



SYNTHÉTISEUR MUSICAL

**MODX m6**

**MODX m7**

**MODX m8**


---

**Fonctions Détaillées**

# À propos de ce document

## Informations

---

- Les illustrations et les captures d'écrans LCD présentées dans ces Fonctions Détaillées sont proposées à titre informatif uniquement.
- Sauf indication contraire, les illustrations et les écrans contenus dans ces Fonctions Détaillées s'appliquent au MODX M6 (en anglais).
- Windows est une marque commerciale de Microsoft Corporation, déposée aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Lightning et Mac sont des marques commerciales d'Apple Inc., déposée aux États-Unis et dans d'autres pays.
- MIDI est une marque déposée de l'Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- Les logos MIDI 2.0 ( **MIDI**) sont des marques commerciales ou des marques commerciales déposées de l'Association of Musical Electronics Industry (AMEI) et de THE MIDI MANUFACTURERS ASSOCIATION INCORPORATED (MMA).
- Les noms de sociétés et les noms de produits mentionnés dans ce manuel sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs.

## Indications dans ce document

---

### Nom du modèle

MODX M6, MODX M7 et MODX M8 sont collectivement appelés « MODX M ».

### Divers

Attribut	Description
<b>AVIS</b>	Indique qu'un dysfonctionnement, une panne ou une perte de données risque de se produire.
<b>NOTE</b>	Indique des informations complémentaires.
[ ]	Nom de touche ou de borne imprimé sur le produit

# Table des matières

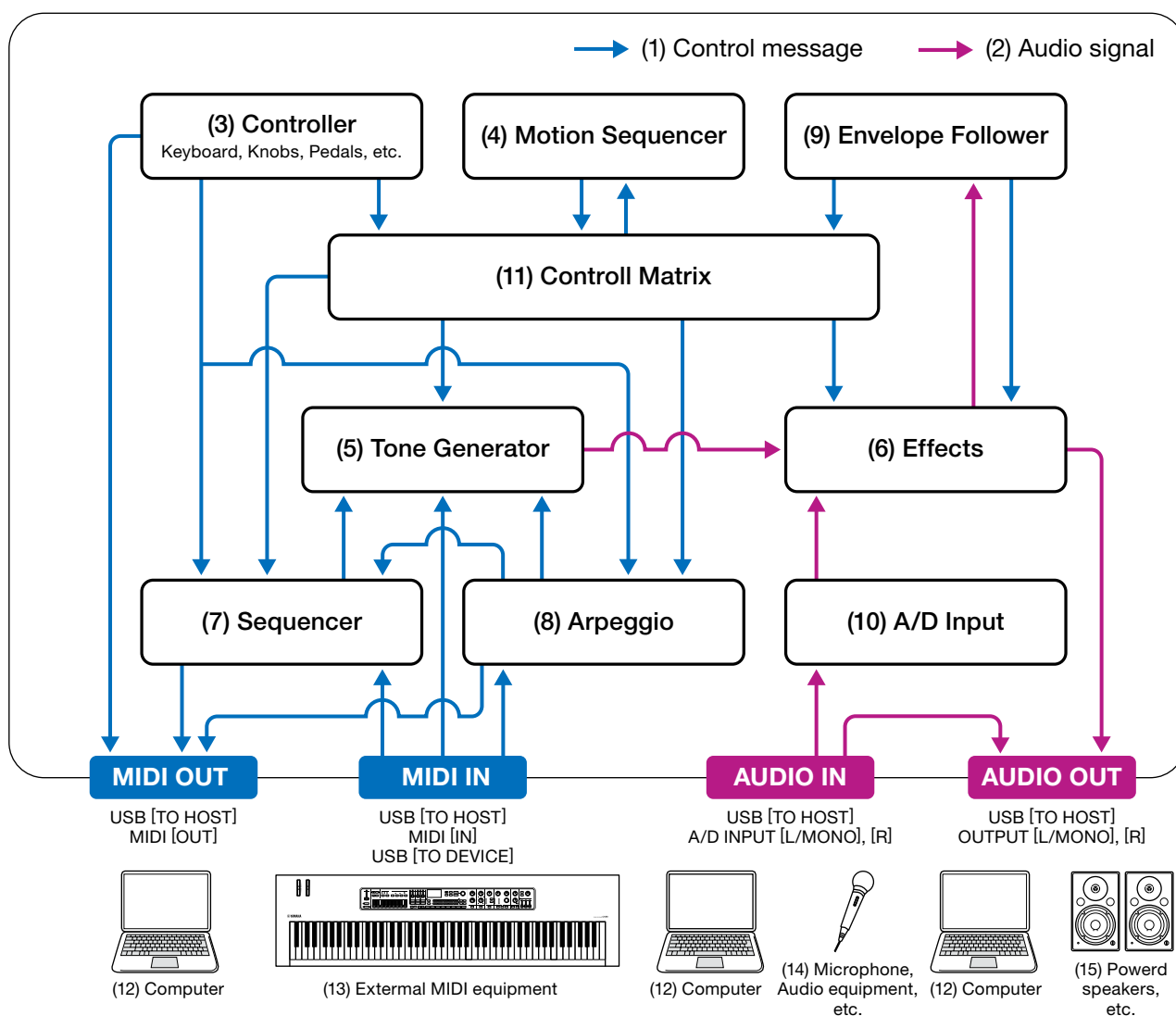
<b>À propos de ce document . . . . .</b>	<b>2</b>	<b>5. Connexion d'instruments MIDI</b>	
<b>1. Fonctionnement du MODX M . . . . .</b>	<b>4</b>	<b>externes . . . . .</b>	<b>58</b>
Qu'est-ce que le MODX M ? . . . . .	4	Connexion d'un microphone ou d'un appareil	
Bloc Générateur de sons . . . . .	5	audio . . . . .	58
Mémoire interne . . . . .	8	Connexion à un ordinateur ou à un appareil MIDI	
<b>2. Réglages pour les performances en</b>		externe . . . . .	62
<b>live . . . . .</b>	<b>10</b>	<b>6. Écrans et paramètres . . . . .</b>	<b>71</b>
Sélection d'une performance . . . . .	11	Barre de navigation . . . . .	71
Utilisation des fonctions générales pour l'ensemble de		Écrans Performance . . . . .	73
la performance . . . . .	16	Écrans Common Edit . . . . .	153
Édition des réglages . . . . .	19	Écrans Part Edit (AWM2) Part Common Edit . . . . .	195
Enregistrement des réglages édités . . . . .	36	Écrans Part Edit (AWM2) Element Edit . . . . .	239
Création d'un Live Set . . . . .	37	Écrans Drum Part Edit (AWM2) Part Common	
Sélection de performances à partir d'un Live Set . . . . .	41	Edit . . . . .	268
Jeu au clavier . . . . .	42	Écran Drum Part Edit (AWM2) Key Edit . . . . .	279
<b>3. Enregistrement et reproduction. . . . .</b>	<b>43</b>	Écrans Part Edit (FM-X) Part Common Edit . . . . .	286
Terminologie . . . . .	43	Part Edit (FM-X) Operator Edit Écrans . . . . .	303
Enregistrement et reproduction de motifs . . . . .	44	Part Edit (AN-X) Part Common Edit Écrans . . . . .	310
Enregistrement et reproduction de morceaux . . . . .	47	Écrans Part Edit (AN-X) Oscillator Edit . . . . .	336
Enregistrement audio et reproduction de fichiers		Part Edit (AN-X) Noise Edit Écrans . . . . .	342
audio . . . . .	50	Category Search Écrans . . . . .	343
<b>4. Gestion des sauvegardes. . . . .</b>	<b>52</b>	Écrans Live Set . . . . .	356
Formats de fichiers disponibles . . . . .	52	Utility Écrans . . . . .	361
Le lecteur flash USB sera formaté. . . . .	54	Écrans affichés en appuyant sur des boutons	
Enregistrement des réglages sur un lecteur		spécifiques . . . . .	387
flash USB . . . . .	55	<b>7. Autres informations . . . . .</b>	<b>400</b>
Chargement des réglages depuis un lecteur flash		Types d'effet . . . . .	400
USB . . . . .	57	Paramètres d'effets . . . . .	404
		Raccourcis et opérations spéciales . . . . .	424
		Liste des messages . . . . .	426
		En cas de problème . . . . .	431

# 1. Fonctionnement du MODX M

## Qu'est-ce que le MODX M ?

### Schéma fonctionnel et flux de données

Cet instrument comprend huit blocs fonctionnels principaux : Contrôleur, Séquenceur de mouvements, Générateur de sons, Effets, Séquenceur, Arpège, Suiveur d'enveloppe et Entrée A/N.



(1) Message de commande

(2) Signal audio

(3) Contrôleur

(4) Séquenceur de mouvements

(5) Générateur de sons

(6) Effets

(7) Séquenceur

(8) Arpège

(9) Suiveur d'enveloppe

(10) Entrée A/N

(11) Commande de matrice

(12) Ordinateur

(13) Équipement MIDI externe

(14) Microphone, équipement audio, etc.

(15) Haut-parleurs amplifiés, etc.



# Bloc Générateur de sons

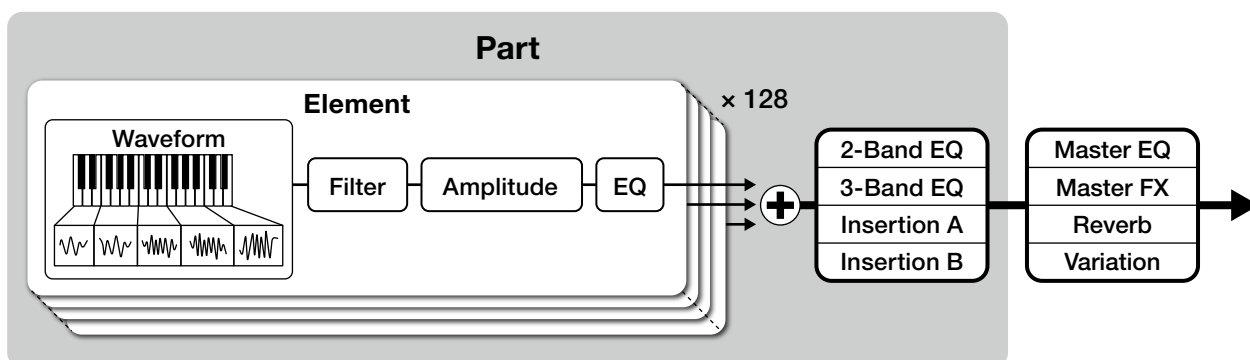
Le bloc Générateur de sons est équipé d'un moteur sonore hybride combinant trois systèmes de synthèse.

## Générateur de sons AWM2

Le générateur de sons AWM2 propose des formes d'onde contenant des données d'onde échantillonnées que vous pouvez attribuer à chaque élément, puis dont vous pouvez modifier le son à l'aide de filtres et de générateurs d'enveloppe (EG).

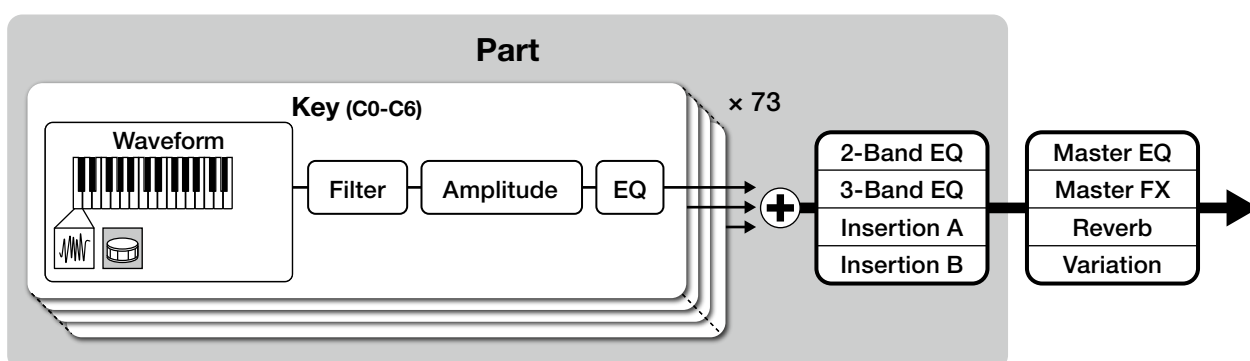
### Partie normale

La partie normale utilise jusqu'à 128 éléments pour générer une large palette de sons riches qui vous aident à créer des sons expressifs. Les formes d'onde « brutes » échantillonnées à partir d'instruments acoustiques sont traitées de façon à être compatibles avec différents types de musique, ce qui permet de reproduire de manière réaliste des sons de pianos, d'instruments à vent, etc. Vous pouvez également essayer de créer de nouveaux sons à l'aide de fonctions telles que les filtres et les générateurs d'enveloppe.

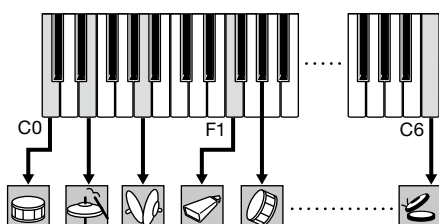


### Partie de batterie

Pour la partie de batterie, vous pouvez utiliser jusqu'à 73 touches de batterie pour attribuer les formes d'onde des sons de percussion à chaque touche du clavier et créer ainsi le kit de batterie souhaité.



Sons de batterie individuels (spécifiques aux différentes touches) (C0 à C6)



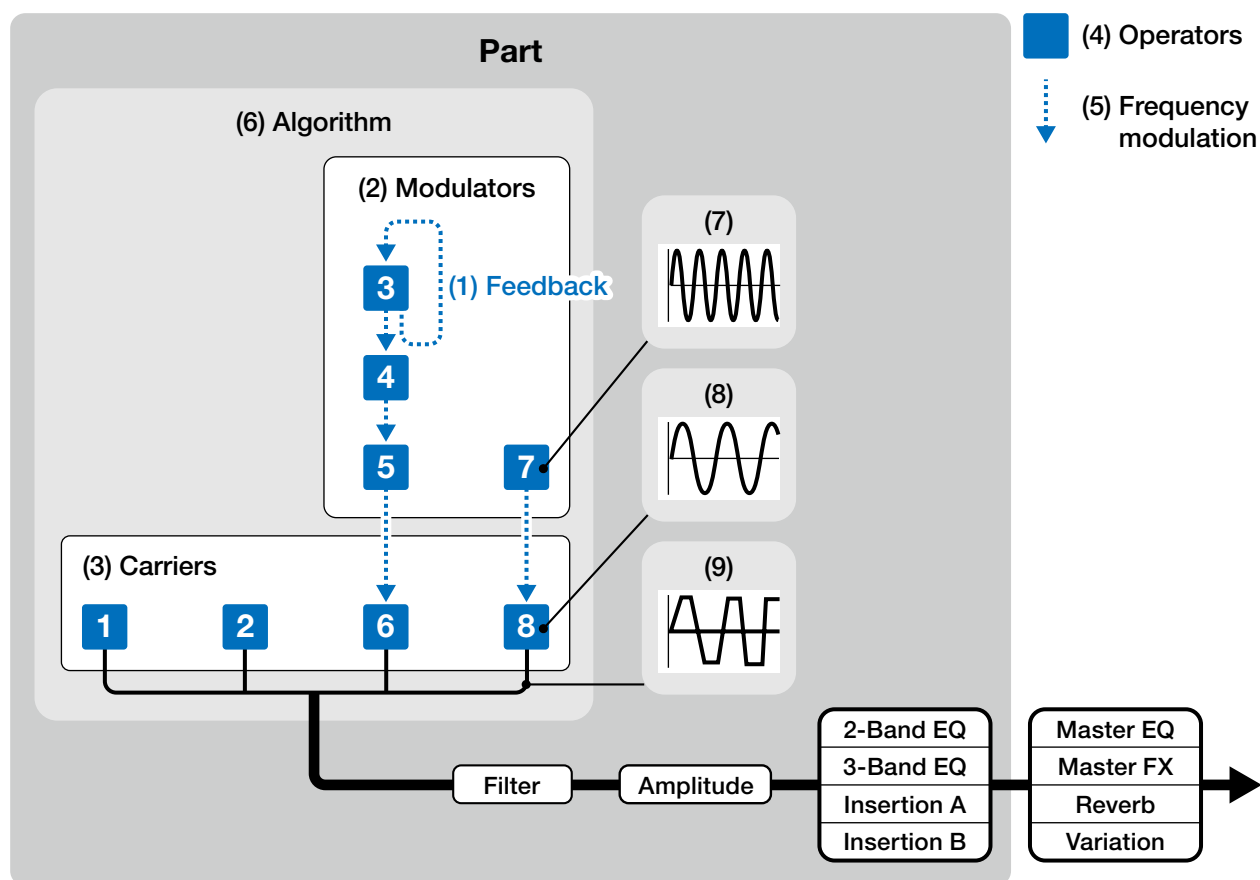
## Générateur de sons FM-X

Le générateur de sons FM-X produit des sons présentant des harmoniques complexes par modulation de fréquence (FM) de huit générateurs de forme d'onde appelés « opérateurs ».

L'arrangement des huit opérateurs est appelé un « algorithme » et 88 modèles différents sont disponibles. Un opérateur a deux fonctions : « porteuse » et « modulateur ».

Le modulateur module l'opérateur auquel il est connecté et le son est finalement émis depuis la porteuse. Il dispose également d'une fonction de « feedback » qui permet à l'opérateur de moduler le son lui-même.

La structure des harmoniques de la forme d'onde de l'opérateur peut également être contrôlée à l'aide de paramètres, ce qui vous permet d'appliquer les mêmes filtres, effets, égaliseurs, etc. de haute qualité que ceux disponibles dans le générateur AWM2 afin de créer des sons expressifs qu'il est difficile d'obtenir avec des générateurs de son FM classiques.



(1) Feedback

(2) Modulateur

(3) Porteuse

(4) Opérateur

(5) Modulation de la fréquence

(6) Algorithme

(7) Onde modulatrice

(8) Onde porteuse

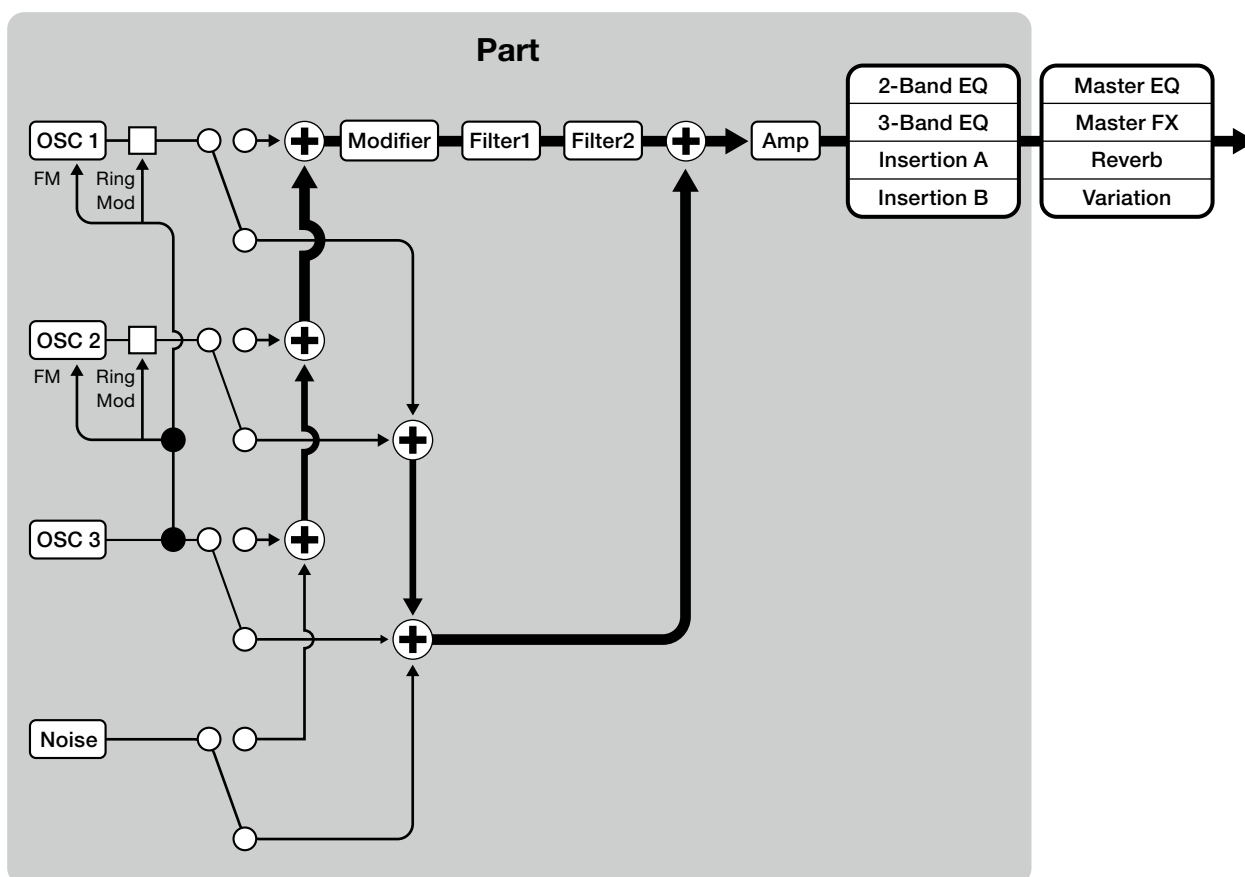
(9) Onde modulée

## Générateur de sons AN-X

L'AN-X est un générateur de sons analogique virtuel qui reproduit de façon entièrement numérique le comportement et les caractéristiques des synthétiseurs analogiques. Il s'agit d'un générateur de sons AN de nouvelle génération, qui combine des éléments de tradition et d'innovation et peut exprimer un large éventail de sons, depuis des sons d'époque réalistes jusqu'à des sons audacieux et extrêmes.

Le générateur de sons AN-X se compose de trois oscillateurs et d'un générateur de bruit. Chaque oscillateur est équipé de fonctions de contrôle des formes d'onde, telles Pulse Width, OSC Self Sync et Wave Shaper, ce qui garantit une grande liberté dans la création sonore.

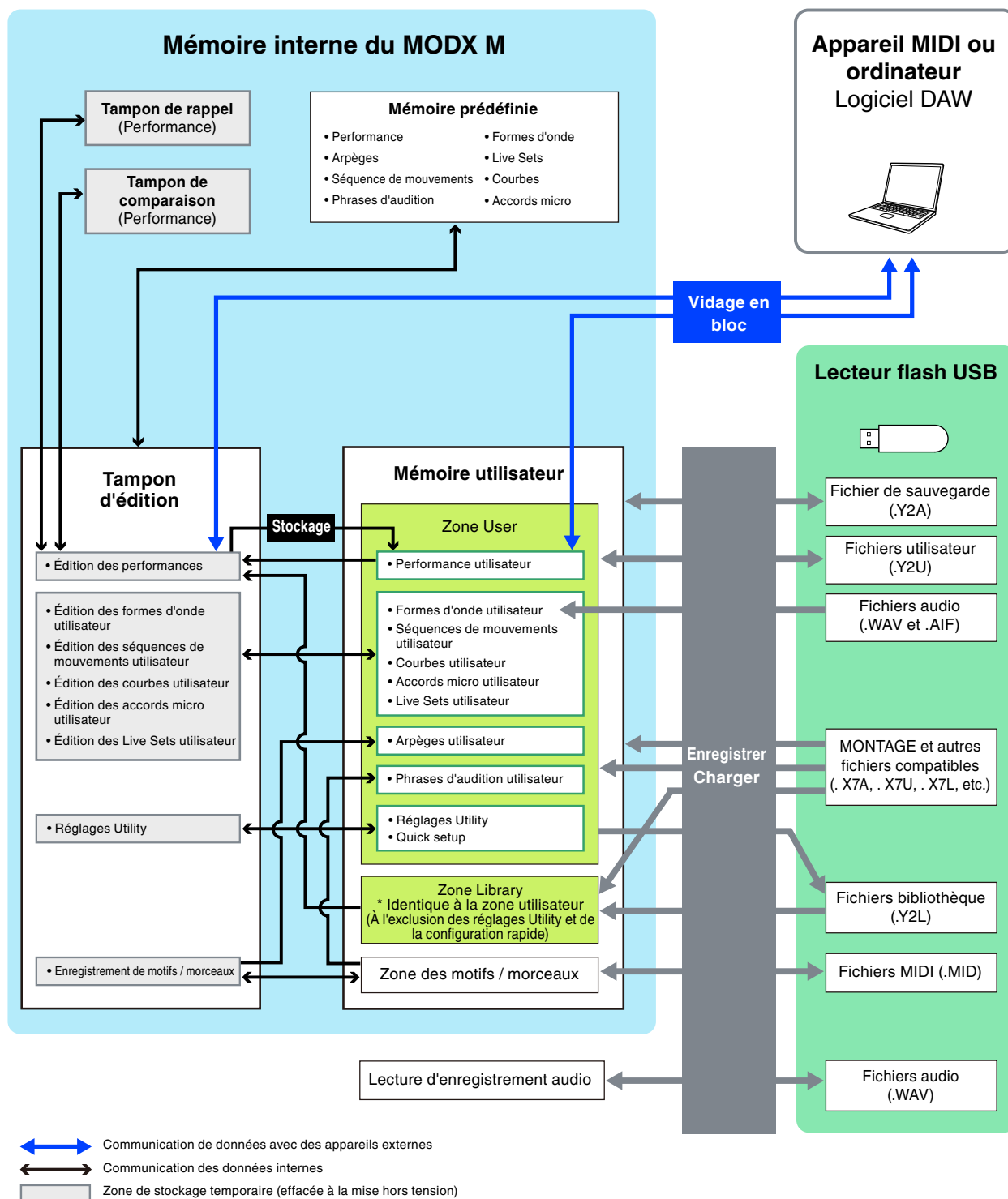
En outre, Oscillator 3 (OSC 3) peut moduler Oscillator 1 (OSC 1) et Oscillator 2 (OSC 2) à l'aide de la modulation FM ou en anneau, et la destination de sortie de chaque oscillateur peut être réglée avant ou après Filter1 ou Filter2.



# Mémoire interne

La mémoire interne de cet instrument contient les performances, les Live Sets, les morceaux et les autres réglages enregistrés.

Ce graphique montre le flux de données entre la mémoire interne et l'appareil externe.



## Mémoire prédéfinie

Contient les performances prédéfinies, les arpèges prédéfinis, les phrases d'audition prédéfinies et d'autres réglages. Il est impossible d'écraser les données de la mémoire prédéfinie, car elles sont en lecture seule.

## Tampon d'édition

Le tampon d'édition est la zone de travail qui permet d'éditer les performances, les Live Sets, les morceaux et d'autres réglages.

Cette zone de travail autorise à la fois la lecture et l'écriture, et son contenu est effacé à la mise hors tension de l'instrument.

Il convient d'enregistrer les données modifiées dans la mémoire utilisateur avant de sélectionner une autre performance ou de mettre l'instrument hors tension (les données autres que de performances et de séquences de mouvements sont enregistrées automatiquement).

## Mémoire utilisateur

La mémoire utilisateur comporte deux zones : User (Utilisateur) et Library (Bibliothèque).

### Zone User

La zone User contient les performances et les séquences de mouvements stockées, ainsi que d'autres réglages pour l'ensemble de l'instrument, tels que les réglages d'utilitaires et d'autres données utilisateur modifiées dans le tampon d'édition.

Lorsqu'une performance utilisateur est éditée, vous pouvez la stocker en tant que nouvelle performance ou écraser celle existante.

### Zone Library

La zone Library permet de charger jusqu'à 24 fichiers de bibliothèque (.Y2L) à partir du lecteur flash USB. Les réglages enregistrés dans cette zone ne peuvent pas être modifiés. Pour modifier les réglages de la zone Library, transférez les données au tampon d'édition en sélectionnant une performance stockée dans la zone Library ou en chargeant une séquence de mouvements depuis cette zone. Après l'édition, les données sont stockées dans la zone User.

La mémoire utilisateur est utilisée pour la lecture et l'écriture, et les données contenues dans cette zone seront conservées après la mise hors tension de l'instrument.

## Tampon de rappel et tampon de comparaison

Le tampon de rappel et le tampon de comparaison sont des zones utilisées pour enregistrer temporairement les réglages que vous êtes en train d'éditer.

### Tampon de rappel

Le tampon de rappel est utilisé comme sauvegarde du tampon d'édition.

Si vous avez accidentellement changé de performance sans avoir enregistré les réglages au préalable, vous pouvez utiliser la fonction Recall (Rappel) pour restaurer les réglages temporairement enregistrés dans le tampon de rappel vers le tampon d'édition.

### Tampon de comparaison

Le tampon de comparaison est la zone qui permet de conserver les réglages avant d'effectuer des modifications. En utilisant la fonction Compare (Comparer), vous pouvez afficher les réglages temporairement enregistrés dans le tampon de comparaison pour comparer les sons édités et non édités.

Ces tampons servent à lire et à écrire des données, mais les réglages seront perdus à la mise hors tension de l'instrument.

## 2. Réglages pour les performances en live

Vous trouverez ci-dessous un guide général du flux de production pour cet instrument.

### **Sélection d'une performance**

Faites un choix sur l'écran Live Set ou Performance (écran Category Search).



### **Édition des réglages**



### **Enregistrement des réglages édités**



### **Création d'un Live Set**



### **Sélection d'un Live Set**



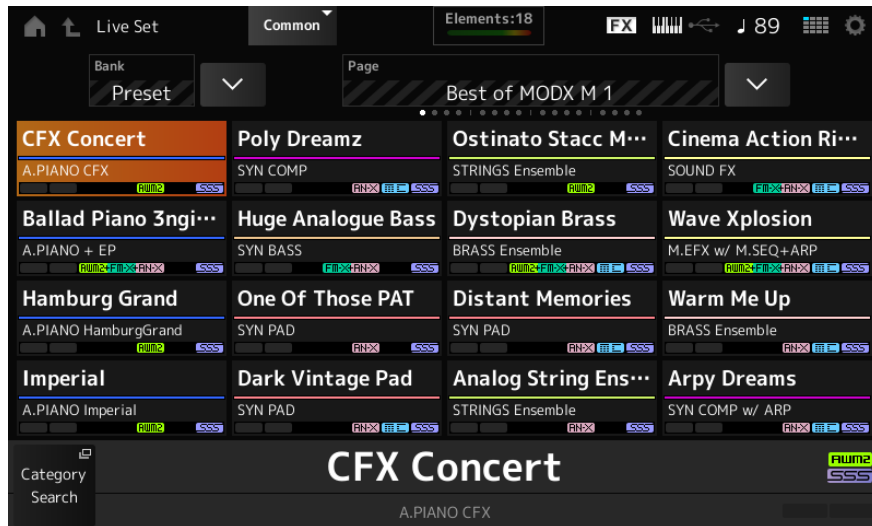
### **Utilisation du clavier**

# Sélection d'une performance

## Sélection sur l'écran Live Set

### 1. Appuyez sur la touche [LIVE SET].

L'écran Live Set s'ouvre.



