

Manuel complémentaire

Table des matières

Nouvelles fonctions de la version 2.50 du MODX	2
Nouvelles performances ajoutées.....	3
Nouvelle fonction Smart Morph.....	4
Fonctions supplémentaires liées aux motifs	12
Améliorations apportées à l'interface utilisateur pour les motifs	16
Nouvelle fonction DAW Remote	18
Amélioration de la contrôlabilité	21
Divers.....	23
Nouvelles fonctions de la version 2.00 du MODX	24
Ajout de nouveaux types d'effet.....	25
Nouvelles performances supplémentaires.....	26
Nouvelle fonction Pattern Sequencer (Séquenceur de motifs)	27
Live Set.....	50
Scene.....	52
Edit (Édition)	54
Utility (Utilitaires)	56
Réception de données MIDI via USB TO DEVICE	60
Améliorations apportées à l'interface utilisateur.....	61
Sequencer Block (Bloc Séquenceur)	62
Nouvelles fonctions de la version 1.10 du MODX	63
Play/Rec (Reproduction/Enregistrement)	64
Part Edit (Édition de partie) (Edit)	65
Utility (Utilitaires)	66
Boîte de dialogue Control Assign (Affectation de commande)	67
Fonction Panel Lock	68

Nouvelles fonctions de la version 2.50 du MODX

Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MODX en y ajoutant les nouvelles fonctions présentées ci-après. Le présent manuel présente les ajouts et les changements apportés au Manuel de référence fourni avec l'instrument.

- Ajout de nouvelles performances
- Ajout de la fonction Smart Morph (Morphisme intelligent)
- Ajout de nouvelles fonctions au séquenceur de motifs
- Ajout de la fonction DAW Remote (Commande à distance du logiciel DAW)
- Amélioration de la contrôlabilité et des possibilités de jeu

Nouvelles performances ajoutées

Le MODX propose 32 nouvelles performances.

Pour en savoir plus sur les performances ajoutées, reportez-vous à la brochure « Data List » (Liste des données).

Nouvelle fonction Smart Morph

La fonction Smart Morph utilise l'apprentissage automatique pour créer des morphismes des sons FM-X. Le MODX apprend les sons affectés aux parties 9 à 16 grâce à une logique sophistiquée et trace chaque son sous forme de point sur la carte. La distance entre les points vous renseigne sur la similitude des sons. Cette fonction crée automatiquement des sons FM-X interpolés afin de combler les écarts sur la carte.

Touchez une position sur la carte pour attribuer le son à la partie 1. En sélectionnant les points de votre choix de cette manière et en enregistrant les résultats, vous pouvez utiliser cette fonction comme un puissant outil de création de nouveaux sons FM-X. Vous pouvez également faire glisser des points sur la carte ou attribuer le comportement entre deux points quelconques à Super Knob, de façon à bénéficier d'un contrôle en temps réel sans précédent pour la création d'un morphisme expressif du son FM-X lorsque vous jouez.

Home (Accueil)

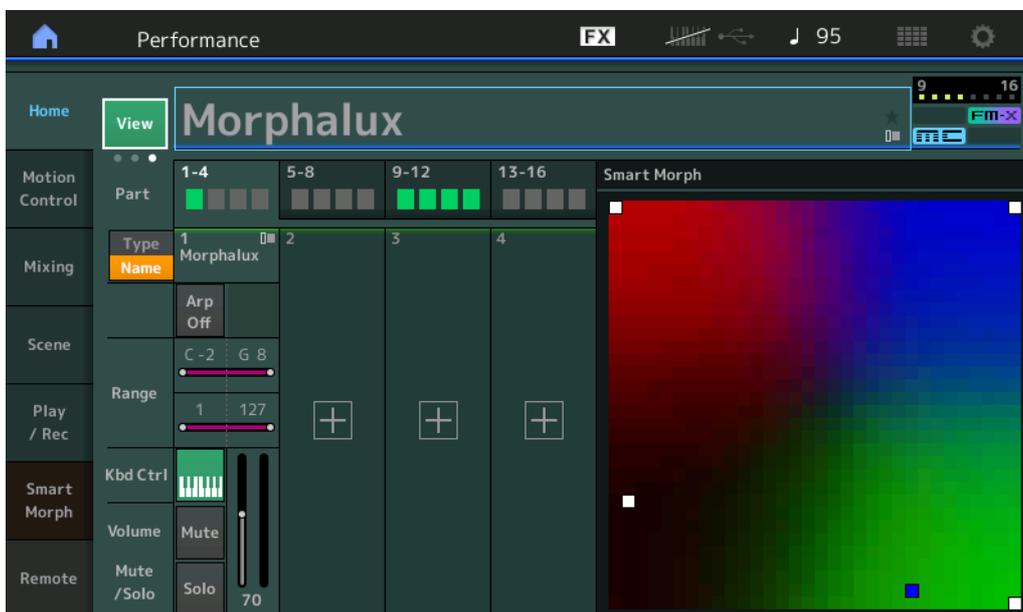
Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Home]



View (Vue)

Utilisez ce bouton pour basculer entre les trois écrans suivants : l'écran d'affichage par défaut de huit parties, un écran de quatre parties contenant diverses données et un écran de quatre parties et la carte Smart Morph.



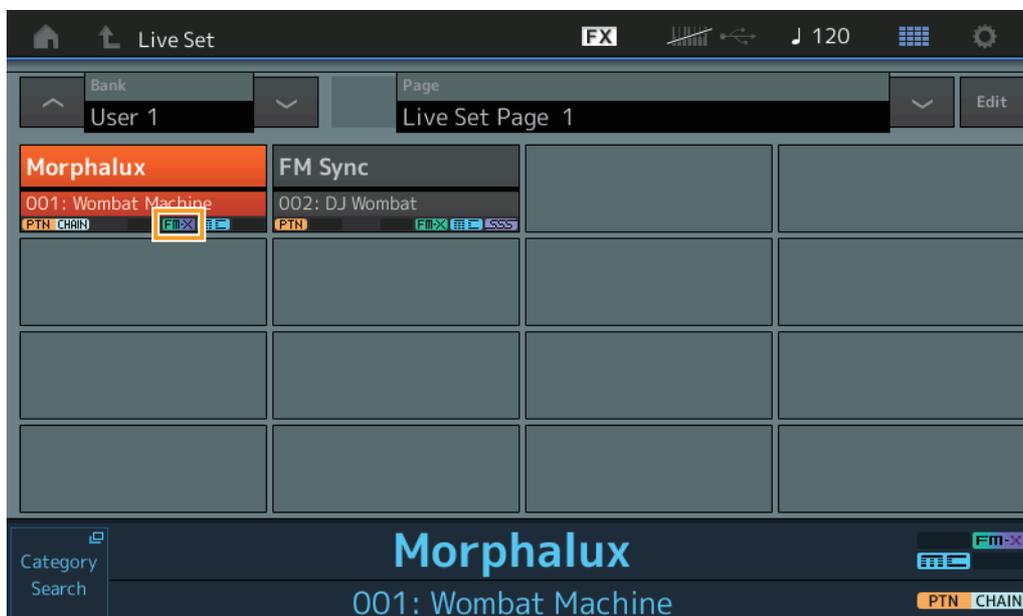
NOTE Vous pouvez également utiliser le bouton [PERFORMANCE] pour exécuter cette opération.

NOTE Lorsque la vue actuelle correspond à l'écran Smart Morph et que la performance ne contient pas encore de données Smart Morph, quatre parties s'affichent avec diverses données.

NOTE Dans l'écran Live Set (Jeu en live), une icône FM-X spéciale indique si la performance affectée comporte ou non des données Smart Morph.

: S'affiche pour une performance avec une partie FM-X.

: S'affiche pour une performance avec une partie FM-X et des données Smart Morph.

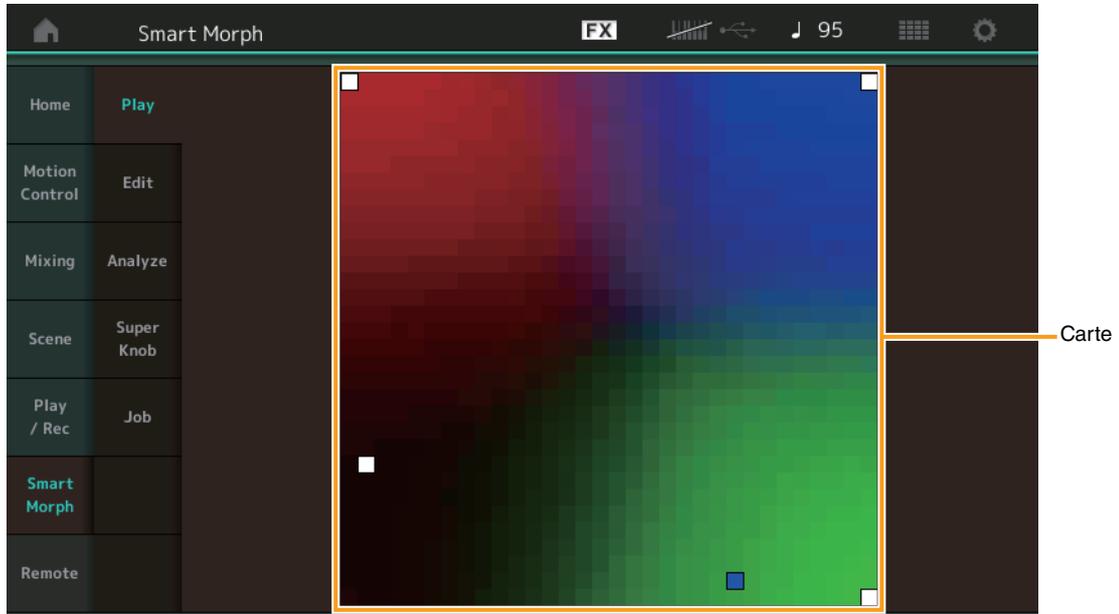


Smart Morph

Play (Reproduction)

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]

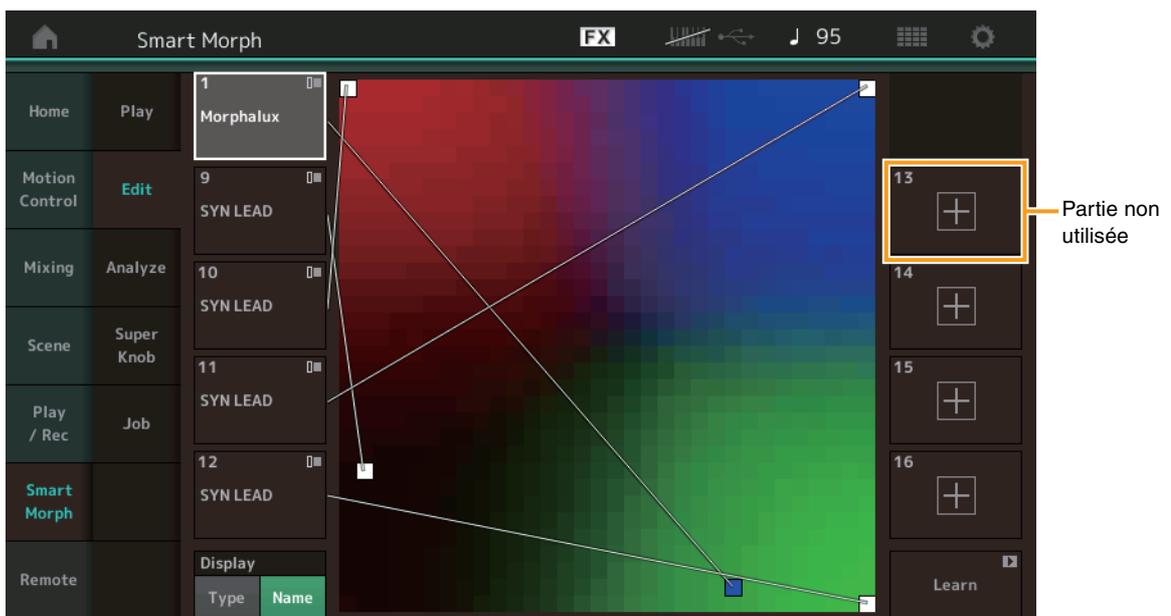


Sur cet écran, appuyez sur la carte Smart Morph pour modifier le son FM-X de la partie 1.

Edit (Édition)

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



Partie non utilisée

Appelle l'écran Part Category Search (Recherche par catégorie de partie), qui permet de sélectionner un son FM-X lorsque vous appuyez sur un des boutons plus (+).

Partie utilisée

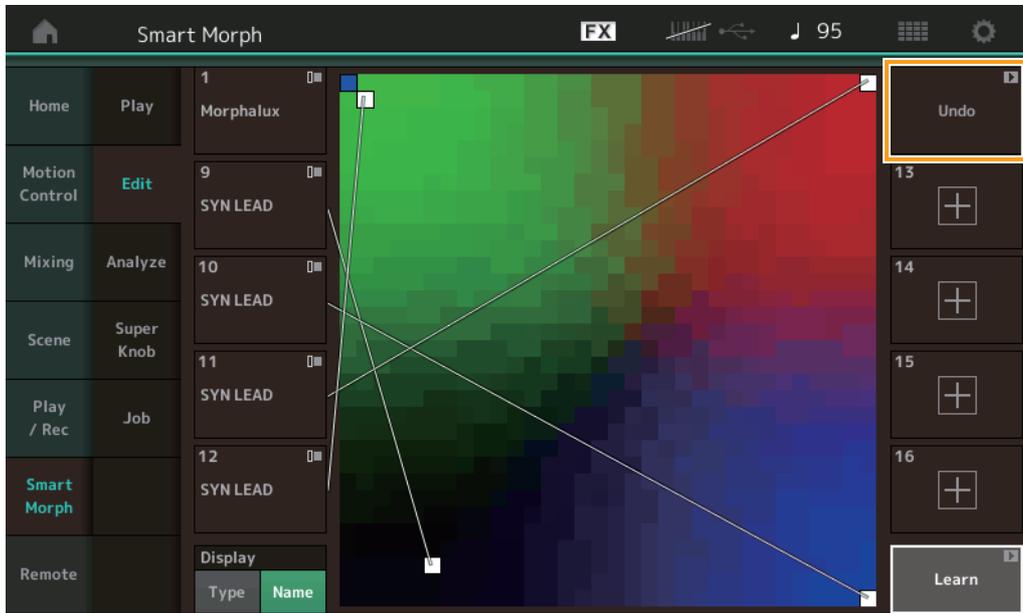
Appelle le menu contextuel (Category Search (Recherche par catégorie), Edit, Copy (Copier), Delete (Supprimer)) lorsque vous appuyez sur ce bouton.

Écran

Détermine si chaque partie est désignée par sa catégorie principale ou par son nom de partie.

Learn (Apprendre)

Démarre l'apprentissage (création de la carte) lorsque vous appuyez dessus. Pendant le traitement, certaines opérations de l'interface sont désactivées et le bouton [Cancel] s'affiche à la place de [Learn]. Si vous annulez le traitement, la carte revient à son état avant l'apprentissage. Vous pouvez également jouer de l'instrument pendant l'opération d'apprentissage.



ETA (Estimated Time of Action, temps d'action estimé)

Affiche le temps estimé restant pour l'opération d'apprentissage.

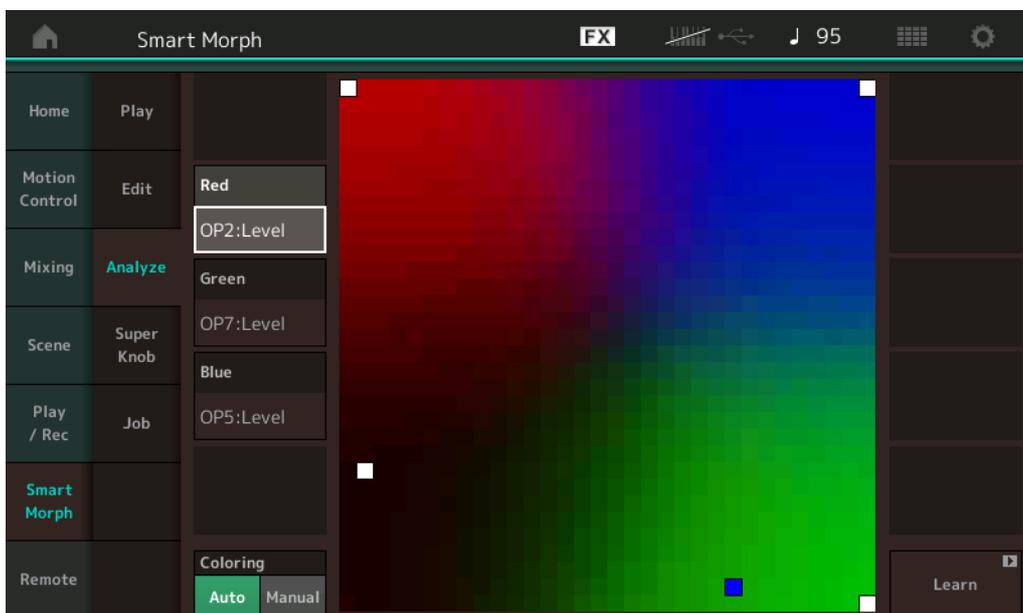
Undo/Redo (Annuler/Rétablir)

Dès lors que vous avez utilisé la fonction d'apprentissage, le bouton [Undo] s'affiche en haut à droite. Appuyez dessus pour annuler vos modifications et restaurer l'état de la carte avant l'apprentissage. Lorsque vous utilisez la fonction Undo, le bouton [Redo] s'affiche pour vous permettre de restaurer les modifications apportées.

Analyze (Analyser)

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]



Red (Rouge)

Affiche la valeur du paramètre sélectionné sous la forme d'une nuance de rouge. Pour régler les valeurs, reportez-vous à la « Paramètres pouvant être réglés pour Red, Green et Blue » ([page 9](#)).

Green (Vert)

Affiche la valeur du paramètre sélectionné sous la forme d'une nuance de vert. Pour régler les valeurs, reportez-vous à la « Paramètres pouvant être réglés pour Red, Green et Blue » ([page 9](#)).

Blue (Bleu)

Affiche la valeur du paramètre sélectionné sous la forme d'une nuance de bleu. Pour régler les valeurs, reportez-vous à la « Paramètres pouvant être réglés pour Red, Green et Blue » ([page 9](#)).

ETA (Estimated Time of Action)

Affiche le temps estimé restant pour l'opération d'apprentissage.

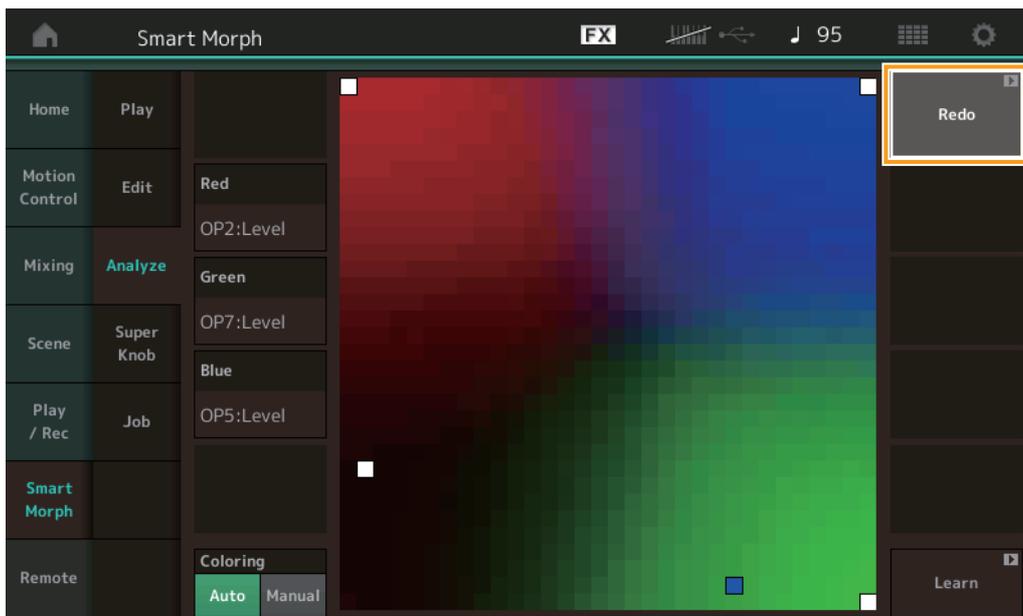
Coloring (Coloration)

Réinitialise automatiquement les paramètres Red, Green et Blue lorsque l'apprentissage est exécuté, si ce paramètre est réglé sur Auto. S'il est réglé sur Manual (Manuel), les paramètres Red, Green et Blue ne sont pas automatiquement réinitialisés lorsque l'apprentissage est exécuté.

Réglages : Auto, Manual

Learn

Démarre l'apprentissage (création de la carte) lorsque vous appuyez dessus. Pendant le traitement, certaines opérations de l'interface sont désactivées et le bouton [Cancel] s'affiche à la place de [Learn]. Si vous annulez le traitement, la carte revient à son état avant l'apprentissage.



Undo/Redo

Dès lors que vous avez utilisé la fonction d'apprentissage, le bouton [Undo] s'affiche en haut à droite. Appuyez dessus pour annuler vos modifications et restaurer l'état de la carte avant l'apprentissage. Lorsque vous utilisez la fonction Undo, le bouton [Redo] s'affiche pour vous permettre de restaurer les modifications apportées.

Paramètres pouvant être réglés pour Red, Green et Blue

FM Common (FM commun)

Nom du paramètre	Nom sur l'écran
Random Pan Depth	Random Pan
Alternate Pan Depth	Alternate Pan
Scaling Pan Depth	Scaling Pan
Key On Delay Time Length	Delay Length
Key On Delay Tempo Sync Switch	KeyOnDly Sync Sync Switch
Key On Delay Note Length	Delay Length
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Random Pitch Depth	Random Pitch
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Key Follow Sensitivity Center Note	Pitch/Key Center
Filter Type	Filter Type
Filter Cutoff Frequency	Cutoff
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Cutoff/Vel
Filter Resonance/Width	Resonance/ Width
Filter Resonance Velocity Sensitivity	Res/Vel
HPF Cutoff Frequency	HPF Cutoff
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Time	FEG Hold Tm
FEG Attack Time	FEG Attack Tm
FEG Decay 1 Time	FEG Decay 1 Tm
FEG Decay 2 Time	FEG Decay 2 Tm
FEG Release Time	FEG Release Tm
FEG Hold Level	FEG Hold Lvl
FEG Attack Level	FEG Attack Lvl
FEG Decay 1 Level	FEG Decay 1 Lvl
FEG Decay 2 Level	FEG Decay 2 Lvl
FEG Release Level	FEG Release Lvl
FEG Depth	FEG Depth
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	FEG Segment
FEG Time Velocity Sensitivity	FEG Time/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity	FEG Depth/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity Curve	FEG Curve
FEG Time Key Follow Sensitivity	FEG Time/Key
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	FEG Center

Nom du paramètre	Nom sur l'écran
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Fit Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Fit Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Fit Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Fit Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Fit Break Point 4
Filter Cutoff Scaling Offset 1	Fit Cutoff Offset 1
Filter Cutoff Scaling Offset 2	Fit Cutoff Offset 2
Filter Cutoff Scaling Offset 3	Fit Cutoff Offset 3
Filter Cutoff Scaling Offset 4	Fit Cutoff Offset 4
HPF Cutoff Key Follow Sensitivity	HPF Cutoff/Key
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay 1 Time	PEG Decay 1 Tm
PEG Decay 2 Time	PEG Decay 2 Tm
PEG Release Time	PEG Release Tm
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Decay 1 Level	PEG Decay 1 Lvl
PEG Decay 2 Level	PEG Decay 2 Lvl
PEG Release Level	PEG Release Lvl
PEG Depth Velocity Sensitivity	PEG Depth/Vel
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time Key Follow Sensitivity	PEG Time/Key
2nd LFO Wave	LFO Wave
2nd LFO Speed	LFO Speed
2nd LFO Phase	LFO Phase
2nd LFO Delay Time	LFO Delay
2nd LFO Key On Reset	LFO Key On Reset
2nd LFO Pitch Modulation Depth	LFO Pitch Mod
2nd LFO Amplitude Modulation Depth	LFO Amp Mod
2nd LFO Filter Modulation Depth	LFO Filter Mod
Algorithm Number	Algorithm
Feedback Level	Feedback
LFO Speed Range	Extended LFO
LFO Extended Speed	LFO Ex Speed

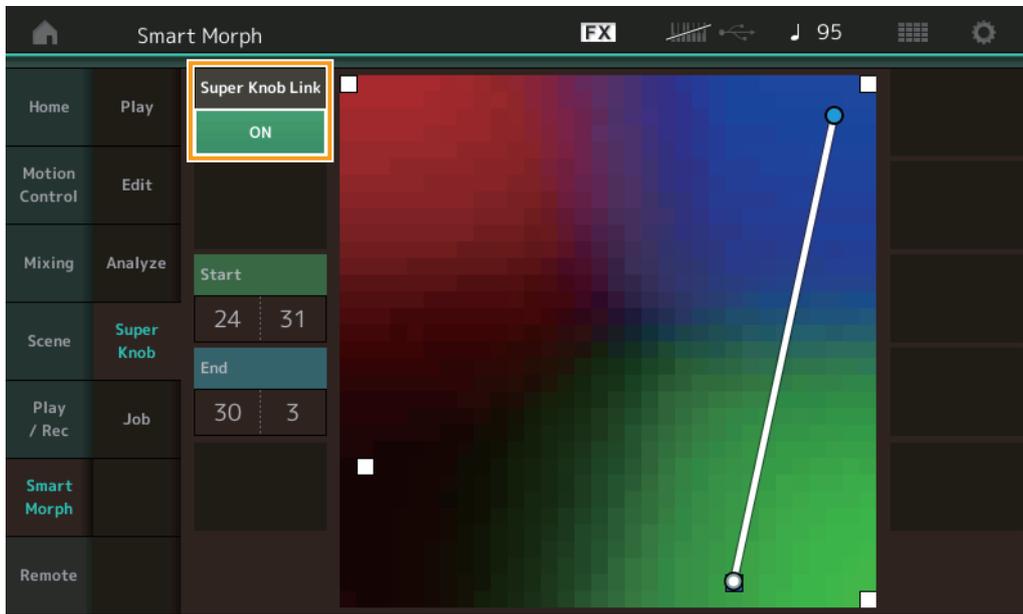
FM Operator (FM opérateur) (op1 – op8)

Nom du paramètre	Nom sur l'écran
Oscillator Key On Reset	Key On Reset
Oscillator Frequency Mode	Freq Mode
Tune Coarse	Coarse
Tune Fine	Fine
Detune	Detune
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Spectral Form	Spectral
Spectral Skirt	Skirt
Spectral Resonance	Resonance
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay Time	PEG Decay Tm
AEG Hold Time	AEG Hold Tm
AEG Attack Time	AEG Attack Tm
AEG Decay 1 Time	AEG Decay 1 Tm
AEG Decay 2 Time	AEG Decay 2 Tm
AEG Release Time	AEG Release Tm
AEG Attack Level	AEG Attack Lvl
AEG Decay 1 Level	AEG Decay 1 Lvl
AEG Decay 2 Level	AEG Decay 2 Lvl
AEG Release(Hold) Level	AEG Release Lvl
AEG Time Key Follow Sensitivity	AEG Time/Key
Operator Level	Level
Level Scaling Break Point	Lvl Break Point
Level Scaling Low Depth	Lvl/Key Lo
Level Scaling High Depth	Lvl/Key Hi
Level Scaling Low Curve	Curve Lo
Level Scaling High Curve	Curve Hi
Level Velocity Sensitivity	Level/Vel
2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset	LFO PM Depth
2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset	LFO AM Depth
Pitch Controller Sensitivity	Pitch/Ctrl
Level Controller Sensitivity	Level/Ctrl

Super Knob

Mode
opérateur

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Super Knob]



Super Knob Link (Liaison Super Knob)

Ajoute un effet au Super Knob du début à la fin lorsqu'il est réglé sur ON (Activé).

