-vous à l'adresse URL suivante : http://www.yamahasynth.com/

6.2.3.1 Flux de signaux des données audio et MIDI via un câble IEEE 1394

L'illustration suivante montre le flux de signaux audio et de messages MIDI en cas de connexion du MOTIF XF à un ordinateur via un câble IEEE 1394.



Transmission/réception MIDI (*1)

Il n'est pas nécessaire de régler le port du MOTIF XF étant donné que le port MIDI du MOTIF XF est automatiquement déterminé par l'application. Pour obtenir les informations relatives à la sélection du port approprié sur l'ordinateur, reportez-vous au § 6.2.3.

Transmission du signal audio

- **FW OUT 1 – 14** (*2)
  Les signaux audio sont émis via les sorties FW OUT 1 – 14 lorsque le paramètre « Output Select » du MOTIF XF est spécifié sur l'un des réglages « FW1&2 » – « FW13&14 » et « FW1 » – « FW14 » dans l'un des écrans suivants.
  - **VOICE** : (lorsqu'une voix « Drum Voice » est sélectionnée) → **EDIT** → Sélection de touche → **F1** « Oscillator »
  - **VOICE** → **UTILITY** → **F4** « VoiceAudio » → **SF1** « Output »
  - **PERFORM** → **EDIT** → **COMMON EDIT** → **F4** Audio In → **SF1** « Output »
  - **PERFORM** → **EDIT** → Sélection de partie → **F1** « Voice » → **SF2** « Output »
  - **SONG / PATTERN** → **MIXING** → **EDIT** → **COMMON EDIT** → **F4** « Audio In » → **SF1** « Output »
  - **SONG / PATTERN** → **MIXING** → **EDIT** → Sélection de partie → **F1** Voice → **SF2** « Output »

- **OUTPUT L/R** (*3) :
  Le signal audio est émis via les canaux **OUTPUT L/R** et **FW OUT L/R** lorsque le paramètre « Output Select » décrit ci-dessus est spécifié sur « L&R ».

Réception des signaux audio (*4)

Outre les entrées **FW IN L/R**, **FW IN Main Out Monitor L/R** et **FW IN Assignable Out Monitor L/R** sont disponibles à titre de canaux d'entrée audio sur le MOTIF XF. Ces canaux peuvent servir à contrôler le son lors de l'utilisation du logiciel DAW sur l'ordinateur. Le signal audio reçu via **FW IN Main Out Monitor L/R** est émis sur les prises **OUTPUT L/R** alors que le signal audio reçu via **FW IN Assignable Out Monitor L/R** est produit sur les prises **ASSIGNABLE OUTPUT L/R**.

Le réglage du canal de sortie audio sur l'ordinateur détermine le canal utilisé. De même que pour les signaux audio reçus via le connecteur IEEE1394, des paramètres comme le volume et le canal de sortie peuvent être appliqués en tant que partie d'entrée audio FW du MOTIF XF. L'affichage de ces paramètres varie selon le mode choisi, tel qu'indiqué ci-dessous.

- **VOICE** → **UTILITY** → **F4** « VoiceAudio » → **SF1** « Output » → Réglage FW
- **PERFORM** → **EDIT** → **COMMON EDIT** → **F4** « Audio In » → **SF1** « Output » → Réglage FW
- **SONG/PATTERN** → **MIXING** → **EDIT** → **COMMON EDIT** → **F4** « Audio In » → **SF1** « Output » → Réglage FW

Canaux audio FW du MOTIF XF et de l'ordinateur

En cas de connexion du MOTIF XF à un ordinateur via un câble IEEE 1394, réglez le canal audio de l'ordinateur en vous référant au tableau ci-dessous. Canal d'entrée du MOTIF XF

Canal de sortie de l'ordinateur	Canal de sortie du MOTIF XF
FW IN Main Out Monitor L, R	MOTIF XF6(7, 8) Main L et R
FW IN L, R	MOTIF XF6(7, 8) FW L et R
FW IN Assignable Out Monitor L, R	MOTIF XF6(7, 8) Asgn L et R

Canal d'entrée de l'ordinateur	Canal d'entrée de l'ordinateur
FW OUT L, R (L&R)	MOTIF XF6(7, 8) Main L et R
FW OUT 1 – 14 (FW1 – FW14)	MOTIF XF6(7, 8) 1 – 14

6.2.4 Reproduction de morceaux depuis une application DAW en utilisant le MOTIF XF comme un générateur de sons

Les instructions ci-dessous vous expliquent comment utiliser cet instrument en tant que générateur de sons MIDI. Dans ce cas-ci, les données de séquence MIDI réelles sont transmises depuis un logiciel DAW ou un séquenceur installé sur l'ordinateur, ce qui vous permet d'éviter de recourir à des logiciels synthétiseurs, et d'économiser ainsi la puissance de traitement de votre ordinateur.

6.2.4.1 Configuration du MOTIF XF 596
6.2.4.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur 596

6.2.4.1 Configuration du MOTIF XF

- 1 touche **SONG** ou PATTERN
- 2 Sélectionnez le morceau ou le motif à modifier.
- 3 touche **MIXING** pour appeler l'écran « Mixing ».
- 4 Configurez le mixage pour les parties 1 – 16, selon les besoins.

  Depuis l'écran « Mixing », vous pouvez sélectionner les voix et régler divers paramètres tels que le balayage panoramique, le volume, la balance entre le son inaltéré et le son auquel sont appliqués les effets de « chorus » et de « réverbération » ainsi que l'activation et la désactivation des effets ou de l'arpège.

6.2.4.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur

- 1 Configurez le port de sortie MIDI des pistes pour la reproduction sur le MOTIF XF. En cas de connexion via l'USB, configurez ceci sur « Yamaha MOTIF XF6(7, 8)-1 » ou « Yamaha MOTIF XF Port1 ». Pour une connexion via IEEE1394, le réglage est spécifié sur « MOTIF XF6(7, 8) Main ».

  NOTE En utilisant Cubase comme application DAW, vous pouvez créer votre propre configuration de mixage originale sur le MOTIF XF à partir du logiciel MOTIF XF Editor VST installé sur votre ordinateur. La configuration de mixage créée peut être sauvegardée sous forme de projet Cubase en vue d'un rappel ultérieur.

- 2 Saisissez les données MIDI sur chacune des pistes de l'application DAW installée sur l'ordinateur.
  Les paramètres du générateur de sons de la partie correspondant à la piste MIDI sont réglés dans le mode « Mixing » du MOTIF XF.

  NOTE En utilisant MOTIF XF Editor VST, vous pouvez créer votre propre configuration de mixage du MOTIF XF à partir de votre ordinateur. La configuration de mixage créée peut être sauvegardée sous forme de fichier en vue d'un rappel ultérieur, de manière pratique.

6.2.5 Enregistrement dans l'application DAW de votre performance jouée sur le MOTIF XF

Les instructions suivantes expliquent comment utiliser le MOTIF XF en tant que clavier principal. Les événements de note que vous jouez sur le MOTIF XF sont transmis et enregistrés sur une piste dans l'application DAW ou le séquenceur installé(e), puis renvoyés au bloc de générateur de sons du MOTIF XF, ce qui vous permet d'enregistrer votre propre performance et de l'écouter convenablement dans le même temps.

6.2.5.1 Configuration du MOTIF XF 597
6.2.5.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur 597

6.2.5.1 Configuration du MOTIF XF

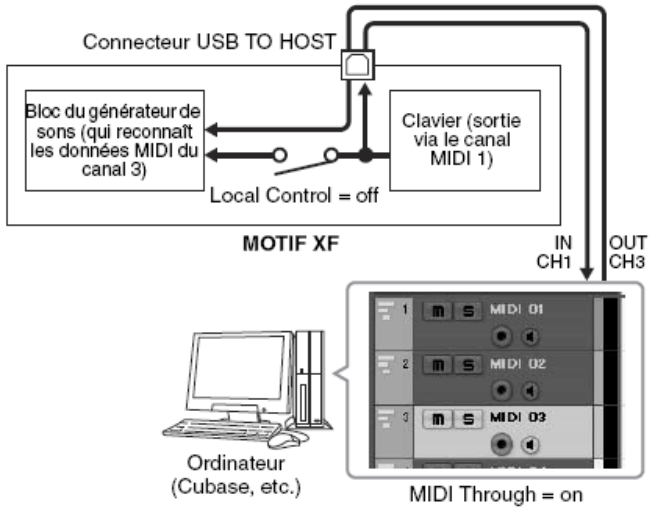
- 1 Configurez Local Control (Commande locale) sur « off ».
  Pour cela appuyez d'abord sur la touche [UTILITY] pour passer en mode Utility, puis successivement sur les touches [F5] et [SF2] afin d'ouvrir l'écran MIDI. Positionnez le curseur sur Local Control afin de configurer ce paramètre sur « off ».
  Lorsque le paramètre « MIDI Thru » est réglé sur « on » dans un logiciel DAW/séquenceur installé sur votre ordinateur, les événements de note que vous jouez sur le MOTIF XF sont transmis à l'ordinateur, puis renvoyés au MOTIF XF, ce qui produit un son « double », car le bloc du générateur de sons reçoit les données de performance (données MIDI) depuis le clavier et l'ordinateur à la fois. Pour éviter une telle situation, vous devez séparer le bloc du clavier de celui du générateur de sons du MOTIF XF. C'est pour cette raison que le paramètre Local Control doit être réglé sur « off ».

  NOTE Veillez à régler le paramètre Local Control sur « off » à nouveau lorsque vous utilisez le MOTIF XF sans le connecter à un ordinateur. Autrement, aucun son n'est émis même lorsque vous jouez au clavier.

- 2 touche **STORE** pour stocker ce réglage.
- 3 Appuyez sur la touche **SONG** ou **PATTERN** pour passer en mode Song ou Pattern lorsque vous voulez utiliser le MOTIF XF en tant que générateur de sons multi-timbre.

6.2.5.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur

- 1 Réglez le paramètre « MIDI Thru » de l'application DAW sur « on ».
  Lorsque vous réglez « MIDI Thru » sur « on », les données MIDI créées en jouant au clavier puis transmises à l'ordinateur sont renvoyées vers le MOTIF XF. Ainsi que le montre l'exemple ci-dessous, les données MIDI transmises à partir du MOTIF XF, puis enregistrées sur l'ordinateur via le canal MIDI 1 sont renvoyées de l'ordinateur au MOTIF XF par le canal MIDI 3 en fonction du réglage de la piste d'enregistrement. Par conséquent, le générateur de sons du MOTIF XF produit les données MIDI créées en jouant au clavier en tant que données MIDI du canal 3.



- NOTE Les explications ci-dessus sont valables lorsque vous connectez le MOTIF XF à l'ordinateur via un câble IEEE1394 ou USB.

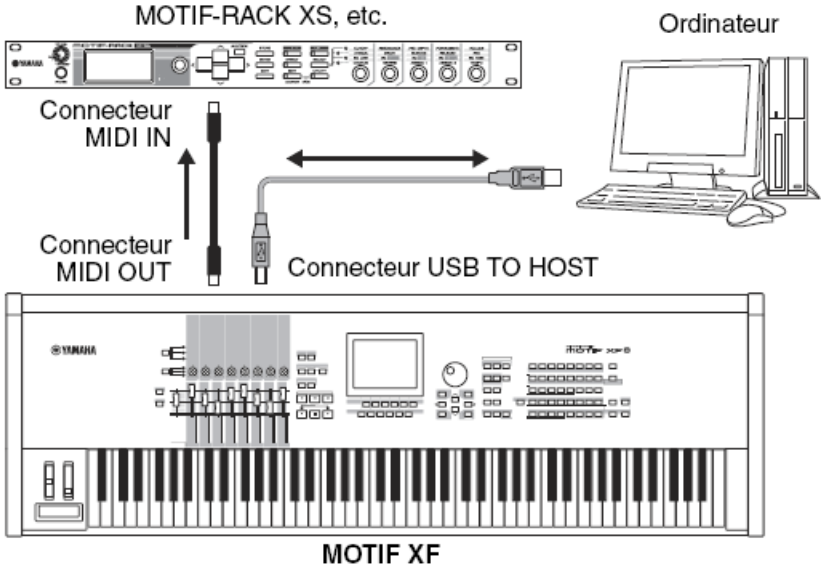
6.2.6 Utilisation d'un autre générateur de sons avec le MOTIF XF

L'utilisation d'un autre générateur de sons (MOTIF-RACK XS, par exemple) avec le MOTIF XF, comme illustré ci-dessous, vous permet de reproduire jusqu'à 32 parties simultanément.

6.2.6.1 Configuration du MOTIF XF 598
6.2.6.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur 599

6.2.6.1 Configuration du MOTIF XF

- 1 Branchez le connecteur MIDI OUT au connecteur MIDI IN du module de générateur de sons externe (MOTIF-RACK XS, par exemple), comme illustré ci-dessous.
- 2 Prenez soin de configurer le MOTIF XF en fonction du générateur de sons multi-timbre en passant en mode Song ou Pattern.



6.2.6.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur

- 1 Configurez le port de sortie MIDI des pistes pour la reproduction sur le MOTIF XF. En cas de connexion via l'USB, configurez ceci sur « Yamaha MOTIF XF6(7, 8)-1 » ou « Yamaha MOTIF XF 6(7, 8) Port1 ». Pour une connexion via IEEE1394, le réglage est spécifié sur « MOTIF XF6(7, 8) Main ».
- 2 Configurez le port de sortie MIDI des pistes pour la reproduction sur le MOTIF-RACK XS.
  En cas de connexion via l'USB, configurez ceci sur « Yamaha MOTIF XF6(7, 8)-3 » ou « Yamaha MOTIF XF 6(7, 8) Port3 ». Pour une connexion via IEEE1394, le réglage est spécifié sur « MOTIF XF6(7, 8) MIDI Out ».
  NOTE En cas de connexion USB, le port **MIDI Thru** du MOTIF XF (en d'autres termes, le port via lequel les données MIDI reçues seront transmises vers un autre périphérique externe par le connecteur MIDI OUT) est réglé sur la valeur fixe de
- 3. Lors d'une connexion IEEE1394, le port MIDI Thru du MOTIF XF est affecté, de manière fixe, au port spécifié comme étant « MOTIF XF6(7, 8) MIDI Out ».

6.2.7 Utilisation du MOTIF XF en tant qu'interface audio

Grâce aux connecteurs A/D INPUT et IEEE1394, le MOTIF XF peut servir, de manière fort commode, d'interface audio à votre ordinateur. Notez toutefois que vous devez installer la carte FW16E en option pour cette application.

6.2.7.1 Configuration du MOTIF XF 599
6.2.7.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur 599

6.2.7.1 Configuration du MOTIF XF

- 1 Configurez les paramètres comme indiqué ci-dessous pour que l'entrée du signal audio via le connecteur A/D INPUT soit envoyée vers l'ordinateur via le connecteur FW.
  En mode Voice, appuyez sur la touche **UTILITY** pour passer en mode Utility, puis sur les touches **F4** et **SF1** afin d'ouvrir l'écran Output. Dans cet écran, positionnez le curseur sur Output Select de A/D Input, puis sélectionnez un des réglages suivants : «FW1&2 » – « FW9&10 », « FW11&12 » et « FW13&14 ».
- 2 Configurez les paramètres comme indiqué ci-dessous de manière à ce que le signal audio émis par l'ordinateur et reçu par le MOTIF XF via le connecteur IEEE1394 soit transmis depuis les connecteurs OUTPUT L/R (Sortie G/D) ou ASSIGNABLE OUTPUT L/R (Sortie attribuable G/D).
  À partir de l'écran Output ouvert à l'étape 1, positionnez le curseur sur le paramètre « Output Select » de FW, puis sélectionnez « L&R » ou « asL&R ».

  NOTE : Ce réglage s'applique aux signaux audio émis à partir des ports FW MOTIF XF6(7, 8) FW L et R d'un ordinateur.

- 3 touche **STORE** pour stocker ce réglage.

6.2.7.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur

Installez le pilote FW Driver et effectuez les réglages appropriés. Sélectionnez « Yamaha Steinberg FW ASIO » (en cas d'utilisation d'un pilote ASIO) ou "Yamaha Steinberg FW WDM Audio (lors de l'utilisation d'un pilote WDM) comme pilote audio.

NOTE Lorsque vous exécutez Cubase en ayant préalablement installé MOTIF XF Extension, le démarrage de Cubase entraîne le réglage automatique du pilote Audio Driver, ce qui vous facilite la confirmation du nom de port audio.

6.2.8 Commande à distance de logiciel : mode « Remote »

Le MOTIF XF est doté d'un mode « Remote Control » (Commande à distance) très pratique, qui vous permet de contrôler l'application DAW et le logiciel synthétiseur installés sur votre ordinateur depuis le panneau du MOTIF XF. Par exemple, vous pouvez démarrer/arrêter la reproduction du logiciel DAW sur l'ordinateur via les touches de fonction et contrôler la position de morceau sur le logiciel DAW à l'aide du cadran de données et des touches **INC** et **DEC**, au lieu d'utiliser la souris ou le clavier de l'ordinateur.

Les applications DAW Cubase, Logic Pro, SONAR et Digital Performer peuvent être contrôlées par le mode « Remote Control » du MOTIF XF.

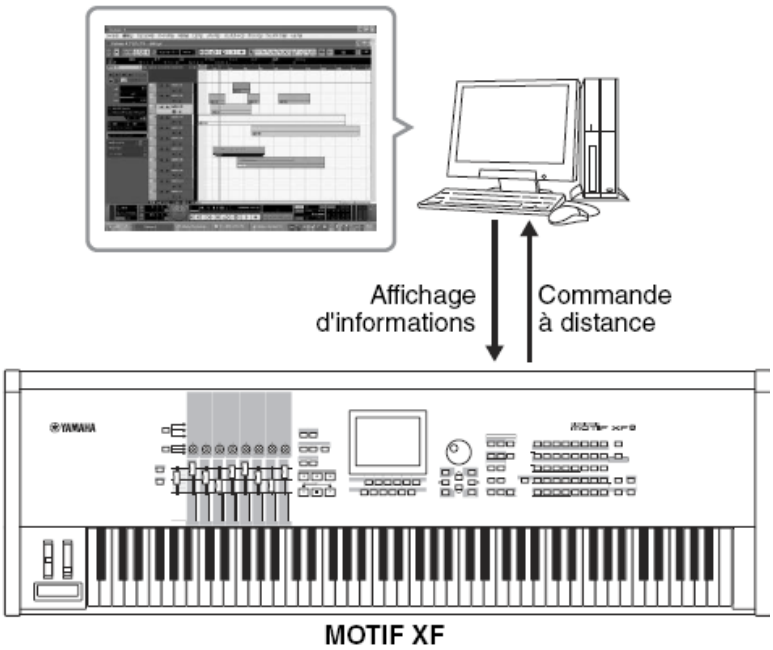
Cette section vous explique comment commander le logiciel DAW à partir du MOTIF XF.

6.2.8.1 Que vous permet de faire la fonction « Remote » (Commande à distance) 600
6.2.8.2 Logiciels susceptibles d'être contrôlés à partir du MOTIF XF 601
6.2.8.3 Configuration relative à l'utilisation de « Remote Control » 601

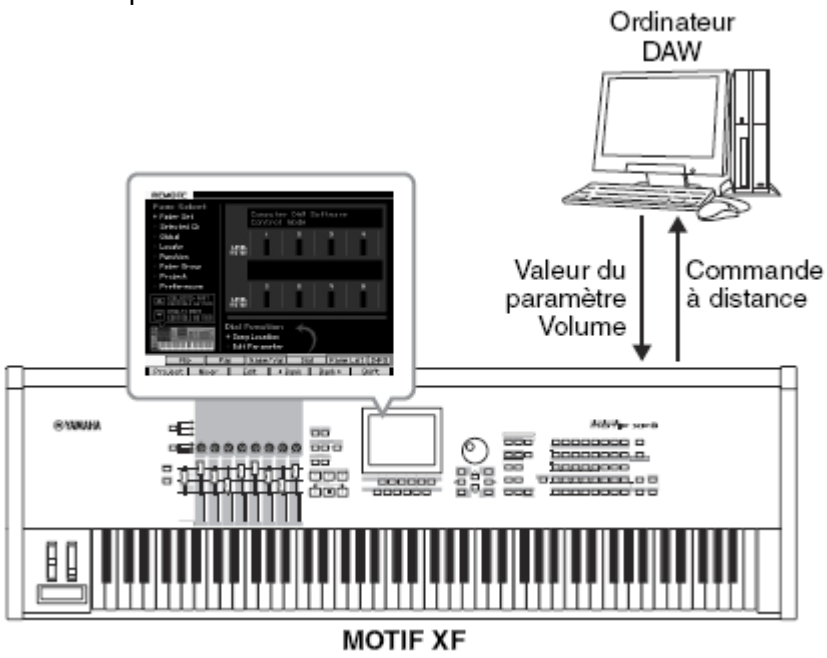
6.2.8.1 Que vous permet de faire la fonction « Remote » (Commande à distance)

La fonction « Remote Control » permet de contrôler les opérations suivantes.

- utiliser les curseurs, les boutons et les touchesdu MOTIF XF pour contrôler les pistes du séquenceur et les canaux de la console de mixage de l'application DAW sur l'ordinateur.



- voir les valeurs des paramètres sur l'écran LCD du MOTIF XF de même que sur l'écran de l'ordinateur, dans la mesure où les valeurs des paramètres contrôlés sont renvoyées au MOTIF XF depuis l'ordinateur.



6.2.8.2 Logiciels susceptibles d'être contrôlés à partir du MOTIF XF

Cubase, SONAR, Logic Pro, Digital Performer

Pour plus d'informations sur la connexion à un ordinateur, reportez-vous à la section « Spécifications », en page 79.

6.2.8.3 Configuration relative à l'utilisation de « Remote Control »

6.2.8.3.1 Configuration du MOTIF XF 601
6.2.8.3.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur 602

6.2.8.3.1 Configuration du MOTIF XF

- 1 Connectez l'instrument à l'ordinateur à l'aide d'un câble USB.
- 2 touche **UTILITY** pour passer en mode Utility, puis successivement sur les touches **F5** et **SF1** pour ouvrir l'écran « Remote Setting ».
- 3 Configurez le type de DAW dans l'application DAW de votre choix.
- 4 touche **STORE** pour stocker ce réglage.
- 5 Lancez le logiciel DAW sur l'ordinateur connecté au MOTIF XF.

6.2.8.3.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur

Cette section vous explique comment configurer l'instrument après le démarrage des différentes applications.

NOTE Si le câble reliant le MOTIF XF à l'ordinateur est déconnecté ou que le MOTIF XF est accidentellement mis hors tension, le logiciel DAW pourra ne plus reconnaître le MOTIF XF, même lorsque vous branchez le câble à nouveau ou remettez le MOTIF XF sous tension. Lorsque cela se produit, quittez le logiciel DAW puis redémarrez-le après avoir reconfiguré le MOTIF XF et vous être assuré que la connexion est sécurisée.
Important :

Selon la version du logiciel DAW utilisée, il est possible que la procédure applicable soit différente de celle qui est expliquée ci-après et que les réglages indiqués ici ne soient indisponibles. Pour plus d'informations, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel DAW utilisé.

6.2.8.3.2.1 Cubase : 602
6.2.8.3.2.2 SONAR 602
6.2.8.3.2.3 Digital Performer 603
6.2.8.3.2.4 Logic Pro 603

6.2.8.3.2.1 Cubase :

Lorsque vous connectez le MOTIF XF à un ordinateur via un câble USB ou un câble IEEE1394, l'installation de MOTIF XF Extension et le démarrage de Cubase entraînent automatiquement les réglages du périphérique distant.

Vous pouvez télécharger MOTIF XF Extension depuis l'adresse URL suivante : http://www.yamahasynth.com/jp/downloads/

- 1 Allez sur le menu déroulant « Devices » et sélectionnez « Device Setup » pour appeler la fenêtre « Device Setup ».
- 2 touche « + » puis ajoutez « Mackie Control » ou « Yamaha MOTIF XF ».
- 3 Sélectionnez le périphérique « Mackie Control » ou « Yamaha MOTIF XF » ajouté à la liste.
- 4 Lorsque le module MOTIF XF Extension n'a pas été installé, réglez le port d'entrée MIDI sur « Yamaha MOTIF XF6(7, 8)-2 », « Yamaha MOTIF XF6(7, 8) Port2 »ou « MOTIF XF Remote », puis spécifiez le port de sortie MIDI sur « Yamaha MOTIF XF6(7, 8)-2 », « Yamaha MOTIF XF6(7, 8) Port2 » ou « MOTIF XF Remote ».

NOTE Contrairement à Mackie Control, le MOTIF XF ne prend pas en charge UserA et UserB (FootSw).

6.2.8.3.2.2 SONAR

- 1 Ouvrez le menu déroulant « Options » et sélectionnez « MIDI Devices » pour appeler la fenêtre « MIDI Devices ».
- 2 Ajoutez « Yamaha MOTIF XF-2 » sous « Input Device » puis « Yamaha MOTIF XF-2 » sous « Output Device » (Périphérique de sortie).
- 3 Allez sur le menu déroulant [Options] et sélectionnez [Control Surfaces] (Surfaces pour appeler la fenêtre « Control Surface ».

- 4 Cliquez sur la touche [+], sélectionnez « Mackie Control », puis configurez le port d'entrée sur « Yamaha MOTIF XF-2 » et le port de sortie sur « Yamaha MOTIF XF-2 ».

6.2.8.3.2.3 Digital Performer

- 1 Lors de la configuration audio/MIDI d'un ordinateur Mac, connectez le port 2 de l'interface du MOTIF XF au port 2 du générateur de sons. Si un seul port est configuré pour le générateur de sons, ajoutez le nouveau port, puis reliez-le à l'interface.
- 2 Ouvrez le menu déroulant [Setup] et sélectionnez [Control Surfaces] pour appeler la fenêtre « Control Surface ».
- 3 Cliquez sur la touche [+].
- 4 Sélectionnez « Mackie Control » dans la section Driver (Pilote).
- 5 Dans la zone de réglage des paramètres « Unit » (Unité) et « MIDI », sélectionnez « Mackie Control » dans la section « Unit » puis « MOTIF XF New Port 2 » dans la section « MIDI ».

6.2.8.3.2.4 Logic Pro

- 1 Sélectionnez le menu [Preference] → [Control Surfaces] → [Settings] pour appeler la fenêtre Settings.
- 2 Sélectionnez le menu [New] → [Install].
- 3 Sélectionnez « Mackie Control » dans le modèle, puis ajoutez-le en tant que surface de contrôle.
- 4 Configurez le port de sortie MIDI sur « Yamaha MOTIF XF-2 ».
- 5 Configurez le port d'entrée MIDI sur « Yamaha MOTIF XF-2 ».

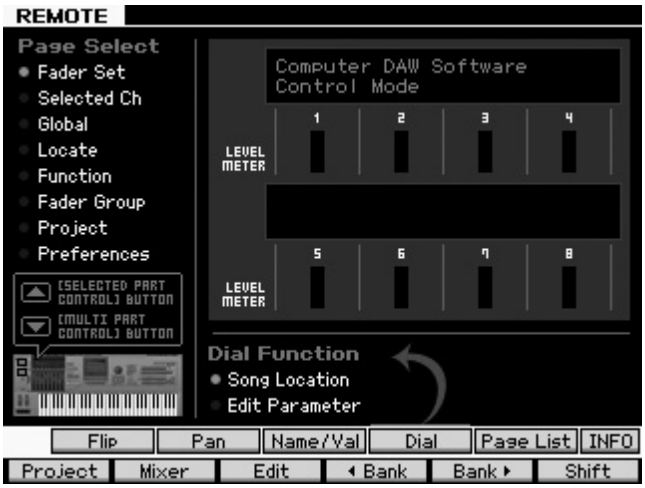
NOTE Mackie Control est une marque commerciale de Mackie Designs, Inc.

NOTE Pour plus de détails sur les opérations et les fonctions liées aux touches, reportez-vous au manuel PDF fourni séparément.

6.2.9 Commande du logiciel DAW à partir du MOTIF XF

Appuyez sur la touche « REMOTE » **ON/OFF** (le voyant clignote) pour passer en mode « Remote Control ».

L'écran REMOTE apparaît (identique aux écrans illustrés ci-dessous) et les commandes de panneau (touches, boutons, curseurs et cadran de données) sont activées pour commander à distance le logiciel (leurs fonctions normales sont désactivées). Appuyez à nouveau sur cette touche pour quitter le mode « Remote Control ».

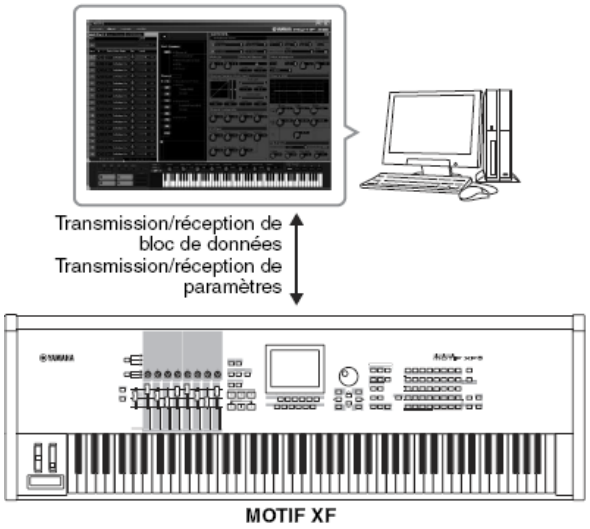


6.2.10 Utilisation du « MOTIF XF VST Editor »

« MOTIF XF Editor VST » vous permet d'éditer la voix en mode Voice/Performance et la configuration de mixage en mode Song/Pattern du MOTIF XF depuis votre ordinateur, vous offrant ainsi une plus grande facilité au niveau de l'édition. Étant donné que ce logiciel fonctionne comme un plug-in VST3 sous Cubase, vous pouvez le lancer de la même manière que n'importe quel autre instrument VST.

En particulier, lors d'une connexion via IEEE1394, les informations de sortie du MOTIF XF s'affichent dans Audio Mixer sous Cubase et peuvent être contrôlées de la même manière que sur n'importe quel autre instrument VST.

Les données créées dans MOTIF XF Editor VST sont transférées entre l'ordinateur et le MOTIF XF via un câble USB ou IEEE 1394 sous forme de blocs de données. Vous pouvez charger les fichiers créés sous MOTIF XF Editor VST sur le MOTIF XF en mode File via la connexion LAN ou en utilisant un périphérique de stockage USB. En outre, les données modifiées sur le MOTIF XF sont toujours synchronisées avec celles de l'ordinateur (MOTIF XF Editor VST) et vice versa. Cela vous permet de bénéficier d'une interface homogène et transparente, grâce à laquelle vous pouvez créer et modifier vos données en toute facilité.



Vous pouvez télécharger MOTIF XF Editor VST depuis l'adresse URL suivante : http://www.yamahasynth.com/

Les logiciels de type Editor et Driver sont susceptibles d'être révisés et mis à jour sans avertissement préalable. Pour obtenir les informations les plus récentes, consultez l'adresse URL ci-dessus.

Pour les instructions sur le principe d'utilisation de MOTIF XF Editor VST, consultez le manuel PDF fourni avec le logiciel.

6.3 À propos de la norme MIDI

Tiré du Manuel de référence

Le terme MIDI est l'acronyme de Musical Instruments Digital Interface (Interface numérique des instruments de musique).

Il s'agit d'une norme qui permet aux instruments de musique électroniques de communiquer entre eux en envoyant et en recevant des données et des messages de note, de changement de commande et de changement de programme compatibles, ainsi que divers autres types de données ou de messages MIDI.

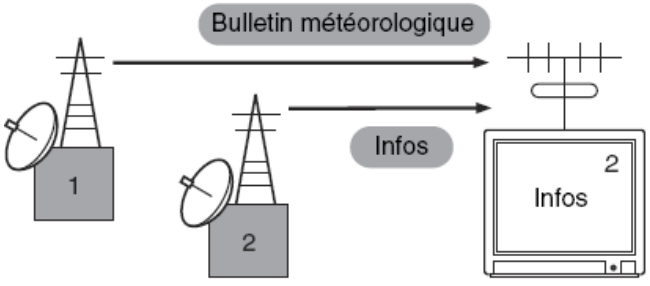
Ce synthétiseur peut contrôler d'autres périphériques MIDI en transmettant des données liées aux notes ainsi que différents types de données de contrôleur. Il peut également être contrôlé par des messages MIDI entrants qui déterminent automatiquement le mode du générateur de son, sélectionnent les canaux,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

6.3.1 CANAUX MIDI 606
6.3.2 MESSAGES MIDI TRANSMIS/RECONNUS PAR LE MOTIF XF 607

6.3.1 *Canaux MIDI*

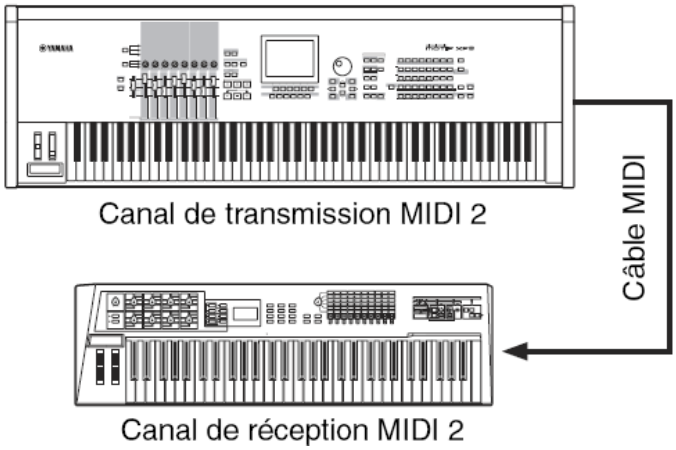
Les données de performance MIDI sont affectées à l'un des seize canaux MIDI. Numérotés de 1 à 16, ces canaux permettent d'envoyer simultanément les données de performance de seize parties d'instrument différentes via un seul câble MIDI.

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



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

Pour plus d'informations sur la configuration des canaux de transmission et de réception MIDI, reportez-vous au § 4.9.7.2.



6.3.2 Messages MIDI transmis/reconnus par le Motif XF

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

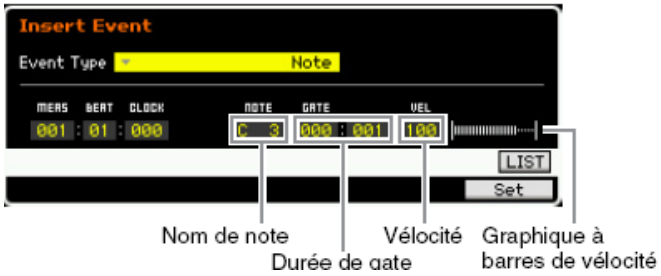
6.3.2.1 Événements MIDI traités par le MOTIF XF 607

6.3.2.1 Événements MIDI traités par le MOTIF XF

Cette section couvre les événements MIDI, c'est-à-dire le format des données par lesquelles les messages MIDI générés par les performances au clavier sont enregistrés dans une piste de morceau ou de motif.

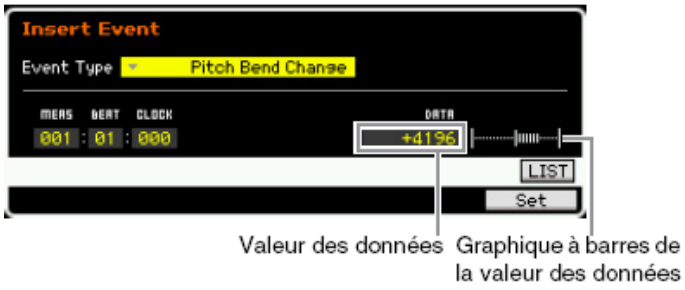
Les événements décrits ci-dessous peuvent être édités ou insérés dans les différents écrans des modes Song Edit/Pattern Edit (Édition de motif).

Note



Il s'agit des événements qui définissent les notes, et qui représentent, par conséquent, la majeure partie de toutes les données de performance. Le nom de la note (C-2 – G8) définit la hauteur de ton. La durée de « gate » spécifie la longueur de la note en temps et en impulsions d'horloge.

La vélocité (1 – 127) indique votre « force de frappe » au clavier. Le graphique à barres illustré à droite est une représentation graphique de la valeur. Variation de ton

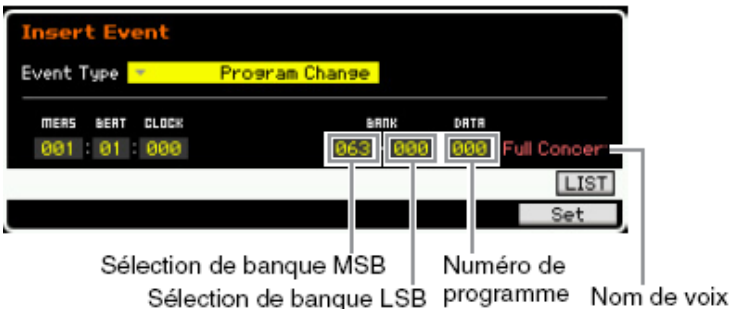


Les événements de variation de ton sont générés par les opérations de la molette de variation de ton et définissent les changements de hauteur de ton en continu. La valeur (-8192 – +0000 – +8191) est une représentation numérique de la position de la molette de variation de ton.

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

6.3.2.1.1 Changement de programme (PC) 608
6.3.2.1.2 Changement de commande (CC) 609
6.3.2.1.3 Channel Aftertouch (Modification ultérieure de canal) (CAT) 612
6.3.2.1.4 Polyphonic Aftertouch (Modification polyphonique ultérieure) (PAT) 612
6.3.2.1.5 Registered Parameter Number (Numéro de paramètre enregistré) (RPN) 613
6.3.2.1.6 Non-Registered Parameter Number (Numéro de paramètre non enregistré) (NRPN) 614
6.3.2.1.7 System Exclusive (Exclusif au système) 614

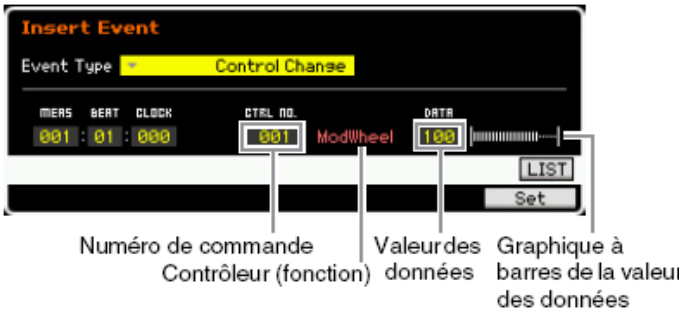
6.3.2.1.1 Changement de programme (PC)



Les événements de changement de programme sélectionnent les voix. Les paramètres Bank Select MSB et LSB (Sélection de banque MSB/LSB) sont en fait inclus dans la catégorie Control Change (Changement de commande) ci-dessous, mais comme ces 3 événements sont utilisés dans le MOTIF XF pour sélectionner des voix, ils sont regroupés et décrits ici. Les paramètres Bank Select MSB/LSB sélectionnent la banque de voix. Le numéro de programme sélectionne une voix dans la catégorie de voix et la banque spécifiées par MSB et LSB. Pour obtenir une liste des voix disponibles, reportez-vous à la Liste des données fournie à part. Lorsque vous spécifiez un numéro de changement de programme dans la plage 0 – 127, choisissez un numéro inférieur d'une unité au numéro de programme indiqué dans la Liste des voix.

Par exemple, pour spécifier le numéro de programme 128, saisissez le changement de programme 127.

6.3.2.1.2 Changement de commande (CC)



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

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

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

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

- **Modulation Wheel** : (Molette de modulation) (Numéro de commande 001) Les données MIDI sont produites lors de l'utilisation d'une molette de modulation. Aucune modulation n'est appliquée lorsque la valeur est spécifiée sur « 0 » ; la valeur « 127 » produit la modulation maximale.

- **Portamento Time** : (Temps de portamento) (Numéro de commande 005) Ce message MIDI contrôle l'effet de « portamento ». L'effet de « portamento » n'est généré que lorsque le paramètre « Portamento » (Numéro de commande 065) est activé (ON).

- **Data Entry MSB** : (Entrée de données MSB) (Numéro de commande 006)
- **Data Entry LSB** : (Entrée de données LSB) (Numéro de commande 038)

  Ces paramètres spécifient la valeur des événements RPN MSB, RPN LSB (§ 6.3.2.1.1), NRPN MSB et NRPN LSB. Cette valeur est représentée par deux numéros de données de changement de commande : MSB et LSB Volume (Numéro de commande 007) Détermine le volume de chaque partie séparément. Aucun son n'est produit lorsque la valeur est spécifiée sur « 0 » ; la valeur « 127 » produit le volume maximal.

- **Pan** : (Panoramique) (Numéro de commande 010) Détermine la position de balayage panoramique de chaque partie séparément. Le son est balayé complètement à gauche lorsque la valeur est spécifiée sur « 0 » et complètement à droite lorsque la valeur est réglée sur « 127 ». Les valeurs affichées sont -64 – +63.

- **Expression** : (Numéro de commande 011) Détermine l'expression de chaque partie séparément. Aucun son n'est produit lorsque la valeur est spécifiée sur

« 0 » ; la valeur « 127 » produit le volume maximal. Ce paramètre génère des variations de volume durant la reproduction.

- **Sustain** (Hold 1) : (Maintien 1) (Numéro de commande 064) Ce message MIDI représente les opérations d'activation/désactivation (ON/OFF) de la pédale de maintien. Les notes jouées pendant que la pédale est enfoncée sont maintenues. Lorsque la valeur est comprise entre « 0 » et « 63 », le maintien est désactivé (OFF). Une valeur allant de « 64 » à « 127 » indique que le maintien est activé (ON).

- **Portamento** : (Numéro de commande 065) Ce message MIDI active (ON) ou désactive (OFF) le « portamento ». Lorsque la valeur est comprise entre « 0 » et « 63 », le « portamento » est désactivé (OFF). Une valeur allant de « 64 » à « 127 » indique que le « portamento » est activé (ON). La longueur (durée) de l'effet de « portamento » est contrôlée par le paramètre « Portamento Time » (Numéro de commande 005).

- **Sostenuto Pedal** : (Pédale de sostenuto) (Numéro de commande 066) Ce message MIDI représente les opérations d'activation/désactivation (ON/OFF) de la pédale de sostenuto. Lorsque la valeur est comprise entre « 0 » et « 63 », le sostenuto est désactivé (OFF). Une valeur allant de « 64 » à « 127 » indique que le sostenuto est activé (ON).

- **Harmonic Content** : (Contenu harmonique) (Numéro de commande 071) Règle la résonance du filtre affecté à la voix. La résonance est spécifiée sur une plage de données allant de 0 à 127, et revêt la forme d'une valeur de décalage dans la plage de données allant de –64 à +63.

- **Release Time** : (Temps de relâchement) (Numéro de commande 072) Règle le temps de relâchement de l'AEG de la voix. Le temps de relâchement est spécifié sur une plage de données allant de 0 à 127, et revêt la forme d'une valeur de décalage dans la plage de données allant de –64 à +63, qui vient s'ajouter aux données de voix.

- **Attack Time** : (Temps d'attaque) (Numéro de commande 073) Règle le temps d'attaque de l'AEG de la voix. Le temps d'attaque est spécifié sur une plage de données allant de 0 à 127, et revêt la forme d'une valeur de décalage dans la plage de données allant de –64 à +63, qui vient s'ajouter aux données de voix.

- **Brightness** : (Clarté) (Numéro de commande 074) Règle la fréquence de coupure du filtre affecté à la voix. La coupure est réglée sur une plage de données allant de 0 à 127, et revêt la forme d'une valeur de décalage dans la plage de données allant de –64 à +63, qui vient s'ajouter aux données de voix.

- **Decay Time** : (Temps de chute) (Numéro de commande 075) Règle le temps de chute de l'AEG de la voix. Le temps de chute est spécifié sur une plage de données allant de 0 à 127, et revêt la forme d'une valeur de décalage dans la plage de données allant de –64 à +63, qui vient s'ajouter aux données de voix.

- **Effect Send Level 1** : (Niveau d'envoi à l'effet 1) (Effet Reverb) (Numéro de commande 091) Spécifie le niveau d'envoi de l'effet de réverbération.

- **Effect Send Level 3** : (Niveau d'envoi à l'effet 3) (Effet Chorus) (Numéro de commande 093) Spécifie le niveau d'envoi de l'effet de « chute/chorus ».

- **Effect Send Level 4** : (Niveau d'envoi à l'effet 4) (Effet de variation) (Numéro de commande 094) Spécifie le niveau d'envoi de l'effet de variation. Cet événement MIDI ne peut pas être géré par le bloc du générateur de son, et ce même s'il peut être enregistré sur une piste de morceau/motif.

- **Data Increment** : (Incrément de données) (Numéro de commande 096)
- **Data Decrement** : (Décrément de données) (Numéro de commande 097) Ces messages MIDI augmentent ou diminuent la valeur de la sensibilité de variation de ton, du réglage affiné ou grossier définie à l'aide de RPN par paliers d'1 unité (page 33).

- **NRPN MSB** : (Non-Registered Parameter Number MSB) (Numéro de paramètre non enregistré MSB) (Numéro de commande 099)
- **NRPN LSB** (Non-Registered Parameter Number LSB) (Numéro de paramètre non enregistré LSB) (Numéro de commande 098) Ces paramètres sont principalement utilisés comme valeurs de décalage pour le vibrato, le filtre, l'EG et d'autres réglages. La section d'entrée des données sert à régler les valeurs de paramètre après la spécification du paramètre à l'aide de NRPN MSB et LSB Une fois le numéro NRPN spécifié, le message d'entrée des données reçu sur le même canal est traité comme étant la valeur du numéro NRPN sélectionné. Évitez les erreurs de manipulation en transmettant un message « RPN Null » (7FH, 7FH) après avoir utilisé ces messages pour exécuter une opération de commande. Reportez-vous à la section « NRPN » pour en savoir plus sur ce paramètre (page 33).

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

- **RPN MSB** : (Numéro de paramètre enregistré MSB) (Numéro de commande 101)
- **RPN LSB** : (Numéro de paramètre enregistré LSB) (Numéro de commande 100) Sert principalement de valeur de décalage pour la sensibilité de variation de hauteur de ton, l'accord et autres réglages de partie. La section d'entrée de données (page 31) sert à régler les valeurs de paramètre après la spécification du paramètre à l'aide de RPN MSB et RPN LSB. Une fois le numéro RPN spécifié, le message d'entrée de données reçu sur le même canal est traité comme étant la valeur du numéro RPN sélectionné. Il faut éviter les erreurs de manipulation en transmettant un message « Null » (7FH, 7FH) après avoir utilisé ces messages pour exécuter une opération de contrôle. Reportez vous à la section « RPN » pour en savoir plus sur ce paramètre.
  « All Sounds Off » (Désactivation de tous les sons) (Numéro de commande 120) Désactivent toutes les notes de toutes les parties.

- **Reset All** : Controllers (Réinitialisation de tous les contrôleurs) (Numéro de commande 121) Réinitialise tous les contrôleurs sur leurs valeurs respectives par défaut. Les paramètres suivants sont concernés par cette commande : Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuto, Soft Pedal, Portamento Control, RPN*, NRPN* (*RPN et NRPN étant spécifiés sans numéro, il n'y a aucun changement de données internes). Les types de données suivantes ne sont pas affectés par cette opération : Program Change, Bank Select MSB and LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3, and 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning.