### 2. Appuyez pour sélectionner la performance souhaitée dans la liste affichée.

## Sélection sur l'écran Category Search

La fonction Category Search (Recherche par catégorie) vous permet d'effectuer des recherches parmi les performances, les parties, les motifs rythmiques, les arpèges et les formes d'ondes pour trouver ceux que vous souhaitez utiliser.

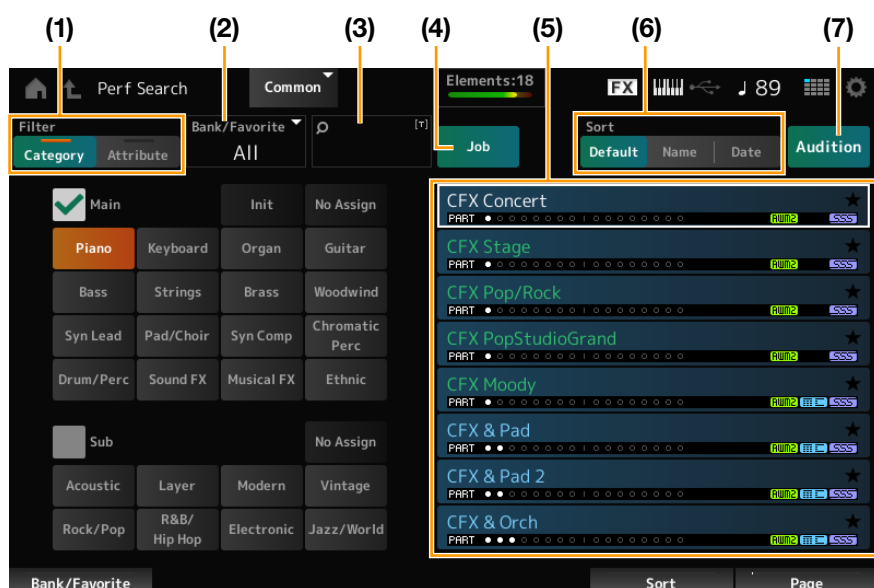
Pour rechercher une performance, appuyez sur la touche [CATEGORY] tandis que l'écran Performance est ouvert pour afficher l'écran Performance Category Search.

Même lorsque l'écran Category Search est affiché, vous pouvez basculer entre les parties et les assourdir à l'aide des touches du panneau supérieur.

### NOTE

Vous pouvez également sélectionner une performance en plaçant le curseur sur le nom de la performance sur l'écran Home (Accueil) et en utilisant le cadran de données et la touche [INC/YES] ou [DEC/NO].

## Description de l'écran



### (1) Filter

Vous pouvez utiliser le filtre pour effectuer une recherche dans la liste des performances.

- **Category**

Vous pouvez en sélectionner une de chaque parmi Main et Sub.

- **Attribute**

Sélectionnez un attribut ou des combinaisons d'attributs. Le filtre varie en fonction de la combinaison.

Filtre :

Correspondance exacte	AWM2, FM-X, AN-X
Condition AND	MC, SSS, Smart Morph
Condition OR	Single, Multi MOTIF XF, MONTAGE, MODX M OS Vx.x (x.x est le numéro de version du système d'exploitation)

### NOTE

« MONTAGE » inclut MODX et MODX+.

### (2) Bank (Banque)

### (3) Recherche par mot-clé

### (4) Mode Job



(5) Liste des performances

Les performances qui correspondent à la catégorie et à l'attribut sélectionnés s'affichent.

Couleur du texte	Description
Blanc	Performance sélectionnée
Vert	Performance à une seule partie
Bleu	Performance à plusieurs parties

(6) Modification de l'ordre de tri

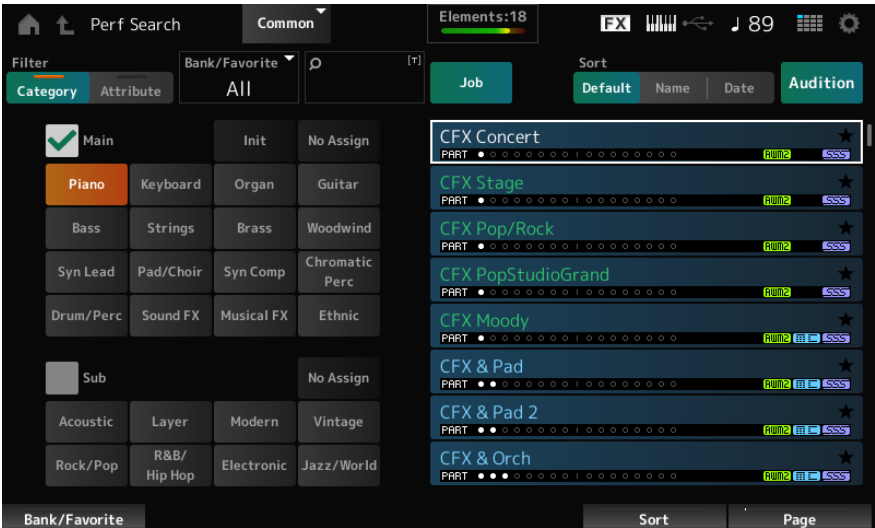
(7) Audition

Procédure

1. Appuyez sur la touche [CATEGORY].

L'écran Performance Category Search s'affiche.

Vous pouvez également ouvrir cet écran en sélectionnant Category Search dans le menu contextuel du nom de la performance.



2. Utilisez le filtre au besoin.

Recherchez les performances en basculant entre les filtres, les banques et l'ordre de tri.

3. Effectuez une sélection dans la liste.

Sélectionnez une performance dans la liste affichée à droite de l'écran.

Utilisez le cadran de données, les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou les touches haut et bas pour effectuer votre sélection.

Vous pouvez également utiliser le bouton d'affichage pour faire défiler l'écran sans modifier la performance actuellement sélectionnée.

4. Fermez l'écran.

Appuyez sur la touche [ENTER], [EXIT] ou [PERFORMANCE (HOME)] sur le panneau supérieur ou sur l'icône [🏠] (HOME) ou [↶] (EXIT) sur l'écran.

NOTE

Vous pouvez utiliser la fonction Part Category Search (Recherche par catégorie de partie) si vous souhaitez modifier une des parties d'une performance à plusieurs parties (performance contenant de multiples parties). Sélectionnez la partie que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur la touche [CATEGORY] (Catégorie) tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée pour afficher l'écran Part Category Search.

## Sélection d'une performance réinitialisée ou d'une performance à une seule partie

---

### Performance réinitialisée

Réglez Bank/Favorite sur All ou Preset.

Réglez le filtre sur Category et sélectionnez Init.

### Performance à une seule partie

Réglez le filtre sur Attribute et sélectionnez Single.

## Reproduction d'une phrase d'audition

La reproduction de la phrase d'audition vous permet de vérifier la performance. Vous pouvez également entendre la manière dont le son de la performance change en manipulant le contrôleur pendant la reproduction.

**1. Appuyez sur la touche [AUDITION] sur le panneau supérieur ou sur la touche Audition sur l'écran Category Search.**

La phrase d'audition de la performance en cours est reproduite.

Si vous basculez entre des performances pendant la reproduction, la phrase de la nouvelle performance est jouée.

**NOTE**

Si la touche [AUDITION] est désactivée, la fonction d'audition n'est pas disponible pour la performance sélectionnée et rien ne se passe lorsque vous appuyez dessus.

**2. Pour arrêter la reproduction de la phrase d'audition, appuyez à nouveau sur la touche [AUDITION] du panneau supérieur ou sur la touche Audition sur l'écran Category Search.**

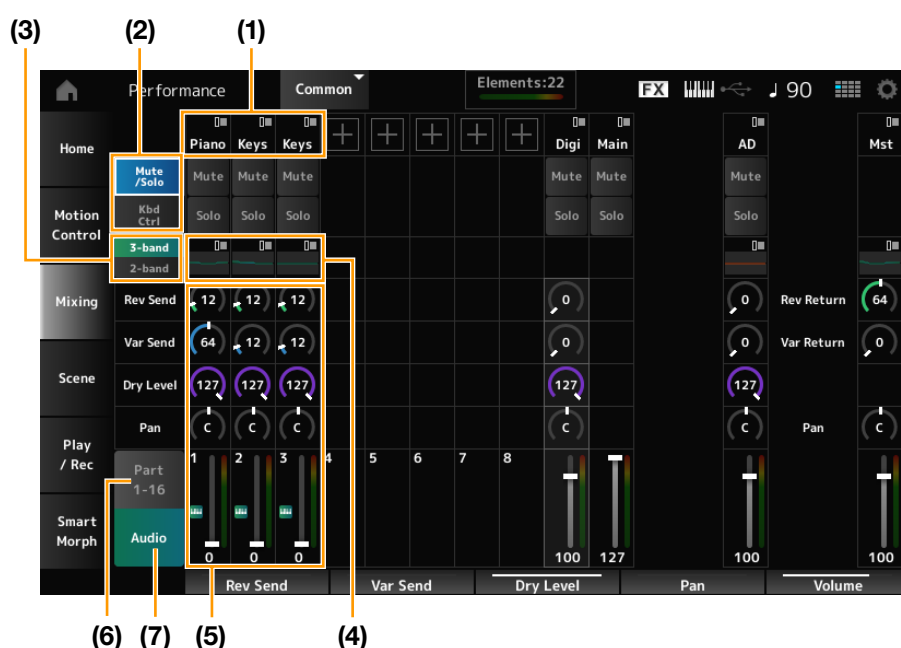
# Utilisation des fonctions générales pour l'ensemble de la performance

Il existe d'autres fonctions qui permettent de régler la balance entre les parties d'une performance ou de basculer rapidement entre différents groupes de réglages enregistrés à l'avance sur les touches.

## Mixing

La fonction Mixing (Mixage) vous permet de régler la balance entre les parties. Vous pouvez vérifier les réglages de chaque partie, tels que Pan, Volume et EQ, de même que régler les paramètres.

### Description de l'écran



- (1) Catégorie principale de chaque partie
- (2) Basculement entre les vues Solo, Mute et Kbd Ctrl
- (3) Basculement entre les vues 3-band EQ et 2-band EQ
- (4) Réglages de l'égaliseur de chaque partie
- (5) Paramètres de chaque partie
- (6) Basculement vers l'affichage de 16 parties

#### (7) Basculement vers la vue des parties audio (parties 9 à 16 masquées)

Vous pouvez définir les paramètres audio suivants pour une partie audio.

- Partie AD : entrée audio depuis les prises A/D INPUT
- Partie numérique : entrée audio depuis la borne USB [TO HOST]

\* Fait référence à l'audio réglé sur Digital L/R dans les canaux audio

## Procédure

---

**1. Appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)], puis sur Mixing.**

L'écran Mixing s'affiche.

**2. Sélectionnez un paramètre.**

Sélectionnez un paramètre à l'aide des touches PART ou des touches de curseur sur le panneau supérieur, ou appuyez sur les icônes et les touches de l'écran.

**3. Modifiez la valeur à l'aide du cadran de données ou du bouton d'affichage approprié.**

**NOTE**

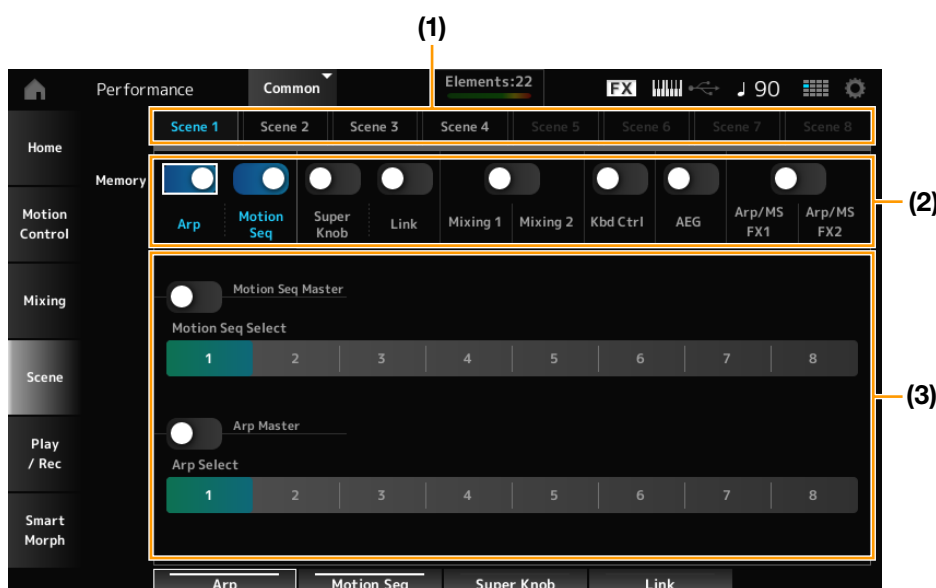
Si vous devez régler la valeur de manière précise, appuyez sur la touche [EDIT/↵] tandis que l'écran Mixing est affiché pour ouvrir l'écran Edit.

## Scene

Une scène est un « instantané » de divers réglages, tels que le type d'arpège, le type de séquence de mouvements et la partie. En enregistrant différentes scènes sur chacune des huit touches SCENE (Scène), vous pouvez utiliser ces touches pour rappeler instantanément différents réglages.

C'est utile, par exemple, si vous souhaitez modifier uniquement les types d'arpèges et de séquences de mouvements, sans modifier la performance, pour suivre la progression d'un morceau ou faire ressortir un autre aspect de la performance.

### Description de l'écran



(1) Onglet Scene

(2) Sélecteur de mémorisation

(3) Réglages de l'onglet

Lorsque le sélecteur de mémorisation est activé, les paramètres de la fonction apparaissent à l'écran.

### Procédure

#### 1. Appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)], puis sur Scene.

L'écran Scene s'affiche.

#### 2. Configurez Scene 1–8.

Les fonctions pour lesquelles le sélecteur de mémorisation (Memory) a été réglé sur On (Activé) seront enregistrées sur la touche SCENE sélectionnée.

La Scene qui vient d'être définie est alors activée si vous appuyez sur la touche SCENE correspondante.

#### 3. Appuyez sur la touche [STORE] (Stocker) pour enregistrer la performance.

##### AVIS

Veillez à sauvegarder (stocker) les réglages de scène que vous venez de modifier avant de passer à une autre performance ou de mettre l'instrument hors tension. Si vous n'effectuez pas l'opération Store, les paramètres de scène seront perdus.

##### NOTE

Si un paramètre pouvant être enregistré sur la touche SCENE a déjà été affecté à un bouton ou à un curseur de commande, actionnez celui-ci. Vous pouvez enregistrer les réglages sur une touche en appuyant sur une des touches SCENE tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

Ensuite, appuyez sur la touche [STORE] (Stocker) pour enregistrer les réglages de scène dans la performance.

# Édition des réglages

## Utilisation de Split et Layer

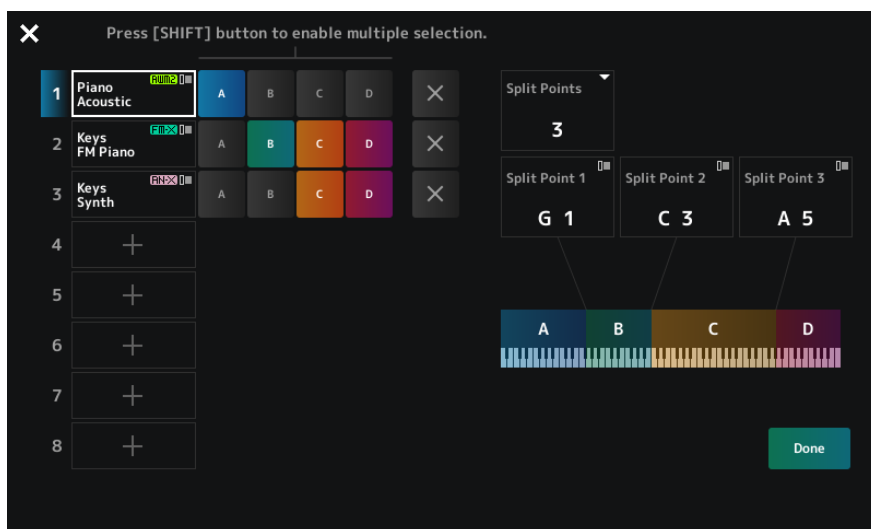
### Qu'est-ce que le partage ?

Ce réglage divise l'ensemble du clavier en plusieurs groupes et attribue une partie à chacun. Sur cet instrument, vous pouvez spécifier le point de partage et définir la plage de touches pour chaque groupe.

### Qu'est-ce qu'une couche ?

Ce réglage vous permet de combiner plusieurs parties les unes sur les autres et de les jouer simultanément. En attribuant deux parties ou plus à un même groupe, vous pouvez jouer une combinaison de plusieurs tonalités.

## Écran Split Job



Pour une description des différents éléments sur l'écran, reportez-vous à la section Split Job.

## Procédure de réglage du partage

### 1. Appuyez sur la touche [SPLIT].

L'écran Split Job pour la performance apparaît alors.

### 2. En appuyant sur les éléments à l'écran pour spécifier le numéro et la position du point de partage, vous pouvez définir la plage de notes pour chaque groupe.

Appuyez sur les boutons de groupe tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée pour attribuer une même partie à plusieurs groupes.

### 3. Appuyez sur la touche [EXIT] ou sur Done sur l'écran pour confirmer les réglages.

Si vous appuyez sur [X] (Fermer) en haut à gauche, cela annule la configuration.

## Procédure de réglage de la plage de notes

### 1. Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche [SPLIT].

La vue Part - Note s'affiche sur l'écran Performance.

### 2. Utilisez le clavier ou le cadran de données pour modifier la plage de notes de chaque partie.

## Procédure d'édition

1. Sélectionnez une performance.
2. Sur l'écran Performance, positionnez le curseur sur le nom de la performance ou la partie que vous souhaitez éditer.
3. Appuyez sur la touche [EDIT/↶] ou sur Edit dans le menu contextuel.  
L'écran Common Edit apparaît lorsque le curseur se trouve sur le nom de la performance.  
L'écran Part Edit (Édition de partie) du générateur de sons apparaît lorsque le curseur se trouve sur la partie.

### NOTE

Vous pouvez modifier le paramètre à éditer en ouvrant l'écran Common Edit sur l'écran Edit, puis en sélectionnant l'élément souhaité dans la barre de navigation.

4. Sélectionnez un onglet sur la première et la deuxième ligne pour ouvrir l'écran.

Il est recommandé de modifier les réglages de chaque onglet de haut en bas.

Exemple : Partie normale (AWM2)



5. Éditez les réglages en modifiant les paramètres affichés à droite des onglets.
6. Poursuivez l'édition des paramètres sur les différents onglets, si nécessaire.

La cible de l'édition s'affiche sur la barre de navigation.

Sélectionnez Common pour modifier les réglages de l'ensemble de la performance.

Sélectionnez Part Common pour modifier les réglages de l'ensemble de la partie.

Si vous souhaitez effectuer des réglages détaillés, sélectionnez un des réglages suivants : Element 1–128, Operator 1–8, Oscillator 1–3, Noise et C0–C6.



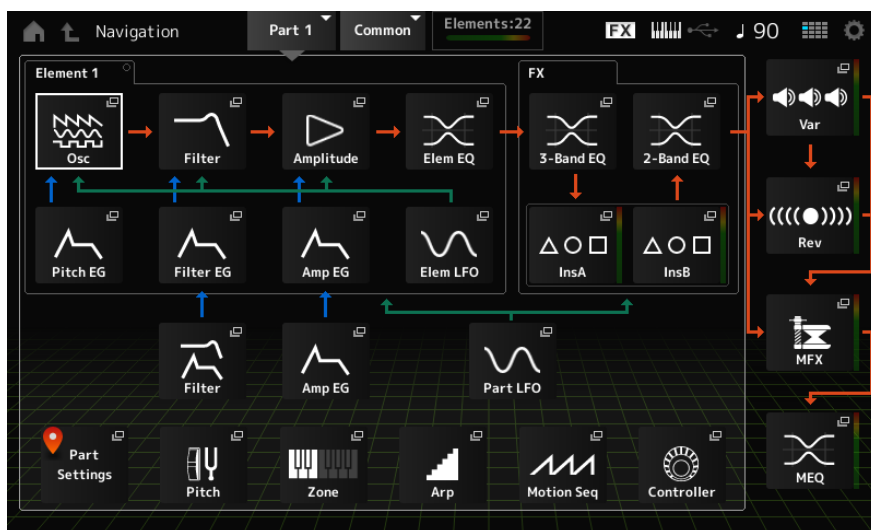
7. Lorsque vous avez terminé l'édition, appuyez sur la touche [STORE] pour enregistrer la performance.



## Utilisation de l'écran de navigation

### 1. Appuyez sur la touche [NAVIGATION].

L'écran NAVIGATION apparaît.



Appuyez sur la touche [NAVIGATION] pendant l'édition pour appeler l'icône de l'emplacement actuel (📍).

### 2. Sélectionnez l'élément à modifier.

Sélectionnez Part Common pour modifier les réglages de l'ensemble de la partie.

Si vous souhaitez effectuer des réglages détaillés, sélectionnez un des réglages suivants : Element 1–128, Operator 1–8, Oscillator 1–3, Noise et C0–C6.

### 3. Sélectionnez l'icône du paramètre que vous souhaitez modifier.

Utilisez les touches de curseur pour déplacer le curseur, puis appuyez sur la touche [ENTER]. Vous pouvez également appuyer sur l'icône à l'écran.

### 4. Sélectionnez l'icône du réglage que vous souhaitez modifier.

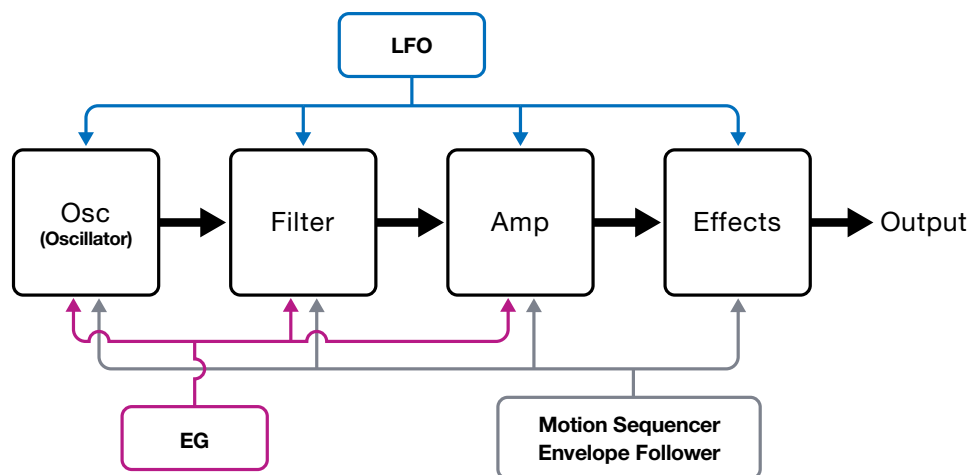
### 5. Modifiez les paramètres affichés à l'écran.

### 6. Enregistrez la performance.

## Création de changements de tonalité

Pour créer des changements de tonalité, vous pouvez utiliser des oscillateurs, des filtres, des générateurs d'enveloppe (EG ou Envelope Generator), des oscillateurs basse fréquence (LFO ou Low-Frequency Oscillator) et des effets. En modifiant ces paramètres, vous pouvez modifier la brillance, la résonance ou d'autres qualités de timbre du son. Les réglages détaillés varient en fonction du générateur de sons, mais les réglages communs sont les suivants :

Oscillateurs (Osc)	Crée une forme d'onde
Hauteur de ton (Pitch)	Commande la hauteur de ton
Filtres (Filter)	Commande la fréquence de coupure
EG	Détermine la façon dont le son change au fil du temps
LFO	Détermine le changement cyclique du son
Motion Sequencer	Crée des changements complexes du son au fil du temps
Effets (Effects)	Traite le son



## Configuration des effets

### System Effect

Cet effet s'applique à toutes les parties de la performance.

Les effets système sont de deux types : Variation et Reverb. Vous pouvez également ajouter de la réverbération au son de sortie de la variation (Variation to Reverb).

### Insertion Effect

Cet effet s'applique à chaque partie.

### Master Effect

Cet effet est appliqué au son d'ensemble au niveau de la sortie finale.

### Part EQ

Égaliseur à 3 bandes et à 2 bandes appliqué à chaque partie.

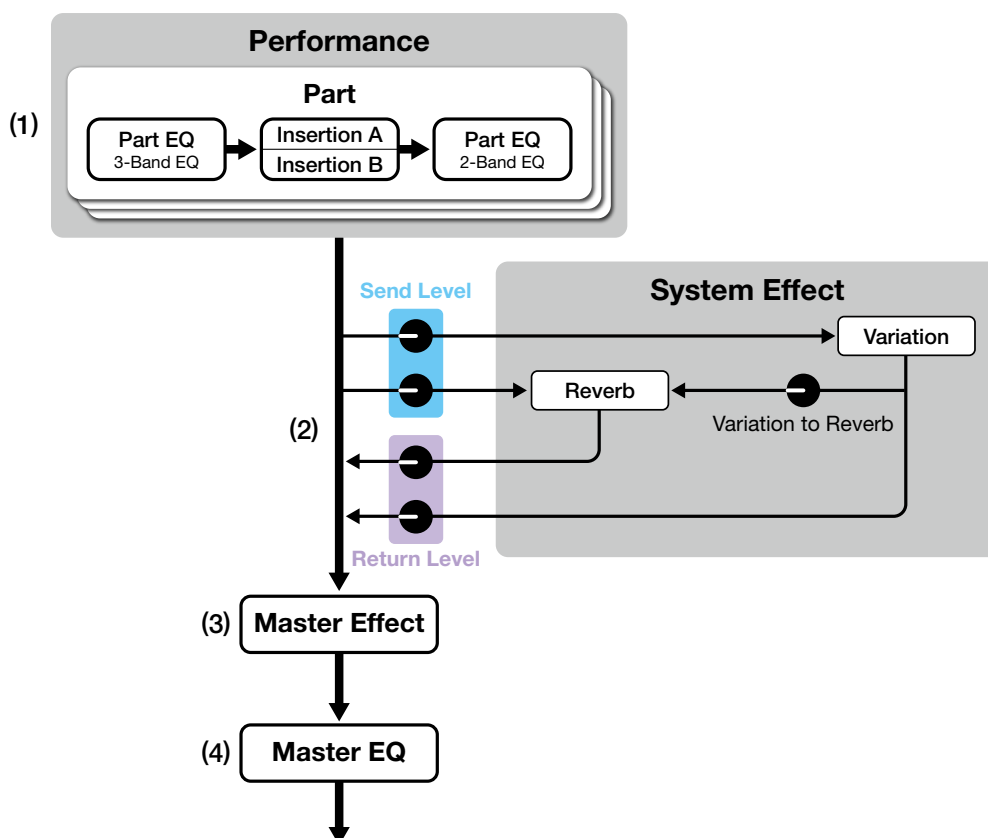
L'égaliseur de parties peut être appliqué avant ou après l'effet d'insertion.

### Master EQ (Égaliseur principal)

Égaliseur à 5 bandes appliqué au son d'ensemble au niveau de la sortie finale.

## Connexions et réglages d'effet

Connectez-vous comme illustré dans le schéma ci-dessous et configurez chaque élément à l'aide des méthodes (1) à (4).



### (1) Réglage de l'égaliseur de parties et de l'effet d'insertion

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↺] → Effect → Routing  
 [PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↺] → Effect → Ins A  
 [PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↺] → Effect → Ins B  
 [PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↺] → Effect → 3-band EQ  
 [PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↺] → Effect → 2-band EQ

### (2) Réglage de la variation et de la réverbération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↺] → Effect → Routing  
 [PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Effect → Variation  
 [PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Effect → Reverb

### (3) Réglage de l'effet principal

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Effect → Master FX

### (4) Réglage de l'égaliseur principal

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Effect → Master EQ

#### NOTE

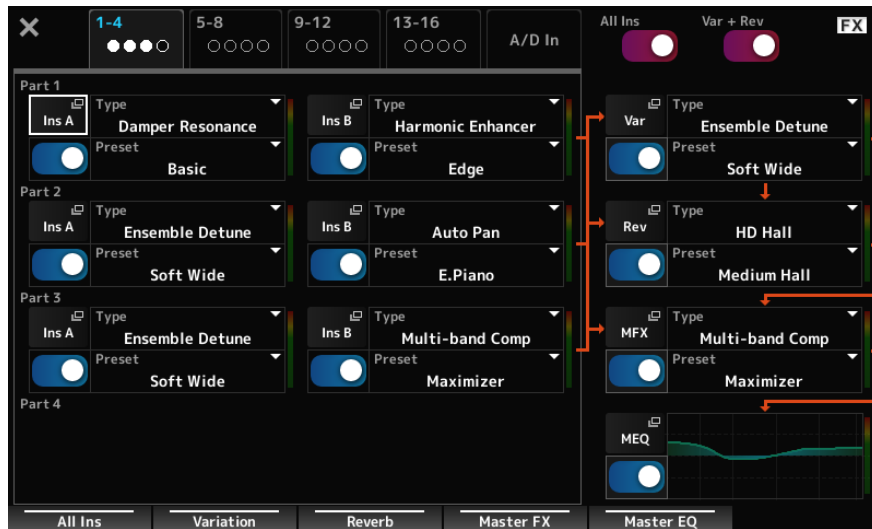
Réglez l'effet du signal de l'entrée audio depuis les prises A/D INPUT comme suit : [PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Audio In.

Pour plus d'informations sur la catégorie et les types d'effet, reportez-vous à la section Types d'effet. Pour plus d'informations sur les paramètres d'effet, reportez-vous à la section Paramètres d'effet.

Pour plus d'informations sur les programmes prédéfinis de chaque type d'effet, reportez-vous à la Data List.

## Modification des réglages d'effet

Si vous appuyez sur la touche [NAVIGATION] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, l'écran FX Overview (Vue d'ensemble des effets) s'ouvre, ce qui vous permet de voir une vue d'ensemble des réglages d'effet. Appuyez sur les touches des noms d'effet tels que Ins A (Effet d'insertion A) et Var (Variation) pour ouvrir l'écran Edit.



## Utilisation de l'arpège

Arpeggio (Arpège) est une fonction qui joue automatiquement des motifs rythmiques et des accords d'accompagnement simplement en appuyant sur des touches.

Elle constitue une source d'inspiration dans laquelle vous pouvez abondamment puiser, car elle vous offre non seulement des passages rythmiques complets pour vos performances en live mais aussi des parties d'accompagnement instrumental de différents genres de musique qui facilitent la composition de morceaux.

### Caractéristiques de la fonction Arpeggio de cet instrument

Cet instrument vous permet de configurer jusqu'à huit types d'arpège pour chaque partie et de reproduire des arpèges pour les huit parties simultanément.

Vous pouvez également définir la plage de touches utilisées pour la reproduction des arpèges (Note Limit) ainsi que les limites supérieure et inférieure de la pression sur les touches (Velocity Limit).