Réglages : ON, OFF

Start (Début)

Détermine la position sur la carte correspondant à la valeur minimale du Super Knob. Placez le curseur sur Start, puis touchez la carte pour définir la position de départ.

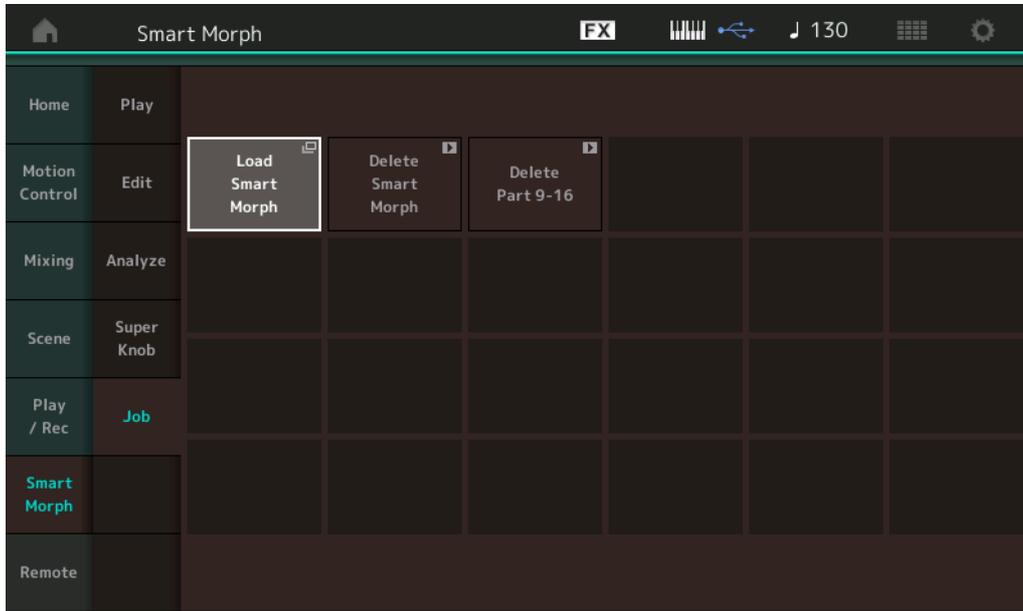
End (Fin)

Détermine la position sur la carte correspondant à la valeur maximale du Super Knob. Placez le curseur sur End, puis touchez la carte pour définir la position de fin.

Job (Tâche)

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



Load Smart Morph (Charger les données Smart Morph)

Ouvre l'écran Load (Charger). Sélectionnez une autre performance sur l'écran Load pour charger les données Smart Morph contenues dans cette performance vers la performance actuelle.

Delete Smart Morph (Supprimer les données Smart Morph)

Supprime les données Smart Morph contenues dans la performance actuelle.

Delete Part 9 – 16 (Supprimer les parties 9 – 16)

Règle simultanément les parties 9 à 16 sur l'état non utilisé.

Lorsque les parties 5 – 16 sont réglées sur l'état non utilisé, le paramètre SSS est activé.

Smart Morph utilise les parties 9 – 16 pour créer une carte. La suppression des parties 9 – 16 n'a toutefois aucun effet sur le son de la partie 1, de sorte qu'il n'est pas nécessaire de modifier de nouveau la carte.

Fonctions supplémentaires liées aux motifs

Play/Rec (Reproduction/Enregistrement)

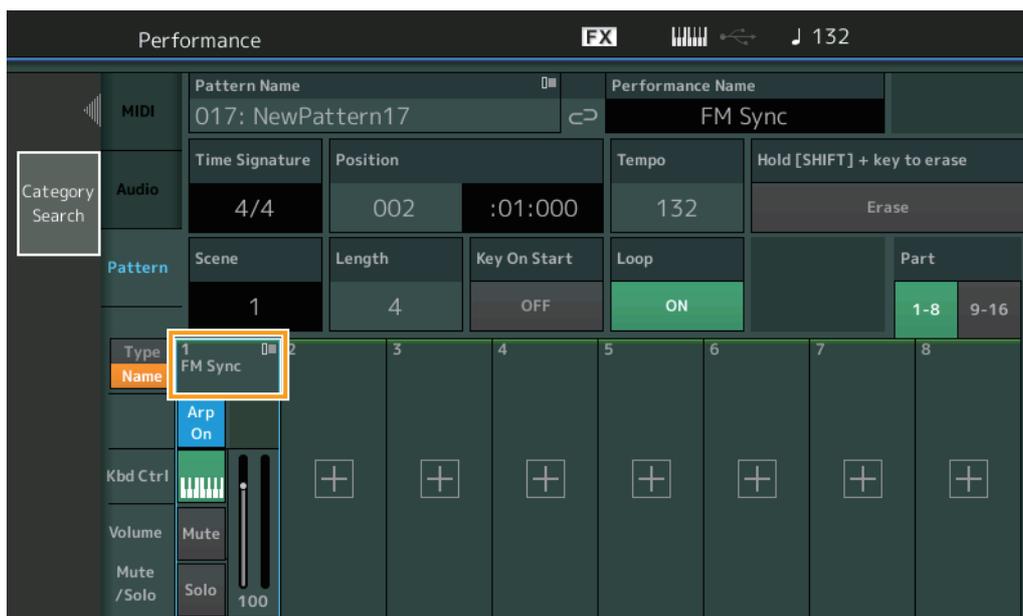
Pattern (Motif)

■ Enregistrement, reproduction

Vous pouvez désormais sélectionner un son dans l'écran Part Category Search tout en enregistrant des motifs.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → bouton [●] (Enregistrement) → bouton [▶] (Reproduction) → appuyez sur le nom de la partie → sélectionnez [Category Search] dans le menu qui s'affiche

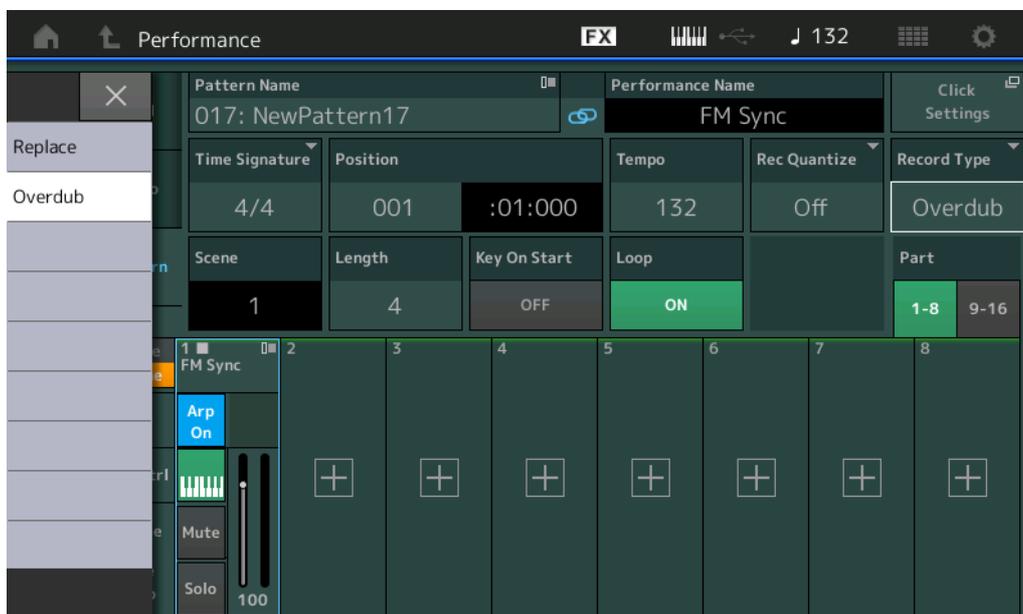


■ Surimpression

Vous pouvez désormais utiliser la surimpression en temps réel pour enregistrer les actions du contrôleur tout en supprimant des événements antérieurs du contrôleur. Cela facilite la surimpression à l'aide du contrôleur.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (le motif affiché a déjà été enregistré) → bouton [●] (Enregistrement) → appuyez sur [Record Type] (Type d'enregistrement) → sélectionnez [Overdub] (Surimpression) dans le menu qui s'affiche → bouton [▶] (Play)



NOTE Vous pouvez désormais exécuter la même opération pour la surimpression de morceaux MIDI également.

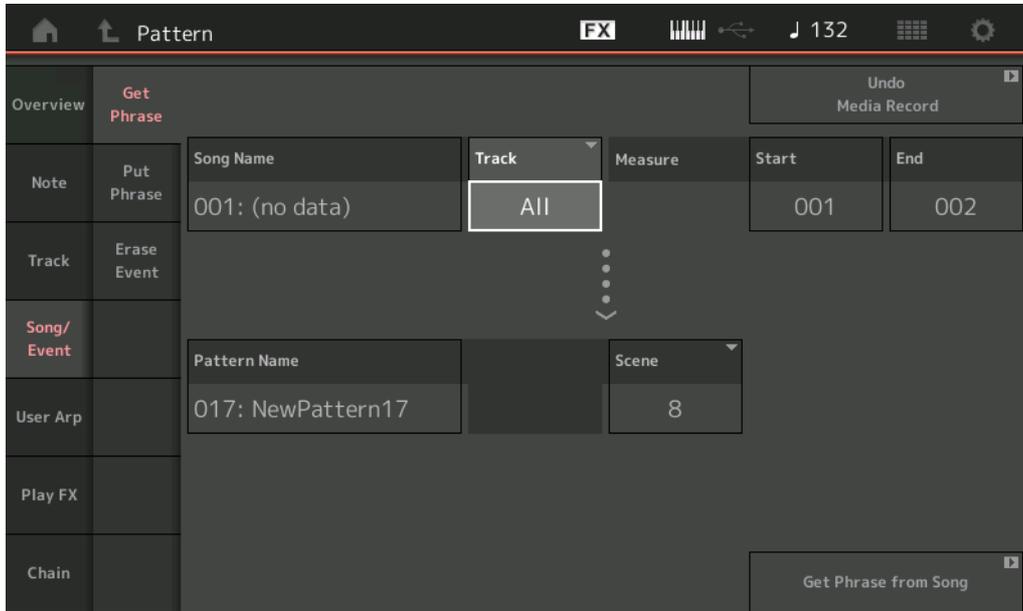
Song/Event (Morceau/Événement)

Get Phrase (Extraire la phrase)

Dans l'écran Get Phrase, vous pouvez désormais spécifier « All » (Tous) pour les pistes source et de destination.

Mode opératoire

Bouton [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



Track *1 Source

Détermine la piste d'origine (à copier).

Track *2 Destination

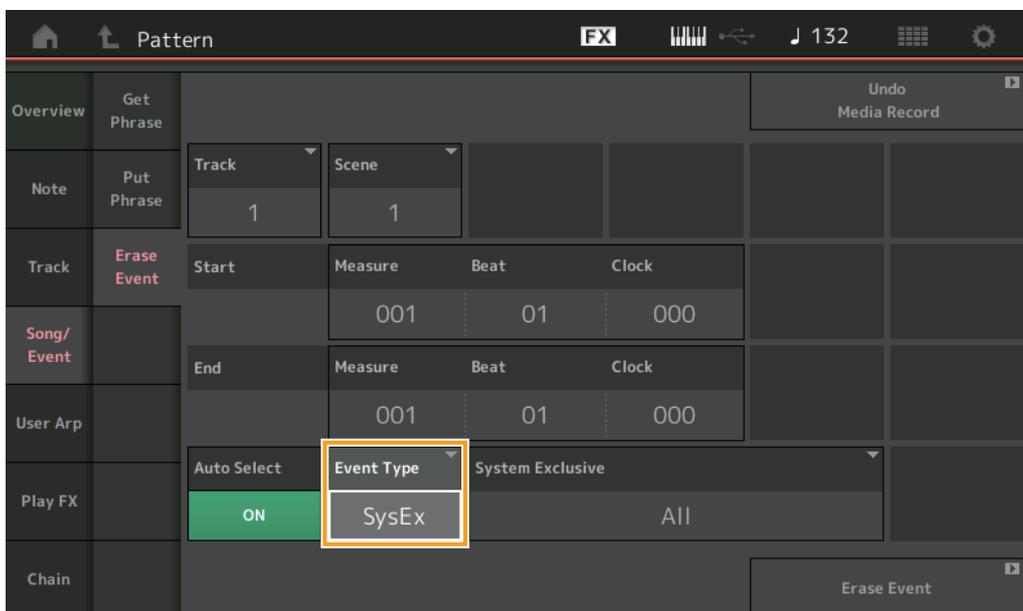
Détermine la piste de destination de la copie.

Erase Event (Effacer l'événement)

Vous pouvez désormais supprimer les événements MIDI d'un motif en fonction du type d'événement et spécifier la page (mesure, temps et horloge).

Mode opératoire

Bouton [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



Track (Piste)

Détermine la piste à effacer.

Scene (Scène)

Détermine la scène à effacer.

Start Measure (Mesure de début)

Détermine la position de la mesure de début à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 001 – 257

Start Beat (Temps de début)

Détermine la position du temps de début à laquelle la tâche est appliquée.

Réglages : Dépend de la valeur sélectionnée pour le paramètre Time Signature (Type de mesure).

Start Clock (Impulsion d'horloge de début)

Détermine la position de l'impulsion d'horloge de début à laquelle la tâche est appliquée.

Réglages : Dépend de la valeur sélectionnée pour le paramètre Time Signature.

End Measure (Mesure de fin)

Détermine la position de la mesure de fin à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 001 – 257

End Beat (Temps de fin)

Détermine la position du temps de fin à laquelle la tâche est appliquée.

Réglages : Dépend de la valeur sélectionnée pour le paramètre Time Signature.

End Clock (Impulsion d'horloge de fin)

Détermine la position de l'impulsion d'horloge de fin à laquelle la tâche est appliquée.

Réglages : Dépend de la valeur sélectionnée pour le paramètre Time Signature.

Auto Select (Sélection automatique)

Lorsqu'elle est activée, cette fonction vous permet de déterminer le type d'événement à effacer à l'aide des commandes de panneau, telles que la molette de variation de hauteur de ton ou le bouton.

Réglages : OFF, ON

Event Type (Type d'événement)

Détermine le type d'événement à effacer.

Réglages : Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, SysEx, All

CC Number (Numéro de changement de commande)

S'affiche lorsque le type d'événement est réglé sur CC. Détermine le numéro de changement de commande à effacer.

Plage : All, 1 – 127

System Exclusive (Exclusif au système)

S'affiche lorsque le type d'événement est réglé sur SysEx. Détermine les données exclusives au système à effacer.

Réglages : All, Common Cutoff, Common Resonance, Common FEG Depth, Common Portamento, Common Attack Time, Common Decay Time, Common Sustain Level, Common Release Time, Common EQ Low Gain, Common EQ Lo Mid Gain, Common EQ Mid Gain, Common EQ Mid Freq, Common EQ Hi Mid Gain, Common EQ High Gain, Common Pan, Common Var Return, Common Rev Return, Common Swing, Common Unit Multiply, Common Gate Time, Common Velocity, Common MS Amplitude, Common MS Shape, Common MS Smooth, Common MS Random, Common Assign Knob 1, Common Assign Knob 2, Common Assign Knob 3, Common Assign Knob 4, Common Assign Knob 5, Common Assign Knob 6, Common Assign Knob 7, Common Assign Knob 8, Common Super Knob, Part FEG Depth, Part Sustain Level, Part EQ Low Gain, Part EQ Mid Freq, Part EQ Mid Gain, Part EQ Mid Q, Part EQ High Gain, Part Swing, Part Unit Multiply, Part Gate Time, Part Velocity, Part MS Amplitude, Part MS Shape, Part MS Smooth, Part MS Random, Element 1 Level, Element 2 Level, Element 3 Level, Element 4 Level, Element 5 Level, Element 6 Level, Element 7 Level, Element 8 Level, Operator 1 Level, Operator 2 Level, Operator 3 Level, Operator 4 Level, Operator 5 Level, Operator 6 Level, Operator 7 Level, Operator 8 Level, Drum BD Level, Drum SD Level, Drum HH Close Level, Drum HH Pedal Level, Drum HH Open Level, Drum Low Tom Level, Drum High Tom Level, Drum Crash Level

NOTE Lorsque les paramètres Common et Super Knob sont spécifiés, les données exclusives au système sont supprimées, indépendamment des réglages de piste.

Play FX (Effet de reproduction)

Vous pouvez désormais spécifier les scènes applicables lorsque la fonction Normalize Play FX (Normaliser l'effets d reproduction) est exécutée.

Mode opératoire

Bouton [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Scene

Détermine la scène à laquelle la tâche doit être appliquée.

Plage : All, 1 – 8

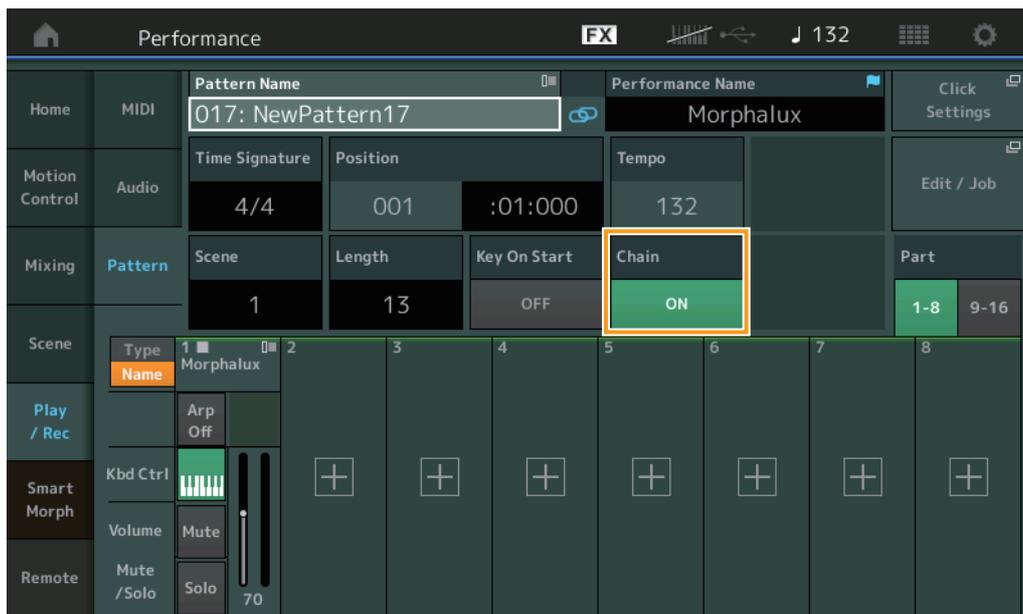
Améliorations apportées à l'interface utilisateur pour les motifs

■ Ajout d'un sélecteur de chaîne de motifs

Vous pouvez désormais stocker les réglages de reproduction de la chaîne pour chaque motif sur les écrans Pattern et Chain (Chaîne).

Mode opératoire

Bouton [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



Chain

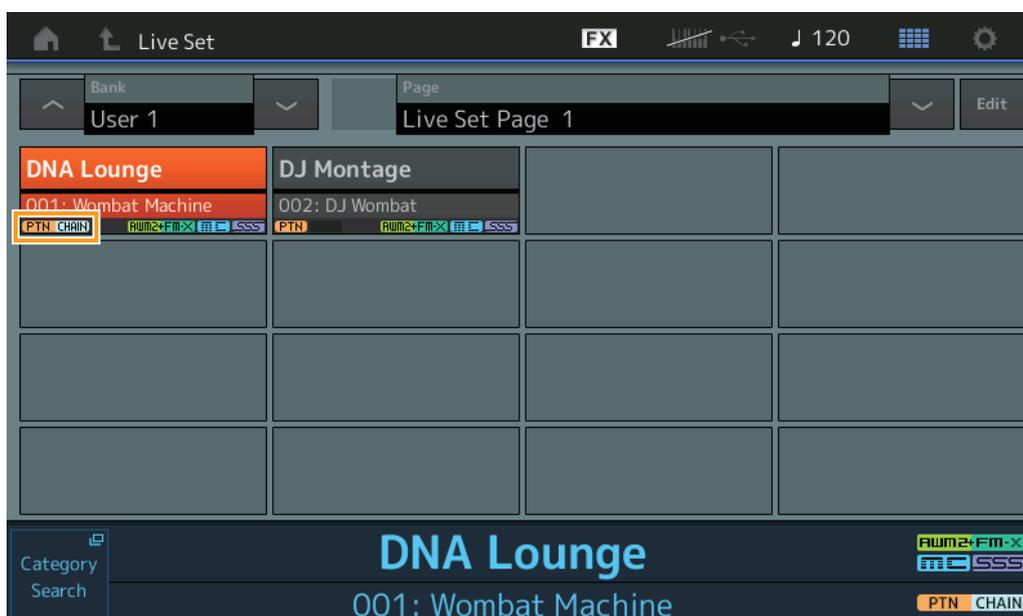
Détermine si la reproduction en chaîne peut être utilisée en dehors de l'écran Chain.

Réglages : OFF, ON

NOTE Si un motif pour lequel la chaîne est activée est affecté à un logement de l'écran Live set, l'icône PTN est remplacée par PTN CHAIN (Chaîne de motifs).

PTN : S'affiche pour les logements disposant d'un motif.

PTN CHAIN : S'affiche pour les logements disposant d'un motif pour lequel la chaîne est activée.

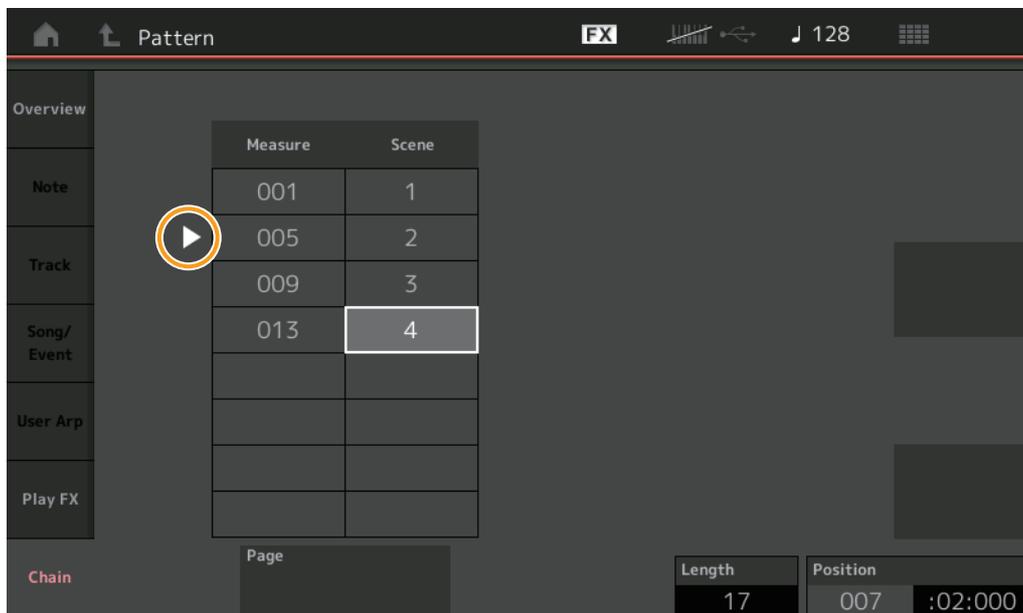


■ Affichage d'une icône en position de la reproduction en chaîne

Une icône apparaît désormais à côté de la scène en cours de reproduction sur l'écran Chain.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]

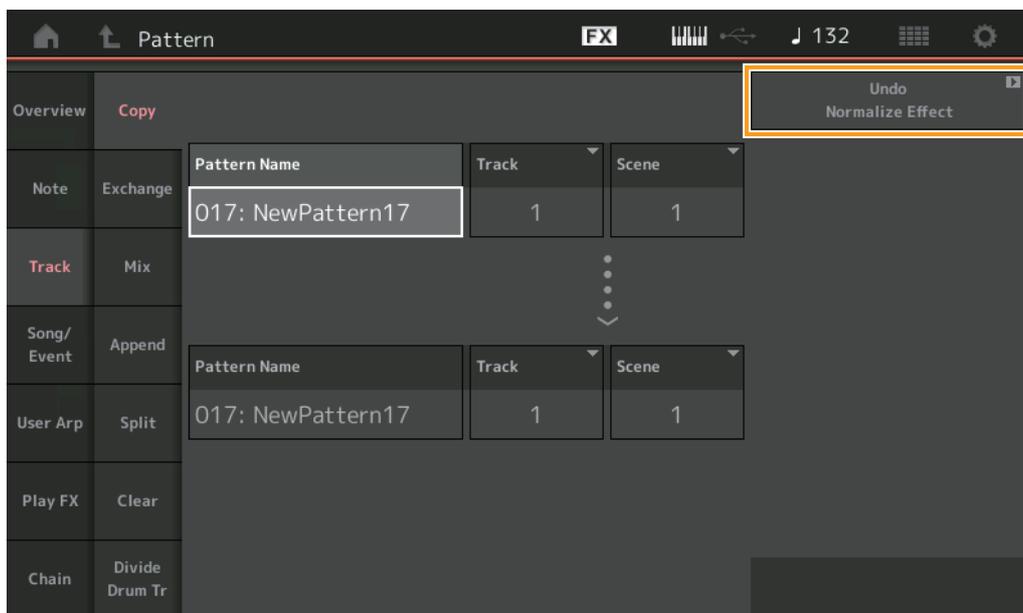


■ Ajout de la fonction Undo/Redo

Vous pouvez désormais utiliser la fonction Undo/Redo pour les tâches exécutées sur chaque écran.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → écrans respectifs



* Cette fonction est disponible dans plusieurs écrans. L'écran Copy est présenté ici à titre d'exemple.