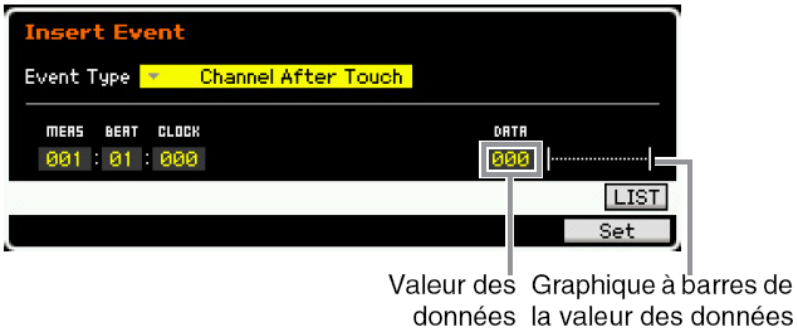
- **Omni Mode Off** : (Désactivation du mode Omni) (Numéro de commande 124) Exécute la même opération qu'à la réception d'un message All Notes Off (Désactivation de toutes les notes). Le canal de réception est réglé sur 1.

- **Omni Mode On** : (Activation du mode Omni) (Numéro de commande 125) Exécute la même opération qu'à la réception d'un message All Notes Off. Seul le canal de réception est réglé sur « Omni On » (Activation Omni).

- **Mono** : (Numéro de commande 126) Exécute la même opération qu'à la réception du message All Sound Off. Si le paramètre du 3ème octet (paramètre déterminant le numéro mono) est spécifié entre 0 et 16, les parties correspondantes à ces canaux seront définies en mono.

- **Poly** : (Numéro de commande 127) Exécute la même opération qu'à la réception du message All Sound Off et spécifie les parties correspondant à ces canaux en mode Poly.

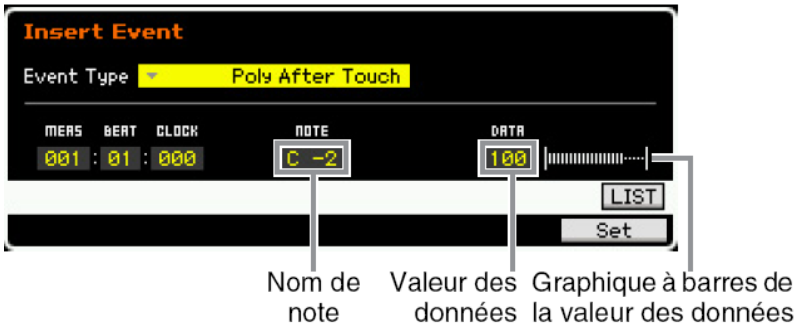
6.3.2.1.3 Channel Aftertouch (Modification ultérieure de canal) (CAT)



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

La plage des données (000 – 127) représente la quantité de pression appliquée à la touche. Le graphique à barres illustré à droite est une représentation graphique de la valeur.

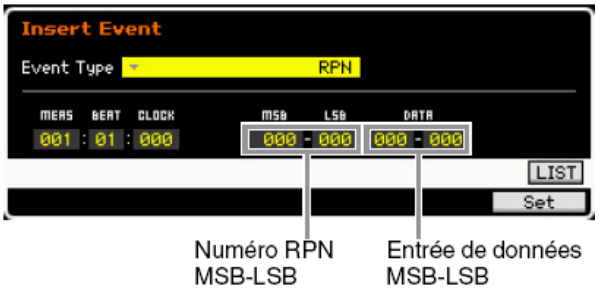
6.3.2.1.4 Polyphonic Aftertouch (Modification polyphonique ultérieure) (PAT)



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

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

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

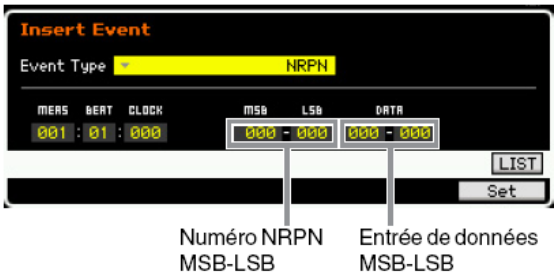


Cet événement modifie les valeurs de paramètres de chaque partie du générateur de son. Normalement, trois types de données sont envoyés pour les changements de commandes : RPN MSB (101), RPN LSB (100) et Data Entry MSB (6). Dans le MOTIF XF, les données Data Entry LSB (38) s'ajoutent à cela et le groupe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

Liste des paramètres RPN

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

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

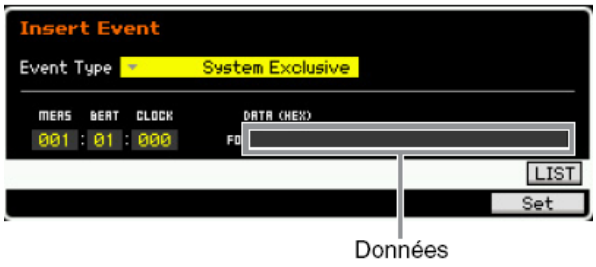


Cet événement modifie les valeurs de paramètres de chaque partie du générateur de son. Il n'y aucune compatibilité entre les fabricants sur ce point. Bon nombre des paramètres spécifiques à chaque générateur de ton peuvent être contrôlés pour produire des changements de ton. Normalement, trois types de données sont envoyés pour les changements de commandes : NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) et Data Entry MSB (6).

Ce groupe d'événements de changements de commande est considéré comme un seul élément. Une fois le numéro NRPN spécifié, le message d'entrée de données reçu sur le même canal est traité comme étant la valeur du numéro NRPN sélectionné. Il faut éviter les erreurs de manipulation en transmettant un message « RPN Null » (7FH, 7FH) après avoir utilisé ces messages pour exécuter une opération de contrôle. Pour la fréquence de coupure, la résonance et d'autres paramètres de changement de commande indépendants, il est normal d'utiliser les paramètres de changement de commande plutôt que le NRPN.

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

6.3.2.1.7 System Exclusive (Exclusif au système)

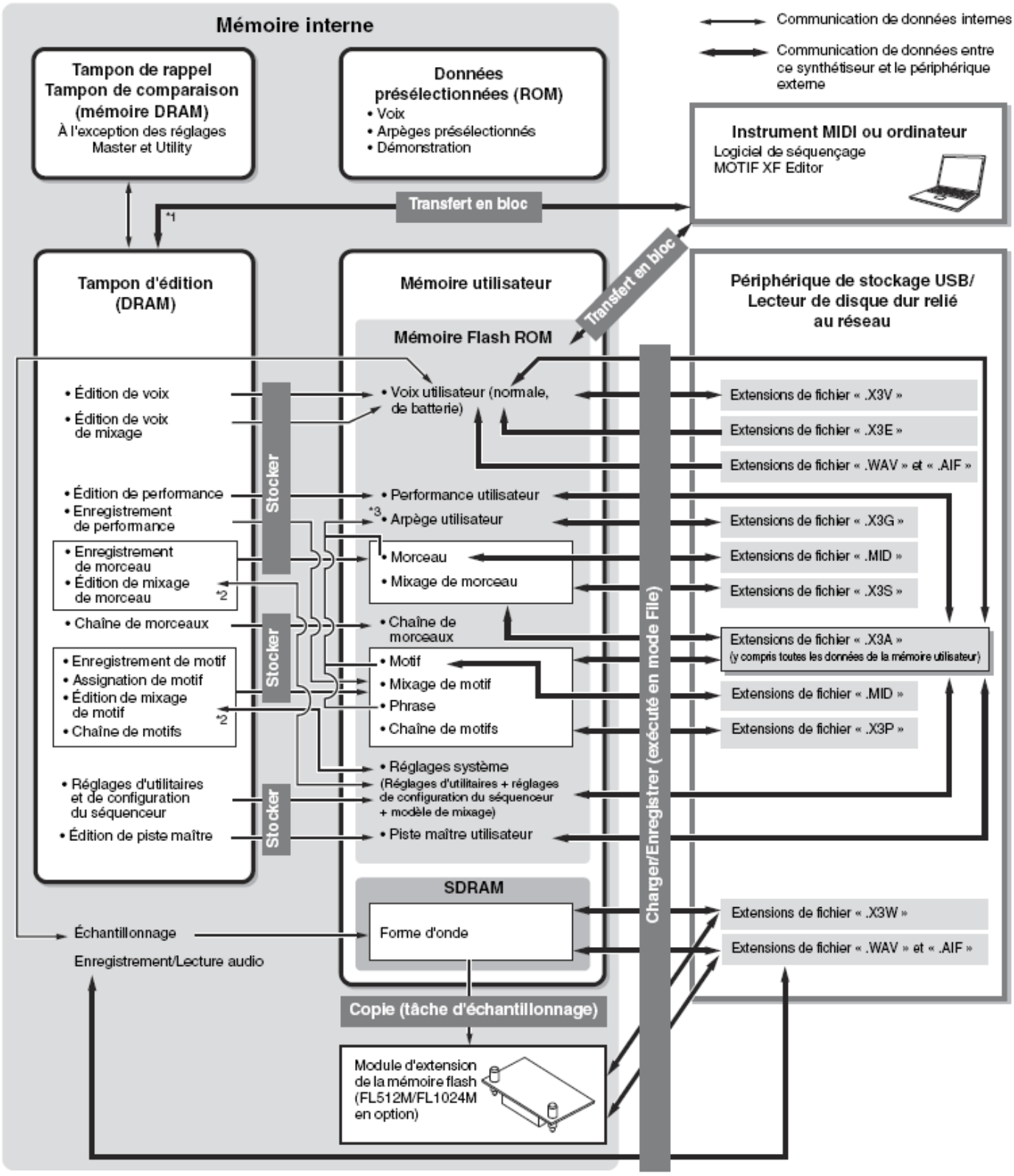


Ce paramètre modifie les réglages du générateur de son interne, tels que les réglages de voix et d'effets, la commande du sélecteur à distance, le basculement de mode du générateur de son, ainsi que d'autres données, via MIDI. Le 2e octet est réservé au numéro d'ID du fabricant, en sachant qu'il n'existe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

6.4 Mémoire interne

Tiré du Manuel de référence

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



*1 Seules les données en cours d'édition peuvent être transmises sous forme de blocs de données. Veuillez toutefois noter que les données de voix de mixage ne sont pas transférables en bloc d'envoi.
*2 Il est possible de stocker/rappeler les réglages de mixage sous forme de modèle dans les modes « Song Mixing Job » et « Pattern Mixing Job ».
*3 Vous pouvez convertir les données de séquence MIDI enregistrées dans les modes Song Record et Pattern Record en données d'arpèges.
Pour cela, il faut recourir à l'une des procédures suivantes : **SONG** → **JOB** → **F5** « Track » → « 07: Put Track to Arpeggio » ou **PATTERN** → **JOB** → **F5** « Track » → « 07: Put Track to Arpeggio ».

6.5 Accompagnement rythmique : « Drum track »

Le Motif ne dispose pas de fonction « Drum Track », car cette fonctionnalité est gérée par le biais des « Patterns », et de la fonction « Arppeggio ».

Chaque kit de batterie, comme n'importe quelle voix, dispose de ses 5 Arpèges dédiés accessibles par les boutons **SF1** à **SF5**.

Il reste à éclaircir comment utiliser ces motifs de batterie en accompagnement d'un autre instrument, car la procédure indiquée ci-dessus ne permet de jouer que le motif de batterie SEUL, et il s'arrête dès qu'on relâche les touches.

Mais c'est surement en créant une performance que l'on parvient à cet objectif, puisque les performances prédéfinies comprennent bien un accompagnement de batterie qui se déclenche automatiquement

Explorer également les informations de l'article sur internet : Painting Drum Arpeggios to the Sequencer
http://www.motifator.com/index.php/support/view/tweak_of_the_week_painting_drum_arpeggios_to_the_sequencer

7 DATA List

7.1 VOICE LIST **619**
7.2 EFFECT TYPE LIST JUSQU'AU FIRMWARE 1.5 **626**
7.3 PARAMÈTRES D'EFFET JUSQU'AU FIRMWARE 1.5 **629**
7.4 LISTE DES TYPES D'EFFETS **645**
7.5 TABLEAU D'ASSIGNATION DES DONNÉES D'EFFET **645**

7.1 Voice List

7.1.1 PRE 1 (MSB=63, LSB=0) 619
7.1.2 PRE 2 (MSB=63, LSB=1) 620
7.1.3 PRE 3 (MSB=63, LSB=2) 622
7.1.4 PRE 4 (MSB=63, LSB=3) 623
7.1.5 PRE 5 (MSB=63, LSB=4) 625

7.1.1 PRE 1 (MSB=63, LSB=0)

Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element	Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element
			Main	Sub	Main	Sub					Main	Sub	Main	Sub	
1	A01	Full Concert Grand	Piano	APno	--	--	2	65	E01	Dyno Wurli	Keys	EP	--	--	2
2	A02	Rock Grand Piano	Piano	Modrn	--	--	2	66	E02	Analog Piano	Keys	Synth	--	--	2
3	A03	Mellow Grand Piano	Piano	APno	--	--	2	67	E03	AhrAmI	Keys	Synth	--	--	2
4	A04	Glasgow	Piano	APno	--	--	4	68	E04	Electro Piano	Keys	EP	SyCmp	Analg	2
5	A05	Romantic Piano	Piano	APno	--	--	2	69	E05	Transistor Piano	Keys	Synth	Piano	--	2
6	A06	Aggressive Grand	Piano	Modrn	--	--	3	70	E06	EP Pad	Keys	EP	Pads	Warm	3
7	A07	Tacky	Piano	Modrn	--	--	2	71	E07	DX Pad	Keys	EP	Pads	Warm	4
8	A08	House Piano	Piano	Modrn	--	--	3	72	E08	Dyno Choir	Keys	EP	Pads	Choir	3
9	A09	Old and Squashed	Piano	Vintg	--	--	1	73	E09	Vintage Clavi	Keys	Clavi	--	--	2
10	A10	Ballad Key	Piano	Layer	Keys	EP	3	74	E10	Super Clavi	Keys	Clavi	--	--	1
11	A11	80s Layer	Piano	Layer	Keys	EP	4	75	E11	Stereo Clavi	Keys	Clavi	--	--	2
12	A12	Ballad Stack	Piano	Layer	Keys	EP	4	76	E12	Hollow Clavi	Keys	Clavi	--	--	1
13	A13	Piano Back	Piano	Layer	--	--	4	77	E13	Nu Phasing	Keys	Clavi	--	--	2
14	A14	Piano & Strings	Piano	Layer	--	--	4	78	E14	Touch Clavi	Keys	Clavi	--	--	3
15	A15	Piano & Ooh Choir	Piano	Layer	--	--	4	79	E15	Pedal Wah Clavi FC2	Keys	Clavi	--	--	3
16	A16	Monaural Grand MW	Piano	APno	--	--	1	80	E16	Pulse Clavi	Keys	Clavi	SyCmp	Analg	1
17	B01	Old Blues	Piano	Vintg	--	--	2	81	F01	Guitarpsichord	Keys	Clavi	--	--	3
18	B02	1968	Piano	Vintg	--	--	2	82	F02	Hipsichord	Keys	Clavi	--	--	3
19	B03	CP 1979	Piano	Vintg	--	--	1	83	F03	16 + 8 + 5&1/3	Organ	TnWhl	--	--	4
20	B04	CP70 Chorus	Piano	Vintg	--	--	1	84	F04	Jazz 2nd Perc + C3	Organ	TnWhl	--	--	5
21	B05	Journey	Piano	Vintg	--	--	1	85	F05	First 3 w/Perc	Organ	TnWhl	--	--	4
22	B06	Vintage'74	Keys	EP	--	--	1	86	F06	Slow Jam	Organ	TnWhl	--	--	3
23	B07	R&B Soft	Keys	EP	--	--	1	87	F07	Cool Cat	Organ	TnWhl	--	--	4
24	B08	Early 70's	Keys	EP	--	--	2	88	F08	Jazzy 1	Organ	TnWhl	--	--	4
25	B09	Soft Case	Keys	EP	--	--	1	89	F09	Jazzy 2	Organ	TnWhl	--	--	4
26	B10	Crunchy Comp	Keys	EP	--	--	1	90	F10	Jazzy Chorus	Organ	TnWhl	--	--	4
27	B11	Vintage Case	Keys	EP	--	--	1	91	F11	On Road AS1	Organ	TnWhl	--	--	4
28	B12	Hard Vintage	Keys	EP	--	--	1	92	F12	Progressy	Organ	TnWhl	--	--	4
29	B13	Sweetness MW+AS2	Keys	EP	--	--	1	93	F13	Rocky AS2	Organ	TnWhl	--	--	4
30	B14	Phaser Vintage	Keys	EP	--	--	1	94	F14	Crunchy AS2	Organ	TnWhl	--	--	4
31	B15	Vintage Phase	Keys	EP	--	--	1	95	F15	1972 AS1	Organ	Combo	--	--	8
32	B16	Early Fusion	Keys	EP	--	--	2	96	F16	Glassy AF1	Organ	TnWhl	--	--	4
33	C01	Neo Soul MW+AS1	Keys	EP	--	--	1	97	F17	Clean	Organ	TnWhl	--	--	2
34	C02	1983 MW+AS1	Keys	EP	--	--	2	98	G02	All Bars Perc AF1&2	Organ	TnWhl	--	--	8
35	C03	Contempo	Keys	EP	--	--	1	99	G03	Rotor Vibrato	Organ	TnWhl	--	--	8
36	C04	Clicky Dyno MW+AS2	Keys	EP	--	--	1	100	G04	Vib Chorus AF1	Organ	TnWhl	--	--	1

Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element	Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element
			Main	Sub	Main	Sub					Main	Sub	Main	Sub	
37	C05	Dyno Straight MW+AS2	Keys	EP	--	--	2	101	G05	Soulemn	Organ	TnWhl	--	--	3
38	C06	Dyno Chorus MW+AS2	Keys	EP	--	--	1	102	G06	Mellow AS2	Organ	TnWhl	--	--	2
39	C07	80s Boosted	Keys	EP	--	--	2	103	G07	Fully	Organ	TnWhl	--	--	4
40	C08	Chorus Hard	Keys	EP	--	--	1	104	G08	FullDraw/Cvibrato	Organ	TnWhl	--	--	2
41	C09	Max Tine	Keys	EP	--	--	3	105	G09	Even Out	Organ	TnWhl	--	--	4
42	C10	Bell Chorus	Keys	FM	--	--	2	106	G10	Harmonic Hole	Organ	TnWhl	--	--	5
43	C11	Drive EP AS1	Keys	EP	--	--	1	107	G11	A Few Wheels	Organ	TnWhl	--	--	4
44	C12	Vinyl EP AS1	Keys	EP	S.EFX	SciFi	2	108	G12	Left Manual	Organ	TnWhl	--	--	4
45	C13	Natural Wurli	Keys	EP	--	--	2	109	G13	Draw Control	Organ	TnWhl	--	--	4
46	C14	Wurli EP Bright	Keys	EP	--	--	1	110	G14	Stop Rotar	Organ	TnWhl	--	--	5
47	C15	Wurli Distortion AS1	Keys	EP	--	--	2	111	G15	Clean Noise	Organ	TnWhl	--	--	3
48	C16	Phaze Wurli	Keys	EP	--	--	1	112	G16	Walking Bass	Organ	TnWhl	--	--	3
49	D01	DX Legend	Keys	FM	--	--	2	113	H01	Greasy	Organ	TnWhl	--	--	4
50	D02	Bell DX	Keys	FM	--	--	3	114	H02	Swishie	Organ	TnWhl	--	--	3
51	D03	DX Woody	Keys	FM	--	--	2	115	H03	Solo Percussion AF2	Organ	TnWhl	--	--	2
52	D04	Full Tine	Keys	FM	--	--	2	116	H04	PercussionVibratoAF2	Organ	TnWhl	--	--	2
53	D05	DX Mellow	Keys	FM	--	--	2	117	H05	Tiny Combo Bars 1	Organ	Combo	--	--	4
54	D06	DX Crisp	Keys	FM	--	--	2	118	H06	Tiny Combo Bars 2	Organ	Combo	--	--	3
55	D07	DX Celesta EP	Keys	FM	--	--	2	119	H06	Panther	Organ	Combo	--	--	3
56	D08	DX Pluck EP	Keys	FM	--	--	2	120	H08	1967 Keys	Organ	Combo	Keys	EP	1
57	D09	DX-7 II AS1	Keys	FM	--	--	3	121	H09	YD-45C	Organ	Combo	--	--	3
58	D10	GS Tines AF1&2	Keys	FM	--	--	2	122	H10	Diamond Head	Organ	Synth	SyCmp	Fade	2
59	D11	Galaxy DX	Keys	FM	--	--	4	123	H11	Early Bird	Organ	TnWhl	--	--	4
60	D12	TX816 Bell Piano	Keys	FM	CPerc	Bell	4	124	H12	Moet	Organ	Synth	SyCmp	Digtl	2
61	D13	Marimba DX	Keys	FM	CPerc	Malet	4	125	H13	Bollinger	Organ	Synth	SyCmp	Digtl	2
62	D14	DX5-Zero	Keys	FM	SyCmp	Digtl	4	126	H14	Vinyl Organ	Organ	Synth	--	--	2
63	D15	Hybrid EP	Keys	EP	--	--	3	127	H15	Alternator	Organ	TnWhl	M.EFX	--	3
64	D16	Mixed Up	Keys	EP	--	--	3	128	H16	Flying Rhythm Bars	Organ	Synth	M.EFX	Move	6

7.1.2 PRE 2 (MSB=63, LSB=1)

Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element	Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element
			Main	Sub	Main	Sub					Main	Sub	Main	Sub	
1	A01	Roundabout	Organ	Arp	M.EFX	Arp	1	65	E01	Two Acoustics	Guitar	A.Gtr	--	--	4
2	A02	Tradi	Organ	TnWhl	--	--	4	66	E02	2 Steel Strings	Guitar	A.Gtr	--	--	4
3	A03	Petit	Organ	TnWhl	--	--	1	67	E03	Big 12 Strings	Guitar	A.Gtr	--	--	4
4	A04	Fluty	Organ	TnWhl	--	--	1	68	E04	Airy 12 AF1&2	Guitar	A.Gtr	--	--	4
5	A05	Fluty Pipe	Organ	Pipe	--	--	3	69	E05	Wide 12 strings AF1	Guitar	A.Gtr	--	--	4
6	A06	St. Peter	Organ	Pipe	--	--	1	70	E06	12Strings Mono	Guitar	A.Gtr	--	--	2
7	A07	St. Paul AF1&2	Organ	Pipe	--	--	3	71	E07	Clean El & Ac 1	Guitar	E.Cln	Guitar	A.Gtr	3
8	A08	Impromptu	Organ	Pipe	--	--	4	72	E08	Clean El & Ac 2	Guitar	E.Cln	Guitar	A.Gtr	3
9	A09	Mixture	Organ	Pipe	--	--	3	73	E09	Clean El & Ac 3	Guitar	E.Cln	Guitar	A.Gtr	3
10	A10	Reed Split	Organ	Pipe	--	--	4	74	E10	Strange 12	Guitar	E.Cln	Guitar	A.Gtr	4
11	A11	Medieval MW	Organ	Pipe	--	--	4	75	E11	Jazzy Pick	Guitar	E.Cln	--	--	2
12	A12	Breath Pipe	Organ	Pipe	--	--	4	76	E12	Melodic Jazz	Guitar	E.Cln	--	--	2
13	A13	Reedy Pipe	Organ	Pipe	--	--	4	77	E13	Fat Oil Jazz AF1&2	Guitar	E.Cln	--	--	1

Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element	Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element
			Main	Sub	Main	Sub					Main	Sub	Main	Sub	
14	A14	Sunday	Organ	Pipe	--	--	4	78	E14	Touch Wah AF1	Guitar	E.Cln	--	--	1
15	A15	Accordions AF1&2	Organ	Pipe	--	--	1	79	E15	Baby AF1	Guitar	E.Cln	--	--	3
16	A16	Soft Marimba	CPerc	Malet	--	--	1	80	E16	Good Night	Guitar	E.Cln	--	--	1
17	B01	Vibes Bow MW	CPerc	Malet	--	--	3	81	F01	Dynamic Clean AF1&2	Guitar	E.Cln	--	--	1
18	B02	Twinkle	CPerc	Bell	--	--	4	82	F02	Single Coil Chorus	Guitar	E.Cln	--	--	2
19	B03	Stick Bell	CPerc	Bell	--	--	3	83	F03	Distant	Guitar	E.Cln	--	--	4
20	B04	Ice Bells	CPerc	Bell	--	--	4	84	F04	Some Hair	Guitar	E.Dst	--	--	3
21	B05	Bell Ice	CPerc	Bell	--	--	3	85	F05	Clean Slide Vel	Guitar	E.Cln	--	--	2
22	B06	Stack Bell	CPerc	SynBl	--	--	4	86	F06	Hit It Hard AS2	Guitar	E.Cln	--	--	2
23	B07	J-Pop	CPerc	Bell	--	--	3	87	F07	Paddy Clean	Guitar	E.Cln	--	--	2
24	B08	Chorus Bell	CPerc	Bell	--	--	2	88	F08	Bluesy Clean Legato	Guitar	E.Cln	--	--	2
25	B09	Handbell	CPerc	Bell	--	--	2	89	F09	Dual Coil '65	Guitar	E.Dst	--	--	2
26	B10	Bell Chiff	CPerc	SynBl	--	--	2	90	F10	Dual Coil Amp AS1	Guitar	E.Cln	--	--	1
27	B11	Sako Bell	CPerc	SynBl	--	--	2	91	F11	Roto Guitar MW	Guitar	E.Cln	--	--	2
28	B12	Nice Bell	CPerc	SynBl	SyCmp	Digtl	4	92	F12	Dual Coil Slide Vel	Guitar	E.Cln	--	--	2
29	B13	Noisy Bell	CPerc	SynBl	--	--	3	93	F13	Dual Coil Slap Vel	Guitar	E.Cln	--	--	2
30	B14	Pop Bells & Pad MW	CPerc	Bell	Pads	Brite	4	94	F14	Dual Coil 80s Clean	Guitar	E.Cln	--	--	2
31	B15	Going To Heaven	CPerc	Arp	--	--	3	95	F15	Dual Coil Rotary	Guitar	E.Cln	--	--	2
32	B16	Digibox	CPerc	SynBl	--	--	3	96	F16	Electric 12Strings	Guitar	E.Cln	--	--	3
33	C01	Nibelungen	CPerc	Bell	M.EFX	--	2	97	G01	Rotator AF1&2	Guitar	E.Dst	--	--	2
34	C02	Wood Bell	CPerc	Bell	--		4	98	G02	Middy Tremolo	Guitar	E.Dst	--	--	3
35	C03	Marimbell	CPerc	SynBl	--	--	4	99	G03	Retro Flanger	Guitar	E.Cln	--	--	2
36	C04	Synth Steel Drum	CPerc	PDrum	--	--	3	100	G04	Vintage Strum	Guitar	E.Cln	--	--	3
37	C05	Gamelan	CPerc	Bell	Ethnc	Struk	2	101	G05	Spanky	Guitar	E.Dst	--	--	2
38	C06	Ethnic Dream	CPerc	Malet	M.EFX	--	2	102	G06	Rockabilly	Guitar	E.Dst	--	--	2
39	C07	Mystic Bowl	CPerc	Bell	Ethnc	Struk	2	103	G07	2 Electrics AF1&2	Guitar	E.Cln	--	--	2
40	C08	Mbira	CPerc	Ethnc	Pluk	--	4	104	G08	Light Blues AF1&2	Guitar	E.Dst	--	--	1
41	C09	Glass Mbira	CPerc	PDrum	Ethnc	Pluk	4	105	G09	Dual Coil Semi Clean	Guitar	E.Cln	--	--	1
42	C10	Island Bell	CPerc	SynBl	--	--	3	106	G10	Chorus Dist AF1&2	Guitar	E.Dst	--	--	2
43	C11	Tibetan	CPerc	Bell	Ethnc	Struk	3	107	G11	Tex Boogie	Guitar	E.Dst	--	--	3
44	C12	Rimba Bells	CPerc	SynBl	--	--	3	108	G12	59 Combo AF1&2	Guitar	E.Dst	--	--	2
45	C13	Lost in Asia	CPerc	Bell	--	--	4	109	G13	Alternative Rocker	Guitar	E.Dst	--	--	2
46	C14	Coconuts Random	CPerc	Arp	M.EFX	--	1	110	G14	Overdrive Mute&Harmo	Guitar	E.Dst	--	--	1
47	C15	Kodo	CPerc	PDrum	--	--	1	111	G15	Crunched Up 376	Guitar	E.Dst	--	--	3
48	C16	Timpani/Bell/Glocken	CPerc	Bell	CPerc	PDrum	2	112	G16	Dynamic Amp AS1	Guitar	E.Dst	--	--	3
49	D01	Orc Percussion	CPerc	Bell	Dr/Pc	Perc	4	113	H01	Chuggin' Guitar	Guitar	E.Dst	--	--	2
50	D02	Classical AF1&2	Guitar	A.Gtr	--	--	2	114	H02	Chugga	Guitar	E.Dst	--	--	1
51	D03	High Tension AF1&2	Guitar	A.Gtr	--	--	2	115	H03	Small Amp AS1	Guitar	E.Dst	--	--	2
52	D04	Sao Paulo	Guitar	A.Gtr	--	--	2	116	H04	Metal Mute AS2	Guitar	E.Dst	--	--	2
53	D05	Barcelona	Guitar	A.Gtr	--	--	4	117	H05	DistortionMute&Harmo	Guitar	E.Dst	--	--	1
54	D06	Nylon Slide Vel	Guitar	A.Gtr	--	--	4	118	H06	Cool Drive AS1	Guitar	E.Dst	--	--	3
55	D07	Nylon Harmonics Vel	Guitar	A.Gtr	--	--	4	119	H07	Hard Drive AS1&2	Guitar	E.Dst	--	--	4
56	D08	Classical 12 Strings	Guitar	A.Gtr	--	--	4	120	H08	Hard Ramp AS1&2	Guitar	E.Dst	--	--	3
57	D09	Hip-Hop Nylon Guitar	Guitar	A.Gtr	--	--	2	121	H09	Heavy Drive	Guitar	E.Dst	--	--	2
58	D10	Steel String AF1&2	Guitar	A.Gtr	--	--	2	122	H10	No.1 GTR AS1&2	Guitar	E.Dst	--	--	2
59	D11	Old Strings AF1&2	Guitar	A.Gtr	--	--	2	123	H11	Snake Finger	Guitar	E.Dst	--	--	2
60	D12	Steel Slide Vel	Guitar	A.Gtr	--	--	4	124	H12	Dual Coil Blue Lead	Guitar	E.Dst	--	--	2

Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element		Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element
			Main	Sub	Main	Sub						Main	Sub	Main	Sub	
61	D13	Mute & Slide Vel	Guitar	A.Gtr	--	--	2		125	H13	Over The Top	Guitar	E.Dst	--	--	2
62	D14	Steel Harmonics Vel	Guitar	A.Gtr	--	--	4		126	H14	Voodooman	Guitar	E.Dst	--	--	2
63	D15	Hip-Hop Steel Guitar	Guitar	A.Gtr	--	--	2		127	H15	Killer Whammy	Guitar	E.Dst	--	--	3
64	D16	Hi Strings	Guitar	A.Gtr	--	--	2		128	H16	Latin Lover	Guitar	E.Dst	--	--	1

7.1.3 PRE 3 (MSB=63, LSB=2)

Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element		Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element
			Main	Sub	Main	Sub						Main	Sub	Main	Sub	
1	A01	Oct FuzzPedalWah FC2	Guitar	E.Dst	--	--	3		65	E01	Uni Punch	Bass	SynBs	--	--	2
2	A02	DualCoilLeadWah FC2	Guitar	E.Dst	--	--	2		66	E02	Noise Bass	Bass	SynBs	--	--	1
3	A03	DualCoilHarmonicsVel	Guitar	E.Dst	--	--	3		67	E03	Single Oscillator	Bass	SynBs	--	--	1
4	A04	Crunchy Guitar	Guitar	E.Dst	--	--	3		68	E04	Unison	Bass	SynBs	--	--	3
5	A05	Beater AS2	Guitar	E.Dst	--	--	2		69	E05	Long Spit AF2	Bass	SynBs	--	--	2
6	A06	HIP Mute	Guitar	E.Cln	--	--	2		70	E06	Big Bass	Bass	SynBs	--	--	3
7	A07	Pedal Steel	Guitar	E.Cln	--	--	2		71	E07	Bass&Comp!	Bass	SynBs	--	--	4
8	A08	DualCoil80sCleanMute	Guitar	E.Cln	--	--	1		72	E08	Rave Blade	Bass	SynBs	--	--	2
9	A09	Mid Drive (2handGtr)	Guitar	E.Dst	--	--	3		73	E09	Plastic Bass	Bass	SynBs	--	--	3
10	A10	HardRocker(2handGtr)	Guitar	E.Dst	--	--	3		74	E10	Funky Resonance RB	Bass	SynBs	--	--	3
11	A11	ToughTube (2handGtr)	Guitar	E.Dst	--	--	1		75	E11	Phat Three	Bass	SynBs	--	--	3
12	A12	DriveWah (2handGtr)	Guitar	E.Dst	--	--	4		76	E12	Needle Bass	Bass	SynBs	--	--	3
13	A13	Resonator Guitar	Guitar	A.Gtr	Ethnc	Pluk	4		77	E13	Acidd	Bass	SynBs	--	--	3
14	A14	Velo Growl	Bass	ABass	--	--	2		78	E14	Boom Bass AF1	Bass	SynBs	--	--	2
15	A15	GrooveAcoustic AF1&2	Bass	ABass	--	--	1		79	E15	West Coast	Bass	SynBs	--	--	2
16	A16	Upright	Bass	ABass	--	--	2		80	E16	Wazzo	Bass	SynBs	--	--	2
17	B01	Prec Flat Wound	Bass	EBass	--	--	2		81	F01	Fast PWM Bass	Bass	SynBs	--	--	2
18	B02	Round Wound	Bass	EBass	--	--	2		82	F02	Bass Pedal	Bass	SynBs	--	--	2
19	B03	Active P	Bass	EBass	--	--	2		83	F03	Oxide	Bass	SynBs	--	--	2
20	B04	Mid Range Finger	Bass	EBass	--	--	2		84	F04	Bowngo	Bass	SynBs	--	--	1
21	B05	Active TRB	Bass	EBass	--	--	1		85	F05	Wide Synth Bass	Bass	SynBs	--	--	2
22	B06	Passive BB AF1&2	Bass	EBass	--	--	1		86	F06	Dry Synth Bass	Bass	SynBs	--	--	1
23	B07	Vintage JB AF1&2	Bass	EBass	--	--	1		87	F07	Kick Bass Legato	Bass	SynBs	--	--	3
24	B08	StraightFinger AF1&2	Bass	EBass	--	--	1		88	F08	Keep Dancin' AS2	Bass	SynBs	--	--	3
25	B09	JB Flat Wound AF1&2	Bass	EBass	--	--	1		89	F09	Velo Master	Bass	SynBs	--	--	1
26	B10	Finger PBs AF1	Bass	EBass	--	--	1		90	F10	Wah Bass	Bass	SynBs	--	--	2
27	B11	Prec Amped AF1	Bass	EBass	--	--	2		91	F11	Pulse Step AF1	Bass	SynBs	--	--	2
28	B12	Finger Bass Amp AF1	Bass	EBass	--	--	2		92	F12	Phat Step AS1&2	Bass	SynBs	--	--	2
29	B13	Fret Buzzy	Bass	EBass	--	--	2		93	F13	Octave Analog	Bass	SynBs	--	--	2
30	B14	Small Cabinet	Bass	EBass	--	--	1		94	F14	Sync Bass	Bass	SynBs	--	--	1
31	B15	Simple Pick	Bass	EBass	--	--	1		95	F15	Sync Big	Bass	SynBs	--	--	2
32	B16	Pick Open	Bass	EBass	--	--	3		96	F16	Puncher AS1	Bass	SynBs	--	--	2
33	C01	Pick Mute	Bass	EBass	--	--	2		97	G01	Dark Comp AF1&2	Bass	SynBs	--	--	2
34	C02	Pick Pull	Bass	EBass	--	--	2		98	G02	Simple Bass AS2	Bass	SynBs	--	--	2
35	C03	Straight Pick AF1&2	Bass	EBass	--	--	2		99	G03	Fat Sine	Bass	SynBs	--	--	4
36	C04	Velo Bass	Bass	EBass	--	--	1		100	G04	Kompressor	Bass	SynBs	--	--	3
37	C05	Slap Switch	Bass	EBass	--	--	2		101	G05	Dark Uni	Bass	SynBs	--	--	1

Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element		Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element
			Main	Sub	Main	Sub						Main	Sub	Main	Sub	
38	C06	Fretless Dry	Bass	EBass	--	--	2		102	G06	Fight Bass	Bass	SynBs	--	--	3
39	C07	Fretless Solo	Bass	EBass	--	--	2		103	G07	Byon Bass	Bass	SynBs	--	--	5
40	C08	PBassFingerDist AF1	Bass	EBass	--	--	2		104	G08	One Voice	Bass	SynBs	--	--	1
41	C09	Fuzz Bass AF1AS1	Bass	EBass	--	--	3		105	G09	Pro-Attack AF1	Bass	SynBs	--	--	2
42	C10	Gnarly Bass	Bass	EBass	--	--	1		106	G10	Bobby Bass	Bass	SynBs	--	--	2
43	C11	BaCement	Bass	EBass	--	--	1		107	G11	Trance Bass AS2	Bass	SynBs	--	--	2
44	C12	Dist Tama Bass	Bass	EBass	--	--	3		108	G12	Short Sequence Bass	Bass	SynBs	--	--	2
45	C13	5th Fuzz Bass	Bass	EBass	--	--	3		109	G13	Lately	Bass	SynBs	--	--	2
46	C14	Chili Bass	Bass	EBass	--	--	3		110	G14	Faaat Pulse	Bass	SynBs	--	--	3
47	C15	Big Cabinet	Bass	EBass	--	--	2		111	G15	Short PWM Bass	Bass	SynBs	--	--	2
48	C16	Hybrid Bass 1	Bass	EBass	--	--	3		112	G16	Hyper Velocity AF1	Bass	SynBs	--	--	2
49	D01	Hybrid Bass 2	Bass	EBass	--	--	3		113	H01	Deep Point	Bass	SynBs	--	--	2
50	D02	3 VCOs	Bass	SynBs	--	--	4		114	H02	Pulse Stop	Bass	SynBs	--	--	1
51	D03	Brain Bass AF1&2	Bass	SynBs	--	--	3		115	H03	Oh Bee Bass	Bass	SynBs	--	--	2
52	D04	Lo Boy AF1&2 AS1&2	Bass	SynBs	--	--	3		116	H04	Booming Bass	Bass	SynBs	S.EFX	--	3
53	D05	Dark Bass	Bass	SynBs	--	--	1		117	H05	Army Bass	Bass	SynBs	SynLd	Dance	2
54	D06	RnBass RB	Bass	SynBs	--	--	2		118	H06	Punchy Drone RB	Bass	SynBs	SynLd	Dance	4
55	D07	Fundamental	Bass	SynBs	--	--	2		119	H07	Dee Tune	Bass	SynBs	SyCmp	Hook	2
56	D08	Fat Sine Resonance	Bass	SynBs	--	--	3		120	H08	Chorus Pulse	Bass	SynBs	SynLd	Dance	1
57	D09	Moon Bass	Bass	SynBs	--	--	1		121	H09	Sweeper	Bass	SynBs	SynLd	Analg	2
58	D10	More Fatty	Bass	SynBs	--	--	4		122	H10	Old House Organ	Bass	SynBs	Organ	--	4
59	D11	Chill Out Bass AF1	Bass	SynBs	--	--	1		123	H11	Data Run	Bass	Arp	--	--	1
60	D12	Growler	Bass	SynBs	--	--	2		124	H12	Sharp 3o3	Bass	Arp	--	--	1
61	D13	Smacked	Bass	SynBs	--	--	2		125	H13	Short 3o3 Saw	Bass	Arp	--	--	1
62	D14	boooooooooom	Bass	SynBs	--	--	2		126	H14	Acid Fun AS1	SynLd	Arp	Bass	SynBs	1
63	D15	Biting	Bass	SynBs	--	--	2		127	H15	Compu Bass	Bass	Arp	--	--	1
64	D16	Boogie A LegatoAF1RB	Bass	SynBs	--	--	3		128	H16	Squeaker Bass	Bass	Arp	--	--	1

7.1.4 PRE 4 (MSB=63, LSB=3)

Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element		Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element
			Main	Sub	Main	Sub						Main	Sub	Main	Sub	
1	A01	Violin Solo 1	String	Solo	--	--	3		65	E01	Analog Strings	String	Synth	--	--	1
2	A02	Violin Solo 2 AF1	String	Solo	--	--	1		66	E02	Analog Ensemble	String	Ensem	--	--	3
3	A03	Viola Solo 1	String	Solo	--	--	3		67	E03	Pizz-o-matic	String	Arp	--	--	2
4	A04	Viola Solo 2 AF1	String	Solo	--	--	2		68	E04	Ambient Pizza	String	Arp	Pads	Analg	4
5	A05	Cello Solo	String	Solo	--	--	3		69	E05	Beauty Harp	String	Pizz	--	--	1
6	A06	Cello Duo AF1	String	Solo	--	--	2		70	E06	Stereo Harp	String	Pizz	--	--	3
7	A07	Contrabass Solo	String	Solo	--	--	3		71	E07	Trumpet 1 AF1	Brass	Solo	--	--	2
8	A08	Contrabass Solo2 AF1	String	Solo	--	--	2		72	E08	Tp Romantic Legato	Brass	Solo	--	--	2
9	A09	Quartet	String	Ensem	--	--	4		73	E09	Classical Trumpet	Brass	Solo	--	--	1
10	A10	Small Section	String	Ensem	--	--	3		74	E10	Baby Trumpet AF1	Brass	Solo	--	--	2
11	A11	Small Ensemble	String	Ensem	--	--	4		75	E11	Bright Trumpet AF1	Brass	Solo	--	--	2
12	A12	Almighty	String	Ensem	--	--	4		76	E12	Tp Soft Jazz Legato	Brass	Solo	--	--	2

Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element		Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element
			Main	Sub	Main	Sub						Main	Sub	Main	Sub	
13	A13	Medium Section	String	Ensem	--	--	4		77	E13	Legend Mute AF1	Brass	Solo	--	--	3
14	A14	Medium Hall	String	Ensem	--	--	4		78	E14	Jazzy Flugel AF1	Brass	Solo	--	--	2
15	A15	Medium Large Section	String	Ensem	--	--	2		79	E15	Trumpet Section	Brass	BrsEn	--	--	4
16	A16	Quick Bows	String	Ensem	--	--	4		80	E16	Trombone 1 AF1	Brass	Solo	--	--	2
17	B01	Aggressive AF1	String	Ensem	--	--	2		81	F01	Blown Bone Legato	Brass	Solo	--	--	1
18	B02	Large Section	String	Ensem	--	--	4		82	F02	Bright Trombone AF1	Brass	Solo	--	--	2
19	B03	Octave Ensemble	String	Ensem	--	--	4		83	F03	New Orleans Trombone	Brass	Solo	--	--	2
20	B04	Full Chamber	String	Ensem	--	--	4		84	F04	French Horn AF1	Brass	Solo	--	--	1
21	B05	Stryngs	String	Ensem	--	--	4		85	F05	French Horn Solo	Brass	Solo	--	--	1
22	B06	Dynamik Bow	String	Ensem	--	--	4		86	F06	BassTuba(Bb)	Brass	Solo	--	--	2
23	B07	Symphonic Pizzicato	String	Pizz	--	--	2		87	F07	Euphonium	Brass	Orche	--	--	2
24	B08	Plucky Pizzicato	String	Pizz	--	--	2		88	F08	Bony Section	Brass	BrsEn	--	--	4
25	B09	Octave Pizzes	String	Pizz	--	--	4		89	F09	French Horn Section1	Brass	Orche	--	--	2
26	B10	Tremolo Strings 1	String	Ensem	--	--	4		90	F10	F.Horn + Trombone	Brass	Orche	--	--	4
27	B11	TremoloStrings Small	String	Ensem	--	--	4		91	F11	F.Hrn + Trmbn + Trp	Brass	Orche	--	--	4
28	B12	Spicato Large	String	Pizz	--	--	4		92	F12	Orchestra Brass	Brass	Orche	--	--	4
29	B13	Disco AF1	String	Pizz	--	--	4		93	F13	Movie Horns	Brass	Orche	--	--	4
30	B14	Ens Mix	String	Ensem	--	--	2		94	F14	Symphonic	Brass	Orche	--	--	4
31	B15	Lush	String	Ensem	--	--	4		95	F15	Smooth Brass	Brass	Orche	--	--	4
32	B16	Back Ground	String	Ensem	Pads	Warm	4		96	F16	SoftBrss mp-mf AF1&2	Brass	Orche	--	--	2
33	C01	Romantic	String	Ensem	Pads	Brite	4		97	G01	Dynamic Brass AF1&2	Brass	Orche	--	--	2
34	C02	Warm Back	String	Ensem	Pads	Warm	3		98	G02	Accent mf-fall AF1&2	Brass	BrsEn	--	--	4
35	C03	Stringy	String	Ensem	Pads	Brite			99	G03	Small Brass Section	Brass	BrsEn	--	--	2
36	C04	Big Strings	String	Ensem	Pads	Warm	4		100	G04	Medium Brass Section	Brass	BrsEn	--	--	4
37	C05	PWM Strings	String	Synth	Pads	Analg	3		101	G05	Lots O' Brass	Brass	BrsEn	--	--	4
38	C06	Mourn Strings	String	Synth	Pads	Warm	4		102	G06	Bright Section	Brass	BrsEn	--	--	4
39	C07	VP Soft	String	Synth	Pads	Warm	3		103	G07	Power Section	Brass	BrsEn	--	--	4
40	C08	PWM Simple	String	Synth	Pads	Analg	3		104	G08	Shiny Brass	Brass	BrsEn	--	--	4
41	C09	Glassy Rezonant	String	Synth	Pads	Analg	4		105	G09	Big Brass AF1&2	Brass	BrsEn	--	--	4
42	C10	Superstrings	String	Synth	Pads	Brite	3		106	G10	Sforzando AF1&2	Brass	BrsEn	--	--	4
43	C11	Light Pad	String	Synth	Pads	Analg	4		107	G11	Soft Brass & Sax	Brass	BrsEn	SaxWW	Sax	4
44	C12	Noble Pad	String	Synth	Pads	Analg	2		108	G12	Big Band	Brass	BrsEn	--	--	4
45	C13	Warm Big	String	Ensem	Pads	Warm	4		109	G13	Sax Big Band	Brass	BrsEn	SaxWW	Sax	4
46	C14	Sentimental	String	Ensem	Pads	Warm	4		110	G14	Velo Falls	Brass	BrsEn	--	--	3
47	C15	Analog Sweep	String	Synth	Pads	Analg	4		111	G15	Hybrid Section	Brass	Synth	--	--	3
48	C16	Phase Strings AS1	String	Synth	Pads	Analg	4		112	G16	Hybrid Bright	Brass	Synth	--	--	3
49	D01	Octave Strings	String	Synth	Pads	Brite	4		113	H01	Hybrid Brass Swell	Brass	Synth	--	--	4
50	D02	JP Strings	String	Synth	Pads	Analg	2		114	H02	T Brass	Brass	Synth	--	--	2
51	D03	3Oscillators Vintage	String	Synth	Pads	Brite	3		115	H03	Lo-fi AS1&2	Brass	BrsEn	--	--	1
52	D04	Silver Strings	String	Synth	Pads	Brite	2		116	H04	Quiet Brass	Brass	Synth	--	--	2
53	D05	String Machine	String	Synth	Pads	Warm	3		117	H05	Big Syn	Brass	Synth	--	--	2
54	D06	3 Octave Strings	String	Synth	Pads	Brite	4		118	H06	Thinth	Brass	Synth	--	--	2
55	D07	Trance Introduction	String	Synth	Pads	Brite	2		119	H07	XP Brass Stereo	Brass	Synth	Pads	Warm	2

Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element		Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element
			Main	Sub	Main	Sub						Main	Sub	Main	Sub	
56	D08	Mystic Trance	String	Synth	Pads	Brite	4		120	H08	Simple Saw Brass	Brass	Synth	Pads	Brite	4
57	D09	F.Horn + Strings	String	Ensem	Brass	Orche	4		121	H09	Brassy	Brass	Synth	--	--	2
58	D10	Wood Winds + Strings	String	Synth	Sax WW	WWind	4		122	H10	Kustom	Brass	Synth	Pads	Brite	3
59	D11	ElectricViolin AF1&2	String	Solo	--	--	1		123	H11	After 1984	Brass	Synth	SyCmp	Analg	4
60	D12	Tron Violin	String	Synth	--	--	4		124	H12	Finale	Brass	Synth	SyCmp	Analg	2
61	D13	Tron Strings	String	Synth	--	--	3		125	H13	Huge CS80	Brass	Synth	--	--	2
62	D14	Tape Strings AS2	String	Synth	--	--	3		126	H14	CS-90	Brass	Synth	--	--	2
63	D15	Orchestronic	String	Synth	Pads	Warm	4		127	H15	Ob Soft	Brass	Synth	Pads	Warm	4
64	D16	Vinyltron	String	Synth	S.EFX	SciFi	4		128	H16	Ob Horns	Brass	Synth	Pads	Warm	2

7.1.5 PRE 5 (MSB=63, LSB=4)

7.2 Effect Type List jusqu'au firmware 1.5

Category	Category (Display)	Effect Type Name	Type (HEX)		MOTIF XF					
			MSB	LSB	Rev	Cho	InsA	InsB	InsL	Mas
	—	NO EFFECT	00	00	O	O				
	—	THRU	00	00			O	O	O	
REVERB										
	REV	REV-X HALL	01	00	O					
	REV	R3 HALL	01	01	O					
	REV	SPX HALL	01	02	O	O	O	O		
	REV	HD HALL*	01	03	O					
	REV	REV-X ROOM	01	10	O					
	REV	R3 ROOM	01	11	O					
	REV	SPX ROOM	01	12	O	O	O	O		
	REV	HD ROOM*	01	13	O					
	REV	R3 PLATE	01	20	O					
	REV	HD PLATE*	01	21	O					
	REV	SPX STAGE	01	30	O	O	O	O		
	REV	SPACE SIMULATOR	01	40	O					
DELAY										
	DLY	CROSS DELAY	02	00		O	O	O		
	DLY	TEMPO CROSS DELAY	02	10		O	O	O		
	DLY	TEMPO DELAY MONO	02	20		O	O	O		
	DLY	TEMPO DELAY STEREO	02	28		O	O	O		
	DLY	CONTROL DELAY	02	30			O	O		
	DLY	DELAY LR	02	40		O	O	O		
	DLY	DELAY LCR	02	50		O	O	O		
	DLY	DELAY LR (Stereo)	02	48		O	O	O		O
CHORUS										
	CHO	G CHORUS	03	00		O	O	O		
	CHO	2 MODULATOR	03	10		O	O	O		
	CHO	SPX CHORUS	03	20		O	O	O		
	CHO	SYMPHONIC	03	30		O	O	O		
	CHO	ENSEMBLE DETUNE	03	40		O	O	O		
FLANGER										
	FLG	VCM FLANGER	04	00		O	O	O		
	FLG	CLASSIC FLANGER	04	10		O	O	O		
	FLG	TEMPO FLANGER	04	20		O	O	O		
	FLG	DYNAMIC FLANGER	04	30			O	O		
PHASER										
	PHA	VCM PHASER MONO	05	00		O	O	O		
	PHA	VCM PHASER STEREO	05	10		O	O	O		
	PHA	TEMPO PHASER	05	20		O	O	O		
	PHA	DYNAMIC PHASER	05	30			O	O		
TOREMOLO&ROTARY										
	T&R	AUTO PAN	06	00			O	O		
	T&R	TREMOLO	06	10			O	O		
	T&R	ROTARY SPEAKER	06	20			O	O		
DISTORTION										
	DST	AMP SIMULATOR 1	07	00			O	O		
	DST	AMP SIMULATOR 2	07	10			O	O		
	DST	COMP DISTORTION	07	20			O	O		
	DST	COMP DISTORTION DELAY	07	30			O	O		O
GUITAR EFX*										
	GTE	US COMBO*	07	40			O	O		
	GTE	JAZZ COMBO*	07	41			O	O		
	GTE	US HIGH GAIN*	07	42			O	O		
	GTE	BRITISH LEAD*	07	43			O	O		
	GTE	MULTI FX*	07	44			O	O		
	GTE	SMALL STEREO*	07	45			O	O		
	GTE	BRITISH COMBO*	07	46			O	O		
	GTE	BRITISH LEGEND*	07	47			O	O		
COMPRESSOR										
	CMP	VCM COMPRESSOR 376	08	00			O	O		O
	CMP	CLASSIC COMPRESSOR	08	10			O	O		
	CMP	MULTI BAND COMP	08	20			O	O		O
WAH										
	WAH	VCM AUTO WAH	0A	00			O	O		
	WAH	VCM TOUCH WAH	0A	10			O	O		
	WAH	VCM PEDAL WAH	0A	20			O	O		
LO-FI										
	L-F	LO-FI	0B	00			O	O		O
	L-F	NOISY	0B	10			O	O		
	L-F	DIGITAL TURNTABLE	0B	20			O	O		
TECH										
	TEC	RING MODULATOR	0C	00			O	O		O
	TEC	DYNAMIC RING MODULATOR	0C	10			O	O		
	TEC	DYNAMIC FILTER	0C	20			O	O		O
	TEC	AUTO SYNTH	0C	30			O	O		
	TEC	ISOLATOR	0C	40			O	O		O
	TEC	SLICE	0C	50			O	O		O
	TEC	TECH MODULATION	0C	60			O	O		

7.2.1 DONT LES NOUVEAUX TYPES D'EFFET DU FIRMWARE 1.5 627
7.2.2 DONT LES NOUVEAUX « EFFECT TYPE LIST » DU FIRMWARE 1.5 627

Category	Category (Display)	Effect Type Name	Type (HEX)		MOTIF XF					
			MSB	LSB	Rev	Cho	InsA	InsB	InsL	Mas
MISC										
	MSC	VCM EQ SD1	00	00			O	O		
	MSC	HARMONIC ENHANCER	00	10			O	O		
	MSC	TALKING MODULATOR	00	20			O	O		
	MSC	DAMPER RESONANCE	00	30			O	O		
	MSC	PITCH CHANGE	00	40			O	O		
	MSC	EARLY REFLECTION	00	50		O	O	O		
	MSC	VOCODER	00	60					O	

7.2.1 Dont les nouveaux types d'effet du firmware 1.5

La version offre de nouveaux types d'effets :

- **Reverb** : Les nouveaux types de réverbération suivants sont désormais disponibles :

Type d'effet	Descriptions
HD HALL	Réverbération simulant l'acoustique d'une salle de concert caractérisée par un son haute densité
HD ROOM	Réverbération simulant l'acoustique d'une salle caractérisée par un son haute densité
HD PLATE	Réverbération simulant l'effet acoustique d'une plaque métallique ayant une densité sonore élevée

- **Insertion** : De nouveaux types d'effets d'insertion de guitare (de catégorie Guitar Efx) sont désormais disponibles : Les paramètres de base sont identiques à ceux des effets de distorsion existants, mais ces nouveaux types d'effets reproduisent des sons d'amplificateurs plus réalistes et plus caractéristiques.

Type d'effet	Descriptions
US COMBO	Simulation d'un ampli combo de style américain
JAZZ COMBO	Simulation d'un célèbre ampli combo
US HIGH GAIN	Simulation d'un célèbre ampli américain à gain élevé.
BRITISH LEAD	Simulation d'un célèbre ampli de format stack anglais.
MULTI FX	Simulation de plusieurs dispositifs d'effets pour sonorités de guitare
SMALL STEREO	Effet de distorsion stéréo pour sonorités de guitare
BRITISH COMBO	Simulation d'un célèbre ampli combo anglais
BRITISH LEGEND	Simulation d'un autre ampli anglais mythique

7.2.2 Dont les nouveaux « Effect Type List » du firmware 1.5

Category (Display)	Effect Type Name	Type (HEX)		REV	CHO	InsA	InsB	InsL	Mas
		MSB	LSB						
REVERB									
REV	HD HALL	01	03	O					
REV	HD ROOM	01	03	O					
REV	HD PLATE	01	21	O					
GUITAR EFX									
GTE	US COMBO	07	40			O	O		
GTE	JAZZ COMBO	07	41			O	O		

Category (Display)	Effect Type Name	Type (HEX)		REV	CHO	InsA	InsB	InsL	Mas
		MSB	LSB						
GTE	US HIGH GAIN	07	42			O	O		
GTE	BRITISH LEAD	07				O	O		
GTE	MULTI FX	07	44			O	O		
GTE	SMALL STEREO	07	45			O	O		
GTE	BRITISH COMBO	07	46			O	O		
GTE	BRITISH LEGEND	07	47			O	O		

7.3 Paramètres d'effet jusqu'au firmware 1.5

* OS V1.50 or later

Reverb Block

[0] No Effect
When this type is selected, no parameters are available.

[1] REV-X HALL
[4] REV-X ROOM

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Reverb Time	0.3s – 18.0s (HALL)/ 10.0s (ROOM)	(0 – 69)	25/26
2	Diffusion	0 – 10	(0 – 10)	
3	Initial Delay	0.1ms – 200.0ms	(0 – 127)	5
4	HPF Cutoff Frequency	20Hz – 8.0kHz	(0 – 52)	3
5	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
6	Room Size	0 – 31	(0 – 31)	
7	High Ratio	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
8	Low Ratio	0.1 – 1.4	(1 – 14)	
9	Decay	0 – 63	(0 – 63)	
10	—			
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

REV-X HALL: (Table No.25)
REV-X ROOM: (Table No.26)
For details, refer to the Effect Data Assign Table.

[2] R3 HALL
[3] SPX HALL
[5] R3 ROOM
[6] SPX ROOM
[7] R3 PLATE
[8] SPX STAGE

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Reverb Time	0.3s – 30.0s	(0 – 69)	4
2	Diffusion	0 – 10	(0 – 10)	
3	Initial Delay	0.1ms – 200.0ms	(0 – 127)	5
4	HPF Cutoff Frequency	20Hz – 8.0kHz	(0 – 52)	3
5	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
6	—			
7	—			
8	—			
9	—			
10	—			
11	Reverb Delay	0.1ms – 200.0ms	(0 – 127)	5
12	Density	0 – 4	(0 – 4)	
13	ER/Rev Balance	E63>R – E=R – E<R63	(1 – 127)	
14	Feedback High Damp	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
15	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
16	—			

[9] SPACE SIMULATOR

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Reverb Time	0.3s – 30.0s	(0 – 69)	4
2	Diffusion	0 – 10	(0 – 10)	
3	Initial Delay	0.1ms – 200.0ms	(0 – 127)	5
4	HPF Cutoff Frequency	20Hz – 8.0kHz	(0 – 52)	3
5	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
6	Width	0.5m – 30.2m	(0 – 104)	11
7	Height	0.5m – 30.2m	(0 – 104)	11
8	Depth	0.5m – 30.2m	(0 – 104)	11
9	Wall Vary	0 – 30	(0 – 30)	
10	—			
11	Reverb Delay	0.1ms – 200.0ms	(0 – 127)	5
12	Density	0 – 4	(0 – 4)	
13	ER/Rev Balance	E63>R – E=R – E<R63	(1 – 127)	
14	Feedback High Damp	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
15	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
16	Space Type	0 – 1	(0 – 1)	

[10] HD HALL*
[11] HD ROOM*

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Reverb Time	0.3s – 30.0s	(0 – 69)	4
2	Room Size	0 – 4	(0 – 4)	
3	Initial Delay	0.1ms – 200.0ms	(0 – 127)	5
4	High Damp Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
5	—			
6	High Ratio	0.0 – 1.0	(0 – 10)	
7	—			
8	—			
9	—			
10	—			
11	—			
12	—			
13	EQ Low Frequency	22Hz – 1.0kHz	(1 – 34)	3
14	EQ Low Gain	-12dB – 0dB – +12dB	(52 – 76)	
15	EQ High Frequency	500Hz – 18.0kHz	(28 – 59)	3
16	EQ High Gain	-12dB – 0dB – +12dB	(52 – 76)	

[12] HD PLATE*

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Reverb Time	0.3s – 30.0s	(0 – 69)	4
2	Plate Type	0 – 2	(0 – 2)	
3	Initial Delay	0.1ms – 200.0ms	(0 – 127)	5
4	High Damp Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
5	—			
6	High Ratio	0.0 – 1.0	(0 – 10)	
7	—			
8	—			
9	—			
10	—			
11	—			
12	—			
13	EQ Low Frequency	22Hz – 1.0kHz	(1 – 34)	3
14	EQ Low Gain	-12dB – 0dB – +12dB	(52 – 76)	
15	EQ High Frequency	500Hz – 18.0kHz	(28 – 59)	3
16	EQ High Gain	-12dB – 0dB – +12dB	(52 – 76)	

Chorus, Insertion Block

[0] THRU/No Effect
When this type is selected, no parameters are available.

Category — REVERB

[1] SPX HALL
[2] SPX ROOM
[3] SPX STAGE

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Reverb Time	0.3s – 30.0s	(0 – 69)	4
2	Diffusion	0 – 10	(0 – 10)	
3	Initial Delay	0.1ms – 99.3ms	(0 – 63)	5
4	HPF Cutoff Frequency	20Hz – 8.0kHz	(0 – 52)	3
5	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
6	—			
7	—			
8	—			
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	Reverb Delay	0.1ms – 99.3ms	(0 – 63)	5
12	Density	0 – 4	(0 – 4)	
13	ER/Rev Balance	E63>R – E=R – E<R63	(1 – 127)	
14	Feedback High Damp	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
15	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
16	—			

7.3.1 DONT LES NOUVEAUX PARAMÈTRES D'EFFET DU FIRMWARE 1.5.....638

Category — DELAY

[1] CROSS DELAY

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Delay Time L>R	0.1ms – 1638.3ms	(1 – 16383)	
2	Delay Time R>L	0.1ms – 1638.3ms	(1 – 16383)	
3	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
4	Input Select	L, R, L&R	(0 – 2)	
5	Feedback High Damp	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
6	—			
7	—			
8	—			
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	(4 – 40)	3
14	EQ Low Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
15	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	(28 – 58)	3
16	EQ High Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	

[2] TEMPO CROSS DELAY

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Delay Time L>R	32nd(3 – 4thx6	(0 – 19)	14
2	Delay Time R>L	32nd(3 – 4thx6	(0 – 19)	14
3	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
4	Input Select	L, R, L&R	(0 – 2)	
5	Feedback High Dump	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
6	Lag	-63ms – +63ms	(1 – 127)	
7	—			
8	—			
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			
13 – 16: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY above.				

[3] TEMPO DELAY MONO

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Delay Time	32nd(3 – 4thx6	(0 – 19)	14
2	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
3	Feedback High Dump	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
4	L/R Diffusion	-63ms – +63ms	(1 – 127)	
5	Lag	-63ms – +63ms	(1 – 127)	
6	—			
7	—			
8	—			
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			
13 – 16: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY above.				

[4] TEMPO DELAY STEREO

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Delay Time	32nd(3 – 4thx6	(0 – 19)	14
2	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
3	Feedback High Dump	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
4	L/R Diffusion	-63ms – +63ms	(1 – 127)	
5	Lag	-63ms – +63ms	(1 – 127)	
6	—			
7	—			
8	—			
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			
13 – 16: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on above.				

[5] CONTROL DELAY

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Delay Time	0.1ms – 1486.0ms	(1 – 14860)	
2	Delay transition rate	1 – 48	(1 – 48)	
3	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
4	Feedback High Damp	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
5	—			
6 – 9: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on above.				
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	Control Type	normal, scratch	(0 – 1)	
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

[6] DELAY L, R

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Delay Time L	0.1ms – 1638.3ms	(1 – 16383)	
2	Delay Time R	0.1ms – 1638.3ms	(1 – 16383)	
3	Feedback Time 1	0.1ms – 1638.3ms	(1 – 16383)	
4	Feedback Time 2	0.1ms – 1638.3ms	(1 – 16383)	
5	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
6	Feedback High Damp	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
7	—			
8	—			
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			
13 – 16: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on above.				

[7] DELAY L, C, R

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Delay Time L	0.1ms_1638.3ms	(1 – 16383)	
2	Delay Time R	0.1ms_1638.3ms	(1 – 16383)	
3	Delay Time C	0.1ms_1638.3ms	(1 – 16383)	
4	Feedback Time	0.1ms_1638.3ms	(1 – 16383)	
5	Feedback Level	-63_+63	(1 – 127)	
6	Delay Level C	0_127	(0 – 127)	
7	Feedback High Damp	0.1_1.0	(1 – 10)	
8	—			
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W _ D=W _ D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			
13 – 16: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on above.				

[8] DELAY L, R (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Delay Time L	0.1ms – 1638.3ms	(1 – 16383)	
2	Delay Time R	0.1ms – 1638.3ms	(1 – 16383)	
3	Feedback Time L	0.1ms – 1638.3ms	(1 – 16383)	
4	Feedback Time R	0.1ms – 1638.3ms	(1 – 16383)	
5	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
6	Feedback High Damp	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
7	—			
8	—			
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	—			
15	—			
13 – 16: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on above.				

Category — CHORUS

[1] G CHORUS

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	LFO Speed	0.0Hz – 39.70Hz	(0 – 127)	1
2	—			
3	PM Depth	0 – 127	(0 – 127)	
4	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
5	Delay Offset	0.0ms – 50.0ms	(0 – 127)	2
6 – 9: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on above.				
10	Dry / Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	(14 – 54)	3
12	EQ Mid Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
13	EQ Mid Width	0.1 – 12.0	(1 – 120)	
14	—			
15	Input Mode	mono, stereo	(0 – 1)	
16	—			

[2] 2 MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	LFO Speed	0.0Hz – 39.70Hz	(0 – 127)	1
2	AM Depth	0 – 127	(0 – 127)	
3	PM Depth	0 – 127	(0 – 127)	
4	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
5	Delay Offset	0.0ms – 50.0ms	(0 – 127)	2
6 – 9: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.				
10	Dry / Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	(14 – 54)	3
12	EQ Mid Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
13	EQ Mid Width	0.1 – 12.0	(1 – 120)	
14	—			
15	Input Mode	mono, stereo	(0 – 1)	
16	—			

[3] SPX CHORUS

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	LFO Speed	0.0Hz – 39.70Hz	(0 – 127)	1
2	LFO Depth	0 – 127	(0 – 127)	
3	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
4	Delay Offset	0.0ms – 50.0ms	(0 – 127)	2
5	—			
6 – 9: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.				
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	(14 – 54)	3
12	EQ Mid Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
13	EQ Mid Width	0.1 – 12.0	(1 – 120)	
14	—			
15	Input Mode	mono, stereo	(0 – 1)	
16	—			

[4] SYMPHONIC

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	LFO Speed	0.0Hz – 39.70Hz	(0 – 127)	1
2	LFO Depth	0 – 127	(0 – 127)	
3	Delay Offset	0.0ms – 50.0ms	(0 – 127)	2
4	—			
5	—			
6 – 9: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.				
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	(14 – 54)	3
12	EQ Mid Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
13	EQ Mid Width	0.1 – 12.0	(1 – 120)	
14	—			
15	—			
16	—			

[5] ENSEMBLE DETUNE

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Detune	-50cent – +50cent	(14 – 114)	
2	Initial Delay Lch	0.0ms – 50.0ms	(0 – 127)	2
3	Initial Delay Rch	0.0ms – 50.0ms	(0 – 127)	2
4	Spread	0 – 63	(0 – 63)	
5	—			
6	—			
7	—			
8	—			
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11 – 14: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.				
15	—			
16	—			

Category — FLANGER

[1] VCM FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Speed	0.040Hz – 10.00Hz	(0 – 235)	22
2	Manual	0 – 127	(0 – 127)	
3	Depth	0 – 127	(0 – 127)	
4	Feedback	0 – 127	(0 – 127)	
5	Type	1 – 3	(0 – 2)	
6	Spread	0 – 127	(0 – 127)	
7	Mix	0 – 127	(0 – 127)	
8	—			
9	—			
10	—			
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

[2] CLASSIC FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	LFO Speed	0.0Hz – 39.70Hz	(0 – 127)	1
2	LFO Depth	0 – 127	(0 – 127)	
3	LFO Wave	Triangle, Sine, Random	(0 – 2)	
4	Delay Offset	0.09 – 36.21ms	(0 – 139)	20
5	Feedback Level	-100 – +100%	(0 – 200)	
6 – 9: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.				
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	(14 – 54)	3
12	EQ Mid Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
13	EQ Mid Width	0.1 – 12.0	(1 – 120)	
14	Modulation Phase	-180 – +180	(0 – 16)	21
15	Feedback High Damp	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
16	Analog Feel	0 – 10	(0 – 10)	

[3] TEMPO FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	LFO Speed	16th – 4thx16	(5 – 29)	14
2	LFO Depth	0 – 127	(0 – 127)	
3	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
4	Delay Offset	0.0ms – 50.0ms	(0 – 127)	2
5	LFO Phase Reset	off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset	(0 – 2)	
6 – 9: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.				
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	(14 – 54)	3
12	EQ Mid Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
13	EQ Mid Width	0.1 – 12.0	(1 – 120)	
14	LFO Phase Difference	-180deg – +180deg	(4 – 124)	
15	—			
16	—			

[4] DYNAMIC FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Sensitivity	0 – 127	(0 – 127)	
2	Delay Offset	0 – 127	(0 – 127)	
3	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
4	Attack Time	0.3ms – 227ms	(0 – 127)	17
5	Release Time	2.6ms – 2171ms	(0 – 127)	18
6	Release Curve	0 – 127	(0 – 127)	
7	Direction	up, down	(0 – 1)	
8	Dyna Threshold Level	0 – 127	(0 – 127)	
9	Dyna Level Offset	0 – 127	(0 – 127)	
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			
13 – 16: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.				

Category — PHASER

[1] VCM PHASER MONO

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Speed	0.100Hz – 10.00Hz	(0 – 252)	23
2	Manual	0 – 127	(0 – 127)	
3	Depth	0 – 127	(0 – 127)	
4	Feedback	0 – 127	(0 – 127)	
5	Stage	4, 6, 8, 10, 12, 16	(0 – 5)	
6	Mode	1, 2, 3	(0 – 2)	
7	Color	0 – 127	(0 – 127)	
8	—			
9	—			
10	—			
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

The Color parameter is not available in the following conditions: When Mode is set to 1 and Stage is set to 4, 6, 8, 12 or 16; or when Mode is set to 2 and Stage is set to 4 or 10.

[2] VCM PHASER STEREO

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Speed	0.100Hz – 10.00Hz	(0 – 252)	23
2	Manual	0 – 127	(0 – 127)	
3	Depth	0 – 127	(0 – 127)	
4	Feedback	0 – 127	(0 – 127)	
5	Stage	4, 6, 8, 10	(0 – 3)	
6	Mode	1, 2	(0 – 1)	
7	Color	0 – 127	(0 – 127)	
8	Spread	0 – 127	(0 – 127)	
9	—			
10	—			
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

The Color parameter is not available in the following conditions: When Mode is set to 1 and Stage is set to 4, 6, or 8; or when Mode is set to 2 and Stage is set to 4 or 10.

[3] TEMPO PHASER

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	LFO Speed	16th – 4thx16	(5 – 29)	14
2	LFO Depth	0 – 127	(0 – 127)	
3	Phase Shift Offset	0 – 127	(0 – 127)	
4	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
5	LFO Phase Reset	off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset	(0 – 2)	
6 – 9: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.				
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	Stage	4 – 22	(4 – 22)	
12	Diffusion	mono, stereo	(0 – 1)	
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

[4] DYNAMIC PHASER

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Sensitivity	0 – 127	(0 – 127)	
2	Dyna Level Offset	0 – 127	(0 – 127)	
3	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
4	Attack Time	0.3ms – 227ms	(0 – 127)	17
5	Release Time	2.6ms – 217ms	(0 – 127)	18
6	Release Curve	0 – 127	(0 – 127)	
7	Direction	up, down	(0 – 1)	
8	Dyna Threshold Level	0 – 127	(0 – 127)	
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	Stage	4, 5, 6	(4 – 6)	
12	—			
13 – 16: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.				

Category — TREMOLO&ROTARY

[1] AUTO PAN

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	LFO Speed	0.0Hz – 39.76Hz	(0 – 127)	1
2	L/R Depth	0 – 127	(0 – 127)	
3	F/R Depth	0 – 127	(0 – 127)	
4	PAN Direction	L<>R, L>>R, L<<R, Lturn, Rturn, L/R	(0 – 5)	
5	LFO Wave	0 – 28	(0 – 28)	
6 – 9: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.				
10	—			
11	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	(14 – 54)	3
12	EQ Mid Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
13	EQ Mid Width	0.1 – 12.0	(1 – 120)	
14	—			
15	Input Mode	mono, stereo	(0 – 1)	
16	—			

[2] TREMOLO

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	LFO Speed	0.0Hz – 39.76Hz	(0 – 127)	1
2	AM Depth	0 – 127	(0 – 127)	
3	PM Depth	0 – 127	(0 – 127)	
4	—			
5	—			
6 – 9: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.				
10	—			
11	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	(14 – 54)	3
12	EQ Mid Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
13	EQ Mid Width	0.1 – 12.0	(1 – 120)	
14	LFO Phase difference	-180deg – +180deg	(4 – 124)	
15	Input Mode	mono, stereo	(0 – 1)	
16	—			

[3] ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Rotor Speed Slow	0.0Hz – 2.65Hz	(0 – 63)	1
2	Horn Speed Slow	0.0Hz – 2.65Hz	(0 – 63)	1
3	Rotor Speed Fast	0.0Hz – 39.76Hz	(64 – 127)	1
4	Horn Speed Fast	0.0Hz – 39.76Hz	(64 – 127)	1
5	Slow-Fast Time of R	0 – 127	(0 – 127)	
6	Slow-Fast Time of H	0 – 127	(0 – 127)	
7	Drive Rotor	0 – 127	(0 – 127)	
8	Drive Horn	0 – 127	(0 – 127)	
9	Rotor/Horn Balance	R63>H – R=H – R<H63	(1 – 127)	
10	—			
11 – 14: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.				
15	Mic L-R Angle	0deg – 180deg	(0 – 60)	
16	Speed Control	Slow, Fast	(0 – 1)	

Category — DISTORTION

[1] AMP SIMULATOR 1

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Overdrive	0 _ 100%	(0 – 100)	
2	Device	Transistor, Vintage Tube, Distortion 1, Distortion 2, Fuzz	(0 – 4)	
3	Speaker Type	Flat, Stack, Combo, Twin, Radio, Megaphone	(0 – 5)	
4	Presence	-10 _ 10	(0 – 20)	
5	Output Level	0 _ 100%	(0 – 100)	
6	—			
7	—			
8	—			
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W _ D=W _ D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

[2] AMP SIMULATOR 2

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Overdrive	0 – 127	(0 – 127)	
2	AMP Type	off, Stack, Combo, Tube, Crunch, Hi Gain, British	(0 – 6)	
3	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
4	Output Level	0 – 127	(0 – 127)	
5	—			
6	—			
7	—			
8	—			
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

[3] COMP DISTORTION

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Overdrive	0 – 127	(0 – 127)	
2	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	(4 – 40)	3
3	EQ Low Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
4	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
5	Output Level	0 – 127	(0 – 127)	
6	—			
7	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	(14 – 54)	3
8	EQ Mid Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
9	EQ Mid Width	0.1 – 12.0	(1 – 120)	
10	Dry /Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	Edge	0 – 127	(0 – 127)	
12	Attack	1ms – 40ms	(0 – 19)	8
13	Release	10ms – 680ms	(0 – 15)	9
14	Threshold	-48dB – -6dB	(79 – 121)	
15	Ratio	1 – 20.0	(0 – 7)	10
16	—			

[3] COMP DISTORTION DELAY

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Overdrive	0 – 100%	(0 – 100)	
2	Device	Transistor, Vintage Tube, Distortion 1, Distortion 2, Fuzz	(0 – 4)	
3	Speaker Type	Flat, Stack, Combo, Twin, Radio, Megaphone	(0 – 5)	
4	Presence	-10 – 10	(0 – 20)	
5	Output Level	0 – 100%	(0 – 100)	
6	Delay Time L	0.1ms – 1638.3ms	(1 – 16383)	
7	Delay Time R	0.1ms – 1638.3ms	(1 – 16383)	
8	Feedback Time	0.1ms – 1638.3ms	(1 – 16383)	
9	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	Delay Mix	0 – 127	(0 – 127)	
12	Feedback High Damp	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
13	Compress	-48dB – -6dB	(79 – 121)	
14	—			
15	—			
16	—			

Category — GUITAR EFX*

[1] US COMBO*

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Gain Boost	Low, High	(0 – 1)	
2	Volume	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Low Cut	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
4	Mid Cut	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	Mid Width	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Mid Sweep	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	High Cut	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Balance	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
15	—			
16	—			

[2] JAZZ COMBO*

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Panning	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
2	Volume	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Distortion	Off, 0.1 – 10.0	(0 – 100)	
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	Middle	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	High Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	—			
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	Chorus	Off, Chorus, Vib	(0 – 2)	
15	Vib Speed	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
16	Depth	0.0 – 10.0	(0 – 100)	

[3] US HIGH GAIN*

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Type	Raw1, Vintage1, Modern1, Raw2, Vintage2, Modern2	(0 – 5)	
2	Gain	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	—			
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	Middle	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Master Volume	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	—			
15	—			
16	—			

[4] BRITISH LEAD*

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Type	Crunch, Hi-Gain, Lead	(0 – 2)	
2	Preamp	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Tone Shift	Normal, Loose, Tight	(0 – 2)	
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	Middle	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Master Volume	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	—			
15	—			
16	—			

[5] MULTI FX*

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Comp. Sustain	Off, 0.1 – 10.0	(0 – 100)	
2	Wah SW	Off, Wah Pedal, Auto+ Full, Auto+ Mid, Auto+ Light, Auto- Full, Auto- Mid, Auto- Light	(0 – 7)	
3	Wah Pedal	0 – 127	(0 – 127)	
4	Dist SW	Off, Overdrive, Distortion1, Distortion2, Clean, Crunch, Hi-Gain, Modern	(0 – 7)	
5	Dist Drive	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Dist EQ	High Boost, Mid Boost, Mid Cut 1, Mid Cut 2, Mid Cut 3, Low Cut 1, Low Cut 2, High Cut, High\Low	(0 – 8)	
7	Dist Tone	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Dist Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, Stack, Twin, Tweed, Oldies, Modern, Mean, Soft, Small, Dip1, Dip2, Metal, Light	(0 – 12)	
12	LFO Speed	0.1Hz – 9.925Hz	(0 – 127)	39
13	Phaser SW	Off, Standard, Wide, Vibe, Tremolo	(0 – 4)	
14	Delay SW	Off, Delay M, Echo1 M, Echo2 M, Chorus M, DI Chorus M, Flanger1 M, Flanger2 M, Flanger3 M, Delay St, Echo1 St, Echo2 St, Chorus St, DI Chorus St, Flanger1 St, Flanger2 St, Flanger3 St	(0 – 16)	
15	Delay Ctrl	0 – 127	(0 – 127)	
16	Delay Time	0 – 127	(0 – 127)	

[6] SMALL STEREO*

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Comp. SW	Off, On	(0 – 1)	
2	Comp. Sustain	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Comp. Level	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
4	Dist Type	Overdrive, Distortion1, Distortion2, Clean, Crunch, Hi-Gain, Modern	(1 – 7)	
5	Dist Drive	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Dist EQ	High Boost, Mid Boost, Mid Cut 1, Mid Cut 2, Mid Cut 3, Low Cut 1, Low Cut 2, High Cut, High\Low	(0 – 8)	
7	Dist Tone	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Dist Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, Stack, Twin, Tweed, Oldies, Modern, Mean, Soft, Small, Dip1, Dip2, Metal, Light	(0 – 12)	
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

[7] BRITISH COMBO*

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Mode	Bright, Top Boost	(0 – 1)	
2	Normal	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Brilliant	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	—			
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	Cut	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	—			
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	—			
15	—			
16	—			

[8] BRITISH LEGEND*

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Sensitivity	High, Low	(0 – 1)	
2	Preamp	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	—			
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	Middle	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Master Volume	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	—			
15	—			
16	—			

Category — COMPRESSOR

[1] VCM COMPRESSOR 376

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Input Level	-∞ – 0.00dB	(0 – 200)	27
2	Output Level	-∞ – 0.00dB	(0 – 200)	27
3	Ratio	2, 4, 8, 12, 20	(0 – 4)	
4	Attack	0.022ms – 50.40ms	(0 – 200)	28
5	Release	10.88ms – 544.22ms	(0 – 200)	29
6	Meter	OUT, GR	(0 – 1)	
7	—			
8	—			
9	—			
10	—			
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

[2] CLASSIC COMPRESSOR

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Attack	1ms – 40ms	(0 – 19)	8
2	Release	10ms – 680ms	(0 – 15)	9
3	Threshold	-48dB – -6dB	(79 – 121)	
4	Ratio	1 – 20.0	(0 – 7)	10
5	Output Level	0 – 127	(0 – 127)	
6	—			
7	—			
8	—			
9	—			
10	—			
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

[3] MULTI BAND COMP

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Low Attack	1ms – 200ms	(0 – 29)	8
2	Low Threshold	-54dB – -6dB	(73 – 121)	
3	Low Ratio	1 – 20.0	(0 – 7)	10
4	Low Gain	-∞ – +18dB	(0 – 55)	15
5	Mid Attack	1ms – 200ms	(0 – 29)	8
6	Mid Threshold	-54dB – -6dB	(73 – 121)	
7	Mid Ratio	1 – 20.0	(0 – 7)	10
8	Mid Gain	-∞ – +18dB	(0 – 55)	15
9	High Attack	1ms – 200ms	(0 – 29)	8
10	High Threshold	-54dB – -6dB	(73 – 121)	
11	High Ratio	1 – 20.0	(0 – 7)	10
12	High Gain	-∞ – +18dB	(0 – 55)	15
13	Divide Freq Low	16Hz – 20kHz	(0 – 124)	31
14	Divide Freq High	16Hz – 20kHz	(0 – 124)	31
15	Common Release	10msec – 3000msec	(0 – 23)	9
16	—			

Category — WAH

[1] VCM AUTO WAH

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Speed	0.100Hz – 20.00Hz	(0 – 254)	24
2	Bottom	0 – 127	(0 – 127)	
3	Top	0 – 127	(0 – 127)	
4	Resonance Offset	-12.0 – +12.0	(40 – 88)	
5	LFO Wave	Sin, Trp	(0 – 1)	
6	Type	High, Mid, Low Bass	(0 – 3)	
7	Overdrive	0.0dB – +40.0dB	(0 – 80)	
8	Output	-20.0dB – +10.0dB	(24 – 84)	
9	—			
10	—			
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

When the value of Bottom is greater than Top, the sound will not be modulated and only the Bottom value is available.

[2] VCM TOUCH WAH

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Sensitivity	0 – 127	(0 – 127)	
2	Bottom	0 – 127	(0 – 127)	
3	Top	0 – 127	(0 – 127)	
4	Resonance Offset	-12.0 – +12.0	(40 – 88)	
5	Direction	up, down	(0 – 1)	
6	Type	High, Mid, Low, Bass	(0 – 3)	
7	Overdrive	0.0dB – +40.0dB	(0 – 80)	
8	Output	-20.0dB – +10.0dB	(24 – 84)	
9	—			
10	—			
11	Attack Offset	-5 – +5	(59 – 69)	
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

When the value of Bottom is greater than Top, the sound will not be modulated and only the Bottom value is available.

[3] VCM PEDAL WAH

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Pedal Control	0 – 127	(0 – 127)	
2	Bottom	0 – 127	(0 – 127)	
3	Top	0 – 127	(0 – 127)	
4	Resonance Offset	-12.0 – +12.0	(40 – 88)	
5	Direction	up, down	(0 – 1)	
6	Type	High, Mid, Low, Bass	(0 – 3)	
7	Overdrive	0.0dB – +40.0dB	(0 – 80)	
8	Output	-20.0dB – +10.0dB	(24 – 84)	
9	—			
10	—			
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

When the value of Bottom is greater than Top, the sound will not be modulated and only the Bottom value is available.

Category — Lo-Fi

[1] LO-FI

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Sampling Freq. Control	44.1 – 344Hz	(0 – 127)	13
2	Word Length	1 – 127	(1 – 127)	
3	Output Gain	-6dB – +36dB	(0 – 42)	
4	Pre-LPF Cutoff Frequency	63Hz – 20.0kHz	(10 – 60)	3
5	Filter Type	thru, Power Bass, Radio, Telephone, Clean, Low	(0 – 5)	
6	Pre-LPF Resonance	1 – 12.0	(10 – 120)	
7	Bit Assign	0 – 6	(0 – 6)	
8	Emphasis	off/on	(0 – 1)	
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	Input Mode	mono, stereo	(0 – 1)	
16	—			

[2] NOISY

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Mod Depth	0 – 10	(0 – 10)	
2	Mod Speed	0 – 127	(0 – 127)	
3	Mod Feedback	-63 – +63	(1 – 127)	
4	Mod Mix Balance	1 – 127	(1 – 127)	
5	Overdrive	0 – 127	(0 – 127)	
6	AM Speed	0.00Hz – 39.7Hz	(0 – 127)	1
7	AM Depth	0 – 127	(0 – 127)	
8	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
9	LPF Resonance	1.0 – 12.0	(10 – 120)	
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	EQ Frequency	100Hz – 10.0kHz	(14 – 54)	3
12	EQ Gain	-12 – +12dB	(52 – 76)	
13	EQ Width	1.0 – 12.0	(10 – 120)	
14	—			
15	—			
16	—			

[3] DIGITAL TURNTABLE

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Click Density	0 – 5	(0 – 5)	
2	Click Level	0 – 127	(0 – 127)	
3	Noise Tone	0 – 6	(0 – 6)	
4	Noise Mod Speed	0.00Hz – 39.7Hz	(0 – 127)	1
5	Noise Mod Depth	0 – 127	(0 – 127)	
6	Dry Send to Noise	0 – 127	(0 – 127)	
7	Noise LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
8	Noise LPF Q	1.0 – 12.0	(10 – 120)	
9	Noise Level	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Dry Level	0 – 127	(0 – 127)	
12	Dry LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

Category — TEC

[1] RING MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	OSC Frequency Coarse	0.5 – 5kHz	(0 – 127)	19
2	OSC Frequency Fine	0 – 127	(0 – 127)	
3	LFO Wave	tri, sine	(0 – 1)	
4	LFO Depth	0 – 127	(0 – 127)	
5	LFO Speed	0.0Hz – 39.7Hz	(0 – 127)	1
6	HPF Cutoff Frequency	20Hz – 8.0kHz	(0 – 52)	3
7	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
8	—			
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			

13 – 16: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.

[2] DYNAMIC RING MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Sensitivity	0 – 127	(0 – 127)	
2	HPF Cutoff Frequency	20Hz – 8.0kHz	(0 – 52)	3
3	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
4	Attack Time	0.3ms – 227ms	(0 – 127)	17
5	Release Time	2.6ms – 217ms	(0 – 127)	18
6	Release Curve	0 – 127	(0 – 127)	
7	Direction	up, down	(0 – 1)	
8	Dyna Threshold Level	0 – 127	(0 – 127)	
9	Dyna Level Offset	0 – 127	(0 – 127)	
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			

13 – 16: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.

[3] DYNAMIC FILTER

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Filter Type	LPF (12dB), LPF (18dB), LPF (24dB), HPF, BPF, BEF	(0 – 5)	
2	Sensitivity	0 – 127	(0 – 127)	
3	Dyna Level Offset	0 – 127	(0 – 127)	
4	Resonance	-16 – +111	(0 – 127)	
5	Attack Time	0.3ms – 227ms	(0 – 127)	17
6	Release Time	2.6ms – 217ms	(0 – 127)	18
7	Release Curve	0 – 127	(0 – 127)	
8	Direction	up, down	(0 – 1)	
9	Dyna Threshold Level	0 – 127	(0 – 127)	
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			

13 – 16: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.

[4] AUTO SYNTH

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Mod Speed	0 – 127	(0 – 127)	
2	Mod Wave Type	Type A, Type B, Type C, Type D	(0 – 3)	
3	Mod Depth	0 – 127	(0 – 127)	
4	Mod Depth Ofst R	-63 – +63	(1 – 127)	
5	HPF Cutoff Frequency	20Hz – 8.0kHz	(0 – 52)	3
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
7	Delay Time	0.1 – 370.0ms	(1 – 3700)	
8	Delay Time Ofst R	0 – 884	(0 – 884)	
9	Delay Level	0 – 127	(0 – 127)	
10	Dry Mix Level	0 – 127	(0 – 127)	
11	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
12	FB Level Ofst R	-63 – +63	(1 – 127)	
13	AM Speed	0.00Hz – 39.7Hz	(0 – 127)	1
14	AM Wave	tri, sine, saw up, saw down	(0 – 3)	
15	AM Depth	0 – 127	(0 – 127)	
16	AM Inverse R	normal, inverse	(0 – 1)	

[5] ISOLATOR

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	On/off Switch	on, off	(0 – 1)	
2	Low Level	-64 – +63	(0 – 127)	
3	Mid Level	-64 – +63	(0 – 127)	
4	High Level	-64 – +63	(0 – 127)	
5	Low Mute	off/on	(0 – 1)	
6	Mid Mute	off/on	(0 – 1)	
7	High Mute	off/on	(0 – 1)	
8	—			
9	—			
10	—			
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

[6] SLICE

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Divide Type	16th – 4th	(5 – 11)	14
2	Gate Time	0 – 100%	(0 – 100)	
3	Pan AEG Type	A – E	(0 – 4)	
4	Pan AEG Min Level	0 – 127	(0 – 127)	
5	Pan Depth	-63 – +63	(1 – 127)	
6	Divide Min Level	0 – 127	(0 – 127)	
7	Pan Type	A – J	(0 – 9)	
8	Overdrive	0 – 127	(0 – 127)	
9	AEG Phase	0 – 15 (x 16th note)	(0 – 15)	
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			

13 – 16: Same as the parameters shaded in gray in CROSS DELAY on page 96.

[7] TECH MODULATION

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Mod Speed	0 – 127	(0 – 127)	
2	Mod Depth	0 – 127	(0 – 127)	
3	Mod Gain	-12 – +12dB	(52 – 76)	
4	Mod Mix Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
5	Pre Mod HPF Cutoff Frequency	20Hz – 8.0kHz	(0 – 52)	3
6	Mod LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
7	Mod LPF Resonance	1.0 – 12.0	(10 – 120)	
8	Delay Time	0.1 – 740.0ms	(1 – 7400)	
9	Delay Time Ofst R	0 – 884	(0 – 884)	
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
12	FB Level Ofst R	-63 – +63	(1 – 127)	
13	Feedback HI Damp	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
14	FB HI Damp Ofst R	-0.9 – +0.9	(1 – 19)	
15	—			
16	—			

Category — MISC

[1] VCM EQ 501

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	EQ1 (LSH) Frequency	31.5Hz – 2.0kHz	(12 – 84)	30
2	EQ1 (LSH) Gain	-12.0dB – +12.0dB	(60 – 300)	
3	EQ2 Q	0.50 – 16.00	(0 – 60)	31
4	EQ2 Frequency	50.0 Hz – 20.0kHz	(20 – 124)	30
5	EQ2 Gain	-18.0dB – +18.0dB	(0 – 360)	
6	EQ3 Q	0.50 – 16.00	(0 – 60)	31
7	EQ3 Frequency	50.0 Hz – 20.0kHz	(20 – 124)	30
8	EQ3 Gain	-18.0dB – +18.0dB	(0 – 360)	
9	EQ4 Q	0.50 – 16.00	(0 – 60)	31
10	EQ4 Frequency	50.0 Hz – 20.0kHz	(20 – 124)	30
11	EQ4 Gain	-18.0dB – +18.0dB	(0 – 360)	
12	EQ5 (HSH) Frequency	500Hz – 20.0kHz	(60 – 124)	30
13	EQ5 (HSH) Gain	-12.0dB – +12.0dB	(60 – 300)	
14	Output Level	-12.0dB – +12.0dB	(60 – 300)	
15				
16				

[2] HARMONIC ENHANCER

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	HPF Cutoff Frequency	500Hz – 16.0kHz	(28 – 58)	3
2	Overdrive	0 – 127	(0 – 127)	
3	Mix Level	0 – 127	(0 – 127)	
4	—			
5	—			
6	—			
7	—			
8	—			
9	—			
10	—			
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

[3] Talking Modulator

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Vowel	a/i/u/e/o	(0 – 4)	
2	Move Speed	1 – 62	(1 – 62)	
3	Overdrive	0 – 127	(0 – 127)	
4	Output Level	0 – 127	(0 – 127)	
5	—			
6	—			
7	—			
8	—			
9	—			
10	—			
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

[4] DAMPER RESONANCE

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	HPF Cutoff Frequency	20Hz – 8.0kHz	(0 – 52)	3
2	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
3	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	(4 – 40)	3
4	EQ Low Gain	-12 – +12dB	(52 – 76)	
5	Hi Resonance	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
6	Pedal Response	slow/normal/fast	(0 – 2)	
7	—			
8	—			
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	—			
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	Damper Control	0 – 127	(0 – 127)	

[5] PITCH CHANGE

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Pitch 1	-24 – +24	(40 – 88)	
2	Fine 1	-50 – +50	(14 – 114)	
3	Initial Delay 1	0.1ms – 400.0ms	(0 – 127)	7
4	Feedback Level 1	-63 – +63	(1 – 127)	
5	Pitch 2	-24 – +24	(40 – 88)	
6	Fine 2	-50 – +50	(14 – 114)	
7	Initial Delay 2	0.1ms – 400.0ms	(0 – 127)	7
8	Feedback Level 2	-63 – +63	(1 – 127)	
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	Pan 1	L63 – C – R63	(1 – 127)	
12	Output Level 1	0 – 127	(0 – 127)	
13	Pan 2	L63 – C – R63	(1 – 127)	
14	Output Level 2	0 – 127	(0 – 127)	
15	—			
16	—			

[6] EARLY REFLECTION

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Type	S-hall, L-hall, random, reverse, plate, spring	(0 – 5)	
2	Room Size	0.1 – 20.0	(0 – 127)	6
3	Diffusion	0 – 10	(0 – 10)	
4	Initial Delay	0.1ms – 200.0ms	(0 – 127)	5
5	Feedback Level	-63 – +63	(1 – 127)	
6	HPF Cutoff Frequency	20Hz – 8.0kHz	(0 – 52)	3
7	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
8	—			
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	Liveness	0 – 10	(0 – 10)	
12	Density	0 – 3	(0 – 3)	
13	Feedback High Damp	0.1 – 1.0	(1 – 10)	
14	—			
15	—			
16	—			

Insertion L Block

[0] THRU

When this type is selected, no parameters are available.