La fonction Arpeggio vous permet de reproduire des phrases accentuées (phrase de séquence reproduite uniquement lorsque le clavier est joué avec une vitesse supérieure à la valeur spécifiée) ou des sons d'effet tels que des bruits de frette de guitare à l'aide de la fonction Random SFX (Effets spéciaux aléatoires).

Vous pouvez rechercher des arpèges prédéfinis contenant ces sons sur l'écran Arp Category Search . La spécification de Accent (Phrase accentuée) ou de Random SFX sous Attribute réduit les arpèges qui correspondent.

### Activation et désactivation de l'arpège

Pour activer ou désactiver la fonction Arpeggio, appuyez sur la touche [ARP] sur le panneau supérieur.

### Modification de l'arpège à l'aide des boutons

Sélectionnez ARP/MSEQ à l'aide de la touche [QUICK EDIT] et utilisez les boutons 1 et 2 pour modifier la manière dont l'arpège retentit.

Modifiez le son en tournant les boutons et en écoutant la reproduction de l'arpège.

Pour plus de détails sur les effets des boutons 1 et 2, reportez-vous à Arp/MS → Arp Common sur l'écran Common Edit.

### Modification de la façon d'activer ou de désactiver la reproduction de l'arpège

Vous pouvez modifier librement la méthode de reproduction des arpèges et passer d'un réglage qui joue uniquement les arpèges lorsque vous maintenez la touche enfoncée à un réglage qui poursuit la reproduction même après que vous avez retiré le doigt de la touche, etc. Suivez les étapes ci-dessous pour modifier ce réglage :

#### Hold

Touche [EDIT/🔍] → sélection de Part → Common → Arpeggio → Common

#### Trigger Mode

Touche [EDIT/🔍] → sélection de Part → Common → Arpeggio → Advanced

Réglage	Hold	Trigger Mode
Reproduction uniquement lorsqu'une touche est enfoncée	Off	Gate
La reproduction continue une fois le doigt retiré de la touche	On	Gate
La reproduction est activée ou désactivée chaque fois que la touche est enfoncée	Indépendamment du réglage On/Off	Toggle

#### NOTE

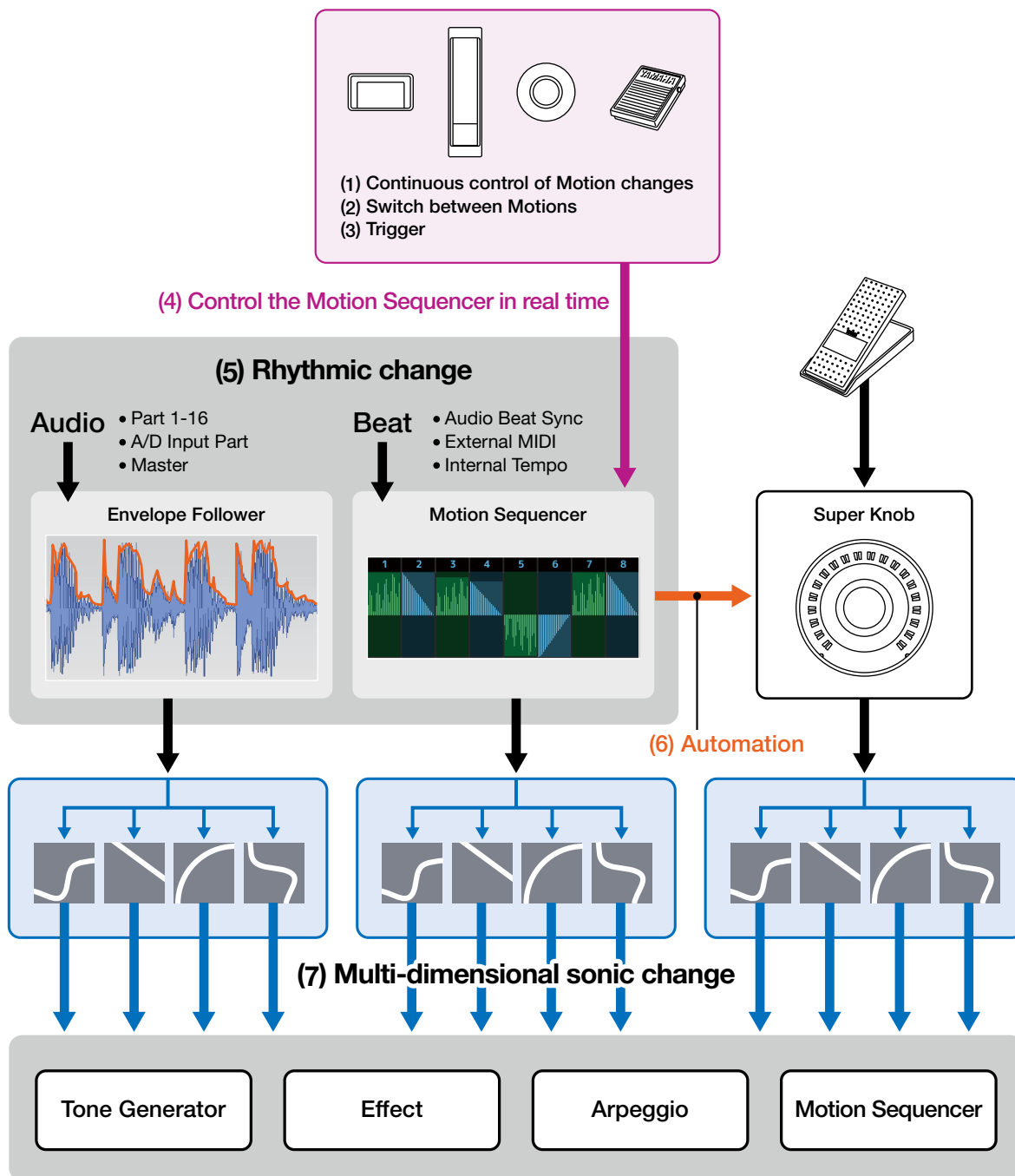
Lorsque Arp Master et Arp Part sont activés, activez la touche [KEYBOARD HOLD] sur le panneau supérieur pour obtenir le même effet que si Hold est On.

## Utilisation de la commande de mouvement

La fonction Motion Control (Commande de mouvement) vous permet de créer du mouvement (changements rythmiques et dynamiques du son) en temps réel, afin de trouver de tous nouveaux modes d'expression.

Cette fonction permet d'effectuer les réglages à l'avance afin de pouvoir modifier les paramètres sans avoir à utiliser réellement de pédales ou de molettes.

Vous pouvez ainsi créer des changements expressifs spectaculaires et puissants qui suivent le rythme de votre musique.



(1) Contrôle continu des changements de mouvement

(2) Basculement entre les mouvements

(3) Déclencheur

(4) Contrôle de Motion Sequencer en temps réel

(5) Variation rythmique

(6) Automatisation

(7) Changement sonore multidimensionnel

## Réglage de la commande de mouvement

La fonction Motion Control (Commande de mouvement) peut être définie en réglant Source pour le contrôleur, ainsi que Destination et Parameter depuis l'écran Control Assign.

### Ouverture de l'écran Control Assign

[PERFORMANCE (HOME)] → appuyez sur Common → [EDIT/↶] → Control → Control Assign

[PERFORMANCE (HOME)] → sélectionnez Part → [EDIT/↶] → Mod/Control → Control Assign

### Réglage sur le Super Knob

Réglez Display Filter sur SuperKnob et sélectionnez Source (AsgnKnob 1–8), Destination, etc.

### Réglage sur la séquence de mouvements

Pour la séquence de mouvements, réglez Source sur une voie de séquence de mouvements de 1 à 4.

### Réglage sur le suiveur d'enveloppe

Réglez Source sur EnvFollow.

## Personnalisation des réglages du Super Knob

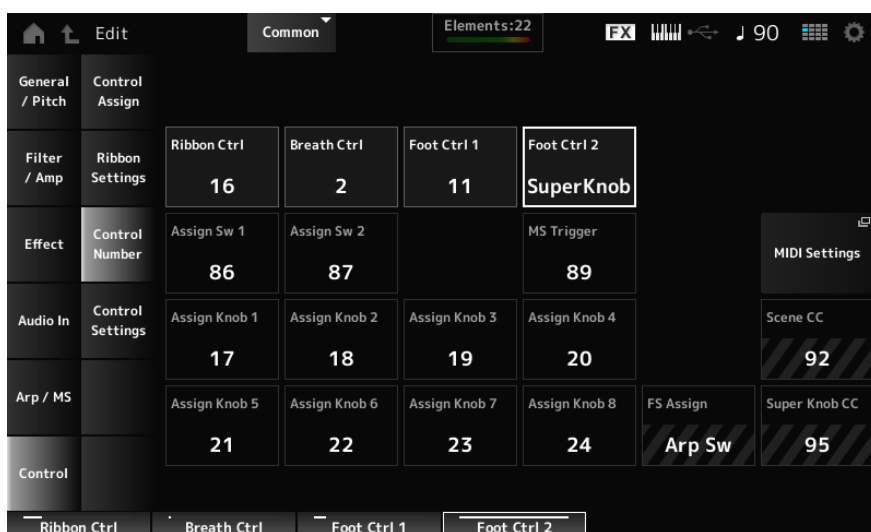
En utilisant le Super Knob, vous pouvez contrôler simultanément les valeurs de Assign 1–8 affectées aux boutons 1 à 8 communs à toutes les parties.

En combinant le Super Knob et le Motion Sequencer, vous pouvez obtenir des changements de sons plus complexes.

### Contrôle du Super Knob depuis les pédales

Vous pouvez contrôler le Super Knob à partir du contrôleur au pied vendu séparément (FC7) connecté à cet instrument.

1. Connectez le contrôleur au pied (FC7) à la prise FOOT CONTROLLER ([1] ou [2]).
2. Ouvrez l'écran comme suit : [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↶] → Control → Control Number.
3. Sélectionnez SuperKnob pour Foot Ctrl1 ou Foot Ctrl2, en fonction de la prise à laquelle vous avez connecté le contrôleur au pied (FC7).



4. Fermez l'écran pour terminer la configuration.

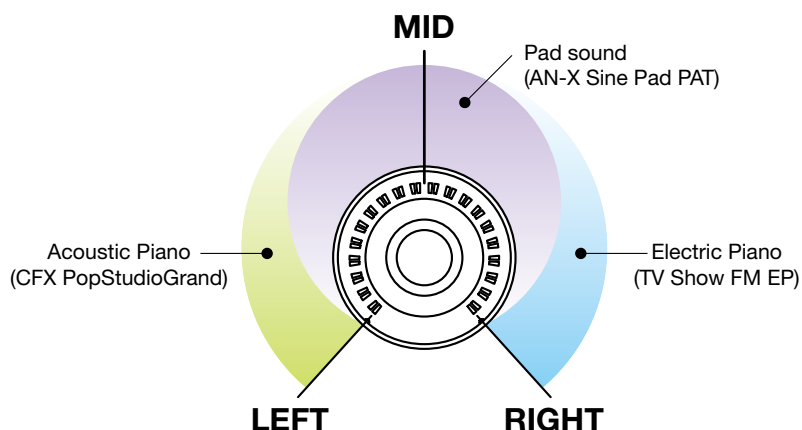
## Exemple de réglage du Super Knob

Les réglages du Super Knob peuvent être personnalisés.

Vous pouvez définir deux ou trois valeurs fixes pour utiliser le Super Knob pour transformer les sons. Avec trois valeurs fixes, vous pouvez définir la valeur médiane.

### Exemple de morphing utilisant trois valeurs fixes

Ici, nous expliquerons comment ajouter des effets de morphing au son en couche créé avec trois performances prédéfinies (piano acoustique, son de pad et piano électrique). En outre, nous expliquerons comment ajouter un effet de morphing tout en conservant les réglages d'origine de ces performances.

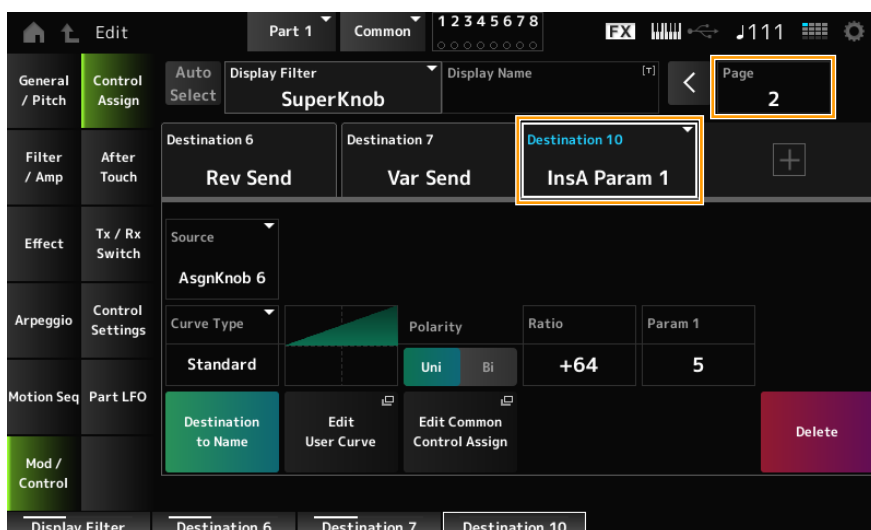


### 1. Sélectionnez des sons pour les parties 1 à 3.

- 1-1. Appuyez sur la touche [CATEGORY] et sélectionnez CFX PopStudioGrand.
- 1-2. Depuis l'écran Home, appuyez sur l'icône [+] de la partie 2 pour ouvrir l'écran Part Category Search et sélectionnez AN-X Sine Pad PAT.
- 1-3. Depuis l'écran Home, appuyez sur l'icône [+] de la partie 3 pour ouvrir l'écran Part Category Search et sélectionnez TV Show FM EP.

### 2. Réglez les paramètres de la partie 1.

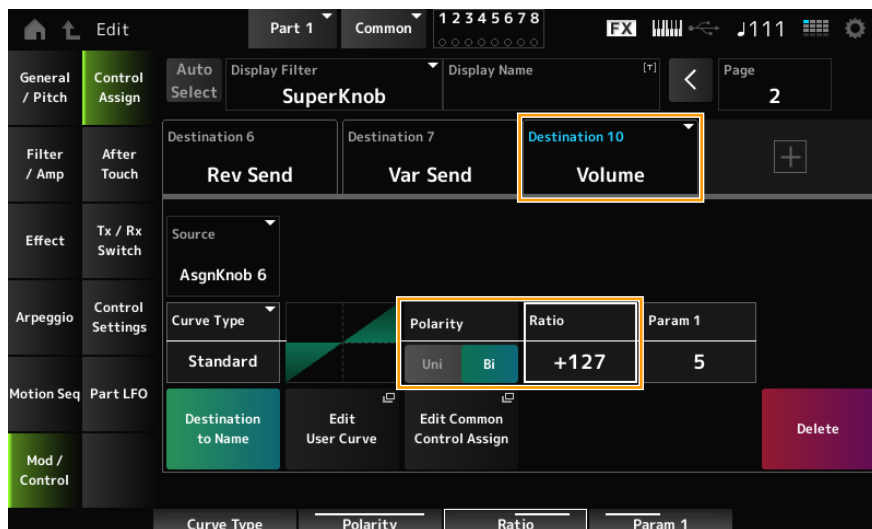
- 2-1. Sélectionnez la partie 1.
- 2-2. Appuyez sur la touche [CONTROL ASSIGN] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée pour ouvrir l'écran Control View.
- 2-3. Tournez le Super Knob pour ouvrir l'écran Control Assign.
- 2-4. Accédez à Page 2 et appuyez sur l'icône [+] pour ajouter Destination 10.





**2-5.** Appuyez sur l'onglet Destination 10 et sélectionnez Volume sous Part Param.

**2-6.** Réglez Polarity (Curve Polarity) sur Bi et Ratio (Curve Ratio) sur +127.



### **3. Réglez les paramètres de la partie 2.**

**3-1.** Sélectionnez la partie 2.

**3-2.** Appuyez sur la touche [CONTROL ASSIGN] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, puis tournez le Super Knob. L'écran Control Assign de la partie 2 s'ouvre.

**3-3.** Appuyez sur l'icône [+] pour ajouter Destination 8.

**3-4.** Appuyez sur l'onglet Destination 8 et sélectionnez Volume sous Part Param.

**3-5.** Réglez Polarity (Curve Polarity) sur Bi et Ratio (Curve Ratio) sur +127.

### **4. Réglez les paramètres de la partie 3.**

**4-1.** Sélectionnez la partie 3.

**4-2.** Appuyez sur la touche [CONTROL ASSIGN] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, puis tournez le Super Knob. L'écran Control Assign de la partie 3 s'ouvre.

**4-3.** Appuyez sur l'icône [+] pour ajouter Destination 8.

**4-4.** Appuyez sur l'onglet Destination 8 et sélectionnez Volume sous Part Param.

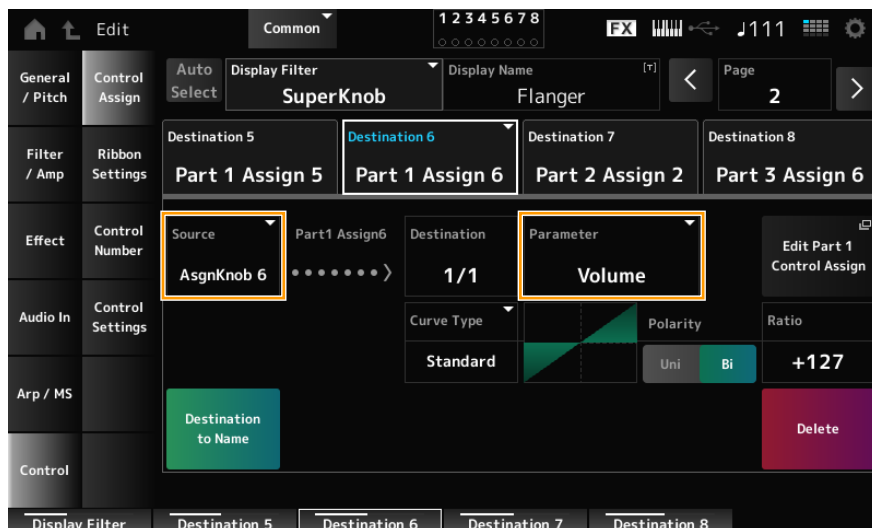
**4-5.** Réglez Polarity (Curve Polarity) sur Bi et Ratio (Curve Ratio) sur +127.

## 5. Vérifiez que les paramètres des parties 1 à 3 sont réglés sur Common Assignable Knob.

5-1. Appuyez sur la touche [COMMON].

5-2. Appuyez sur la touche [CONTROL ASSIGN] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, puis tournez le Super Knob. L'écran Common Control Assign s'ouvre.

5-3. Appuyez sur chacun des onglets Destination 6 à 8 pour vérifier que Source est réglé sur AsgnKnob 6 à 8 respectivement, et Destination Parameter sur Part 1 à 3 Volume.



## 6. Réglez la position LEFT sur le Super Knob.

Cela définit les réglages du Super Knob lorsqu'il est tourné complètement vers la gauche.

6-1. Appuyez sur la touche KNOB POSITION [LEFT].

6-2. Assurez-vous que COMMON est sélectionné pour Part select, puis appuyez sur la touche [ASSIGN]. Assurez-vous que les boutons sont réglés sur 5 à 8.

6-3. Pour que seul CFX PopStudioGrand de la partie 1 soit émis, tournez le bouton 6 (Assign6) complètement à droite (sur la valeur maximale) et les boutons 7 (Assign7) et 8 (Assign8) complètement à gauche (sur la valeur minimale).

6-4. Enregistrez les réglages en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche KNOB POSITION [LEFT].

## 7. Réglez la position RIGHT sur le Super Knob.

Cela définit les réglages du Super Knob lorsqu'il est tourné complètement vers la droite.

7-1. Appuyez sur la touche KNOB POSITION [RIGHT].

7-2. Pour que seul TV Show FM EP de la partie 3 soit émis, tournez le bouton 8 (Assign8) complètement à droite (sur la valeur maximale) et les boutons 6 (Assign6) et 7 (Assign7) complètement à gauche (sur la valeur minimale).

7-3. Enregistrez les réglages en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche KNOB POSITION [RIGHT].

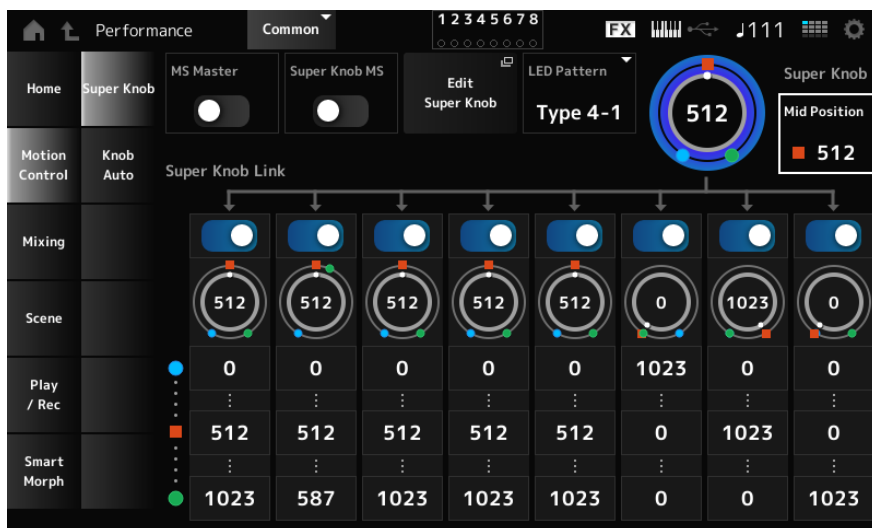
## 8. Réglez la position MID sur le Super Knob.

Activez la position MID, puis tournez le Super Knob pour définir la valeur de la position médiane.

**8-1.** Appuyez sur la touche [NAVIGATION] pour ouvrir l'écran NAVIGATION.

**8-2.** Appuyez sur Super Knob et ouvrez l'écran des réglages du Super Knob.

**8-3.** Définissez la valeur 512 pour Mid Position.



**8-4.** Appuyez sur la touche KNOB POSITION [MID].

**8-5.** Pour que seul l'AN-X Sine Pad PAT de la partie 2 soit émis, tournez le bouton 7 (Assign7) complètement à droite (sur la valeur maximale) et les boutons 6 (Assign6) et 8 (Assign8) complètement à gauche (sur la valeur minimale).

**8-6.** Enregistrez les réglages en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche KNOB POSITION [MID].

Le réglage principal est à présent terminé.

## 9. Réglez avec précision la hauteur de ton.

Ajustez les réglages Curve Type, Ratio et Param de chaque partie, ainsi que LEFT, RIGHT et MID pour KNOB POSITION, si vous le souhaitez.

## Utilisation du séquenceur de mouvements

La fonction Motion Sequencer vous permet de créer des changements de son en contrôlant la durée des paramètres en fonction d'une séquence créée à l'avance. Elle vous permet de configurer des changements rythmiques synchronisés avec le tempo de la performance, de l'arpège ou des rythmes saisis depuis l'appareil connecté et de contrôler ces changements de manière interactive et en temps réel en fonction de la progression du morceau.

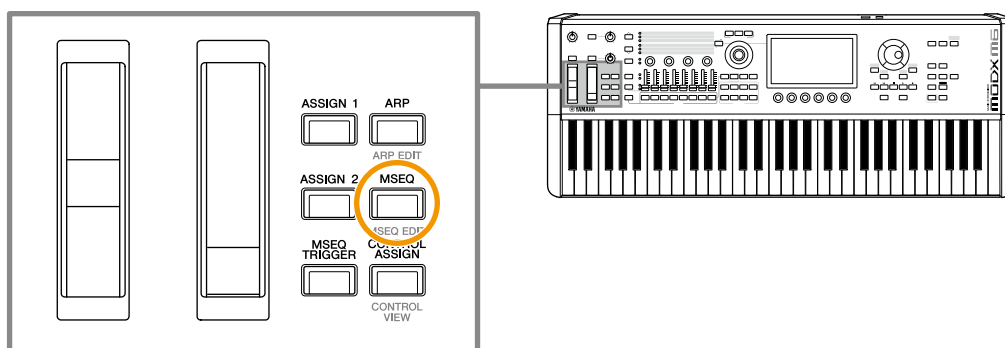
Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre voies dans une seule partie, ou jusqu'à huit voies dans l'ensemble d'une performance. Vous pouvez configurer jusqu'à huit motifs de séquence par voie. Tout comme pour les arpèges, vous pouvez définir Velocity Limit et la méthode de reproduction de la séquence, le nombre de pas, etc. pour la reproduction de la séquence.

### Réglage des paramètres de chaque voie :

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↺] → Motion Seq → Lane

### Activation ou désactivation du séquenceur de mouvements

Pour activer ou désactiver la fonction Motion Sequencer, appuyez sur la touche [MSEQ] sur le panneau supérieur.



### Changement du séquenceur de mouvements à l'aide des boutons

Sélectionnez ARP/MSEQ à l'aide de la touche [QUICK EDIT] pour utiliser les boutons 3 et 4 pour modifier la fonction Motion Sequencer.

Modifiez les réglages du Motion Sequencer en tournant les boutons et en écoutant la reproduction du séquenceur de mouvements.

Pour plus de détails sur les effets des boutons 3 et 4, reportez-vous à Arp/MS → MS Common sur l'écran Common Edit.

### Changement du mode de déclenchement de la séquence de mouvements

La manière dont la fonction Motion Sequence est déclenchée peut être définie à l'aide des paramètres LaneSw et Trigger.

#### LaneSw, Trigger

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↺] → Motion Seq → Lane

Réglage	Lane Sw	Trigger	Sync
Reproduit le séquenceur de mouvements lorsque vous appuyez sur une touche	On	Off	-
Reproduit le séquenceur de mouvements lorsque vous appuyez sur la touche [MSEQ TRIGGER]	On	On	Other than Arp

### Modification du séquenceur de mouvements

La séquence de mouvements comprend jusqu'à 16 pas.

Appuyez sur Edit Sequence pour ouvrir l'écran des réglages Motion Sequence, puis modifiez chaque pas.

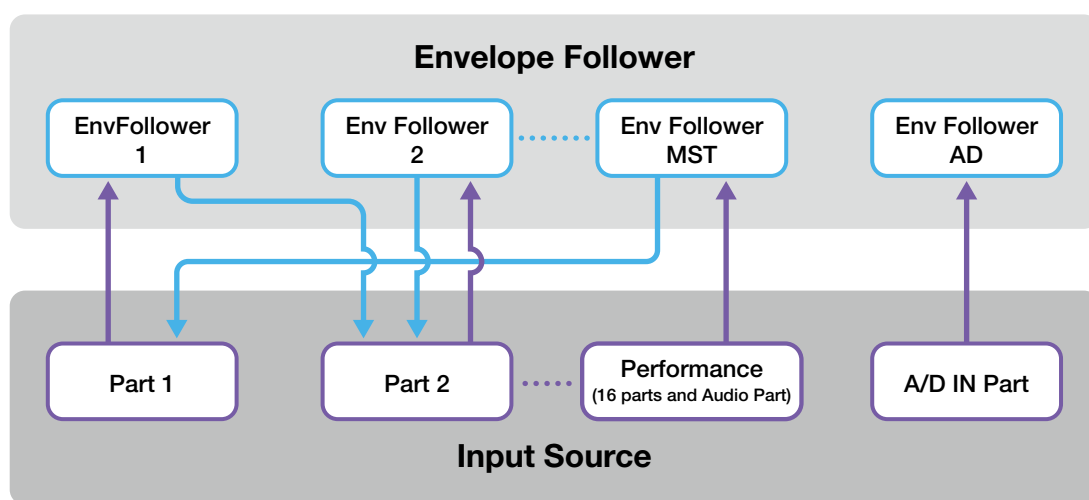
## Utilisation du suiveur d'enveloppe

Envelope Follower (Suiveur d'enveloppe) est la fonction qui extrait l'enveloppe de la forme d'onde de l'entrée audio. Elle est utilisée comme contrôleur pour créer des changements dans le son. Elle permet la sortie des parties et la sortie de l'appareil externe connecté aux prises A/D INPUT.

Par exemple, vous pouvez utiliser le suiveur d'enveloppe d'une partie à laquelle vous avez attribué un motif rythmique en tant que source pour ajouter une variation à une autre partie. C'est utile, par exemple, si vous souhaitez régler le ducking (baisser le volume d'une partie pendant qu'une autre est en cours de reproduction).

Chaque suiveur d'enveloppe possède sa propre source d'entrée, par exemple EnvFollow 1 pour la partie 1, EnvFollow 2 pour la partie 2 et EnvFollow AD pour la partie audio. La sortie de chaque suiveur d'enveloppe peut être modifiée en sélectionnant une source différente à partir de l'écran Control Assign.

Par exemple, vous pouvez configurer le suiveur d'enveloppe de la partie 1 (EnvFollow 1) pour créer des modifications dans la partie 2. La façon dont le son est modifié par la sortie de chaque suiveur d'enveloppe peut être définie sur l'écran Control Assign.



- ← (1) Input signal to Envelope Follower (Fixed)
- ← (2) Output signal from Envelope Follower (The Destination can be changed)

(1) Signal d'entrée vers le suiveur d'enveloppe

(2) Signal de sortie depuis le suiveur d'enveloppe

### Réglages du suiveur d'enveloppe :

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow MST)

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Audio In → Routing → Envelope Follower (EnvFollow AD)

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↺] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow 1-16)



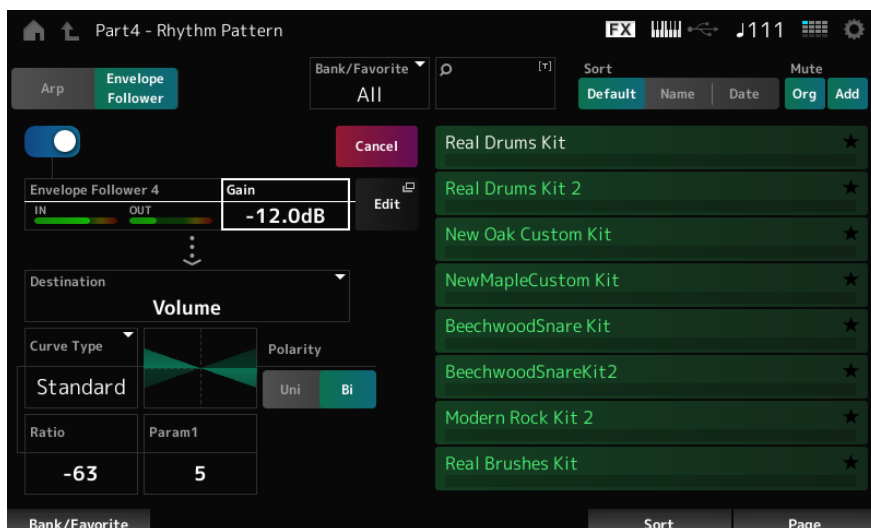
## Réglage du suiveur d'enveloppe à partir de l'écran Rhythm Pattern

Vous pouvez régler le suiveur d'enveloppe à partir de l'écran Rhythm Pattern. Vous pouvez ainsi accéder rapidement aux paramètres du suiveur d'enveloppe souvent utilisés pour les motifs rythmiques.