Undo

Annule la modification la plus récente et rétablit l'état avant cette modification. Cette fonction est uniquement disponible si une séquence existe déjà et que vous avez effectué une opération.

Redo

Restaure la modification annulée par la fonction Undo. La fonction Redo est uniquement disponible après utilisation de la fonction Undo.

Nouvelle fonction DAW Remote

Vous pouvez désormais contrôler le logiciel DAW installé sur l'ordinateur depuis le MODX.

La fonction DAW Remote ne peut toutefois être utilisée que si l'ordinateur est connecté via un câble USB. Les câbles MIDI ne sont pas autorisés.

Configuration de la fonction DAW Remote

Réglages du MODX

Pour plus d'informations sur l'utilisation d'un ordinateur, reportez-vous au mode d'emploi.

Sélectionnez [Remote] → [Settings] pour appeler l'écran de réglage de la fonction DAW Remote, puis réglez le type DAW en fonction du logiciel DAW que vous utilisez.

Configuration du logiciel DAW

Cette section explique les opérations spécifiques aux différents types de logiciels DAW.

NOTE Lorsque la connexion entre l'ordinateur et le MODX est perdue, il est possible que le logiciel DAW ne reconnaisse pas le MODX, même après une éventuelle reconnexion alors que celui-ci est sous tension. Si cela se produit, reconnectez l'ordinateur et le MODX, puis redémarrez le logiciel DAW.

IMPORTANT

Selon la version du logiciel DAW utilisée, il est possible que la procédure expliquée ci-après soit inapplicable et que la configuration échoue. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel DAW.

■ Cubase

- 1 Sélectionnez [Studio] → [Studio Setup...] (Configuration de Studio) pour ouvrir la boîte de dialogue appropriée.
- 2 Sélectionnez [MIDI] → [MIDI Port Setup] (Configuration du port MIDI) et désélectionnez le champ [In All MIDI Inputs] (Toutes les entrées MIDI) de MODX-2 ou le port 2 du MODX.
- 3 Appuyez sur le bouton [+] dans le coin supérieur gauche de la boîte de dialogue, puis sélectionnez [Mackie Control] dans la liste.
- 4 Sélectionnez [Remote Devices] (Appareils distants) → sélectionnez [Mackie Control].
- 5 Définissez [MIDI Input] (Entrée MIDI) et [MIDI Output] (Sortie MIDI) sur MODX-2 ou sur le réglage Port2 du MODX.
- 6 (Facultatif) Affectez les fonctions souhaitées aux touches [F1] – [F8] via [User Commands] (Commandes utilisateur).

■ Logic Pro

- 1 Sélectionnez [Logic Pro X] → [Preferences] (Préférences) → [Advanced Tools...] (Outils avancés).
- 2 Sur l'écran [Preferences] affiché, cochez la case [Show Advanced Tools] (Afficher les outils avancés).
- 3 Au niveau de l'indication [Additional Options] (Options supplémentaires), cochez la case [Control Surfaces] (Surfaces de contrôle).
- 4 Sélectionnez l'onglet [Control Surfaces] en haut de l'écran [Preferences].
- 5 Cliquez sur [Setup...] (Configurer) dans le coin inférieur droit de l'écran affiché.
- 6 Sélectionnez [New] (Nouveau) → [Install...] (Installer) dans le coin supérieur gauche de la boîte de dialogue [Control Surface Setup] (Configuration de la surface de contrôle) affichée.
- 7 Dans la boîte de dialogue [Install] (Installer) affichée, sélectionnez [Mackie Control] sous [Mackie Designs] et cliquez sur [Add] (Ajouter).
- 8 Fermez la boîte de dialogue [Install].
- 9 Dans la boîte de dialogue [Control Surface Setup], réglez le port de sortie et le port d'entrée de Mackie Control sur [MODX Port2].
- 10 (Facultatif) Cliquez sur [Controller Assignments...] (Affectations du contrôleur) dans le coin inférieur droit de l'écran affiché après les étapes 1 – 4.
- 11 (Facultatif) Dans l'écran [Controller Assignments] qui apparaît, configurez [Zone] sur Control Surface: Mackie Control.
- 12 (Facultatif) Attribuez des fonctions aux touches [F1] – [F8] de [Control].

■ Ableton Live

- 1 Sélectionnez [Live] → [Preferences...].
- 2 Dans l'écran [Preferences] affiché, sélectionnez l'onglet [Link MIDI] (Liaison MIDI).
- 3 Dans l'onglet affiché, réglez [Control Surface] sur [MackieControl].
- 4 Configurez [Input] (Entrée) et [Output] (Sortie) sur [MODX (Port2)].
- 5 (Facultatif) Activez [Remote] (Distant) sous [Input: MackieControl Input (MODX (Port2))] de [MIDI Ports] (Ports MIDI).
- 6 (Facultatif) Basculez sur [Options] → [Edit MIDI Map] (Modifier le mappage MIDI), puis cliquez sur la fonction Ableton Live que vous souhaitez affecter.
- 7 (Facultatif) Configurez le mode de la fonction DAW Remote du MODX sur Track, puis appuyez sur le bouton SCENE.

■ Pro Tools

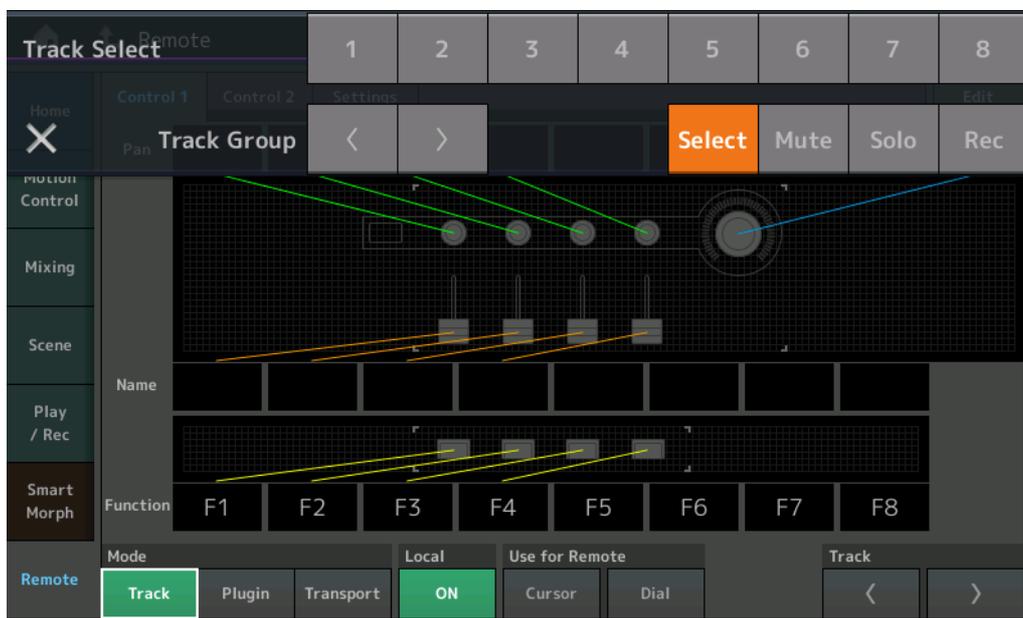
- 1 Sélectionnez [Setup] → [Peripherals...] (Périphériques) pour ouvrir la boîte de dialogue.
- 2 Sélectionnez l'onglet [MIDI Controllers] (Contrôleurs MIDI).
- 3 Configurez le paramètre Type sur [HUI] et paramétrez [Receive From] (Recevoir de) et [Send To] (Envoyer vers) sur MODX-2 ou sur le réglage Port2 du MODX sous [Predefined] (Prédéfini).

Contrôle du logiciel DAW à partir du MODX

L'application de la fonction DAW Remote et la modification des opérations de panneau s'effectuent dans l'écran Remote.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Remote]



Mode

Sélectionnez le comportement que vous souhaitez appliquer à la fonction DAW Remote parmi les trois modes disponibles.

Réglages : Track, Plugin (Plug-in), Transport

Track : mode permettant d'utiliser plusieurs pistes simultanément sur le logiciel DAW.

Bouton attribuable	Le balayage panoramique de la piste est émis depuis le port 2. L'affichage change en fonction de l'option sélectionnée pour le bouton de sélection du curseur.
Curseur	Le volume de la piste est émis depuis le port 2. L'affichage change en fonction de l'option sélectionnée pour le bouton de sélection du curseur.
Bouton SCENE	Les fonctions affectées à F1 – F8 sont émises depuis le port 2.
Autres contrôleurs	Les numéros CC affectés en mode Remote sont émis.

Select	Cette option s'affiche dans la liste contextuelle lorsque vous appuyez sur le bouton [PART SELECT MUTE/SOLO]. Le paramètre Track Select (Sélection de piste) est émis depuis le port 2.
Mute (Assourdissement)	Cette option s'affiche dans la liste contextuelle lorsque vous appuyez sur le bouton [PART SELECT MUTE/SOLO]. Le paramètre Mute est émis depuis le port 2.
Solo (Isolement)	Cette option s'affiche dans la liste contextuelle lorsque vous appuyez sur le bouton [PART SELECT MUTE/SOLO]. Le paramètre Solo est émis depuis le port 2.
Rec	Cette option s'affiche dans la liste contextuelle lorsque vous appuyez sur le bouton [PART SELECT MUTE/SOLO]. Le paramètre Rec Enable (Activation de l'enregistrement) est émis depuis le port 2.
Track Group (Groupe de pistes)	Cette option s'affiche dans la liste contextuelle lorsque vous appuyez sur le bouton [PART SELECT MUTE/SOLO]. Le paramètre Track Group Select (Sélection du groupe de pistes) est émis (par la piste) depuis le port 2.

Plugin : mode permettant le contrôle détaillé d'un plug-in spécifique du logiciel DAW.

Bouton, curseur, bouton SCENE, autres contrôleurs	Les numéros CC affectés en mode Remote sont émis.
---	---

Transport : ce mode permet à la fois de jouer sur le MODX tout en exécutant le logiciel DAW et d'enregistrer la performance au clavier du MODX sur le logiciel DAW. Les commandes de transport sur le panneau permettent de contrôler le lancement de la reproduction, son arrêt, etc. dans le logiciel DAW. Les opérations non liées aux commandes de transport sur le panneau demeurent inchangées.

Local

Détermine si le paramètre Local Control (Commande locale) est activé ou désactivé. Cette option peut également être configurée depuis l'écran MIDI I/O (E/S MIDI) du mode Utility (Utilitaire).

Use for Remote (Utiliser pour la commande à distance)

Détermine s'il faut ou non utiliser le cadran et les touches de curseur du panneau du MODX pour commander le logiciel DAW.

- On : utilisé pour les opérations liées au logiciel DAW.
- Off : utilisé pour les opérations liées aux écrans du MODX.

Track

Le paramètre Track Group Select (Sélection de groupe de pistes) est émis depuis le port 2.

Edit

Détermine le numéro de commande de l'émission de CC depuis le port 1, ainsi que le mode opératoire des contrôleurs.

Bouton [MS ON/OFF]

Le paramètre Track Group Select est émis (normalement par huit pistes, ou par piste lorsque vous appuyez sur la touche [SHIFT]) depuis le port 2.

Bouton [ARP ON/OFF] (Activation/désactivation de l'arpège)

Le paramètre Track Group Select est émis (normalement par huit pistes, ou par piste lorsque vous appuyez sur la touche [SHIFT]) depuis le port 2.

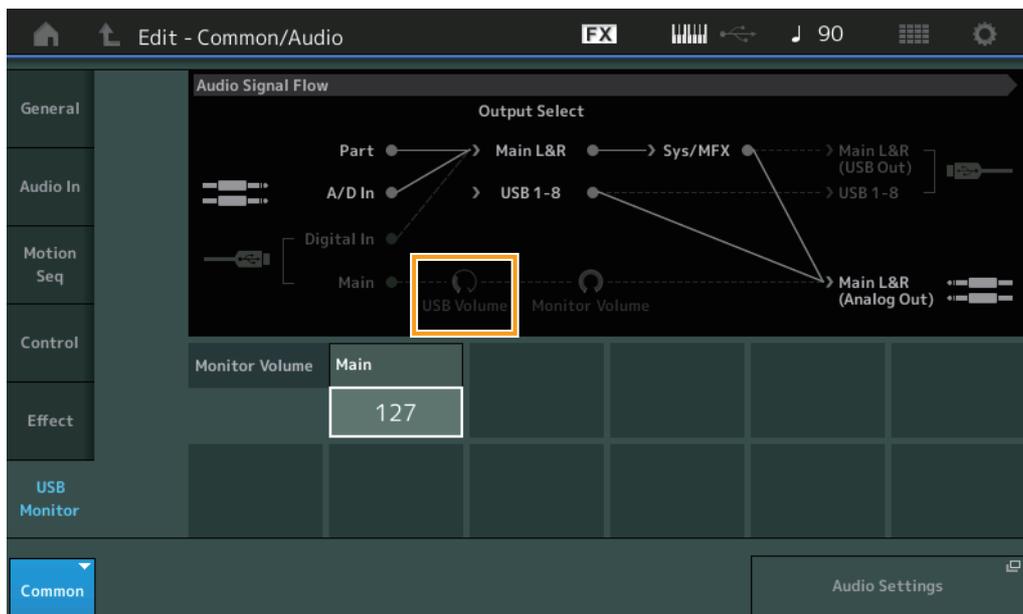
Amélioration de la contrôlabilité

■ Raccourcis du flux de signaux

Vous pouvez désormais appeler l'écran Audio I/O en appuyant à proximité de USB Volume (Volume USB) dans la section Audio Signal Flow (Flux de signaux audio). Le curseur passe automatiquement sur USB Volume dans l'écran Audio I/O.

Mode opératoire

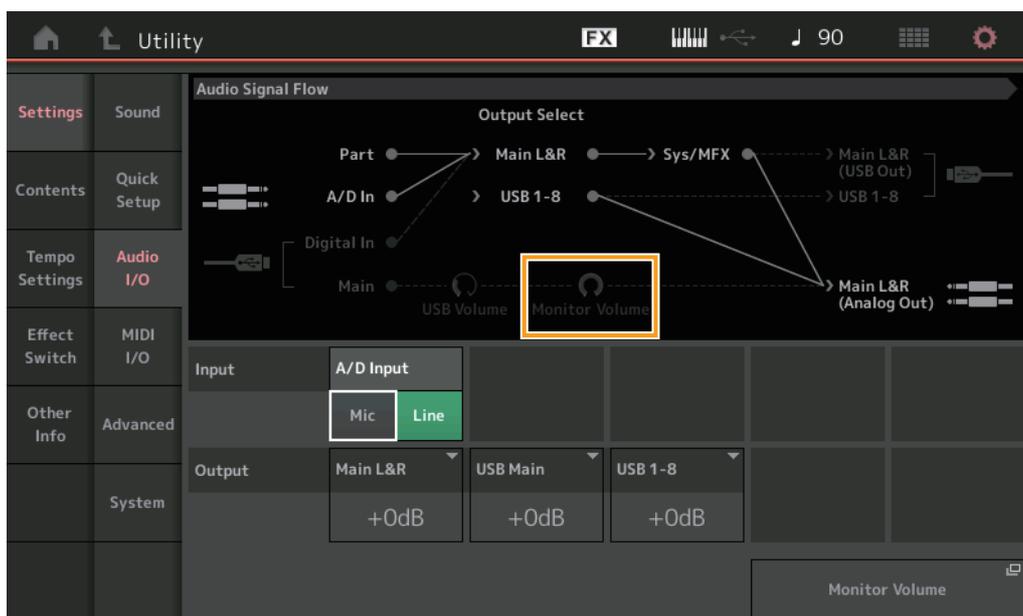
[PERFORMANCE] → [EDIT] → [COMMON] → [USB Monitor] (Moniteur USB)



Vous pouvez désormais appeler l'écran USB Monitor en appuyant à proximité de Monitor Volume (Volume du moniteur) dans la section Audio Signal Flow. Le curseur passe automatiquement sur Main (Principal) dans l'écran USB Monitor.

Mode opératoire

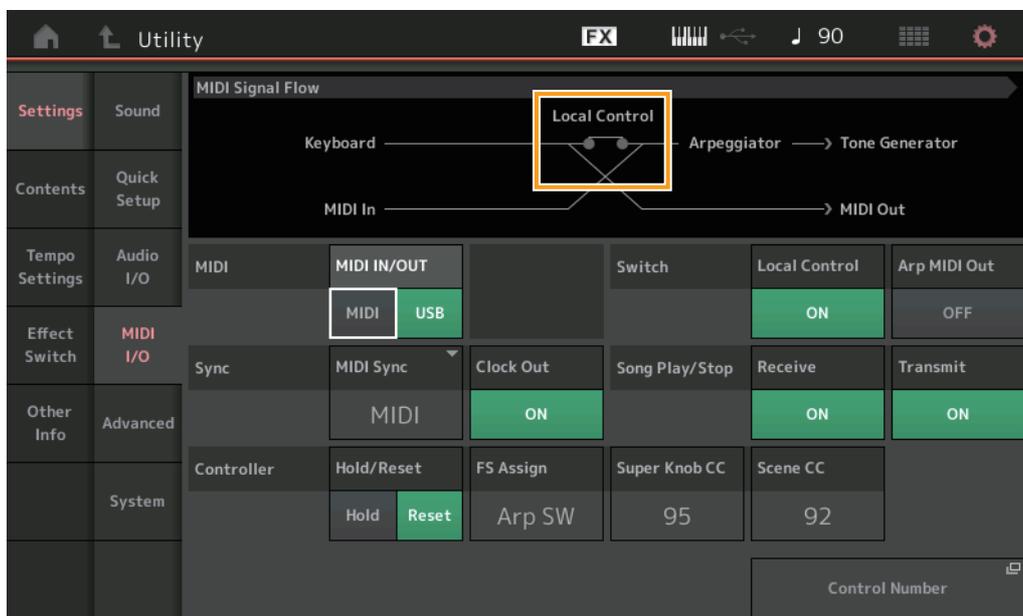
[Utility] → [Settings] → [Audio I/O]



Vous pouvez désormais activer et désactiver le paramètre Local Control (Commande locale) en appuyant à proximité du commutateur Local Control dans la section MIDI Signal Flow (Flux de signaux MIDI).

Mode opératoire

[Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]

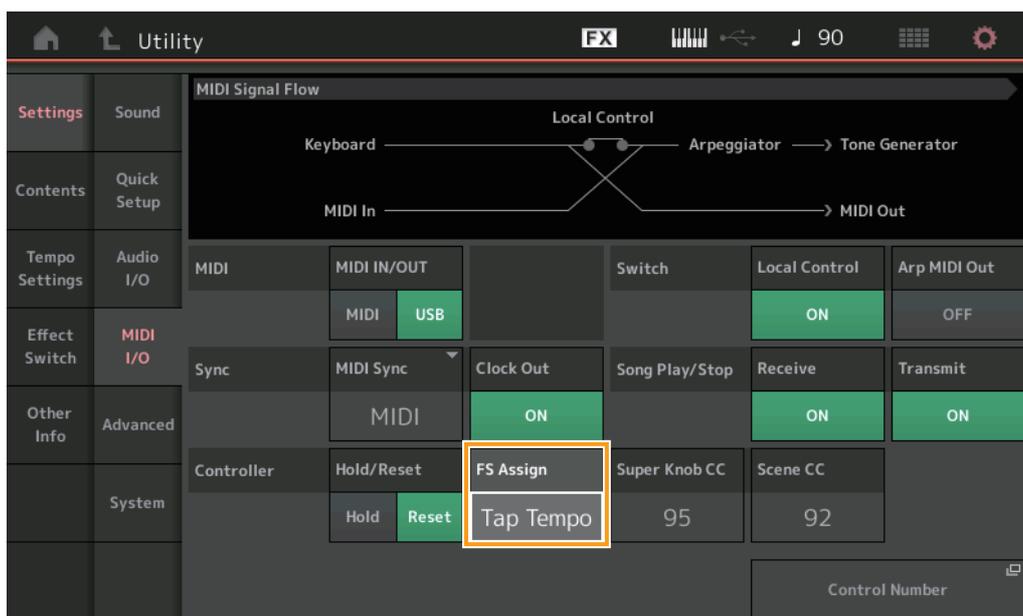


■ **Utilisation du sélecteur au pied pour régler le tempo**

Le paramètre Tap Tempo (Tempo par tapotement) a été ajouté au réglage du numéro de commande du sélecteur au pied, ce qui vous permet de régler le tempo de manière très pratique à l'aide du sélecteur au pied.

Mode opératoire

[Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



FS Assign (Affectation du sélecteur au pied) (numéro de commande du sélecteur au pied)

Cette option configure le numéro de changement de commande utilisé par le sélecteur au pied connecté à la prise [ASSIGNABLE] (Attribuable) de la section FOOT SWITCH (Sélecteur au pied). Même lorsque l'instrument reçoit de l'équipement MIDI externe des messages MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui spécifié ici, le MODX part du principe que le message a été généré à l'aide du sélecteur au pied.

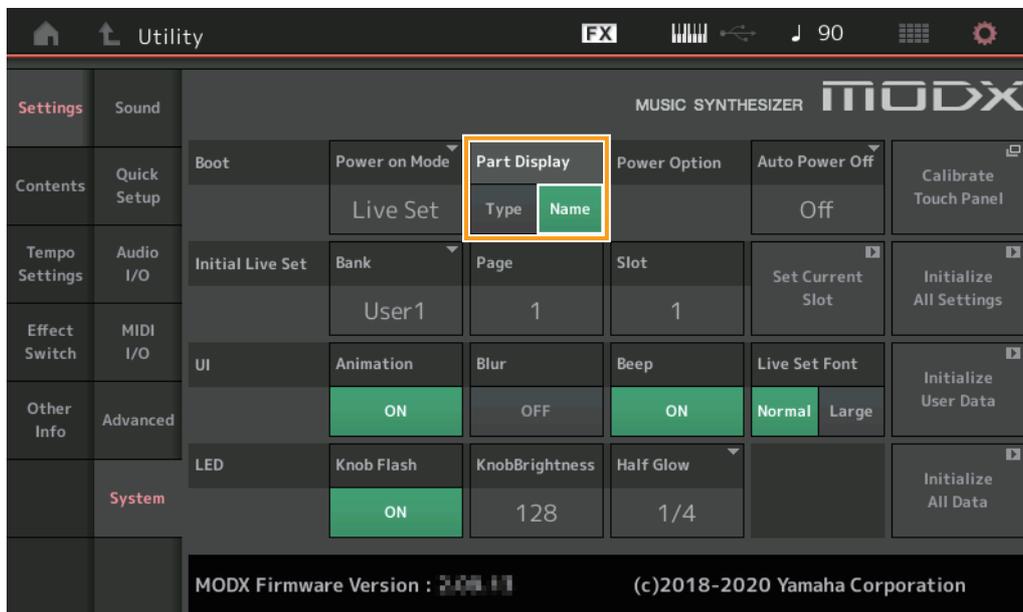
Réglages : Off, 1 – 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset, Tap Tempo

■ Réglage de l'affichage du nom de la partie après le démarrage

Vous pouvez désormais définir l'état d'affichage des commutateurs Type et Name (Nom) qui apparaissent après le démarrage du MODX.

Mode opératoire

[Utility] → [Settings] → [System]



Part Display (Affichage des parties)

Détermine ce qui apparaît automatiquement dans la section Part Display au démarrage du MODX : les types de catégorie et de partie (Type) ou les noms de partie (Name).

Réglages : Type, Name

■ Modification des caractéristiques techniques pour Note Limit (Limite de note) lorsqu'un fichier WAVE ou AIFF est chargé avec affectation des touches

Les caractéristiques techniques ont été modifiées de manière à ce que la valeur initiale de la plage de limite de notes soit C-2 à G8 lorsqu'un fichier WAVE ou AIFF est chargé tandis que Drum Part Key (Touche de partie de batterie) or AWM2 Part Element (Élément de partie AWM2) est réglé sur Key (Touche).