[1] VOCODER

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	Formant Shift	-2, -1, 0, +1, +2	(62 – 66)	
2	Formant Offset	-63 – +63	(1 – 127)	
3	Vocoder Attack	1ms – 200ms	(0 – 29)	
4	Vocoder Release	10ms – 3000ms	(0 – 23)	
5	Gate Switch	off/on	(0 – 1)	
6	Mic Gate Threshold	-72dB – -30dB	(55 – 97)	
7	HPF Cutoff Frequency	Thru, 500Hz – 16.0kHz	(27 – 58)	
8	HPF Output Level	0 – 127	(0 – 127)	
9	—			
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	(1 – 127)	
11	Mic Level	0 – 127	(0 – 127)	
12	Inst Input Level	0 – 127	(0 – 127)	
13	Noise Input Level	0 – 127	(0 – 127)	
14	Output Level	0 – 127	(0 – 127)	
15	BPF1 Gain	-18dB – +18dB	(46 – 82)	
16	BPF2 Gain	-18dB – +18dB	(46 – 82)	
17	BPF3 Gain	-18dB – +18dB	(46 – 82)	
18	BPF4 Gain	-18dB – +18dB	(46 – 82)	
19	BPF5 Gain	-18dB – +18dB	(46 – 82)	
20	BPF6 Gain	-18dB – +18dB	(46 – 82)	
21	BPF7 Gain	-18dB – +18dB	(46 – 82)	
22	BPF8 Gain	-18dB – +18dB	(46 – 82)	
23	BPF9 Gain	-18dB – +18dB	(46 – 82)	
24	BPF10 Gain	-18dB – +18dB	(46 – 82)	

Master Effect Block

THRU type is not included in the Master Effect Block. If you wish to bypass this block, turn the [MASTER EFFECT] off.

DELAY L, R (Stereo)
LO-FI
COMP DISTORTION
ISOLATOR
DYNAMIC FILTER
SLICE
RING MODULATOR
MULTI BAND COMP
VCM COMPRESSOR 376

Master EQ Block

[0] MEQ

No.	Parameter	Range	Value	Table No.
1	EQ1 Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
2	EQ1 Frequency	32Hz – 2.0kHz	(4 – 40)	3
3	EQ1 Q	0.1 – 12.0	(1 – 120)	
4	EQ1 Shape	shelving, peaking	(0 – 1)	
5	EQ2 Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
6	EQ2 Frequency	100Hz – 10kHz	(14 – 54)	3
7	EQ2 Q	0.1 – 12.0	(1 – 120)	
8	—			
9	EQ3 Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
10	EQ3 Frequency	100Hz – 10kHz	(14 – 54)	3
11	EQ3 Q	0.1 – 12.0	(1 – 120)	
12	—			
13	EQ4 Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
14	EQ4 Frequency	100Hz – 10kHz	(14 – 54)	3
15	EQ4 Q	0.1 – 12.0	(1 – 120)	
16	—			
17	EQ5 Gain	-12dB – +12dB	(52 – 76)	
18	EQ5 Frequency	500Hz – 16kHz	(28 – 58)	3
19	EQ5 Q	0.1 – 12.0	(1 – 120)	
20	EQ5 Shape	shelving, peaking	(0 – 1)	

When the EQ Shape1 is set to Peaking, the range of EQ Frequency 1 is 63Hz – 2.0kHz (10 – 40).

7.3.1 Dont les nouveaux paramètres d'effet du firmware 1.5

Nom de paramètre	Descriptions
Balance	équilibre du son entre basses et hautes fréquences
Bass	caractéristiques des basses fréquences
Brillant	clarté du son
Chorus	type d'effet Chorus (Chorus)
Comp. Level	niveau du compresseur
Comp. Sustain	ratio du compresseur
Comp. SW	Active ou désactive le compresseur
Cut	Définit la fréquence de coupure des hautes fréquences
Delay Ctrl	profondeur et le niveau du retard sélectionné via Delay SW
Delay SW	Détermine le retard ou le type de modulation
Delay Time	temps de retard
Depth	profondeur des effets Chorus/Vibrato
Distortion	degré et le caractère de l'effet de distorsion
Dist EQ	type d'égalisation pour les caractéristiques de distorsion
Dist Drive	degré de l'effet de distorsion
Dist Presence	caractéristiques de l'effet de distorsion
Dist SW	type de distorsion
Dist Tone	caractéristiques du son de distorsion
Dist Type	type de distorsion
Gain	gain du préampli
Gain Boost	gain de l'amplificateur de puissance
High Cut	Coupe le son des hautes fréquences
High Damp Frequency	Définit la chute des hautes fréquences
High Treble	Ajuste les caractéristiques des fréquences supérieures au réglage des aiguës

Nom de paramètre	Descriptions
LFO Speeda	vitesse de modulation
Low Cut	Coupe le son des basses fréquences
Master Volume	gain de l'amplificateur de puissance
Mic Position	distance virtuelle séparant le microphone du haut-parleur
Mid Cut	Coupe le son des moyennes fréquences
Mid Sweep	fréquence de coupure du son des moyennes fréquences
Mid Width	largeur de bande des moyennes fréquences devant être coupées
Middle	caractéristiques des moyennes fréquences
Mode	type de préampli
Normal	volume des réglages d'égalisation plate
Output	volume de sortie
Panning	envergure du son des effets de « chorus/vibrato »
Phaser SW	type de modulateur de phase
Plate Type	type de plaque
Preamp	gain du préampli
Presence	Renforce le son des hautes fréquences
Sensitivity	Modifie le gain du préampli
Speaker Air	Renforce les caractéristiques spéciales du coffret de haut-parleur
Speaker Type	type de haut-parleur
Treble	caractéristiques des hautes fréquences
Tone Shift	caractéristiques de contrôle de tonalité
Type	type d'amplificateur
Vib Speed	vitesse de vibrato. Uniquement disponible lorsque le paramètre Chorus est réglé sur « On »
Volume	volume du préampli
Wah Pedal	position de la pédal « wha »
Wah SW	type d'effet « wah »

7.3.1.1 Reverb Block (Bloc de réverbération) 639
7.3.1.2 Cho, Var, Insertion Block (Bloc d'insertion) 640

7.3.1.1 Reverb Block (Bloc de réverbération)

[10] HD HALL
[11] HD ROOM

No.	Parameter	Range Value		Table No
1	Reverb Time	0.3s – 30.0s	(0 – 69)	4
2	Room Size	0 – 4	(0 – 4)	
3	Initial Delay	0.1ms – 200.0ms	(0 – 127)	5
4	High Damp Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
5	6 High Ratio	0.0 – 1.0	(0 – 10)	
6	-			
7	-			
8	-			
9	-			
10	-			
11	-			
12	-			

No.	Parameter	Range Value		Table No
13	EQ Low Frequency	22Hz – 1.0kHz	(1 – 34)	3
14	EQ Low Gain	-12dB – 0dB – +12dB	(52 – 76)	
15	EQ High Frequency	500Hz – 18.0kHz	(28 – 59)	3
16	EQ High Gain	-12dB – 0dB – +12dB	(52 – 76)	

[12] HD PLATE

No.	Parameter	Range Value		Table No
1	Reverb Time	0.3s – 30.0s	(0 – 69)	4
2	Plate Type	0 – 2	(0 – 2)	
3	Initial Delay	0.1ms – 200.0ms	(0 – 127)	5
4	High Damp Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
5	-			
6	High Ratio	0.0 – 1.0	(0 – 10)	
7	-			
8	-			
9	-			
10	-			
11	-			
12	-			
13	EQ Low Frequency	22Hz – 1.0kHz	(1 – 34)	3
14	EQ Low Gain	-12dB – 0dB – +12dB	(52 – 76)	
15	EQ High Frequency	500Hz – 18.0kHz	(28 – 59)	3
16	EQ High Gain	-12dB – 0dB – +12dB	(52 – 76)	

7.3.1.2 Cho, Var, Insertion Block (Bloc d'insertion)

Category – Guitar Efx

[1] US COMBO

No.	Parameter	Range Value		Table No
1	Gain Boost	Low, High	(0 – 1)	
2	Volume	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Low Cut	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
4	Mid Cut	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	Mid Width	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Mid Sweep	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	High Cut	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Balance	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	-			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
15	-			

No.	Parameter	Range Value		Table No
16	-			

[2] JAZZ COMBO

No.	Parameter	Range Value		Table No
1	Panning	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
2	Volume	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Distortion	Off 0.0 – 10.0	(0 – 100)	
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	Middle	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	High Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	-			
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	-			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	Chorus	Off, Chorus, Vib	(0 – 2)	
15	Vib Speed	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
16	Depth	0.0 – 10.0	(0 – 100)	

[3] US HIGH GAIN

No.	Parameter	Range Value		Table No
1	Type	Raw1, Vintage1, Modern1, Raw2, Vintage2, Modern2	(0 – 5)	
2	Gain	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	-			
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	Middle	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Master Volume	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	-			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	-			
15	-			
16	-			

[4] BRITISH LEAD

No.	Parameter	Range Value		Table No
1	Type	Crunch, Hi-Gain, Lead	(0 – 2)	
2	Preamp	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Tone Shift	Normal, Loose, Tight	(0 – 2)	
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100	
5	Middle	0.0 – 10.0	(0 – 100	
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100	
7	Presence	Presence		
8	Master Volume			
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	-			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	-			
15	-			
16	-			
	-			

[5] MULTI FX

No.	Parameter	Range Value		Table No
1	Comp. Sustain	Off, 0.1 – 10.0	(0 – 100)	39
2	Wah SW	Off, Wah Pedal, Auto+ Full, Auto+ Mid, Auto+ Light, Auto- Full, Auto- Mid, Auto-Light	(0 – 7)	
3	Wah Pedal	0 – 127	(0 – 127)	
4	Dist SW	Off, Overdrive, Distortion1, Distortion2, Clean, Crunch,Hi-Gain, Modern	(0 – 7)	
5	Dist Drive	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Dist EQ	High Boost, Mid Boost, Mid Cut 1, Mid Cut 2, Mid Cut 3, Low Cut 1, Low Cut 2, High Cut, High/Low	(0 – 8)	
7	Dist Tone	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Dist Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	-			
11	Speaker Type	Off, Stack, Twin, Tweed, Oldies, Modern, Mean, Soft, Small, Dip1, Dip2, Metal, Light	(0 – 12)	
12	LFO Speed	0.1Hz – 9.925Hz	(0 – 127)	
13	Phaser SW	Off, Standard, Wide, Vibe, Tremolo	(0 – 4)	
14	Delay SW	Off, Delay M, Echo1 M, Echo2 M, Chorus M, Dl Chorus M, Flanger1 M, Flanger2 M, Flanger3 M, Delay St, Echo1 St, Echo2 St, Chorus St, Dl Chorus St, Flanger1 St, Flanger2 St, Flanger3 St	(0 – 16)	

No.	Parameter	Range Value		Table No
15	Delay Ctrl	0 – 127	(0 – 127)	
16	Delay Time	0 – 127	(0 – 127)	

[6] SMALL STEREO

No.	Parameter	Range Value		Table No
1	Comp. SW	Off, On	(0 – 1)	
2	Comp. Sustain	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Comp. Level	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
4	Dist Type	Overdrive, Distortion1, Distortion2, Clean, Crunch, Hi-Gain, Modern	(1 – 7)	
5	Dist Drive	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Dist EQ	High Boost, Mid Boost, Mid Cut 1, Mid Cut 2, Mid Cut 3, Low Cut 1, Low Cut 2, High Cut, High/Low	(0 – 8)	
7	Dist Tone	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Dist Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	-			
11	Speaker Type	Off, Stack, Twin, Tweed, Oldies, Modern, Mean, Soft, Small, Dip1, Dip2, Metal, Light	(0 – 12)	
12	-			
13	-			
14	-			
15	-			
16	-			

[7] BRITISH COMBO

No.	Parameter	Range Value		Table No
1	Mode	Bright, Top Boost	(0 – 1)	
2	Normal	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Brilliant	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	-			
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	Cut	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	-			
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	-			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	-			
15	-			
16	-			

[8] BRITISH LEGEND

No.	Parameter	Range Value		Table No
1	Sensitivity	High, Low	(0 – 1)	
2	Preamp	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	-			
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	Middle	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Master Volume	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	-			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	-			
15	-			
16	-			

7.4 Liste des types d'effets

Voir le document « Data List »

7.5 Tableau d'assignation des données d'effet

Voir le document « Data List »

No.	Parameter	Range Value		Table No
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

No.	Parameter	Range Value		Table No

8 Logiciels

8.1 LISTE DES APPLICATIONS IPAD 647
8.2 LOGICIELS D'ORDINATEURS POUR LE MOTIF XF 652

8.1 Liste des applications iPad

Voir le document spécifique « Application iPad dédiées aux claviers Yamaha – Aide mémoire » sur :
http://fr.audiofanzine.com/rack-numerique/yamaha/Motif-Rack-XS/medias/autres/

Voir le document spécifique « Application iPad de production musicale – Aide mémoire » sur :
http://fr.audiofanzine.com/controleur-osc-midi-iphone-ipod-touch-ipad/liine/lemur-app/medias/autres/

Le Motif XF est compatible avec les appli suivantes (au moins celles-ci car les doc existent), qui sont décrites des les paragraphes plus bas :

- ✓ Voice Editor Essential
- ✓ Multi Editor Essential
- ✓ Performance Editor Essential
- ✓ Keyboard Arp & Drum Pad (et la nouvelle version Synth Arp & drum pad ?)
- ✓ Faders & XY Pad

8.1.1 CONNEXION 647
8.1.2 TOUTES LES APPLI IPAD 648

8.1.1 Connexion

Le contrôle d'un instrument par une application iPad se fait par connexion MIDI au choix :

- ✓ par câble MIDI USB, **Yamaha i-UX1 (prise USB Host**)
- ✓ par câble MIDI **Yamaha i-MXi (prise MIDI)**, ou l'équivalent de marque *iRig* qui marche très bien et qui présente l'avantage de pouvoir être alimenté par câble USB device (pour économiser la batterie de l'iPad),
  Compléter éventuellement par un **adaptateur camera kit** pour faire la connexion entre la petite prise lightning de iPad Air et l'ancien connecteur 30 broches qui équipe le câble yamaha (la notice de l'application Voice Editor précise qu'elle est compatible avec les nouveau iPad via l'adaptateur camera kit).
- ✓ Par **Wifi**

Pour un Motif XF ou un MOXF qui disposent de leur propres clavier contrairement à un Rack, les ports MIDI sont a priori libres, ainsi que le port USB HOST, et la doc de l'application indique qu'on a le **choix entres les 2 options de câbles**, ou encore la connexion par **Wifi**. Cependant il reste à éclaircir comment établir la connexion par câble USB, ainsi que la liaison Wifi grâce à une clef Wifi branchée sur le port USB Device (Il faut au préalable configurer la liaison Wifi dans la section NETWORK de UTILITY, en saisissant le SSID par exemple Livebox-fb48, et le mot de passe du réseau wifi en configuration infrastructure). Les clefs wifi compatibles officiellement sont : Yamaha UD-WL01 (la même que celle du Tyros 5), Buffalo WLI-UC-GNM, Edimax EW-7711UAn, LogiLink WL0049A, D-Link DWA-140.

NB : la configuration Wifi est tellement incommode (à la manière d'une TV) qu'il faut penser à faire une BACKUP au moment de réinitialiser totalement le motif XF.

Pour un Motif Rack XS il faut savoir que seul le **câble Yamaha i-MXi (prise MIDI) ou son équivalent iRig**, doit être utilisé, avec en plus une **interface MIDI**. En effet le port MIDI OUT d'un clavier devant déjà être connecté au port MIDI IN du Rack, on serait tenté à tord d'utiliser le câble USB MIDI Yamaha i-UX1 (prise USB Host) puisque le port MIDI OUT du Rack est indisponible pour l'un des 2 connecteurs IN et OUT du câble (Yamaha i-MXi, ou son équivalent iRig). Mais il s'avère que cette solution ne fonctionne pas. En effet le Motif Rack XS doit être configuré pour recevoir les données MIDI, SOIT par câble MIDI, SOIT par câble USB (mais pas par les 2). Comme le clavier est forcément relié au port MIDI IN du Rack, le réglage du Rack XS doit être fait sur MIDI :

- bouton **UTILITY**
- option écran « MIDI » + **ENTER**
- Option écran « MIDI in/out = MIDI »

Par conséquent les données MIDI de l'iPad ne sont pas reçues par le Rack via le câble USB. C'est pourquoi, comme indiqué au début, l'iPad doit être relié au Rack par un câble MIDI, et qu'**une interface MIDI est nécessaire** pour que l'unique connecteur MIDI IN du Rack soit relié à la fois au port OUT du clavier et au port OUT du câble de l'iPad.

8.1.2 Toutes les appli iPad

Voir aussi le document consacré aux applications iOS Yamaha, qui sera seul à être mis à jour dans l'avenir.

http://fr.yamaha.com/fr/products/music-production/accessories/apps/

Yamaha dispose au mois de septembre 2014 de 9 applications pour contrôler votre **Motif XF** à partir de l'ipad : Il reste à déterminer celles qui sont compatibles avec le **Motif RACK XS**, à part les 3 premières qui le sont a priori

Pour la connexion d'un iPad à l'instrument, chaque logiciel permet de choisir soit la connexion wifi, soit la connexion câble (USB MIDI, ou MIDI).
Depuis la version 1.30 de son OS, le Motif XF permet une connexion Wifi avec l'iPad, à l'aide d'un adaptateur LAN qui se branche sur le port USB HOST du Motif XF et qui transmet les données midi et audio.

Liste d'adaptateurs USB/LAN compatibles :

Buffalo WLI-UC-GNM
Edimax EW-7711UAn
LogiLink WL0049A
D-Link DWA-140

D'après http://papanix.free.fr/Moessieurs/presentation_ipad_xf.html de très bonnes surprises et des applications très intéressantes, un petit bémol, l'aide n'est disponible qu'en anglais.

A noter que **Faders & XY Pad**, Arp & drum pad, **Synth Arp & Drum Pad** peuvent être utilisés avec d'autres claviers que les Yamaha, si le driver usb du clavier est reconnu par l'ipad, ce qui par exemple est le cas pou le Kurzweil Pc3.

8.1.2.1 Voice editor essential : 3.59 € 649

8.1.2.2 Performance Editor Essential: 3.59 € 649
8.1.2.3 « Multi editor essential » (3.59 €) 649
8.1.2.4 « Arp & drum pad » (3.59 €) 650
8.1.2.5 « Synth Arp & drum pad » (6.99 €) 650
8.1.2.6 « Faders & xy pad » (gratuit) 650
8.1.2.7 « Set List Organizer » (gratuit 650
8.1.2.8 « Cloud audio recorde »r pour Motif XF (gratuit) 651
8.1.2.9 Mobile Music Sequencer : (gratuit) 651

8.1.2.1 Voice editor essential : 3.59 €

Compatible avec MOTIF XF, Motif Rack, MOX, MOXF

Bien plus puissant que ce que je ne pensais, il n'y a pas que les effets qu'on gère, et on peut sauver des configurations (effets, enveloppes, arp) qu'on pourra envoyer vers une autre voice par exemple après avoir conservé ses réglages dans l'ipad).

50 mémoires utilisateurs sont disponibles pour conserver vos réglages. Des fenêtres spécifiques sont présentes pour :

- La gestion complète des 5 arpèges,
- Le X/Y control avec la possibilité de gérer 5 contrôleurs simultanés.
- Des faders supplémentaires au nombre de 12 : cutoff, resonance, AEG attack, decay, sustain et release, FEG attack, decay, release, depth ; plus un fader dédié au portamento time avec une fonction on/off switch et mono/poly.
- Les effets d'insertion et d'insert.
- L'équaliseur 3 bandes avec une vue graphique gérable du bout des doigts.

8.1.2.2 Performance Editor Essential: 3.59 €

Compatible avec MOTIF XF, MOTIF XS, MOX et MOXF (a priori pas Motif Rack XS)

50 mémoires utilisateurs, donc 50 performances supplémentaires disponibles en plus des 4 x128 internes.
Fenêtres spécifiques

- Voices : pour choisir ses 4 parts et note limit par part.
- Gestion complète des 5 variations d'arpèges pour chaque part.
- Le X/Y control avec la possibilité de gérer 5 contrôleurs simultanés.
- Les effets : gestion complète des effets system et master pour les 4 parts et l'A/D input, ainsi que les dual insert switch...
- L'équaliseur 5 bandes master avec une vue graphique gérable du bout des doigts.

8.1.2.3 « Multi editor essential » (3.59 €)

Compatible avec MOTIF XF, Motif Rack XS et MOXF (mais pas MOX).

Plus simple que les deux premiers editor, mais il permet un controle rapide du mix et complète les 8 faders du XF, on peut gérer par exemple les part 1 à 8 depuis le XF et les 9 à 16 depuis l'ipad en même temps, en volume ou chorus ou reverb send et on bascule très vite d'un type de contrôle à l'autre.

- Les effets : gestion complète des effets system et master pour les 16 parts et l'A/D input ainsi que les dual insert switch.
- L'équaliseur 5 bandes master avec une vue graphique gérable du bout des doigts.

8.1.2.4 « Arp & drum pad » (3.59 €)

Ancienne version de l'application suivante

Compatible avec tout instrument MIDI.

On trouve sur les arps internes ipad, des fonctions supplémentaires par rapport au Motif , avec des « variations » par arpège up, down, alt1, alt2 et rnd en plus de la restitution « originale » avec des réglages beat strecht et swing value.
Les 342 arpèges contenus dans l'ipad doivent être joués depuis le clavier de l'ipad.
La partie pad control est excellente, 16 pad programmables avec possibilité de faires des accords jusqu'a 5 notes, sur 64 emplacements users disponibles. De quoi préparer des accords suffisamment complexes pour accompagner un solo endiablé, ou lancer facilement des samples par exemple.

8.1.2.5 « Synth Arp & drum pad » (6.99 €)

Nouvelle version de l'application ci-dessus.

Compatible avec tout instrument MIDI.

On trouve sur les arps internes ipad, des fonctions supplémentaires par rapport au Motif, avec des « variations » par arpège up, down, alt1, alt2 et rnd en plus de la restitution « originale » avec des réglages beat strecht et swing value.
Les 342 arpèges contenus dans l'ipad doivent être joués depuis le clavier de l'ipad.

Cette nouvelle version intègre 64 sonorités diverses des Kits de batteries, aux sons d'instruments tels que le piano, basse, guitares, Lead, string, pad etc... qui permettent de travailler ses pad ou seq hors connexion avec le Motif XF.
La partie pad control est excellente, 16 pad programmables avec possibilité de faires des accords jusqu'a 5 notes, sur 64 emplacements users disponibles ainsi qu'une fonction seq qui permet de créer des mini patterns ou l'on peut ajouter les seq les unes après les autres de façon indépendante.
De quoi préparer des accords suffisamment complexes pour accompagner un solo endiablé, ou lancer facilement des samples par exemple.
Les réglages effectués sur Arp & Drum Pad peuvent être importés.

8.1.2.6 « Faders & xy pad » (gratuit)

Compatible avec tout instrument MIDI.

Un maximum de 3 paramètres de Control Change peut être attribué à chacun des 8 curseurs pour un total de 50 modèles prédéfinis. Un mode unique XY-Pad permet de contrôler plusieurs curseurs simultanément en déplaçant un point horizontalement ou verticalement pour le contrôle des vecteurs de synthèse. Cette application vous propose d'agir d'une nouvelle façon unique sur les capacités sonores du synthétiseur.

Permet divers contrôles soit sur divers canaux midi, on peut donc définir plusieurs contrôles sur un même canal/fader et utiliser plusieurs faders, ou avoir des contrôles dédiés par canal midi (3 par fader/canal) ce qui augmente largement les contrôles disponibles des 6 contrôleurs par voice disponibles depuis le XF avec un choix en vue fader soit en vue "X/Y" à l'écran.

8.1.2.7 « Set List Organizer » (gratuit

Compatible seulement avec le Motif XF.

Set List Organizer peut être utilisé pour éditer et afficher la "set liste" établie pour une performance live. Il s'agit d'une application que tout musicien devrait avoir. Set List Organizer est une application MIDI qui peut envoyer des messages MIDI de changement de programme à un synthétiseur ou d'autres appareils, pour chaque morceau lors d'un spectacle en direct, à partir de votre iPad. Vous pouvez utiliser cette application pour écrire des mémos détaillés pour chaque morceau.

■ Nouveautés pour la version 2.0
- Insertion d'images à partir de votre photothèque ou de l'appareil photo dans le texte. (Compatibilité avec l'appareil photo uniquement pour l'iPad2)
- Locator de position pour les Program Change de texte (La position du texte se déplace vers le locator adéquat)
- Fonction Program Link vous offrant la possibilité d'envoyer toutes les données de changement de programme à la fois
- La possibilité d'augmenter la taille du texte
- Fonction de verrouillage du texte (La sélection d'un morceau différent n'aura aucun effet sur l'affichage du texte)
- Compatibilité Wi-Fi pour le MIDI
- Réglage du tempo et synchronisation de l'horloge MIDI en externe (Synchronisation de l'horloge MIDI en externe possible uniquement lors d'une liaison par câble)
- Envoi de la Set List via email : Permet de créer des « set list » en envoyant des « program change » avec gestion du volume, d'organiser tout ceci pour des changements rapides de voices, d'inclure des notations d'accords, des paroles... un outil pratique pour le musicien qui joue en public.

8.1.2.8 « Cloud audio recorde »r pour Motif XF (gratuit)

A priori compatible seulement avec le Motif XF.

Cloud audio recorder pour Motif XF vous permet d'enregistrer l'audio du Motif XF en wifi depuis la version OS 1.3 du Motif XF, d'éditer/normaliser le fichier wave (16 bit 44.1 kHz, durée maximum 30 minutes) d'héberger vos enregistrements sur Soundcloud.
Une version généraliste qui permet d'enregistrer via le micro de l'iphone ou de l'ipad est également disponible, faite donc attention à prendre la bonne version selon votre usage.

Permet d'enregistrer l'audio du Motif XF en wifi depuis la version OS 1.3 du Motif XF, d'éditer/normaliser le fichier wave (16 bit 44.1 kHz, durée maximum 30 minutes) d'héberger vos enregistrements sur Soundcloud.

Une version généraliste qui permet d'enregistrer via le micro de l'iphone ou de l'ipad est également disponible, faite donc attention à prendre la bonne version selon votre usage.

8.1.2.9 Mobile Music Sequencer : (gratuit)

Où que vous soyez, vous pouvez maintenant réaliser des ébauches de vos compositions dans les grandes lignes, et les finaliser avec précision sur un synthétiseur Yamaha ou à l'aide du logiciel Cubase de Steinberg.

8.2 Logiciels d'ordinateurs pour le Motif XF

Le Motif XF est fourni avec Cubase LE qui est un séquenceur logiciel ou logiciel DAW, ainsi qu'avec « XF Editor », « VSR Editor » et « Studio Manager »

Yamaha vends aussi beacoup d'applications iPad pour contrôler le Motif.

8.2.1 LOGICIELS YAMAHA : « XF EDITOR », « VST EDITOR XF », ET « STUDIO MANAGER » 652
8.2.2 "MOTIF XF EXTENSION" (EXTENSION) 655
8.2.3 « JOHN MELAS TOOLS » 656
8.2.4 « MOTIFPANO » POUR MOTIF XF ET MOX 679
8.2.5 « MOTIF CREATOR » DE CHICKEN SYSTEM (79$ ET VERSION GRATUITE) 680

8.2.1 Logiciels Yamaha : « XF Editor », « VST Editor XF », et « Studio Manager »

http://papanix.free.fr/Moessieurs/generalites_editor_yamaha_xf.html

2 éditeurs sont disponibles pour le XF : Le « XF Editor » et le « VST Editor XF ».

- « XF Editor »
  - Cubase : « XF editor » s'utilise dans « Studio Manager » qui lui même peut être ouvert dans Cubase à partir de Cubase SX3.
  - Autres logiciels séquenceurs : vous devez ouvrir Studio Manager qui contient « XF Editor » en stand alone (en dehors du programme séquenceur) et vous aurez accès aux mêmes fonctionnalités.
- « VST Editor XF » s'utilise **uniquement dans Cubase** à partir de Cubase 4 (AI inclus), il est au format VST 3.

  Il dispose de plus de fonctionnalités, comme la sélection des voices via le media bay, la sauvegarde d'édition de voices au format VST Preset et la possibilité d'utiliser les effets de cubase en direct, chose que le XF editor dans Studio Manager ne peut pas réaliser.

  Couplé au Firewire lorsqu'il est installé c'est sur 8 bus stéréo qu'on peut utiliser tous les effets de cubase en direct.

  Dans ce cas on enregistre en sortie sur un seul bus stéréo, ce qui est largement compensé par les effets et équaliseurs de Cubase permettant ainsi de réaliser un mix complet en direct sans avoir à le retravailler ensuite piste par piste.

Les deux d'éditeurs permettent :

- d'éditer une voice de façon complète depuis l'ordinateur.
- de gérer et éditeur son mixing et d'éditer les voices au sein de ce mixing sur l'ordinateur.
- importer des banques et gérer la copie et sauvegarde de voice (les samples ne sont pas chargés dans les éditeurs ils doivent être chargé dans la SDRAM ou Flash Memory).

Attention un fichier sauvé depuis « XF editor » ne contient qu'un mixing.

Vous devez donc créer autant de mixing que vous avez de Song/pattern sur votre clavier.

8.2.1.1 Présentation 653
8.2.1.2 Suite (A rédiger) 654

8.2.1.1 Présentation

MOTIF XF Editor
MOTIF XF Editor est un outil qui permet de modifier et d'enregistrer les divers paramètres de votre générateur de sons MOTIF XF, notamment les paramètres de voix et de mixage (modifiés en mode Voice (Voix) ou Mixing (Mixage) sur le MOTIF XF), tels que le volume, le panoramique, le générateur d'enveloppe, la coupure et d'autres réglages. Il est doté d'une interface graphique, qui permet d'éditer divers paramètres du MOTIF XF directement depuis votre ordinateur, en utilisant la souris pour régler les commandes virtuelles de boutons, curseurs et touches, et en saisissant les valeurs souhaitées à partir du clavier. Enfin, toutes les modifications apportées peuvent être sauvegardées sur l'ordinateur ou transmises au MOTIF XF.

MOTIF XF Editor peut être utilisé comme plug-in pour les applications répertoriées ci-dessous.

- Studio Manager
- Application DAW compatible avec Studio Connections

MOTIF XF Editor permet de régler la teinte selon vos préférences (page 6). Les exemples de captures d'écran fournis font appel à la couleur la plus universellement visible, ce qui permet au manuel d'être facilement utilisé par des personnes ayant différents types de reconnaissance de couleur.

VST Editor XF
Même fonctionnalités que XF Editor, mais utilisé comme plug-in de Cubase (et aucun autre logiciel DAW).

Studio Manager
Studio Manager V2 est une application multiplateforme qui vous permet de lancer plusieurs logiciels Editor combinant plusieurs instruments Yamaha à distance, et de sauvegarder les réglages de multiples éditeurs.

Studio Manager marche de 2 façons :

- application autonome
- plug-in dans les applications DAW compatibles avec Studio Connections (ce qui permet d'avoir accès à XF Editor dans un DAW, alors que seul Cubase peut utiliser **VST Editor XF** en plug-in).

Studio Connections
Studio Connections est un projet conjoint lancé par Steinberg et Yamaha.

Les systèmes de production de musique reposent de plus en plus souvent sur des logiciels et du matériel, d'où le besoin pressant d'une intégration plus étroite entre les deux. Studio Connections fournit un environnement de production de musique vaste et homogène, de sorte que l'utilisation du matériel et des logiciels y gagne en simplicité et en efficacité.

Studio Connections dispose des fonctions suivantes.

- **Recall** :
  Grâce à la fonction Recall, tous les réglages des différents éditeurs peuvent être sauvegardés dans Studio Manager et rappelés chaque fois que nécessaire. Vous pouvez ainsi rappeler l'ensemble des réglages de plusieurs périphériques depuis Studio Manager et contrôler le système tout entier de manière simple, instantanée et automatique.

  Lors de l'exécution de la fonction Recall dans Studio Manager, les réglages de paramètres des différents périphériques (MOTIF XF ou application DAW installée sur l'ordinateur) sont synchronisés. Vous pouvez indiquer l'unité (MOTIF XF ou application DAW) devant être considérée comme dispositif maître pour le réglage de paramètres en configurant Auto Sync Setting (Réglage de la synchronisation automatique) (§ 6.1.7 ci-dessus).

  La fonction Recall est particulièrement pratique lorsqu'elle est utilisée conjointement à une application DAW compatible avec Studio Connections. Elle vous permet de sauvegarder les données de l'éditeur directement dans le fichier de projet de l'application DAW. Vous pouvez dès lors rappeler automatiquement tous les réglages matériels nécessaires simplement en ouvrant le fichier de projet.

- **Audio Integration**:
  Les logiciels plug-in tels que les logiciels synthétiseurs et échantillonneurs sont extrêmement pratiques dans la mesure où ils vous permettent de modifier en toute facilité les divers réglages et paramètres au sein de l'application hôte. Contrôler le matériel n'est toutefois pas aussi simple, compte tenu de la nécessité d'effectuer diverses configurations, comme les connexions audio, les réglages de pilote et les connexions des ports MIDI.

  Grâce au logiciel DAW compatible avec Studio Connections, vous pouvez contrôler le synthétiseur matériel externe à partir de l'application, aussi facilement qu'avec un logiciel plug-in, sans qu'il soit nécessaire de configurer des connexions complexes dans une application logicielle DAW. La fonction Audio Integration rend tout cela possible. Pour plus de détails sur les fonctions Recall et Audio Integration, visitez notre site Web à l'adresse :
  http://www.studioconnections.org/

8.2.1.2 Suite (A rédiger)

A rédigerer à partir du d'emploi de "Motif XF Editor" de 53 pages dont seule l'introduction est reproduite ci après.

8.2.2 *« MOTIF XF Extension » (Extension)*

« MOTIF XF Extension (Extension)" is a set of program plug-ins and project templates developed by Yamaha **to enhance the functions of Steinberg DAW software**.

Simply by installing Extension and connecting the MOTIF XF6/7/8 to your computer via an IEEE1394 cable, you can take advantage of various features which enable you to link the steinberg DAW such as **Cubase** with the MOTIF XF6/7/8.

Simply by installing Extension, you can utilize the following features when combining Cubase series with the MOTIF XF6/7/8.

- Auto setting of Audio Driver
- Auto settings of Remote Device
- Project templates with Input/Output Bus settings
- Song Import from MOTIF XF6/7/8

The optional Firewire expansion board FW16E should be installed to the MOTIF XF6/7/8 when using all of the features (except for "Song Import") enabled by installing Extension.

8.2.3 « John Melas Tools »

http://www.motifator.com/index.php/support/view/advanced_applications_tutorial_motif_xf_xa_control

L'achat en bundle de 6 premiers logicels suivants SANS « WaveForm Editor » revient à 95€ pour le Motif XF, et le MOXF, et à 75€ (5 logiciels) pour le Motif Rack XS et à 50€ pour le MX49/61 ;

Le Bundle de 7 logiciels AVEC « WaveForm Editor » revient à 135€.

- Voice Editor
- Drum Kit Editor
- Performance Editor (n/a for Motif Rack XS)
- Mix Editor (n/a for MX)
- Master Editor (n/a for Motif Rack XS, MX)
- Total Librarian
- Waveform Editor

8.2.3.1 « Total Librarian » de John Melas (35€) 656
8.2.3.2 « Performance Editor » de John Mêlas (30€) 676
8.2.3.3 « Waveform Editor » de John Mêlas (60€) 677
8.2.3.4 « Master Editor » de John Mêlas (20€) 678

8.2.3.1 « Total Librarian » de John Melas (35€)

http://www.jmelas.gr/motif/lib.php

Une version différentes (et donc un achat licence supplémentaire) pour tous les instruments Yamaha, Motif XF, MOXS, Motif XS, Rack XS, S90/S70 XS, MX49/MX61

Total Librarian permet de créer sa banque personnelle à partir de plusieurs banques sons.

Prix : 35€ seul
En pack Entre 65€ et 95€, avec d'autres logiciels de la suite « XF Tools » (135€ avec « waveform editor »).

8.2.2.1.1 Introduction 656
8.2.2.1.2 Tutoriels 657

8.2.3.1.1 Introduction

C'est une solution complète « bibliothécaire » pour la série de synthétiseurs Yamaha Motif XF et XS. Le bibliothécaire gère les voix, Performances, Mixes et les Master et aide à organiser une collection de sons de la manière la plus commode.

Les caractéristiques de base sont les suivants:

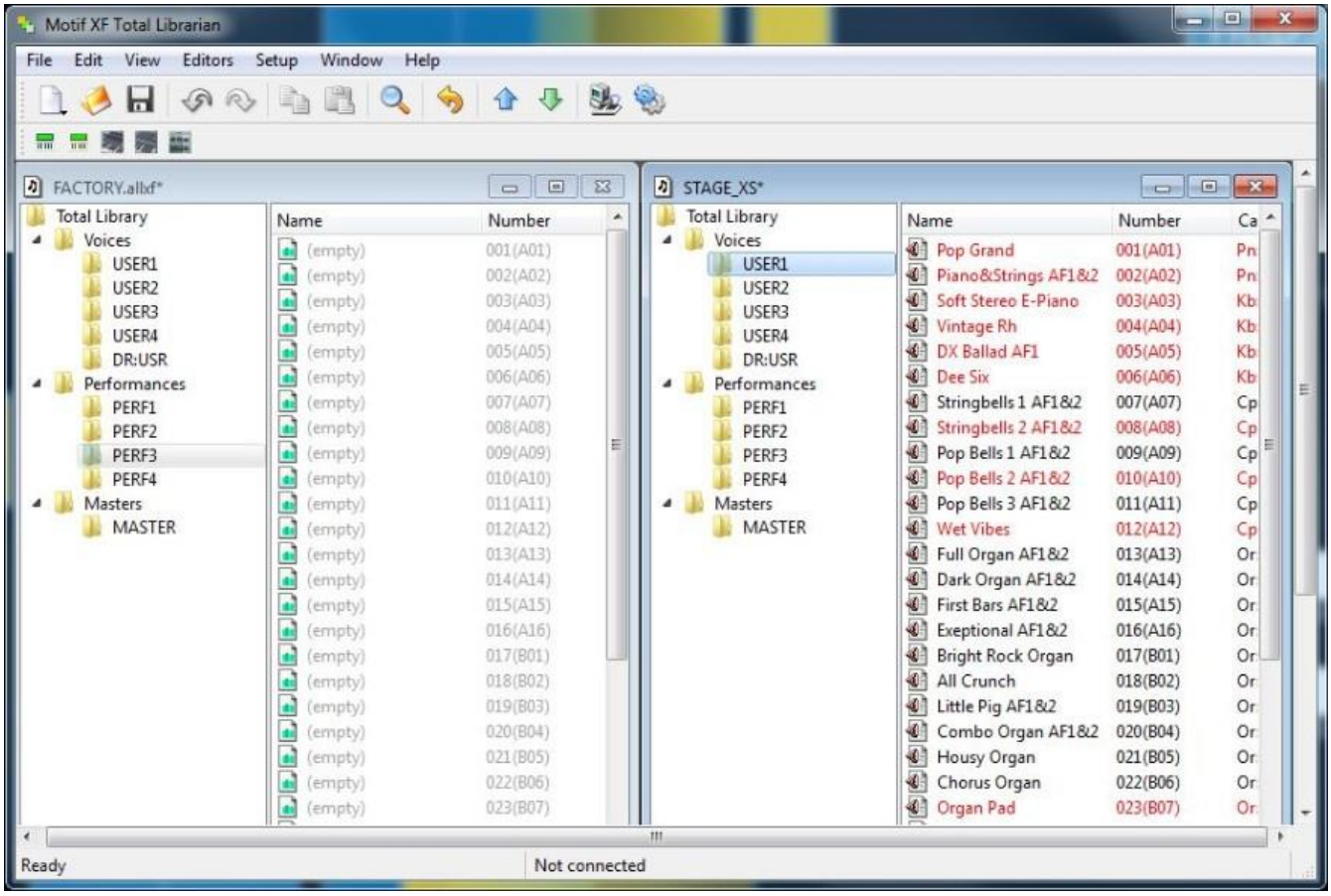
- Navigation facile par interface Browser.
- Prise en charge de bibliothèques de voix utilisateur, Kits de batterie utilisateur, Mixes (Chansons, Patterns ou Multis avec Mix Voices) et les Master.
- Prise en charge de bibliothèques de Patchs d'un nombre illimité de voix et des kits de batterie.

- exportations de fichiers Bibliothèque en fichiers au format Cakewalk® Instrument (* .ins)
- Edition de noms, catégories / sous-catégories de patches, y compris des commentaires de patch.
- Permet de rechercher des sons par leur nom.
- Permet le tri des patches par nom, catégorie / sous-catégorie et commentaires.
- Mise en ordre facile des patchs par glisser-déposer!
- Utilise la dépendancy tracker. Lorsque vous réorganisez les correctifs, tous les patchs dépendants sont mis à jour automatiquement.
- Peut lancer tous les éditeurs de la suite XF Tools dans un environnement intégré!
- importations patches de tous les fichiers natifs de la série XS!

8.2.3.1.2 Tutoriels

http://papanix.free.fr/Moessieurs/didacticiel_mix-banques_total_lib_xf.html

Créer sa banque personnelle à partir de plusieurs banques sons : Série XF > Editeurs > XF Tools



Réaliser sa banque personnelle à partir de plusieurs banques sons, notamment si on souhaite utiliser des voices et performances de chaque banque est une tâche qui prend du temps et nécessite de l'organisation.
Cette réalisation peut être facilitée avec l'utilisation du total librarian de John Mêlas.

8.2.3.1.2.1 Principes de base : 658
8.2.3.1.2.2 Premier principe : 658
8.2.3.1.2.3 Deuxième principe : 658

8.2.3.1.2.4 Troisième principe : 659
8.2.3.1.2.5 Quatrième principe : 659
8.2.3.1.2.6 Cinquième principe : 659
8.2.3.1.2.7 Sixième principe : 659
8.2.3.1.2.8 Dernier principe : 659
8.2.3.1.2.9 Exemples 660
8.2.3.1.2.10 Pour conclure : 675

8.2.3.1.2.1 Principes de base :

Il y a plusieurs principes de base à connaître avant de se lancer dans cette réalisation, ils concernent entre autre la structure de base des voices et performances.

8.2.3.1.2.2 Premier principe :

Le Total librarian de John Mêlas ne gère ni les waveforms utilisant des samples, ni les arpèges.
Dans le cadre des performances la copie d'un fichier à un autre ne copie pas les voices, sauf à accepter la copie des « child path » mais dans ce cadre, seules les voices liées aux performances sont copiées, vers des emplacements définit qui ne sont pas de votre choix et qui peuvent donc écraser des voices existantes dont vous avez besoin.
De plus cela ne copie pas l'intégralité des voices de la banque.

8.2.3.1.2.3 Deuxième principe :

Une voice utilise des waveforms, formes d'ondes internes ou externes (user en sdram, FL en cartes Flash Memory).
A l'origine lorsqu'une banque son est réalisée, une voice est liée aux waveforms qu'elle utilise.
Tant qu'on utilise les waveforms presets (internes) il n'y a pas de problème de gestion de waveforms.
Par contre, dés lors qu'une voice utilise des waveforms externes, il convient de charger ces voices et waveforms depuis le Motif XF avant de travailler avec le total librarian pour les réorganiser.
Prenons un exemple, dans un fichier acheté la voice User2 A001 utilise des waveforms externes placées en n° 0001 et 0002.
Si on charge cette voice après en avoir chargé d'autres auparavant les waveforms vont se charger par exemple en position 0026 et 0027. En chargeant depuis le Motif XF, cette modification de « liens » ou position de waveforms entre la voice est ses waveforms est prise en compte par le Motif XF et la voice chargée prendra en compte les nouvelles affectations des emplacements de waveforms.
Si vous vous contentez de copier une voice utilisant des waveforms avec samples dans le Total Librarian, les waveforms ne sont pas chargées et aucune modification d'emplacement de waveform n'est prise en compte, c'est pour cela que la voice « joue » avec des waveforms différentes de ce qu'elle utilise à l'origine.

Ceci nous mène à définir le deuxième principe :

Lorsqu'une voice utilise des waveforms externes, il est impératif de la charger via le Motif XF et ensuite on pourra utiliser le total librarian pour modifier sa position.

8.2.3.1.2.4 Troisième principe :

Une performance utilise jusqu'à 4 voices, chaque part (voice) de la performance est en fait « liée » via sa position dans les banques voices presets ou user.

Lorsque dans une banque achetée, par exemple la performance User2 A001, utilise des voices positionnées en User3 A001, A002, A003 et A004, si on se contente de copier la performance d'un fichier vers un autre dans le Total Librarian, celle-ci utilisera les voices déjà positionnées en User3 A001, A002, A003 et A004, mais cela ne copie pas les voices de la banque.

La fonction « copy child path » permet de le faire, mais elle ne copie pas l'intégralité des voices d'une banque, uniquement celles liées aux performances.

Ce qui nous mène à définir le troisième principe :

Pour copier une performance d'une banque vers une autre il convient de déplacer au préalable les voices que la performance utilise vers l'emplacement qu'elles occuperont dans le nouveau fichier.

8.2.3.1.2.5 Quatrième principe :

Le total librarian ne gère pas les arpèges, si la banque achetée en dispose, le fait de charger celle-ci dans le Total librarian, ne copie en aucun cas les arpèges users.
Ceci entraine le fait que soit les voices ne joueront aucun arpège, soit si vous avez d'autres arpèges users déjà dans votre motif Xf, la voice ne jouera pas les bons arpèges, car comme pour les waveforms, les arpèges sont liés à la voice par des n° d'emplacements.
Ceci nous mène à définir le quatrième principe :

Lorsqu'on teste une nouvelle banque et qu'elle utilise des arpèges users, il faut toujours sauver un fichier « all arpeggio » afin de pouvoir l'utiliser à l'avenir.

8.2.3.1.2.6 Cinquième principe :

Le Motif XF ne peut charger les arpèges que via un fichier « All arpeggio », en aucun cas il ne peut charger des arpèges users un à un.

Ceci entraine le fait que si vous avez deux banques sons utilisant toute deux des arpèges users, vous ne pouvez pas depuis le Motif Xf ou le Total librarian faire une sélection ou une réorganisation des arpèges de ces deux banques.

8.2.3.1.2.7 Sixième principe :

Seul le Waveform Editor de John Mêlas permet de gérer les waveforms users et arpèges users.

8.2.3.1.2.8 Dernier principe :

Les voices User2, 3 et 4 du Motif XF sont des copies des presets, vous pouvez donc effacer toutes ces voices pour y mettre celles de votre choix.
Seules les voices User1 sont de nouvelles voices.
Toutes les performances sont des performances Users.
Les performances User1 utilisent en majorité les voices user1.
Afin de préparer votre fichier personnel il convient donc au préalable :

- D'effacer toutes les voices User2/3/4.