1. Appuyez sur la touche [SONG/PATTERN] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée pour ouvrir l'écran Rhythm Pattern.
2. Sélectionnez un son de batterie dans la liste affichée à droite de l'écran.
3. Appuyez sur Envelope Follower et activez le commutateur.  
Vous pouvez jouer au clavier pour écouter l'effet du suiveur d'enveloppe.
4. Ajustez les réglages.

Exemple de réglage

- Polarity (Curve Polarity) : Bi
- Ratio (Curve Ratio) : -63
- Gain (Envelop Follower Gain) : -12.0 dB



5. Pour des réglages plus précis, appuyez sur Edit sur l'écran.

L'écran Envelope Follower Edit s'ouvre.

### NOTE

- Vous pouvez sélectionner un nouveau kit ou type d'arpège pour le motif rythmique en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche [SONG/PATTERN] pour revenir à l'écran Rhythm Pattern.
- Les réglages du suiveur d'enveloppe sont conservés même après la sélection d'un nouveau kit ou arpège pour le motif rythmique.

## Utilisation de Smart Morph

Smart Morph est une fonction qui transforme les parties FM-X ou AN-X grâce à l'apprentissage automatique. Cela vous permet de créer un nouveau son pour la partie 1 à partir de plusieurs parties FM-X ou AN-X à reproduire sur le clavier.

### Fonctionnalités de Smart Morph

La fonction Smart Morph analyse chaque son attribué aux parties 9 à 16 et trace un point par partie sur la carte. Chaque point sur la carte représente un son, et la distance entre les points montre les similitudes de ces sons.

### Création d'une nouvelle partie (Learn)

La fonction Learn génère automatiquement des sons pour remplir les écarts entre les points de la carte. Lorsque vous appuyez sur le point sur la carte, le son de ce point est sélectionné pour la partie 1. Vous pouvez le mettre à l'endroit souhaité sur la carte et enregistrer ses réglages pour créer une nouvelle partie.

En faisant glisser le point sur la carte tout en jouant au clavier, ou en déplaçant le Super Knob avec les mouvements de deux à huit points affectés au préalable, vous pouvez également créer des sons entièrement nouveaux.

# Enregistrement des réglages édités

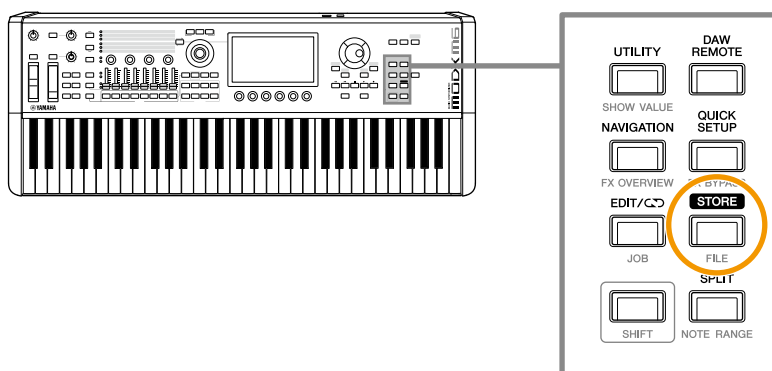
Après l'édition, sauvegardez la performance que vous avez créée dans la mémoire interne. L'enregistrement des réglages dans la mémoire interne est connu sous le nom d'opération « Store ».

## AVIS

- Si vous sélectionnez une autre performance ou mettez l'instrument hors tension sans enregistrer la performance au préalable, vous perdez les réglages que vous êtes en train de modifier.
- Les performances existantes dans la User Bank seront perdues si vous les écrasez. Lorsque vous enregistrez des performances que vous avez modifiées, veillez à ne pas écraser celles existantes. Les réglages importants que vous avez effectués doivent être enregistrés sur un lecteur flash USB (Save). Pour l'opération d'enregistrement, consultez la section « Enregistrement des réglages sur un lecteur flash USB en tant que fichier de sauvegarde (Save) ».

## Comment stocker une performance

### 1. Appuyez sur la touche [STORE].



- Si vous enregistrez une nouvelle performance, Store As New Performance s'affiche.
- Si la performance a déjà été stockée, Overwrite Current Perf. et Store As New Performance s'affichent.

### 2. Pour la stocker en tant que nouvelle performance, appuyez sur Store As New Performance.

Pour écraser une performance déjà stockée, appuyez sur Overwrite Current Perf., puis sur Store (YES).

### 3. Tapez le nom de la performance sur l'écran du clavier.

Utilisez le clavier affiché sur l'écran principal. Vous pouvez utiliser jusqu'à 20 caractères alphanumériques.

### 4. Appuyez sur Done lorsque vous avez fini de saisir le nom.

Lorsque l'opération Store est terminée, l'écran Performance s'affiche.



# Création d'un Live Set

La fonction Live Set est un moyen pratique de passer d'une performance à l'autre lorsque vous reproduisez les morceaux d'une setlist, par exemple.

Sur cet instrument, vous pouvez créer un Live Set simplement en enregistrant votre performance favorite dans chaque emplacement.

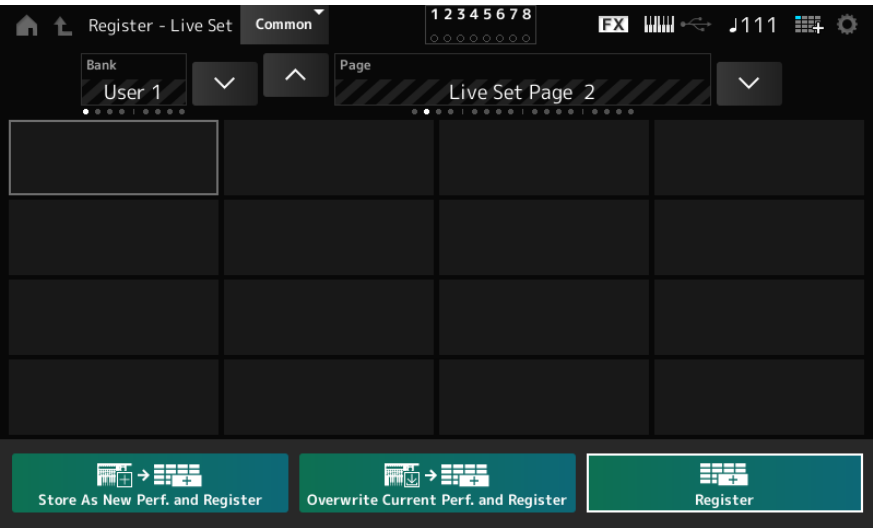
## Enregistrement d'une performance dans l'emplacement

Vous pouvez enregistrer une performance sur le Live Set en suivant la procédure ci-dessous.

**AVIS**

- Stockez la performance que vous venez d'éditer avant de l'enregistrer dans le Live Set. Toutefois, lorsque vous effectuez l'enregistrement dans le Live Set et que vous sélectionnez Store As New Perf. and Register ou Overwrite Current Perf. and Register, vous n'avez pas besoin de stocker votre performance au préalable.
- Si vous sélectionnez une autre performance ou mettez l'instrument hors tension sans enregistrer la performance au préalable, vous perdez les modifications des réglages que vous avez effectuées.

1. **Sélectionnez une performance depuis l'écran Performance.**  
Assurez-vous que la touche [LIVE SET] est allumée complètement ou à moitié.
2. **Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche [LIVE SET].**  
L'écran Live Set Register s'affiche.



3. Appuyez sur le logement dans lequel vous voulez enregistrer la performance pour le sélectionner.
4. Sélectionnez l'une des opérations de stockage disponibles et appuyez sur la touche [ENTER] ou appuyez simplement sur votre sélection à l'écran.

Méthode de stockage	Description
Store As New Perf. and Register	Stocke la performance en tant que nouvelle performance et l'enregistre
Overwrite Current Perf. and Register	Écrase la performance actuelle et enregistre
Register	Enregistre

Modifiez le nom de la performance si nécessaire. Confirmez les modifications pour enregistrer la performance dans le logement.

**NOTE**

Si vous souhaitez enregistrer une nouvelle performance avant un logement déjà enregistré, suivez les étapes ci-dessous.

1. Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur le logement. Un curseur apparaît devant le logement.
2. Tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, sélectionnez la méthode de stockage et appuyez sur la touche [ENTER] ou sur l'écran.

La performance enregistrée dans le dernier logement (coin inférieur droit) de la page Live Set est alors supprimée.

## Échange des performances enregistrées dans des emplacements

Vous pouvez échanger le contenu d'emplacements.

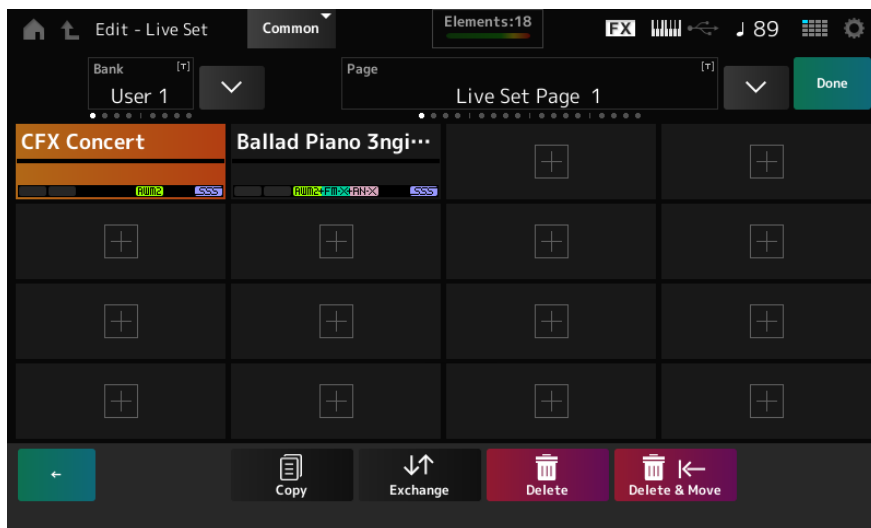
1. Ouvrez l'écran comme suit : [LIVE SET] (ou icône Live Set) → sélection de la banque utilisateur → [EDIT/↺].

L'écran Live Set Edit s'affiche.

Si la page Live Set de la banque Preset ou Library est ouverte, l'écran Live Set Edit ne s'affiche pas.

2. Appuyez sur Job sur l'écran.

L'écran Job s'affiche en bas de l'écran.



3. Appuyez sur l'emplacement depuis lequel vous souhaitez déplacer la performance, puis appuyez sur Exchange.

L'écran Job s'affiche en bas de l'écran.

4. Appuyez sur l'emplacement dans lequel vous souhaitez déplacer la performance.

Les performances des deux emplacements seront échangées.

5. Une fois l'échange terminé, appuyez sur Done.

### NOTE

Si vous souhaitez copier ou échanger la Bank entière ou la Page entière, tandis que l'écran Live Set est affiché, maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche [EDIT/↺]. La boîte de dialogue apparaît alors.

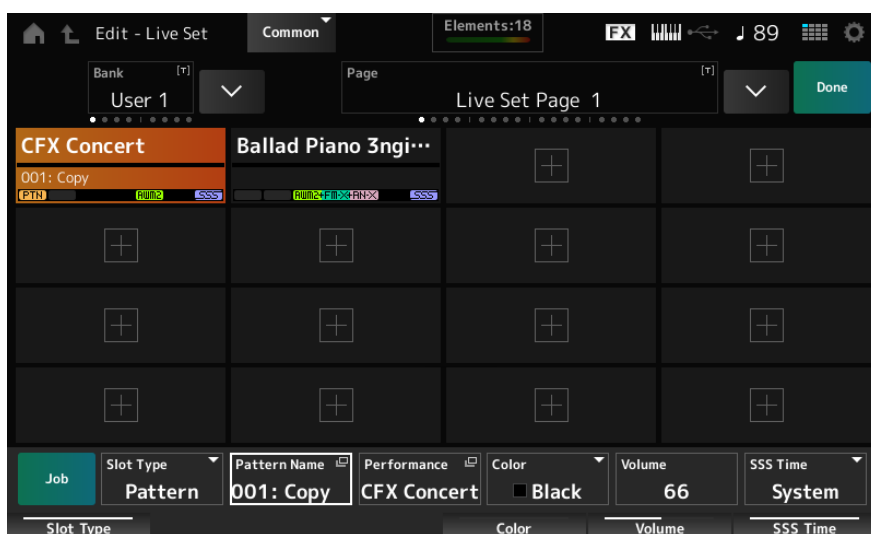
## Enregistrement d'un motif, d'un morceau ou d'un fichier audio dans l'emplacement

Vous pouvez également ajouter des motifs, des morceaux ou des fichiers audio aux emplacements Live Set. De cette façon, vous pouvez sélectionner un emplacement pour reproduire un motif, un morceau ou un fichier audio souhaité, puis reproduire la performance sur le clavier en même temps.

1. Ouvrez l'écran comme suit : [LIVE SET] (ou icône Live Set) → sélection de la banque utilisateur → [EDIT/↺].

L'écran Live Set Edit s'affiche.

Si la page Live Set de la banque Preset ou Library est ouverte, l'écran Live Set Edit ne s'affiche pas.



2. Sélectionnez un emplacement ou appuyez sur [+] sur l'écran.
3. Appuyez sur le logement à partir duquel vous voulez enregistrer la performance sous Slot Type.

Slot Type	Type
Perform	Performance
Song	Songs (Morceaux)
Audio	Fichier audio
Pattern	Patterns (Motifs)

4. Appuyez sur Pattern Name, Audio Name, etc. pour ouvrir l'écran Load.
5. Sélectionnez le motif ou le fichier souhaité à enregistrer dans l'emplacement.
6. Une fois les réglages terminés, appuyez sur Done.

### NOTE

Vous pouvez également enregistrer un motif ou un morceau dans le Live Set en appuyant sur les touches [SHIFT] et [LIVE SET] sur l'écran Pattern ou Song.

## Échange de logements avec le sélecteur au pied

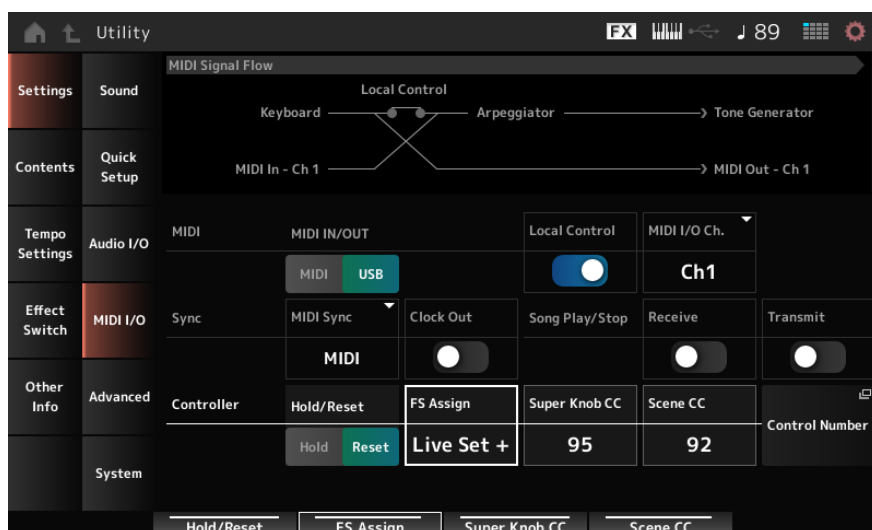
Vous pouvez sélectionner un autre emplacement Live Set en utilisant un sélecteur au pied vendu séparément, tel que le FC4A ou le FC5.

Suivez la procédure suivante.

**1. Connectez un sélecteur au pied (FC4A ou FC5) à la prise FOOT SWITCH [ASSIGNABLE].**

**2. Ouvrez l'écran comme suit : [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.**

L'écran MIDI I/O apparaît.



**3. Réglez FS Assign sur Live Set+ ou Live Set-.**

Avec Live Set+, vous pouvez sélectionner le logement Live Set suivant dans l'ordre.

Avec Live Set-, vous pouvez sélectionner le logement Live Set suivant dans l'ordre inverse.

# Sélection de performances à partir d'un Live Set

Sélectionnez des performances pour une setlist à partir de l'écran Live Set.

## 1. Appuyez sur la touche [LIVE SET] pour ouvrir l'écran.

L'écran Live Set s'affiche.



## 2. Basculez entre Bank et Page selon les besoins.

## 3. Appuyez sur un logement pour le sélectionner.

La performance pour la setlist est alors sélectionnée.

# Jeu au clavier

---

Veillez à sélectionner une performance depuis le Live Set avant de jouer au clavier.

Si vous le souhaitez, vous pouvez également reproduire un motif, un morceau ou un fichier audio spécifique (enregistré dans un emplacement Live Set) en même temps que votre performance au clavier.

## Reproduction d'un motif, d'un morceau ou d'un fichier audio enregistré dans un emplacement Live Set

Vous pouvez jouer au clavier en même temps que la reproduction du motif, du morceau ou du fichier audio enregistré dans l'emplacement.

### NOTE

Pendant la reproduction du morceau ou du motif, vous ne pouvez pas modifier la performance ni sélectionner un autre emplacement. Si vous essayez de les modifier, un message d'erreur apparaîtra.

### 1. Sélectionnez un emplacement sur l'écran Live Set.

### 2. Appuyez sur la touche [▶] (Lecture).

Le motif, le morceau ou le fichier audio enregistré dans l'emplacement sélectionné est alors reproduit.

### NOTE

Pendant la reproduction du motif, du morceau ou du fichier audio, une pression sur la touche [▶] (Lecture) affiche le même écran que l'écran Pattern, Song ou Audio.

### 3. Appuyez sur la touche [■] (Stop) pour arrêter la reproduction.

## 3. Enregistrement et reproduction

Vous pouvez utiliser cet instrument pour enregistrer et reproduire des motifs, des morceaux et des fichiers audio. Les motifs et les morceaux sont enregistrés dans la zone de stockage de l'instrument, tandis que les fichiers audio sont enregistrés sur un lecteur flash USB.

### Terminologie

---

#### Motifs

Les motifs sont composés de données de séquence MIDI, contenant de courtes phrases enregistrées sous forme d'événements MIDI. Ils peuvent être reproduits en boucle ou utilisés avec la fonction Scene. Cet instrument peut contenir jusqu'à 128 motifs dans la zone mémoire.

#### Morceaux

Les morceaux sont composés de données de séquence MIDI, contenant des informations sur le fonctionnement du clavier et d'autres contrôleurs enregistrées sous forme d'événements MIDI. Cet instrument peut contenir jusqu'à 128 morceaux dans la zone mémoire.

#### Pistes

Les pistes sont des emplacements de stockage distincts pour enregistrer la performance au clavier. Une piste contient les informations d'une partie.

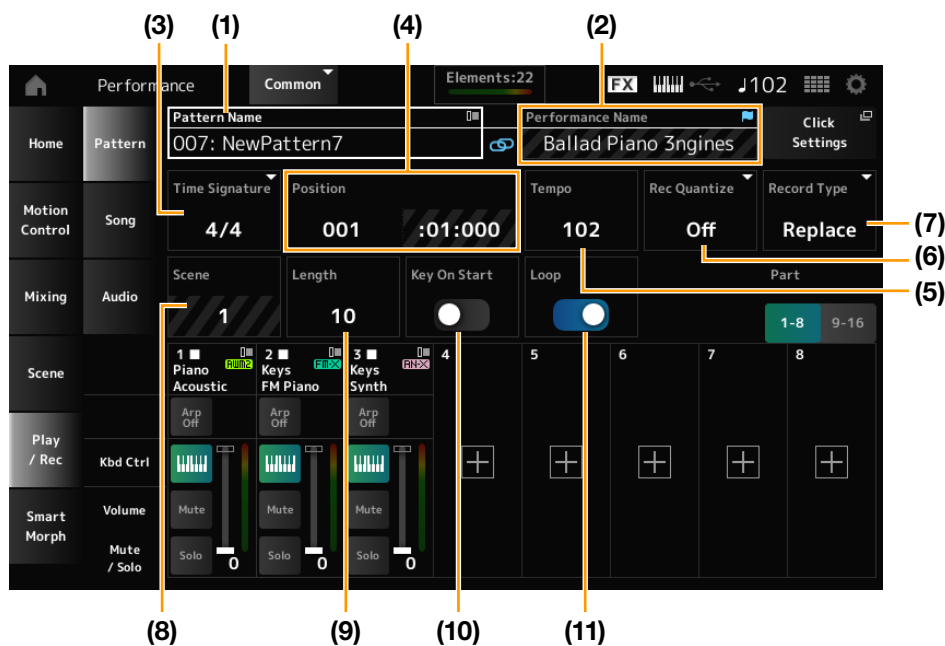
Un maximum de 16 pistes sont disponibles sur cet instrument. Vous pouvez donc utiliser jusqu'à 16 parties pour l'enregistrement et la reproduction.

# Enregistrement et reproduction de motifs

Enregistrez une mélodie sur une piste.

## Enregistrement de motif

1. Sélectionnez le son souhaité pour l'enregistrement sur la piste 1.
  2. Appuyez sur la touche [SONG/PATTERN], puis sur Pattern.  
L'écran Pattern s'affiche.
- NOTE**  
Vous pouvez ouvrir le même écran depuis la touche [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern.
3. Modifiez la longueur de la scène (Length), le tempo (Tempo) et les autres réglages selon les besoins.
  4. Appuyez sur l'une des touches [SCENE] pour sélectionner la scène souhaitée pour l'enregistrement.
  5. Appuyez sur la touche [●] (Enregistrement).  
L'enregistrement est mis en attente.



- |   |   |
|---|---|
| (1) Nom du motif  | (8) Scène   |
| (2) Nom de la performance actuellement sélectionnée   | (9) Longueur du motif   |
| (3) Type de mesure  | (10) Activation ou désactivation de la fonction permettant de démarrer l'enregistrement à l'activation de la touche |
| (4) Position de début de la reproduction et de l'enregistrement                                   | (11) Activation ou désactivation du réglage de la boucle  |
| (5) Tempo   |   |
| (6) Quantification  |   |
| (7) Changement de type d'enregistrement (non affiché lors de l'enregistrement d'un nouveau motif) |   |



**6. Appuyez sur la touche [▶] (Lecture) pour lancer l'enregistrement.**

**7. Jouez du clavier.**

Lorsque Loop est activé, la phrase que vous jouez pendant l'enregistrement est reproduite en boucle, ce qui vous permet de l'enregistrer sur une autre piste tout en conservant l'état d'enregistrement.

**NOTE**

Lorsque vous appuyez sur la touche [●] (Enregistrement) pendant l'enregistrement, elle clignote et le mode Rehearsal (Répétition) est activé. Ce mode vous permet de désactiver temporairement l'enregistrement d'une piste tout en poursuivant sa reproduction. C'est utile si vous voulez tester un son.

Appuyez à nouveau sur la touche [●] (Enregistrement) en mode Rehearsal pour revenir en mode d'enregistrement.

**8. Sélectionnez le son souhaité pour la piste 2 et jouez au clavier en même temps que la phrase que vous avez enregistrée sur la piste 1.**

**9. Enregistrez d'autres pistes si nécessaire.**

Les morceaux et les motifs sont stockés automatiquement lors de l'enregistrement.

Si vous souhaitez modifier le tempo ou la tonalité d'un morceau ou motif après l'enregistrement, puis le stocker, appuyez sur Store Pattern&Perf Settings (ou Store Song&Perf Settings pour un morceau) afin de le stocker.

**NOTE**

Si vous avez édité des paramètres de la performance, vous devez également stocker celle-ci.

## Annulation de la dernière action d'enregistrement (Undo et Redo)

Undo (Annuler) annule la dernière action d'enregistrement et supprime ce qui vient d'être enregistré.

Redo rétablit l'enregistrement qui a été annulé par Undo.

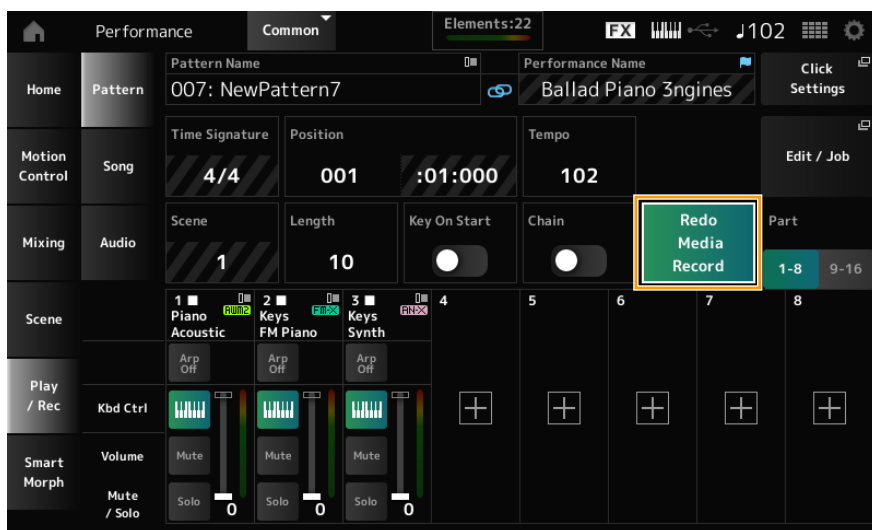
**Undo Media Record** (n'apparaît pas lorsqu'il n'y a aucun enregistrement).

Une pression sur cette touche annule la dernière action d'enregistrement et restaure l'état initial de l'enregistrement.



**Redo Media Record** (n'apparaît que lorsque l'action Undo a été effectuée).

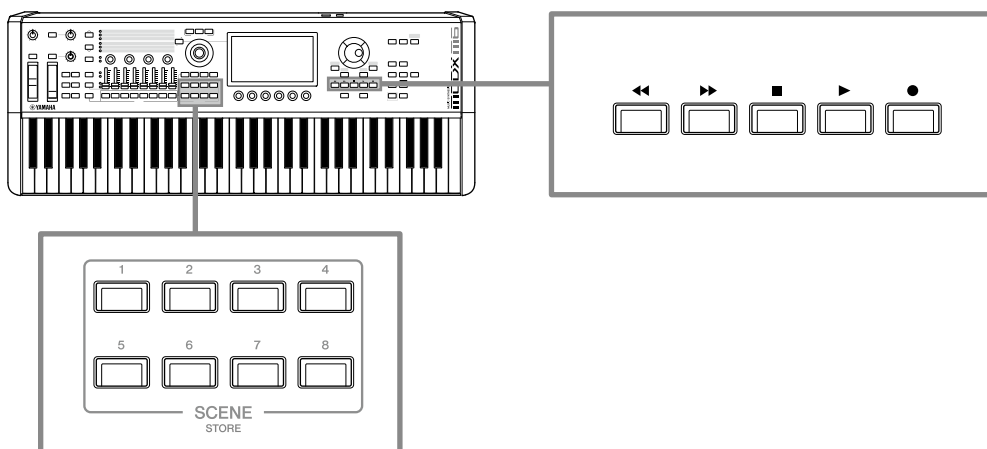
Une pression sur cette touche rétablit l'état antérieur de l'enregistrement avant l'action Undo.



## Reproduction du motif

Pour reproduire le motif enregistré, utilisez les touches de transport du séquenceur.

Vous pouvez utiliser les touches SCENE pour sélectionner une scène à reproduire.



# Enregistrement et reproduction de morceaux

## Enregistrement d'un morceau

La performance au clavier, mais aussi les opérations des contrôleurs et des boutons sont enregistrées sur une piste sous forme de données MIDI.

Lorsque vous jouez sur le clavier ou actionnez un contrôleur, les parties pour lesquelles Keyboard Control Switch est activé sont enregistrées.

Pour les opérations des boutons, les messages de changement de commande et de changement de paramètre sont également enregistrés. Pour plus d'informations sur le changement de commande, reportez-vous à la Data List.

### NOTE

- Lorsque Arp Rec est activé, seul le résultat de la reproduction de l'arpège est enregistré.
- Lorsque Arp Rec est désactivé, les données de l'intégralité de la performance au clavier sont enregistrées, ce qui vous permet de modifier les motifs d'arpège ultérieurement.

### 1. Sélectionnez une performance.

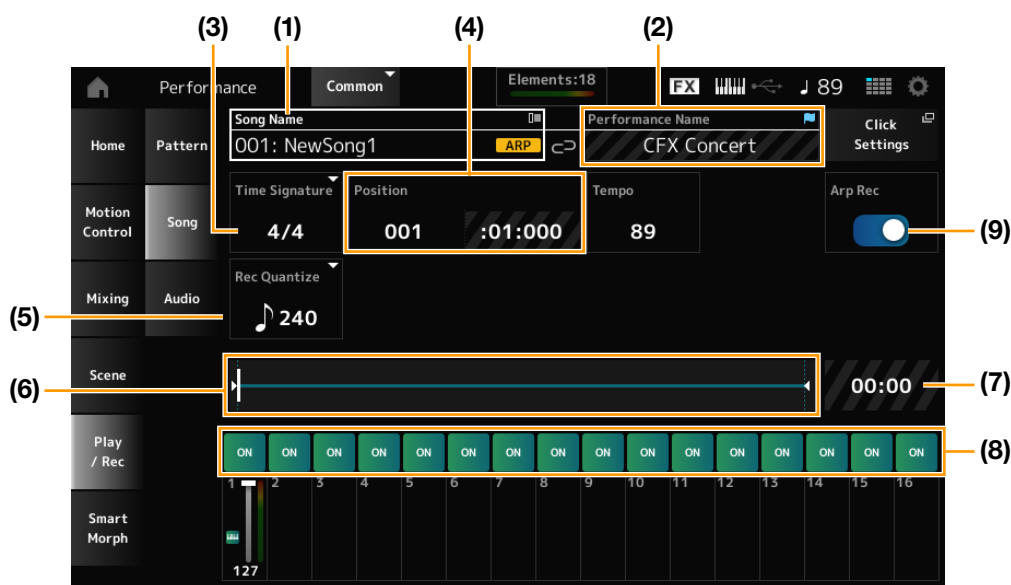
### 2. Appuyez sur la touche [SONG/PATTERN] pour ouvrir l'écran Play/Rec et sélectionner l'onglet Song, puis appuyez sur la touche [●] (Enregistrement).

La touche [●] (Enregistrement) clignote et l'enregistrement est mis en attente.

### NOTE

L'enregistrement peut également être mis en attente en ouvrant l'écran à partir de [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song et en appuyant sur la touche [●] (Enregistrement).

### 3. Modifiez les réglages Time Signature et Rec Quantize si nécessaire.



(1) Nom de morceau

(2) Nom de la performance actuellement sélectionnée

(3) Type de mesure

(4) Position de début de la reproduction et de l'enregistrement

(5) Quantification

(6) Longueur totale de la séquence et position actuelle pour la reproduction

(7) Durée de la séquence entière

(8) Activation/désactivation de la piste à reproduire

(9) Activation/désactivation de l'enregistrement de l'arpège (uniquement pour un nouvel enregistrement)

**4. Lorsque la préparation est terminée, appuyez sur la touche [▶] (Lecture) pour démarrer l'enregistrement.**

Si Click Settings est défini, Precount démarre lorsque vous appuyez sur la touche [▶] (Lecture). Commencez à jouer du clavier après le décompte.