■ Prise en charge des motifs par MODX Connect

MODX Connect prend désormais en charge les motifs. Pour plus d'informations, reportez-vous au mode d'emploi de MODX Connect.

Divers

■ Amélioration de la résolution de la variation de hauteur de ton

La résolution de la variation de hauteur de ton a été améliorée afin que vous puissiez désormais contrôler la hauteur de ton de manière encore plus détaillée.

Nouvelles fonctions de la version 2.00 du MODX

Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MODX en y ajoutant les nouvelles fonctions décrites ci-après. Le présent manuel présente les ajouts et les changements apportés au Manuel de référence fourni avec votre instrument.

- Ajout de nouveaux types d'effets.
- Ajout de nouvelles performances.
- La fonction Pattern Sequencer (Séquenceur de motifs) a été ajoutée.
- Vous pouvez désormais reproduire des morceaux, des motifs et des fichiers audio depuis l'écran Live set.
- La fonction Super Knob Link (Liaison Super Knob) a été ajoutée aux données enregistrées dans la fonction Scene (Scène).
- La fonction Keyboard Control (Commande de clavier) a été ajoutée aux données enregistrées dans la fonction Scene.
- La plage de valeurs du paramètre LFO Speed (Vitesse de l'OFB) a été augmentée.
- Vous pouvez désormais connecter un équipement MIDI via la borne USB TO DEVICE (USB vers Périphérique).
- Des réglages Micro Tuning (Accord micro) généraux ont été ajoutés.
- Le réglage Audition Loop (Clip audio en boucle) a été ajouté.
- Des améliorations ont été apportées à l'interface utilisateur.
- La capacité de stockage du séquenceur (mémoire utilisateur totale) est passée de quelque 130 000 à environ 520 000 notes pour les morceaux et compte près de 520 000 notes pour les motifs.

Ajout de nouveaux types d'effet

Les nouveaux types d'effets suivants ont été ajoutés sous Misc Category (Catégorie Divers).

Type d'effet	Description	Paramètre	Description
VCM Mini Filter	Rend le son plus « consistant » et plus « resserré ». Cet effet simule les caractéristiques des synthétiseurs analogiques.	Cutoff	Détermine la fréquence de coupure du filtre.
		Resonance	Détermine la résonance du filtre.
		Type	Détermine le type de filtre.
		Texture	Ajoute différentes modifications à la texture de l'effet sonore.
		Input Level	Détermine le niveau d'entrée du signal.
		Dry/Wet	Détermine l'équilibre entre le son pur et le son de l'effet.
		Output Level	Détermine le niveau du signal de sortie du bloc d'effets.

Type d'effet	Description	Paramètre	Description
VCM Mini Booster	Crée une texture sonore unique. Cet effet simule les caractéristiques des synthétiseurs analogiques.	EQ Frequency	Détermine la fréquence de l'égaliseur.
		Resonance	Détermine la résonance de l'égaliseur.
		EQ Gain	Détermine le gain de niveau de l'égaliseur.
		Type	Détermine le type de l'effet d'accentuation.
		Texture	Ajoute différentes modifications à la texture de l'effet sonore.
		Input Level	Détermine le niveau d'entrée du signal.
		Output Level	Détermine le niveau du signal de sortie du bloc d'effets.

Type d'effet	Description	Paramètre	Description
Wave Folder	Modifie le son au fil du temps en modifiant et en contrôlant le contenu harmonique.	Fold	Détermine le degré de l'effet de distorsion.
		Fold Type	Détermine la texture sonore de la distorsion.
		LFO Depth	Détermine la profondeur de modulation.
		LFO Speed	Détermine la fréquence de modulation.
		LFO Shape	Modifie la forme de l'onde pour la modulation.
		Input Level	Détermine le niveau d'entrée du signal.
		Dry/Wet	Détermine l'équilibre entre le son pur et le son de l'effet.
		Output Level	Détermine le niveau du signal de sortie du bloc d'effets.
		SEQ Depth	Détermine la profondeur du séquenceur intégré dans l'effet.
		SEQ Clock	Détermine la vitesse du séquenceur intégré dans l'effet.
		SEQ Pattern	Sélectionne le motif du séquenceur intégré dans l'effet.
		SEQ Variation	Modifie le mouvement du séquenceur intégré dans l'effet.
		SEQ Ph Reset	Règle le mode de réinitialisation du motif du séquenceur intégré dans l'effet.

Nouvelles performances supplémentaires

Le système MODX offre 52 nouvelles performances.

Pour en savoir plus sur les performances ajoutées, reportez-vous à la brochure « Data List » (Liste des données).

Nouvelle fonction Pattern Sequencer (Séquenceur de motifs)

Cette nouvelle fonction vous permet d'enregistrer les séquences de motifs sur chaque scène.

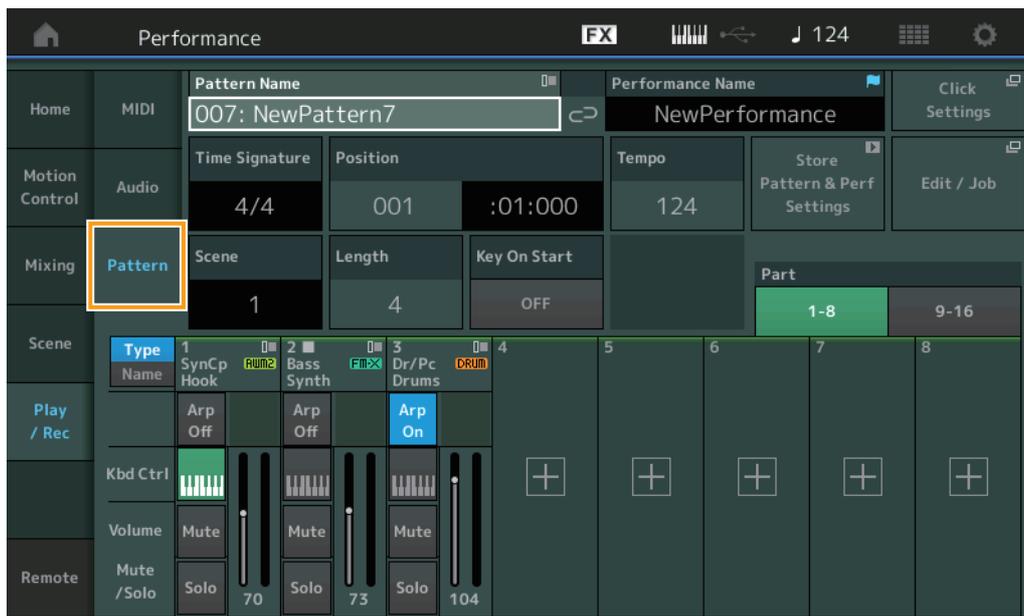
Play/Rec (Reproduction/Enregistrement)

Pattern (Motif)

■ Reproduction/En attente de reproduction

Mode opératoire

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern]



Pattern Name (Nom de motif)

Indique le nom de motif sélectionné. Le fait de toucher le paramètre appelle les différents menus liés aux opérations Load (Charger), Rename (Renommer) et New Pattern (Nouveau motif).

icône Link (Liaison)

Indique que les données de motif et les données de performance contenues dans les données de motif correspondent entre elles. Lorsque les données de motif et les données de performance contenues dans les données de motif ne correspondent pas, une icône Link rompue s'affiche.

Performance Name (Nom de la performance)

Indique le nom de la performance sélectionnée.

NOTE Lorsque vous modifiez les paramètres sous Performance, une icône représentant un drapeau bleu apparaît à droite du nom de la performance.

Time Signature (Indication de la mesure)

Indique l'indicateur de mesure du motif.

Position

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

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

Tempo

Détermine le tempo de la reproduction du motif.

Plage : 5 – 300

Click Settings (Réglages de clic)

Ouvre l'écran Tempo Settings (Réglages de tempo).

Scene (Scène)

Indique le numéro de scène sélectionné.

Length (Longueur)

Détermine la longueur de l'ensemble de la séquence dans la scène sélectionnée.

Plage : 1 – 256

Key On Start (Démarrage par activation de note)

Détermine si l'enregistrement ou la reproduction du motif démarre lorsque vous jouez au clavier.

Réglages : Off (Désactivation), On (Activation)

Store Pattern & Perf Settings (Stocker les réglages de motif et de performance)

Stocke les données de motif éditées ainsi que le lien vers la performance sélectionnée.

NOTE Une fois que vous avez modifié les paramètres de la performance, vous devez exécuter l'opération Store pour les données de performance.

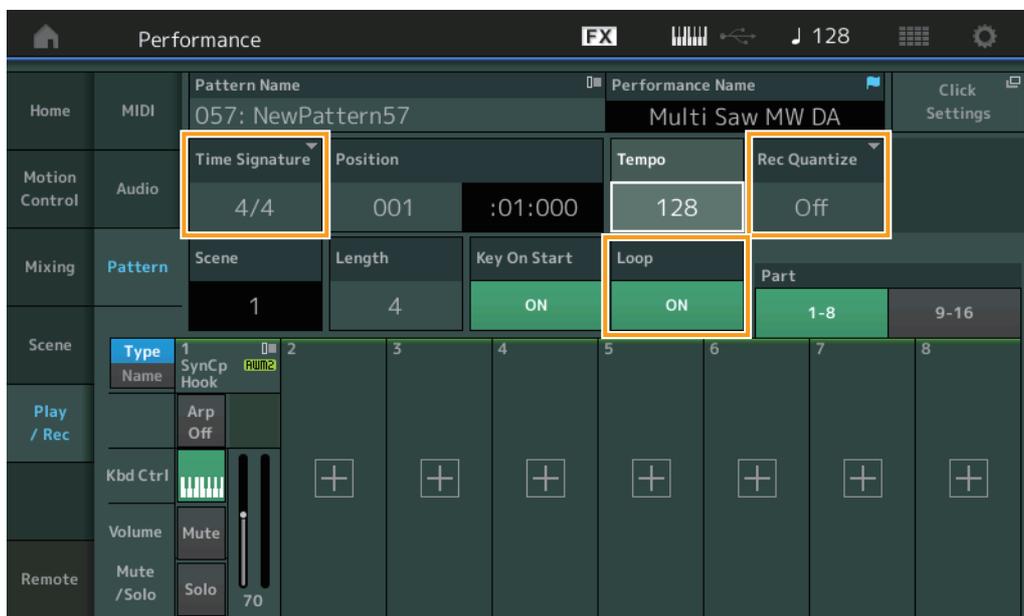
Edit/Job (Édition/tâche)

Ouvre l'écran permettant d'éditer le motif et les tâches connexes.

■ Attente d'un nouvel enregistrement

Mode opératoire

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●] touche (Record)



Time Signature (Indication de la mesure)

Détermine l'indication ou le type de mesure de la scène.

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

Rec Quantize (Quantification de l'enregistrement)

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

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

Loop (Boucle)

Lorsque la fonction Loop est activée (réglée sur On), l'enregistrement ne s'arrête pas à la fin du motif, mais se poursuit en « boucle » en revenant en début de motif.

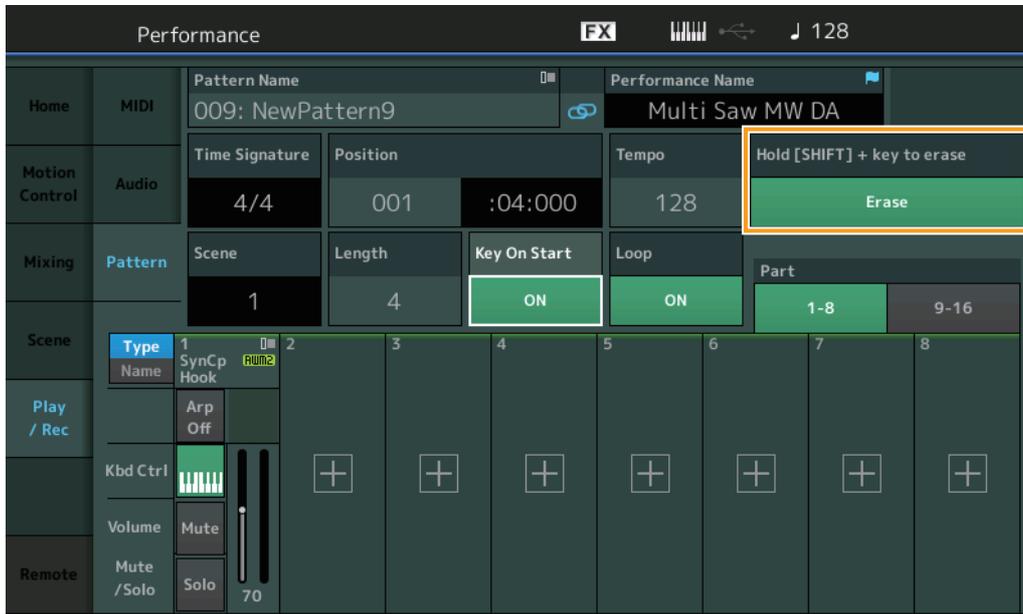
Réglages : Off, On

NOTE Pour désactiver temporairement le mode Enregistrement et passer en mode Rehearsal (Répétition), il suffit d'appuyer sur la touche [●] (Enregistrement) pendant l'enregistrement en temps réel. Le voyant [●] (Enregistrement) 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 Enregistrement, appuyez de nouveau sur la touche [●] (Enregistrement), de sorte que le voyant [●] (Enregistrement) s'allume en continu.

■ Enregistrement

Mode opératoire

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → touche [●] (Enregistrement) → touche [▶] (Reproduction)



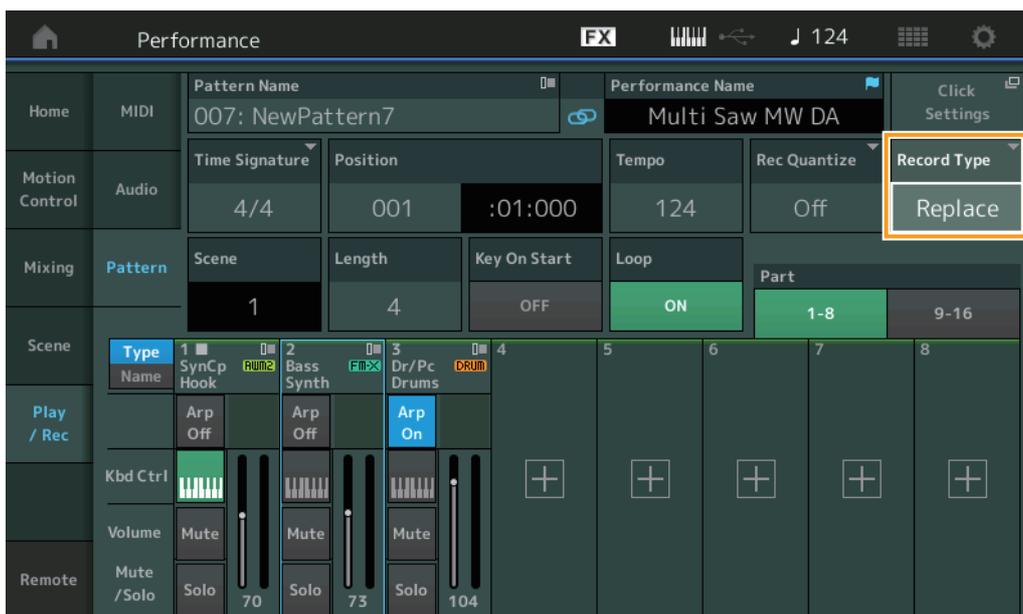
Maintien simultané de [SHIFT] + touche à effacer

Vous pouvez supprimer des événements de note spécifiques en appuyant sur la touche [SHIFT] et en jouant sur les touches correspondant aux notes que vous souhaitez supprimer.

■ Réenregistrement

Mode opératoire

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → (le motif indiqué a déjà été enregistré) → touche [●] (Enregistrement) → touche [▶] (Reproduction)



Record Type (Type d'enregistrement)

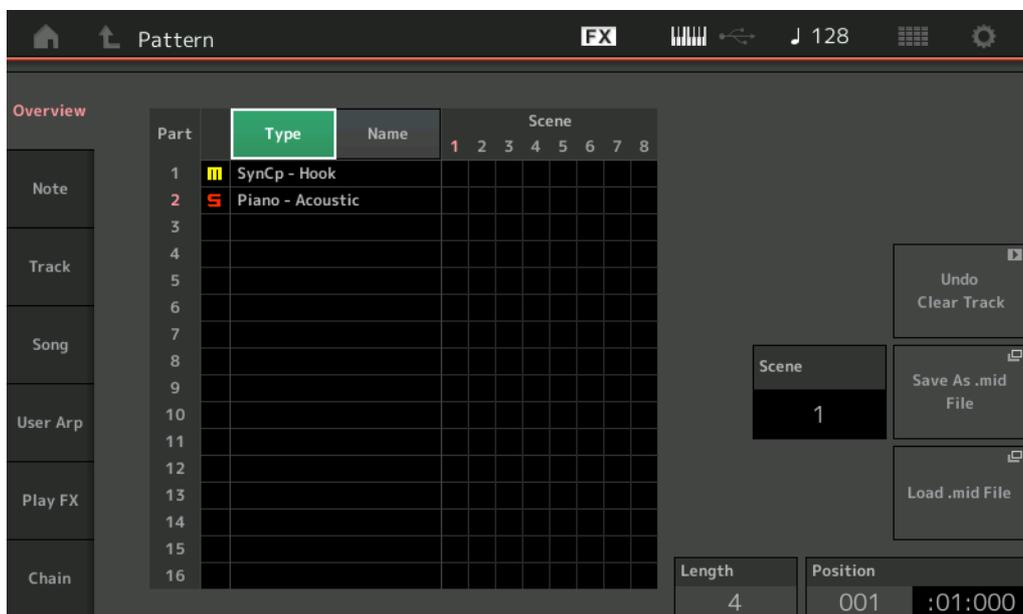
Détermine si un motif est remplacé ou enregistré par surimpression lors de l'enregistrement.

Réglages : Replace (Remplacement), Overdub (Surimpression)

Overview (Vue d'ensemble)

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



Type

Touchez cette touche pour changer le texte affiché de la partie en Main Category (Catégorie principale) et Sub Category (Sous-catégorie).

Cette touche est synchronisée avec la touche correspondante de l'écran Play/Rec. Toute modification de l'une entraîne celle de l'autre.

Name (Nom)

Le fait d'appuyer sur cette touche permet de remplacer le texte affiché de la partie par Part Name (Nom de partie).

Cette touche est synchronisée avec la touche correspondante de l'écran Play/Rec. Toute modification de l'une affecte celle de l'autre.

Scene

Indique le numéro de scène sélectionné.

Undo (Annuler)

Annule les modifications les plus récentes et réinitialise les données sur leur état antérieur aux dernières modifications effectuées. Cette option s'applique uniquement à une tâche effectuée sur les données d'une séquence enregistrée préexistante.

Redo (Rétablir)

Restaure les modifications effectuées par Undo. La fonction Redo est uniquement applicable à la suite de la fonction Undo.

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

Ouvre l'écran Store/Save (Stockage/Enregistrement). Vous pouvez sauvegarder la séquence de la scène sélectionnée sous forme de fichier MIDI.

Load .mid File (Charger le fichier .mid)

Ouvre l'écran Load (Chargement) qui permet de charger les fichiers MIDI. Vous pouvez sélectionner le motif et la scène à charger après avoir sélectionné un fichier MIDI.

Length (Longueur)

Indique la longueur de l'ensemble de la séquence dans la scène sélectionnée.

Position

Affiche la position actuelle pendant la reproduction de scène et permet de définir la position de départ de la reproduction.

Plage : 001 – 256

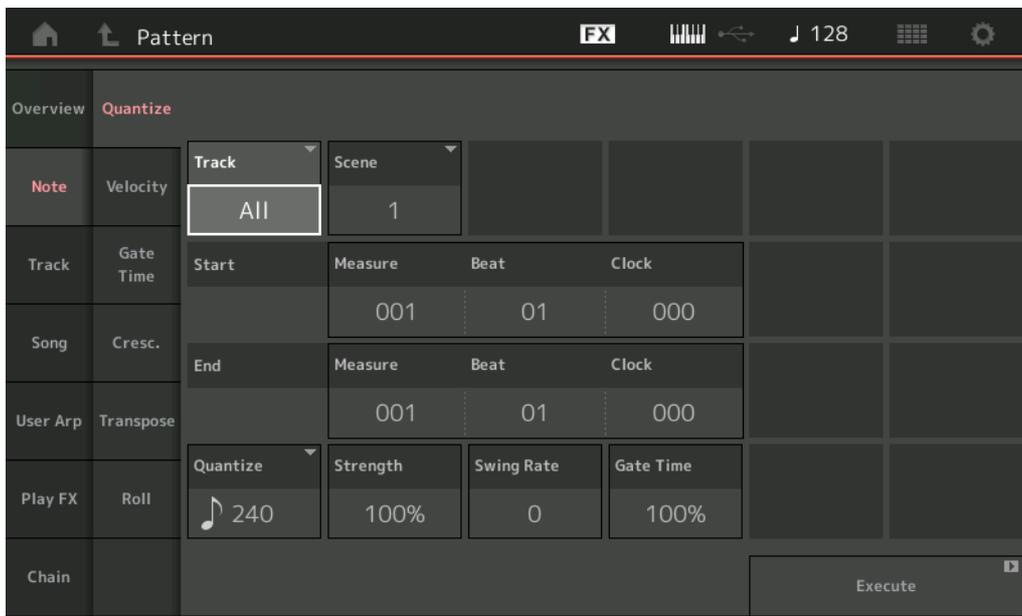
Note

Quantize (Quantification)

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.

Mode opératoire

Touche [▶](Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



Track (Piste)

Détermine la piste à laquelle la tâche est appliquée.

Scene

Détermine la scène à laquelle la tâche est appliquée.

Start Measure (Mesure de début)

Détermine la position de la mesure de début à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 001 – 257

Start Beat (Temps de début)

Détermine la position du temps de début à laquelle la tâche est appliquée.

Réglages : dépend de la valeur du paramètre Time Signature sélectionnée.

Start Clock (Impulsion d'horloge de début)

Détermine la position de l'impulsion d'horloge de début à laquelle la tâche est appliquée.

Réglages : dépend de la valeur du paramètre Time Signature sélectionnée.

End Measure (Mesure de fin)

Détermine la position de la mesure de fin à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 001 – 257

End Beat (Temps de fin)

Détermine la position du temps de fin à laquelle la tâche est appliquée.

Réglages : dépend de la valeur du paramètre Time Signature sélectionnée.

End Clock (Impulsion d'horloge de fin)

Détermine la position de l'impulsion d'horloge de fin à laquelle la tâche est appliquée.

Réglages : dépend de la valeur du paramètre Time Signature sélectionnée.

Quantize (Résolution)

Détermine les temps sur lesquels les données de notes de la piste spécifiée sont alignées.

Réglages : 32nd note (Triple croche), 16th note triplet (Triolet de doubles croches), 16th note (Double croche), 8th note triplet (Triolet de croches), 8th note (croche), 1/4 note triplet (Triolet de noires), 1/4 note (Noire), 16th note + 16th note triplet (Double croche + triolet de doubles croches), 8th note + 8th note triplet (Croche + triolet de croches)

Strength (Force)

Définit le degré ou la « force magnétique » auquel ou à laquelle la quantification est appliquée. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte, tandis qu'un réglage de 0 % se traduit par une absence de quantification.

Plage : 0% – 100%

Swing Rate (Taux de swing)

Ce paramètre retarde de manière sélective 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 du paramètre Quantize est exprimée en noires, les 2e et 4e temps de la mesure sont retardés.

Réglages : Dépend de la valeur du paramètre Quantize spécifiée.

Si le paramètre Quantize est réglé sur les valeurs 1/4 note (Noire), 8th note (Croche), 16th note (Double croche) ou 32nd (Triple croche) : 0 – moitié de la grille d'un triolet

Si le paramètre Quantize est réglé sur les valeurs 1/4 note triplet (Triolet de noires), 8th note triplet (Triolet de croches) ou 16th note triplet (Triolet de doubles croches) : 0 – moitié de la grille d'un triolet

Si le paramètre Quantize est réglé sur 8th note + 8th note triplet (Croche + triolet de croches) ou 16th note + 16th note triplet (Double croche + triolet de doubles croches) : 0 – moitié de la grille d'un triolet

Gate Time (Durée de gate)

Détermine la durée de gate (durée pendant laquelle une note est audible) des notes sur les rappels de temps pairs afin d'augmenter la sensation de swing.

Plage : 0% – 200%

Execute (Exécution)

Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

Velocity (Vélocité)

Cette tâche modifie les valeurs de vélocité d'une plage de notes définie, ce qui vous permet d'accentuer ou de couper le volume de ces notes de manière sélective.