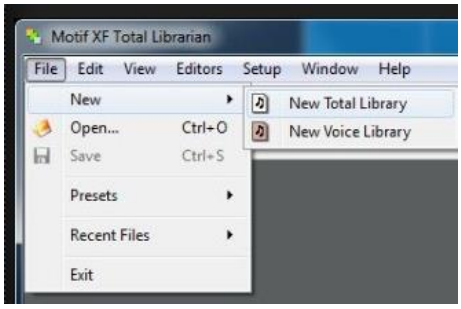
- Ecouter les performances, définir celles à garder et celles à effacer, les réorganiser pour laisser des emplacements libres.
- Tout ceci peut être fait à partir du Total librarian au préalable afin de préparer votre futur fichier personnel avant d'importer des banques sons.

8.2.3.1.2.9 Exemples

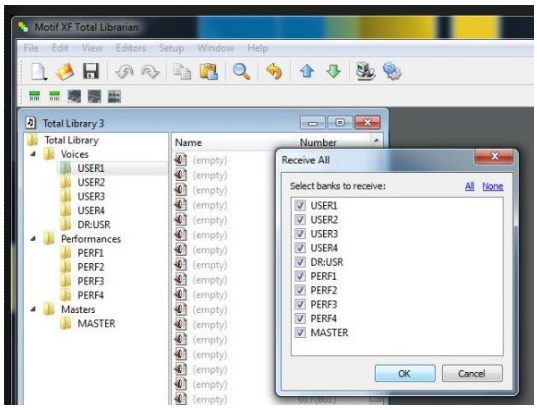
8.2.3.1.2.9.1 Exemple n° 1 : ajouter des voices et performances d'une banque qui n'utilise pas de waveforms externes (samples) : 660
8.2.3.1.2.9.2 Exemple n° 2 : ajouter des voices et performances d'une banque qui utilise des waveforms externes (samples) : 665
8.2.3.1.2.9.3 Exemple n° 3 : gestion des arpèges de plusieurs banques avec le Waveform Editor : (A compléter) 674

8.2.3.1.2.9.1 Exemple n° 1 : ajouter des voices et performances d'une banque qui n'utilise pas de waveforms externes (samples) :

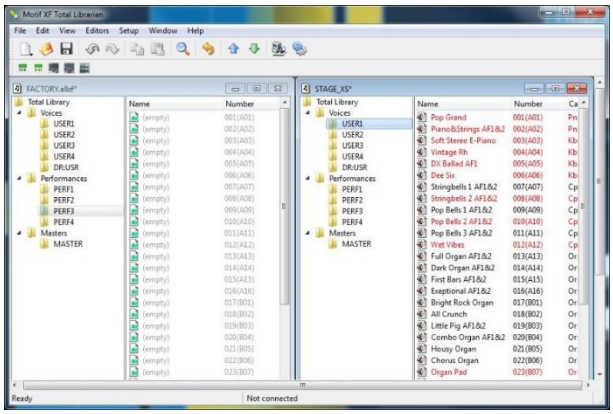
Ouvrez le Total Librarian et créez un nouveau fichier :



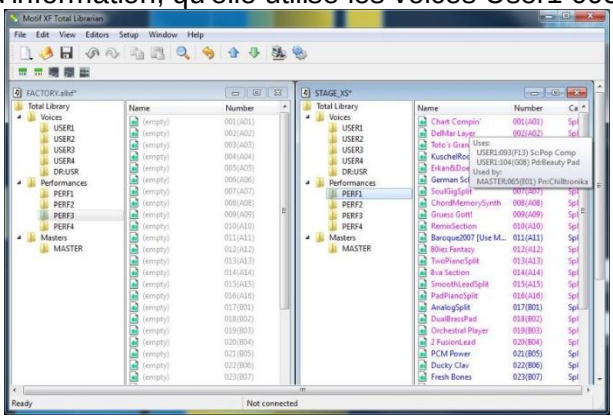
Après avoir établie votre liaison midi via l'usb ou le firewire, réceptionnez les donnés de votre Motif XF dans ce fichier :



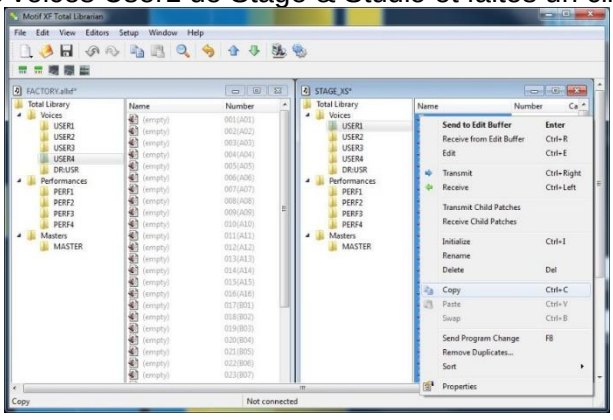
Réorganisez vos voices et performances dans le fichier personnel, sauvez-le, puis ouvrez un autre fichier Total librarian et importez via File, "import Native File" la banque achetée dans le deuxième fichier, exemple ici avec Stage & Studio Easy Sounds :



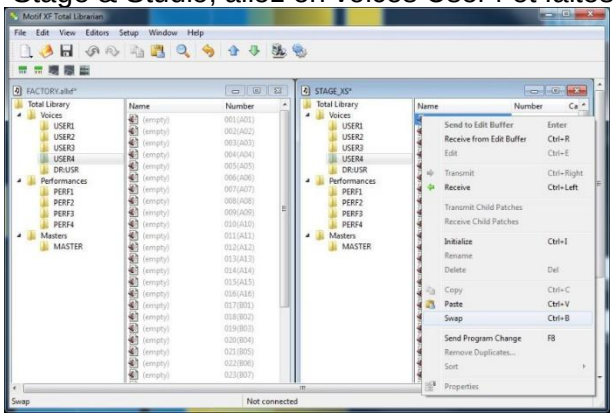
Pour l'exemple, en passant la souris sur la première performance de Stage & Studio, on observe via le pop up d'information, qu'elle utilise les voices User1 093 et 104 :



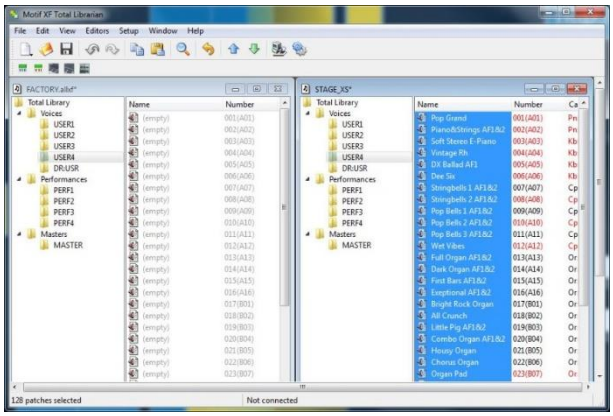
Sélectionnez toutes les voices User1 de Stage & Studio et faites un clic droit : copy :



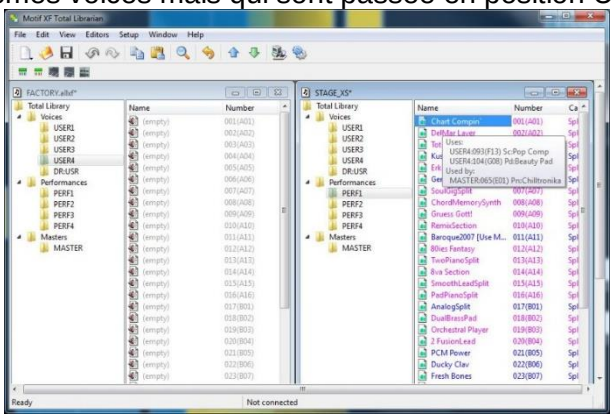
Toujours dans le fichier Stage & Studio, allez en voices User4 et faites clic droit, paste :



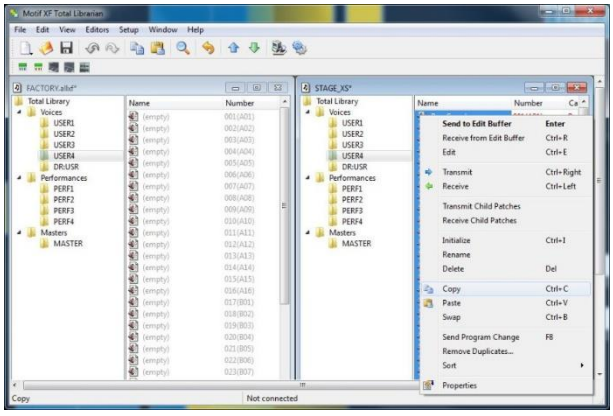
Toutes les voices de Stage & Studio sont maintenant copiées dans le fichier Stage & Studio en User4 :



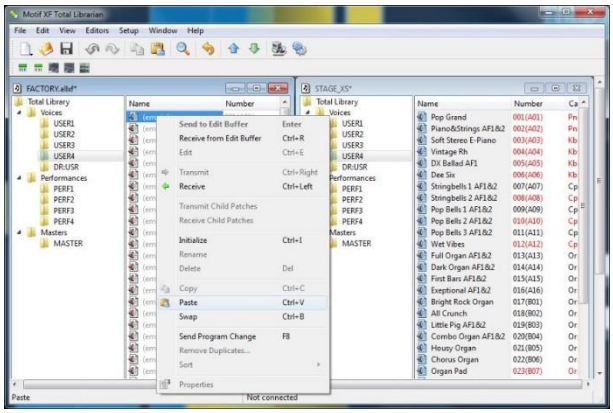
Revenons sur les performances de Stage & Studio en User1, la première performance est maintenant liée aux mêmes voices mais qui sont passée en position User4 093 et 104 :



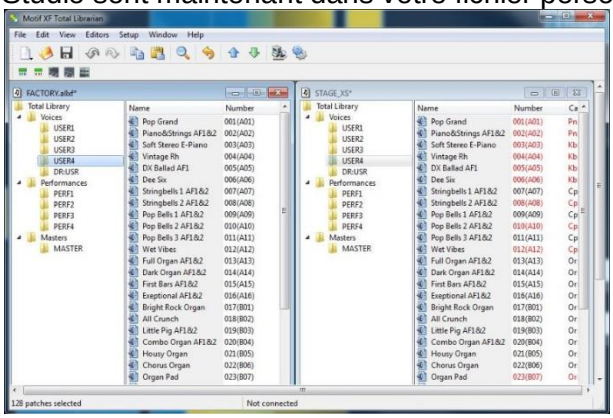
Revenons sur les voices de Stage & Studio en User4, sélectionnez toutes les voices et faites clic droit, copy :



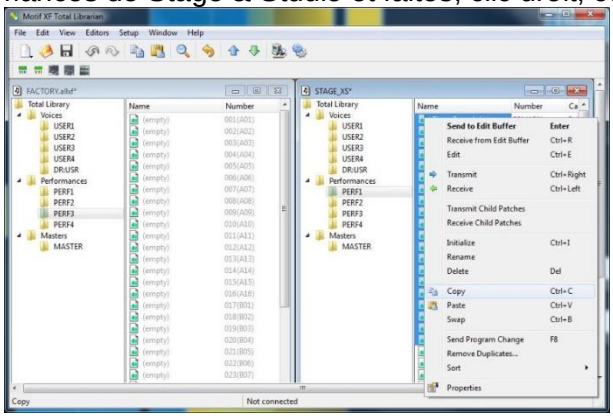
Allez sur votre fichier personnel et dans la partie user4 des voices, faites clic droit, paste :



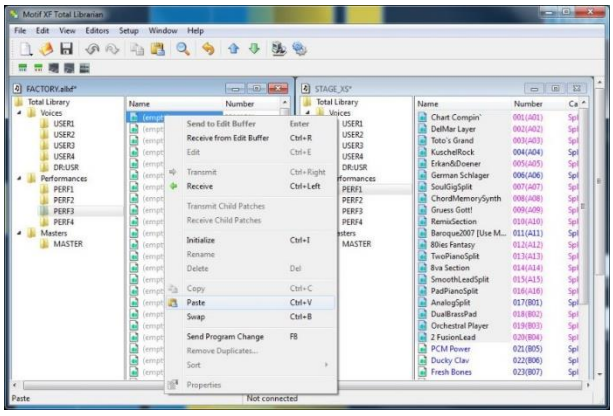
Les voices de Stage & Studio sont maintenant dans votre fichier personnel :



Revenons maintenant sur le fichier de Stage & Studio sur les performances en user1, sélectionnez les performances de Stage & Studio et faites, clic droit, copy :



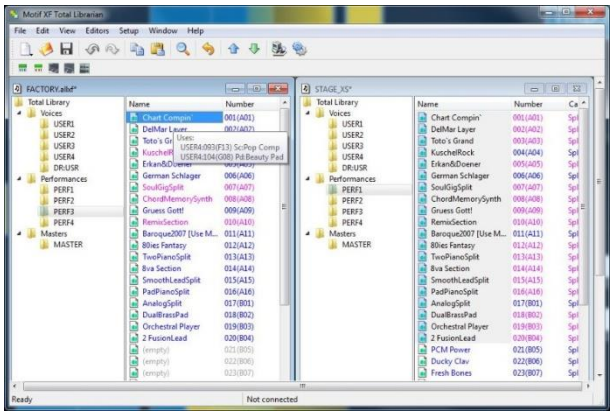
Sur votre fichier personnel sur des emplacements libres de votre choix en performance, faites, clic droit, paste :



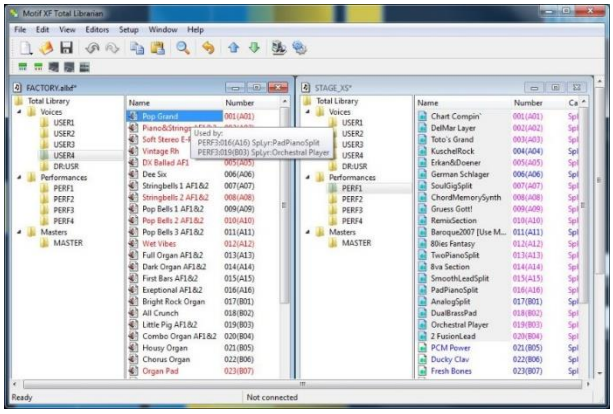
Cliquez sur "Oui" à l'invitation de cette fenêtre :



On peut ici observer que la performance est toujours liées aux voices à utiliser en User4 093 et 104 :



On peut ici observer que les voices sont bien liées aux performances que nous avons copiées en User3, le résultat attendu est atteint :



8.2.3.1.2.9.2 Exemple n° 2 : ajouter des voices et performances d'une banque qui utilise des waveforms externes (samples) :

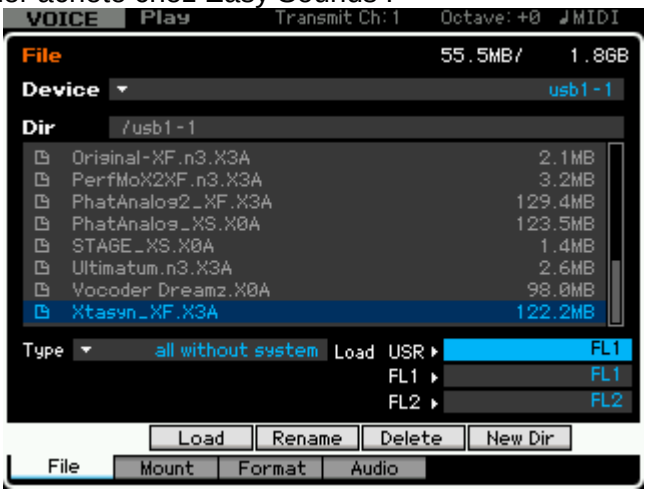
Dans ce nouvel exemple nous allons importer la banque Easy Sounds, Xtasyn, voices et performances, dans un fichier personnel.
Xtasyn utilise 120 Mo de samples à charger soit en sdram soit en flash memory dans votre Motif XF.
Pour commencer il faut charger dans le total librarian le contenu de votre Motif XF (via la fonction receive), faire le ménage dans les voices et performances afin de faire de la place.
Ces opérations sont décrites dans l'exemple 1, nous n'allons pas les reprendre pour cet exemple et nous allons passez directement à l'étape deux, c'est-à-dire le chargement de Xtansyn directement dans votre Motif XF.

Nous allons procéder au chargement du fichier en "all without system" afin de ne pas effacer vos données utility, toutes vos données précédentes sont en mémoire dans votre Total Librarian, il n'y a donc pas de soucis à procéder ainsi, même si vous avez des waveforms en flash memory.
En effet le fichier Total lib préparé avant de réaliser ce chargement contient toutes vos données y compris les liaisons entre les voices et les waveforms.

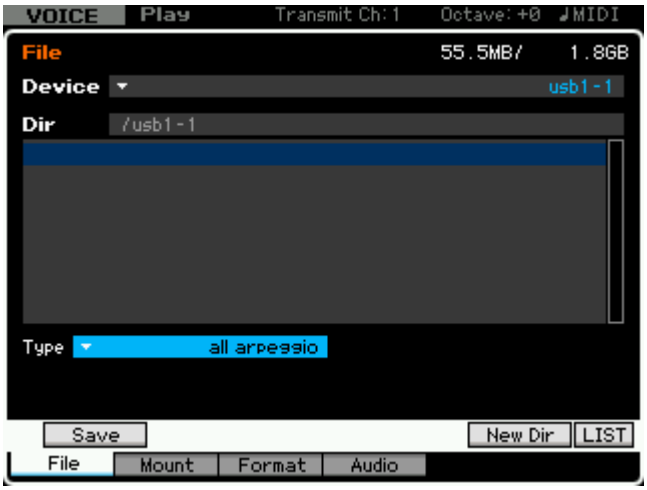
Exemple pour le chargement vers la sdram pour ceux qui n'ont pas de Flash Memory ou pour tester les vocies et performances de la banque :



Exemple pour le chargement vers la flash memory 1, les samples de Xtasyn à l'origine sont en sdram dans le fichier acheté chez Easy Sounds :



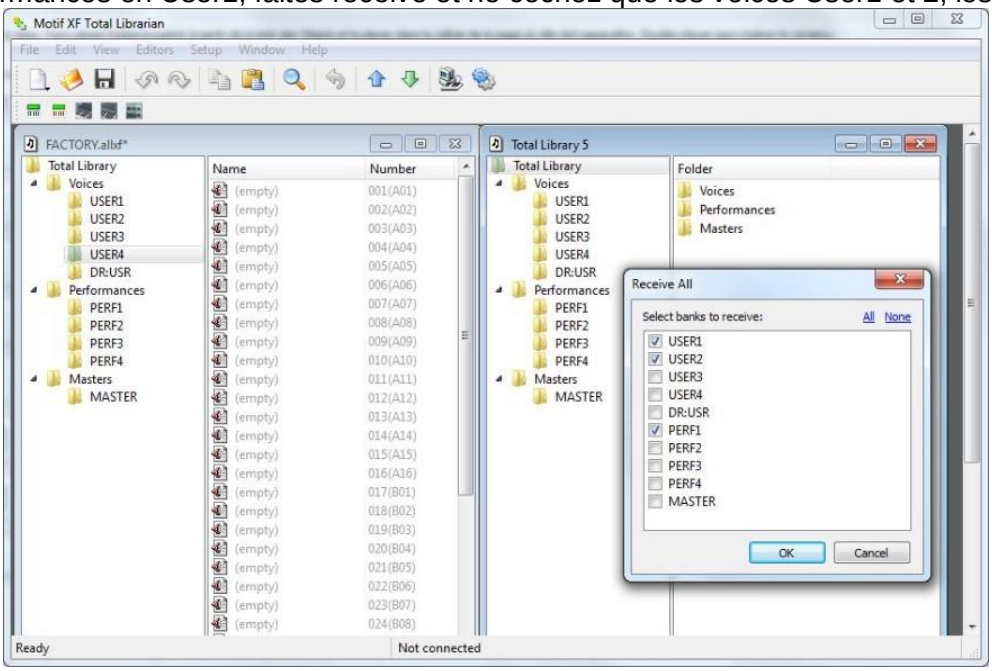
Une fois le chargement terminé, n'oubliez pas de sauver les arpèges User dans un fichier "all arpeggio" :



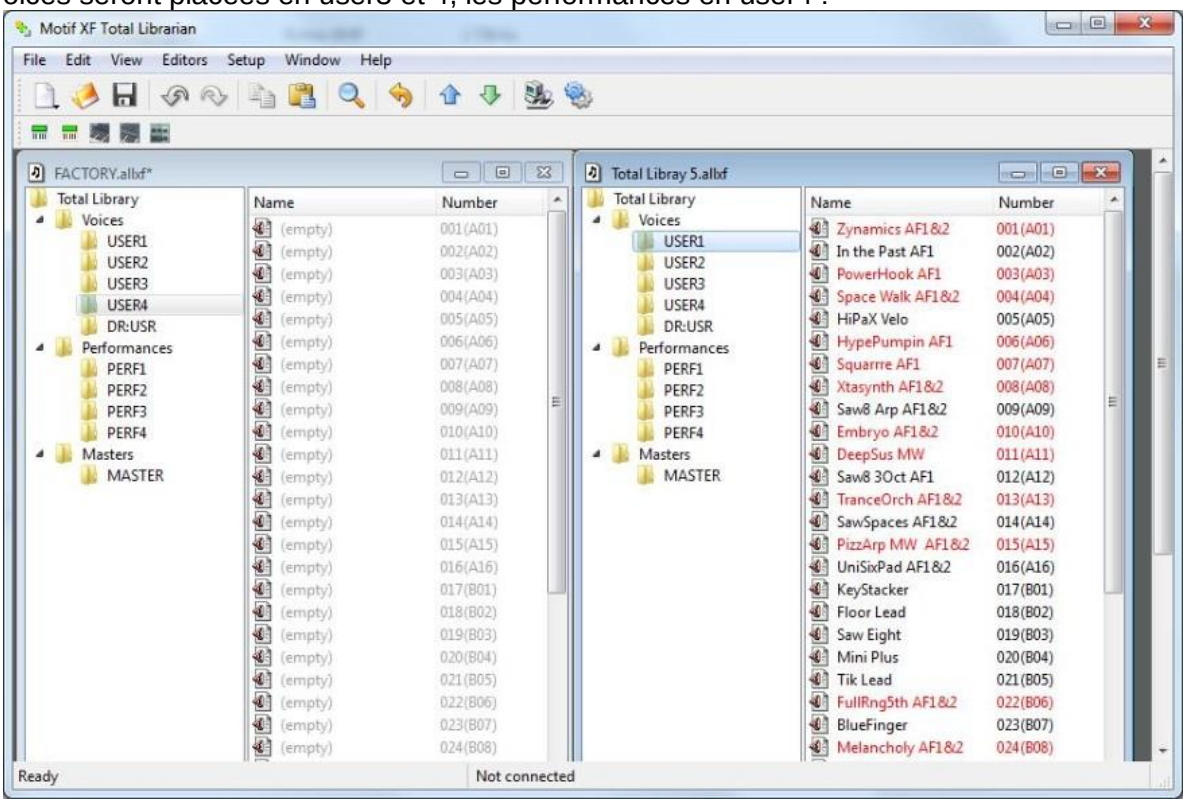
Après avoir appuyé sur F2 Save, nommez votre fichier, faites enter, puis Yes :



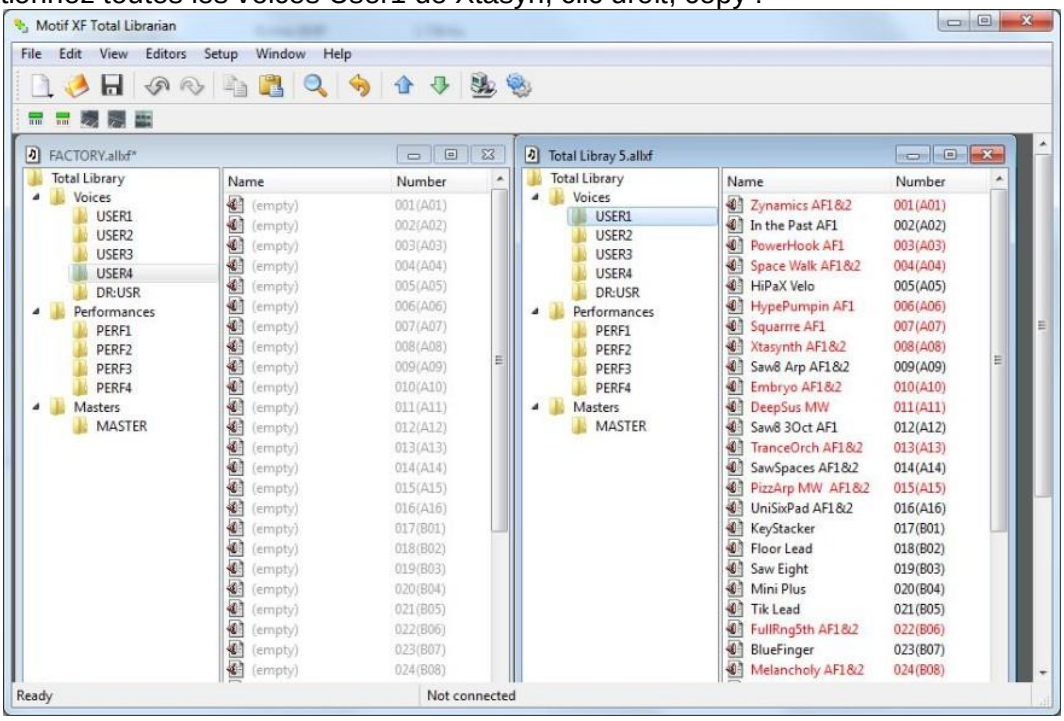
Créez un nouveau fichier vide dans le Total Lib, les voices de Xtasyn sont en User1 et 2, les 24 performances en User1, faites receive et ne cochez que les voices User1 et 2, les perf 1 :



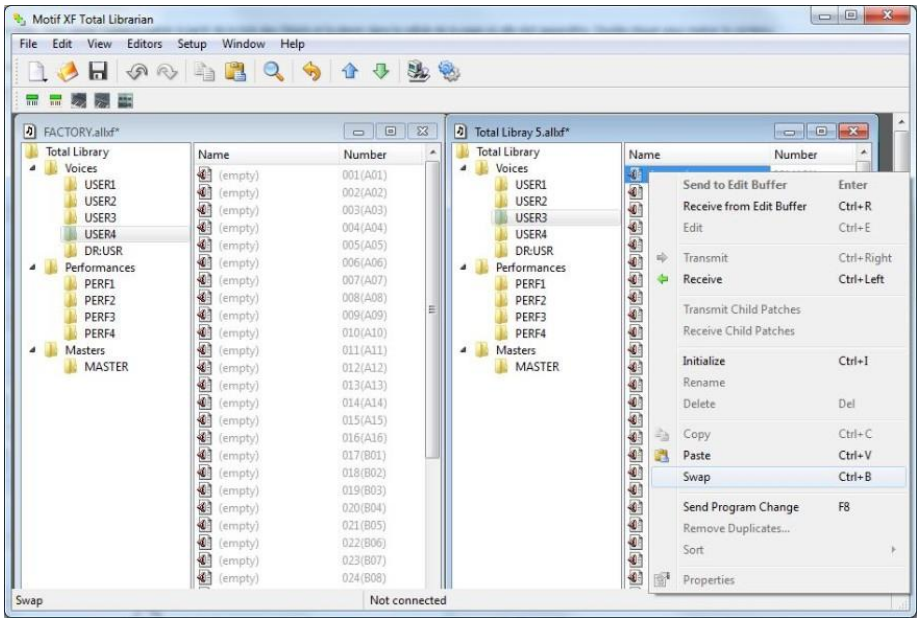
Nous avons maintenant reçu les voices et performances, dans notre fichier personnel les voices seront placées en user3 et 4, les performances en user4 :



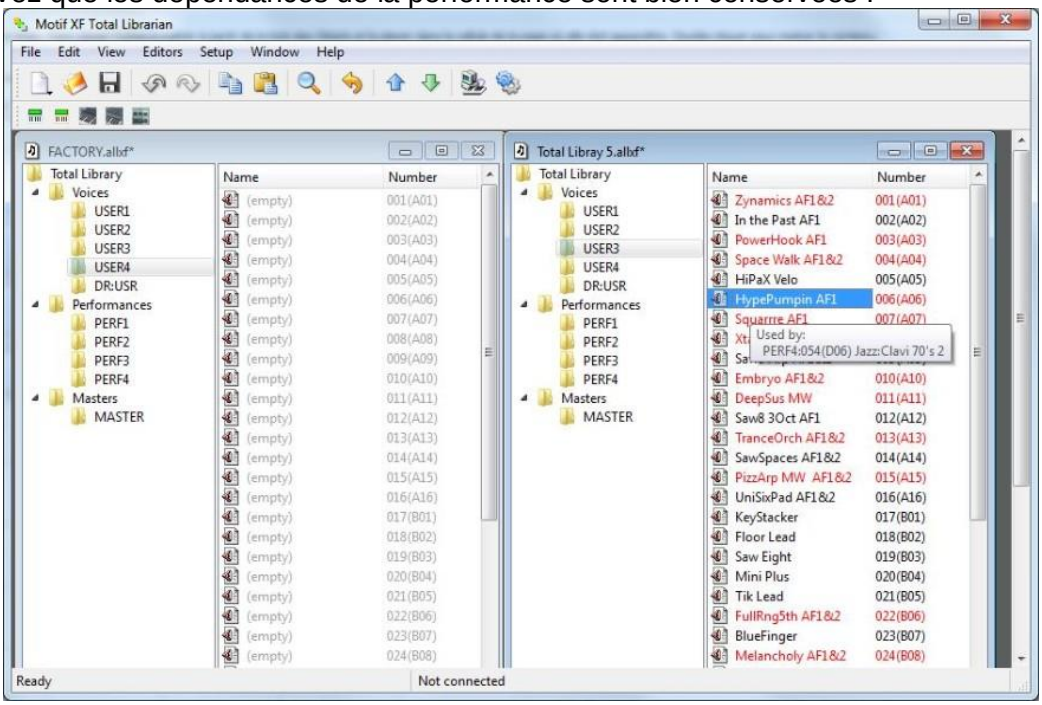
Sélectionnez toutes les voices User1 de Xtasyn, clic droit, copy :



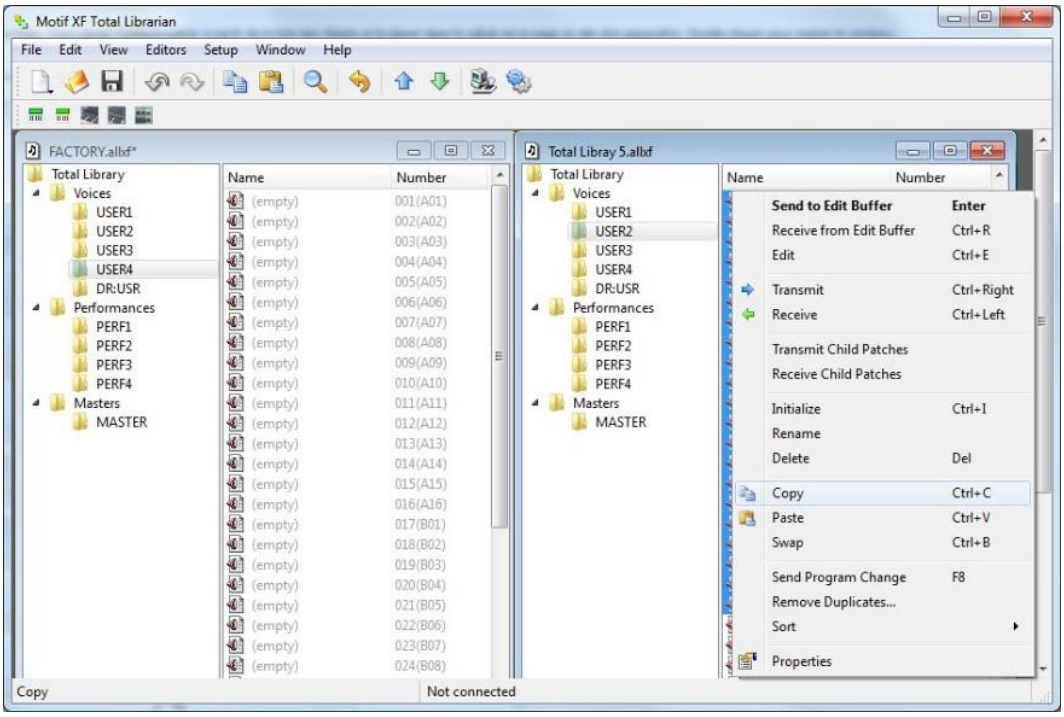
Allez en Voice User3, clic droit, Swap :



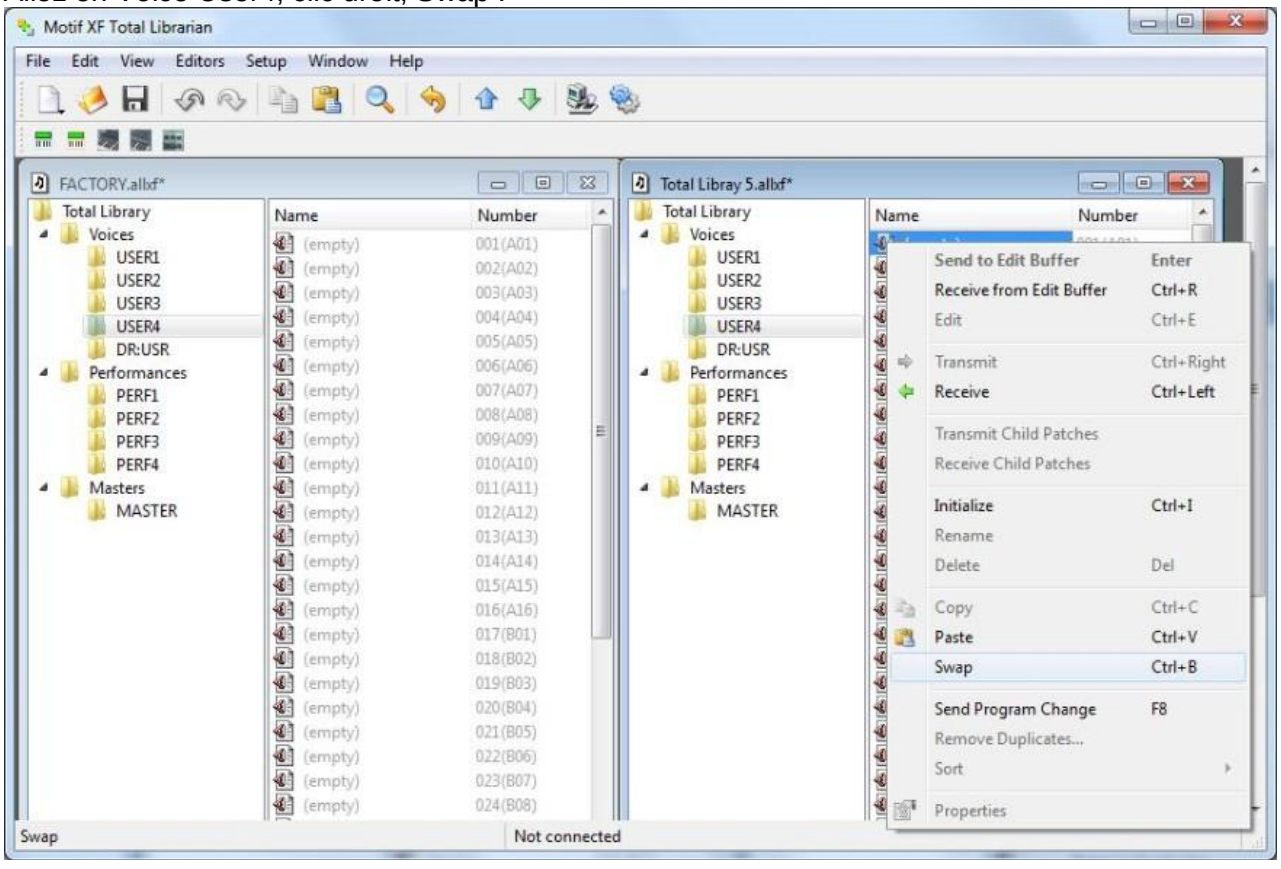
Observez que les dépendances de la performance sont bien conservées :



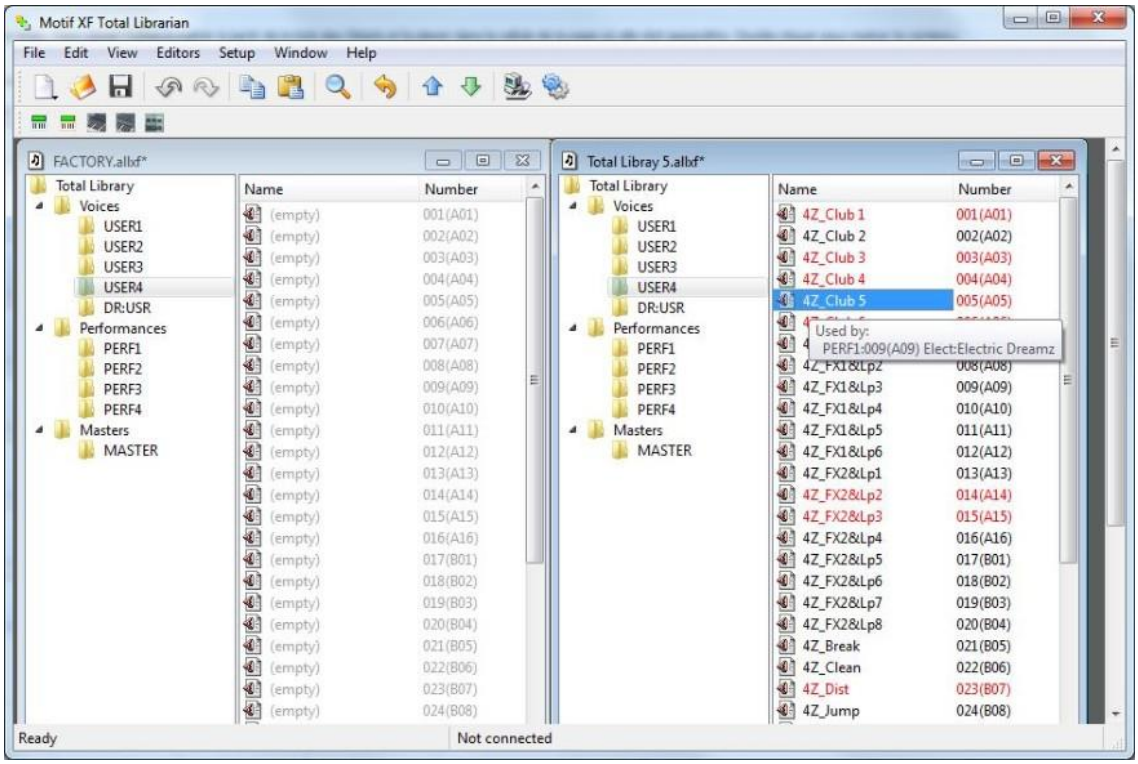
Sélectionnez les 64 voices User2, clic droit, copy :



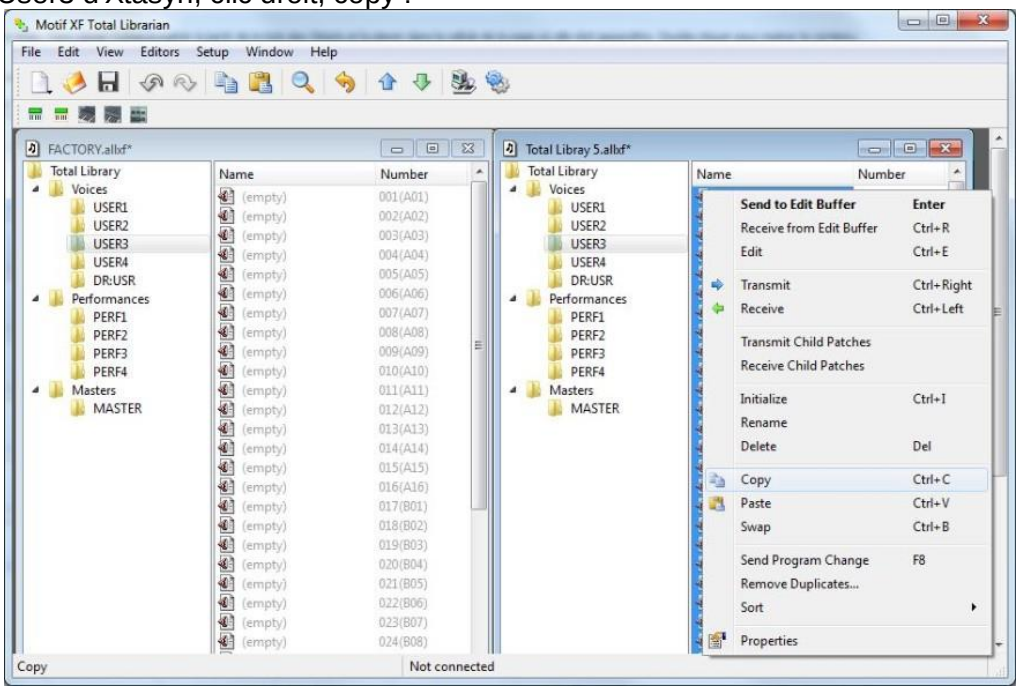
Allez en Voice User4, clic droit, Swap :



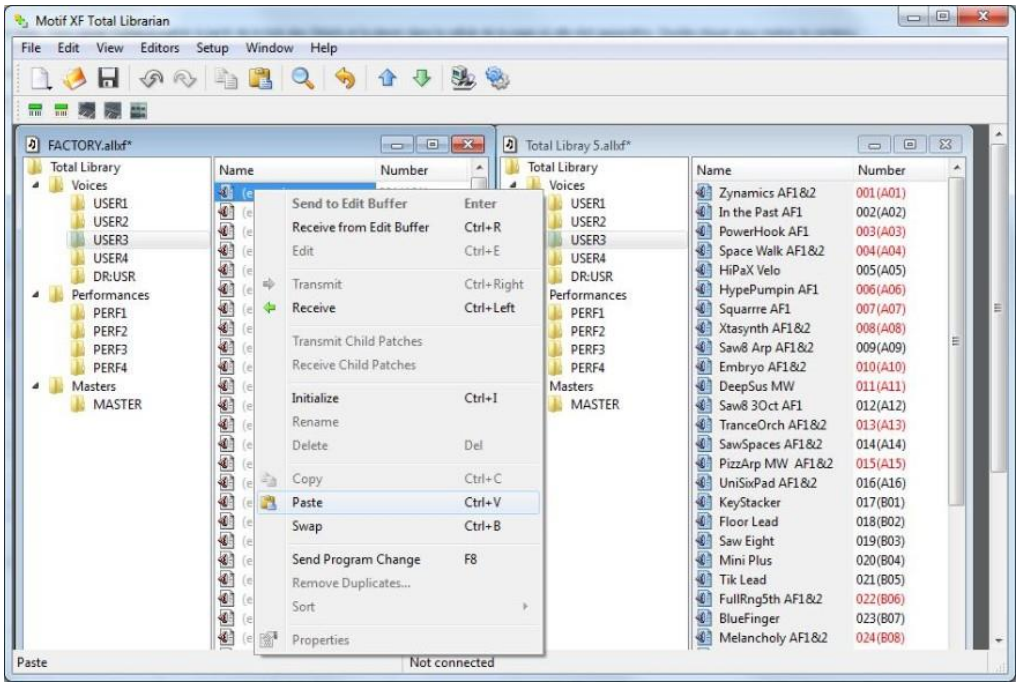
Observez que les dépendances de la performance sont bien conservées ici également :



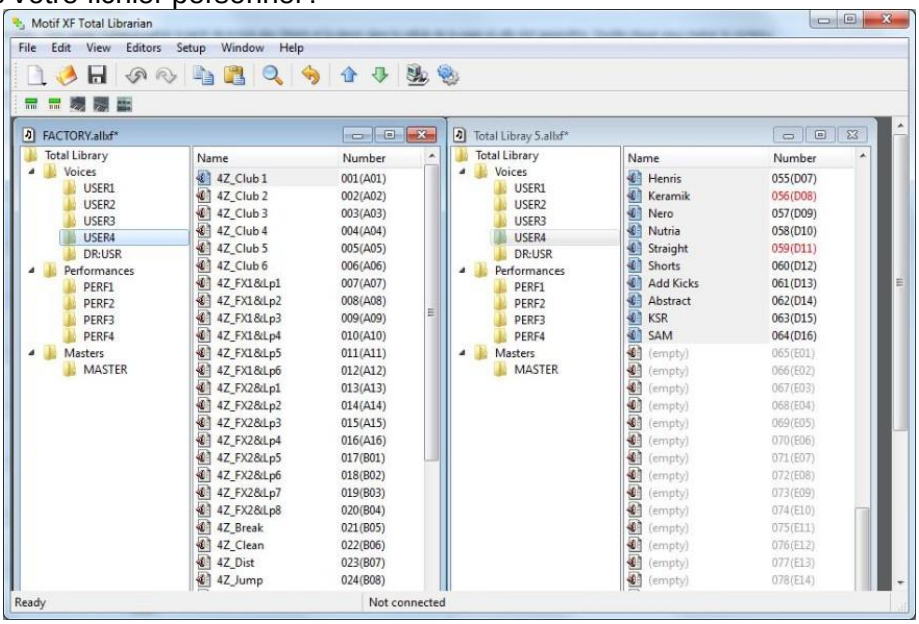
Nous allons maintenant copier les voices dans notre fichier personnel, sélectionnez les 128 voices User3 d'Xtasyn, clic droit, copy :



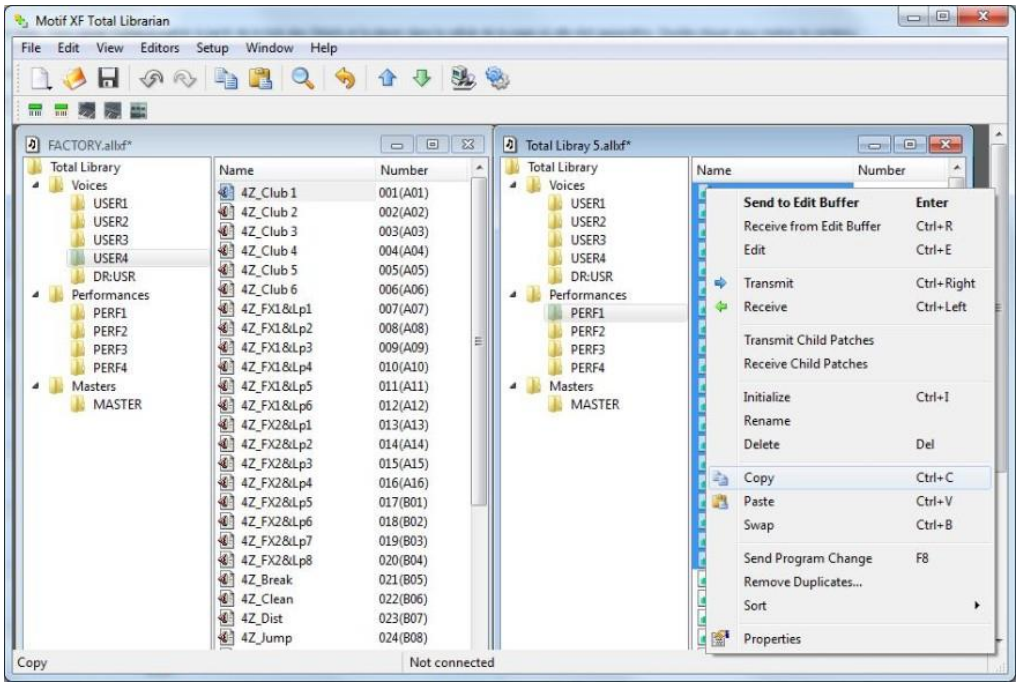
Allez en User3 sur votre fichier personnel, clic droit, paste :