**5. Lorsque la performance au clavier est terminée, appuyez sur la touche [■] (Stop) pour arrêter l'enregistrement.**

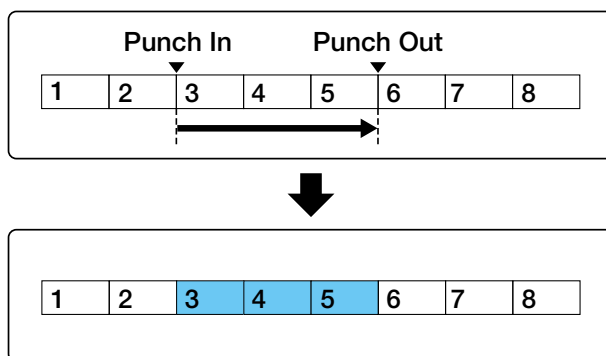
**Réenregistrer certaines parties (début/fin de l'insertion de l'enregistrement)**

Il existe trois types d'enregistrement (Record Type) disponibles sur cet instrument : Replace, Overdub et Punch.

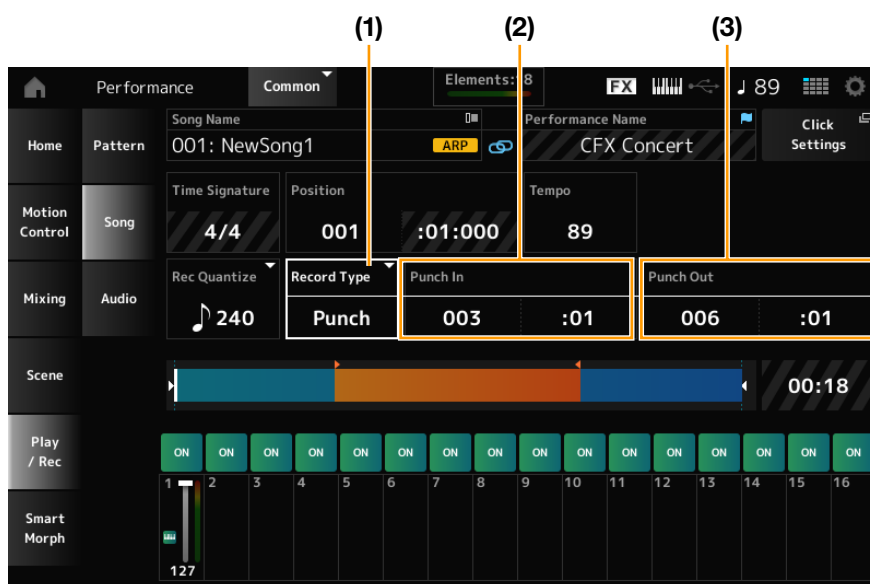
- **Replace** : écrase les données existantes.
- **Overdub** : ajoute une couche au son existant sur la piste.
- **Punch** : écrase la section spécifiée des données existantes.

Si vous souhaitez réenregistrer une section spécifiée, vous pouvez configurer les paramètres Punch-in (Début d'insertion) et Punch-out (Fin d'insertion) pour l'enregistrement Punch.

Lorsque vous démarrez l'enregistrement Punch, le morceau enregistré sera reproduit depuis le début. Lorsque la reproduction atteint la mesure définie pour Punch-in, l'enregistrement démarre automatiquement. L'enregistrement se termine automatiquement lorsqu'il atteint la mesure définie pour Punch-out et le reste du morceau enregistré sera reproduit jusqu'à la fin. Par exemple, si vous souhaitez réenregistrer les mesures 3 à 5 d'un morceau de huit mesures, suivez les instructions ci-dessous.



Pour l'enregistrement Punch-in / Punch-out ci-dessus, configurez les paramètres suivants sur l'écran Record Setup.



**(1) Record Type = Punch**

**(2) Punch In (Mesure et temps du début du réenregistrement) = 003:01**

À partir de la mesure et du temps spécifiés ici, le son de la piste correspondante sera désactivé et votre performance au clavier sera enregistrée.

**(3) Punch Out (Mesure et temps de fin du réenregistrement) = 006:01**

À partir de la mesure et du temps spécifiés ici, la piste sera reproduite.

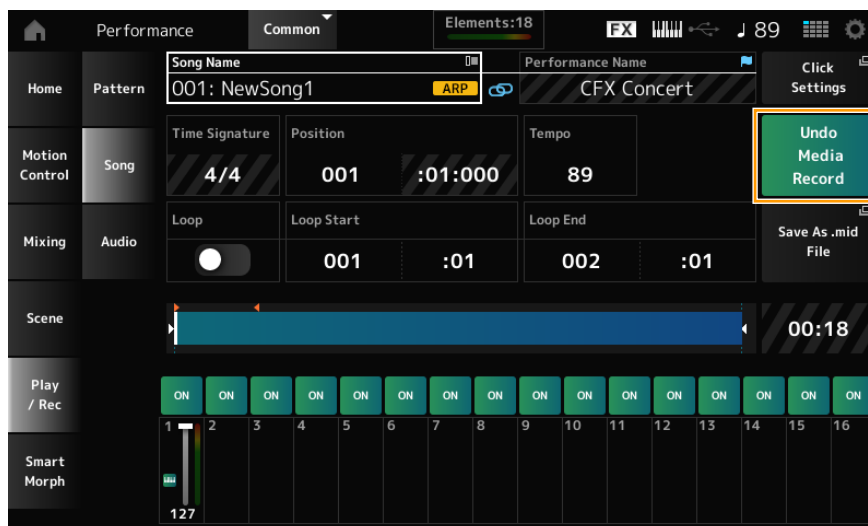
## Annulation de la dernière action d'enregistrement (Undo et Redo)

Undo (Annuler) annule la dernière action d'enregistrement et supprime ce qui vient d'être enregistré.

Redo rétablit l'enregistrement qui a été annulé par Undo.

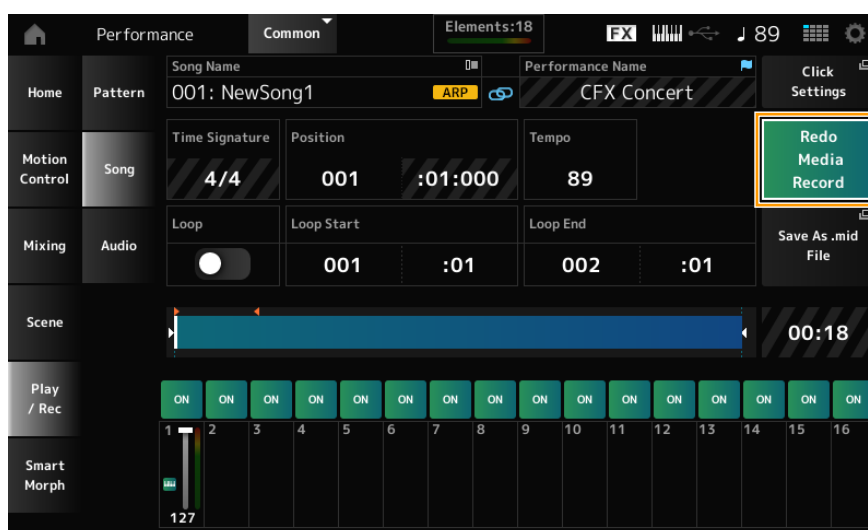
**Undo Media Record** (n'apparaît pas lorsqu'il n'y a aucun enregistrement).

Appuyez pour voir l'écran de confirmation. Continue(YES) annule la dernière action d'enregistrement et restaure l'état initial de l'enregistreur.



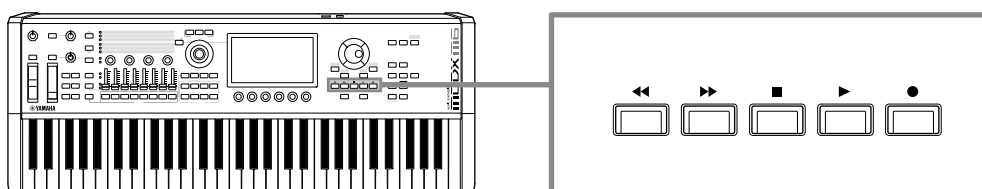
**Redo Media Record** (n'apparaît que lorsque l'action Undo a été effectuée).

Appuyez pour voir l'écran de confirmation. Continue(YES) rétablit l'état antérieur de l'enregistrement avant l'action Undo.



## Reproduction du morceau

Pour vérifier le morceau enregistré, utilisez les touches de transport du séquenceur.



# Enregistrement audio et reproduction de fichiers audio

## Enregistrement audio

Vous pouvez utiliser cet instrument pour enregistrer et reproduire des fichiers audio en stéréo (44,1 kHz, .wav 24 bits). Le niveau d'enregistrement est fixe et il est possible d'effectuer un enregistrement en continu d'une durée maximale de 74 minutes (en supposant que le périphérique de stockage USB ait suffisamment de mémoire disponible).

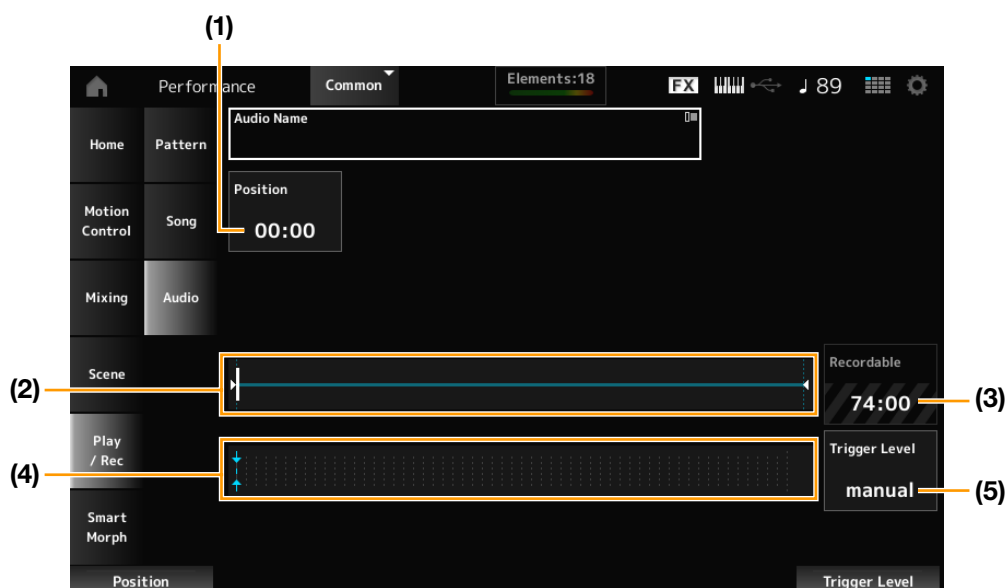
**1. Connectez un lecteur flash USB à la borne USB [TO DEVICE] de l'instrument.**

**2. Ouvrez l'écran à partir de : [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio.**

L'écran d'enregistrement audio apparaît.

**3. Appuyez sur la touche [●] (Enregistrement).**

La touche [●] (Enregistrement) clignote et l'enregistrement est mis en attente.



(1) Position pour l'enregistrement

(2) Longueur totale du fichier audio et position actuelle pour l'enregistrement

(3) Durée totale d'enregistrement

(4) Indicateur de niveau

(5) Trigger Level

**4. Réglez le paramètre Trigger Level.**

Si vous réglez Trigger Level sur manual, l'enregistrement débutera dès que vous appuierez sur la touche [▶] (Lecture).

Sinon, si vous réglez Trigger Level sur une valeur comprise entre 1 et 127, l'enregistrement est automatiquement lancé dès que vous appuyez sur la touche [▶] (Lecture) et que le volume de reproduction dépasse ce niveau.

Le réglage Trigger Level défini ici est indiqué par une ligne bleue sur l'indicateur de niveau (4). Pour des résultats optimaux, donnez à ce paramètre les valeurs les plus faibles possibles afin de capter la totalité du signal, mais veillez à ce que le niveau réglé ne soit pas non plus trop bas afin d'éviter d'enregistrer des bruits indésirables.

**5. Appuyez sur la touche [▶] (Lecture).**

Si vous réglez Trigger Level sur manual, l'enregistrement débute dès que vous appuyez sur la touche [▶] (Lecture). Pendant l'enregistrement, la touche [●] (Enregistrement) s'allume en rouge et la touche [▶] (Lecture) s'allume en vert.

Si vous avez spécifié un niveau de déclenchement compris entre 1 et 127 en tant que Trigger Level, l'enregistrement est automatiquement lancé dès que le volume de la reproduction aura dépassé ce niveau.

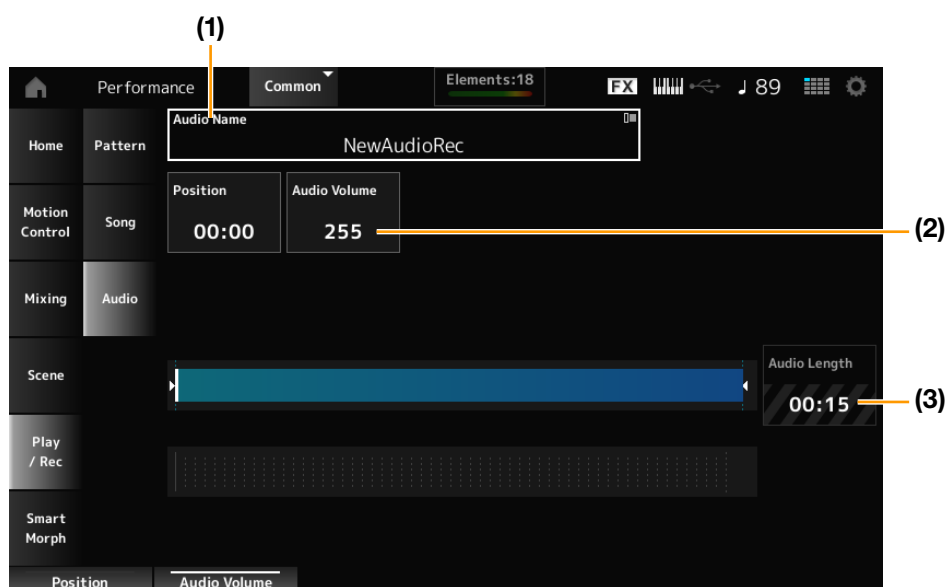
6. Jouez du clavier.
7. Lorsque vous avez fini de jouer, appuyez sur la touche [■] (Stop).  
Le fichier audio enregistré sera sauvegardé sur le lecteur flash USB.

## Lecture d'un fichier audio

Comme indiqué ci-dessous, cet instrument peut lire des fichiers audio (44,1 kHz, 24 bits ou .wav 16 bits en stéréo) à partir d'un lecteur flash USB.

Vous pouvez également jouer une performance au clavier tout en reproduisant le fichier audio.

1. Connectez un lecteur flash USB à la borne USB [TO DEVICE] de l'instrument.
2. Ouvrez l'écran à partir de : [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio.
3. Appuyez sur Audio Name (1), puis sur Load dans le menu contextuel.
4. Sélectionnez le lecteur flash USB souhaité et le dossier contenant les réglages.
5. Sélectionnez le fichier .wav à charger sur le lecteur flash USB.



- (1) Nom du fichier audio
- (2) Volume de reproduction
- (3) Longueur des données audio

6. Appuyez sur la touche [▶] (Lecture).  
Le fichier audio sera reproduit.
7. Positionnez le curseur sur Audio Volume (2), puis ajustez le volume de la reproduction à l'aide du cadran de données.
8. Appuyez sur la touche [■] (Stop) pour interrompre la reproduction.

## 4. Gestion des sauvegardes

Vous pouvez sauvegarder sur un lecteur flash USB les performances, les Live Sets et les réglages Utility que vous avez créés et enregistrés (stockés) sur l'instrument. Vous pouvez aussi charger des réglages depuis les fichiers de sauvegarde stockés sur le lecteur flash USB vers l'instrument.

Cette section explique comment enregistrer tous les réglages de la mémoire utilisateur sur un lecteur flash USB, puis les charger à nouveau dans l'instrument.

Les réglages de performance créés sur cet appareil peuvent également être sauvegardés à l'aide de Soundmondo (un service de gestion et de partage de sons).

**Soundmondo :** <https://www.yamaha.com/2/soundmondo>

### Formats de fichiers disponibles

#### Enregistrement sur un lecteur flash USB

##### Formats communs au MONTAGE M et au MODX M

- Fichier de sauvegarde (.Y2A)  
Tout ce qui se trouve dans la mémoire utilisateur (y compris la zone utilisateur, la zone bibliothèque, les morceaux et les motifs)
- Fichiers utilisateur (.Y2U)  
Tout ce qui se trouve dans la zone utilisateur de la mémoire utilisateur (y compris les réglages Utility et Quick Setup)
- Fichiers bibliothèque (.Y2L)  
Zone utilisateur dans la mémoire utilisateur (à l'exclusion des réglages Utility et de la configuration rapide). Live Set ne consiste qu'en 1 seule banque

Si la taille du fichier est supérieure à environ 2 Go, le fichier sera divisé en deux. Les fichiers partagés portent des extensions différentes.

- Fichiers de sauvegarde (.Y2B)
- Fichiers utilisateur (.Y2W)
- Fichiers bibliothèque (.Y2M)

##### Formats de fichier génériques

- Motifs et morceaux (.MID)  
Motifs et morceaux enregistrés dans la mémoire utilisateur



## Chargement depuis un lecteur flash USB

### Fichiers enregistrés sur le MONTAGE M et le MODX M (.Y2A, .Y2U, .Y2L, .MID)

#### Formats de fichier génériques

- Fichiers audio (.WAV et .AIF)  
Fichiers utilisés comme formes d'onde utilisateur
- Fichiers MIDI (.MID)  
Fichiers utilisés comme motifs et morceaux

#### Formats de fichiers utilisés pour les anciens modèles

- MONTAGE (.X7A, .X7U, .X7L)
- MODX, MODX+ (.X8A, .X8U, .X8L)
- MOTIF XF (.X3A, .X3V, .X3G, .X3W)
- MOTIF XS (.X0A, .X0V, .X0G, .X0W)
- MOXF (.X6A, .X6V, .X6G, .X6W)

#### NOTE

Si le fichier de sauvegarde enregistré sur le MONTAGE M dépasse la capacité de la mémoire de formes d'onde utilisateur du MODX M, ce fichier ne pourra pas être chargé.

# Le lecteur flash USB sera formaté.

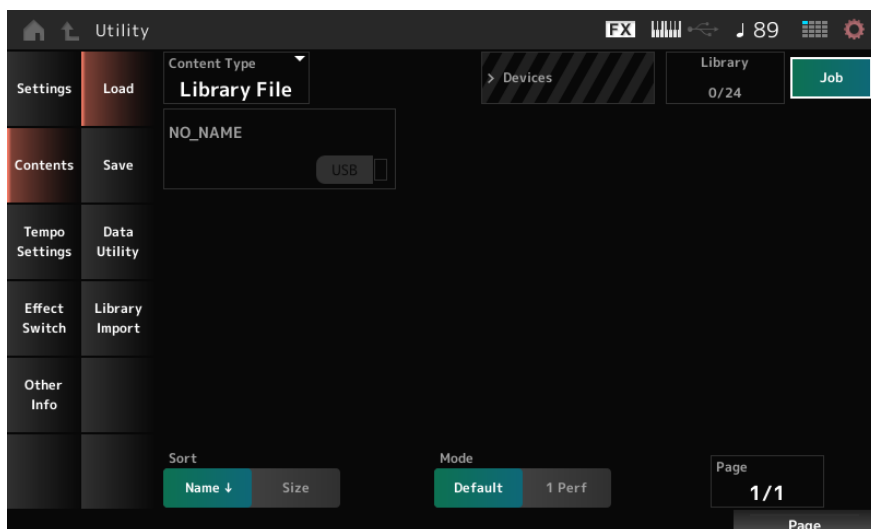
Nous vous recommandons de formater le lecteur flash USB sur l'instrument. Les lecteurs flash USB formatés sur d'autres appareils risquent de ne pas fonctionner correctement avec cet instrument.

## AVIS

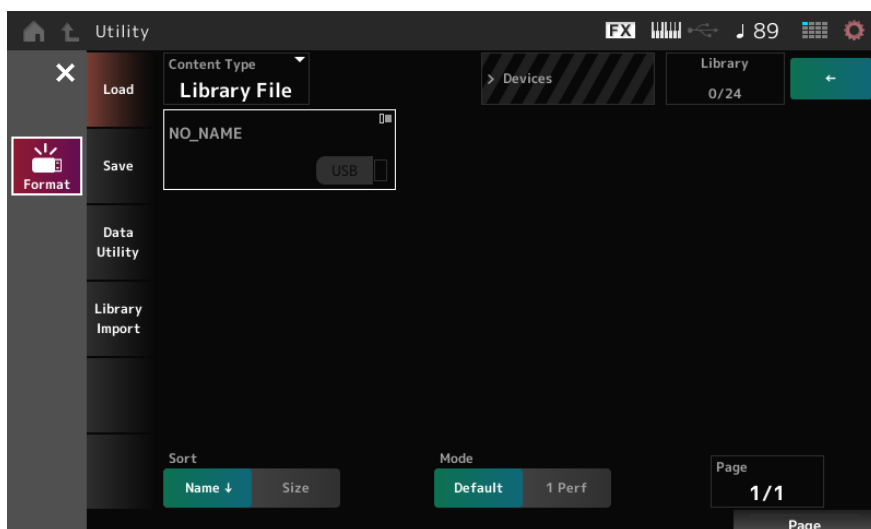
Le formatage d'un lecteur flash USB efface toutes les données stockées dessus. Assurez-vous que le lecteur ne contient pas de données importantes avant de le formater.

## Procédure de formatage

1. Connectez un lecteur flash USB à la borne USB [TO DEVICE] de l'instrument.
2. Ouvrez l'écran depuis [UTILITY] → Contents → Load.  
Vous pouvez ouvrir le même écran en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche [STORE] (Stocker).
3. Appuyez sur Job dans le coin supérieur droit de l'écran, puis appuyez sur le lecteur flash USB connecté.



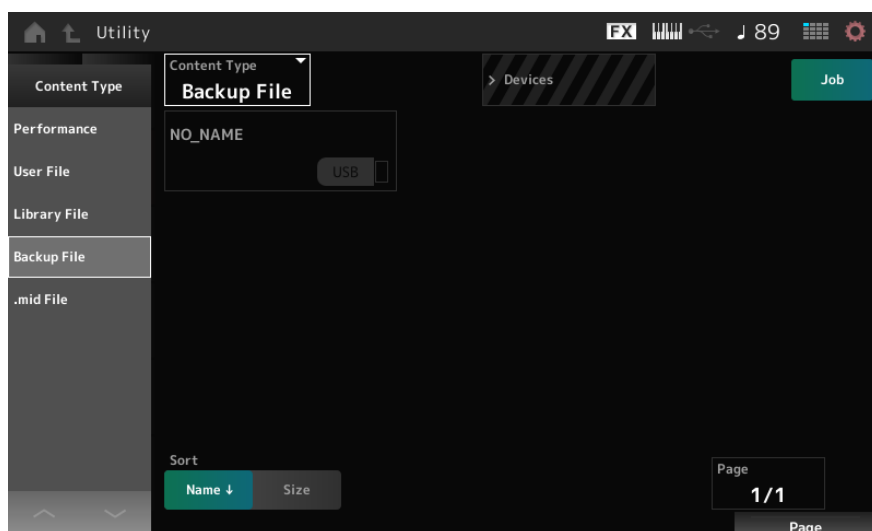
4. Appuyez sur Format dans le menu contextuel.



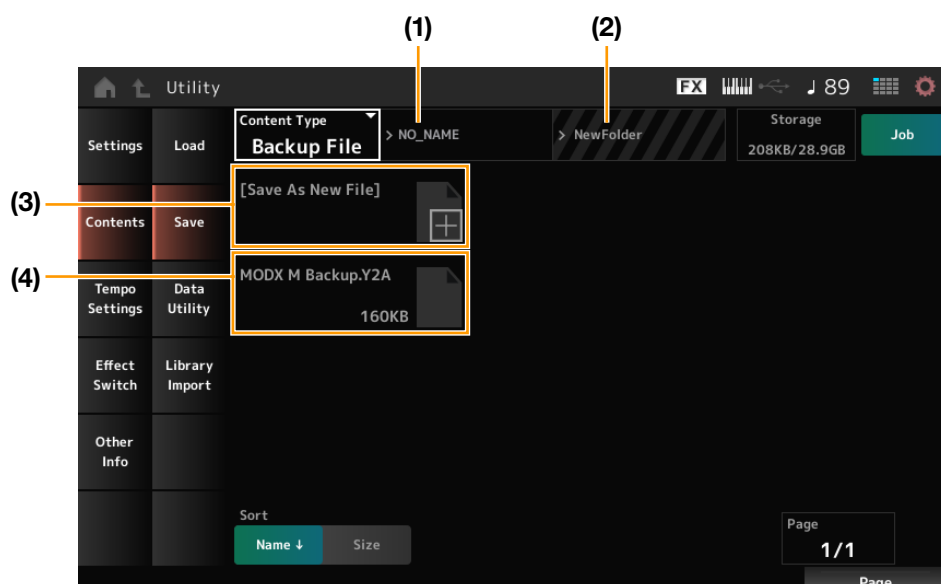
5. Appuyez sur Format(YES).  
Le formatage est terminé.

# Enregistrement des réglages sur un lecteur flash USB

1. Connectez un lecteur flash USB à la borne USB [TO DEVICE] de l'instrument.
2. Ouvrez l'écran depuis [UTILITY] → Contents → Save.  
Vous pouvez ouvrir le même écran en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche [STORE], puis en sélectionnant l'onglet Save.
3. Sous Content Type, sélectionnez Backup File.



4. Sélectionnez le lecteur flash USB et le dossier souhaité pour enregistrer le fichier.



- (1) Nom du dossier parent
- (2) Nom du dossier de destination actuellement sélectionné dans le lecteur flash USB
- (3) Enregistrer sous
- (4) Liste des fichiers déjà enregistrés dans le dossier

**5. Appuyez sur [+] pour Save As New File.**

Cela appelle l'écran de saisie des noms.

**NOTE**

Pour écraser le fichier existant, confirmez le processus en appuyant sur le nom du fichier à l'écran. Appuyez sur Save(YES) pour enregistrer le fichier.

**6. Saisissez le nom du fichier que vous souhaitez utiliser.**

Pour des informations spécifiques sur la manière de saisir les noms de fichiers, reportez-vous au Guide rapide.

**7. Appuyez sur Done pour terminer la saisie du nom.**

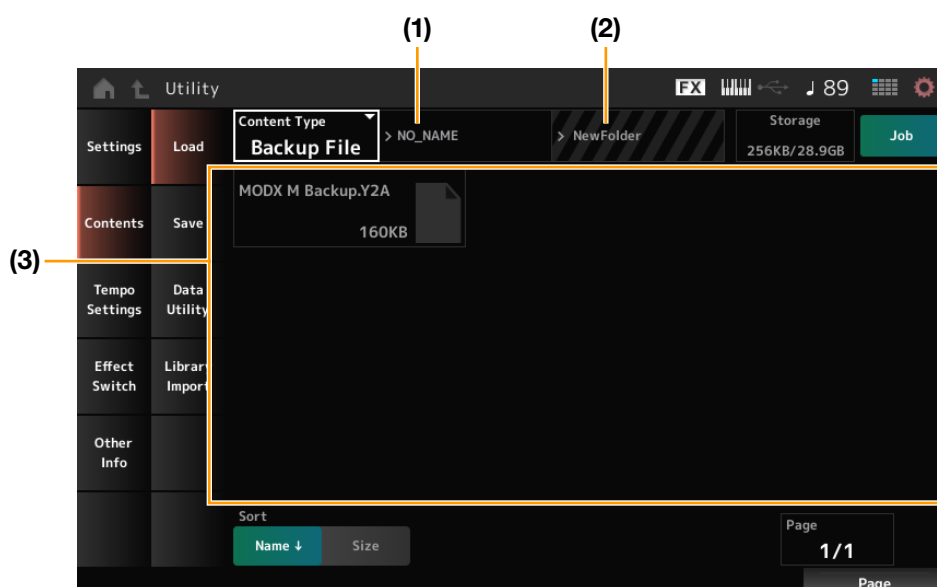
Le fichier de sauvegarde est ensuite enregistré sur le lecteur flash USB.

# Chargement des réglages depuis un lecteur flash USB

## AVIS

Lors du chargement des réglages, les réglages existants sur l'instrument sont écrasés et perdus. Les réglages importants que vous souhaitez conserver doivent être enregistrés sur un lecteur flash USB (Save) avant de charger les réglages.

1. Connectez un lecteur flash USB à la borne USB [TO DEVICE] de l'instrument.
2. Ouvrez l'écran depuis [UTILITY] → Contents → Load.  
Vous pouvez ouvrir le même écran en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche [STORE] (Stocker).
3. Sous Content Type, sélectionnez Backup File.
4. Sélectionnez le lecteur flash USB souhaité et le dossier contenant les réglages.
5. Sélectionnez le fichier à charger sur le lecteur flash USB.



(1) Nom du dossier parent

(2) Nom du dossier souhaité actuellement sélectionné dans le lecteur flash USB

(3) Liste des fichiers déjà enregistrés dans le dossier

## 5. Connexion d'instruments MIDI externes

### Connexion d'un microphone ou d'un appareil audio

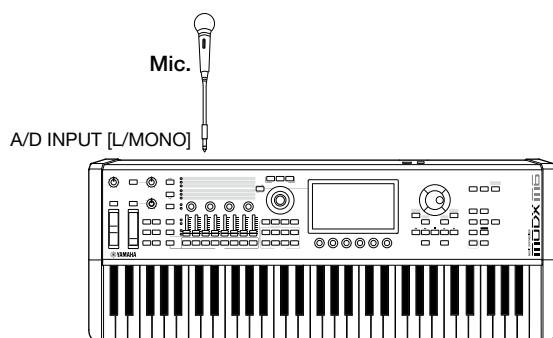
Cet appareil vous permet de connecter des appareils audio, tels que des microphones et des lecteurs de CD, ainsi que des instruments de musique électronique (tel que des synthétiseurs) à la borne A/D INPUT et de lire le son entrant en tant que partie d'entrée audio (partie A/D INPUT).

De même que pour les autres parties, vous pouvez régler le volume, le panoramique, les effets, etc. La partie d'entrée audio est mixée avec d'autres parties et émise en tant que son de cet instrument.

#### Connexion de microphones et d'appareils audio

1. Prenez soin de mettre cet instrument hors tension et de régler le bouton A/D INPUT [GAIN] sur la valeur minimale.
2. Connectez l'appareil externe à la ou aux prises A/D INPUT situées sur le panneau arrière.