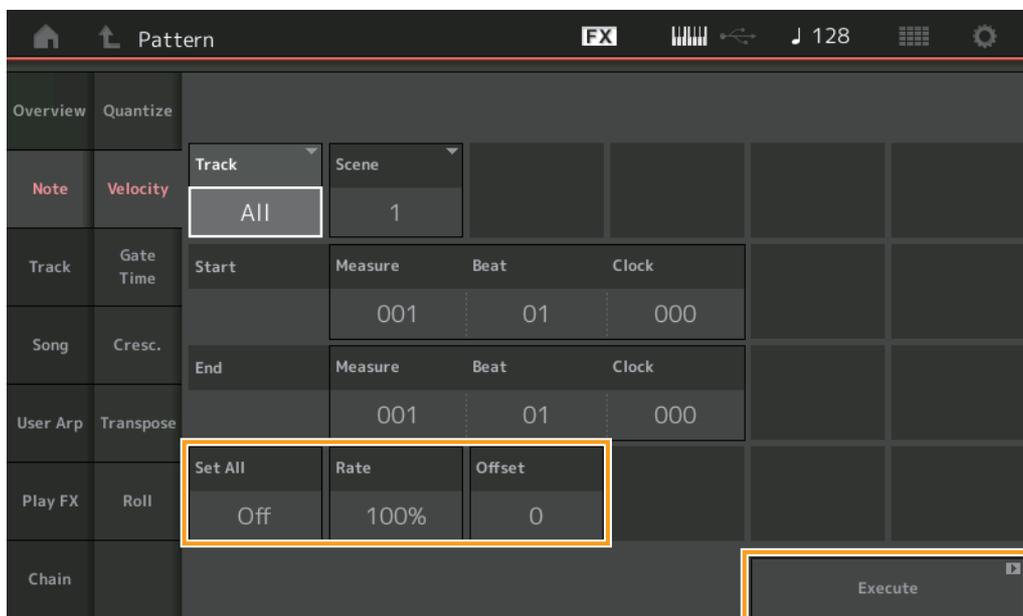
NOTE Les changements de vélocité sont calculés comme suit :

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.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



Set All (Définir tout)

Règle les vélocités de toutes les notes cibles sur la même valeur fixe. Lorsqu'il est réglé sur « Off », le paramètre Set All est sans effet. Lorsqu'ils sont définis sur une valeur autre que « Off », les paramètres Rate et Offset sont indisponibles.

Plage : Off, 001 – 127

Rate (Taux)

Détermine le pourcentage de variation des notes cibles, à partir de leur vélocité d'origine. Les réglages inférieurs à 100 % réduisent la vélocité et les valeurs supérieures à 100 % l'augmentent proportionnellement. Lorsque le paramètre Set All est réglé sur une valeur autre que « Off », ce paramètre n'est pas modifiable.

Plage : 0% – 200%

Offset (Décalage)

Ajoute une valeur fixe à la vélocité ajustée par rapport au paramètre Rate. Un réglage égal à 0 est sans effet. Les réglages inférieurs à 0 réduisent la vélocité et les valeurs supérieures à 0 l'augmentent. Lorsque le paramètre Set All est réglé sur une valeur autre que « Off », ce paramètre n'est pas modifiable.

Plage : -127 – +127

Execute

Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

Gate Time

Cette tâche altère les durées de gate d'une plage de notes spécifiée.

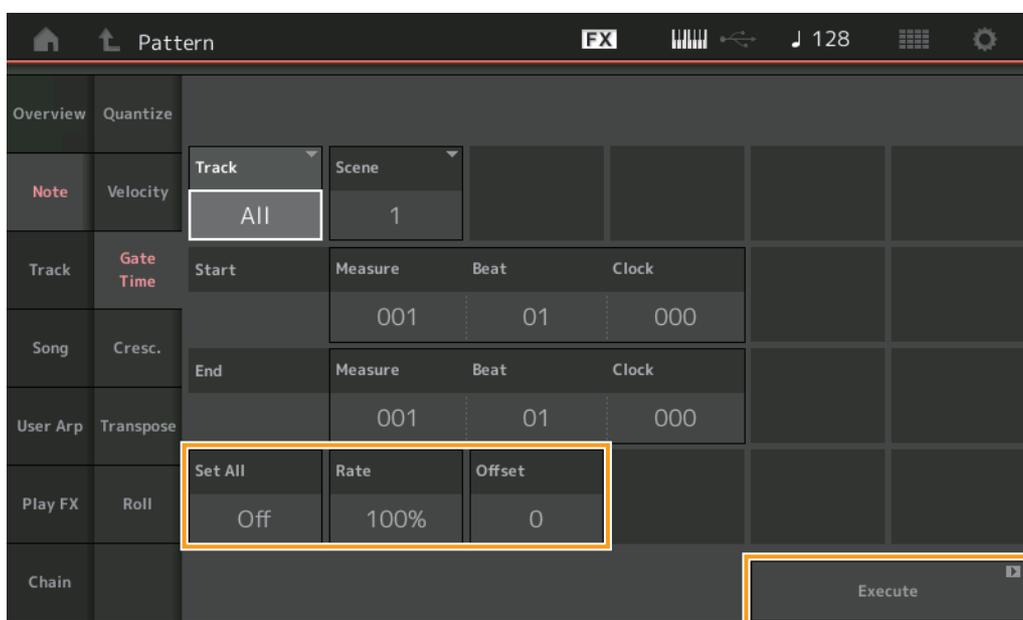
NOTE Les modifications de durée de gate sont calculées comme suit :

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.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



Set All (Définir tout)

Attribue une même valeur fixe de durée de gate à toutes les notes cibles. Lorsqu'il est réglé sur « Off », le paramètre Set All est sans effet. Lorsqu'ils sont définis sur une valeur autre que « Off », les paramètres Rate et Offset sont indisponibles.

Plage : Off (0), 001 – 9999

Rate (Taux)

Détermine le pourcentage de variation de la durée de gate des notes cibles. Les réglages inférieurs à 100 % raccourcissent les notes et les valeurs supérieures à 100 % les allongent proportionnellement. Lorsque le paramètre Set All est réglé sur une valeur autre que « Off », ce paramètre n'est pas modifiable.

Plage : 0% – 200%

Offset (Décalage)

Ajoute une valeur fixe aux valeurs de durée de gate corrigées par rapport au paramètre Rate. Un réglage égal à 0 est sans effet. Les réglages inférieurs à 0 réduisent la durée de gate et les valeurs supérieures à 0 l'allongent. Lorsque le paramètre Set All est réglé sur une valeur autre que « Off », ce paramètre n'est pas modifiable.

Plage : -9999 – +9999

Execute

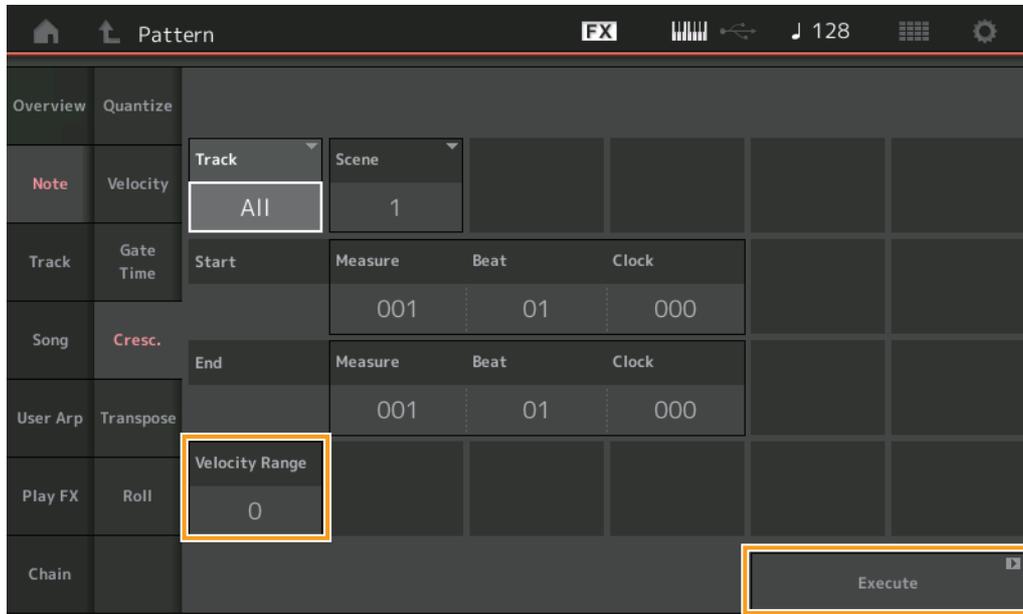
Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

Cresc. (Crescendo)

Cette tâche vous permet de créer un crescendo ou un decrescendo sur une plage de notes spécifiée. (Le crescendo consiste en une augmentation progressive du volume sonore alors que le decrescendo est une baisse progressive de ce même volume).

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



Velocity Range (Plage de vélocité)

Détermine l'intensité du crescendo ou du decrescendo. La vélocité des notes de la gamme spécifiée est augmentée ou diminuée progressivement, à partir de la première note de la plage. La vélocité de la dernière note de la plage devient la vélocité initiale de la note, à laquelle s'ajoute la valeur du paramètre Velocity Range. Si la vélocité ainsi obtenue se trouve en dehors de la plage de 1 à 127, elle sera réglée sur 1 ou sur 127, selon le cas. Les réglages supérieurs à 0 produisent un crescendo et ceux inférieurs à 0 provoquent un decrescendo. Un réglage égal à 0 est sans effet.

Plage : -127 – +127

Execute

Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

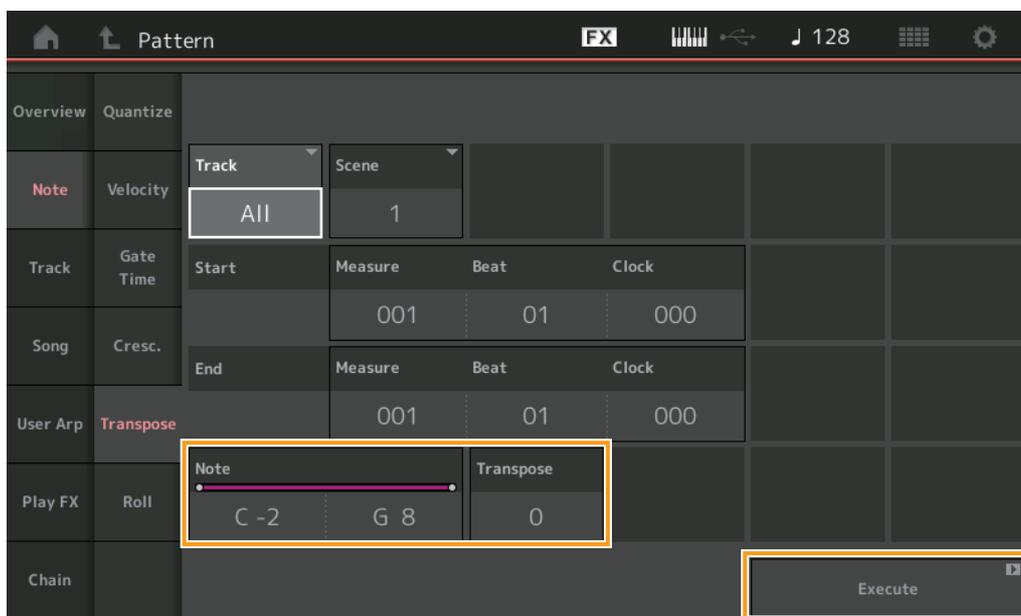
Transpose (Transposition)

Cette tâche vous permet de modifier la clé ou la hauteur de ton des notes situées dans la plage spécifiée.

NOTE Lorsque vous exécutez cette tâche et modifiez les notes en dehors de la plage autorisée de C-2 – G8, les notes sont automatiquement réglées sur l'octave inférieure (ou supérieure).

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



Note

Détermine la plage notes à laquelle la tâche s'applique. Vous pouvez régler la note directement à partir du clavier en appuyant sur la touche [Keyboard] (Clavier).

Plage : C -2 – G8

Transpose (Transposition)

Transpose les notes dans la plage spécifiée (par demi-tons). Un réglage de +12 effectue une transposition d'une octave vers le haut, tandis qu'un réglage de -12 opère une transposition d'une octave vers le bas. Un réglage égal à 0 est sans effet.

Plage : -127 – +127

Execute

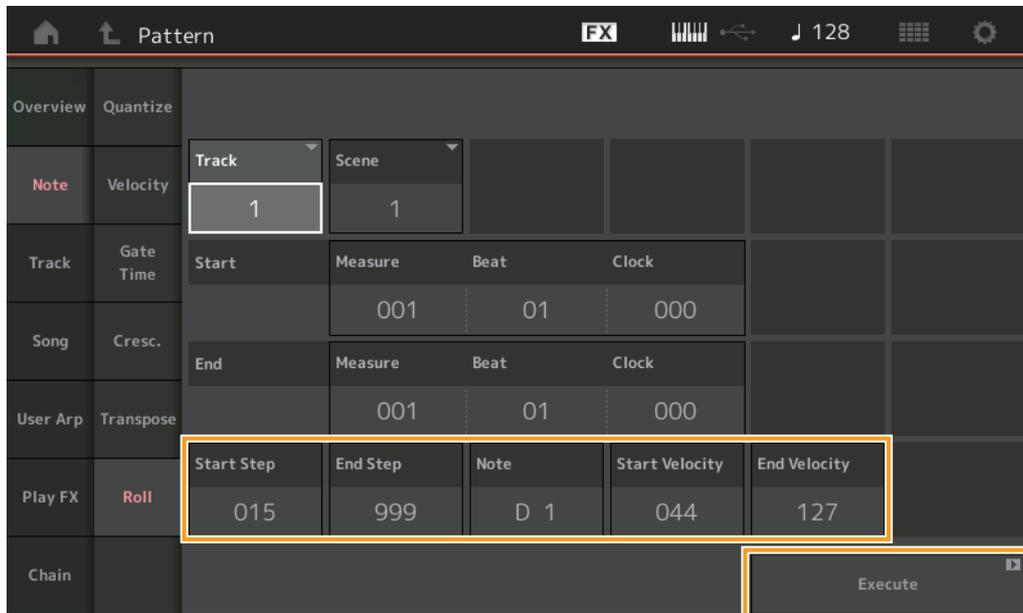
Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

Roll (Roulement)

Cette tâche crée une série de notes répétées (comme un roulement de batterie) sur la plage spécifiée.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



Start Step (Début de pas)

Détermine la durée de l'étape (c'est-à-dire, le nombre d'impulsions d'horloge) entre les différentes notes de roulement. Vous pouvez créer des roulements subdivisés en définissant des valeurs faibles entre les étapes de début et de fin. Ceci correspond à la première valeur d'impulsion d'horloge dans la plage que vous avez spécifiée.

Plage : 015 – 999

End Step (Pas de fin)

Détermine la durée du pas (c.-à-d., le nombre d'impulsions d'horloge) entre les différentes notes de roulement. Vous pouvez créer des roulements subdivisés en définissant des valeurs faibles entre les étapes de début et de fin. Ceci correspond à la dernière valeur d'impulsion d'horloge dans la plage que vous avez spécifiée.

Plage : 015 – 999

Note

Détermine les notes auxquelles la tâche est appliquée. Vous pouvez régler la note directement à partir du clavier en appuyant sur la touche [Keyboard] (Clavier).

Plage : C -2 – G8

Start Velocity (Vélocité de début)

Détermine la vélocité des notes de roulement. Ceci correspond à la première valeur de vélocité dans la plage que vous avez spécifiée.

Plage : 001 – 127

End Velocity (Vélocité de fin)

Détermine la vélocité des notes de roulement. Ceci correspond à la dernière valeur de vélocité dans la plage que vous avez spécifiée.

Réglages : 001 – 127

NOTE La définition des valeurs de vélocité de début et de vélocité de fin vous permet de créer des roulements qui augmentent ou diminuent graduellement en volume (crescendo/decrescendo).

Execute

Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

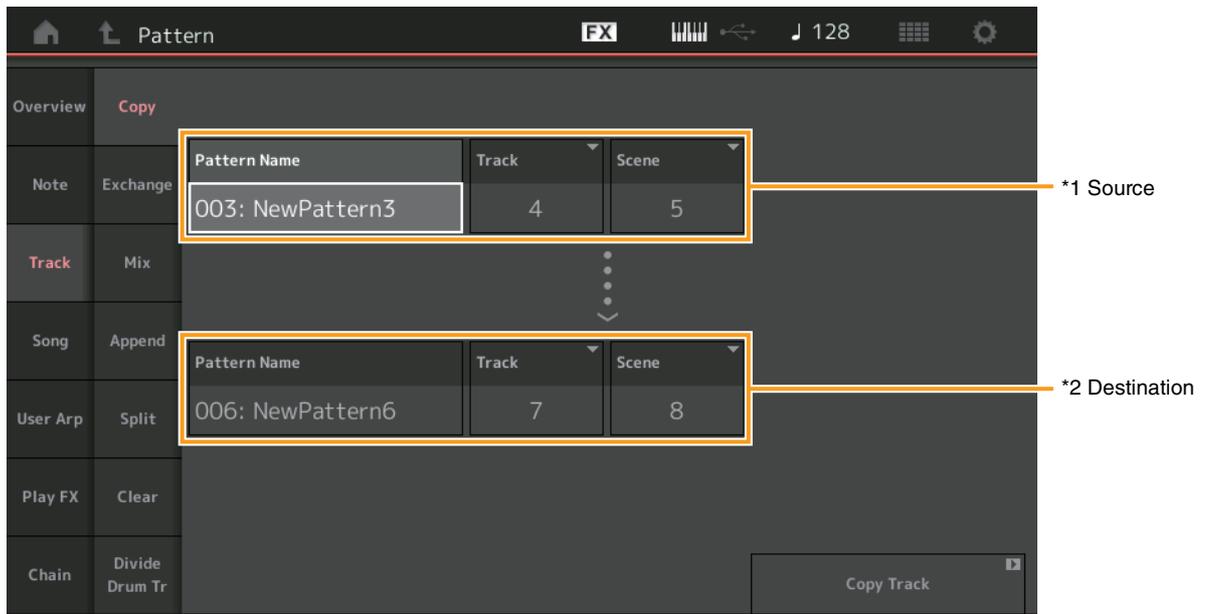
Track

Copy (Copie)

Cette tâche copie la totalité des données d'une piste source spécifique dans une piste cible déterminée.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



Pattern Name *1 Source

Détermine le motif source.

Track *1 Source

Détermine la piste source.

Scene *1 Source

Détermine la scène source.

Pattern Name *2 Destination

Détermine le motif de destination.

Track *2 Destination

Détermine la piste de destination.

Scene *2 Destination

Détermine la scène de destination.

Copy Track (Copier la piste)

Exécute la tâche de copie.

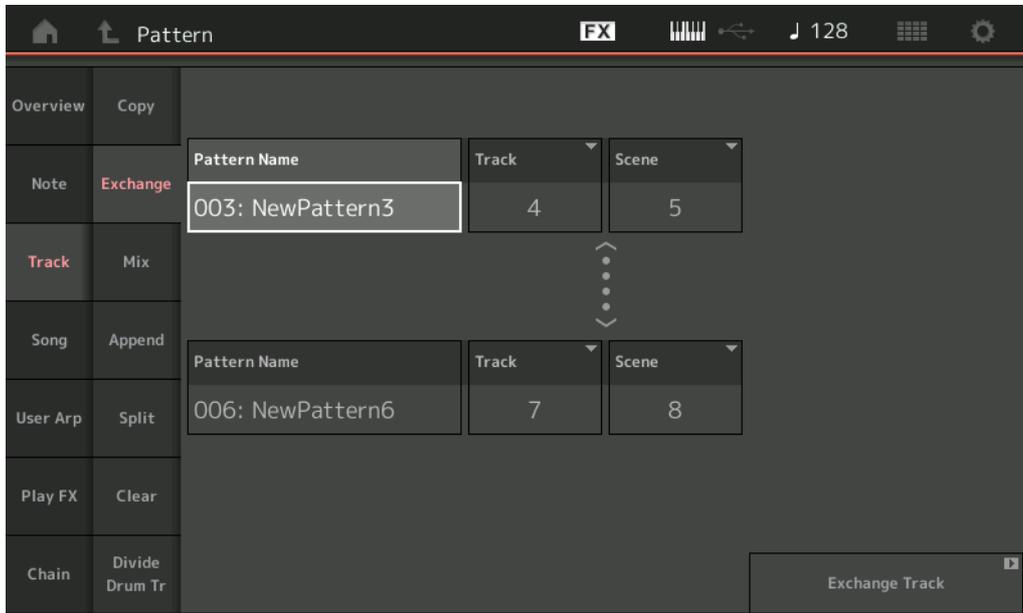
NOTE Lorsque vous exécutez la fonction Copy Track en ayant défini Track et Scene sur All (Tous), les données de chaîne (page 49) sont copiées automatiquement.

Exchange (Échanger)

Cette tâche permute toutes les données d'une piste spécifique avec celles d'une autre.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



Pattern Name

Détermine le premier des motifs destiné à l'échange de données.

Track

Détermine la piste à échanger.

Scene

Détermine la scène à échanger.

Pattern Name

Détermine le deuxième motif devant faire l'objet de l'échange de données.

Track

Détermine la piste à échanger.

Scene

Détermine la scène à échanger.

Exchange Track (Échanger la piste)

Exécute la tâche d'échange.

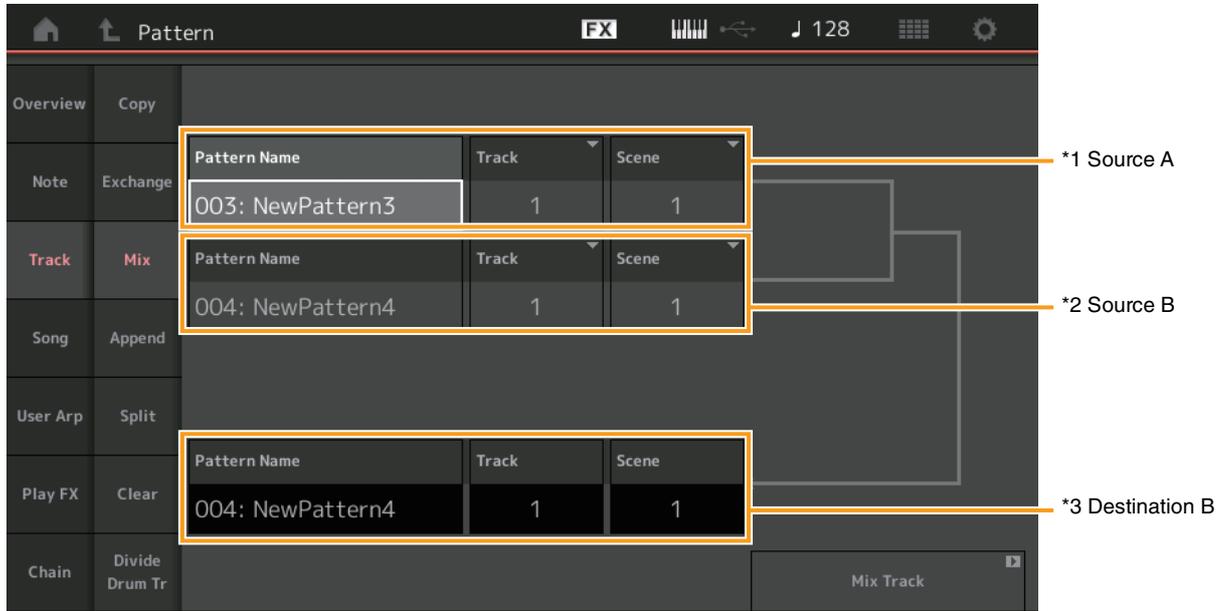
NOTE Lorsque vous exécutez la fonction Exchange Track en ayant défini Track et Scene sur All, les données de chaîne (page 49) sont copiées automatiquement.

Mix (Mixage)

Cette tâche mixe toutes les données des deux pistes sélectionnées (« A » et « B ») et place le résultat dans la piste B.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



Pattern Name *1 Source A

Détermine la source du motif A.

Track *1 Source A

Détermine la piste à mixer.

Scene *1 Source A

Détermine la scène à mixer.

Pattern Name *2 Source B

Détermine la source du motif B.

Track *2 Source B

Détermine la piste à mixer.

Scene *2 Source B

Détermine la scène à mixer.

Pattern Name *3 Destination B

Indique le motif de destination.

Track *3 Destination B

Indique la piste de destination.

Scene *3 Destination B

Indique la scène de destination.

Mix Track (Mixer la piste)

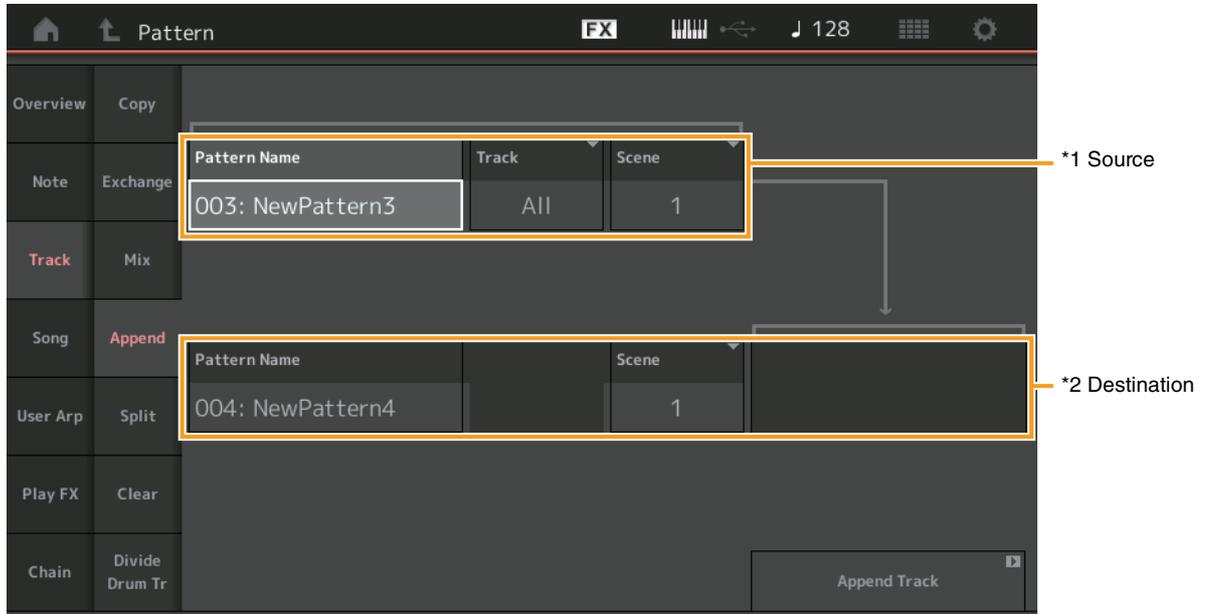
Exécute la tâche de mixage.