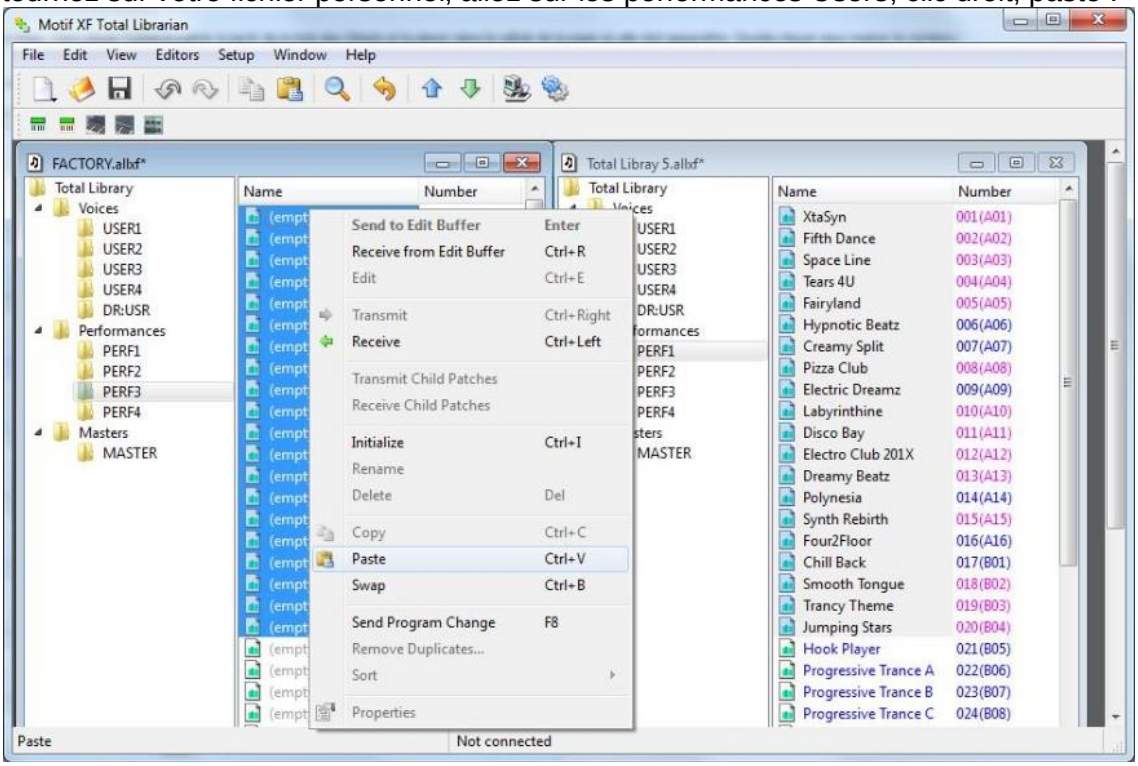
Faites de même pour les 64 voices en user4 dans le fichier d'Xtasyn et allez les copier en User4 dans votre fichier personnel :



Retournez dans le fichier d'Xtasyn, allez sur les performances User1, sélectionnez les 24 performances de la banque, clic droit, copy :

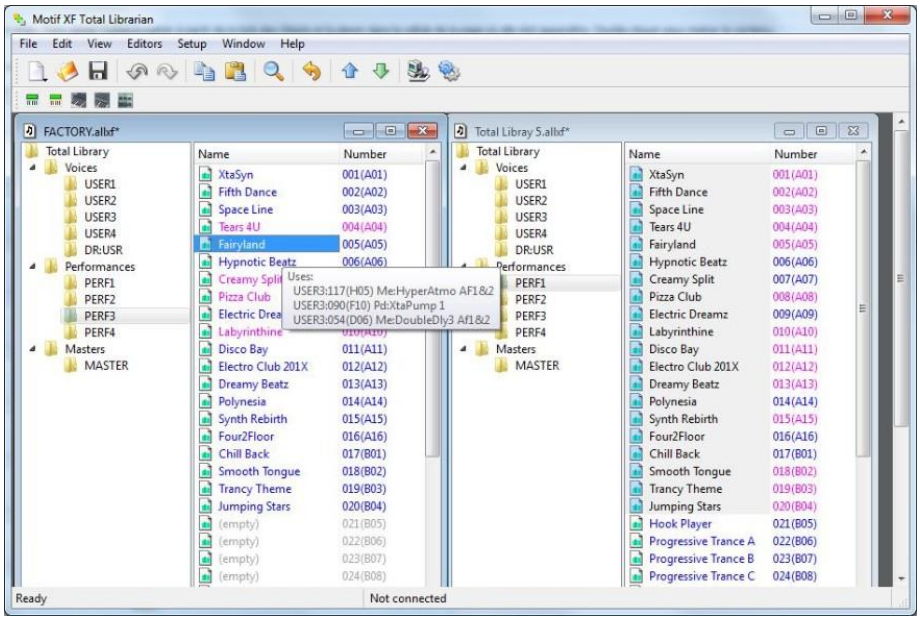


Retournez sur votre fichier personnel, allez sur les performances User3, clic droit, paste :

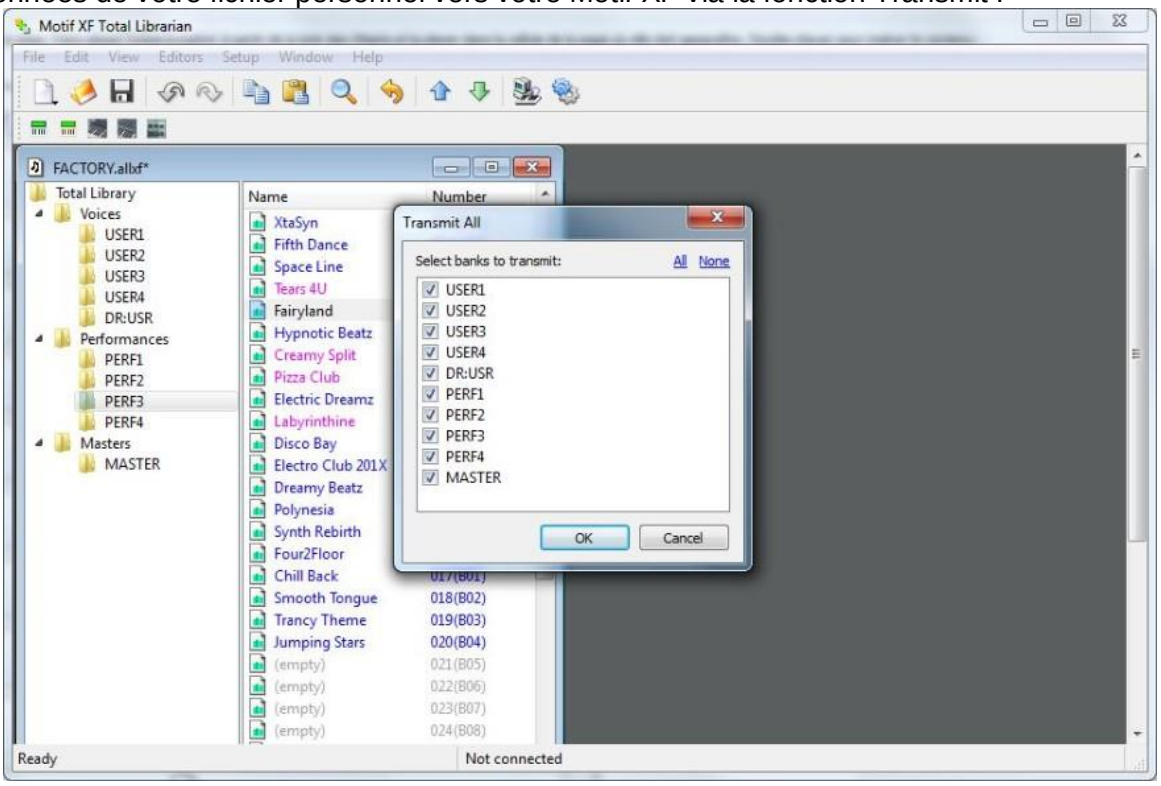


Cliquez sur "oui" :

Les dépendances entre voices et performances sont bien respectées :



Fermez le fichier qui a servit au travail sur Xtasyn, il ne reste plus qu'a envoyer l'ensemble des données de votre fichier personnel vers votre Motif XF via la fonction Transmit :



N'oubliez pas également, une fois le transfert terminé, de sauver votre fichier Total lib sur votre ordinateur et un fichier "All" sur clef usb depuis votre Motif XF.
Les arpèges Usersd'Xtasyn sont resté en mémoire dans votre Motif XF.

8.2.3.1.2.9.3 Exemple n° 3 : gestion des arpèges de plusieurs banques avec le Waveform Editor : (A compléter)

http://papanix.free.fr/Moessieurs/didacticiel_mix-banques_total_lib_xf.html

Dans ce nouvel exemple nous allons importer à la suite la banque Easy Sounds, Xtasyn, une partie de la banque Phat Analog II qui contient également des arpèges.
Pour la gestion des arpèges seule le Waveform Editor de John Mêlas peut réaliser ce travail.
Transférez votre fichier personnel réalisé avec Xtasyn et sauvé sur clef USB depuis votre Motif XF, ce fichier contient bien les waveforms users et les arpèges Users, ouvrez le dans le Waveform Editor :

Sur l'onglet des arpèges Users, on voit la liste des arpèges de Xtasyn, le dernier arpège est au n° 194 :

Sur l'onglet des Waveforms Users, pour FL1, on voit la liste des Waveforms de Xtasyn, la dernière Waveform est au n° 128 :

Dans le Waveform Editor faites, File, Open, choisissez la banque son avec samples et arpèges à ajouter et cliquez sur "Ouvrir" :

On peut constater que les Voices sont en User1 et les waveforms sont en User (Sdram) :

On peut constater que les Arpèges Users associés à la banque vont du numéro 001 au 048 :

On peut constater que les WaveformsUsers associés à la banque vont du numéro 001 au 038 :

Sélectionnez dans Phat Analog II les voices à copier dans votre fichier personnel, pour rappel dans notre exemple nous avons 64 emplacements libres en User4 ce qui ne permet pas de copier l'ensemble de Phat Analog :

Faites Clic droit, Copy :

Allez sur votre fichier personnel, sur le premier emplacement de libre en voice User4, clic droit, Paste :

Les voices ont été copiées, les waveforms sont allées en User, il n'y avait pas d'arpège User associé à ces voices :

Si vous copiez une voice qui utilise des arpèges Users, ceux-ci seront alors copiés également :

Vous pouvez le constater, les 5 arpèges utilisés par la dernière voice copiée sont copiés à la suite des arpèges users :

Le déplacement de ces 5 arpèges a bien été pris en compte et reste lié à la voice qui les utilise :

Allons smaintenant sur l'onglet des Waveforms en User (sdram), sléectionnez les waveforms de Phat Analog II, Clic droit, Move to FL1 afin de regrouper toutes les waveforms vers la FL1 :

On observe que les waveforms ont été ajoutées à la suite de celles d'Xtasyn :

On observe également que les voices qui utilisent ces waveforms ont bien suivi le déplacement et sont liées aux nouvelles positions des waveforms :

Pour sauver nos arpèges de façon indépendante, nous allons ouvrir un nouveau fichier "All arpeggio" dans le Waveform Editor :

Sélectionnez tous vos arpèges dans votre fichier personnel, clic droit, copy :

Allez sur le fichier « All arpeggio » vide, sur le 1er emplacement, clic droit, paste :

Sauvez le fichier « All arpeggio » ainsi obtenu :

Après avoir sauvé le fichier « All Arpeggio », sauvez également le fichier « All » dans le wxaveform editor.
Nous avons donc maintenant un fichier « All » qui contient les voices, performances et arpèges de Xtasyn ajouté à notre fichier personnel, et également une partie des voices et les arpèges associés de Phat Analog II, un fichier « All arpeggio » utilisable à souhait.
A ce stade par contre nous n'avons pas récupéré les performances dans lesquelles ces voices de Phat Analog II sont utilisées et les waveforms de Phat Analog II bine qu'assignées comme il faut vers FL1 n'ont pas été chargées ne flash memory 1.
A ce stade, ouvrez ce fichier dans le Total lib, ouvrez le fichier original de Phat Analog II dans Total lib également, repérer les voices que vous avez ajoutées dans votre fichier personnel et dans le Total lib de Phat Analog, placer ces voices aux mêmes emplacements que votre fichier personnel.
Une fois fait, à l'aide des informations qu'on peut avoir en passant la souris sur chacune de ces voices, regardez si elles sont utilisées dans une performance, si oui vous pouvez copier la performance du fichier total lib de Phat Analog II vers votre fichier personnel total lib.
Une fois terminé, sauvez votre fichier Total lib.
Mettez le fichier « all » réalisé avec le Waveform Editor sur une clef usb, est chargez une par une les voices de Phat Analog II ajoutées avec comme destination pour les waveforms User FL1.
Envoyez ensuite les données User voices et User performance de votre fichier personnel depuis le Total Lib vers le Motif XF.
Chargez dans votre Motif Xf le fichier « All Arpeggio ».
Nous avons compilé toutes les données, sauvez votre fichier « All » finalisé sur clef usb depuis votre Motif XF.

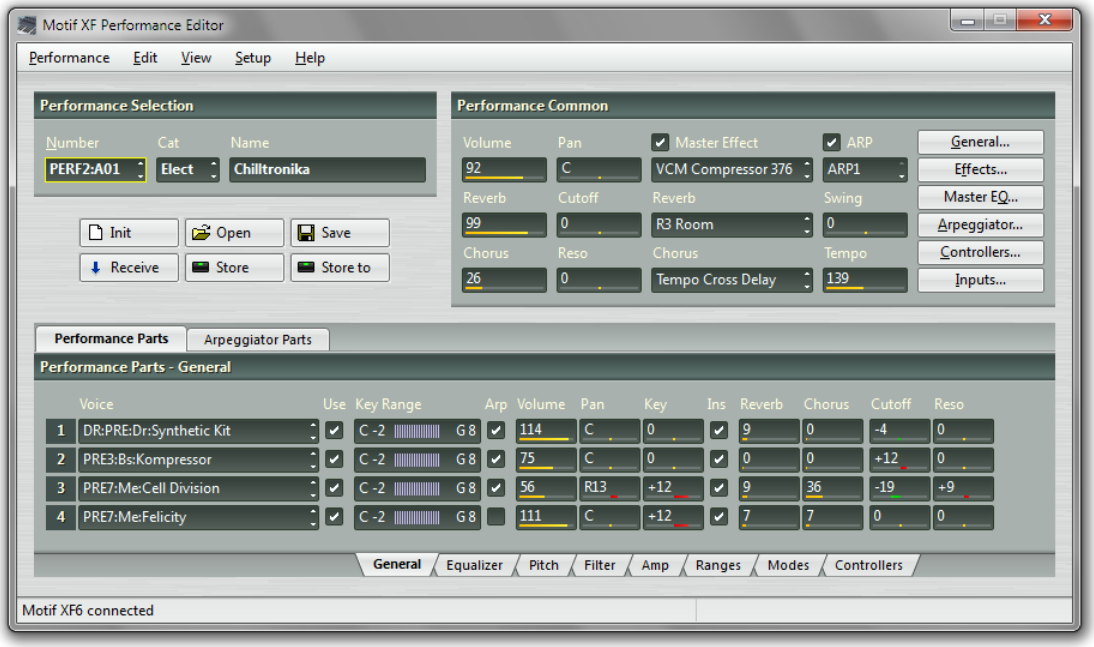
8.2.3.1.2.10 Pour conclure :

Ce dernier exemple est en fait l'exemple le plus complexe ou l'on souhaite mixer deux banques avec samples, les arpèges et les performances, dont une des banques est chargée seulement en partie.
C'est nettement plus simple tant qu'on peut charger 128 voices en une seule fois lorsqu'on a des voices avec samples.
C'est également plus facile de tout préparer sur le Waveform Editor et de charger tous ses samples vers la Flash Memory en une seule fois, mais on n'achète pas toujours les banques sons de façon simultanée, et souvent on a déjà bon nombre de samples en flash memory.
Avec ces trois exemples vous devriez pouvoir affronter la majorité des situations et avoir compris comment les divers éléments qui composent un fichier « all » peuvent être utilisés.

8.2.3.2 « Performance Editor » de John Mêlas (30€)

http://www.jmelas.gr/motif/perf.php

Traduit de la présentation du site web



Ceci est un éditeur puissant qui aide à tirer le meilleur parti du mode Performance du synthé XS série.

Les caractéristiques de base sont les suivantes:

- Full Performance common, édition d'une partie et des paramètres de l'arpégiateur dans une interface intuitive compacte utilisateur.
- Support complet de mLAN.
- Edition nom de Performances au clavier du PC.
- sélection rapide des patches dans un menu classé par banque ou par catégorie. Prise en charge de la recherche de sons par leur nom.
- fonctions copier et coller pour transférer les paramètres de patches et d'effets entre performances.
- utilitaire « Voix Copier » : une voix peut être copiée sur une partie de la performance ainsi que tous ses paramètres d'origine, de sorte que le son en mode performance est identique à celui en mode voice.
- Chargement et sauvegarde des fichiers Performances
- Lit les noms de voix des banques utilisateur et les noms de performance directement à partir du synthétiseur.
- Affiche le message exclusif du système pour chaque paramètre modifié.
- Fonction « Tape tempo » (en utilisant la touche espace) pour la définition de tempo!
- Prise en charge d'entrée MIDI de deux contrôleurs MIDI supplémentaires pour un contrôle plus facile des paramètres.
- MIDI Thru: Transmet l'entrée MIDI à un port MIDI out auxiliaire.
- Accessibilité pour les utilisateurs de VIM ! Chaque paramètre est lisible par une lecture d'écran du logiciel!
- support de saisie numérique et se texte! Sliders et sélecteurs acceptent les valeurs à partir du clavier de PC !

- Phrase Recorder: Pour enregistrer une phrase et l'écouter en boucle pendant que vous éditez vos performances!

8.2.3.3 « Waveform Editor » de John Mêlas (60€)

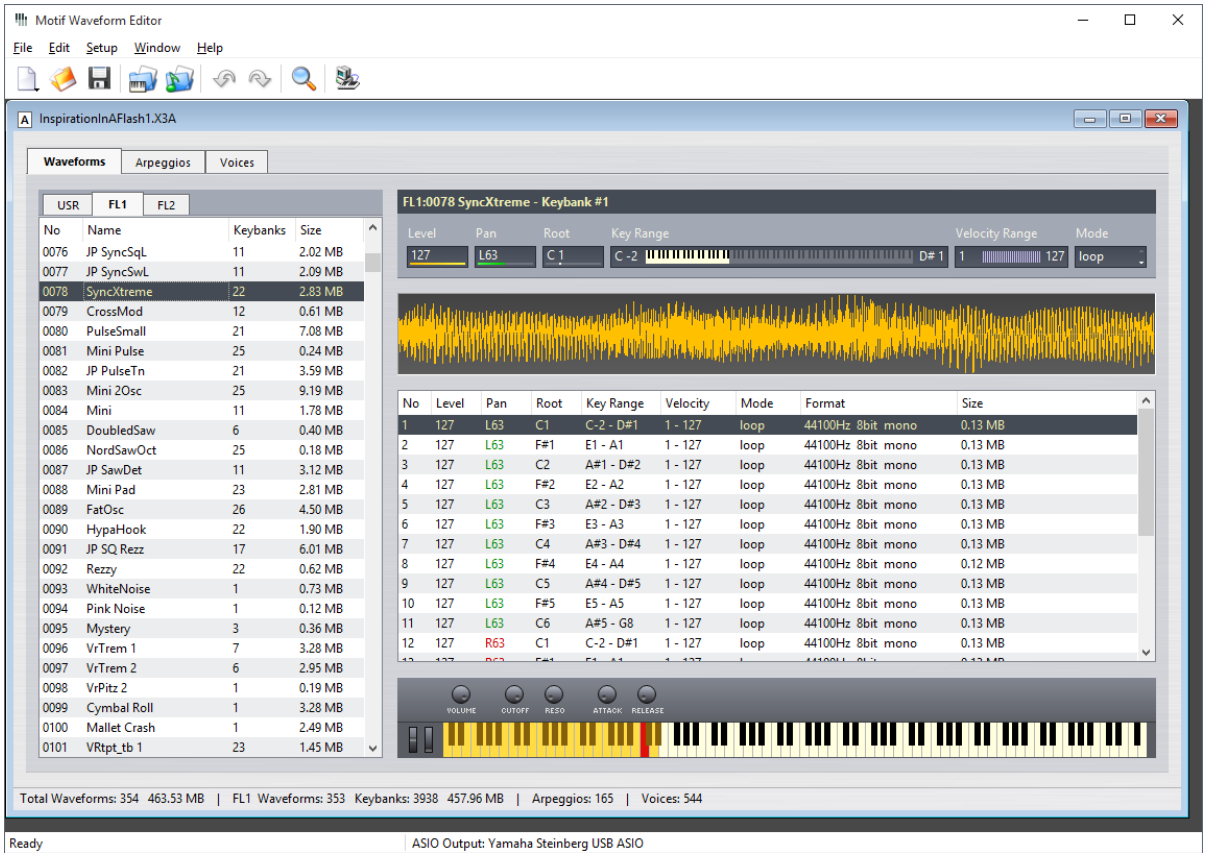
http://www.jmelas.gr/motif/wave.php

Prix : 60€

Tutoriels : http://papanix.free.fr/Moessieurs/waveform-editor_xf.html

Motif Waveform Editor est un éditeur pour créer et de modifier les Waveforms utilisateurs pour le Motif XF, MOXF et Motif XS.

En outre, il peut servir de bibliothécaire pour voix et Waveforms utilisateurs, et les importer et les convertir Voices et Waveforms entre différents instruments Motif XF, MOXF et fichiers Motif XS !



http://www.jmelas.gr/motif/wave.php

About

Motif Waveform Editor is a powerful and easy to use editor that helps you create and edit User Waveforms for the Motif XF, MOXF and Motif XS in the most convenient way.
Furthermore it can act as a librarian for Voices and User Waveforms at it imports and converts Voices and User Waveforms among different Motif XF, MOXF and Motif XS files!

Key features include:

Waveform / Sample Editor

- You can **import instruments** from several sources as Waveforms: **SoundFont (SF2)** files, GigaStudio (GIG), AKAI (AKP), AIFF, WAV, MP3, WMA, FLAC and OGG Vorbis files are supported. Metadata information (loop points, velocity ranges etc) inside the files is recognized!
- You can import samples from several audio files: AIFF, WAV, MP3, WMA, FLAC or OGG. Metadata information (loop points, velocity ranges etc) inside the files or even in the filenames (pattern matching) is recognized!
- You can easily assign different samples across the keyboard and edit all parameters of Keybanks including Volume, Pan, Key/Velocity range etc.
- You can audition samples, edit loop points and apply effects like Loop Crossfade, Normalizing and Trimming.

Voice / Waveform Librarian

- You can import Voices, User Arpeggios and User Waveforms from Motif XF X3V/X3A/X3W/X3G or Motif XS X0V/X0A/X0W/X0G files. You can import Voices and User Waveforms from MOXF X6A/X6V/X6W files.
- When you copy Voices from one file to another, the corresponding User Waveforms that the Voices are using are copied automatically!
- When you reorder Waveforms on one file, all the Voices that are using them are updated automatically!

Waveform Player

- You can use your Motif or any other connected MIDI keyboard to audition your Waveforms by playing music with them!
- Filter Cutoff/Resonance, Envelope Attack/Release, Modulation Wheel, Pitch Bend and Sustain Pedal controls are supported to enhance the auditioning experience!
- ASIO, WASAPI and WDM Kernel Streaming technologies are supported on Windows to ensure minimum playback latency

8.2.3.4 « Master Editor » de John Mêlas (20€)

This is a powerful and easy to use editor that will help you get the most out of your synth's « Master Mode ».

Basic features are:

- Full Master common and zone editing in a compact intuitive user interface.
- Easy editing of masters names from the PC keyboard.
- Allows quick selection of patches from menus grouped by bank or by category. Supports searching of patches by name.
- Supports copy and paste functions for zones
- Loading and saving of Masters to files
- Reveals the system exclusive message for every parameter it tweaks.
- Supports MIDI input from two additional MIDI controllers for more convenient control of masters parameters.
- MIDI Thru feature: Echoes MIDI input to one auxiliary MIDI out port.
- Accessibility for VIM users! Every parameter is readable by screen reading software!
- Numeric and Text data entry support! Sliders and Selectors accept values from the PC keyboard!

- Phrase recorder: You can record a phrase and listen to it looping while you are editing your Masters!

8.2.4 « MotifPano » pour Motif XF et MoX

Dowload Gratuit pour Motif : https://app.box.com/s/d73gdh60rv876b3z1okm
Dowload Gratuit pour Mox : https://app.box.com/s/g9az83xg7zqym5vdsq7y

Clavier59, membre d'Audiokeys, a réalisé un logiciel qui permet l'édition simplifiée des performances de votre Motif XF ainsi qu'une version pour MoX en collaboration avec Midisynth.

MotifPano permet de choisir les voices qui composent une performance, choisir les arpèges dédiés de chaque part de la performance et editer ceux-ci dans l'équivalent de la page ArpOther.

Les indications des fonctions de la page ArpOther sont traduites en français ce qui facilite l'édition et la compréhension de ces réglages.

Le logiciel dispose de plusieurs filtres ce qui permet de faciliter vos recherches de voices et arpèges.

Il fonctionne aussi bien en connection usb qu'en firewire.

Ce logiciel gratuit fonctionne sur pc à condition d'avoir la dernière mise à jour java installée et une résolution d'écran de 1680 par 1050 pour une meilleure visualisation de l'éditeur.

La dernière mise à jour permet de visualiser les effets d'insertions et les définitions des paramètres d'effets associés pour chaque voice, ainsi qu'une base de définition des effets et une page statistique des effets.

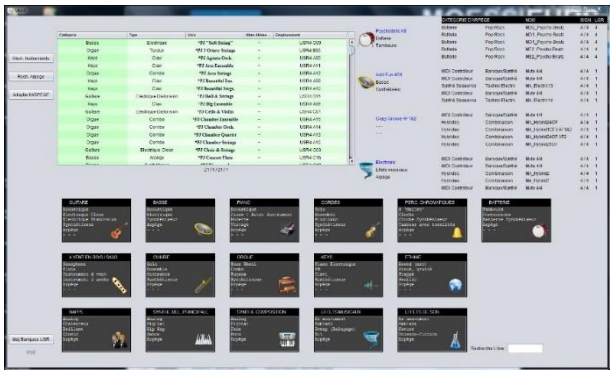
En conclusion :
MotfiPano et un logiciel simple d'utilisation qui permet l'édition des 2 bases d'une performance, à savoir :

- les voices qui la composent,
- et les arpèges avec les réglages associés.

Il ne peut pas être comparé à « Performance Editor » de John Mêlas qui intègre toutes les fonctions d'édition du mode performance.

Il s'approche plus du « Performance Essential Editor » (§ 8.1.2.2 ci-dessus) pour ipad, sans toutefois apporter l'ensemble des fonctionnalités de l'application Yamaha pour ipad comme la gestion des effets, équaliseur ou la fonction control pad, mais il apporte l'édition complète de la page « ArpOther » en sus.

Pour ceux qui ne disposent pas d'un ipad c'est une solution pratique et gratuite pour éditer rapidement les performances depuis l'ordinateur.



8.2.5 « Motif Creator » de Chicken System (79$ et version gratuite)



http://www.chickensys.com/products2/motifcreator/index.html

Version complète : $79 (ou $40 en promo)

Création et édition de Samples pour le Motif

Version 1..2 gratuite limitée : *pas de sauvegarde, pas d'import de samples.*

Achat justifié uniquement si on possède des Plugins **Kontakt Instrumen**t, Apple EXS24 Instrument, Steinberg Halion Program, Cakewalk SFZ et Reason Program.

Tutoriels : http://papanix.free.fr/Moessieurs/test_motif_creator_xf.html

« Le logiciel Motif Creator de Chicken System est sorti un peu avant le Motif Waveform Editor de John Mêlas.

Après quelques bugs de jeunesse, le logiciel est maintenant stable, du moins sur la version démo que j'ai testé et qui est limitée bien évidement.

Le Motif Creator est compatible Mac et Pc, Motif ES/XS/XF.

Il permet :

- *d'ouvrir les fichiers des 3 séries Motif de Es à XF,*
- ***d'importer des samples wave et aiff**,*
- ***d'importer les formats de fichiers des logiciels Kontakt Instrument,** Apple EXS24 Instrument, Steinberg Halion Program, Cakewalk SFZ et Reason Program.*

Il permet également d'exporter vos samples sur ces différents formats logiciels.

Le gros point fort est de :

- ***pouvoir importer vos fichiers logiciels pour les utiliser sur votre Motif***
- *ou **exporter vos samples au format utilisable dans vos logiciels**.*

Le logiciel supporte les fichiers de grosse taille, j'ai testé avec mon fichier personnel de 926 Mo, le Motif Creator l'a accepté sans difficulté.

Il permet également l'édition de samples mais ce n'est pas vraiment son point fort.

En conclusion :

En conclusion, le Motif Creator est plus un ***convertisseur de type de fichiers*** *qu'un éditeur de samples.*

Il dispose de possibilités de gestion de vos voice en copiant par glisser/déposer les voices d'un fichier vers un autre, permet de renommer des voices et waveforms.

La partie importation/exportation de fichiers des logiciels ***Kontakt Instrument****, Apple EXS24 Instrument, Steinberg Halion Program, Cakewalk SFZ et Reason Program est très intéressante si on travaille avec ces logiciels.*

La partie édition de samples est réduite à ce qu'on peut faire directement sur son Motif ES/XS/XF en ayant le seul avantage d'être regroupé sur une seule vue.

- *Si vous travaillez régulièrement avec les logiciels listés et souhaitez porter les fichiers natifs vers votre Motif ou vos samples réalisés sur votre Motif vers ces logiciels, le* ***Motif Creator*** *vous sera utile et vous fera gagner un temps précieux.*

- *Si vous souhaitez surtout travailler vos samples, les intégrer sur votre Motif, les éditer, prenez le* ***Motif Waveform Editor de John Mêlas****.*

  En effet sur le Motif Creator, pas de vue de répartition des plages de jeu des samples, pas de possibilité de zoomer sur la vue graphique, ni de déplacer les points à la souris, pas de fonction loop cross fade, extract ….

Ce sera d'ailleurs un point limitatif dans l'importation de fichiers de grosses banques sons logiciels puisque vous aurez du mal à gagner de la place en taille de sample sans la fonction extract.



http://www.samplerzone.com/catalog/product_info.php?cPath=2_20_46&products_id=133

Creator™ opens the door to integrating your own sampled waveforms into your Motif XF, XS, ES, or Classic keyboard.

Its clear interface makes your Motif banks understandable and allows total control of Voices, Elements, Waveforms, and Samples with as few clicks and drags as possible.

Features: Move Voices, even with sampled Waveforms, into other Motif files. Rename any object; reassign any Waveform to any Element. Take control of the Categories that are assigned to your Voices.

Motif Creator™ includes the power of Chicken System's **Translator conversion engine, allowing you to convert existing Instrument files** (**Kontakt**, EXS24, Structure, SFZ, Reason, others) **into a new or existing Motif file**.

Motif Creator™ creatively allows leveraging your favorite software sampler to edit or create your Waveforms in realtime; simply prepare your Waveform with one click and drag it (for example) into Kontakt. Fully harness the power of Kontakt, and when you are done editing, save your Waveform and the Motif document is immediately updated. You can also edit sample-by-sample with your favorite sample editor.

Available on both Mac and Windows platforms, Motif Creator™ can greatly expand the power of your Motif and increase the value of your investment. Check out the demo at www.chickensys.com (saving is disabled) and see for yourself.

Manuel en anglais de 55 pages : https://www.chickensys.com/downloads2/motifcreator.html

9 Informations sur internet

9.1 SITE DÉDIÉS **683**
9.2 TUTORIELS **683**
9.3 BANQUES SUPPLÉMENTAIRES GRATUITES OU COMMERCIALES **684**

9.1 Site dédiés

- ✓ http://www.motifator.com/
- ✓ http://papanix.free.fr/Moessieurs/
- ✓ https://www.yamahasynth.com/synths
- ✓ Logiciels, Styles etc.. pour claviers Yamaha:http://www.jososoft.dk/yamaha/index.htm

9.2 Tutoriels

9.3 Banques supplémentaires gratuites ou commerciales

Chaque banque, sous forme d'un fichier d'extension

9.3.1 « NewVoiceV1.5.n3.X3A » 684
9.3.2 « 10th Anniversary Pack » de easysounds 684
9.3.3 Banques vides après l'installation des banques Yamaha « Symphonic » et « ChicMarkV » 686
9.3.4 « Inspiration in a Flash » 687
9.3.5 « Hybrid Performer » Performance Sound Set pour MOTIF XF / MOXF de « Easysounds » 689
9.3.6 « VP1 Physical Modeling » Soundset For Motif Xf Und Moxf de « easySounds » 690
9.3.7 Banques commerciales 691

9.3.1 « NewVoiceV1.5.n3.X3A »

Avec un OS du Motif est mis à jour en version 1.5, un fichier « NewVoiceV1.5.n3.X3A » fourni gratuitement par Yamaha peut être installé dans le Motif pour ajouter les sons suivants (il reste à comprendre dans quelle banque s'installent ces les voix et performances suivantes, d'autant plus que les emplacements de performances sont pleins en configuration d'usine) :

- ✓ 16 Voices utilisant la nouvelle reverbs (USER 2, voix 1 à 16)
- ✓ 16 Voices utilisant le nouveau moteur Guitar Efx (USER 2 ,17 à 32)
- ✓ 8 Performances utilisant ces nouvelles Voices

9.3.2 « 10th Anniversary Pack » de easysounds

Comme toutes les banques de « EasySound » offertes par yamaha, l'annonce de la sortie passe par la publication numérique « Yamaha Music Production Guide », puis la communication se répète dans chaque édition. D'ailleurs le téléchargement ne se fait pas depuis le site Yamaha, mais en envoyant un courriel à « EasySound » comme décrité à la fin de la description.

Cette banque (initialement payante et offerte en bundle avec le Motif en en version 10me anniversaire, et maintenant diffusée gratuitement à tous les utilisateurs) contient 4 libraires compatibles avec le Motif et le MOXF :

Librairie	Description	Contenu et taille occupée sur la carte flash d'extension mémoire	Banques USER VOICES Par défaut
Chicks Corea's Mark V	Samples du piano Rhodes personnel (et modifié par le concepteur) de Chick Corea	13 voices 5 waveforms 400 Mb samples affectés à 874 keybanks (compression WXC) 3 morceaux de démonstration	USER 2 (20 minutes)
CP1	Piano Yamaha CP1 (piano de concert Yamaha CFIIIS)	16 voies 15 waveforms 119 Mb samples (2 048 keybanks)	USER 4 (8 minutes)
CS80	synthé vintage Yamaha CS-80 samples de Peter Jung	128 voices 61 waveforms 469 Mb samples (1179 keybanks)	USER 4 (28 minutes)

Librairie	Description	Contenu et taille occupée sur la carte flash d'extension mémoire	Banques USER VOICES Par défaut
Symphonic	Symphonic Orchestra Samples de Peter Jung	128 voices 34 wavefomrs 336 Mb samples (979 keybanks)	USER4 (20 minutes)

Voir le paragraphe sur le mode « SAMPLING » § 4.6 ci-dessus pour comprendre la nature d'une « Keybank »

On peut installer sur une même barrette d'extension mémoire de 1 Go, les librairies Symphonic Orchestra et Chick Coreas Mark V. La place est suffisante comme on le voit sur le tableau ci-dessus, mais dans ce cas installer en premier la librairie Symphonic Orchestra.

- ✓ En chargeant les librairies de cette banque dans le Motif avec l'option « All », tout les contenus de la mémoire SDRAM sont effacés (user voices, Performances, Master Program, User Arpeggios, Songs, Pattern, Utility Settings, User Wavefoms et samples).
- ✓ Une sauvegarde préalable doit donc être effectuer pour conserver ses données personnelles

- ✓ Par contre les waveforms utilisateur et les samples de la carte flash d'extension mémoire ne sont par contre pas effacés.

Exemple d'installation de la totalité de la banque Symphonic.X3A : (idem pour une autre banque sauf « Chick's XF Rhodes.X3A » si on veut simultanément Symphonic.X3A, qui doit être installée AVANT)

- ➢ copier le fichier sur une clef USB, et connecter celle-ci sur le MOTIF XF
- ➢ bouton **FILE** (26)
- ➢ bouton **F1** "File"
- ➢ Champ Type = all
- ➢ Select the file symphonic.X3A
- ➢ Champ FL1 > FL1 (= normal setting) (ou FL2 pour la 2ème barrette mémoire)
- ➢ Bouton **SF2** « Load »
- ➢ bouton **Yes**

Exemple d'installation d'une ou plusieurs voix de Symphonic.X3A : (idem pour une autre banque)

Comme on le voit sur le tableau ci-dessus, la totalité des 4 banques pendrait la plus grande partie de la mémoire de 2 barrettes d'extension de 1 Go. Si on ne dispose que d'une barrette ou même d'aucune barrette, il peut être intéressant de ne charger que certaines voix, et de toute façon même avec 2 Go d'extension, on peut avoir besoin d'économiser la mémoire si on dispose d'autres banques avec des samples volumineux.

- ➢ Bouton « Mode » **VOICE** (26)
- ➢ Bouton **FILE** (26)
- ➢ bouton **F1** « File »
- ➢ champ Type « voice »
- ➢ champ Bank = set destination bank USER 1, USR 2, USR 3, or USR 4 and Voice-No.
- ➢ From the directory ("Dir") select the file Symphonic.X3A
- ➢ Bouton **ENTER** (25) to call up the list of the Voices contained in the file

- bouton **USER4** (**27**)
- Select the desired Voice from the directory (« Dir »)
- champ « FL1> FL1 » à changer en « FL1> USR » en bas à droite de l'écran
- Bouton **SF2** Load and confirm
- Bouton **YES** pour confirmer. Le message « Now loading... » s'affiche

Exemple d'installation de la totalité de la banque Chick`s XF Rhodes.X3A, obligatoirement APRES la banque *Symphonic Orchestra* :

- bouton **FILE** (**26**)
- bouton **F1** « File »
- champ « Type » = « 1 Bank Voice »
- champ « Bank » = « USR 3 » par exemple si la les voix supplémentaires de la libraire de la version 1.5 de l'OS est déjà installée dans la banque USR 2, ou tout autre banque de destination USR libre)
- Sélectionner le fichier « Chick`s XF Rhodes.X3A » (à l'intérieur d'un dossier)
- Bouton **ENTER** (**25**)
- Selectionner « USR 2 » à l'intérieur du fichier librairie (car cette librairie est installée dans cette banque)
- champ « FL1 > FL1 » (= normal setting) (ou FL2 pour la 2ème barrette mémoire)
- Bouton **SF2** « Load »
- Bouton « Yes »

Morceaux de démonstration de « Chick`s XF Rhodes.X3A »

On peut aussi charger EN MODE SONG les 3 morceaux de démonstration, en utilisant le fichier « song » (sic documentation, mais aucun fichier de ce type n'existe, à moins qu'il faille le chercher « à l'intérieur » du fichier .X3A)

9.3.3 *Banques vides après l'installation des banques Yamaha « Symphonic » et « ChicMarkV »*

A supposer que soient installées les nouvelles voix de la version 1.5 de l'OS, ainsi que les libraires « Symphonic » et « ChicMarkV », l'occupation des banques USER et les voix libres dans la banque USR3 sont les suivantes :

Banques	Description
USER1	128 voix d'usine
USER2	1 à 32 : nouvelles voix de la version 1.5 de l'OS 33 à 128 : **96 voix libres** (copies des voix d'usine PRESET)
USER3	1 à 13 : 13 voix Rhode de Chick Corea 14 à 128 : **115 voix libres** (copies des voix d'usine PRESET)
USER4	128 voix d'orchestre symphonique échantillonnées par Peter Jung

9.3.4 « Inspiration in a Flash »

Cette libraire offerte par Yamaha occupe entièrement les 3 banques USER 2 à USER 4 sur le Motif XF (la version pour le MOX est différente).

About 500MB file of new Voices and Waveforms for the Motif XF / MOXF

BANK1

Bank 1 has waveforms based on the original Motif XS XSpand Your World promo Bank 1. It includes the **S700 piano** featured in the S90ES and also the **Power Grand** from the original Motif. It includes a wide selection of **brass and woodwind** sounds including soprano, alto and tenor saxes and sax sections, trumpets, flugel horns and tubas and stereo brass falls. Rounding out the bank is a number of scat vocal sounds.

BANK2

Bank 2 features Voices and Waveforms from a number of **third party sources**. 24 Voices were taken from the **Organ Session library from Easy Sounds including a complete set of B3 drawbar waves**. 73 Voices were taken from **Easy Sounds Phat Analog library** including Voices based on waves sampled from a variety of vintage analog synths. 31 sounds were taken from the **DCP Productions libraries including voices from Vintage Keyboards, Bee's Knees, Axxe, Complete Orchestra and Mo School**.

BANK3

Bank 3 features a wide variety of **ethnic sounds** with a particular emphasis on instruments from the Middle East. Blown instruments include Balaban, Mey, Ney, Kaval, Zurna, Tulum and Kemen. Plucked instruments include Kanun, Oud, Bouzuki, Mandolin, Cumbus, Bagalama and Sitars. Many of these have tremolo and other articulation versions included to take advantage of the Expanded Articulation features of the MOTIF XF.

User Drum Kits

There are new **Arabic drum kits** as well as several complete **drum kits in a variety of styles converted from the DTX900 series** of electronic drums.

Bank	Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element
				Main	Sub	Main	Sub	
User Bank 2	11	A11	Amped Rotary	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	12	A12	Amped Bright (Vel)	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	13	A13	Amped Chorus/Rotary	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	1
User Bank 2	14	A14	Rotary Bright	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	15	A15	Rotary Chorus	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	16	A16	Cool Dry	Organ	TnWhl	--	--	2
User Bank 2	17	B01	CoolPercsn	Organ	TnWhl	--	--	3
User Bank 2	18	B02	CoolRotary	Organ	TnWhl	--	--	2
User Bank 2	19	B03	Cool Funk	Organ	TnWhl	--	--	3
User Bank 2	20	B04	Cool Rock	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 2	21	B05	Cool Rock Rotor	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 2	22	B06	FullDraw/Vibr/Rotor	Organ	TnWhl	--	--	2
User Bank 2	11	A11	Amped Rotary	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	12	A12	Amped Bright (Vel)	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	13	A13	Amped Chorus/Rotary	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	1
User Bank 2	14	A14	Rotary Bright	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	15	A15	Rotary Chorus	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	16	A16	Cool Dry	Organ	TnWhl	--	--	2
User Bank 2	17	B01	CoolPercsn	Organ	TnWhl	--	--	3
User Bank 2	18	B02	CoolRotary	Organ	TnWhl	--	--	2

Bank	Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element
				Main	Sub	Main	Sub	
User Bank 2	19	B03	Cool Funk	Organ	TnWhl	--	--	3
User Bank 2	20	B04	Cool Rock	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 2	21	B05	Cool Rock Rotor	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 2	22	B06	FullDraw/Vibr/Rotor	Organ	TnWhl	--	--	2
User Bank 3	1	A01	The Clean AF1	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	2	A02	Whiter Shade AF1&2	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	3	A03	Big Tube AT	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	4	A04	CX3 Drive	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	5	A05	Stormy Monday	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	6	A06	Jimmy Jazz	Organ	TnWhl	--	--	3
User Bank 3	7	A07	Child of Mine	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	8	A08	TheSpecialOne AF1&2	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	9	A09	Full Drive!	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	10	A10	The Rock AF1	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	11	A11	B3 Leakage	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	12	A12	Steppenpower	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	13	A13	Leslie Stop	Organ	TnWhl	--	--	7
User Bank 3	14	A14	First Three + One	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	15	A15	B Cool	Organ	TnWhl	--	--	5
User Bank 3	16	A16	The Entertainer 1	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	17	B01	The Entertainer 2	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	18	B02	Slow Jazz	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	19	B03	Vibrato Whistle	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	20	B04	Eight Drawbars AF1	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	21	B05	Hape's Drawbars	Organ	TnWhl	--	--	5
User Bank 3	22	B06	Fast Jazz 1	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	23	B07	Cool Jazz 2	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	24	B08	Tanzmucke1	Organ	TnWhl	--	--	3
User Bank 3	104	G08	B.K. Leakage	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	105	G09	B.K. Jazz Slow	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	106	G10	B.K. Burn Marks	Organ	TnWhl	--	--	5
User Bank 3	107	G11	B.K. Purple Smoke	Organ	TnWhl	--	--	4

9.3.5 *« Hybrid Performer » Performance Sound Set pour MOTIF XF / MOXF de « Easysounds »*

Comme toutes les banques de « EasySound » offertes par yamaha, l'annonce de la sortie passe par la publication numérique « Yamaha Music Production Guide », puis la communication se répète dans chaque édition. D'ailleurs le téléchargement ne se fait pas depuis le site Yamaha, mais en envoyant un courriel à « EasySound » comme décrité à la fin de la description.

The Goodies contained almost exclusively User Voices and Samples. For some time now many users, however, expressed to get new content in the field of Performances and Live Mixings. Yamaha Europe now corresponds to this wish and provides new sound sets: Hybrid Live Performances for MOTIF XF and MOXF.

The following Performance Sets are included in the downlad:

HYBRID PERFORMER - SET 1

- ✓ 32 Performances
- ✓ Performance mode

Programmed by HaPe Henkel and Peter Krischker

HYBRID PERFORMER - SET 2

- ✓ 16 Hybrid Live Performances
- ✓ Song Mixing mode

Programmed by HaPe Henkel

HYBRID PERFORMER - SET 3

- ✓ 32 Hybrid Live Performances
- ✓ Song Mixing mode

These Performances are based on chart titles using the User Sound Library that has been launched some years ago Programmed by Jean Moric Behrends

As you can see above, the first set contains "traditional" Performances.
The sets 2 and 3 on the other hand contain "Hybrid Live Performances", which are very popular among live keyboardists.
Hybrid Live Performances are Mixings at the highest level and with the broadest capabilities. They contain not only complex layer or split programmings, but even allow to switch between sounds without interruption.
Many ambitious and professional keyboardist prefer these special Live Performances over traditional Performances with their four different Parts.

A Hybrid Live Performance is created in the Song or Pattern Mixing mode. In contrast to the Performance mode, up to 16 Parts are available here. In a Hybrid Live Performance groups can be formed with different MIDI Receive Channels (Receive Ch.). Thus, within a single Mixing even more than one Performance can be realised.

They can be selected by using the TRACK SELECT buttons without having the previous sound cut off.

A common download folder is set up for the three sets of the Hybrid Performer series.
The sets are available for MOTIF XF and MOXF and can be requested by writing an e-mail with the subject "Hybrid" to:
hybridperformer@easysounds.de

After registration you will receive an e-mail containing a download link from EASY SOUNDS with a clearance for the content.