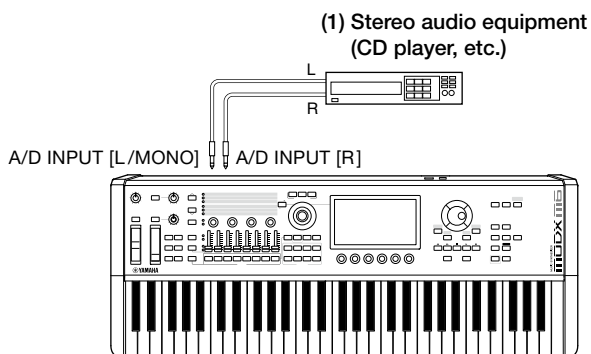
##### ■ En cas de connexion d'un microphone



##### NOTE

Assurez-vous d'utiliser un microphone dynamique. Les microphones à condensateur ne peuvent pas être utilisés.

##### ■ En cas de connexion d'appareils audio, d'instruments de musique électroniques, etc.



##### (1) Appareil audio stéréo (lecteur de CD, etc.)

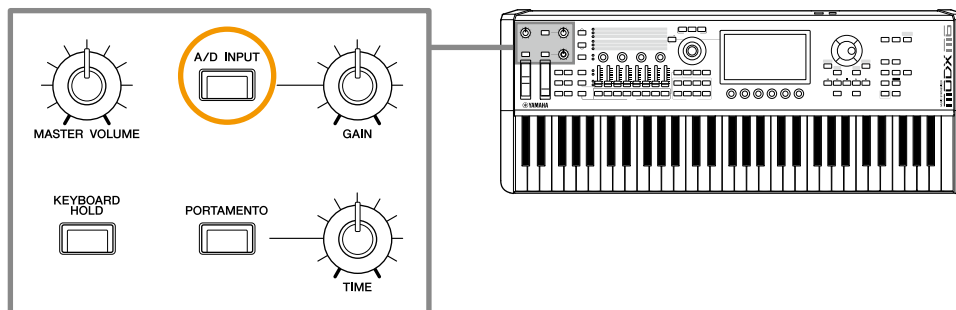
3. Allumez l'appareil connecté, puis cet instrument.
4. Ouvrez l'écran depuis [UTILITY] → Settings → Audio I/O.

**5. Sélectionnez le réglage A/D Input pour l'appareil connecté à la ou aux prises A/D INPUT.**

Réglez ce paramètre sur Mic si un microphone ou un autre appareil présentant un faible niveau de sortie est connecté. Réglez-le sur Line si un appareil audio, un instrument électronique ou tout autre appareil à niveau d'entrée élevé est connecté.

**6. Appuyez sur la touche [A/D INPUT].**

La touche s'allume et l'entrée de l'équipement audio connecté à cet instrument est activée.



**7. Écoutez le son de l'appareil externe connecté au MODX M et tournez le bouton A/D INPUT [GAIN] pour régler le gain.**

**8. Appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)] et sélectionnez la performance que vous souhaitez utiliser avec l'appareil externe connecté au MODX M.**

**9. Jouez au clavier tout en chantant dans le microphone ou en reproduisant le son à l'aide de l'appareil audio.**

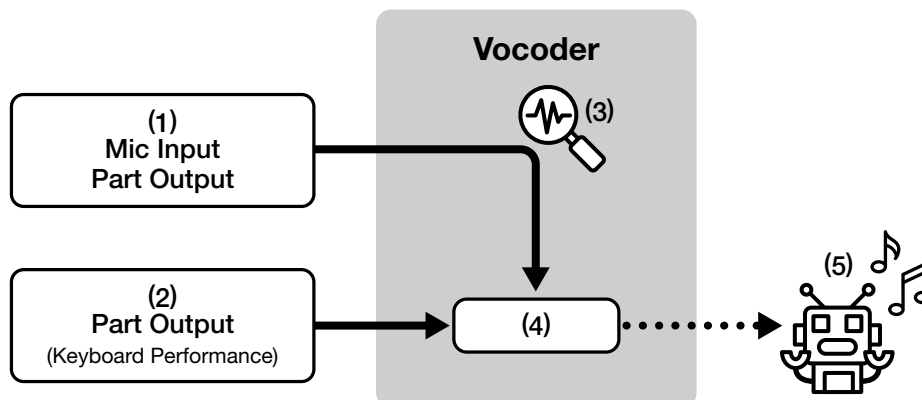
Réglez le volume de l'A/D INPUT sur les curseurs de commande.

## Utilisation du Vocoder

Cet instrument est équipé d'un Vocoder. Le Vocoder est un effet qui traite le son du moteur sonore interne de cet appareil à l'aide des caractéristiques de l'entrée vocale du microphone. Si vous jouez au clavier tout en parlant dans le microphone, le son de l'instrument sera transformé en un son robotique.

Ce mécanisme repose sur la manière dont les humains produisent des sons. Le son produit par les cordes vocales retentit dans la bouche et le nez. La bouche et le nez servent de filtres qui améliorent certaines fréquences, créant ainsi des formants (crêtes à des fréquences spécifiques) dans le son.

L'effet Vocoder applique ce principe en extrayant les caractéristiques de filtre de l'entrée de voix du microphone et reproduit les formants vocaux à l'aide de plusieurs filtres passe-bande. En faisant passer le son des instruments de musique à travers ce dernier, un effet de voix robotique est obtenu.



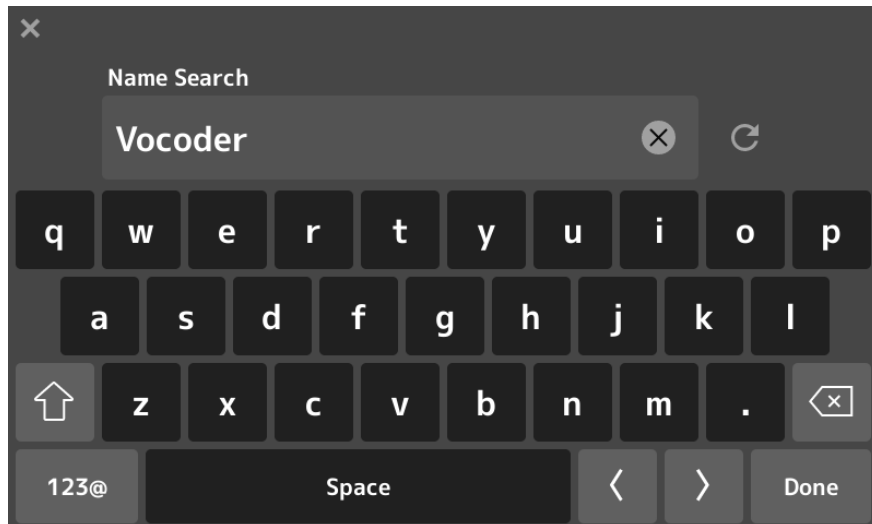
- (1) Entrée de micro ou sortie de partie
- (2) Sortie de partie (sortie de l'instrument)
- (3) Extraction des caractéristiques de la voix
- (4) Reproduction des formants à l'aide de filtres
- (5) Voix de robot

Pour utiliser le Vocoder, connectez le microphone, définissez les réglages A/D Input sur l'écran Utility, puis ajustez le gain. Enfin, sélectionnez une performance qui utilise l'effet Vocoder, comme indiqué ci-dessous.

1. Sur l'écran Performance, appuyez sur la touche [CATEGORY].
2. Appuyez sur la ou les touches de l'écran pour sélectionner la catégorie Pad/Choir.

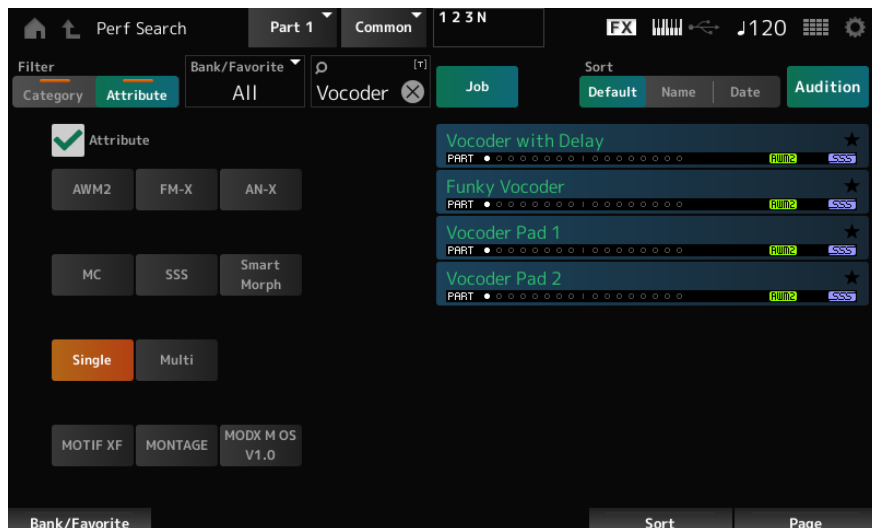


3. Appuyez sur le champ de recherche sur l'écran Category Search et saisissez « Vocoder ».



4. Réglez Filter sur Attribute et sélectionnez Single.

Une liste des performances pour les effets Vocoder s'affiche.



5. Sélectionnez la performance souhaitée et appuyez sur la touche [ENTER] pour confirmer.

# Connexion à un ordinateur ou à un appareil MIDI externe

Les bornes USB et MIDI du panneau arrière servent à connecter un ordinateur et des appareils MIDI externes. Vous pouvez les utiliser pour envoyer des messages de changement de programme à des appareils MIDI externes lorsque vous modifiez la performance.

La fonction Zone est utile pour configurer des appareils MIDI externes.

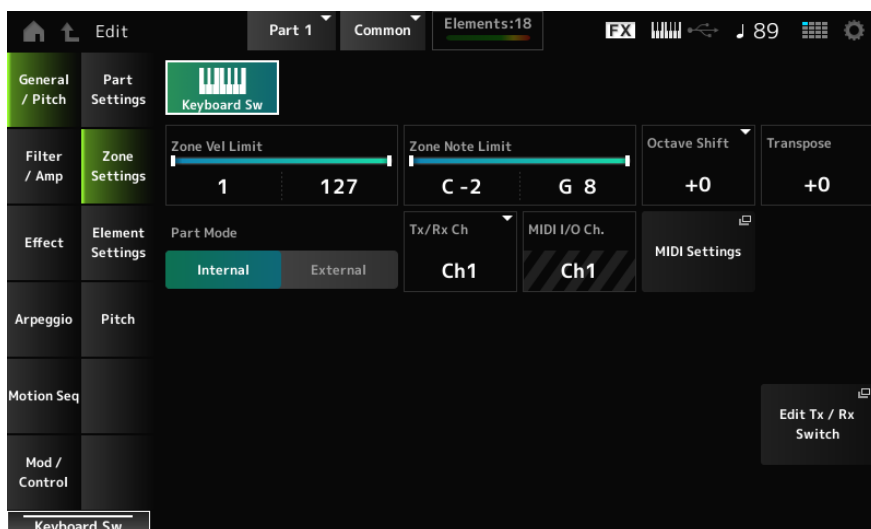
## Configuration de la fonction Zone

La fonction Zone permet de contrôler plusieurs appareils externes à partir du clavier de cet instrument.

Vous pouvez configurer jusqu'à huit zones pour chaque performance.

Par exemple, vous pouvez utiliser cette fonction pour basculer entre le générateur de sons interne et les générateurs de sons externes connectés en fonction de la vélocité ou de la plage de notes.

1. Appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)] pour ouvrir l'écran Performance.
2. Sélectionnez une partie, puis ouvrez l'écran en sélectionnant [EDIT/↩] → General/Pitch → Zone Settings.



3. Vérifiez les réglages Part Mode.

Sélectionnez Internal pour lire le son du générateur de sons et External pour lire le son du générateur de sons externe.

### NOTE

Vous pouvez basculer entre Part Mode, Internal et External en appuyant rapidement deux fois sur la touche PART correspondante lorsque la touche [PART SELECT] est activée.

4. Si nécessaire, définissez les paramètres de Tx/Rx Ch (Transmit-Receive Channel) et de Note Limit.
5. Appuyez sur la touche [STORE] pour enregistrer la performance.

## Connexion et configuration d'un ordinateur

En connectant votre ordinateur à cet instrument, vous pouvez utiliser une application DAW ou un logiciel séquenceur sur l'ordinateur afin de créer votre propre musique.

L'acronyme DAW (digital audio workstation, station de travail audionumérique) désigne des logiciels musicaux utilisés pour l'enregistrement, l'édition et le mixage de données audio et MIDI. Le logiciel DAW type comprend Cubase, Logic Pro Tools et Live.

### Connexion d'un ordinateur et configuration

En connectant un ordinateur à la borne USB [TO HOST], vous pouvez envoyer et recevoir des signaux audio et des messages MIDI.

Un câble USB de type AB et le pilote d'envoi et de réception audio et MIDI sont nécessaires pour la connexion.

Dans Windows, vous devez installer le pilote Yamaha Steinberg USB Driver. Sur un Mac, cela fonctionne uniquement avec le pilote générique inclus dans le système d'exploitation, de sorte que vous ne devez installer aucun pilote.

### Procédure d'installation de Yamaha Steinberg USB Driver

#### 1. Téléchargez la version la plus récente du pilote à partir de l'URL indiquée ci-dessous.

<https://download.yamaha.com/>

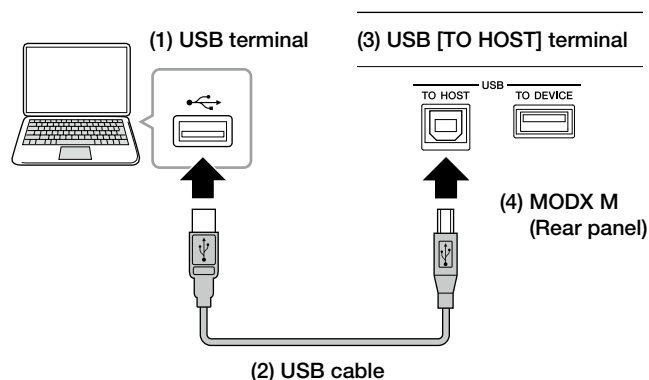
##### NOTE

- Des informations sur la configuration système requise sont également disponibles à l'adresse URL ci-dessus.
- Le pilote Yamaha Steinberg USB Driver est susceptible d'être modifié et mis à jour sans avertissement préalable. Pour en savoir plus et obtenir les informations les plus récentes, consultez l'adresse URL ci-dessus.

#### 2. Décompressez le fichier téléchargé et installez le pilote Yamaha Steinberg USB Driver sur votre ordinateur.

Pour obtenir des instructions sur l'installation du pilote, reportez-vous au Manuel d'installation inclus dans le dossier de téléchargement.

Lorsque vous connectez cet instrument à un ordinateur, utilisez un câble USB pour brancher la borne USB [TO HOST] sur la borne USB de l'ordinateur, comme illustré ci-dessous.



(1) Borne USB

(2) Câble USB

(3) Borne USB [TO HOST]

(4) Panneau arrière de l'instrument

## Configuration de l'envoi et de la réception audio et MIDI

Connectez l'ordinateur à l'aide d'un câble USB, puis définissez les paramètres de gestion de l'audio et du MIDI via la connexion USB.

### • Audio

Peut être utilisé simplement en connectant le câble USB. Si nécessaire, modifiez des réglages tels que la fréquence d'échantillonnage et le gain.

### • MIDI


Connectez le câble, puis configurez les paramètres de transmission et de réception. Suivez les étapes ci-dessous pour la configuration.

Ouvrez l'écran depuis [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUT et sélectionnez USB.

Réglez l'instrument pour activer la transmission et la réception du MIDI via la borne USB [TO HOST].

## À propos des canaux audio

Pour la sortie des signaux audio, vous pouvez utiliser la borne USB [TO HOST] et les prises OUTPUT. Le signal audio envoyé à la borne USB [TO HOST] est constitué de jusqu'à 10 canaux (5 canaux stéréo) à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.

Pour sélectionner le signal à émettre vers un canal spécifique, ouvrez l'écran depuis [PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/

Pour l'entrée de signaux audio, vous pouvez utiliser la borne USB [TO HOST] et les prises A/D INPUT.

Les signaux audio provenant de la borne USB [TO HOST] peuvent contenir jusqu'à 4 canaux (ou 2 canaux stéréo) et les niveaux de sortie pour Digital In L/R et Main L/R sont réglés sur l'écran Mixing ou Performance Edit et sont envoyés vers les bornes OUTPUT.

En outre, le signal audio de la borne A/D INPUT est envoyé vers la section A/D Input de cet instrument sur deux canaux (un canal stéréo) au maximum.

## Canaux MIDI et ports MIDI

MIDI dispose de 16 canaux, mais pour les données de morceaux plus importants, ces 16 canaux peuvent être insuffisants. Par conséquent, le concept de ports MIDI a été créé pour traiter les données avec plus de 16 canaux. Chaque port MIDI peut gérer 16 canaux.

- Un câble MIDI unique peut transmettre des données pour un seul port (16 canaux) à la fois.
- Un câble USB unique peut toutefois traiter des données MIDI pour un total de 8 ports (ou  $16 \times 8 = 128$  canaux) simultanément.

Sur cet instrument, des ports déterminés sont prévus pour les bornes USB, comme indiqué ci-dessous.

### Port 1 : Port utilisé pour gérer la section du générateur de sons de cet instrument

Veillez à configurer le port 1 sur l'appareil MIDI externe ou sur l'ordinateur, si vous souhaitez que le générateur de sons soit reproduit sur cet appareil ou sur l'ordinateur.

### Port 2 : Dédié à l'utilisation de la commande à distance de l'application DAW.

### Port 3 : Dédié à la réception de messages MIDI depuis un appareil MIDI et à leur envoi vers un autre appareil MIDI pour MIDI Thru.

- Les données du port MIDI 3 reçues par la borne USB [TO HOST] sont transmises via la borne MIDI [OUT].
- Les données MIDI reçues par la borne MIDI [IN] sont transmises via la borne USB [TO HOST] en tant que données de port MIDI 3.

Pour envoyer des messages MIDI entre l'instrument et l'ordinateur via le câble USB, vous devez sélectionner le port MIDI et le canal MIDI appropriés. Définissez les réglages du port sur le périphérique externe adapté à la situation.

## Utilisation des fonctions MIDI 2.0

Cet instrument prend en charge la fonctionnalité MIDI 2.0. En connectant cet instrument à un ordinateur qui répond aux exigences opérationnelles de la norme MIDI 2.0, vous pouvez utiliser des données de résolution supérieure à celle d'un instrument MIDI 1.0.

Pour en savoir plus sur la norme MIDI 2.0, consultez le site MIDI 2.0 (<https://www.yamaha.com/2/midi-2-0/>).

Pour en savoir plus sur les messages MIDI 2.0 pris en charge, reportez-vous à la Data List.

<https://download.yamaha.com/>

Pour utiliser la fonctionnalité MIDI 2.0, accédez tout d'abord au réglage depuis [UTILITY] → Settings → Advance → USB Driver Mode et réglez Legacy Mode sur Off, puis connectez un ordinateur compatible avec la norme MIDI 2.0.

## À propos de la production musicale à l'aide de l'ordinateur

En connectant cet instrument et l'ordinateur, vous pouvez utiliser le logiciel DAW comme dans les exemples ci-dessous.

- Utilisation du logiciel DAW sur l'ordinateur pour enregistrer votre performance au clavier en MIDI ou audio
- Utilisation du bloc Générateur de sons pour reproduire le morceau enregistré sur le logiciel DAW

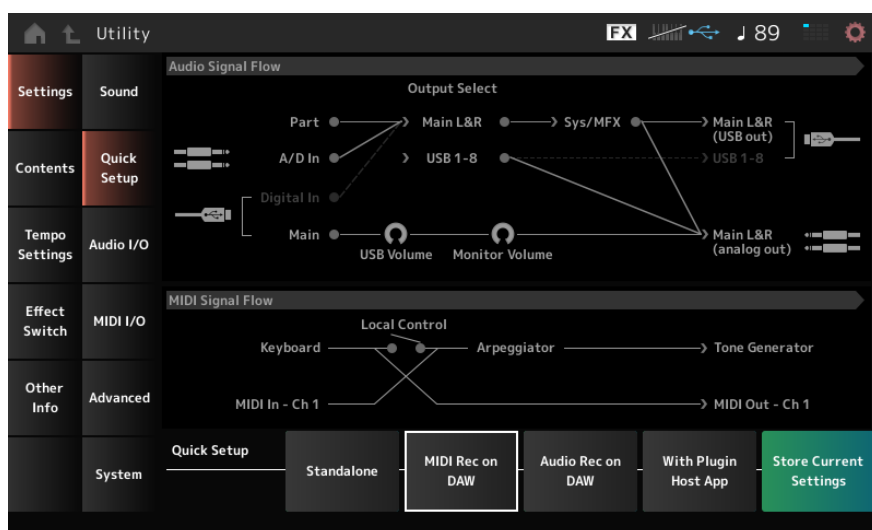
Ces instructions supposent que l'instrument et l'ordinateur sont déjà connectés. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'utilisation du logiciel DAW et de cet instrument.

### Enregistrement MIDI de vos performances au clavier sur le logiciel DAW

Cet exemple montre comment enregistrer votre performance au clavier dans l'application DAW en tant que données MIDI.

#### Réglages sur cet instrument

1. Ouvrez l'écran depuis [UTILITY] → Settings → Quick Setup.
2. Sélectionnez MIDI Rec on DAW.

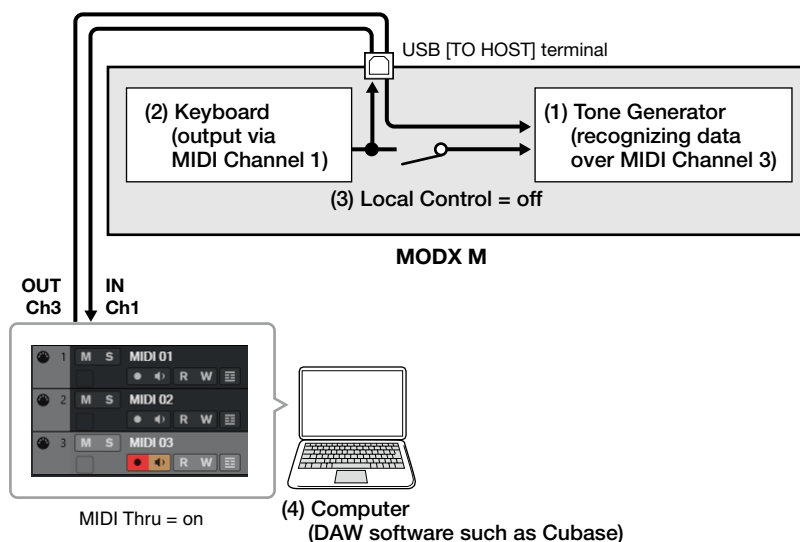


3. Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer l'écran Quick Setup ou appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)] pour ouvrir l'écran Performance et sélectionnez la performance à enregistrer.

## Réglage sur le logiciel DAW

### 1. Activez MIDI Thru.

MIDI Thru est un réglage qui permet d'envoyer des messages MIDI depuis le clavier intégré vers l'ordinateur, puis, en retour, au bloc Générateur de sons de l'instrument en fonction des réglages des pistes d'enregistrement. Comme illustré ci-dessous, les données MIDI saisies sur cet instrument sont, par exemple, envoyées au canal 1. Si MIDI Thru est activé (ON) sur l'ordinateur, elles sont transmises au canal 3 par l'ordinateur pour que le générateur de sons les reproduise sur le canal 3. En utilisant cette configuration, vous pouvez enregistrer la performance au clavier tout en écoutant le même son que la sortie finale.



(1) Bloc du générateur de sons (qui reconnaît les données MIDI du canal 3)

(2) Clavier (canal 1)

(3) Local Control = OFF

(4) Ordinateur (logiciel DAW tel que Cubase)

### 2. Enregistrez la performance de l'instrument sur l'application DAW.

## Utilisation du générateur de sons pour reproduire des morceaux sur l'application DAW

Cette section montre comment utiliser le logiciel DAW comme générateur de sons multitimbral.

Cela vous permet d'utiliser le générateur de sons MIDI de haute qualité sans surcharger le processeur de votre ordinateur.

## Réglages sur cet instrument

### 1. Sélectionnez une performance.

Après avoir sélectionné une performance, il peut être utile d'utiliser l'écran Mixing à partir de [PERFORMANCE (HOME)] → Mixing pour mixer les parties 1 à 16.

Depuis l'écran [UTILITY] → Effect Switch, réglez Kbd Ctrl Lock sur ON pour définir Tx/Rx Ch. pour chaque partie en vue d'activer la réception de messages.

## Réglage sur le logiciel DAW

1. Avec les pistes que vous souhaitez utiliser sur le générateur de sons, réglez la sortie MIDI sur le port 1 de cet instrument.

2. Saisissez les données MIDI de chaque piste.

Le générateur de sons correspondant au canal MIDI de chaque piste est réglé sur l'écran Mixing de cet instrument.

## Utilisation de Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M

Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M est un synthétiseur logiciel doté du même système de générateur de sons que le MONTAGE M et le MODX M physiques.

Étant donné que ce logiciel fonctionne de manière synchronisée avec le matériel MONTAGE M ou MODX M, vous pouvez intégrer en toute transparence les mêmes sons MONTAGE M ou MODX M dans votre production musicale (où le logiciel est plus pratique pour un DAW) et dans votre performance live (où l'instrument réel est utilisé sur scène). Cela vous permet d'utiliser n'importe quelle version de MONTAGE M ou MODX M, en fonction de vos préférences personnelles et de l'application en question.

Pour en savoir plus sur l'installation et l'activation de l'ESP, accédez à la page d'accueil du MODX M depuis la brochure Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information fournie avec l'instrument.

Vous pouvez télécharger le manuel de l'ESP depuis le site Web ci-dessous.

<https://download.yamaha.com/>

## Utilisation de la fonction DAW Remote

La fonction DAW Remote vous permet de commander le logiciel DAW à partir des contrôleurs du panneau supérieur de cet instrument.

Cette fonction ne peut être utilisée que lorsque l'instrument est connecté à un ordinateur à l'aide d'un câble USB. Elle n'est pas disponible lorsqu'il est connecté avec un câble MIDI.

### Réglages sur cet instrument

1. Utilisez un câble USB de type AB pour connecter un ordinateur à la borne USB [TO HOST] de l'instrument.
2. Sélectionnez le logiciel DAW à partir de : [DAW REMOTE] → Settings → DAW.

### Réglage sur le logiciel DAW

Cette section explique comment configurer le logiciel DAW.

Selon la version du logiciel DAW utilisé, il est possible que la procédure de configuration soit différente ou que la configuration elle-même soit impossible. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi correspondant au logiciel DAW que vous utilisez.

#### NOTE

Lorsque la connexion entre l'ordinateur et cet instrument est perdue, il est possible que le logiciel DAW ne reconnaisse pas l'instrument, même après une éventuelle reconnexion. Dans ce cas, redémarrez le logiciel DAW après la reconnexion.

#### • Cubase

1. Device/Studio → Device Settings.../Studio Setup... pour ouvrir la boîte de dialogue.
2. Sélectionnez MIDI → réglages MIDI Port et désélectionnez All MIDI Input pour Port 2 de MODX M-2 ou MODX M.
3. Appuyez sur la touche [+] dans le coin supérieur gauche de la boîte de dialogue, puis sélectionnez Mackie Control dans la liste.
4. Sélectionnez Remote Devices → Mackie Control.
5. Définissez MIDI Input et MIDI Output sur MODX-2 ou MODX M Port2.
6. (Facultatif) Affectez les fonctions souhaitées aux touches F1 à F8 de User Commands.

#### • Logic Pro

1. Sélectionnez Logic Pro X → Preferences → Advanced → et cochez Show [Advanced Tools].
2. Logic Pro X → Control Surfaces → Setup... pour ouvrir la boîte de dialogue.
3. Depuis New → Install..., sélectionnez Mackie Designs sous Mackie Control.
4. Réglez le port de sortie et le port d'entrée de Mackie Control sur MODX M Port2.
5. (Facultatif) Depuis Logic Pro X → Control Surface → Controller Assignments... réglez Zone sur Control Surface: Mackie Control, puis affectez des fonctions à Control F1–F8.

- **Pro Tools**

1. Setup → Peripherals... pour ouvrir la boîte de dialogue.
2. Sélectionnez l'onglet MIDI Controllers.
3. Configurez le paramètre Type sur HUI et Receive From et Send To sur les valeurs prédéfinies (Predefined) MODX M-2 ou MODX M, Port2.

- **Live**

1. Live → Preferences... pour ouvrir la boîte de dialogue.
2. Sélectionnez l'onglet Link/MIDI.
3. Sélectionnez MackieControl pour la surface de contrôle.
4. Définissez MIDI Input et MIDI Output sur MODX-2 ou MODX M Port2.
5. (Facultatif) Affectez les fonctions souhaitées à F1–F8 en réglant le fonctionnement de MIDI Note F#2–C#3 en mode MIDI Map Assign.



## Connexion d'un appareil intelligent

Vous pouvez connecter un appareil intelligent tel qu'un smartphone ou une tablette à cet instrument.

Les applications pour appareils intelligents compatibles avec l'instrument offrent de nombreuses autres méthodes pratiques et agréables d'utilisation de cet instrument de musique.

Pour plus d'informations sur les applications et les appareils compatibles, consultez le site Web de Yamaha.

Pour en savoir plus sur les modalités de connexion, recherchez le document « Smart Device Connection Manual » sur le site Web de Yamaha.

Pour utiliser la communication audio avec un appareil iOS, préparez les adaptateurs suivants en fonction du type de connecteur/borne.

- Borne Lightning : Adaptateur pour appareil photo Lightning vers USB 3
- Port USB Type-C : Adaptateur multiport AV numérique USB-C

Lors de la connexion d'un appareil intelligent, sur l'instrument, accédez à [UTILITY] → Settings → USB Driver Mode et réglez ce paramètre sur Generic.

## Connexion d'instruments MIDI externes

En utilisant des câbles USB et des câbles MIDI standard (disponibles dans le commerce), vous pouvez connecter un instrument MIDI externe à cet instrument.

Vous pouvez utiliser un instrument MIDI externe depuis le clavier intégré, ou le bloc du générateur de sons depuis un clavier ou séquenceur MIDI externe.

### NOTE

Vous pouvez utiliser la borne USB [TO DEVICE] ou la borne MIDI pour connecter l'appareil MIDI externe.

### Connexions d'un appareil MIDI externe aux bornes MIDI

Lors de l'utilisation de bornes MIDI, connectez un appareil MIDI externe avec des câbles MIDI, puis sélectionnez MIDI sous [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

### Contrôle d'un générateur de sons MIDI externe à l'aide de cet instrument

Vous pouvez jouer des sons à partir d'un générateur de sons MIDI externe à l'aide du clavier de cet instrument ou via la reproduction d'un morceau.

Pour jouer séparément les sons du générateur de sons interne et du générateur de sons MIDI externe, utilisez la fonction Zone. Veillez à faire correspondre le canal de transmission MIDI de l'instrument MIDI externe avec le canal de réception MIDI de cet instrument.