Append (Ajout)

Cette tâche ajoute la totalité des données d'une piste source spécifiée à la fin d'une piste de destination déterminée.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



Pattern Name *1 Source

Détermine le motif source.

Track *1 Source

Détermine la piste source.

Scene *1 Source

Détermine la scène source.

Pattern Name *2 Destination

Détermine le motif de destination.

Track *2 Destination

Détermine la piste de destination.

Scene *2 Destination

Détermine la scène de destination.

Append Track (Ajout d'une piste)

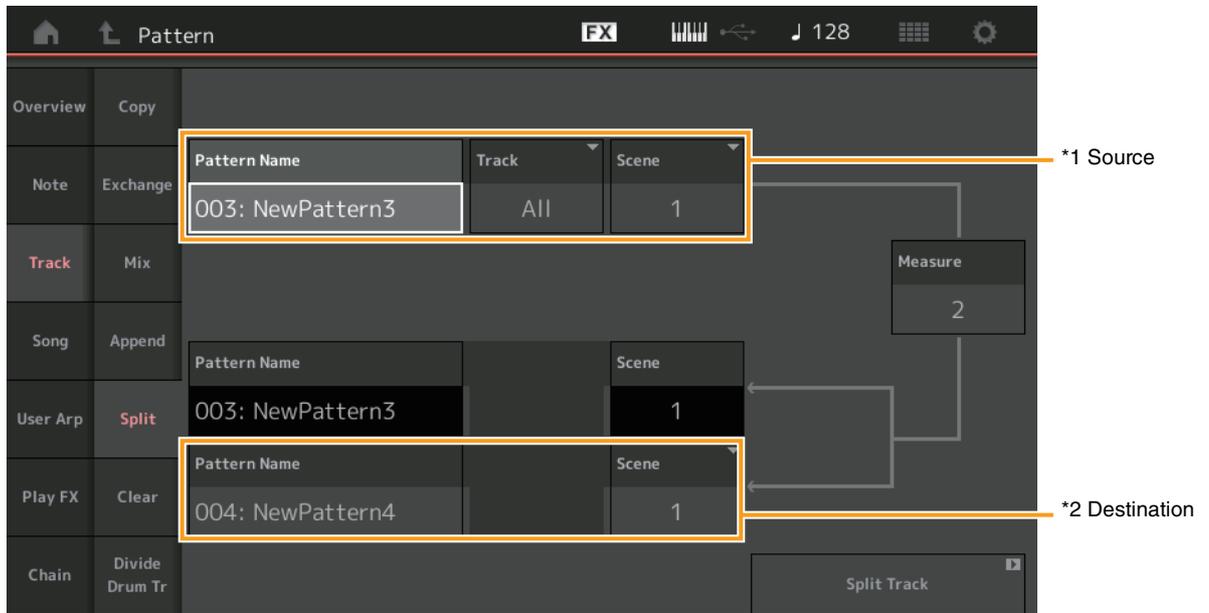
Exécute la tâche d'ajout.

Split (Partage)

Cette tâche déplace la deuxième moitié des données partagées sur la mesure donnée d'une piste source spécifiée vers la piste de destination spécifiée.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



Pattern Name *1 Source

Détermine le motif source.

Track *1 Source

Détermine la piste source.

Scene *1 Source

Détermine la scène source.

Measure (Mesure) *1 Source

Détermine la mesure sur laquelle les données sont partagées.

Pattern Name

Indique le motif de destination.

Track

Indique la piste de destination.

Scene

Indique la scène de destination.

Pattern Name *2 Destination

Détermine le motif de destination.

Track *2 Destination

Détermine la piste de destination.

Scene *2 Destination

Détermine la scène de destination.

Split Track (Partager la piste)

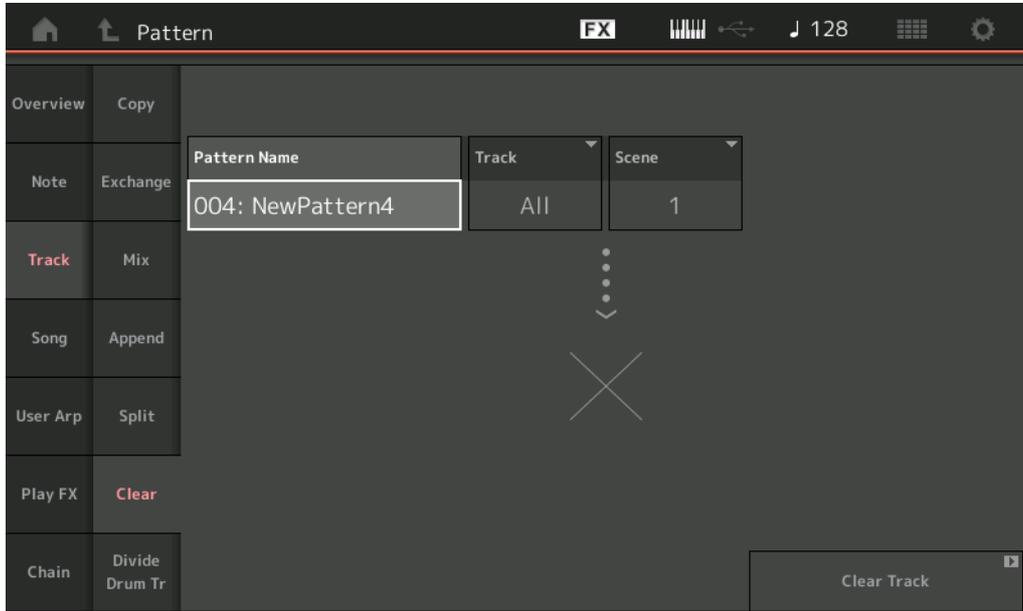
Exécute la tâche de partage.

Clear (Effacer)

Cette tâche efface toutes les données d'une piste spécifique.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



Pattern Name (Nom de motif)

Détermine le motif à effacer.

Track

Détermine la piste à effacer.

Scene

Détermine la scène à effacer.

Clear Track (Effacer la piste)

Exécute la tâche d'effacement.

NOTE Lorsque vous exécutez la fonction Clear Track en ayant défini Track et Scene sur All, les données de chaîne (page 49) sont supprimées également.

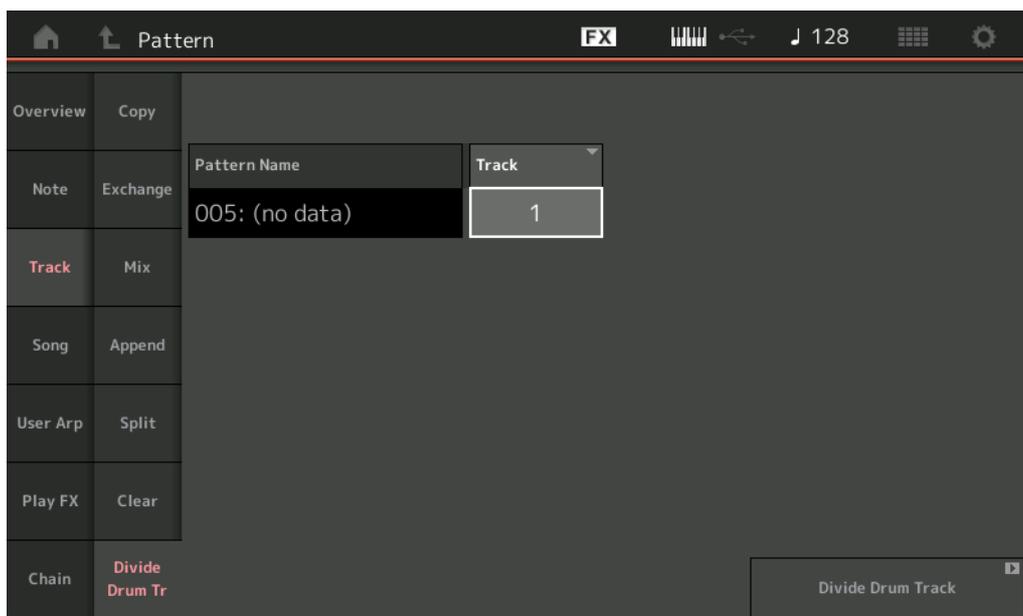
Divide Drum Tr (Diviser la piste de batterie)

Cette tâche vous permet de séparer les données de note de batterie d'une piste spécifique. Ceci permet de séparer les événements de note d'une piste de batterie affectée à une piste spécifique et place les notes correspondant à des instruments de batterie différents dans des pistes distinctes (pistes 9 à 16).

NOTE Les données préexistantes sur les pistes 9 – 16 et les parties 9 – 16 sont remplacées lors de l'exécution de la fonction Divide Drum Tr. Vous ne pouvez pas annuler cette modification.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



Pattern Name

Détermine le motif contenant la piste de batterie à diviser.

Track

Détermine la piste pour laquelle les données de note de batterie sont séparées.

Divide Drum Track (Diviser la piste de batterie)

Exécute la tâche de division.

Song (Morceau)

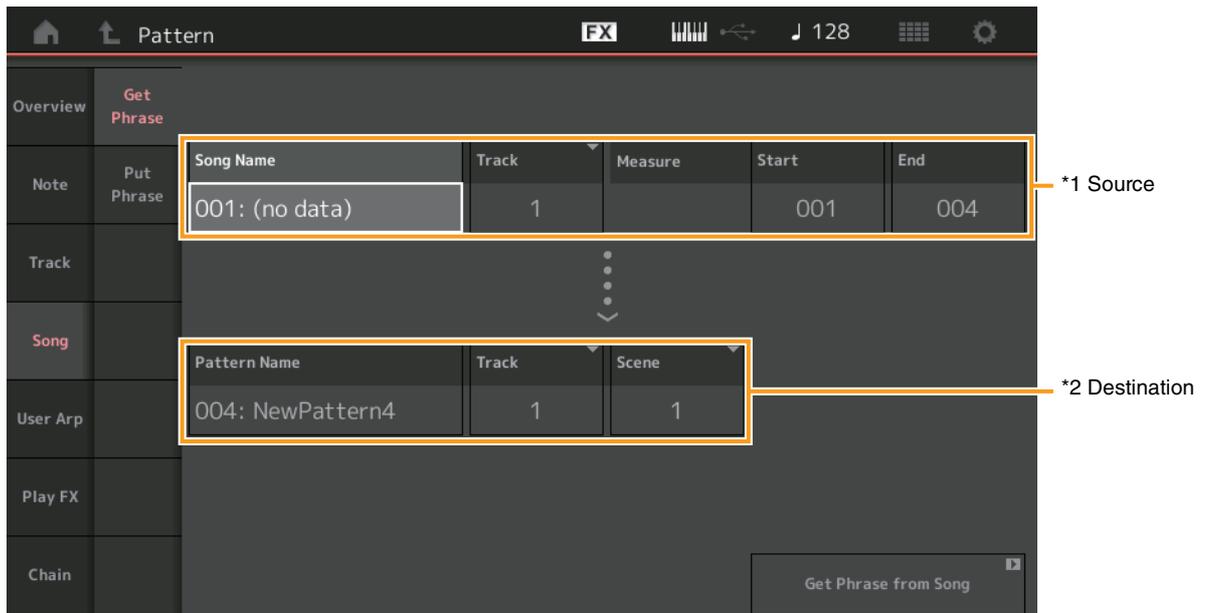
Get Phrase (Extraire la phrase)

Cette tâche copie les données spécifiées d'un morceau source spécifique vers une piste de destination spécifiée.

NOTE Les données préexistantes sur la piste de destination spécifiée sont remplacées lors de l'exécution de Get Phrase.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



Song Name (Nom de morceau)

Détermine le morceau source.

Track *1 Source

Détermine la piste source.

Start Measure

Détermine la position de la mesure de début à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 001 – 998

End Measure

Détermine la position de la mesure de fin à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 002 – 999

Pattern Name

Détermine le motif de destination.

Track *2 Destination

Détermine la piste de destination.

Scene

Détermine la scène de destination.

Get Phrase from Song (Extraire la phrase du morceau)

Exécute la tâche de copie.

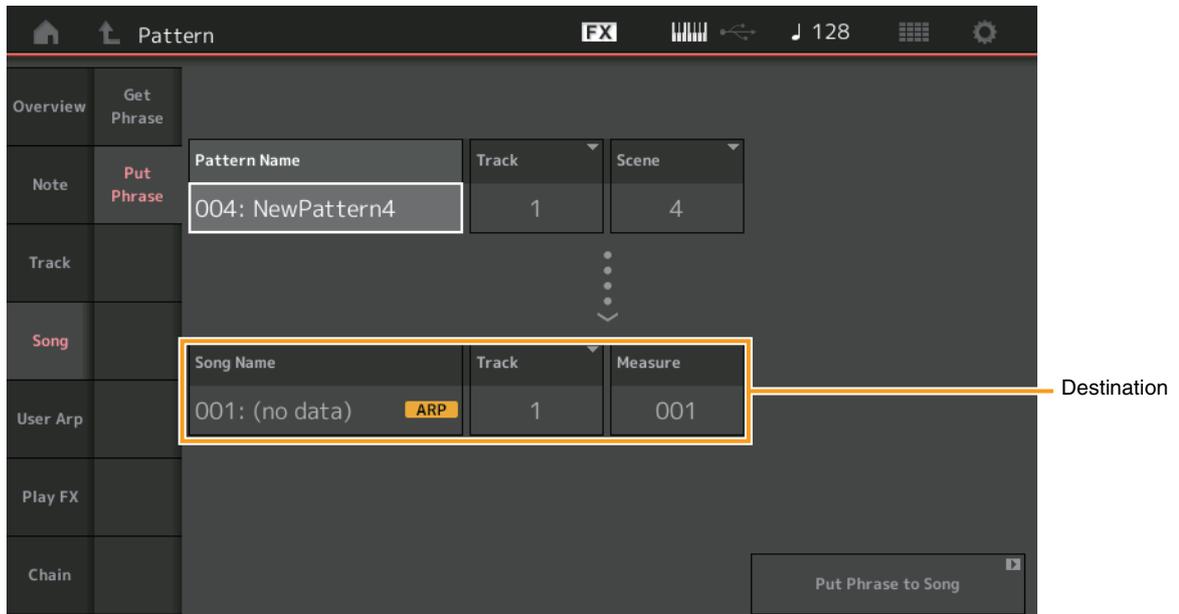
Put Phrase (Insérer la phrase)

Cette tâche copie la totalité des données d'un motif source spécifié dans une mesure spécifiée sur le morceau de destination.

NOTE Le motif source spécifié est fusionné avec les données préexistantes sur le morceau de destination spécifié lors de l'exécution de Put Phrase.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



Pattern Name

Détermine le motif source.

Track

Détermine la piste source.

Scene

Détermine la scène source.

Song Name

Détermine le motif de destination.

Track *Destination

Détermine la piste de destination.

Measure (Mesure)

Détermine la position de la mesure à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 001 – 999

Put Phrase to Song (Introduire la phrase dans le morceau)

Exécute la tâche de copie.

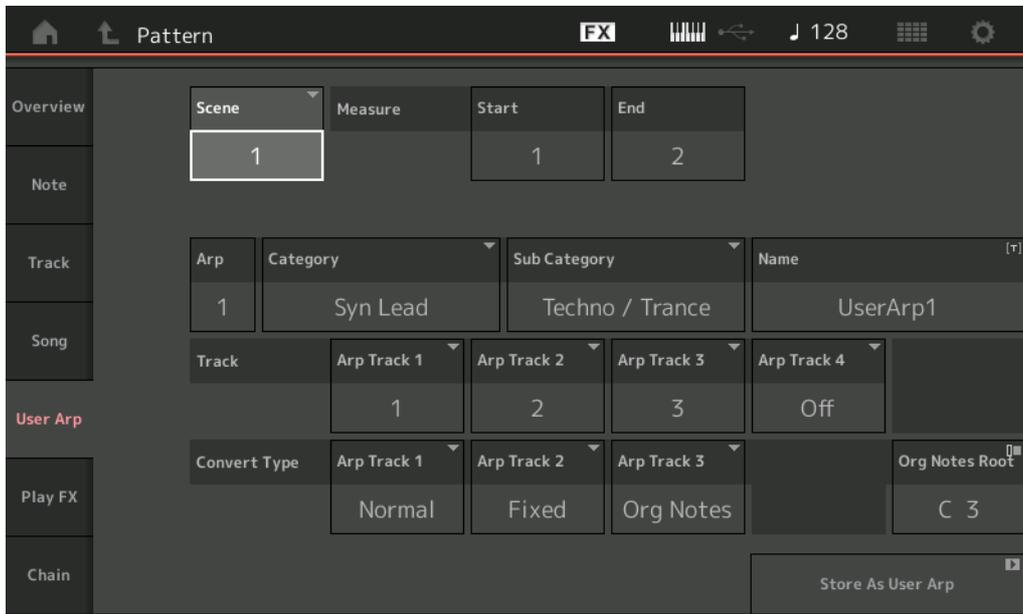
User ARP (Arpège utilisateur)

Cette tâche copie les données dans les mesures spécifiées d'une piste de manière à créer des données d'arpège.

NOTE Les données préexistantes sur la piste de destination spécifiée sont remplacées lors de l'exécution de User Arp.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



Scene

Détermine la scène source.

Plage : 1 – 8

Start Measure

Détermine la position de la mesure de début à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 1 – 256

End Measure

Détermine la position de la mesure de fin à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 2 – 257

Arp (Numéro d'arpège)

Indique le numéro du paramètre Arpeggio Type (Type d'arpège).

Category (Catégorie)

Indique la valeur du paramètre Main Category à laquelle le paramètre Arpeggio Type sélectionné sera affecté.

Réglages : Pour plus de détails sur la Liste des catégories de types d'arpège, reportez-vous au manuel de référence.

Sub Category (Sous-catégorie)

Indique la valeur du paramètre Sub Category à laquelle le paramètre Arpeggio Type sélectionné sera affecté.

Réglages : Pour plus de détails sur la Liste des sous-catégories de types d'arpège, reportez-vous au manuel de référence.

Name

Détermine le nom d'Arpeggio Type.

Track

Détermine le numéro de la piste source pour chaque piste d'arpège.

Convert Type (Type de conversion)

Détermine les modalités de conversion des données de séquence MIDI en données d'arpège selon l'un des trois procédés décrits ci-après. Ce paramètre peut être réglé pour chaque piste séparément.

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) : quelque soit la ou les notes jouée(s), les données de séquence MIDI déclenchées sont inchangées.

Org Notes (Notes originales) : réglage globalement similaire à « Fixed », sauf en ce qui concerne les notes de reproduction de l'arpège qui varient en fonction de l'accord joué.

Store As User Arp (Stocker en tant qu'arpège utilisateur)

Exécute la tâche de stockage.

Play FX (Play Effect) (Effet de reproduction)

Cette tâche ajoute des effets aux données de séquence MIDI d'un motif lors de sa reproduction. Vous pouvez déterminer la plage et la force de chaque paramètre sur la piste que vous avez spécifiée.

**Mode
opérateur**

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Play FX1

Commande les paramètres Qntz Value (Valeur de quantification), Qntz Str (Force de quantification), Swing Vel (Vélocité de swing), Swing Gate (Durée de gate de swing) et Swing Rate (Taux de swing).

Qntz Value (Valeur de quantification)

Détermine les temps sur lesquels les données de séquence sont alignées.

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)

Qntz Str (Force de quantification)

Définit le degré ou la « force magnétique » auquel ou à laquelle la quantification est appliquée. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte, tandis qu'un réglage de 0 % se traduit par une absence de quantification.

Plage : 0% – 100%

Swing Vel (Swing Velocity) (Vélocité de swing)

Règle la vélocité des notes correspondantes de sorte à accentuer la sensation rythmique de swing.

Plage : 0% – 200%

Swing Gate (Durée de gate de swing)

Règle la durée de gate des notes correspondantes de sorte à accentuer la sensation rythmique de swing.

Plage : 0% – 200%

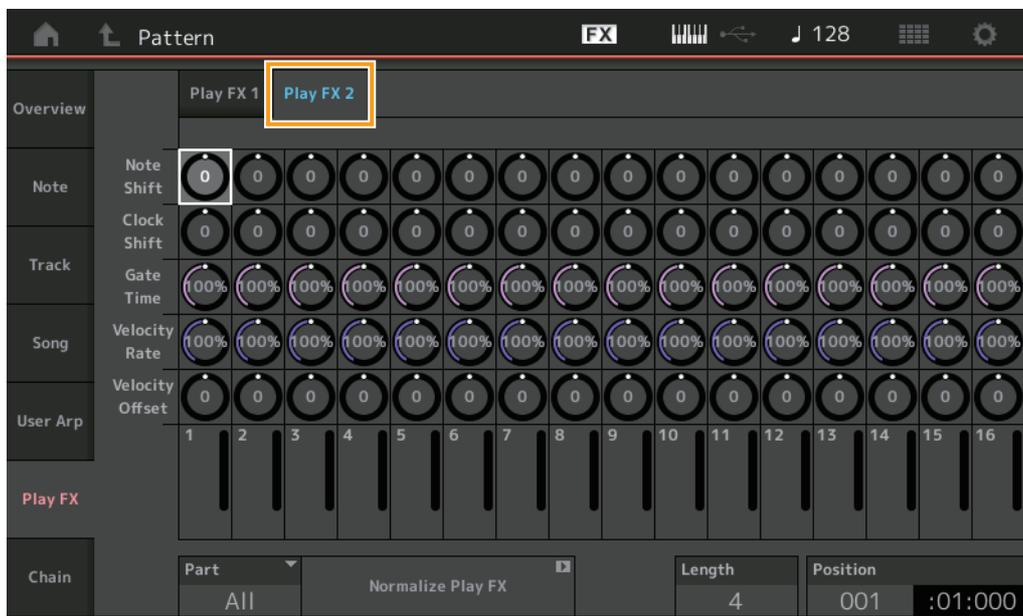
Swing Rate (Taux de swing)

Ce paramètre retarde de manière sélective les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing.

Réglages : Dépend du paramètre Qntz Value (Valeur de quantification) spécifié.

Si le paramètre Quantize est réglé sur les valeurs 1/4 note (Noire), 8th note (Croche), 16th note (Double croche) ou 32nd (Triple croche) : 0 – moitié de la grille

Si le paramètre Quantize est réglé sur les valeurs 1/4 note triplet (Triolet de noires), 8th note triplet (Triolet de croches) ou 16th note triplet (Triolet de double croches) : 0 – moitié de la grille



Play FX2

Commande les paramètres Note Shift (Décalage de note), Clock Shift (Décalage d'impulsion d'horloge), Gate Time (Durée de gate), Velocity Rate (Taux de vélocité) et Velocity Offset (Décalage de vélocité).

Note Shift (Décalage de note)

Élève ou abaisse la hauteur de ton de toutes les notes sur la piste sélectionnée par paliers de demi-tons.

Plage : -99 – +99

Clock Shift (Décalage d'impulsion 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.

Plage : -120 – +120

Gate Time

Augmente la durée de gate de toutes les notes de la piste sélectionnée.

Plage : 0% – 200%

Velocity Rate (Taux de vélocité)

Altère la vélocité des notes en fonction du pourcentage spécifié.

Plage : 0% – 200%

Velocity Offset (Décalage de vélocité)

Augmente ou diminue la vélocité des notes en fonction de la valeur de décalage spécifié.

Plage : -99 – +99

Part (Partie)

Détermine la partie de destination à normaliser.

Plage : All (Tout), 1– 16

Normalize Play FX (Normaliser l'effet de reproduction)

Applique les effets définis sous Play FX aux données MIDI.

Length (Longueur)

Indique la longueur de l'ensemble de la séquence dans la scène sélectionnée.

Position

Affiche la position actuelle pendant la reproduction de scène et permet de définir la position de départ de la reproduction.

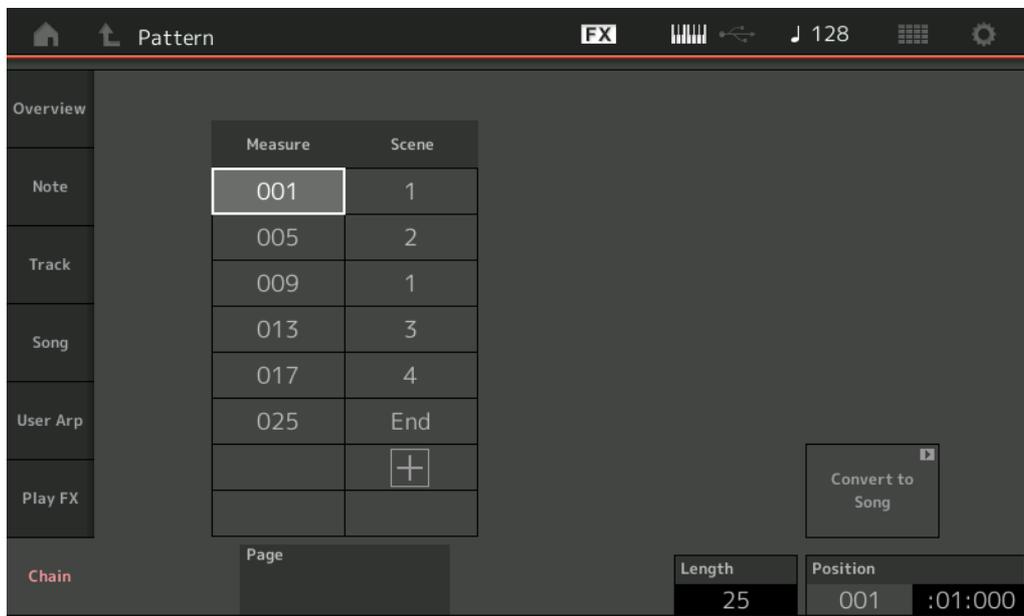
Plage : 001 – 256

Chain (Chaîne)

Cette tâche commande l'enchaînement des scènes et la reproduction des scènes enchaînées.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



Measure (Mesure)

Détermine la position de la mesure à partir de laquelle la scène est reproduite.