9.3.6 *« VP1 Physical Modeling » Soundset For Motif Xf Und Moxf de « easySounds »*

Comme toutes les banques de « EasySound » offertes par yamaha, l'annonce de la sortie passe par la publication numérique « Yamaha Music Production Guide », puis la communication se répète dans chaque édition. D'ailleurs le téléchargement ne se fait pas depuis le site Yamaha, mais en envoyant un courriel à « EasySound » comme décrité à la fin de la description.

Yamaha offers another free soundset for the MOTIF / MOXF that is dealing with a truly legendary Yamaha synthesizer: the Virtual Acoustic Synthesizers VP1.

The VP1 sounds brutal. The sound impresses by an amazing vitality, coupled with amazing stereo renderings.

There is no doubt that even after almost twenty years the VP1 can sonically compete with current workstations.

It was and is a truly remarkable result of exquisite engineering.
sound, by varying the parameter values, can be dynamically changed using the numerous performance functions of VP1.
The author Prof. Dr. Peter Juung has carefully recorded sounds of the VP1 and created a sound set. The VP1 soundset includes 565MB of sample data. Everything was recorded in stereo and organised in 19 Waveforms, which rely on 536 Keybanks. From these Waveforms 48 Voices whose character was previously only found in the original were programmed exclusively for the MOTIF and MOXF.

The VP1 from the inside
The VP1 uses "Physical Modeling". With the help of a physical model, e.g. of a stringed instrument, you can get an actual sound by setting the parameter values.

The excitement, e.g. a pick or a bow brings virtual kinetic energy into the model, which is made to audible sound by the model.

A sound generated with the "Physical Modeling" synthesis is not a simple snapshot that does not change like with pure sampling. Rather than that, the "physical modeling"

The soundset takes us into the magical world of "Physical Modeling" synthesis of the VP1.
The soundset "VP1 MOTIF" can be requested by writing an e-mail with the subject "VP1" to:
vp1@easysounds.de
After successful registration you will get an e-mail from EASY SOUNDS containing the download link for the activation of the content.

9.3.7 Banques commerciales

http://easysounds.eshop.t-online.de/Yamaha-MOTIF-XF/en

Ce site propose également des banques pour d'autres instruments dont le MOXF, le Motif Rack XS, et même des instruments VST pour Ableton et Cubase, et enfin des fichiers WAV pour des loops.

http://shop.motifator.com/index.php/voice-libraries

http://keyboardwaves.com/wurlitzer-200a/

9.2.5.1 « Vintage keys » de East Sound (35€) 691
9.2.5.2 « Jamal's Flash Sounds » de GM Gospel Musicians (180€) 696
9.2.5.3 « Hot Salsa » MIDI loop de KeyFax ($30 ou 40) 698
9.2.5.4 « The Funk » MIDI loop de KeyFax ($30) 699
9.2.5.5 "80s Pop/Rock Soundset Volume 1 & 2" de PlayKeys 700

9.3.7.1 « Vintage keys » de East Sound (35€)

http://easysounds.eshop.t-online.de/epages/Shop40690.sf/de_DE/?ObjectPath=/Shops/Shop40690/Products/016127D
Avec pistes audio de démo

http://shop.motifator.com/index.php/voice-libraries

Cette Banque s'installe dans **USER3** et occupe les 128 emplacements.

This collection largely contains emulations of what could more or less be considered the "greatest hits" of vintage keys - the Rhodes and Wurlitzer electric pianos, the Hohner clavinet, Yamaha CP70, Yamaha FM synthesizers, the Moog Minimoog and Memorymoog, ARP Odyssey and 2600, Sequential Prophet 5 and T8, Oberheim OB synths, and Roland Jupiter/Juno synths, with the occasional "honorable mention" synth such as the Korg Polysix and EMS Synth AKS.

Au final ce sont de très bonnes voix de claviers (Cf. démo sur le lien de l'éditeur ci-dessus), notamment les « Classic Rock Synths » qui évoquent des morceaux célèbres.

Ordre dans démo	Morceau	Voix MOXF	Instrument
1	Van Hallen – Jump	H2	
2	The Who - Baba O'Riley	H3	
3	The Who - Won't Get Fooled Again	H4	
4	Rush - Tom Sawyer	H1	
5	?		
6	The Cars - Let's go	E12	
7	Styx - Fooling Yourself		
8	?		
9	Pink Floyd - On The Run	H14-H15	
-	Toto - Africa	H7	

Ordre dans démo	Morceau	Voix MOXF	Instrument
-	Europe - Final Countdown	H8	
-	Orange Mécanique	H16	
-	Genesis – Abacab	E2	
-	Queen – You're My Best Friend	C3	Wurlitzer
-	Ray Charles - What'd I Say	C2	Wurlitzer 200
-	Yes (Rick Wakeman) - Long Distance Runaround , Rick Wakeman - The Six Wives of Henry VIII	D12	RMI
-	Face (Rod Stewart) – Stay with me	C4	Wurlitzer Faces
-	Stevie Wonder - Superstition	C10	Wonderclav

La bibliothèque est divisée en 2 groupes de 64 voix chacun :

- ✓ A1 à D16 : **pianos électriques, clavinets et Claviers**.
- ✓ E1 à H16 : Sons de **synthétiseur** « classiques vintages » dont ceux des morceaux mentionnés plus haut.

MOXF Voice N°	MOXF Voice Name	Instrument	Morceau	N° piste audio démo
A0 - Rhode				
A1	Suitcase 1965	Suitcase 1965		-
A2	Suitcase 1971	Suitcase 1971		-
A3	Babe			-
A4	Mark I Stage 73	Mark I Stage 73		-
A5	Stereo Phaze			-
A6	Transistor 1			-
A7	Transistor 2			-
A8	Transistor 3			-
A9	Rhodes Compressed			-
A10	Felt Hammers			-
A11	Neoprene Hammers			-
A12	Sunshine		Stevie Wonder's - You re the Sunshine Of My Life	-
A13	Mutron			-
A14	Suitcase Speaker			-
A15	Piano Bass			-
A16	Lacquered			-
B1	Dayride		Chick Corea - Dayride	-
B2	Distorted 1			-
B3	Distorted 2			-
B4	Distorted 3			-
B5	Felt Hammers 2			-
B6	80's Session			-
B7	Amp Noise			-
B8	Filtered			-
B9	Bad Ground			-

MOXF Voice N°	MOXF Voice Name	Instrument	Morceau	N° piste audio démo
B10	Led Song		Led Zeppelin (Paul Jones) - The Song Remains The Same (concert film)	-
B11	Nosy Tine			-
B12	Wah-Wah Rhodes			-
B13	Mark II Suitcase 73	Mark II Suitcase 73		-
B14	Compressed 2			-
B15	Mark II Stage 73	Mark II Stage 73		-
B16	No AC			-
C0 - Wurlitzer				
C1	Vintage Wurly			-
C2	Ray's Wurli	Wurlitzer 200	Ray Charles - What'd I Say	-
C3	Queen "Best Friend"		Queen - You're My Best Friend	-
C4	Faces Wurly		Face (Rod Stewart) – Stay with me	-
C5	Wurlitzer 129 Woodie	Wurlitzer 129		-
C6	Paisely Wurli			-
C7	Wurly Phazor			-
C 7.5- Hohner keyboards				
C8	Pianet	Pianet		-
C9	Clavinet D6	Clavinet D6		-
C10	Wonderclav		Stevie Wonder - Superstition	-
C11	Stickyclav			-
C12	Wah-Wah Clavinet			-
C13	Amped Clav 1			-
C14	Amped Clav 2			-
C15	Amped Clav 3			-
C16	Amped Clav 4			-
D0 - YAMAHA KEYBOARDS				
D1	Classic DX7 E	Classic DX7 E		-
D2	DX7 Electric Piano 2	DX7 Electric Piano 2	The Motels - Only the Lonely	-
D3	DX7 Electric Piano 3	DX7 Electric Piano 3		-
D4	GS2 Tines	GS2 Tines		-
D5	DX-1	DX-1	Chicago - Hard Habit To Break	-
D6	DX Synthy	DX Synthy		-
D7	DX Wireclav	DX Wireclav	John Parr - Naughty Naughty	-
D8	CP70 Electric Grand	CP70 Electric Grand		-
D9	CP70 Flanger	CP70 Electric Grand		-
D10	CP70 Phazer	CP70 Electric Grand		-
D11	CP70 Chorus	CP70 Electric Grand		-
D10.5 - Various classic keyboards				
D12	RMI		Yes (Rick Wakeman) - Long Distance Runaround, idem 2014	-
D13	Vox Continental	Vox Continental		-
D14	Farfisa Compact	Farfisa Compact	Elton John - Crocodile Rock	-
D15	Electric Harpsicord	Electric Harpsicord		-
D16	Toy Piano	Toy Piano		-
E0 - Classic analog synthesizers				

MOXF Voice N°	MOXF Voice Name	Instrument	Morceau	N° piste audio démo
E1	Classic Minimoog	Moog Minimoog	Styx - Fooling Yourself, Speedwagon, Rush ,Pink Floyd, Yes	7
E2	“Abacab” Mini	Moog Minimoog	Genesis – Abacab	-
E3	Mini 3-Osc 5th	Moog Minimoog		-
E4	3-osc Octave Mini	Moog Minimoog		-
E5	Minimoog Overdrive	Moog Minimoog		-
E6	Minimoog Ramp	Moog Minimoog		-
E7	Minimoog Sineclick	Moog Minimoog		-
E8	Mini Filtered 5th	Moog Minimoog		-
E9	Wakeman Mini	Moog Minimoog	Yes (Rick Wakeman) - Long Distance Runaround Rick Wakeman - The Six Wives of Henry VIII	-
E10	Styx Moog	Moog Minimoog		-
E11	E.L.P. “Lucky Man”	Moog Modular	Emerson, Lake & Palmer - Lucky man	-
E11.5 - Sequential, Roland, ARP, and Korg sounds				
E12	Cars “Let’s Go” Sync	Prophet 5	The Cars - Let's go	6
E13	SH 101 Saw	Roland SH 101		-
E14	Chick’s Odyssey	ARP Odyssey	Chick Corea - Where Have I Known You Before	-
E15	ARP Highpass Lead	ARP Odyssey		-
E16	Odyssey Ramp	ARP Odyssey		-
F0 - SYNTH BASSES-				
F1	Korg Mini-Korg	MiniKorg		-
F2	Minimoog Bass Warm	Moog Minimoog	Stevie Wonder 70's	-
F3	Minimoog Bass Attack	Moog Minimoog		-
F4	Mini Bass Punch	Moog Minimoog		-
F5	F5 – Mini Bass Filter	Moog Minimoog		-
F6	Modular Rezo Bass	Moog Modular		-
F7	Taurus Bass Pedal 1	Taurus Bass Pedal 1	Rush (Geddy Lee)	-
F8	TB-303 Bassline	Roland TB303		-
F8.5 - Various Synth Effects				
F9	Oscillator Mod 1			-
F10	Oscillator Mod 2			-
F11	Oscillator Mod 3			-
F12	S & H Generator			-
F13	Syndrums			-
F14	Theremin	Theremin (Ethervox, Moog)	Beach Boys - Good Vibrations	-
F15	AKS Synthi A	EMS Synthi AKS		-
F16	Sequential Pro-One	Sequential Pro-One		-
F16.5 - CLASSIC POLYPHONIC SYNTHS AND KEYBOARDS				
G1	Prophet T8 Brass	Prophet T8		-
G2	Memorymoog Sweep	Sweep		-

MOXF Voice N°	MOXF Voice Name	Instrument	Morceau	N° piste audio démo
G3	OB8 Comp	Oberheim OB8		-
G4	OB-X Strings	Oberheim OB-X		-
G5	Prophet T8 Strings	Prophet T8		-
G6	1999/Crazy	Oberheim	Prince - 1999 Prince - Let's Go Crazy	-
G7	Jupiter-8 Split	Jupiter-8		-
G8	Juno-60 Pad	Juno-60		-
G9	Korg Polysix	Korg Polysix		-
G10	Solina Strings	Solina	soundtrack 70's - Charlie's Angel	-
G11	U.K. CS80	Yamaha CS80		-
G12	Prophet 5 Brasscomp	Prophet 5		-
G13	PPG Wave 2.2	PPG Wave 2.2		-
G14	Mellotron	Mellotron		-
G15	Mellotron Choir	Mellotron		-
G16	Strawberry Flutes	Mellotron	Beatles - Strawberry Fields Forever	-
H0 - Greatest Hits of Vintage Keys/FX Sounds				
H1	Tom Sawyer	Oberheim OB-8.	Rush - Tom Sawyer	4
H2	Jump	Oberheim OBX-A	Van Hallen – Jump	1
H3	Baba O'Riley		The Who - Baba O'Riley (les Expert NY)	2
H4	Won'tGetFooledAgain	Lowrey organ triggered by a CS3 Putney synth	The Who - Won't Get Fooled Again (Les Experts Miami)	3
H5	WelcomeBackMyFriends	Moog Modular	Emerson Lake and Palmer's - Karn Evil 9 First Impression - Part 2	-
H6	Journey SeparateWays	Jupiter 8	Journey - Separate Ways	-
H7	Toto “Africa” Horns		Toto - Africa	-
H8	“FinalCountdown” Ld	Minimoog or Prophet 5	Europe - Final Countdown	-
H9	Frankenstein	ARP 2600	Edgar Winter Group - Frankenstein	-
H10	Prophet UFO	Prophet 5	Styx - Too Much Time On My Hands	-
H11	Prophet Poly-mod	Prophet 5		-
H12	Ringmod Bell A	Minimoog, Prophet 5, Oberheim B-8, and Roland Jupiter-8.	Vangelis - Blade Runner	-
H13	Ringmod Bell B			-
H14	Pink Floyd 1		Pink Floyd - On The Run	9
H15	Pink Floyd 2		Pink Floyd - On The Run	9
H16	Clockwork Orange	Moog Modular	Wendy Carlos - Clockwork Orange	-

9.3.7.2 « Jamal's Flash Sounds » de GM Gospel Musicians (180€)



180€ ($150 sur sites US)
http://gospelmusicians.com/jamals-flash.html#product-details-tab-briefdescription

Démo : https://www.youtube.com/watch?v=NRjOIMO49ns

9.3.7.2.1	Présention	696
9.3.7.2.2	Contenu	697
9.3.7.2.3	Installation (A terminer)	697
9.3.7.2.4	Utilisation	698

9.3.7.2.1 Présention

Jamal's Flash is the best of all of the classic gospel and urban sounds. You get all of the Neo-Soul sounds with :

- ✓ **suitcase**,
- ✓ **stage**,
- ✓ **wurli**.
- ✓ the classic staple gospel tones of the **MKS-20** Piano module (Piano 1, Piano 2, EP 1, and EP 2).
- ✓ two of the most flavorful pianos from AcousticSamples (**KAWAI Grand Piano** and **A-Piano**). We chose these two pianos, because they are so rich and full of character, which will make your Motif sound like a real piano.
- ✓ the phattest **brass and synth horn** sounds that are sure to inspire you.
- ✓ some **strings** to stack and layer with everything.
- ✓ **Jazz Piano** and the **Power Grand** from the Yamaha Motif Classic.

La Banque **User 1** est entièrement remplie de **A à H**, avec 128 patches de sons prêts pour le live : pianos, pianos électriques, ainsi que Strings et Brass Synth à utiliser en superposition.

Des « click Tracks » de gospels sont incluses dans les Performances pour les claviéristes qui doivent jouer tout l'orchestre à eux seuls.

Certaines Performances dispose d'une basse en split main gauche, et des synthés de Brass de façon à jouer toutes les parties d'un service d'église.

Remarques:

- ✓ XS : pas de motifs ni « click Tracks » Gospel en mode performance, mais par contre des Presets vocaux sont disponibles en banque USER. Aucune assistance technique n'est mise à disposition pour le XS contrairement aux XF et MOXF.
- ✓ MOXF: pas de motifs chargés en mode Pattern; Cependant, des Patterns d'arpèges sont disponibles ainsi que des « click Tracks » dans les Presets performance USER.

- ✓ IMPORTANT: une mémoire RAM Flash de 1 Go est indispensable pour utiliser ces sons..

Requirements

- ✓ Technical Skills Not a novice in computers or Motif architecture
- ✓ IMPORTANT Flash RAM for MOXF/XF or RAM for XS Sold seperately
- ✓ Flash RAM Yamaha Motif XF/MOXF
- ✓ DIMM RAM Yamaha Motif XS only (Sounds Lost When Turned Off)
- ✓ Transferring Sounds External Hardrive or Thumb Drive
- ✓ Computer Required for Downloading Sounds
- ✓ Play Sounds from Thumb Drive Not supported

Synthesizer Compatibility

- ✓ Model Yamaha Motif XS/XF/MOXF
- ✓ Not Compatible With Yamaha Motif ES/MOX
- ✓ Motif ES Not supported
- ✓ Firmware Must Update to the Newest Firmware

9.3.7.2.2 Contenu

9.3.7.2.3 Installation (A terminer)

Traduction de ReadMeFirst.

Pour que les sons fonctionnent sur la RAM flash, la dernière version du microprogramme doit être installée.

Pour mettre à jour le firmware télécharger le dernier firmware sur http://download.yamaha.com/search/product/?site=usa.yamaha.com&language=en&category_id1=16244&category_id2=16381&category_id3=&product_id=623454 et l'installer comme suit :

- Aller à l'appui ---> Téléchargements. Voici un lien direct

Étape 2: Installez le nouveau firmware pour les instructions:
Comment vérifier la version de votre MOXF6 / MOXF8
1. Appuyez sur la touche [UTILITY], puis appuyez sur la touche [JOB].
2. Le message suivant apparaîtra au bas de l'écran:

Boot:. V * ** / Firm: V * ** *..

La version de l'appareil est indiqué par "Firm:.. V * ** *".
Éléments requis
- Une mémoire flash USB de plus de 64Mo capacité formatée sur le MOXF6 / MOXF8
1. Après avoir téléchargé, copiez les fichiers suivants non compressés à une mémoire flash USB. Non
d'autres fichiers doivent être présents sur la mémoire flash USB.
8L26OS_.PGM
2. Éteignez le MOXF6 / MOXF8.
3. Branchez la mémoire flash USB préparé à l'étape 1 à l'USB [TO DEVICE] borne
du MOXF6 / MOXF8.
4. Maintenez le bouton [LEVEL] mètres, puis allumez le MOXF6 / MOXF8.
5. Une fois le message "Update MOXF 6/8. Appuyez sur [REC]" apparaît, appuyez sur [REC].

La mise à jour va commencer avec le "Fichier Contrôle", "PROG Erasing" et "Writing PROG **
%" messages.
Lorsque la "Terminé. Redémarrez MOXF 6/8" apparaît, éteignez le MOXF6 / MOXF8 et retirez la mémoire flash USB.

9.3.7.2.4 Utilisation

Nous vous recommandons de visiter Motifator.com pour plus d'informations. Des techniciens Yamaha peuvent répondre aux questions en lignen, et des tutoriels sont consacrés à la plupart des fonctions.

9.3.7.3 « Hot Salsa » MIDI loop de KeyFax ($30 ou 40)



$40 : http://www.keyfax.com/index.php/twiddly-bits-hot-salsa.html

$30
http://secure.keyfax.com/mm5/merchant.mvc?Screen=PROD&Store_Code=M&Product_Code=T_HS-DLD.zip&Category_Code=TWIDS

Banque de lLoop MIDI et de Salsa, avec une version « .w3p » pour le Motif XF (à ne pas confondre avec w7p pour le Motif XS), ce qui permet d'avoir un accompagnement.

Démo d'utilisation des patterns dans Motif XF :

- ✓ Drum : https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=PpklEgy0I0E
- ✓ Instrumentalhttp://secure.keyfax.com/mm5/merchant.mvc?Screen=MEDIA&Store_Code=M

The second of two new collections of Latin MIDI Samples. Hot Salsa! contains specialist salsa loops; from sensuous basslines to punctuating brass; classic piano montunos to snakey guitar lines; from the all-important component parts of the fundamental rhythm section (shakers, claves, bongos, congas and more) to fiery timbale breaks, fills and much more.

The collection is organized into 7 main instrument folders each relating to one of the main instrumental groups (see Category list). Inside are both 'Patterns' (short, 2 or 4 bar loops) and 'Parts' (longer, 8-12 bar phrases with classic salsa chord progressions.

Everything can be transposed, edited, and voiced at will and, as with all Twiddly.Bits libraries, everything has been MIDI-recorded by top players in the genre.

SMF Type 1 file format. Guaranteed to work with all DAWs and hardware sequencers that can load/import .MIDs: Cubase (all versions, including LE and Sequel), GarageBand, Pro Tools, Logic, Acid, Reason, Ableton Live, FL Studio, Live, and Cakewalk (all version), and with all VSTs or synth sound sources.

Available Formats : The file/mapping formats that come with this download include

- ✓ SMF “.mid”
- ✓ **Motif** **“w3p”**
- ✓ Motif ES “w7p”

Spéfications

- ✓ 500+ unique, royalty-free MIDI loops
- ✓ Everything played by live musicians - with no quantizing
- ✓ All the instrumentation you need for Salsa!
- ✓ SMF format with standard GM mapping (see below for additional formats)
- ✓ Additional native **file formats for Motif/Motif ES workstations**
- ✓ Players include Joe Fuentes, Derek Negron, Phil Retamoza, Michael Spiro, Rich Kuhns, and Phil Hawkins
- ✓ Instant download: start working in 2 minutes!
- ✓ Categories and Loops
- ✓ BASS (63), BASS/PIANO UNISON (12), BRASS (46), DRUMS (75), GUITAR (19), PIANO (167), PERCUSSION (77)

9.3.7.4 « The Funk » MIDI loop de KeyFax ($30)

http://secure.keyfax.com/mm5/merchant.mvc?Screen=PROD&Store_Code=M&Product_Code=T_6-DLD.zip&Category_Code=S_S

Banque de lLoop MIDI et de Salsa, avec une version « .w3p » pour le Motif XF (à ne pas confondre avec w7p pour le Motif XS), ce qui permet d’avoir un accompagnement (idem hot Salsa 9.3.7.3 ci-dessus).



DRUMS (190), ELECTRIC PIANO (76), BASS (134), CLAVINET (56), GUITAR (97), SOLO SAX (32), BRASS SECTION - ALTO & TENOR SAX, TRUMPET, AND TROMBONE (30).

We Say
Old School funk; raw, rare, and rippin'.

More than 600 top quality loops featuring all the crucial instruments for funk, including electric pianos, Clavinets, brass, drum and bass of course, and dead cool guitar.

Inspired by the seventies, this collection was recorded by the cream of London's young funk players several of whom have now gone on to work with heavy-hitting international artists like Amy Winehouse, Tina Turner, and Beyonce.

The Clavinet parts are standout, and the drums are classic. This is real songwriter material, and a collection you'll come back to time and time again.

SMF Type 1 file format. Guaranteed to work with all DAWs and hardware sequencers that can load/import .MIDs: Cubase (all versions, including LE and Sequel), GarageBand, Pro Tools, Logic, Acid, Reason, Ableton Live, FL Studio, Live, and Cakewalk (all version), and with all VSTs or synth sound sources.

9.3.7.5 « 80s Pop/Rock Soundset Volume 1 & 2 » de PlayKeys

http://www.playkeyz.com/80spr1.html
https://web.archive.org/web/20131229083637/http://playkeyz.com/80spr2.html

Custom synthesizer patches of synth sounds used in specific synth cover songs from the 1980s. Great for 80s synth cover bands or anyone who wants to sound like the CD. These voices and performances load without external waves - these utilize the ROM already in your Yamaha synth. We send you by email files to download and load into your synth or rack.

upported Synths: Motif ES, Motif ES Rack, Motif XS, Motif XS Rack, Motif XF, MO6/8, MOX, Motif XF, S90ES, S70XS, S90XS

Type of Product: Yamaha synth sound packs and libraries sent as Digital Yamaha files that your synth will load. There are no samples used. The files are sent to you by email, which you load into your synth using the method specified in the email and/or your synth's instruction manual.

Why This Sound Bank Is Different: The tone of a synthesizer patch on an 80's cover song is as important, and sometimes more important, than the notes being played. Good synth players in cover bands or tribute bands must get their sound to match the CD. We made a list of classic 1980's rock and pop synth songs and programmed patches for those specific songs.

How We Programmed These: Every voice started as an initialized sound on a Yamaha synth, with no modification to the default parameters. We listened to the CD, one channel at a time, and started tweaking. Using the Yamaha synth's internal ROM waves (there's a lot to choose from), we tweaked the filters and envelopes and added whatever effects were required to get close to the CD sound. Frankly, this pro

Volume 1

Europe - The Final Countdown	Styx - Too Much Time on My Hands
Van Halen - 1984	Bon Jovi - Runaway
Van Halen - Jump	Corey Heart - Sunglasses At Night
Van Halen - When It's Love	Michael Jackson - Thriller
Van Halen - Love Walks In	Toto - Hold The Line
Van Halen - I'll Wait	Ozzy Osbourne - No More Tears
Billy Idol - Rebel Yell	Bananarama - Cruel Summer
Billy Idol - Mony Mony	Roxette - Listen to Your Heart

INXS - Never Tear Us Apart	Loverboy - Working for the Weekend
The Cars - Magic	J. Geils Band - Freeze Frame
The Cars - Just What I Needed	Simple Minds - Don't You Forget About Me
The Cars - You Might Think	Howard Jones - No One Is To Blame
Heart - Alone	Dexy's Midnight Runners - Come on Eileen
Whitesnake - Here I Go Again	Van Halen - I'll Wait
Simple Minds - Alive and Kicking	Frankie Goes to Hollywood - Relax
Rush - Tom Sawyer	Cutting Crew - I Just Died in Your Arms Tonight
Rush - Subdivisions	

Volume 2

Wanted Dead or Alive - Bon Jovi	Carrie – Europe
Born to Be My Baby - Bon Jovi	Bette Davis Eyes - Kim Carnes
Don't Stop Believin' – Journey	Ask The Lonely – Journey
Obsession – Animotion	When Doves Cry – Prince
Hold Me Now - Thompson Twins	Shattered Dreams - Johnny Hates Jazz
All Through The Night - Cindy Lauper	Dreams - Van Halen
Head Over Heels - Tears for Fears	Rainbow in the Dark – Dio
Send Her My Love – Journey	I Get Weak - BeLinda Carlisle
If You Were Here - Thompson Twins	Dress You Up – Madonna
Take Me Home - Phil Collins	Sara – Starship
That Was Yesterday – Foreigner	Things Can Only Get Better - Howard Jones
Cold As Ice - Foreigner	Too Shy – Kajagoogoo
Waiting For A Girl Like You – Foreigner	Dancing in the Dark - Bruce Springsteen
Lucky Star – Madonna	99 Red Balloons – Nena
When You Close Your Eyes - Night Ranger	All of My Love - Led Zepplin
When I See You Smile - Bad English	Never – Heart
Kyrie - Mr. Mister	What About Love – Heart
Need You Tonight – INXS	Eyes Without a Face - Billy Idol
Where The Streets Have No Name - U2	and more…….

Sommaire complet

Pensez à utiliser les signets PDF pour faciliter la navigation lors de la lecture à l'écran

1 DÉMARRAGE 6

1.1 OU TROUVER QUOI ? 6
1.2 INTRODUCTION PERSONNELLE (A RÉDIGER) 7
1.3 CONNEXIONS SIMPLES 8
1.4 PANNEAU DE COMMANDE 10
1.5 JOUER EN MODE « VOICE » 11
1.5.1 ORGANISATION DES » BANKS » ET SÉLECTION DES « VOICES » EN MODE « VOICE » 11
1.5.2 SÉLECTION DE VOIX À L'AIDE DE **CATEGORY SEARCH** 13
1.5.3 ÉDITION DE VOIX 14
1.5.3.1 « Normal Voice Edit » (Édition de voix normale) 14
1.5.3.2 Édition de voix de batterie : « Drum Voice Edit » 14
1.5.4 AMÉLIORATION DU SON À L'AIDE D' « EFFETS » 15
1.5.5 UTILISATION DE LA FONCTION « ARPEGGIO » 16
1.5.6 STOCKAGE DE LA VOIX ÉDITÉE : STORE 18
1.6 JOUER EN MODE « PERFORMANCE » 20
1.6.1 SÉLECTION D'UNE PERFORMANCE 20
1.6.2 INDICATIONS DU MODE « PERFORMANCE PLAY » 21
1.6.3 UTILISATION DES CONTRÔLEURS ET DES BOUTONS 21
1.6.4 AFFECTATION DE VOIX À UNE PARTIE DE PERFORMANCE 21
1.6.5 CRÉATION D'UNE « PERFORMANCE » EN COMBINANT PLUSIEURS VOIX 23
1.6.5.1 Préparation de la création d'une performance (initialisation de la performance) 24
1.6.5.2 Reproduction de plusieurs voix ensemble (couche) 24
1.6.5.3 Partage 25
1.6.5.4 Réglage des niveaux de partie 25
1.6.6 MODIFICATION DES RÉGLAGES D'ARPÈGE POUR CHAQUE PARTIE 26
1.6.7 STOCKAGE DE LA « PERFORMANCE » 27
1.6.8 ENREGISTREMENT MIDI EN MODE « PERFORMANCE » 27
1.6.8.1 Structure de la fonction Performance Record 27
1.6.8.2 Enregistrement de la reproduction de la mélodie et des arpèges dans le morceau 28
1.6.8.3 Enregistrement de la reproduction d'arpèges sur un motif 29
1.6.9 ENREGISTREMENT/LECTURE AUDIO 31
1.6.9.1 Enregistrement AUDIO d'une performance 31
1.6.9.2 Reproduction d'un fichier audio 33
1.7 APERÇU DU MODE « PATTERN » 35
1.7.1 JOUER UN « PATTERN » 35
1.7.2 CHARGER UN « PATTERN » 35
1.7.3 AFFICHAGE DE L'ÉCRAN PATCH DU MOTIF DE DÉMONSTRATION 36
1.7.4 CRÉATION DE MOTIF À L'AIDE DE LA FONCTION « ARPEGGIO » 36
1.7.5 CRÉATION D'UNE « CHAÎNE DE MOTIFS » À CONVERTIR EN MORCEAU « SONG » 38
1.7.5.1 Création d'une « chaîne de motifs » 38
1.7.5.2 Conversion d'une « chaîne de motifs » en un morceau « Song » 40
1.7.5.3 Enregistrement de mélodies 40
1.8 APERÇU MODE « SONG » 42
1.8.1 PROCÉDURE SIMPLIFIÉE POUR L'ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL 42
1.8.1.1 Enregistrement 42
1.8.1.2 Song Store : STORE 42

1.8.2 CRÉATION D'UN MORCEAU « SONG » 43
1.8.2.1 Préparation de l'Enregistrement en temps réel : F1 « Setup » 43
1.8.2.2 Enregistrement par substitution 44
1.8.2.2.1 Procédure d'enregistrement pour les pistes multiples : « All Track » 45
1.8.2.2.2 Procédure d'enregistrement pour la piste Tempo 45
1.8.2.2.3 Procédure d'enregistrement pour la piste « scène » 46
1.8.2.2.4 Répétition avant enregistrement 46
1.8.2.3 Enregistrement par surimpression 47
1.8.2.4 Enregistrement par insertion 47
1.8.2.5 Création d'un morceau à l'aide des Arpèges : F2 « Arpeggio » 47
1.8.2.6 Edition de l'enregistrement MIDI : « Song Edit » 48
1.8.2.7 Création d'un effet « swing » : « Play Effect » 50
1.8.2.8 Stockage du morceau créé 51
1.9 APERÇU DU MODE « FILE » : ENREGISTREMENT/CHARGEMENT DES DONNÉES EN TEMPS RÉEL 52
1.9.1 ENREGISTREMENT/CHARGEMENT DES DONNÉES EN MODE « FILE » 52
1.9.1.1 Sauvegarde des réglages sur un périphérique de stockage USB 52
1.9.1.2 Chargement des réglages depuis un périphérique de stockage USB 53
1.9.2 CAS DES WAVEFORMS ET SAMPLES À L'ENREGISTREMENT ET AU CHARGEMENT 54
1.10 APERÇU DU MODE « MIXING » : RÉGLAGES DU GÉNÉRATEUR DE SONS MULTI-TIMBRE POUR LA REPRODUCTION DE MORCEAUX/MOTIFS 56
1.11 APERÇU DU MODE « UTILITY » : RÉGLAGES GÉNÉRAUX DU SYSTÈME 57
1.11.1 CONFIGURATION DES TÂCHES EXÉCUTÉES AUTOMATIQUEMENT À LA MISE SOUS TENSION 57
1.11.2 SÉLECTION DU TYPE DE PRÉSENTATION DE L'ÉCRAN 58
1.11.3 RÉGLAGE DE L'ACCORDAGE 61
1.11.4 TRANSPOSITION : « TRANSPOSE » 61
1.12 APERÇU DES 9 MODES 63
1.13 PRINCIPES D'UTILISATION DES CONTRÔLEURS 66
1.13.1 DÉPLACEMENT DU CURSEUR 66
1.13.2 MODIFICATION (ÉDITION) DES VALEURS DES PARAMÈTRES : MOLETTE (CADRAN) ET DEC/INC 66
1.13.3 FONCTIONS ET SOUS-FONCTIONS 67
1.13.4 SAISIE DE CARACTÈRES POUR NOMMER UN ÉLÉMENT 67
1.13.5 SAISIE DIRECTE D'UN NUMÉRO (PAVÉ NUMÉRIQUE) 69
1.13.6 APPEL DE LISTE DÉROULANTE 70
1.13.7 RÉGLAGES DES NOTES (TOUCHES) ET DE LA VÉLOCITÉ 71
1.13.8 RUBANS ET MOLETTES DE « PITCH » ET « MODULATION » 71
1.13.9 POTARS ET CURSEURS 72
1.13.9.1 Fonctions des « Knobs » ou potars (boutons rotatifs) 74
1.13.9.2 Fonctions des « Faders » ou curseurs 76
1.14 ECOUTE DES MORCEAUX « SONG » DE DÉMONSTRATIONS 77
1.14.1 REPRODUCTION DU MORCEAU DE DÉMONSTRATION 77
1.14.2 SÉLECTION D'UN AUTRE MORCEAU 77
1.14.3 CHARGEMENT DES DONNÉES DE DÉMONSTRATION 78

2 ORGANISATION DE LA MÉMOIRE 80

2.1 MÉMOIRE INTERNE 80
2.1.1 MÉMOIRE FLASH ROM 80
2.1.2 DRAM / SDRAM 80
2.1.3 MODULE D'EXTENSION DE LA MÉMOIRE FLASH (FL512M/FL1024M EN OPTION) 80
2.1.4 TAMPON D'ÉDITION ET MÉMOIRE UTILISATEUR 81
2.1.5 TAMPON D'ÉDITION ET TAMPON DE RAPPEL 81

2.2 BANQUES DE VOIX : « VOICE » 82
2.3 BANQUES DE « PERFORMANCES » 82

3 PANNEAU DE COMMANDE 83

3.1 VUE GÉNÉRALE 83
3.2 SECTIONS DES « BANQUES » DE SONS (SECTIONS 27 À 36) 88

4 DÉTAILS DES DIFFÉRENTS MODES 92

4.1 MODE « VOICE » 93
4.1.1 UTILISATION DU CLAVIER EN MODE « VOICE PLAY » 93
4.1.1.1 Sélection de voix par les « Banks » 94
4.1.1.2 Utilisation de la fonction « Category Search » 94
4.1.1.3 Regroupement des voix les plus fréquemment utilisées : catégorie « Favorite » 96
4.1.1.3.1 Enregistrement de vos voix préférées dans la catégorie « Favorite » 96
4.1.1.3.2 Sélection de voix dans la catégorie Favorite 96
4.1.1.4 Utilisation des boutons et des curseurs de commande 97
4.1.1.4.1 Fonctions des boutons 98
4.1.1.4.2 Fonctions de curseur de commande : « Faders » 100
4.1.1.4.3 L'indicateur « E » 100
4.1.1.5 Réglage du canal de transmission MIDI du clavier 100
4.1.1.6 Réglage de l'« octave » du clavier 101
4.1.1.7 Écran « Voice Play » : F1 « Play » 102
4.1.1.8 Informations sur les voix SF6 « INFO » (Informations) 104
4.1.1.9 Réglages de « portamento » : F2 « Porta » 105
4.1.1.10 Modification de la « coloration tonale » : F3 « EG/EQ » 106
4.1.1.11 Réglages des « arpèges » : F4 « Arpeggio » 108
4.1.1.12 Utilisation de la fonction « Arpeggio » 108
4.1.1.13 Modification du « type d'arpège » 110
4.1.2 EDITION DE VOIX NORMALE 111
4.1.2.1 Généralités 111
4.1.2.1.1 « Common Edit » (Édition commune) et « Element Edit » (Édition d'élément) 111
4.1.2.1.2 Édition de voix normales 112
4.1.2.1.3 Fonctions pratiques pour l'édition de voix 113
4.1.2.1.3.1 Activation/désactivation d'un élément 113
4.1.2.1.3.2 Isolement de l'élément à éditer 113
4.1.2.1.3.3 Fonction « Compare » (Comparaison) 114
4.1.2.1.3.4 Stockage de la voix créée 114
4.1.2.2 Paramètres « Common Edit » 115
4.1.2.2.1 Réglages généraux pour la voix sélectionnée : F1 « General » 115
4.1.2.2.1.1 Attribution d'un nom à la voix éditée : SF1 « Name » 116
4.1.2.2.1.2 Réglages du mode « Play », tels que « MicroTuning » et « Mono/Poly » : SF2 « Mode Play » 117
4.1.2.2.1.3 Autres réglages : SF3 « Other » 119
4.1.2.2.2 Réglages d' « arpèges » : F2 « ARP Main » 120
4.1.2.2.3 Réglages d' « arpèges » : F3 « ARP Other » 123
4.1.2.2.4 Réglages de « contrôleur » : F4 « Ctrl Set » (Controller Set) 125
4.1.2.2.5 « Modulation » de la voix : F5 « Com LFO » (Common LFO) 127
4.1.2.2.5.1 Réglages de l'onde de l'OBF : SF1 « Wave » (Common LFO Wave) 127

4.1.2.2.5.2 Réglages de l'onde de l'OBF : SF2 « Set » (Common LFO Set) 130
4.1.2.2.5.3 Réalisation de vos propres réglages OBF : SF3 « User » (Common LFO User) 132
4.1.2.2.6 Réglages des « effets » : F6 « Effect » 133
4.1.2.2.6.1 Réglages de la connexion des « effets » : SF1 « Connect » 133
4.1.2.2.6.2 Réglages des paramètres d' « effets » : SF2 « Ins A », SF3 « Ins B », SF4 « Reverb », SF5 « Chorus » 135
4.1.2.2.6.3 Réglages des paramètres d' « effets » : SF2 « Ins L » (Insertion Large) 136
4.1.2.3 Paramètres « Element Edit » (Édition d'élément) 139
4.1.2.3.1 Écrans « Selected Element »/ « Four-Element » (Quatre éléments) 139
4.1.2.3.2 Réglage de la « forme d'onde » et de la plage de notes de l'élément : F1 « Oscillator » 140
4.1.2.3.3 Réglages de hauteur : F2 « Pitch » 144
4.1.2.3.3.1 Accord et échelle de hauteur de ton : SF1 « Tune » 144
4.1.2.3.3.2 Réglages de « générateur d'enveloppe de hauteur » : SF2 « PEG » (Pitch EG) 145
4.1.2.3.4 Réglage de la clarté du son à l'aide du » filtre » : F3 « Filter » 149
4.1.2.3.4.1 Sélection d'un « type de filtre » : SF1 « Type » 149
4.1.2.3.4.2 Réglages du « générateur d'enveloppe de filtre » : SF2 « FEG » (Filter EG) 154
4.1.2.3.4.3 Réglages du générateur d' « enveloppe de filtre » : SF2 « FEG » (Filter EG) 157
4.1.2.3.4.4 Réglages de l'échelle du filtre : SF3 « Scale » 161
4.1.2.3.5 Réglages de niveau de sortie : F4 « Amplitude » 163
4.1.2.3.5.1 Réglages de niveau et de « panoramique » : SF1 « Level/Pan » 163
4.1.2.3.5.2 Réglages du générateur d'enveloppe d'amplitude : SF2 « AEG » (Amplitude EG) 164
4.1.2.3.5.3 Réglages de l'échelle d'amplitude : SF3 « Scale » 167
4.1.2.3.6 Modulation de la voix : F5 « Elm LFO » (Element LFO) 168
4.1.2.3.7 Réglages de l'égaliseur : F6 « EQ » 169
4.1.2.3.7.1 Lorsque le paramètre « EQ Type » est réglé sur « 2 Band » 169
4.1.2.3.7.2 Lorsque le paramètre « EQ Type » est réglé sur « PEQ » 170
4.1.3 ÉDITION DE VOIX DE BATTERIE 171
4.1.3.1 Généralités 171
4.1.3.1.1 « Common Edit » et « Key Edit » 171
4.1.3.1.2 Édition des voix de batterie 171
4.1.3.2 Paramètres « Common Edito » 173
4.1.3.2.1 Réglages généraux pour la voix sélectionnée : F1 « General » 173
4.1.3.2.2 Réglages d' « arpèges » : F2 « ARP » Main (Arpeggio Main) 173
4.1.3.2.3 Réglages d' « arpèges » : F3 « ARP Other » (Arpeggio Other) 173
4.1.3.2.4 Réglages de contrôleur : F4 « Ctrl Set » (Controller Set) 174
4.1.3.2.5 Réglages des effets : F6 « Effect » 174
4.1.3.2.5.1 Réglages de la connexion des effets : SF1 « Connect » 174
4.1.3.2.5.2 Réglages de paramètres d'effets : SF2 « Ins A » – SF5 « Chorus » 175
4.1.3.3 Paramètres « Key Edit » 176
4.1.3.3.1 Réglage de l'onde et de la plage de notes de la touche : F1 « Oscillator » 176
4.1.3.3.2 Réglage de la clarté du son à l'aide du filtre : F3 « Filter » 179
4.1.3.3.3 Réglages d'amplitude : F4 « Amplitude » 180
4.1.3.3.4 Réglages de l'égaliseur : F6 « EQ » 181
4.1.4 « VOICE JOB » 182
4.1.4.1 « Voice Job » : principe d'utilisation 182
4.1.4.2 Initialisation de la voix : F1 « Init » 182
4.1.4.3 Edit Recall : F2 fonction « Recall » 183
4.1.4.4 Copie d'un élément de voix sur l'élément en cours : F3 « Copy » 183
4.1.4.5 Transmission des données de voix via la fonction MIDI (Bulk Dump) : F4 « Bulk » (Bulk Dump) (Transfert en bloc) 184
4.2 MODE « PERF»ORMANCE 185
4.2.1 UTILISATION DU CLAVIER EN MODE « PERFORMANCE » 185

4.2.1.1 Principe d'affectation de voix à des parties de « performance » 186
4.2.1.1.1 Structure des performances : « Couche » 186
4.2.1.1.2 Structure des performances : Partage selon la plage de notes 186
4.2.1.1.3 Structure des « performances » : Partage selon la plage de vélocité des notes 186
4.2.1.1.4 Structure des performances : Utilisation de l'arpège 186
4.2.1.2 Exercice de création d'une performance en combinant plusieurs voix 187
4.2.1.2.1 Préparation de la création d'une « performance » (initialisation de la performance) 187
4.2.1.2.2 Partage 188
4.2.1.2.3 Réglage des niveaux de « partie » 188
4.2.1.3 Modification des réglages d' « arpège » pour chaque « partie » 188
4.2.1.4 Stockage de la « performance » 189
4.2.2 REPRODUCTION D'UNE « PERFORMANCE » 191
4.2.2.1 Sélection d'une « performance » 191
4.2.2.2 Activation/désactivation d'une « partie » 191
4.2.2.2.1 Activation/désactivation de parties spécifiques : « Mute » 191
4.2.2.2.2 Isolement d'une partie spécifique : « SOLO » 191
4.2.2.3 Utilisation de la fonction « Arpeggio » 192
4.2.2.3.1 Activation/désactivation de la reproduction d' « arpèges » pour chaque partie 192
4.2.2.3.2 Activation/désactivation du paramètre « Arpeggio Hold » pour chaque partie 192
4.2.2.4 Utilisation des contrôleurs 193
4.2.2.4.1 Potars 193
4.2.2.4.2 Curseurs 195
4.2.2.5 Écran Performance Play : F1 « Play » 195
4.2.2.6 Informations sur la performance : **SF6** « INFO » (Information) 197
4.2.2.7 Paramètres de la voix affectée à chacune des parties : F2 « Voice » 198
4.2.2.8 Modification des caractéristiques tonales : F3 « EG » (Envelope Generator) 199
4.2.2.9 Réglages des arpèges : F4 « Arpeggio » 199
4.2.2.10 Enregistrement du jeu au clavier en mode « Performance » 201
4.2.3 EDITION D'UNE « PERFORMANCE » 203
4.2.3.1 Généralités 203
4.2.3.1.1 « Common Edit » (Édition commune) et « Part Edit » (Édition de parties) 203
4.2.3.1.2 Procédure d'édition d'une « performance » 203
4.2.3.1.3 Quelques fonctions pratiques pour l'édition de performances 204
4.2.3.1.3.1 Activation/désactivation de parties spécifiques : « Mute » 205
4.2.3.1.3.2 Isolement d'une partie spécifique 205
4.2.3.1.3.3 Indicateur « E » 205
4.2.3.1.3.4 Fonction « Compare » 205
4.2.3.1.3.5 Stockage de la « performance » créée 205
4.2.3.2 Paramètres « Common Edit » 206
4.2.3.2.1 Réglages généraux de la performance sélectionnée : F1 « General » 206
4.2.3.2.1.1 Attribution d'un nom à la performance éditée : SF1 « Name » 206
4.2.3.2.1.2 Réglages de portamento : SF2 « Porta » 207
4.2.3.2.1.3 Réglages d'égalisation pour chaque partie : SF3 « Part EQ » 207
4.2.3.2.1.4 Autres réglages : SF4 « Other » 208
4.2.3.2.2 Réglages du niveau de sortie et de l'effet principal : F2 « Level/MEF » 209
4.2.3.2.2.1 Réglages du niveau de sortie : SF1 « Level » 209
4.2.3.2.2.2 Réglages de l'effet principal : SF2 « MasterFX » 210
4.2.3.2.2.3 Réglages de l'égaliseur principal : SF3 « MasterEQ » 210
4.2.3.2.3 Réglages de l'entrée audio : F4 « Audio In » 212
4.2.3.2.3.1 Réglages de sortie : SF1 « Output » 212
4.2.3.2.3.2 Connexion des effets d'insertion de l'entrée A/N : SF2 « Connect » 213
4.2.3.2.3.3 Réglages des paramètres d'effet : SF3 « Ins A », SF4 « Ins B » 214