### Réglage du canal de réception MIDI de cet instrument

Le canal de sortie MIDI de cet instrument doit être réglé sur une valeur différente selon qu'il existe ou non des parties pour lesquelles Part Mode est réglé sur External.

- **Si Part Mode n'a pas de parties External**

Parties avec Common ou Keyboard Control Switch réglé sur ON : MIDI I/O Ch.

Parties avec Keyboard Control Switch réglé sur OFF : Tx/Rx Ch.

- **Si Part Mode a des parties External**

Parties avec Common ou Keyboard Control Switch réglé sur ON : Tx Ch. pour lesquels Part Mode est réglé sur External et Keyboard Control Switch est réglé sur ON

Parties avec Keyboard Control Switch réglé sur OFF : Part Mode est réglé sur External et l'autre partie sur Tx Ch.

\* Les parties pour lesquelles Part Mode est réglé sur Internal ne transmettront pas de messages MIDI.

### Réglage du canal de réception d'un générateur de sons MIDI externe

Reportez-vous au mode d'emploi du générateur de sons MIDI externe.

Si vous souhaitez diffuser le son uniquement à partir du générateur de sons externe, baissez le volume de cet instrument ou réglez Local Control sur OFF sous [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

## Jouer les sons de cet instrument à l'aide d'un clavier MIDI externe

---

Vous pouvez utiliser les touches d'un clavier MIDI externe pour jouer les performances de cet instrument et modifier les performances.

Veillez à faire correspondre le canal de transmission MIDI de l'instrument MIDI externe avec le canal de réception MIDI du MODX M.

### Réglage du canal de réception MIDI de cet instrument

Parties avec Keyboard Control Switch réglé sur ON : MIDI I/O Ch.

Parties avec Keyboard Control Switch réglé sur OFF : Tx/Rx Ch.

\* Si Part Mode est réglé sur External, la partie ne recevra pas de messages MIDI de l'appareil externe.

### Réglage du canal de transmission d'un clavier MIDI externe

Reportez-vous au mode d'emploi de votre clavier MIDI externe.

## Connexion d'un clavier MIDI USB à la borne USB [TO DEVICE]

---

En connectant un clavier USB MIDI à la borne USB [TO DEVICE], vous pouvez utiliser le clavier connecté exactement comme le clavier intégré, selon les fonctions dont il dispose.

### AVIS

- La puissance de la borne USB [TO DEVICE] est de maximum 5 V/500 mA. Évitez de connecter des périphériques USB d'une intensité de courant supérieure, car cela risque d'endommager l'instrument.
- Utilisez un câble USB de type AB d'une longueur inférieure à 3 mètres.

### Appareils MIDI compatibles

- Appareils MIDI compatibles de classe USB  
Clavier USB MIDI, etc.
- Appareils MIDI de Yamaha qui ont été mis à l'essai pour leur compatibilité  
CP88, CP73, MODX, MODX+, MONTAGE, MOTIF XF, MOXF, MX, reface, YC, MONTAGE M, SEQTRAK

### Notes spécifiques à la communication MIDI

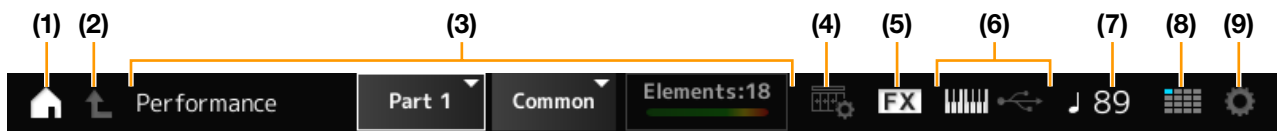
La communication MIDI avec un appareil connecté via la borne USB [TO DEVICE] est régie par des règles spéciales d'autorisation de l'appareil à se comporter comme un clavier intégré.

- La communication MIDI est à sens unique (envoi depuis l'appareil MIDI externe et réception par cet instrument).
- Toutes les données MIDI sont reçues indépendamment des réglages MIDI IN/OUT et MIDI I/O Ch..
- Pour les parties pour lesquelles Keyboard Control Switch est réglé sur ON, les données reçues sur tous les canaux correspondants sont partagées.  
(Par exemple, lorsque Keyboard Control Switch pour les parties 1 à 3 est réglé sur ON, les données reçues depuis l'un des canaux 1 à 3 sont envoyées à l'ensemble des parties 1 à 3.)
- Chacune des parties pour lesquelles Keyboard Control Switch est réglé sur OFF reçoit uniquement les données du canal correspondant.

# 6. Écrans et paramètres

## Barre de navigation

Ce chapitre explique la barre de navigation, qui apparaît en permanence sur l'écran.



**(1) Icône HOME**

Cette icône a la même fonction que la touche [PERFORMANCE (HOME)] du panneau supérieur. Appuyez pour afficher l'écran Performance (HOME).

**(2) Icône EXIT**

Cette icône a la même fonction que la touche [EXIT] du panneau supérieur. Appuyez pour revenir à l'écran supérieur d'un niveau.

**(3) Zone INFORMATION**

Cette zone affiche des informations telles que le nom de l'écran actuellement sélectionné, la parties, l'élément, l'opérateur, l'oscillateur et la touche de batterie.

Appuyez sur ▼ pour basculer entre les parties, les éléments, les opérateurs, les oscillateurs et les touches de batterie.

**• Partie normale**

Lorsqu'une partie normale est sélectionnée, l'état des éléments, des opérateurs et des oscillateurs s'affiche sur le côté droit de cette zone.

Lorsqu'elle est assourdie, l'icône M apparaît sous le numéro.

	Élément (AWM2) Lorsqu'un élément retentit, le ● sous le numéro s'allume en ○. Lorsque vous scindez les éléments en fonction de la vélocité, vous pouvez voir quel élément est en cours de lecture.
	Nombre total d'éléments définis L'indicateur affiche le volume de l'élément actuellement joué
	Opérateur (FM-X)
	Oscillateur (AN-X)

**• Partie de batterie**

Lorsqu'une partie de batterie est sélectionnée, l'état de la touche de batterie s'affiche sur le côté droit de cette zone.

	Nombre total de touches de batterie définies L'indicateur montre le volume de la partie de batterie actuellement jouée
--	---

#### (4) Icône VIEW




Cette fonction vous permet de sélectionner la vue sur l'écran Performance . Appuyez pour afficher la liste des vues sur l'écran Performance.

#### (5) Icône EFFECT

Appuyez pour afficher l'écran Effect Switch. Lorsque l'effet d'insertion, l'effet système ou l'effet principal est désactivé, l'indicateur s'éteint.

#### (6) Icône QUICK SETUP

Appuyez pour afficher l'écran MIDI I/O.

	Activé ou désactivé pour Local Control. Activé lorsque l'icône est activée, désactivé lorsqu'elle est désactivée.
	S'affiche lorsque MIDI IN/OUT est réglé sur MIDI
	S'affiche lorsque MIDI IN/OUT est réglé sur USB

#### (7) Icône TEMPO SETTINGS (Réglages du tempo)

Affiche le tempo de la performance actuellement sélectionnée. Appuyez pour afficher l'écran Tempo Settings.

#### (8) Icône LIVE SET

Appuyez pour afficher l'écran Live Set.

L'emplacement actuellement sélectionné s'affiche en bleu.

#### (9) Icône UTILITY

Appuyez pour afficher le dernier écran Utility ouvert.

# Écrans Performance

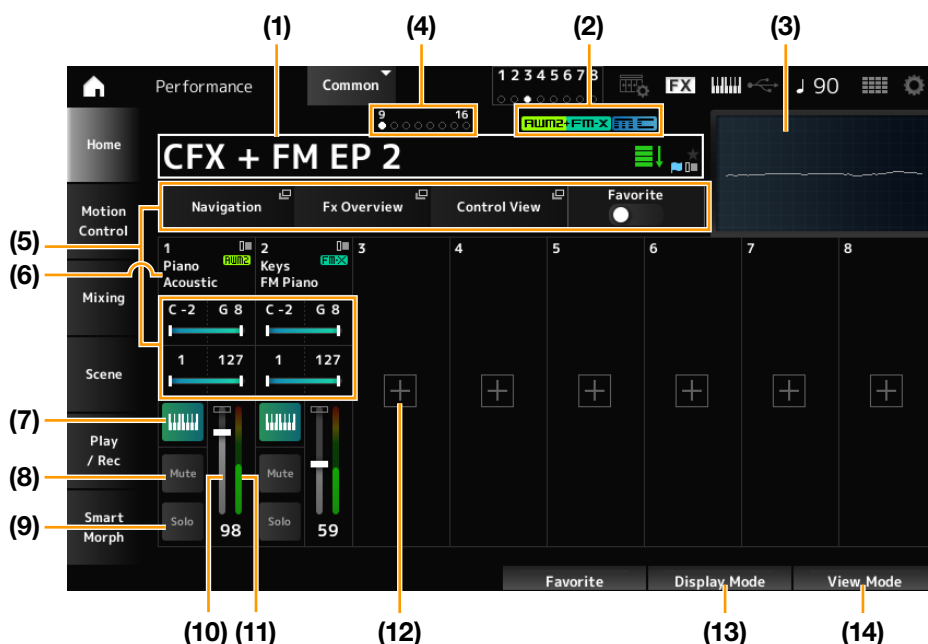
L'écran Performance vous permet de sélectionner une performance à jouer sur le clavier ou de modifier les réglages de la performance afin de la personnaliser.

## HOME

### Opération

Appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)]

Appuyez sur l'icône HOME (🏠)



#### (1) Performance Name

Affiche le nom de la performance sélectionnée. Appuyez pour afficher le menu contextuel pour Category Search, Edit, Recall, etc.

Vous pouvez basculer entre les performances à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] et [DEC/NO]. Il existe deux méthodes de basculement.

- **Default** (📄)  
Bascule dans l'ordre de la liste des performances sur l'écran Performance Category Search.
- **Live Set** (🎹)  
Bascule dans l'ordre des emplacements Live Set.

Vous pouvez régler la méthode de basculement sous [UTILITY] → Settings → System → Perf Inc/Dec.

Vous pouvez vérifier l'état de la performance à l'aide des indicateurs.

- **Indicateur de favori** (★)  
Une ★ s'affiche lorsque vous activez le sélecteur Favorite. Elle s'affiche également sur l'écran Performance Category Search.
- **Indicateur d'édition** (🚩)  
Ce drapeau bleu s'affiche lorsque vous modifiez un paramètre de la performance. L'indicateur d'édition se désactive lorsque vous enregistrez les paramètres à l'aide de la touche [STORE] (Stocker).

## (2) Performance Flag

Les indicateurs de performance s'affichent.

Attribut	Description
AWM2	Performance exclusivement constituée de parties du générateur de sons AWM2
FM-X (1 couleur)	Performance exclusivement constituée de parties du générateur de sons FM-X
FM-X (2 couleurs)	Performances utilisant une partie FM-X contenant des informations Smart Morph
AN-X (1 couleur)	Performances utilisant le générateur de sons AN-X
AN-X (2 couleurs)	Performance utilisant une partie AN-X contenant des informations Smart Morph
MC	Performances intégrant la fonction Motion Control (Commande de mouvement)
SSS	Performance prenant en charge Seamless Sound Switching

\* Les performances combinant plusieurs types de générateurs de sons sont indiquées par le signe « + ».

## (3) Oscilloscope

La sortie Main L&R s'affiche sous la forme d'une forme d'onde.

## (4) Part Indicator

Lorsque le curseur est placé sur Performance Name ou les parties 1 à 8, l'état des parties 9 à 16 s'affiche.

Lorsque le curseur est positionné sur les parties 9 à 16, l'état des parties 1 à 8 s'affiche.

Rien ne s'affiche si les parties 9 à 16 ne sont pas utilisées.

## (5) Zone d'affichage de divers paramètres

Différents paramètres s'affichent dans cette zone en fonction du mode d'affichage (Display Mode).

## (6) Part Name

Le type et la catégorie de la partie, ou le nom de la partie, s'affichent.

Appuyez pour afficher le menu contextuel pour Category Search, Edit, Copy et Property.

Lorsqu'une partie autre que la partie 1 est sélectionnée et que le son est déjà défini pour cette partie, le menu contextuel pour Category Search, Edit, Copy et Delete s'affiche.

## (7) Keyboard Control Switch

Vous pouvez définir les parties qui seront jouées simultanément en activant ou désactivant le paramètre Keyboard Control Switch de chaque partie.

Si la partie est réglée sur Common ou si le paramètre Keyboard Control Switch de la partie est activé, vous pouvez jouer simultanément les parties dont le paramètre Keyboard Control Switch est activé.

Si le paramètre Keyboard Control Switch de la partie est désactivé et que vous jouez au clavier alors que cette partie est sélectionnée, ces sons seront joués.

Paramètres : Off, On

## (8) Part Mute

Active ou désactive l'assourdissement de partie.

Paramètres : Off, On

## (9) Part Solo

Active ou désactive l'isolement de partie.

Paramètres : Off, On

## (10) Part Volume

Règle le volume de la partie.

Paramètres : 0–127

## (11) Part Level Meter

Montre le niveau de sortie audio de la partie.

## (12) [+] (Ajouter)

Appuyez pour afficher l'écran Part Category Search ou Performance Merge, qui vous permet d'ajouter une partie.

## (13) Modification du Display Mode

## (14) Modification du View Mode

# Changement de Display Mode

Lorsque vous changez de Display Mode, différents paramètres s'affichent dans la zone d'affichage de l'écran Home. Vous pouvez sélectionner un autre Display Mode en actionnant le bouton d'affichage correspondant.

## ■ Range



### Navigation

L'écran Navigation s'ouvre.

### Fx Overview

L'écran FX Overview s'ouvre.

### Control View

L'écran Control View s'ouvre.

### Favorite

Active ou désactive le sélecteur Favorite.

Paramètres : Off, On

### Note Limit

Définit la plage de notes (note la plus grave et la plus aiguë) pour la partie.

Lorsque la première note spécifiée est plus aiguë que la seconde (par exemple, C5 à C4), les notes comprises dans les plages C-2 à C4 et C5 à G8 seront jouées.

Paramètres : C-2-G8

### Velocity Limit

Règle la plage de vélocité pour la partie.

Paramètres : 1-127

## ■ FX/Pan



### Var Return

Règle le niveau de sortie (niveau de retour) des signaux traités par l'effet de variation.

Paramètres : 0–127

### Rev Return

Règle le niveau de sortie (niveau de retour) des signaux traités par l'effet de réverbération.

Paramètres : 0–127

### Pan

Règle la position de balayage panoramique (position stéréo) de la performance actuellement sélectionnée.

Paramètres : L63–C (center)–R63

### Volume

Règle le volume de la performance actuellement sélectionnée.

Paramètres : 0–127

### Var (Part Variation Send)

Règle le niveau des signaux transmis à l'effet de variation de la partie.

Paramètres : 0–127

### Rev (Part Reverb Send)

Règle le niveau des signaux transmis à l'effet de réverbération de la partie.

Paramètres : 0–127

### Dry (Part Dry Level)

Règle le niveau du son pur (ou le niveau des signaux non traités par l'effet système) de la partie.

Paramètres : 0–127

### Pan (Part Pan)

Règle la position de balayage panoramique (dans le champ stéréo) de la partie.

Paramètres : L63–C (center)–R63



## ■ Arp/MS/Porta



### Arp Select

Sélection de l'arpège

Paramètres : 1–8

### MS Select

Change la sélection de Motion Sequence (séquence de mouvements).

Paramètres : 1–8

### Portamento Switch

Active ou désactive le portamento pour les parties dont Portamento Part Sw est réglé sur On.

Ce sélecteur est lié à la touche [PORTAMENTO] sur le panneau supérieur.

Paramètres : Off, On

### Portamento Time

Règle la durée (ou la vitesse) de transition de la hauteur de ton du Portamento pour la partie.

Valeur de décalage du temps de portamento de la partie (valeur ajustée par rapport à la référence).

Paramètres : –64–+0–+63

### Arp On/Off (Arpeggio Part Switch)

Active ou désactive l'arpège pour la partie.

Lorsque Arpeggio et Arpeggio Hold sont tous deux activés, Arp Hold On s'affiche.

Lorsque Arpeggio est réglé sur On, vous pouvez activer ou désactiver Arp Hold en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche Arp On/Off sur l'écran.

Paramètres : Off, On

### MS On/Off (Motion Sequencer Part Switch)

Active ou désactive la fonction Motion Sequencer appliquée à la partie.

Paramètres : Off, On

### Prt On/Off (Portamento Part Switch)

Active ou désactive le portamento de la partie.

Paramètres : Off, On

### Time (Portamento Part Time)

Règle la durée de transition de la hauteur de ton du portamento de la partie.

Paramètres : 0–127

## ■ Mode/Transpose



### MIDI I/O Ch.

Règle le canal MIDI de l'entrée et la sortie de Common et de la partie dont le paramètre Keyboard Control Switch doit être réglé sur On.

Paramètres : Ch1–Ch16

### Octave Shift (Keyboard Octave Shift)

Décale la hauteur de ton des touches par octaves.

Ce paramètre est lié aux touches OCTAVE du panneau supérieur.

Paramètres : –3–+0–+3

### Transpose (Keyboard Transpose)

Décale la hauteur de ton des touches par demi-tons.

Paramètres : –11semi à +0semi à +11semi

### NOTE

Si la hauteur de ton dépasse la plage (C-2 à G8) que la section source du son de l'unité peut jouer, une note supérieure (ou inférieure) d'une octave est produite.

### Int/Ext (Part Mode)

Précisez s'il faut utiliser la source sonore intégrée de l'instrument (Int) ou une source sonore externe (Ext).

Paramètres : Int, Ext

### Ch (Tx/Rx Ch)

Définit le canal de transmission et de réception des messages MIDI pour la zone lorsque Part Mode est réglé sur Internal et que le paramètre Keyboard Control Switch est désactivé (Off).

Paramètres : Ch1–Ch16, Off

### Ch (Transmit Ch)

Définit le canal de transmission et de réception des messages MIDI pour la zone lorsque Part Mode est réglé sur External.

Paramètres : Ch1–Ch16

### Oct (Zone Octave)

Décale la hauteur de ton de la zone par octaves.

Paramètres : –3–+0 (standard)–+3

### Trans (Zone Transpose)

Décale la hauteur de ton de la zone par demi-tons.

Paramètres : –11–+0 (standard)–+11

## ■ Filter



### Cutoff (Cutoff Frequency)

Modifie le son en réglant la fréquence de coupure du filtre.

Lorsque le filtre passe-bas est sélectionné, des valeurs plus élevées produisent un son plus clair et des valeurs plus faibles génèrent un son plus sombre.

Cela est spécifié comme une valeur de décalage par rapport à la fréquence de coupure du filtre pour la partie.

Paramètres : -64—+0—+63

### Resonance

Ajoute des caractéristiques spéciales au son en ajustant le niveau du signal près de la fréquence de coupure.

Ce paramètre est défini en tant que valeur de décalage par rapport à la résonance du filtre de la partie.

Paramètres : -64—+0—+63

### FEG Depth

Définit la plage de profondeur de la variation de la fréquence de coupure contrôlée par le FEG.

Ce paramètre est défini en tant que valeur de décalage par rapport à la profondeur de générateur d'enveloppe de filtre de la partie.

Paramètres : -64—+0—+63

### Cut (Part Cutoff Frequency)

Modifie le son en réglant la fréquence de coupure du filtre de la partie.

Lorsque le filtre passe-bas est sélectionné, des valeurs plus élevées produisent un son plus clair et des valeurs plus faibles génèrent un son plus sombre.

Ce paramètre est défini en tant que valeur de décalage par rapport à la fréquence de coupure réglée sur l'écran Filter Type.

Paramètres : -64—+0—+63

### Res (Part Resonance)

Ajoute des caractéristiques spéciales au son en ajustant le niveau du signal près de la fréquence de coupure de la partie.

Ce paramètre est défini en tant que valeur de décalage par rapport à la résonance du filtre définie sur l'écran Filter Type.

Paramètres : -64—+0—+63

### FEG (Part FEG Depth)

Définit la plage de changement de fréquence de coupure contrôlée par le réglage FEG sur l'écran Filter Type.

Lorsqu'il est défini sur 0, les réglages de l'écran Filter Type sont utilisés tels quels.

Paramètres : -64—+0—+63

## Changement de View Mode

Vous pouvez accéder à des informations plus détaillées à partir de l'écran Home à l'aide de View Mode.

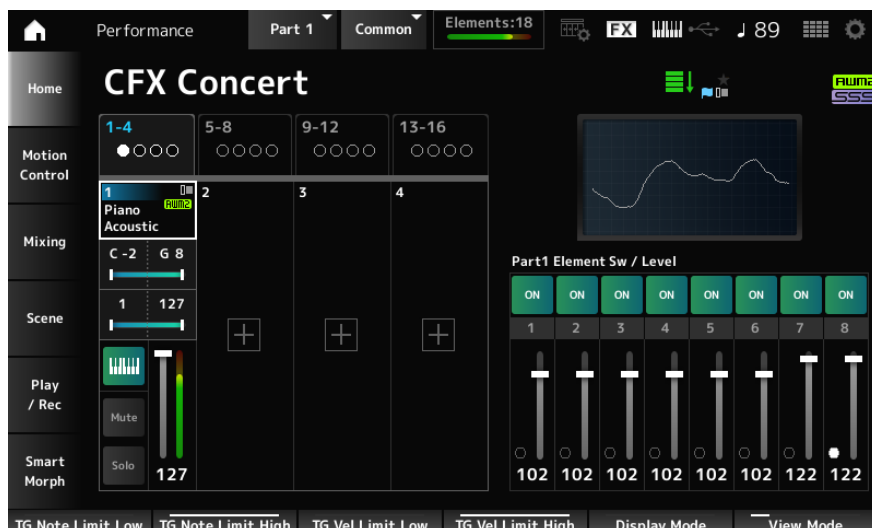
Vous pouvez sélectionner un autre View Mode en actionnant le bouton d'affichage correspondant.

Lorsque le curseur est positionné sur Performance Name, vous pouvez également changer de vue en appuyant sur la touche [PERFORMANCE (HOME)].

### ■ Part Info

#### • Element Sw/Level

S'affiche lorsque la partie actuellement sélectionnée est une partie normale (AWM2).



#### Element Sw (Element Switch)

Active ou désactive l'élément.

Paramètres : Off, On

#### Element Level

Définit le niveau de sortie de l'élément.

Paramètres : 0–127

#### • Drum Key

S'affiche lorsque la partie actuellement sélectionnée est une partie de batterie.



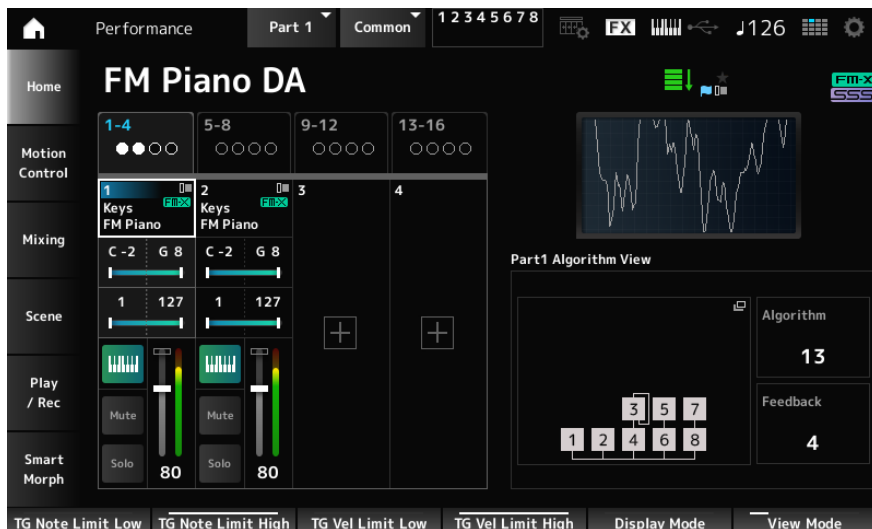
#### Drum Key Level

Définit le niveau de sortie de la touche de batterie.

Paramètres : 0–127

- **Algorithm**

S'affiche lorsque la partie actuellement sélectionnée est une partie normale (FM-X).



### Algorithm (Algorithm Number)

Change de numéro d'algorithme.

Appuyez sur l'image de l'algorithme pour ouvrir l'écran Algorithm Search (Recherche d'algorithme).

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

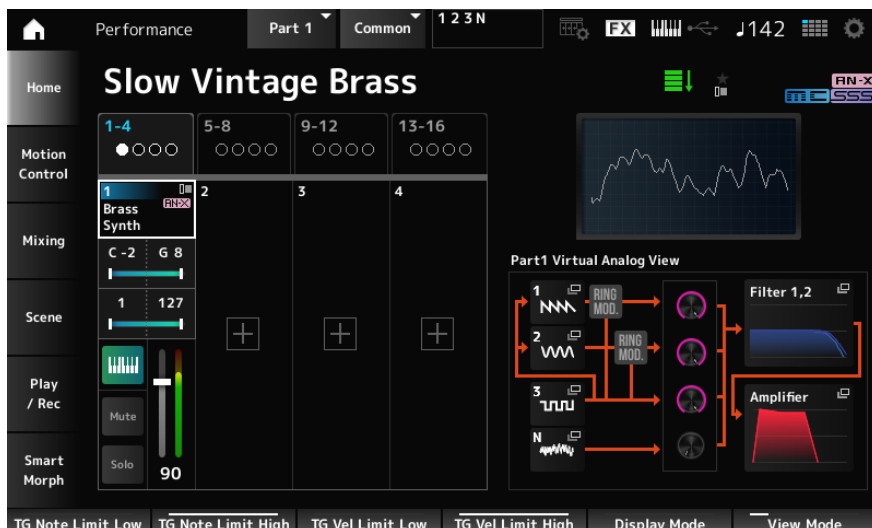
### Feedback (Feedback Level)

Réglez le degré (niveau) de feedback (modulation du modulateur lui-même à l'aide de la forme d'onde en sortie de la porteuse modulée par le modulateur).

Paramètres : 0–7

- **Virtual Analog**

S'affiche lorsque la partie actuellement sélectionnée est une partie normale (AN-X).



### 1–3 (Oscillator 1–3)

Ouvre l'écran OSC/Tune pour l'édition de parties (AN-X).

### N (Noise)

Ouvre l'écran Noise pour l'édition de parties (AN-X).

### Oscillator Level

Règle le niveau de sortie de l'oscillateur.

Paramètres : 0–511

## Noise Level

Règle le niveau de bruit.

Paramètres : 0–511

## Filter 1, 2

Ouvre l'écran Filter Type pour l'édition de parties (AN-X).

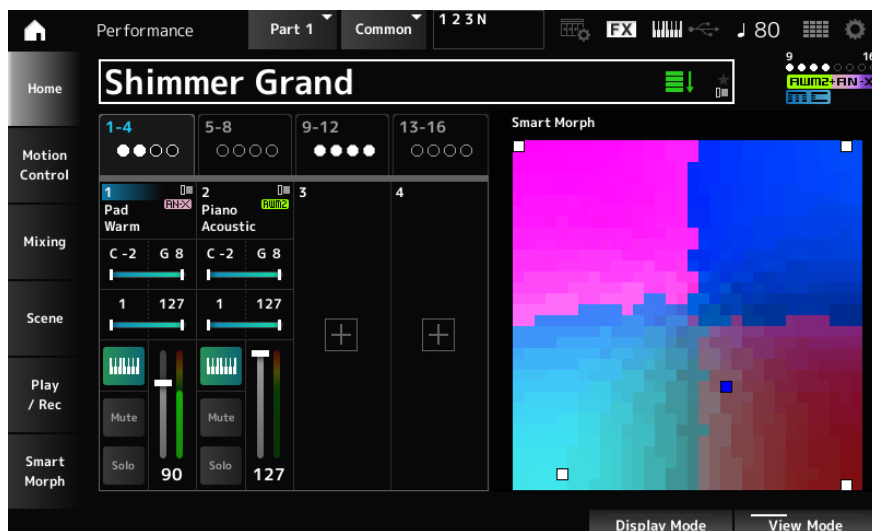
## Amplifier

Ouvre l'écran Amp EG pour l'édition de parties (AN-X).

## ■ Smart Morph

La carte Smart Morph s'affiche.

Cependant, la carte ne s'affichera pas s'il n'y a pas d'informations Smart Morph.



## ■ Motion Seq

Affiche la voie définie pour le paramètre View Lane de la partie actuellement sélectionnée.

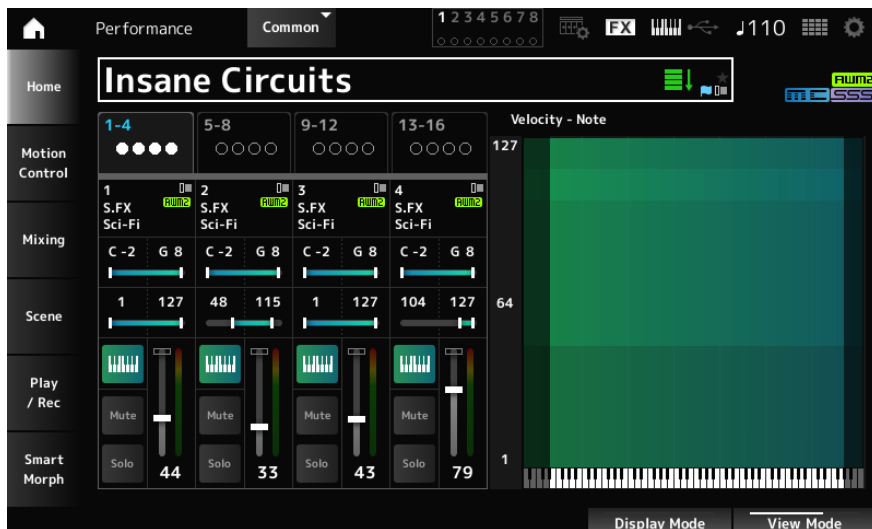
Cependant, cette voie ne s'affichera pas si la voie définie est désactivée.



## ■ Velocity - Note

La vue Velocity - Note s'affiche.

Cela est pratique pour régler les divisions de vélocité lorsque plusieurs parties sont utilisées.



## ■ Part - Note

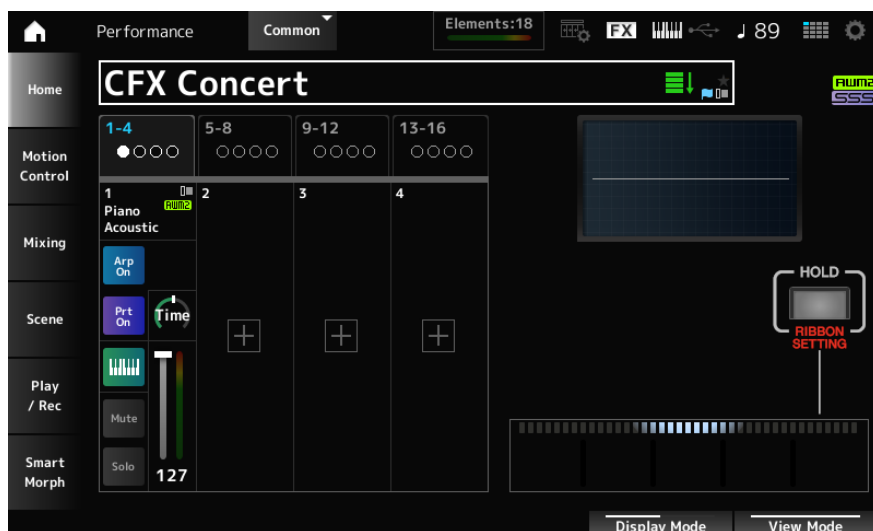
La vue Part - Note s'affiche.