Plage : 001 – 999

Scene

Détermine la position de la scène reproduite à partir de la position de la mesure spécifiée.

Plage : 1 – 8, End (Fin)

Page

Signalée par les touches de déplacement vers le haut ou vers le bas lorsque Measure & Scene dépasse 8 lignes. Touchez cette touche pour appeler la page suivante/précédente.

Convert to Song (Convertir en morceau)

Stocke la chaîne en tant que morceau.

Length

Indique la longueur de la séquence entière.

Position

Affiche la position actuelle pendant la reproduction en chaîne et permet de définir la position de départ de la reproduction.

Plage : 001 – 999

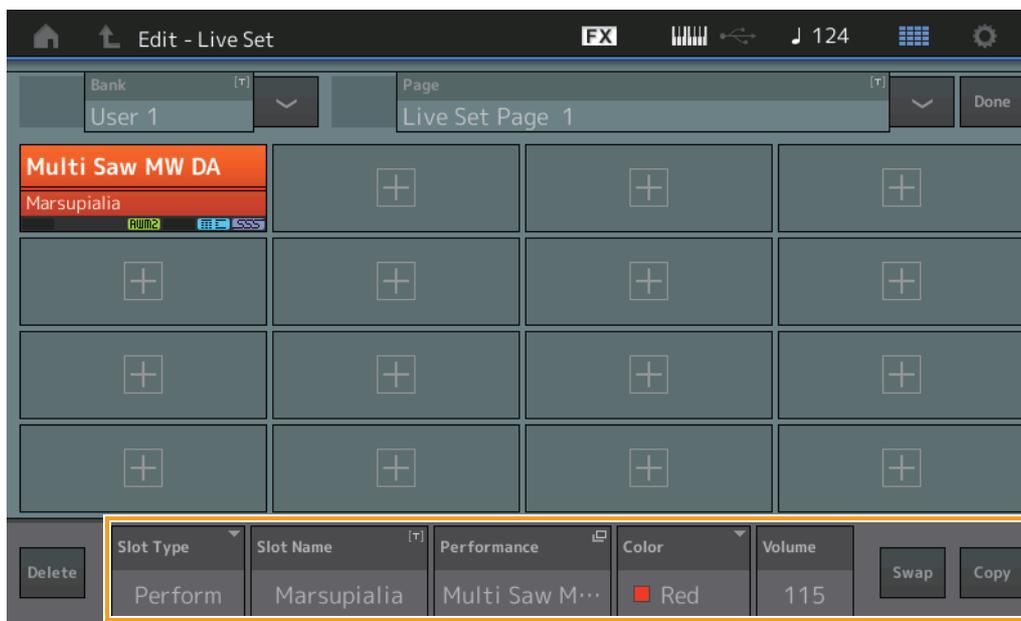
Live Set

La fonction Live Set vous permet désormais de combiner des morceaux, des motifs et des fichiers audio et de les reproduire depuis l'écran Live Set.

■ Combinaison de morceaux, de motifs et de fichiers audio dans l'écran Live Set

Mode opératoire

Appui sur la touche [LIVE SET] ou toucher de l'icône LIVE SET → sélection de User Bank → [EDIT]



Slot Type (Type de logement)

Indique le type de logement sélectionné.

Réglages : Perform (Performance), Song, Audio, Pattern

NOTE La fonction Audition est uniquement disponible lorsque le paramètre Perform est sélectionné dans Slot Type.

Slot Name (Nom de logement)

Indique le nom de logement sélectionné. Touchez Slot Name (lorsque le nom de logement est disponible et indiqué) pour appeler l'écran Input Character (Saisie de caractères). Lorsque le paramètre Slot Type est défini sur Song, Audio ou Pattern, ceci indique le nom de morceau, le nom du clip audio ou le nom du motif. Touchez-le pour appeler l'écran Load (Chargement).

NOTE Vous pouvez modifier la valeur de Slot Name uniquement lorsque la fonction Perform est sélectionnée sous Slot Type.

Performance

Indique le nom de la performance spécifiée dans le logement sélectionné. Touchez Performance pour appeler l'écran Category Search (Recherche par catégorie).

Color (Couleur)

Définit la couleur du logement sélectionné.

Réglages : Black (Noir), Red (Rouge), Yellow (Jaune), Green (Vert), Blue (Bleu), Azure (Azur), Pink (Rose), Orange, Purple (Violet), Sakura (Rose cerisier), Cream (Crème), Lime (Citron vert), Aqua (Turquoise), Beige, Mint (Menthe), Lilac (Lilas)

Volume

Détermine le volume du logement sélectionné.

Swap (Échanger)

Lorsqu'un logement est sélectionné, touchez Swap puis touchez un autre logement afin d'échanger les contenus respectifs des deux logements l'un avec l'autre.

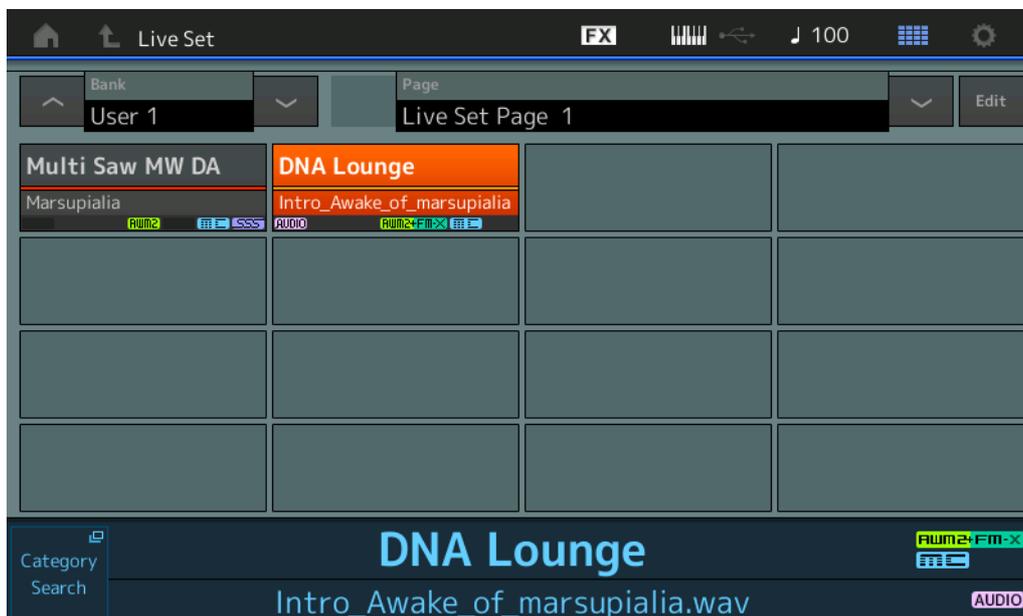
Copy

Lorsqu'un logement source est sélectionné, touchez Copy puis touchez le logement de destination afin de copier le contenu du logement en question.

■ Reproduction de morceaux, de motifs et de fichiers audio depuis l'écran Live Set.

Mode opératoire

Appui sur la touche [LIVE SET] ou toucher de l'icône LIVE SET → sélection de User Bank → touche [▶] (Reproduction)



NOTE Vous ne pouvez pas apporter de modification à la performance ou au logement lorsqu'un morceau ou un motif est en cours de reproduction. Un message d'erreur apparaît dès que vous tentez une modification de ce type.

NOTE Lors de la reproduction d'un morceau, d'un motif ou d'un fichier audio, vous pouvez ouvrir l'écran de reproduction correspondant à la performance en appuyant sur la touche [▶] (Reproduction).

Scene

Les fonctions Super Knob Link et Keyboard Control ont été ajoutées aux données enregistrées via la fonction Scene.

Scene

Mode opératoire

[PERFORMANCE (HOME)] → [Scene]



Super Knob (Sélecteur de mémorisation Super Knob)

Détermine si les états de Super Knob sont mémorisés ou non dans une scène.

Réglages : Off, On

Link (Sélecteur de mémorisation de liaison)

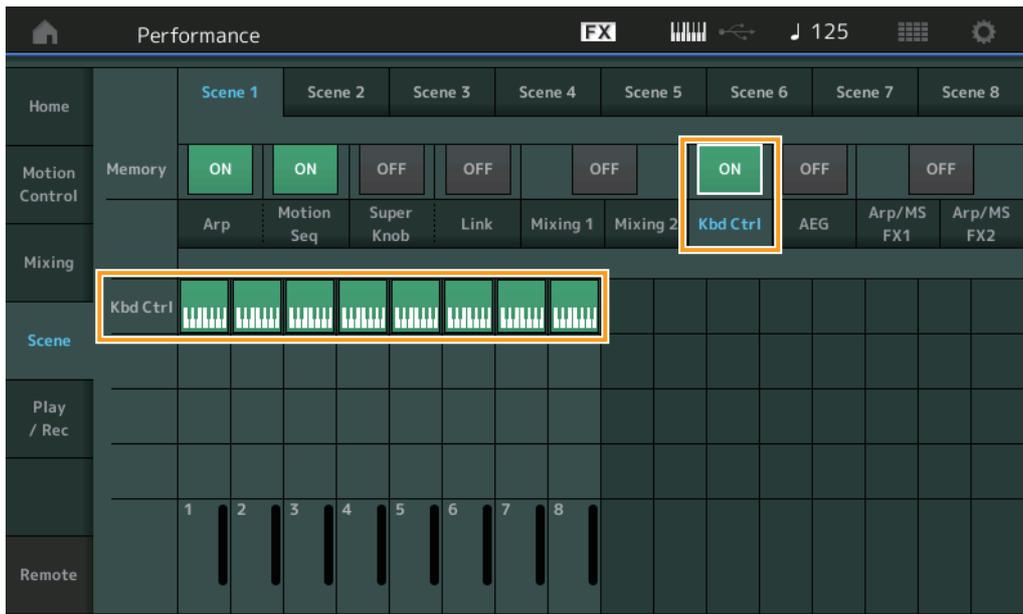
Détermine si les états de Super Knob Link sont mémorisés ou non dans une scène.

Réglages : Off, On

Super Knob Link (Liaison Super Knob)

Détermine si les boutons attribuables 1-8 de la scène sélectionnée sont affectés ou non aux opérations liées à Super Knob. Les boutons attribuables réglés sur Off ne sont pas affectés par les opérations liées à Super Knob.

Réglages : Off, On



Kbd Ctrl (Sélecteur de mémorisation de Keyboard Control)

Détermine si les opérations Keyboard Control sont mémorisées ou non dans une scène.

Réglages : Off, On

Kbd Ctrl (Commande de clavier)

Détermine le sélecteur Keyboard Control des différentes parties de la scène sélectionnée. Les parties réglées sur Off ne sont pas affectées par le jeu au clavier.

Réglages : Off (gris), On (vert)

Edit (Édition)

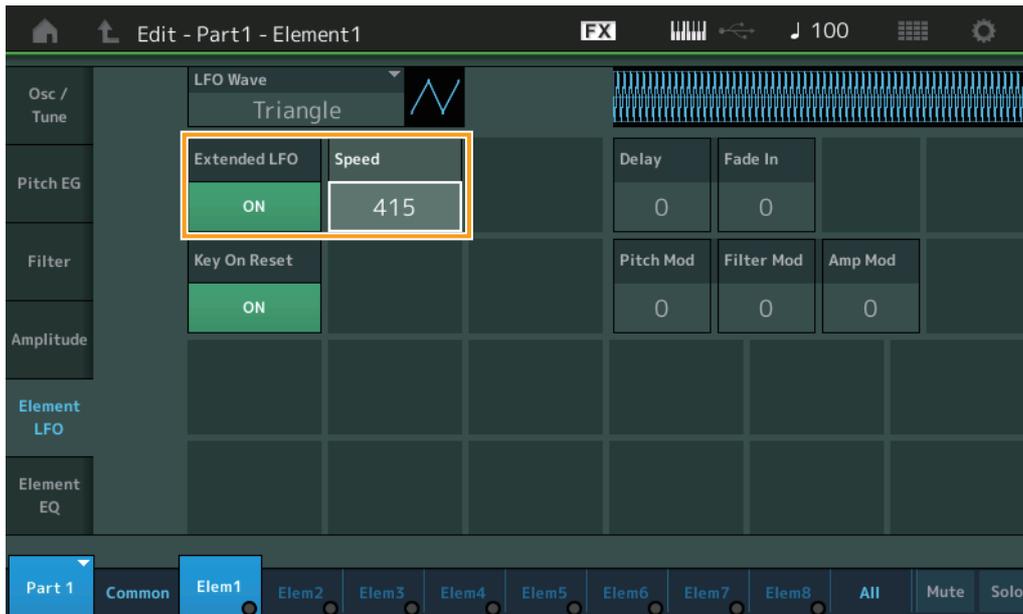
Augmentation de la plage de valeurs du paramètre Part LFO Speed (Vitesse de l'OBF de partie).

■ Normal Part (Partie normale) (AWM2)

Element LFO (OBF de l'élément)

Mode opératoire

[EDIT] → [Common] → sélection de l'élément → [Element LFO]



Speed (Vitesse)

Règle la vitesse de variation de l'OBF. La plage de valeurs des paramètres a été augmentée de 0 – 63 à 0 – 415.

Plage : 0 – 415

Extended LFO (OBF étendu)

Ceci vous permet de sélectionner l'ancienne plage de valeurs des paramètres (Off : 0 – 63) ou la nouvelle plage de valeurs des paramètres (On : 0 – 415). Si vous souhaitez maintenir la compatibilité avec les réglages de l'ancien paramètre, spécifiez ce dernier sur Off.

Réglages : Off, On

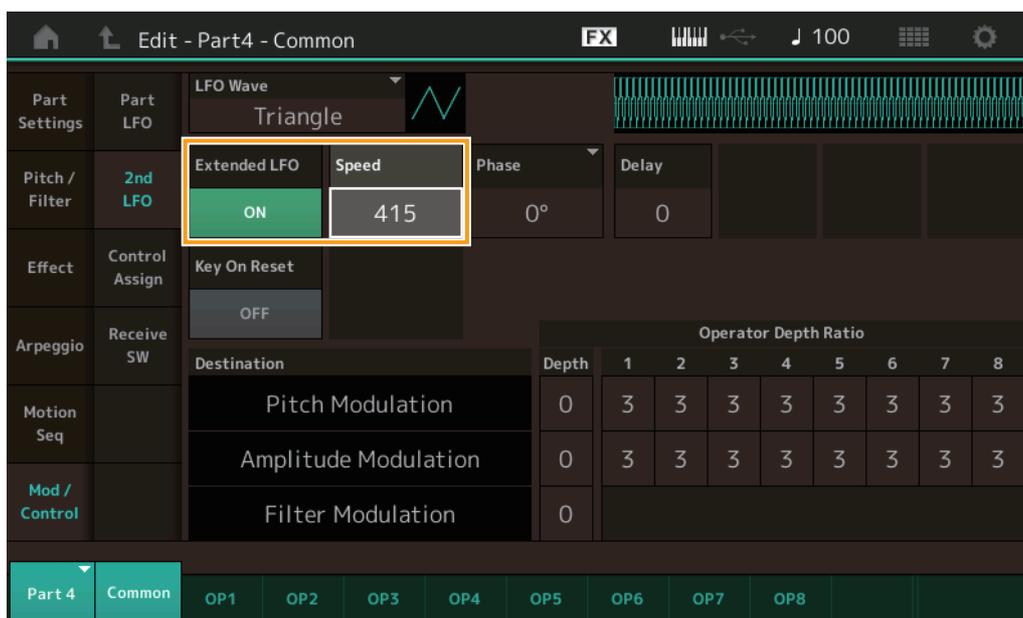
■ Partie normale (FM-X)

Mod/Control (Modulation/Contrôle)

2nd LFO (2ème OBF)

Mode opératoire

[EDIT] → sélection de la partie depuis [Common] → Operator [Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Speed (Vitesse du 2ème OBF)

Règle la vitesse de variation de l'OBF. La plage de valeurs des paramètres a été augmentée de 0 – 99 à 0 – 415.

Plage : 0 – 415

Extended LFO

Ceci vous permet de sélectionner l'ancienne plage de valeurs des paramètres (Off : 0 – 99) ou la nouvelle plage de valeurs des paramètres (On : 0 – 415). Si vous souhaitez maintenir la compatibilité avec les réglages de l'ancien paramètre, spécifiez ce dernier sur Off.

Réglages : Off, On

Utility (Utilitaires)

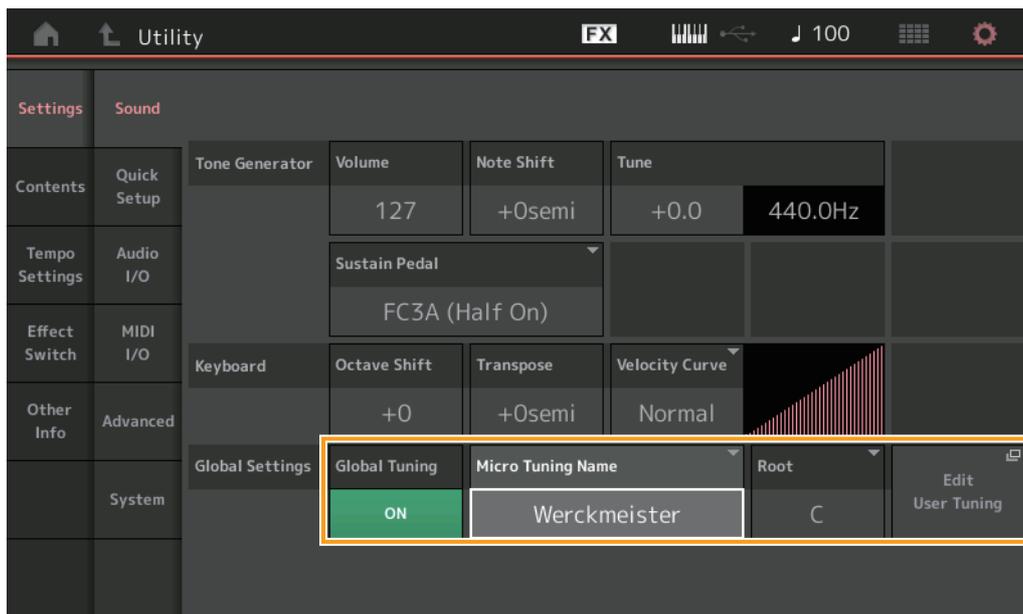
Settings (Réglages)

Sound (Son)

Des réglages Micro Tuning généraux ont été ajoutés.

Mode opératoire

[UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Global Tuning (Accord général)

Lorsque cette fonction est activée, le paramètre Micro Tuning dans les réglages généraux a priorité sur les réglages Micro Tuning définis pour les différentes parties lors de la performance. Cette fonction s'applique à toutes les parties, à l'exception de la partie de batterie.

Réglages : Off, On

NOTE Le réglage Global Tuning est automatiquement désactivé (rétabli sur Off) à chaque fois que vous réinitialisez l'instrument.

Micro Tuning Name (Nom de l'accord micro)

Indique la valeur du paramètre Micro Tuning Name (Nom de l'accord micro) sélectionné. Touchez cette touche pour appeler la page de menu permettant de sélectionner les valeurs Preset (Présélection) ou User (Utilisateur).

Réglages : Preset (Présélection) → Equal Temperament (Gamme classique), Pure Major (Majeure pure), Pure Minor (Mineure pure), Weckmeister, Kirnberger, Valloti & Young, 1/4 Shift (Transposition de noire), 1/4 tone (1/4 de ton), 1/8 tone (1/8 de ton), Indian (Indien), Arabic1 (Arabe 1), Arabic2 (Arabe 2), Arabic3 (Arabe 3)
User (Utilisateur) → User1 – 8 (Utilisateur 1 – 8)

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

Détermine la note fondamentale de la fonction Micro Tuning. Selon la valeur du paramètre Micro Tuning Name, ce réglage peut s'avérer inutile et ne pas apparaître en conséquence.

Plage : C – B

Edit User Tuning (Édition d'accord micro utilisateur)

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



Tuning No. (Numéro de l'accord)

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

Plage : 1 – 8

Tuning Name (Nom de l'accord)

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

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

Ajustez la hauteur de ton de chaque note en pas de 1 centième de ton pour déterminer le réglage de l'accord micro souhaité.

Plage : -99 – +99

Initialize (Réinitialisation)

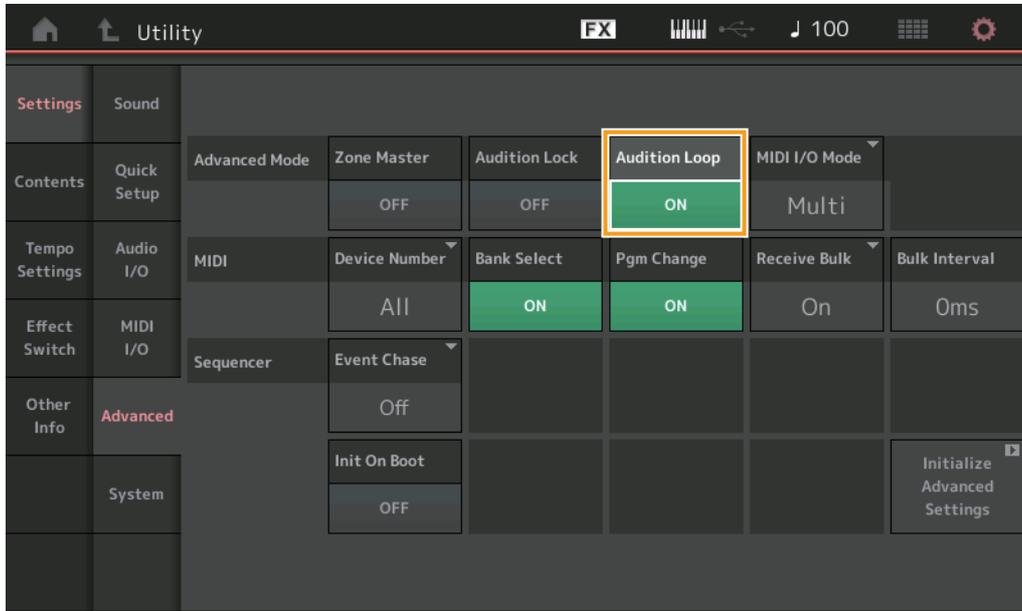
Réinitialise la valeur du paramètre User Micro Tuning sélectionné.

Advanced (Avancé)

Vous pouvez annuler la fonction Audition Loop.

**Mode
opérateur**

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



Audition Loop (Clip audio en boucle)

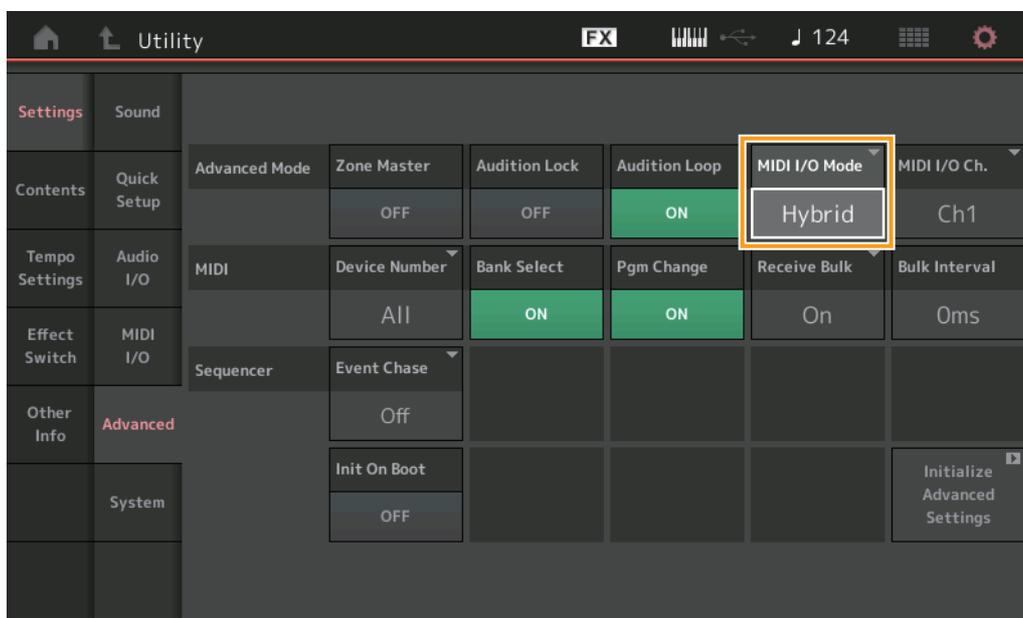
Lorsque cette fonction est activée (réglée sur On) et que la phrase de clip audio est reproduite jusqu'à la fin, la phrase de clip audio est reproduite automatiquement depuis le début. Lorsque cette fonction est désactivée (réglée sur Off), la reproduction de la phrase de clip audio s'arrête à la fin de la phrase. Vous pouvez basculer entre les états d'activation et de désactivation de la fonction pendant la reproduction de la phrase de clip audio.

Réglages : Off, On

■ Le paramètre Hybrid (Hybride) a été ajouté aux réglages du mode MIDI I/O (E/S MIDI).

Mode
opérateur

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



■ Lorsque le mode MIDI I/O est réglé sur Hybrid :

Réception de données MIDI

- Les données MIDI transmises via le canal défini via le paramètre MIDI I/O Channel (Canal E/S MIDI) sont reçues sur les parties dont le sélecteur Keyboard Control est défini sur ON.
- Les données MIDI transmises par un canal autre que celui qui est réglé via le paramètre MIDI I/O Channel ou via les parties dont le sélecteur Keyboard Control est défini sur Off sont reçues sur les parties correspondantes.