4.2.3.2.4 Réglages des effets : F5 « Effect » 214
4.2.3.2.4.1 Réglages de la connexion des effets : SF1 « Connect » 215
4.2.3.2.4.2 Spécification des parties disponibles pour l'effet d'insertion : SF2 « InsSwitch » 216
4.2.3.2.4.3 Réglages de « réverbération » et de « chorus » : SF3 « Reverb », SF4 « Chorus » 216
4.2.3.3 Paramètres Part Edit 217
4.2.3.3.1 Affichage de la partie sélectionnée / Affichage de 4 parties 217
4.2.3.3.2 Sélection de la partie à éditer 218
4.2.3.3.3 Réglage de plage de l'onde et de notes de la partie : F1 « Voice » 219
4.2.3.3.3.1 Réglages de voix pour chaque partie : SF1 « Voice » 219
4.2.3.3.3.2 Réglages de sortie : SF2 « Output » 220
4.2.3.3.3.3 Autres réglages : SF3 « Other » 222
4.2.3.4 Réglages de l'arpège : F2 « ARP Main » (Arpeggio Main) 224
4.2.3.4.1 Réglages d' « arpèges » : F3 « ARP Other » (Arpeggio Other) (Autre arpège) 227
4.2.3.4.2 Réglages de l'amlitude (EG) : F4 « EG » 229
4.2.3.4.3 Réglages de l'égaliseur : F5 « EQ » 231
4.2.3.4.4 Réglages de la réception MIDI : F6 « RcvSwitch » (Receive Switch) 231
4.2.4 PERFORMANCE JOB 233
4.2.4.1 Performance Job — Procédure de base 233
4.2.4.2 Initialisation de la performance : F1 « Init » (Initialize) 233
4.2.4.3 Edit Recall : F2 « Recall » 234
4.2.4.4 Fonction de copie de performance : F3 « Copy » 234
4.2.4.4.1 Copie des réglages de paramètres d'une autre performance : SF1 « Part » 234
4.2.4.4.2 Copie des réglages d'effet de la voix : SF2 « Voice » 235
4.2.4.5 Transmission des données de performance via MIDI : F4 « Bulk » (Bulk Dump) 236
4.3 MODE « MASTER » 237
4.3.1 LES DEUX UTILISATIONS DU MODE « MASTER » 237
4.3.1.1 Enregistrement de « voix/performance/morceau/motif » édité(e) 237
4.3.1.2 Réglages d'utilisation de l'instrument en tant que clavier maître 238
4.3.2 UTILISATION DÉTAILLÉE EN TANT QUE CLAVIER MAITRE 240
4.3.2.1 Mode « Master Play » 240
4.3.2.1.1 Sélection d'un programme maître 240
4.3.2.1.2 Utilisation du clavier en mode « Master Play » : « MASTER » 240
4.3.2.2 « Master Edit » 243
4.3.2.2.1 « Common Edit » (Édition commune) et « Zone Edit » (Édition de zone) 243
4.3.2.2.2 Procédure en mode « Master Edit » 243
4.3.2.2.3 Stockage de la piste maître créée 245
4.3.2.2.4 Paramètres « Common Edit » 246
4.3.2.2.4.1 Attribution d'un nom à la piste maître éditée : F1 « Name » 246
4.3.2.2.4.2 Réglages des autres paramètres : F2 « Other » 246
4.3.2.2.5 Informations sur la piste maître : SF6 « INFO » (Informations) 247
4.3.2.2.6 Paramètres « Zone Edit » 248
4.3.2.2.6.1 Réglages du sélecteur/canal de transmission MIDI : F1 « Transmit » 248
4.3.2.2.6.2 Réglage de la plage de notes pour chaque zone : F2 « Note » 249
4.3.2.2.6.3 Réglages du sélecteur de transmission MIDI : F3 « Tx Switch » (Transmit Switch) 249
4.3.2.2.6.4 Réglages par défaut pour chaque zone : F4 « Preset » 250
4.3.2.2.6.5 Réglages des boutons et curseurs : F5 « KnobSlider » 251
4.3.2.3 « Master Job » 252
4.3.2.3.1 Procédure dans le mode « Master Job » 252
4.3.2.3.2 Initialisation de la piste maître : F1 « Init » 252
4.3.2.3.3 Transmission des réglages de la piste maître à un périphérique MIDI externe : « Bulk Dump » 254
4.4 MODE « SONG » 255

4.4.1 GÉNÉRALITÉS 255
4.4.1.1 Restaurer les morceaux de démonstration 256
4.4.1.2 Jouer un morceau « Song » 256
4.4.2 UTILISATION DE BASE 258
4.4.2.1 Création simple d'un morceau : « Song » 258
4.4.2.1.1 Terminologie 258
4.4.2.1.2 Reproduction de morceaux 259
4.4.2.1.3 « Mute » de piste 259
4.4.2.1.4 « Solo » de piste 259
4.4.2.1.5 Réglage du volume de chaque partie 260
4.4.2.1.6 Enregistrement sur une piste 260
4.4.2.1.7 Création de « Song » à l'aide de la fonction « Arpeggio » 262
4.4.2.1.8 Correction des fausses notes 263
4.4.2.1.9 Création d'un effet swing : « Play Effect » 264
4.4.2.1.10 Stockage du morceau créé 265
4.4.2.2 Création simple d'un « motif » 266
4.4.2.2.1 Structure des motifs 266
4.4.2.2.2 Audition des « motifs » de démonstration 267
4.4.2.2.3 Affichage de l'écran « Patch » du « motif » de démonstration 268
4.4.2.2.4 Création de « motif » à l'aide de la fonction « Arpeggio » 269
4.4.2.2.5 Stockage du « motif » créé 270
4.4.2.2.6 Création d'une « chaîne de motifs » à convertir en « Song » 270
4.4.2.2.7 Création d'une « chaîne de motifs » 271
4.4.2.2.8 Conversion d'une « chaîne de motifs » en « Song » 273
4.4.2.2.9 Enregistrement de mélodies 274
4.4.3 REPRODUCTION DE MORCEAUX « SONGS » 276
4.4.3.1 Procédure de reproduction de morceaux 276
4.4.3.2 Types de reproduction 277
4.4.3.2.1 Reproduction à partir du milieu de morceau 277
4.4.3.2.2 Avance rapide/Rembobinage 278
4.4.3.2.3 Déplacement vers un emplacement choisi du morceau 278
4.4.3.2.4 Pour assourdir une piste (Mute) 278
4.4.3.2.5 Pour isoler une piste (Solo) 279
4.4.3.2.6 Changement de « Tempo » 279
4.4.3.2.7 Affectation de différents réglages liés à la reproduction de morceau : « Song Scene » (Poursuivre la numérotation des boutons) 279
4.4.3.2.8 Enregistrement de « scène » de « Song » 280
4.4.3.2.9 Reproduction de « chaîne de morceaux » 280
4.4.3.3 Boutons et curseurs 282
4.4.3.3.1 Réglage des paramètres « Pan et Effect » pour chaque partie séparément 282
4.4.3.3.2 Réglage des paramètres Cutoff Frequency et Resonance pour chaque partie 283
4.4.3.3.3 Réglage du volume de chaque partie 283
4.4.3.4 Configuration du mixage pour chaque piste séparément 284
4.4.3.5 Écran « Track View » : F1 « TrackView » 284
4.4.3.6 Modification de la « sensation » rythmique du morceau : F2 « Play FX » (Effet de reproduction) 287
4.4.3.7 Canaux de sortie et réglages de boucle pour chaque canal : F3 « Track » 290
4.4.3.7.1 Réglages des canaux de piste : SF1 « Out » (Output Channel) 290
4.4.3.7.2 Réglages de reproduction de boucle : SF2 « Loop » 291
4.4.3.8 Reproduction de la chaîne de morceaux : F4 « Chain » (Song Chain) 292
4.4.3.8.1 Programmation de la « chaîne de morceaux » 292
4.4.4 ENREGISTREMENT DE MORCEAUX 294

4.4.4.1 Enregistrer un morceau en temps réel 294
4.4.4.2 Procédure d'enregistrement de morceau 294
4.4.4.3 « Song Store » : STORE 295
4.4.4.4 Préparation de l'enregistrement de morceaux : F1 « Setup » 296
4.4.4.5 Réglages des arpèges : F2 « Arpeggio » 299
4.4.4.6 Procédure d'enregistrement en temps réel 301
4.4.4.6.1 Enregistrement par substitution 301
4.4.4.6.2 Répétition avant enregistrement 303
4.4.4.6.3 Enregistrement par surimpression 303
4.4.4.6.4 Réenregistrement d'une section spécifique d'un morceau déjà enregistré : « Punch In/Out » 304
4.4.5 ENREGISTREMENT AUDIO DANS UN « SONG » / « PATTERN » (MODE SAMPLING) 305
4.4.6 ENREGISTREMENT DU MORCEAU EN FICHIER AUDIO 305
4.4.7 ÉDITION D'ÉVÉNEMENT MIDI : « SONG EDIT » 305
4.4.7.1 Écran « Event List » et fenêtre « Insert Event » 306
4.4.7.2 Édition de données enregistrées 306
4.4.7.3 Insertion d'un nouvel événement 307
4.4.7.4 Écran « Event List » 308
4.4.7.5 Changement de l'affichage de l'événement MIDI : **F3** « View Filter » 309
4.4.8 « SONG JOB » 310
4.4.8.1 Procédures du mode « Song Job » 312
4.4.8.2 F1 « Undo/Redo » 313
4.4.8.3 F2 « Note » 314
4.4.8.3.1 « 01: Quantize » 314
4.4.8.3.2 « 02: Modify Velocity » 316
4.4.8.3.3 « 03: Modify Gate Time » (Durée de note) 317
4.4.8.3.4 « 04: Crescendo » 318
4.4.8.3.5 « 05: Transpose » 318
4.4.8.3.6 « 06: Glide » (Glissement) 319
4.4.8.3.7 « 07: Create Roll » 320
4.4.8.3.8 « 08: Sort Chord » 320
4.4.8.3.9 « 09: Separate Chord » 321
4.4.8.4 F3 « Event Job » 322
4.4.8.4.1 « 01: Shift Clock » 322
4.4.8.4.2 « 02: Copy Event » 323
4.4.8.4.3 « 03: Erase Event » 323
4.4.8.4.4 « 04: Extract Event » 324
4.4.8.4.5 « 05: Create Continuous Data » 325
4.4.8.4.6 « 06: Thin out » (Réduire) 326
4.4.8.4.7 « 07: Modify Control Data » 326
4.4.8.4.8 « 08: Beat Stretch » 328
4.4.8.5 F4 « Measure Job » (Tâche de mesure) 329
4.4.8.5.1 « 01: Create Measure » (Créer une mesure) 329
4.4.8.5.2 « 02: Delete Measure » (Supprimer la mesure) 329
4.4.8.6 F5 « Track » 331
4.4.8.6.1 « 01: Copy Track » 331
4.4.8.6.2 « 02: Exchange Track » 332
4.4.8.6.3 « 03: Mix Track » 332
4.4.8.6.4 « 04: Track Clear » 332
4.4.8.6.5 « 05: Normalize Play Effect » 333
4.4.8.6.6 « 06: Divide Drum Track » 334
4.4.8.6.7 « 07: Put Track to Arpeggio » 334

4.4.8.6.8 « 08: Copy Phrase » 336
4.4.8.7 F6 « Song Job » 337
4.4.8.7.1 « 01: Copy Song » 337
4.4.8.7.2 « 02: Split Song to Pattern » 337
4.4.8.7.3 « 03: Clear Song » 338
4.5 MODE « PATTERN » 339
4.5.1 REPRODUCTION DE « MOTIFS » 340
4.5.1.1 Procédure de reproduction de « motifs » 341
4.5.1.2 Types de reproduction 342
4.5.1.2.1 Lancement de la reproduction en appuyant sur une note 342
4.5.1.2.2 Reproduction à partir du milieu du motif 343
4.5.1.2.3 Changement de section en cours de reproduction 343
4.5.1.2.4 Assourdissement/isolement de la piste 343
4.5.1.2.5 Modification du tempo 343
4.5.1.2.6 Attribution de divers réglages liés à la reproduction du motif (scène de motif) 343
4.5.1.2.7 Reproduction de la chaîne de motifs 344
4.5.1.3 Configuration du mixage pour chaque piste 344
4.5.1.4 Boutons et curseurs de commande 344
4.5.1.5 Reproduction de motif : F1 « Play » 344
4.5.1.6 Modification de la « sensation » rythmique du motif : F2 « Play FX » (Play Effect) 347
4.5.1.7 Réglages de piste : F3 « Track » 347
4.5.1.8 Création d'un motif : F4 « Patch » 348
4.5.1.9 Chaîne de motifs : F5 « Chain » (Pattern Chain) 350
4.5.1.9.1 Reproduction de la chaîne de motifs : F5 « Chain » 351
4.5.1.9.2 Procédure de reproduction de la « chaîne de motifs » 351
4.5.1.9.3 Enregistrement d'une chaîne de motifs en temps réel : ● « Chain Record » 352
4.5.1.9.4 Procédure d'enregistrement de la « chaîne de motifs » 352
4.5.1.9.5 Édition d'une chaîne de motifs : EDIT « Chain Edit » 353
4.5.1.9.5.1 SF1 « View Filter » 354
4.5.1.9.5.2 SF2 « Copy » 354
4.5.1.9.5.3 SF3 « Song » (Convert to Song) 354
4.5.1.9.5.4 SF4 « Insert » 355
4.5.1.9.5.5 SF5 « Delete » 356
4.5.1.9.6 Procédure d'édition de la « chaîne de motifs » 356
4.5.1.9.7 Entrée des nouveaux événements 356
4.5.1.10 Division des données de motif pour créer un nouveau motif : F6 « Remix » 357
4.5.1.10.1 Procédure de remixage 358
4.5.2 ENREGISTREMENT DE « PATTERN » (MOTIF) 359
4.5.2.1 Enregistrement en temps réel 359
4.5.2.2 Procédure d'enregistrement de « motifs » 359
4.5.2.3 Stockage d'un motif : STORE « Pattern Store » 360
4.5.2.4 Préparation de l'enregistrement du motif : F1 « Setup » 360
4.5.2.5 Procédure d'enregistrement en temps réel 362
4.5.3 ÉDITION DES ÉVÉNEMENTS MIDI : « PATTERN EDIT » 362
4.5.3.1 Édition des données enregistrées 364
4.5.3.2 Insertion du nouvel événement 365
4.5.3.3 Écran « Event List » 365
4.5.3.4 Changement de l'affichage des événements MIDI — F2 « ViewFilter » 365
4.5.4 TÂCHES DE « PATTERN » (MOTIF) 366
4.5.4.1 Procédure dans le mode « Pattern Job » 367
4.5.4.2 F1 « Undo/Redo » 368
4.5.4.3 F2 « Note Jobs » 368

4.5.4.4 F3 « Event Jobs » 368
4.5.4.5 F4 « Phrase Jobs » 368
4.5.4.5.1 « 01: Copy Phrase » 368
4.5.4.5.2 « 02: Exchange Phrase » 369
4.5.4.5.3 « 03: Mix Phrase » 370
4.5.4.5.4 « 04: Append Phrase » 370
4.5.4.5.5 « 05: Split Phrase » 371
4.5.4.5.6 « 06: Get Phrase from Song » 371
4.5.4.5.7 « 07: Put Phrase to Song » 372
4.5.4.5.8 « 08: Clear Phrase » 373
4.5.4.5.9 F5 « Track Jobs » 373
4.5.4.5.9.1 « 01: Copy Track » 374
4.5.4.5.9.2 « 02: Exchange Track » 374
4.5.4.5.9.3 « 03: Mix Track » 374
4.5.4.5.9.4 « 4: Track Clear » 375
4.5.4.5.9.5 « 05: Normalize Play Effect » 375
4.5.4.5.9.6 « 06: Divide Drum Track » 375
4.5.4.5.9.7 « 07: Put Track to Arpeggio » 375
4.5.4.5.10 F6 « Pattern Jobs » 376
4.5.4.5.10.1 « 01: Copy Pattern » 376
4.5.4.5.10.2 « 02: Append Pattern » 377
4.5.4.5.10.3 « 03: Split Pattern » 377
4.5.4.5.10.4 « 04: Clear Pattern » 378
4.5.5 ENREGISTREMENT AUDIO DANS UN « MORCEAU/MOTIF » (MODE « SAMPLING ») 379
4.5.5.1 Structure du mode « Sampling » 380
4.5.5.1.1 Enregistrement AUDIO dans un « morceau/motif » 380
4.5.5.1.2 À propos de la fonction « Slice » 381
4.5.5.2 Écran « Sampling Main » 382
4.5.5.3 « Sampling Record » 383
4.5.5.3.1 Configuration de l'échantillonnage : **F6** « Rec » 384
4.5.5.3.2 Mise en attente et lancement de l'échantillonnage : **F6** « Standby » 385
4.5.5.3.2.1 Écran « Sampling RECORDING » 387
4.5.5.3.2.2 Écran « Sampling FINISHED » 388
4.5.5.3.3 Écrêtage de l'échantillon : Écran « Record Trim » 389
4.5.5.3.4 Découpage en tranches de l'échantillon : Écran « Record Slice » 391
4.5.5.3.5 Astuces pour l'utilisation des types de tranches 393
4.5.5.3.6 Mémoire d'onde requise pour les opérations de découpage en tranches 394
4.5.5.4 « Sampling Edit » 394
4.5.5.5 « Sampling Job » 394
4.5.6 ENREGISTREMENT DE « MOTIF » EN MODE « PATTERN » 395
4.5.6.1 Procédure d'enregistrement de « motifs » 395
4.5.6.2 Stockage d'un « motif » : STORE « Pattern Store » 396
4.5.6.3 Préparation de l'enregistrement du « motif » : F1 « Setup » 397
4.5.6.4 Procédure d'enregistrement en temps réel 398
4.5.7 EDITION DES ÉVÉNEMENTS MIDI : « PATTERN EDIT » 399
4.5.7.1 Édition des données enregistrées 399
4.5.7.2 Insertion du nouvel événement 400
4.5.7.3 Écran « Event Lis »t 400
4.5.7.4 Changement de l'affichage des événements MIDI — F2 « ViewFilter » 400
4.5.8 « PATTERN JOB » 401
4.5.8.1 Liste et description des tâches de Pattern Job 401
4.5.8.2 Procédure dans le mode « Pattern Job » 402

4.5.8.3 Détail des tâches de « Pattern Job » 403
4.5.9 ENREGISTREMENT AUDIO DANS UN « SONG » / « PATTERN » (MODE SAMPLING) 408
4.5.10 ENREGISTREMENT D'UN « MOTIF » EN FICHIER AUDIO 408
4.6 MODE « SAMPLING » 409
4.6.1 PROCÉDURE SIMPLIFIÉE 409
4.6.1.1 Configuration de l'échantillonnage 410
4.6.1.2 Échantillonnage en mode « Voice » / « Performance » 411
4.6.1.2.1 Procédure d'échantillonnage 411
4.6.1.2.2 Procédure du mode « Sampling Edit » 413
4.6.1.3 Échantillonnage en mode « Pattern » 414
4.6.1.3.1 Procédure d'échantillonnage 414
4.6.1.3.2 Procédure du mode « Sampling Edit » 415
4.6.1.4 Échantillonnage d'un son unique en mode « Song » 418
4.6.1.5 Enregistrement d'une « forme d'onde » sur le module d'extension de la mémoire flash 420
4.6.2 CRÉATION D'UNE « VOIX/PERFORMANCE » À L'AIDE DE LA FONCTION « SAMPLING » 421
4.6.2.1 Structure du mode « Sampling » 421
4.6.2.1.1 Echantillon 422
4.6.2.1.2 « Sample », « Key Bank » et « Waveform » 422
4.6.2.1.3 « Voice » et « Waveform » 423
4.6.2.2 Écran « Sampling Main » 423
4.6.2.2.1 Sélection de forme d'onde et de banque de notes : « INTEGRATED SAMPLING » 423
4.6.2.3 « Sampling Record » 425
4.6.2.4 Configuration de l'échantillonnage : F6 « Rec » 427
4.6.2.5 « Sampling Edit » 432
4.6.2.5.1 Procédure du mode « Sampling Edit » 432
4.6.2.5.2 Réglages de la reproduction d'échantillon : F1 « Trim » 434
4.6.2.5.3 Réglages des paramètres d'échantillon : F2 « Param » 437
4.6.2.6 « Sampling Job » 438
4.6.2.6.1 Procédure des tâches d'échantillon 439
4.6.2.6.2 F1 « Keybank » 440
4.6.2.6.2.1 Opérations de base dans les « Key Bank Job » 440
4.6.2.6.2.2 « 01: Copy » 440
4.6.2.6.2.3 « 02: Delete » 441
4.6.2.6.2.4 « 03: Move « 442
4.6.2.6.2.5 « 04: Normalize » 442
4.6.2.6.2.6 « 05: Time Stretch » 443
4.6.2.6.2.7 « 06: Convert Pitch » 444
4.6.2.6.2.8 « 07: Fade In/Out » 444
4.6.2.6.2.9 « 08: Half Sampling Frequency » 445
4.6.2.6.2.10 « 09: Stereo to Mono » 446
4.6.2.6.2.11 « 10: Loop Remix » 447
4.6.2.6.2.12 « 11: Slice » 447
4.6.2.6.3 F2 « Waveform Job » 449
4.6.2.6.3.1 « 01: Copy » 449
4.6.2.6.3.2 « 02: Delete » 449
4.6.2.6.3.3 « 03: Extract » 449
4.6.2.6.3.4 « 04: Transpose » 450
4.6.2.6.3.5 « 05: Rename » 450
4.6.2.6.4 F3 « Other Jobs » 451
4.6.2.6.4.1 « 01: Optimize Memory » 451
4.6.2.6.4.2 « 02: Delete All » 451
4.6.2.6.4.3 « 03: Copy to Flash Memory » 451

4.6.2.7 Enregistrement audio dans un « Song » / « Pattern » (mode Sampling) (Cf. paragraphe 4.5.5 ci-dessus) 451
4.7 MODE « MIXING » (RÉGLAGE DU SOUND GENERATOR POUR LIRE SONG/PATTERN) 452
4.7.1 STRUCTURE DU MODE « MIXING » 452
4.7.1.1 À propos du mixage 452
4.7.1.2 « Common Edit » (Édition commune) et « Part Edit » (Édition de parties) 452
4.7.1.3 Structure des effets et de l'EQ dans le mode « Mixing » 453
4.7.1.4 Effet d'insertion dans le mode « Mixing » 454
4.7.1.5 Voix de mixage 454
4.7.1.6 Procédure de configuration du mixage 455
4.7.2 MODE « MIXING PLAY » 456
4.7.2.1 Réglages des parties dans l'écran Mixer : F1 « Part1 – 16 » 456
4.7.2.2 Réglages de l'entrée audio : F2 « Audio » 457
4.7.3 « MIXING EDIT » 459
4.7.3.1 Activation/désactivation de parties spécifiques : « Mute » 459
4.7.3.2 Isolement d'une partie spécifique 459
4.7.3.3 Indicateur « E » 460
4.7.3.4 Fonction « Compare » 460
4.7.3.5 Stockage du mixage créé 460
4.7.3.6 Paramètres communs à toutes les parties : « Common Edit » 460
4.7.3.6.1 Réglages du contrôleur : F1 « General » 461
4.7.3.6.2 Réglages de l'effet principal et de l'égaliseur principal : F2 « MasterFX » (Master Effect, Effet principal) 461
4.7.3.6.3 Réglages de la partie de l'entrée audio : F4 « Audio In » 461
4.7.3.6.4 Réglages des effets : F5 « Effect » 461
4.7.3.7 Paramètres d'édition des parties : « Part Edit » 463
4.7.3.7.1 Réglages de base de la partie : F1 « Voice » 463
4.7.3.7.2 Réglages de base de l'arpège : F2 « ARP Main » (Arpeggio Main) 464
4.7.3.7.3 Modification de la sensation rythmique de l'arpège : F3 « ARP Other » (Arpeggio Other) 464
4.7.3.7.4 Réglages de l'EG : F4 « EG » (Envelope Generator, Générateur d'enveloppe) 464
4.7.3.7.5 Réglages de l'égaliseur (EQ) : F5 « EQ » (Equalizer) 464
4.7.3.7.6 Réglages de la réception MIDI : F6 « RcvSwitch » (Receive Switch) 464
4.7.4 MIXING JOB — FONCTIONS PRATIQUES 465
4.7.4.1 Procédure de configuration du mixage 465
4.7.4.2 Initialisation du mixage : F1 « Init » 465
4.7.4.3 F2 « Recall » 466
4.7.4.4 Copie des réglages de paramètres à partir d'autres mixages, voix ou performances : F3 « Copy » 467
4.7.4.4.1 Copie des réglages de paramètres à partir d'un autre mixage (Copy Part) : SF1 « Part » 467
4.7.4.4.2 Copie des réglages « Voice Common Edit » dans le mixage (Copy Voice) : SF2 « Voice » 468
4.7.4.4.3 Copie des réglages « Performance Edit » dans le mixage en cours d'édition (Copy Performance) : SF3 « Perf » 468
4.7.4.5 Transmission des réglages de mixage à un périphérique MIDI externe (Bulk Dump) : F4 « Bulk » 469
4.7.4.6 Modèle de mixage : F5 « Template » 469
4.7.4.6.1 Stockage/rappel du mixage sur/depuis le modèle : SF1 « Mix » 469
4.7.4.6.2 Copie des réglages Performance Edit dans un mixage (Template Performance) : SF2 « Perf » 470
4.7.5 « MIXING VOICE EDIT » 470
4.7.5.1 Édition des voix de mixage 471
4.7.5.2 Fonctions utiles du mode « Mixing Voice Edit » 472

4.7.5.3 Stockage de la voix de mixage créée 472
4.7.5.4 « Mixing Voice Job » 473
4.7.5.5 Paramètres d'édition commune : « Common Edit » 474
4.7.5.6 Paramètres « Element Edit » 474
4.8 MODE « FILE » 475
4.8.1 BASES : ENREGISTREMENT/CHARGEMENT DES DONNÉES, ET PÉRIPHÉRIQUES DE STOCKAGE USB EN MODE FILE 475
4.8.1.1 Sauvegarde des réglages sur périphérique USB : « Save » 475
4.8.1.2 Chargement des réglages depuis un périphérique de stockage USB 476
4.8.1.3 Périphériques de stockage USB 477
4.8.1.3.1 Exemples de connexions 477
4.8.1.3.2 Périphériques USB compatibles 477
4.8.1.3.3 Formatage des supports de stockage USB 477
4.8.2 UTILISATION AVANCÉE DU MODE « FILE » 478
4.8.2.1 Terminologie utilisée dans le mode « File » 478
4.8.2.2 Types de fichiers 480
4.8.2.2.1 Compatibilité avec les données des MOTIF XS et ES 482
4.8.2.2.2 Exemple de configuration du type de fichier lors de l'enregistrement 483
4.8.2.3 Gestion des fichiers : F1 « File » 484
4.8.2.3.1 Procédure de base dans le mode File 485
4.8.2.4 Montage de périphériques en ligne : F2 « Mount » 486
4.8.2.5 Formatage d'un périphérique : F3 « Format » (clef USB par exemple) 488
4.8.2.5.1 Enregistrement d'un fichier 489
4.8.2.5.1.1 Enregistrement de toutes les données utilisateur ou de toutes les données d'un type spécifique 489
4.8.2.5.1.2 Enregistrement de l'échantillon d'une voix donnée 490
4.8.2.5.1.3 Enregistrement d'un morceau ou d'une section de motif au format MIDI 491
4.8.2.5.2 Chargement d'un fichier 492
4.8.2.5.2.1 Chargement de toutes les données utilisateur ou de toutes les données d'un type spécifique 493
4.8.2.5.2.2 Chargement d'une voix spécifique ou de toutes les voix d'une banque de voix donnée à partir d'un fichier « all » ou « all voice » 494
4.8.2.5.2.3 Chargement d'une forme d'onde spécifique à partir d'un fichier « all » ou « all waveform » 495
4.8.2.5.2.4 Chargement d'une performance spécifique à partir d'un fichier « all » 497
4.8.2.5.2.5 Chargement d'un morceau ou motif spécifique à partir d'un fichier « all », « all song » ou « all pattern » 498
4.8.2.5.2.6 Chargement d'une voix échantillon spécifique à partir d'un fichier « all », « all song » ou « all pattern » 499
4.8.2.5.2.7 Chargement d'un fichier WAV ou AIFF 500
4.8.2.5.2.8 Chargement d'un fichier SMF (Standard MIDI file) 501
4.8.2.5.3 Reproduction/enregistrement de données AUDIO : F4 « Audio » 503
4.8.2.5.4 Enregistrement de votre performance en données AUDIO 503
4.8.2.5.5 Reproduction d'un fichier audio 505
4.9 MODE « UTILITY » 506
4.9.1 PROCÉDURE DE BASE 506
4.9.2 INFORMATIONS SYSTÈME : SF6 « INFO » 507
4.9.3 RÉGLAGES GÉNÉRAUX : F1 « GENERAL » 507
4.9.3.1 Réglages « Tone Generator » et « Keyboard » : SF1 « Play » 508
4.9.3.2 Modification du type de présentation de l'écran LCD : SF2 « Screen » 509
4.9.3.3 Réglages résumés du réseau et de la connexion LAN avec l'ordinateur 510
4.9.3.3.1 Paramétrages du MOTIF XF 510

4.9.3.3.2 Paramétrages de l'ordinateur 512
4.9.3.4 Fonctions détaillées du réglage réseau : SF3 « Network » (Poursuivre références aux paragraphe) 513
4.9.3.4.1 Paramétrage réseau par câble Ethernet 513
4.9.3.4.2 Paramétrage réseau par wifi (A compléter) 515
4.9.3.5 Réglages de mot de passe SF3 →SF5 « Password » 516
4.9.3.6 Paramétrage de l'écran par défaut lors de la mise sous tension : SF4 « Auto Load » 517
4.9.3.7 Spécification du fichier pour le chargement automatique SF4 → SF5 « Select » 518
4.9.4 RÉGLAGES AUDIO IN/OUT : F2 « I/O » (INPUT/OUTPUT) 519
4.9.5 RÉGLAGES SYSTÈME DU MODE VOICE : F3 « VOICE » 520
4.9.5.1 Réglages de l'effet principal : SF1 « MasterFX » 520
4.9.5.2 Réglages de l'égaliseur principal : SF2 « MasterEQ » 520
4.9.5.3 Réglages des arpèges : SF3 « Arpeggio » 521
4.9.5.4 Création d'accords micro originaux : SF4 « Tuning » 521
4.9.6 RÉGLAGES DE L'ENTRÉE AUDIO EN MODE VOICE : F4 « VOICEAUDIO » 522
4.9.6.1 Réglages de sortie : SF1 « Output » 523
4.9.6.2 Réglages de connexion des effets d'insertion : SF1 « Connect » 524
4.9.6.3 Réglages des types d'effets d'insertion : SF3 « Ins A », SF4 « Ins B » 525
4.9.7 RÉGLAGES MIDI ET DE COMMANDE À DISTANCE : F5 « CONTROL » 526
4.9.7.1 Réglages DAW : SF1 « Remote » 526
4.9.7.2 Réglages MIDI : SF2 « MIDI » 526
4.9.7.3 Réglages de contrôleur : SF3 « Control » 530
4.9.8 GESTION DU MODULE D'EXTENSION DE LA MÉMOIRE FLASH EN OPTION : F6 « FLASH » 530
4.9.9 RESTAURER LA CONFIGURATION D'USINE JOB : « FACTORY SET » 531
4.9.10 RÉGLAGES DE SÉQUENCEUR : « **SEQ SETUP »** 532
4.9.10.1 Réglages du métronome : F1 « Click » 532
4.9.10.2 Réglages de filtre MIDI : F2 « MIDI Filter » 533
4.9.10.3 Utilisation de la fonction « Quick Setup » : F3 « Quick » 534
4.9.10.4 Autres réglages de « morceau/motif » : F4 « Other » 535
4.9.11 CONTRÔLER LA VERSION INSTALLÉE DE L'OS 536
4.9.12 METTRE À JOUR LE FIRMWARE 536

5 LES 7 BLOCS DE « GÉNÉRATION/TRAITEMENT » DES SONS 537

5.1 BLOC DU « GÉNÉRATEUR » DE SON 538
5.1.1 BLOC DE « GÉNÉRATEUR » DE SON EN MODE « VOICE » 538
5.1.1.1 Voix normales et voix de batterie 538
5.1.1.2 Expanded Articulation : « XA » 539
5.1.1.3 Éléments et touches de batterie 540
5.1.2 BLOC DU « GÉNÉRATEUR » DE SON EN MODE « PERFORMANCE » 542
5.1.3 BLOC DU « GÉNÉRATEUR DE SON » EN MODE « SONG/PATTERN » 542
5.2 BLOC D'ÉCHANTILLONNAGE : « SAMPLING » 543
5.3 BLOC DES ENTRÉES AUDIO 544
5.4 BLOC DU « SÉQUENCEUR » 544
5.4.1 BLOC DU « SÉQUENCEUR » EN MODE « SONG » 544
5.4.1.1 Structure de « pistes de morceau » 544
5.4.1.2 « Chaîne de morceaux » 545
5.4.2 BLOC DU « SÉQUENCEUR » EN MODE « PATTERN » 545
5.4.2.1 « Section » 545
5.4.2.2 « Chaîne de motifs » 545
5.4.2.3 « Phrase » 546

5.4.2.4 Structure des « pistes de motifs » 546
5.4.2.5 « Pistes et phrases » de « motif » 546
5.4.3 BLOC DU « SÉQUENCEUR » APPLIQUÉ AUX « SONGS » ET AUX « PATTERNS » 547
5.4.3.1 Pistes MIDI et pistes AUDIO 547
5.4.3.2 Effet de reproduction : « Play FX » 548
5.4.4 BLOC DE « SÉQUENCEUR » APPLIQUÉ AU MODE « PERFORMANCE » 548
5.5 BLOC DES ARPÈGES : FONCTION « ARPEGGIO » 549
5.5.1 « CATÉGORIE » ET « SOUS CATÉGORIES » D'ARPÈGE 549
5.5.2 NOM DU « TYPE D'ARPÈGE » 550
5.5.3 EXTENSION SE TERMINANT PAR « _ES » (COMME PAR EXEMPLE : HIPHOP1_ES) 550
5.5.4 EXTENSION SE TERMINANT PAR « _XS » (COMME PAR EXEMPLE : ROCK1_XS) 551
5.5.5 « TYPE D'ARPÈGE » PORTANT UN NOM NORMAL (COMME PAR EXEMPLE : UPOCT1) 551
5.5.6 « TYPE D'ARPÈGE » AVEC « _AF1 », « _AF2 » OU « _AF1&AF2 » (EXEMPLE : ELECTRO POP AF1) 551
5.5.7 UTILISATION DE LA LISTE DES « TYPES D' ARPÈGES » 551
5.5.8 RÉGLAGES D' « ARPÈGE » 552
5.5.8.1 Activation/désactivation de la reproduction d' « arpèges » 552
5.5.8.2 Utilisation des boutons pour contrôler les arpèges 553
5.5.8.3 Phrases accentuées 553
5.5.8.4 Effets spéciaux aléatoires : « Random SFX » 553
5.5.8.5 Écrans des réglages d' « arpège » 554
5.5.9 TYPES DE REPRODUCTION D' « ARPÈGES » 555
5.5.9.1 Types d' « arpège » pour voix normales 555
5.5.9.2 Types d' « arpège » pour voix de batterie : catégorie : « DrPc » 556
5.5.9.3 Arpèges contenant essentiellement des événements non liés aux notes (catégorie : Cntr) 556
5.5.10 REPRODUCTION D' « ARPÈGES » EN MODE « VOICE PLAY » 557
5.5.11 REPRODUCTION/ENREGISTREMENT D' « ARPÈGES » EN MODE « PERFORMANCE » 557
5.5.12 REPRODUCTION/ENREGISTREMENT D' « ARPÈGES » EN MODE « PATTERN » 558
5.5.13 CRÉATION D'UN TYPE D'ARPÈGE ORIGINAL 558
5.6 BLOC DU CONTRÔLEUR 560
5.7 BLOC D'EFFETS 562
5.7.1 INTRODUCTION : AMÉLIORATION DU SON AVEC LES EFFETS EN MODE « VOICE » 562
5.7.2 STRUCTURE DES EFFETS 563
5.7.3 CONNEXION D'EFFETS DANS CHAQUE MODE 564
5.7.3.1 En mode « VOICE » 564
5.7.3.2 En mode « PERFORMANCE » 565
5.7.3.3 Mode « Mixing » 566
5.7.4 CATÉGORIE ET TYPE D'EFFET 567
5.7.4.1 « Reverb » 567
5.7.4.2 « Delay » 568
5.7.4.3 « Chorus » 568
5.7.4.4 « Flanger » (Bruit d'accompagnement) 568
5.7.4.5 « Phaser » (Modulateur de phase) 568
5.7.4.6 « Tremolo » et « Rotary » 569
5.7.4.7 « Distortion » 569
5.7.4.8 « Compressor » 569
5.7.4.9 « Wah » 569
5.7.4.10 « Lo-Fi » 570
5.7.4.11 « Tech » 570
5.7.4.12 « VCM » (Virtual Circuitry Modeling, Modélisation de circuits virtuels) 571
5.7.4.13 « REV-X » 571
5.7.5 PARAMÈTRES D'EFFETS 572

5.7.5.1 Réglages présélectionnés pour les paramètres d'effets 572
5.7.5.2 Paramètres d'effets 572

6 AUTRES FONCTIONS ET INFORMATIONS 575

6.1 CONNEXIONS AVANCÉES 575
6.1.1 DÉTAIL DU PANNEAU ARRIÈRE 575
6.1.2 INSTALLATION MÉMOIRE FLASH OPTIONNELLE (FL512M/FL1024M) 578
6.1.3 RACCORDEMENT D'INSTRUMENTS MIDI EXTERNES 579
6.1.3.1 Contrôle d'un générateur de son externe ou d'un synthétiseur depuis le MOTIF XF 580
6.1.3.2 Contrôle à partir d'un clavier MIDI externe 580
6.1.3.3 Contrôle d'un autre périphérique MIDI via MIDI THRU 581
6.1.4 RACCORDEMENT À UN MTR (ENREGISTREUR MULTIPISTES) 582
6.1.5 UTILISATION DE PÉRIPHÉRIQUES DE STOCKAGE USB 583
6.1.5.1 Périphériques USB compatibles 583
6.1.5.2 Formatage des supports de stockage USB 584
6.1.5.3 Précautions à prendre lors de l'utilisation du connecteur USB TO DEVICE 584
6.1.6 CONNEXION D'UN CLAVIER ASCII USB 585
6.1.7 CONNEXION RÉSEAU 585
6.1.7.1 Connexion LAN 585
6.1.7.2 Paramètres réseau 586
6.1.7.2.1 Partage de fichiers pour accéder à un ordinateur depuis le MOTIF XF 587
6.1.7.2.2 Partage de fichiers pour accéder au MOTIF XF depuis un ordinateur 589
6.2 UTILISATION D'UN ORDINATEUR CONNECTÉ 590
6.2.1 UTILISATION DE LA BORNE USB TO HOST 590
6.2.2 UTILISATION DE LA BORNE MIDI 592
6.2.3 UTILISATION DE LA BORNE IEEE1394 592
6.2.3.1 Flux de signaux des données audio et MIDI via un câble IEEE 1394 594
6.2.4 REPRODUCTION DE MORCEAUX DEPUIS UNE APPLICATION DAW EN UTILISANT LE MOTIF XF COMME UN GÉNÉRATEUR DE SONS 596
6.2.4.1 Configuration du MOTIF XF 596
6.2.4.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur 596
6.2.5 ENREGISTREMENT DANS L'APPLICATION DAW DE VOTRE PERFORMANCE JOUÉE SUR LE MOTIF XF 597
6.2.5.1 Configuration du MOTIF XF 597
6.2.5.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur 597
6.2.6 UTILISATION D'UN AUTRE GÉNÉRATEUR DE SONS AVEC LE MOTIF XF 598
6.2.6.1 Configuration du MOTIF XF 598
6.2.6.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur 599
6.2.7 UTILISATION DU MOTIF XF EN TANT QU'INTERFACE AUDIO 599
6.2.7.1 Configuration du MOTIF XF 599
6.2.7.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur 599
6.2.8 COMMANDE À DISTANCE DE LOGICIEL : MODE « REMOTE » 600
6.2.8.1 Que vous permet de faire la fonction « Remote » (Commande à distance) 600
6.2.8.2 Logiciels susceptibles d'être contrôlés à partir du MOTIF XF 601
6.2.8.3 Configuration relative à l'utilisation de « Remote Control » 601
6.2.8.3.1 Configuration du MOTIF XF 601
6.2.8.3.2 Configuration de l'application DAW installée sur l'ordinateur 602
6.2.8.3.2.1 Cubase : 602
6.2.8.3.2.2 SONAR 602
6.2.8.3.2.3 Digital Performer 603
6.2.8.3.2.4 Logic Pro 603

6.2.9 COMMANDE DU LOGICIEL DAW À PARTIR DU MOTIF XF 604
6.2.10 UTILISATION DU « MOTIF XF VST EDITOR » 604
6.3 À PROPOS DE LA NORME MIDI 606
6.3.1 CANAUX MIDI 606
6.3.2 MESSAGES MIDI TRANSMIS/RECONNUS PAR LE MOTIF XF 607
6.3.2.1 Événements MIDI traités par le MOTIF XF 607
6.3.2.1.1 Changement de programme (PC) 608
6.3.2.1.2 Changement de commande (CC) 609
6.3.2.1.3 Channel Aftertouch (Modification ultérieure de canal) (CAT) 612
6.3.2.1.4 Polyphonic Aftertouch (Modification polyphonique ultérieure) (PAT) 612
6.3.2.1.5 Registered Parameter Number (Numéro de paramètre enregistré) (RPN) 613
6.3.2.1.6 Non-Registered Parameter Number (Numéro de paramètre non enregistré) (NRPN) 614
6.3.2.1.7 System Exclusive (Exclusif au système) 614
6.4 MÉMOIRE INTERNE 615
6.5 ACCOMPAGNEMENT RYTHMIQUE : « DRUM TRACK » 617

7 DATA LIST 618

7.1 VOICE LIST 619
7.1.1 PRE 1 (MSB=63, LSB=0) 619
7.1.2 PRE 2 (MSB=63, LSB=1) 620
7.1.3 PRE 3 (MSB=63, LSB=2) 622
7.1.4 PRE 4 (MSB=63, LSB=3) 623
7.1.5 PRE 5 (MSB=63, LSB=4) 625
7.2 EFFECT TYPE LIST JUSQU'AU FIRMWARE 1.5 626
7.2.1 DONT LES NOUVEAUX TYPES D'EFFET DU FIRMWARE 1.5 627
7.2.2 DONT LES NOUVEAUX « EFFECT TYPE LIST » DU FIRMWARE 1.5 627
7.3 PARAMÈTRES D'EFFET JUSQU'AU FIRMWARE 1.5 629
7.3.1 DONT LES NOUVEAUX PARAMÈTRES D'EFFET DU FIRMWARE 1.5 638
7.3.1.1 Reverb Block (Bloc de réverbération) 639
7.3.1.2 Cho, Var, Insertion Block (Bloc d'insertion) 640
7.4 LISTE DES TYPES D'EFFETS 645
7.5 TABLEAU D'ASSIGNATION DES DONNÉES D'EFFET 645

8 LOGICIELS 647

8.1 LISTE DES APPLICATIONS IPAD 647
8.1.1 CONNEXION 647
8.1.2 TOUTES LES APPLI IPAD 648
8.1.2.1 Voice editor essential : 3.59 € 649
8.1.2.2 Performance Editor Essential: 3.59 € 649
8.1.2.3 « Multi editor essential » (3.59 €) 649
8.1.2.4 « Arp & drum pad » (3.59 €) 650
8.1.2.5 « Synth Arp & drum pad » (6.99 €) 650
8.1.2.6 « Faders & xy pad » (gratuit) 650
8.1.2.7 « Set List Organizer » (gratuit 650
8.1.2.8 « Cloud audio recorde »r pour Motif XF (gratuit) 651
8.1.2.9 Mobile Music Sequencer : (gratuit) 651
8.2 LOGICIELS D'ORDINATEURS POUR LE MOTIF XF 652
8.2.1 LOGICIELS YAMAHA : « XF EDITOR », « VST EDITOR XF », ET « STUDIO MANAGER » 652

8.2.1.1 Présentation 653
8.2.1.2 Suite (A rédiger) 654
8.2.2 « MOTIF XF EXTENSION » (EXTENSION) 655
8.2.3 « JOHN MELAS TOOLS » 656
8.2.3.1 « Total Librarian » de John Melas (35€) 656
8.2.3.1.1 Introduction 656
8.2.3.1.2 Tutoriels 657
8.2.3.1.2.1 Principes de base : 658
8.2.3.1.2.2 Premier principe : 658
8.2.3.1.2.3 Deuxième principe : 658
8.2.3.1.2.4 Troisième principe : 659
8.2.3.1.2.5 Quatrième principe : 659
8.2.3.1.2.6 Cinquième principe : 659
8.2.3.1.2.7 Sixième principe : 659
8.2.3.1.2.8 Dernier principe : 659
8.2.3.1.2.9 Exemples 660
8.2.3.1.2.9.1 Exemple n° 1 : ajouter des voices et performances d'une banque qui n'utilise pas de waveforms externes (samples) : 660
8.2.3.1.2.9.2 Exemple n° 2 : ajouter des voices et performances d'une banque qui utilise des waveforms externes (samples) : 665
8.2.3.1.2.9.3 Exemple n° 3 : gestion des arpèges de plusieurs banques avec le Waveform Editor : (A compléter) 674
8.2.3.1.2.10 Pour conclure : 675
8.2.3.2 « Performance Editor » de John Mêlas (30€) 676
8.2.3.3 « Waveform Editor » de John Mêlas (60€) 677
8.2.3.4 « Master Editor » de John Mêlas (20€) 678
8.2.4 « MOTIFPANO » POUR MOTIF XF ET MOX 679
8.2.5 « MOTIF CREATOR » DE CHICKEN SYSTEM (79$ ET VERSION GRATUITE) 680

9 INFORMATIONS SUR INTERNET 683

9.1 SITE DÉDIÉS 683
9.2 TUTORIELS 683
9.3 BANQUES SUPPLÉMENTAIRES GRATUITES OU COMMERCIALES 684
9.3.1 « NEWVOICEV1.5.N3.X3A » 684
9.3.2 « 10TH ANNIVERSARY PACK » DE EASYSOUNDS 684
9.3.3 BANQUES VIDES APRÈS L'INSTALLATION DES BANQUES YAMAHA « SYMPHONIC » ET « CHICMARKV » 686
9.3.4 « INSPIRATION IN A FLASH » 687
9.3.5 « HYBRID PERFORMER » PERFORMANCE SOUND SET POUR MOTIF XF / MOXF DE « EASYSOUNDS » 689
9.3.6 « VP1 PHYSICAL MODELING » SOUNDSET FOR MOTIF XF UND MOXF DE « EASYSOUNDS » 690
9.3.7 BANQUES COMMERCIALES 691
9.3.7.1 « Vintage keys » de East Sound (35€) 691
9.3.7.2 « Jamal's Flash Sounds » de GM Gospel Musicians (180€) 696
9.3.7.2.1 Présention 696
9.3.7.2.2 Contenu 697
9.3.7.2.3 Installation (A terminer) 697
9.3.7.2.4 Utilisation 698
9.3.7.3 « Hot Salsa » MIDI loop de KeyFax ($30 ou 40) 698
9.3.7.4 « The Funk » MIDI loop de KeyFax ($30) 699
9.3.7.5 « 80s Pop/Rock Soundset Volume 1 & 2 » de PlayKeys 700

Retour au Début