Transmission des données MIDI

- Lorsque le réglage Common/audio est sélectionné et que la partie dont le sélecteur Keyboard Control est réglé sur « ON » est sélectionnée, les données MIDI sont envoyées depuis le canal défini via le paramètre MIDI I/O Channel.
- Lorsqu'une partie dont le sélecteur Keyboard Control est réglé sur Off est sélectionnée, les données MIDI sont envoyées depuis le canal correspondant à la partie concernée.

Réception de données MIDI via USB TO DEVICE

Cette fonction permet désormais à l'instrument de recevoir les données MIDI à partir d'un clavier/contrôleur MIDI externe connecté à la prise [USB TO DEVICE].

Équipement MIDI pris en charge : périphériques MIDI compatibles avec la classe MIDI USB et appareils testés par Yamaha

* Pour obtenir la liste des appareils testés par Yamaha, reportez-vous au lien ci-dessous :

<https://www.yamaha.com/2/modx>

NOTE La valeur nominale maximale de [USB TO DEVICE] est de 5 V/500 mA. Ne branchez pas des périphériques USB dépassant la valeur nominale car de tels appareils peuvent endommager l'instrument.

NOTE Cette fonction ne prend pas en charge la transmission de données MIDI vers un périphérique connecté via la prise [USB TO DEVICE] de l'instrument.

■ Lorsque le mode MIDI I/O est réglé sur Multi :

- Les événements de canal transmis via les canaux correspondant aux parties dotées d'un sélecteur Keyboard Control réglé sur On, sont reçus en parallèle par toutes les parties dont le sélecteur Keyboard Control est défini sur On. Après réception des données, lors de la transmission de données MIDI, toutes les données de note du canal correspondant aux parties dotées d'un sélecteur Keyboard Control réglé sur On sont transmises.
- Les événements de canal transmis via le canal correspondant à la partie dont le sélecteur Keyboard Control est réglé sur Off affectent la partie correspondante. Une fois que l'instrument a reçu une transmission de données MIDI, les mêmes canaux utilisés pour la réception servent pour la transmission des données de canaux.

■ Lorsque le mode MIDI I/O est réglé sur Single ou Hybrid

- Les événements de canal transmis via les canaux correspondant aux parties dotées d'un sélecteur Keyboard Control réglé sur On, sont reçus en parallèle par toutes les parties dont le sélecteur Keyboard Control est défini sur On. Cependant, lorsque cet instrument reçoit des messages de changement de commande considérés comme des paramètres communs et que le mode MIDI I/O est réglé sur Single, cet instrument n'envoie pas de messages de changement de commande à la partie visée et considère ces messages comme des paramètres communs. Une fois les messages transmis, l'envoi des messages de changement de commande est effectué selon le réglage du canal MIDI I/O.
- Les événements de canal transmis via le canal correspondant à la partie dont le sélecteur Keyboard Control est réglé sur Off sont reçus par les parties correspondantes. Les données MIDI reçues ne sont pas retransmises lorsque le mode MIDI I/O est réglé sur Single.

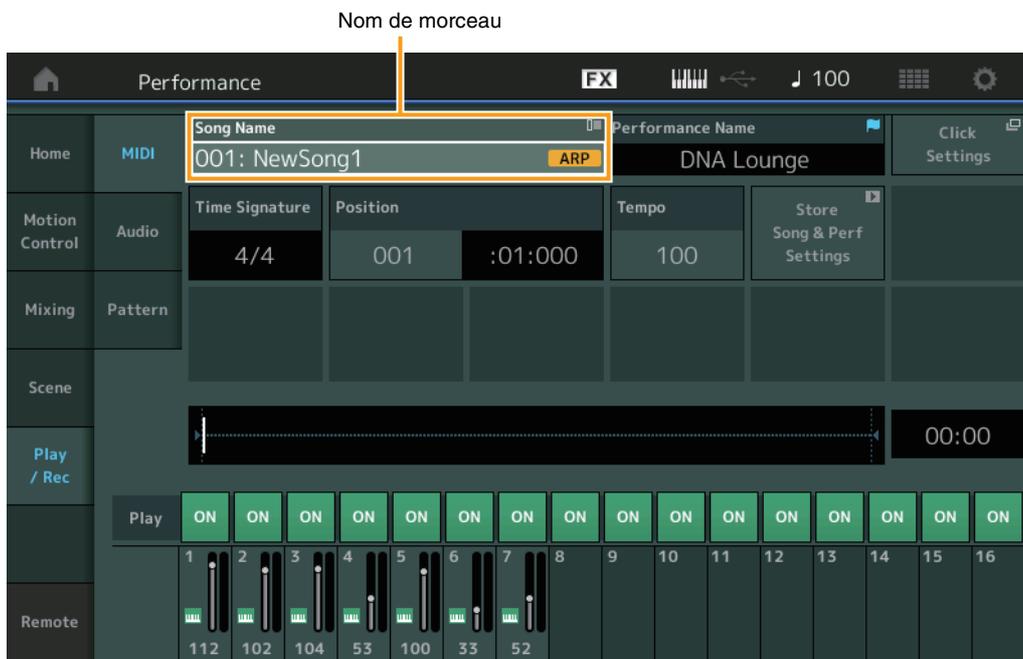
Améliorations apportées à l'interface utilisateur

■ Sélection de morceaux à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO]

Vous pouvez à présent sélectionner les morceaux à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] lorsque le curseur est positionné sur le nom de morceau dans l'écran MIDI. Le numéro de morceau s'affiche à présent en regard du nom de morceau.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]

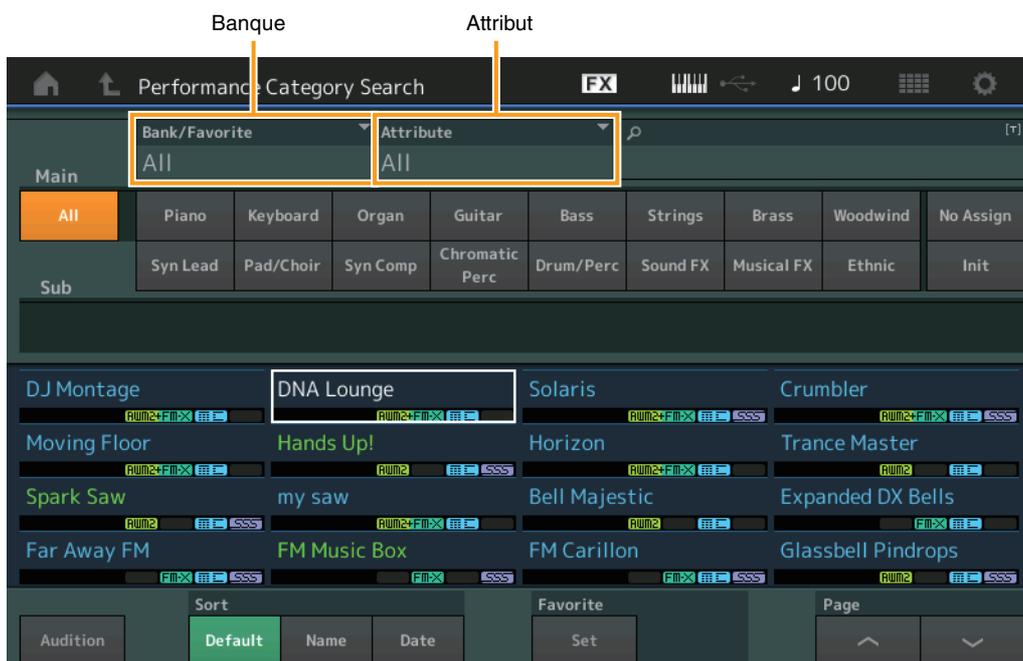


■ Mémorisation de la banque et de l'attribut sélectionnés dans Performance Category Search

Cet instrument peut désormais mémoriser le dernier réglage en date des paramètres Bank (Banque) et Attribute (Attribut) depuis l'écran Performance Category Search (Recherche par catégorie de performance), même après le passage à un autre écran.

Mode opératoire

[PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] ou toucher de [Nom de performance] → sélection de [Category Search] depuis le menu



■ Fonction Category Search (Recherche par catégorie) via les touches de panneau avant

Mode opératoire

[PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] ou toucher de [Nom de performance] → sélection de [Category Search] depuis le menu

- Permet de modifier la valeur de Main Category (Catégorie principale) en appuyant sur la touche [SHIFT] (Maj) + les touches de curseur gauche et droite.
- Permet de modifier la valeur de Sub Category (Sous-catégorie) en appuyant sur la touche [SHIFT] + les touches de curseur haut et bas.
- Permet de régler Main Category et Sub Category sur ALL (Tout) en appuyant sur la touche [SHIFT] + les touches de curseur haut et bas (gauche et droite).

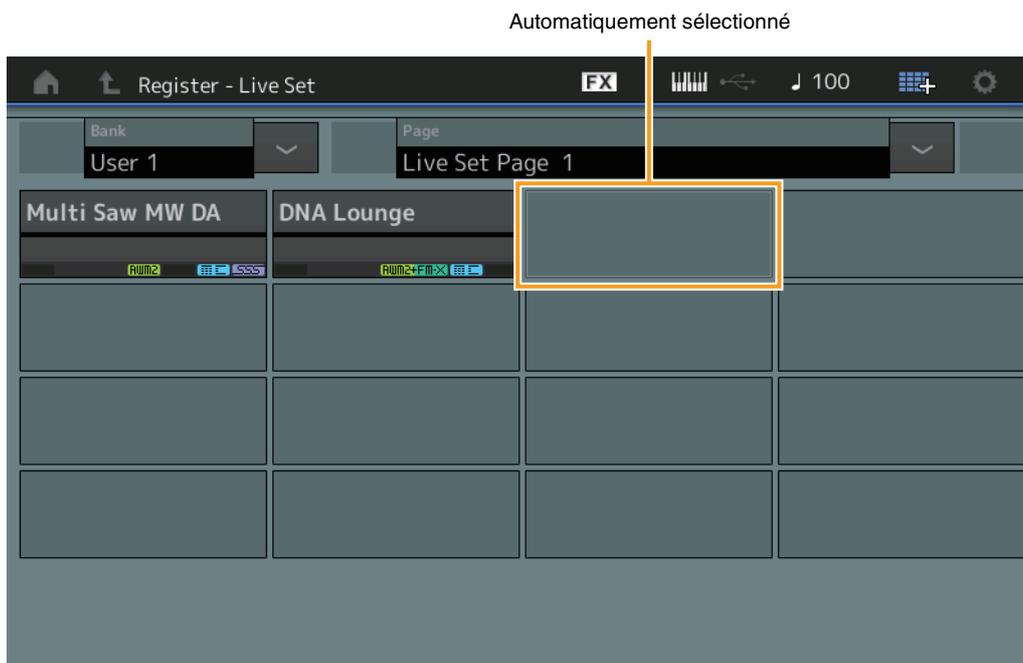
■ Ouvrez l'écran Home à l'aide de la touche [EXIT]

Vous pouvez désormais facilement revenir à l'écran Home à l'aide de la touche [EXIT] lorsqu'un écran Performance (à l'exception de l'écran Home) est ouvert.

■ Méthode facile pour sélectionner un logement cible dans l'écran Register

Mode opératoire

[SHIFT] + [LIVE SET] (sauf lorsque l'écran Live Set est sélectionné)



Lorsque le réglage Preset ou Library (Bibliothèque) est sélectionné sous Bank

Le logement vide portant le plus petit numéro de la grille est automatiquement sélectionné depuis User Bank 1 (Banque utilisateur 1). Si User Bank ne dispose pas de banque vide, aucun logement ne sera sélectionné lors de l'ouverture de l'écran User Bank 1.

Lorsque le réglage User est sélectionné sous Bank

Le logement vide portant le plus petit numéro de la grille sur ou après la page en cours est automatiquement sélectionné. Lorsque User Bank contient des données, le logement vide portant le plus petit numéro dans la page disponible portant le plus petit numéro est sélectionné. Lorsque User Bank ne dispose d'aucune banque vide, aucun logement n'est sélectionné.

Sequencer Block (Bloc Séquenceur)

La capacité de stockage du séquenceur (mémoire utilisateur totale) est passée de quelque 130 000 à environ 520 000 notes pour les morceaux et compte près de 520 000 notes pour les motifs.

Nouvelles fonctions de la version 1.10 du MODX

Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MODX en y ajoutant les nouvelles fonctions présentées ci-après. Le présent manuel décrit les ajouts et modifications apportés au manuel de référence fourni avec votre instrument.

- Une nouvelle fonction a été introduite qui vous permet d'activer (ou de désactiver) de manière sélective l'enregistrement des données d'arpège lors de l'enregistrement de morceaux MIDI.
- Vous pouvez désormais définir le paramètre Center Note (Note centrale) dans l'écran Edit Waveform (Édition de forme d'onde).
- Vous avez également la possibilité de définir une touche pour les besoins de l'affectation lors du chargement de fichiers WAV ou AIFF en tant que formes d'onde.
- Il est aussi possible à présent de sélectionner le bouton attribuable Assignable Knob spécifique aux parties communes Common Parts. Il suffit pour cela d'appuyer sur [PART SELECT MUTE/SOLO] dans la boîte de dialogue qui s'affiche lors de la sélection du paramètre Part (Partie) et d'appuyer simultanément sur la touche [CONTROL ASSIGN] (Affectation de commande).
- La fonction Panel Lock (Verrouillage de panneau) a été ajoutée afin d'éviter toute manipulation accidentelle pendant les performances.

Play/Rec (Reproduction/Enregistrement)

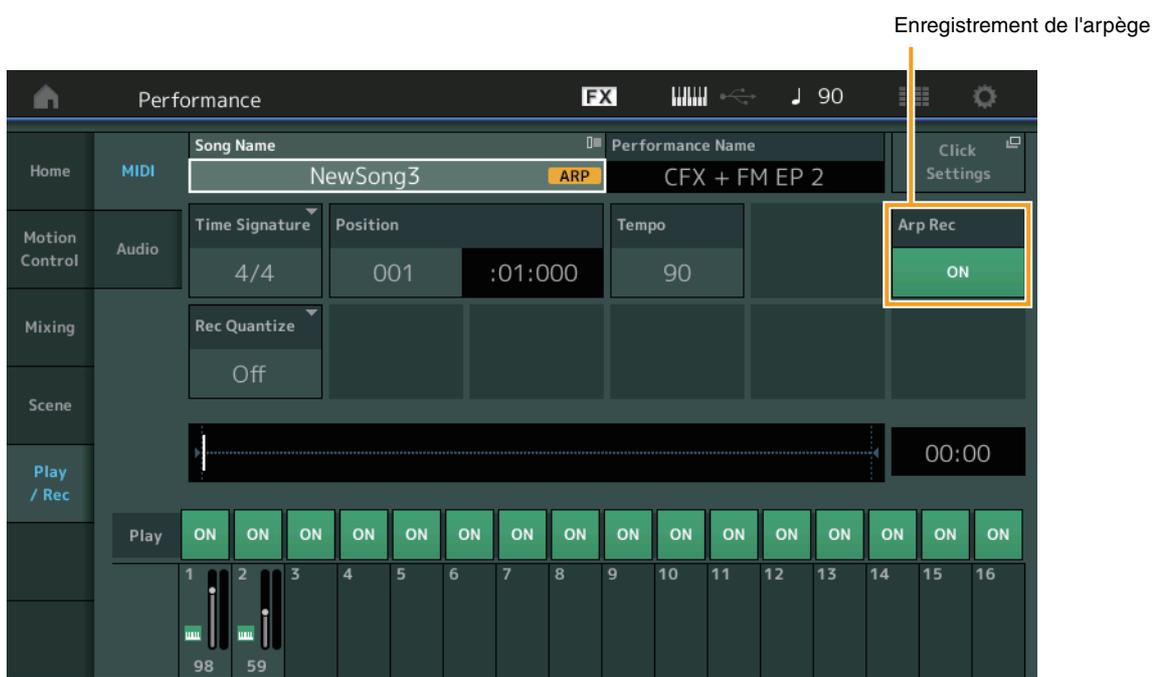
Play/Rec

MIDI

Lors de l'enregistrement de morceaux, vous pouvez choisir d'enregistrer uniquement les performances au clavier ou d'enregistrer l'émission en sortie de l'arpégiateur.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction)
ou
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] (Reproduction/Enregistrement) → [MIDI]



Arp Rec (Enregistrement de l'arpège)

Lorsque ce paramètre est activé, il est possible d'enregistrer l'émission en sortie de l'arpégiateur. S'il est désactivé, seule la performance au clavier sera enregistrée. Ce réglage s'effectue uniquement lors de l'enregistrement d'un nouveau morceau. Il ne peut être modifié une fois que l'enregistrement est lancé. En outre, lors de l'enregistrement de parties supplémentaires sur des morceaux précédemment enregistrés en ayant désactivé ce réglage, le paramètre Record Type (Type d'enregistrement) ne peut être réglé que sur Replace (Substitution).

Réglages : Off (Désactivation), On (Activation)

NOTE Les morceaux enregistrés en ayant cette option désactivée peuvent être reproduits à l'aide d'un arpège différent de celui qui a été enregistré. Il suffit pour cela de modifier le réglage de l'arpège sous Performance.

Part Edit (Édition de partie) (Edit)

Element Edit (Édition d'élément) (Element)

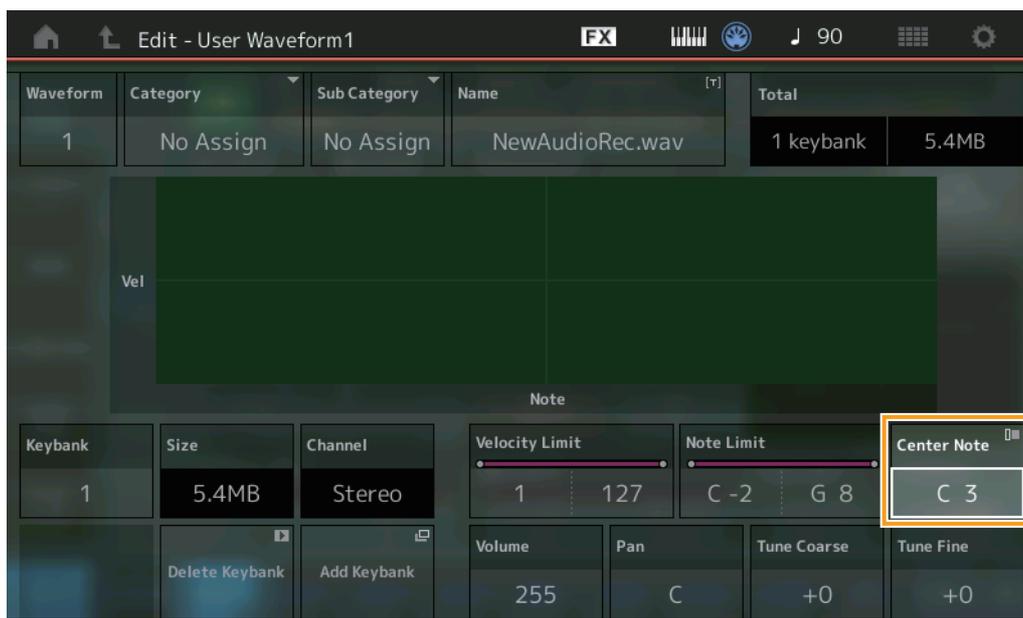
Osc/Tune (Oscillateur/Accord)

Edit Waveform (Édition de forme d'onde)

Le réglage Center Note (Note centrale) a été ajouté.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] (Édition) → Sélection de partie → Sélectionnez un élément ou une touche → [Osc/Tune] (Oscillateur/Accord) → [Edit Waveform] (Édition de forme d'onde)



Center Note (Note centrale)

Détermine la tonalité devant être appliquée à la reproduction afin que celle-ci corresponde à la hauteur de ton des données de forme d'onde d'origine.

Réglages : C-2 – G8

Utility (Utilitaires)

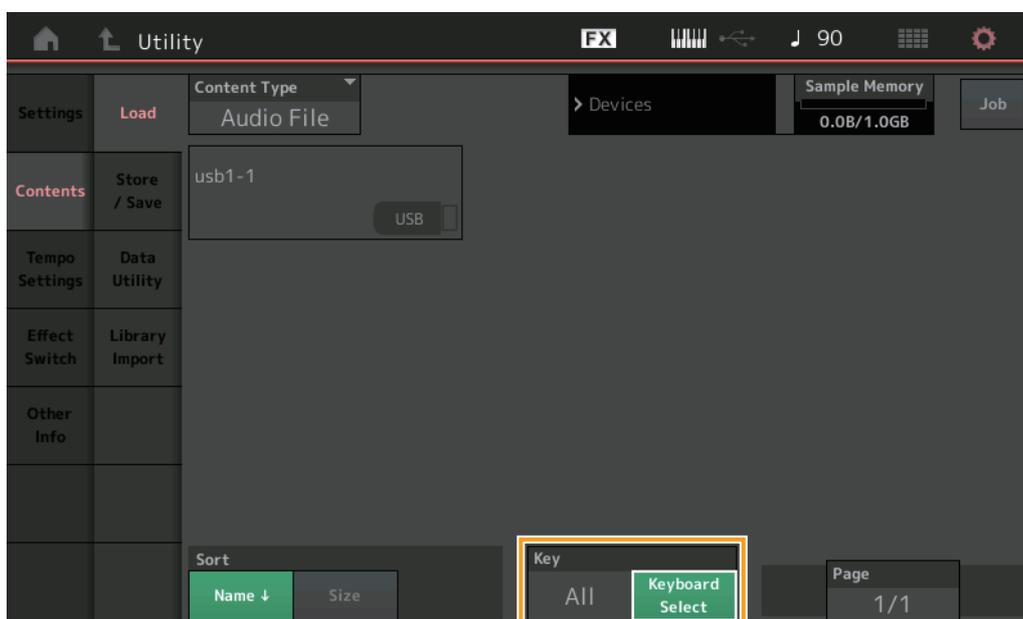
Contents (Contenu)

Load (Chargement)

Une fonction de réglage de touche a été ajoutée qui est utilisée lors du chargement des fichiers WAV ou AIFF en tant que formes d'onde.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie (Parties normales uniquement) → Sélectionnez un élément → [Osc/Tune] → [New Waveform] (Nouvelle forme d'onde)
ou
[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie (Parties normales uniquement) → Sélectionnez un élément → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank] (Ajout de banque de touches)



Key (Touche)

Sélectionnez la touche à laquelle le fichier WAV ou AIFF chargé doit être affecté.

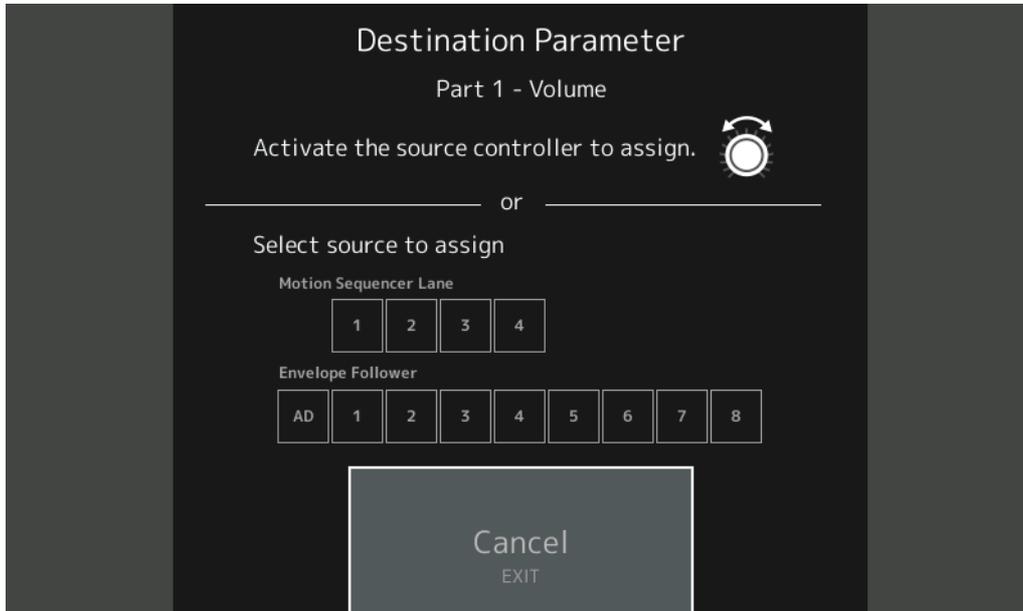
Réglages : Keyboard Select (Sélection depuis le clavier) (C-2 – G8), All (Tout)

Boîte de dialogue Control Assign (Affectation de commande)

Dans la boîte de dialogue qui s'affiche lorsque vous sélectionnez le paramètre Part et que appuyez sur la touche [CONTROL ASSIGN] tout en enfonçant la touche [PART SELECT MUTE/SOLO], le maniement du bouton attribuable entraîne la sélection du bouton attribuable spécifique aux parties communes.

Mode opératoire

Pointez le curseur sur le paramètre de destination de la commande de partie → Appuyez sur la touche [CONTROL ASSIGN].



Tout en appuyant sur la touche [PART SELECT MUTE/SOLO], actionnez le bouton dont vous souhaitez vous servir lors de l'utilisation du paramètre cible.

NOTE Un message d'erreur apparaîtra si vous tournez Super Knob en l'absence de bouton attribuable ou d'affectation de commande disponible pour procéder à l'affectation d'une source.

Fonction Panel Lock

La fonction Panel Lock (Verrouillage de panneau) a été ajoutée afin d'éviter toute manipulation accidentelle pendant les performances.

Mode opératoire

[SHIFT] + [AUDITION] depuis l'écran Home ou Live Set.



Pour déverrouiller le panneau, appuyez à nouveau sur [SHIFT] + [AUDITION]. Lorsque la fonction Panel Lock est activée, la plupart des opérations sont indisponibles, à l'exception des opérations liées au clavier, aux pédales, au volume principal, à Super Knob, à la molette de variation de ton, à la molette de modulation et à l'opération de déverrouillage. Le verrouillage s'applique également aux opérations liées à l'écran tactile.