S'affiche lorsque View Mode est défini sur Part Info et qu'une partie Common est sélectionnée.



## ■ Ribbon

S'affiche lorsque View Mode est défini sur Ribbon.





# Motion Control

Sur l'écran Motion Control, vous pouvez définir les réglages Motion Control appliqués à l'ensemble de la performance.

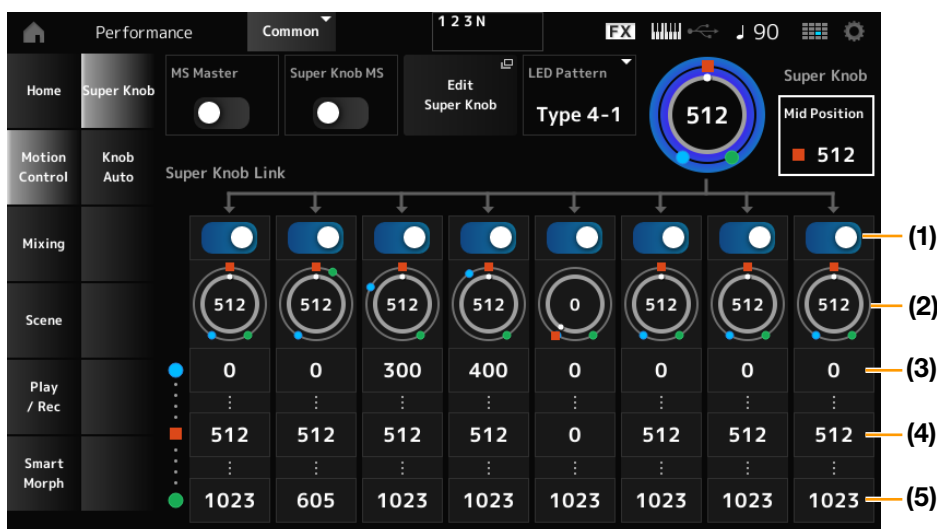
## Super Knob

Sur l'écran Super Knob, vous pouvez définir les valeurs de contrôle du Super Knob.

Vous pouvez définir une liaison entre le Super knob et chacun des boutons attribuables.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Super Knob



(1) Super Knob Link

(2) Assignable Knob 1–8 Value

(3) Assignable Knob 1–8 Value Left

(4) Assignable Knob 1–8 Value Mid

(5) Assignable Knob 1–8 Value Right

### MS Master (Motion Sequencer Master Switch)

Active ou désactive le séquenceur de mouvements pour l'ensemble de la performance.

Ce sélecteur est lié aux touches [MSEQ] sur le panneau supérieur.

Paramètres : Off, On

### Super Knob MS (Super Knob Motion Sequencer Switch)

Active ou désactive le séquenceur de mouvements utilisé pour le Super Knob.

Paramètres : Off, On

### Edit Super Knob

L'écran Common Edit Control Assign s'ouvre. Vous pouvez définir les paramètres qui seront contrôlés par le Super Knob.

## LED Pattern

Définit le motif d'éclairage du Super Knob.

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

## Super Knob (Super Knob Value)

Règle la valeur du Super Knob.

Paramètres : 0–1023

## Mid Position (Super Knob Mid Position)

Définit la valeur Mid du Super Knob.

Paramètres : Off, 1–1022

## Super Knob Link

Définit le bouton correspondant à lier au Super Knob.

Lorsque ces sélecteurs sont désactivés, le fonctionnement du Super Knob n'affecte pas le paramètre du bouton.

Paramètres : Off, On

## Assignable Knob 1 – 8 Value

Affiche les valeurs actuelles des boutons attribuables (boutons 1–8).

Paramètres : 0–1023

## Assignable Knob 1 – 8 Value Left

Affiche la valeur des boutons attribuables (boutons 1 à 8) lorsque Super Knob Value est réglé sur 0 (ou que le Super Knob est tourné à fond vers la gauche).

Paramètres : 0–1023

## Assignable Knob 1 – 8 Value Mid

Affiche la valeur des boutons attribuables (boutons 1–8) lorsque Super Knob Value est réglé sur Mid Position.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Mid Position est réglé sur Off.

Paramètres : 0–1023

## Assignable Knob 1 – 8 Value Right

Affiche la valeur des boutons attribuables (boutons 1–8) lorsque Super Knob Value est réglé sur 1023 (ou que le Super Knob est tourné à fond vers la droite).

Paramètres : 0–1023

## NOTE

- Lorsque vous réglez Value Left sur une valeur inférieure et Value Right sur une valeur supérieure, les boutons 1–8 se déplacent dans la même direction que le Super Knob.
- Lorsque vous réglez Value Right sur une valeur inférieure et Value Left sur une valeur supérieure, les boutons 1–8 se déplacent dans le sens opposé par rapport au Super Knob.

## Knob Auto

Sur l'écran Knob Auto (Bouton auto), vous pouvez définir le séquenceur de mouvements du Super Knob (Super Knob Motion Sequencer). Vous pouvez configurer le séquenceur de mouvements de façon à ce qu'il contrôle automatiquement la valeur du Super Knob.

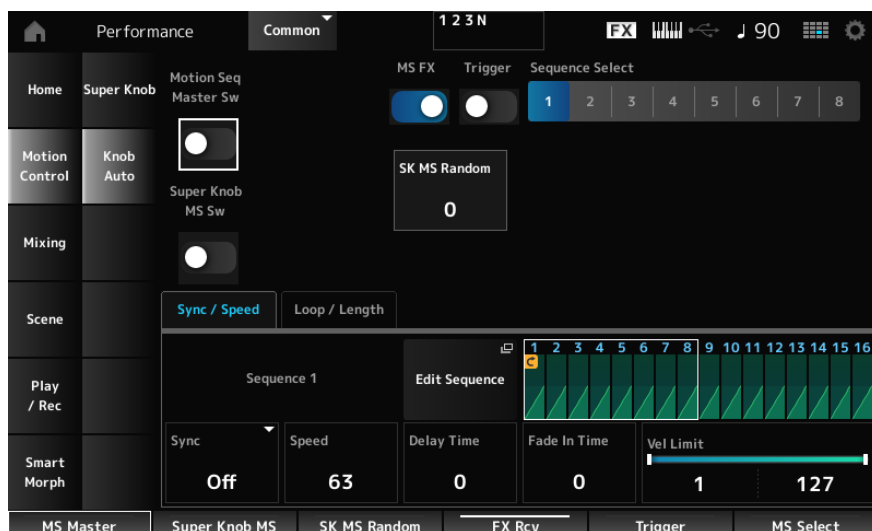
Le Super Knob ne peut utiliser qu'une seule voie.

### NOTE

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

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Knob Auto



### Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Active ou désactive le séquenceur de mouvements pour l'ensemble de la performance.

Ce sélecteur est lié aux touches [MSEQ] sur le panneau supérieur.

Paramètres : Off, On

### Super Knob MS Sw (Super Knob Motion Sequencer Switch)

Active ou désactive le séquenceur de mouvements du Super Knob.

Paramètres : Off, On

### MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)

Définit les boutons qui seront affectés par l'utilisation du Super Knob.

Paramètres : Off, On

### Trigger (Super Knob Motion Sequencer Trigger Receive)

Permet de recevoir les signaux de la touche [MSEQ TRIGGER].

Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), la séquence de mouvements n'est reproduite que si vous appuyez sur la touche [MSEQ TRIGGER].

Paramètres : Off, On

### Sequence Select (Motion Sequence Select)

Change la sélection du type de séquence de mouvements.

Paramètres : 1–8

### SK MS Random (Super Knob Motion Sequencer Randomness)

Définit le caractère aléatoire des changements dans la Step Value (Valeur des pas) de la séquence.

Paramètres : 0–127

### Edit Sequence

L'écran Super Knob Motion Sequence Edit s'ouvre.

## ■ Onglets Sync/Speed

### Sync (Super Knob Motion Sequencer Sync)

Sélectionne la vitesse et le moment de la reproduction de la séquence de mouvements applicable au Super Knob.

Paramètres : Off, Tempo, Beat

**Off** : reproduit uniquement le séquenceur de mouvements applicable au Super Knob.

**Tempo** : la reproduction se fait au tempo de la performance.

**Beat** : la reproduction est synchronisée sur le temps.

### • Lorsque le paramètre Sync est réglé sur Off

#### Speed (Super Knob Motion Sequencer Speed)

Règle la vitesse de reproduction de la séquence de mouvements.

Paramètres : 0–127

#### Delay Time (Super Knob Motion Sequencer Lane Key On Delay Time Length)

Définit le temps de retard pour le démarrage de la reproduction de la séquence de mouvements.

Paramètres : 0–127

#### Fade In Time (Super Knob Motion Sequencer Lane Fade In Time Length)

Définit le temps nécessaire pour que la séquence de mouvements atteigne son amplitude maximale.

Paramètres : 0–127

### • Lorsque Sync est défini sur un réglage autre que Off

#### Unit (Super Knob Motion Sequencer Unit Multiply)

Définit le pourcentage d'étirement ou de compression de la durée de reproduction du séquenceur de mouvements du Super Knob.

Paramètres : 50%–6400%, Common

**200%** : la durée de reproduction est multipliée par deux et le tempo est réduit de moitié

**100%** : la durée de reproduction reste inchangée

**50%** : la durée de reproduction est réduite de moitié et le tempo est multiplié par deux

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

#### Delay Steps (Super Knob Motion Sequencer Lane Key On Delay Step Length)

Définit le temps de retard pour le démarrage de la reproduction de la séquence de mouvements.

Paramètres : 0–32

#### Fade In Steps (Super Knob Motion Sequencer Lane Fade In Step Length)

Définit le temps nécessaire pour que la séquence de mouvements atteigne son amplitude maximale.

Paramètres : 0–32

#### Vel Limit (Super Knob Motion Sequencer Velocity Limit)

Définit la plage de vitesse (valeur la plus faible et la plus élevée) pour la reproduction de la séquence de mouvements.

Paramètres : 1–127

## ■ Onglets Loop/Length

### **Key On Reset (Super Knob Motion Sequencer Key On Reset)**

Réinitialise la reproduction de la séquence de mouvements lorsque vous appuyez sur une touche quelconque du clavier. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Trigger est réglé sur On.

Paramètres : Off, Each-On, 1st-On

**Each-On** : chaque fois que vous jouez une note, la reproduction démarre depuis le début.

**1st-On** : la reproduction démarre depuis le début, à la première note que vous jouez. Si la deuxième note est jouée alors que la première note est maintenue, la reproduction n'est pas réinitialisée.

### **Loop (Super Knob Motion Sequencer Loop)**

Règle la séquence de mouvements pour une reproduction en boucle (de manière répétée) ou une reproduction unique.

Paramètres : Off, On

### **Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)**

Spécifie le point de départ de la reproduction en boucle de la séquence de mouvements.

Paramètres : 1 à 16 (la valeur doit être inférieure au réglage Length)

### **Length (Super Knob Motion Sequence Length)**

Définit la longueur de la séquence de mouvements.

Paramètres : 1 à 16 (la valeur doit être supérieure au réglage Loop Start)

### **MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)**

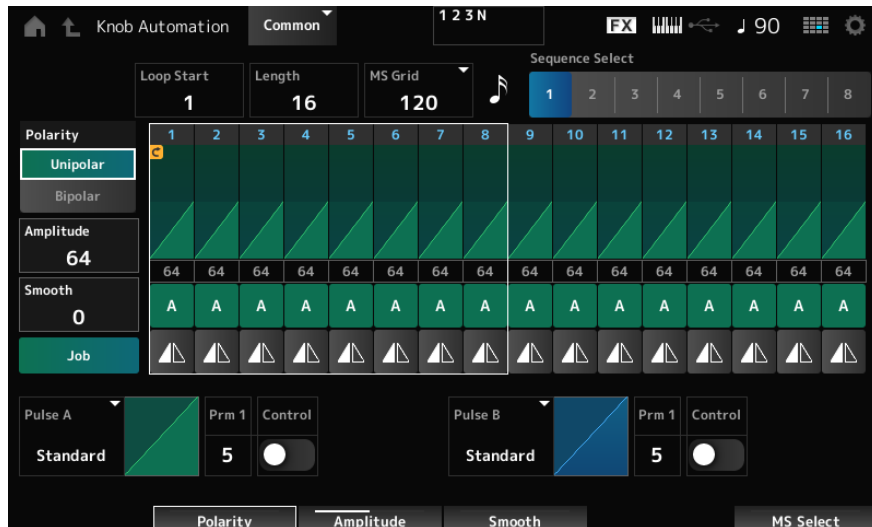
Définit la longueur d'un pas dans la séquence de mouvements.

Paramètres : 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

## ■ Super Knob Motion Sequence Edit

Écran de réglage du séquenceur de mouvements applicable au Super Knob.

Vous pouvez créer une séquence comprenant jusqu'à 16 pas.



### Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

Spécifie le point de départ de la reproduction en boucle de la séquence de mouvements.

Paramètres : 1 à 16 (la valeur doit être inférieure au réglage Length)

### Length (Super Knob Motion Sequence Length)

Définit la longueur de la séquence de mouvements.

Paramètres : 1 à 16 (la valeur doit être supérieure au réglage Loop Start)

### MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

Définit le longueur d'un pas dans la séquence de mouvements.

Paramètres : 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

### Sequence Select (Motion Sequence Select)

Change la sélection du type de séquence de mouvements.

Paramètres : 1–8

### Polarity (Super Knob Motion Sequence Polarity)

Définit la polarité de la séquence de mouvements.

Paramètres : Unipolar, Bipolar

**Unipolar** : seules les valeurs positives sont utilisées pour le changement de paramètre

**Bipolar** : les valeurs positives et négatives sont utilisées pour le changement de paramètre

### Amplitude (Super Knob Motion Sequence Amplitude)

Définit le degré de changement dans la séquence de mouvements.

Paramètres : 0–127

### Smooth (Super Knob Motion Sequence Smoothness)

Règle la régularité des changements de la séquence de mouvements dans le temps.

Paramètres : 0–127

## Job

Appelle le menu Tâche.

- **Store Sequence**

Enregistre (stocke) la séquence de mouvements modifiée.

- **Load Sequence**

Charge la séquence de mouvements.

- **Copy Sequence**

Copie la séquence de mouvements.

### **Super Knob Motion Sequence Step Value**

Règle la valeur de chaque pas de la séquence de mouvements.

Vous pouvez utiliser les curseurs de commande 1 à 8 pour modifier les valeurs des pas 1 à 8 et des pas 9 à 16, en fonction de la position du curseur.

Paramètres : 0–127

### **Super Knob Motion Sequence Step Type**

Définit le type et la direction de chaque pas dans la séquence de mouvements.

Paramètres : A, B, Reverse A, Reverse B

### **Pulse A (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type A)**

### **Pulse B (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type B)**

Sélectionne une courbe de changement de paramètre pour Pulse A (Impulsion A) et Pulse B (Impulsion B).

Utilisez le réglage Super Knob Motion Sequence Step Type pour sélectionner les types de courbe à utiliser pour chaque pas.

L'axe vertical représente le temps et l'axe horizontal la valeur de pas.

Paramètres : (Lorsqu'une banque prédéfinie est sélectionnée) Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps

(Lorsqu'une banque utilisateur est sélectionnée) Init Curve 1–32

(Lors du chargement d'un fichier de bibliothèque) Curve dans Library 1–24

### **Edit User Curve**

S'affiche lorsque Init Curve est sélectionné pour Pulse A et Pulse B.

L'écran User Curve Edit s'ouvre.

### **Prm 1 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 1)**

### **Prm 2 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 2)**

Ajuste la forme de la courbe de pas dans la séquence de mouvements. En outre, la plage de valeurs du paramètre varie selon le réglage Curve Type.

Ce réglage n'est pas disponible pour tous les réglages Curve Type.

### **Control (Super Knob Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)**

Active ou désactive l'utilisation des boutons pour contrôler la forme de la courbe de pas de la séquence de mouvements.

S'affiche uniquement lorsque MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive) est réglé sur On.

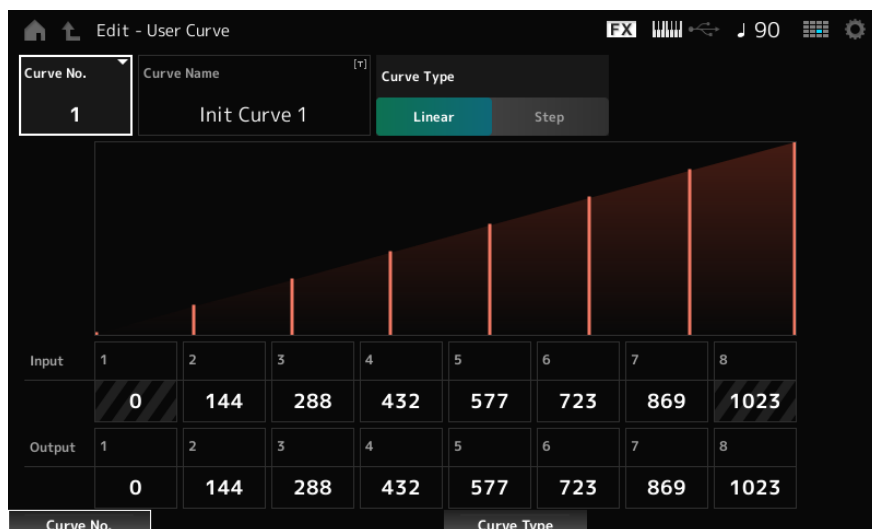
Ce réglage n'est pas disponible pour tous les réglages Curve Type.

Paramètres : Off, On

## ■ User Curve Edit

Il s'agit de l'écran de réglage de la courbe utilisateur.

Vous pouvez créer une courbe Linear à 8 points ou une courbe à 8 pas.



### Curve No. (Curve Number)

Indique le numéro de la courbe actuelle.

Paramètres : 1–32

### Curve Name

Vous pouvez enregistrer la courbe que vous éditez sous un nouveau nom, en utilisant 20 caractères alphanumériques au maximum.

### Curve Type

Définit le type de courbe.

Paramètres : Linear, Step

### Input

Définit le niveau d'entrée de la courbe.

Input 1 est défini sur la valeur 0. Input 8 est défini sur la valeur 1023 lorsque Curve Type est réglé sur Linear.

Paramètres : 0–1023

### Output

Définit le niveau de sortie de la courbe.

Paramètres : 0–1023



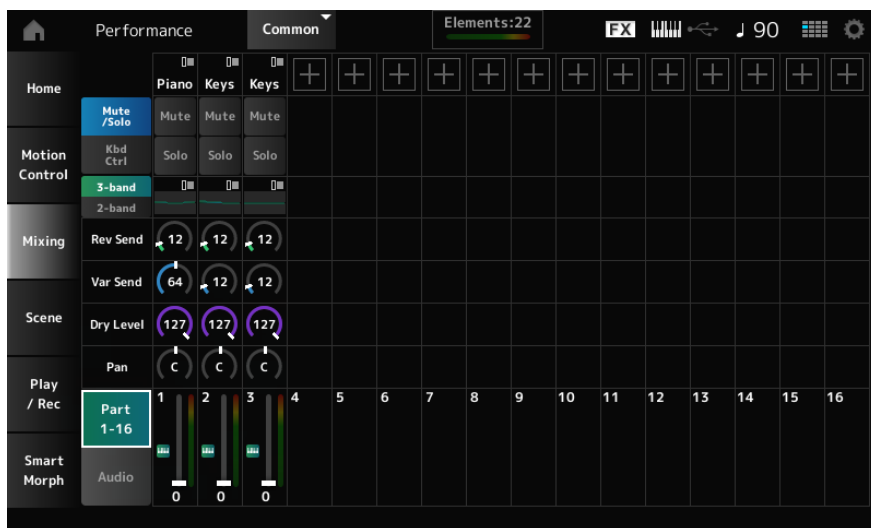
# Mixing

Sur l'écran Mixing (Mixage), vous pouvez modifier le mixage en ajustant le volume de chaque partie et effectuer des réglages d'effet.

Les réglages effectués sur l'écran Mixing sont enregistrés (stockés) dans la performance.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Super Knob



### Part 1–16 (Part 1–16 Switch)

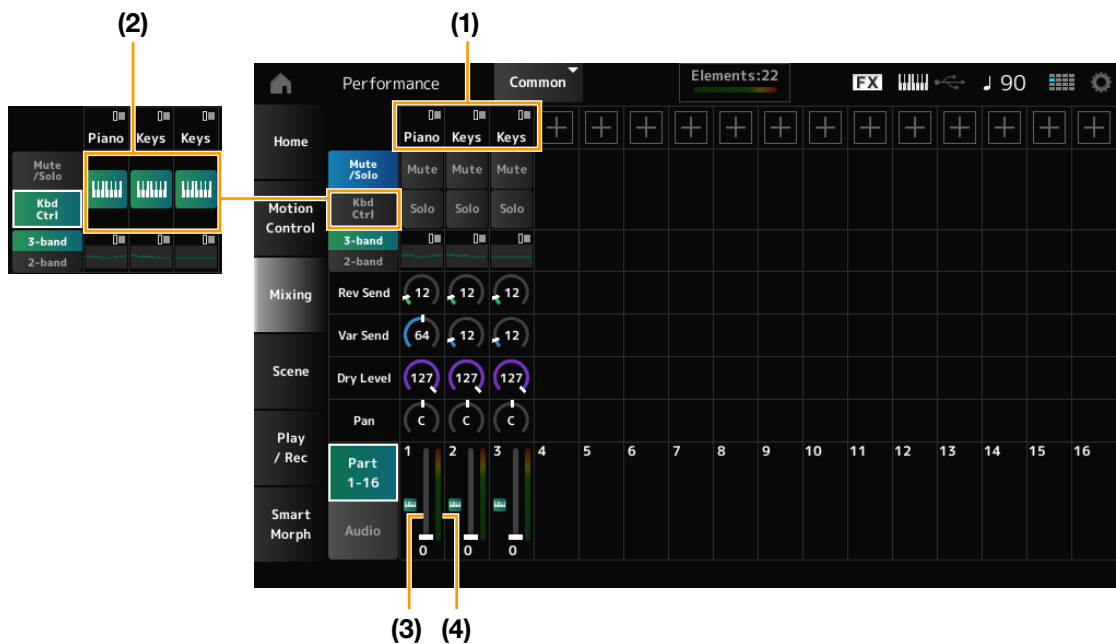
#### Audio (Audio Switch)

Change de vue.

Paramètres : Part 1–16, Audio (Part 1–8, Audio Part, Master)

### ■ Vue Part 1–16

Règle le mixage des parties 1 à 16.



(1) Part Category

(2) Keyboard Control

(3) Volume

(4) Part Level Meter

## **Part Category**

La catégorie principale de la partie sélectionnée s'affiche.

Appuyez pour afficher le menu contextuel pour Category Search, Edit, Property, etc.

Lorsqu'une partie autre que la partie 1 est sélectionnée et que le son est déjà défini pour cette partie, le menu contextuel pour Category Search, Edit, Copy et Delete s'affiche. Appuyez sur [+] pour ajouter une partie.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

## **Mute/Solo Switch**

### **Kbd Ctrl Switch**

Bascule entre la vue Mute/Solo et la vue Keyboard Control.

### **Mute (Part Mute)**

### **Solo (Part Solo)**

Active ou désactive les modes Mute (Assourdissement) et Solo de la partie.

Paramètres : Off, On

## **Keyboard Control**

Active ou désactive la commande de clavier.

Pour les parties 9 à 16, les touches ne s'afficheront pas, car Keyboard Control ne peut pas être réglé sur On pour ces parties.

Paramètres : Off, On

## **3-band (3-band EQ Switch)**

## **2-band (2-band EQ Switch)**

Bascule entre la vue 2-band EQ et 3-band EQ des parties 1 à 16.

Paramètres : 3-band, 2-band

## **EQ (Equalizer)**

Affiche le réglage de l'égaliseur dans la vue 3-band ou 2-band.

En appuyant sur cette zone, vous appelez le menu contextuel de Part EQ (Égaliseur de partie).

## **Rev Send (Reverb Send)**

Règle le niveau des signaux envoyés depuis les parties 1 à 16 à l'effet de réverbération.

Paramètres : 0–127

## **Var Send (Variation Send)**

Règle le niveau des signaux envoyés depuis les parties 1 à 16 à l'effet de variation.

Paramètres : 0–127

## **Dry Level**

Règle le niveau du son pur (ou le niveau des signaux non traités par l'effet système) des parties 1 à 16.

Paramètres : 0–127

## **Pan**

Règle la position de balayage panoramique (dans le champ stéréo) des parties 1 à 16.

Paramètres : L63–C (center)–R63

## **Volume**

Règle le volume des parties 1 à 16.

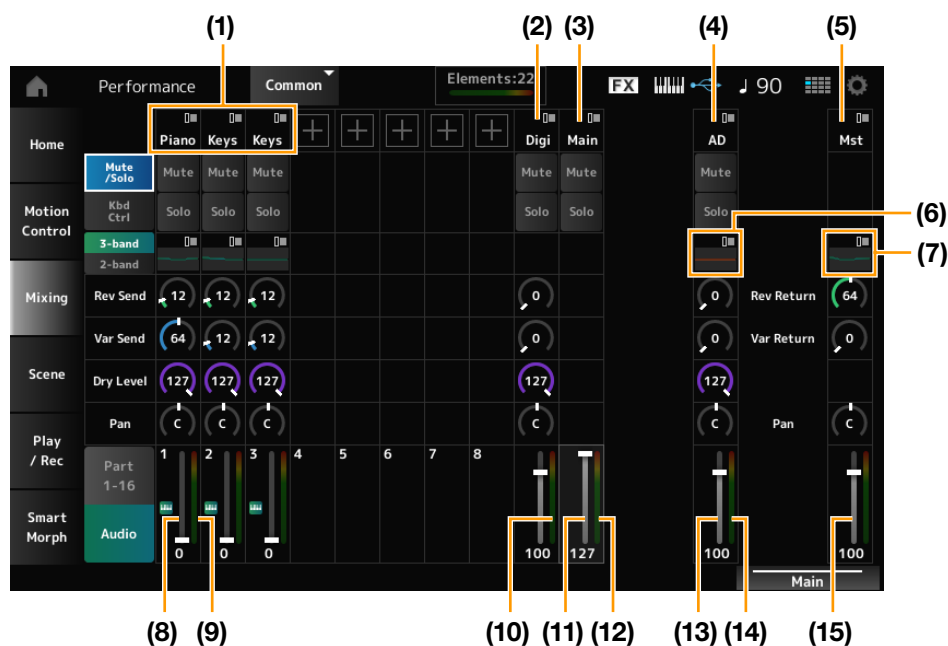
Paramètres : 0–127

## **Part Level Meter**

Affiche le niveau des parties 1 à 16.

## ■ Vue Audio

Règle le mixage de la partie Audio.



(1) Part Category

(6) A/D Part EQ

(11) USB Main Monitor Volume

(2) Digi (Digital Part)

(7) Master EQ

(12) Main (USB Main Monitor Level Meter)

(3) Main (USB Main Part)

(8) Digital Part Volume

(13) A/D Part Volume

(4) AD (A/D Part)

(9) Part Level Meter

(14) AD (A/D Part Level Meter)

(5) Mst (Master)

(10) Digi (Digital Part Level Meter)

(15) Performance Volume

### Part Category

La catégorie principale de la partie sélectionnée s'affiche.

Appuyez pour afficher le menu contextuel pour Category Search, Edit, Property, etc.

Lorsqu'une partie autre que la partie 1 est sélectionnée et que le son est déjà défini pour cette partie, le menu contextuel pour Category Search, Edit, Copy et Delete s'affiche. Appuyez sur [+] pour ajouter une partie.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

### Digi (Digital Part)

### Main (USB Main Part)

### AD (A/D Part)

### Mst (Master)

Appuyez pour afficher le menu contextuel pour Edit, etc.

### Mute/Solo Switch

### Kbd Ctrl Switch

Bascule entre la vue Mute/Solo et la vue Keyboard Control.

**Mute (Part Mute)****Solo (Part Solo)**

Active ou désactive les modes Mute (Assourdissement) et Solo de la partie.

Paramètres : Off, On

**A/D Part EQ**

En appuyant sur cette zone, vous appelez le menu contextuel de Part EQ (Égaliseur de partie).

**Digital Part Reverb Send****A/D Part Reverb Send**

Règle le niveau des signaux envoyés depuis la partie A/N ou la partie numérique à l'effet de réverbération.

Paramètres : 0–127

**Digital Part Variation Send****A/D Part Variation Send**

Règle le niveau des signaux envoyés depuis la partie A/N ou la partie numérique à l'effet de variation.

Paramètres : 0–127

**Digital Part Dry Level****A/D Part Dry Level**

Règle le niveau du son pur (ou le niveau des signaux sans effet système) de la partie numérique ou de la partie A/N.

Paramètres : 0–127

**Digital Part Pan****A/D Part Pan**

Règle la position de balayage panoramique (dans le champ stéréo) de la partie numérique ou de la partie A/N.

Paramètres : L63–C (center)–R63

**Digital Part Volume****A/D Part Volume****USB Main Monitor Volume**

Règle le volume de la partie Audio.

Paramètres : 0–127

**Master EQ**

Affiche l'égaliseur paramétrique à 5 bandes.

En appuyant sur cette zone, vous appelez le menu contextuel de Master EQ Edit.

**Rev Return (Reverb Return)****Var Return (Variation Return)**

Règle le niveau de sortie (niveau de retour) des signaux traités par l'effet de réverbération ou de variation.

Paramètres : 0–127

**Rev Send (Reverb Send)**

Règle le niveau des signaux transmis à l'effet de réverbération.

Paramètres : 0–127

**Var Send (Variation Send)**

Règle le niveau des signaux transmis à l'effet de variation.

Paramètres : 0–127

**Pan (Performance Pan)**

Définit la position de balayage panoramique (dans le champ stéréo) de la performance.

La valeur de ce paramètre décale le réglage Pan de chaque partie.

Paramètres : L63–C (center)–R63

**Performance Volume**

Règle le volume de la performance.

Paramètres : 0–127

**Part Level Meter**

**Digi (Digital Part Level Meter)**

**Main (USB Main Monitor Level Meter)**

**AD (A/D Part Level Meter)**

Affiche le niveau des parties 1 à 8 et de la partie Audio.

## Scene

Sur l'écran Scene, vous pouvez enregistrer les réglages du type d'arpège, du type de séquence de mouvements et des paramètres de partie pour chacune des touches SCENE.

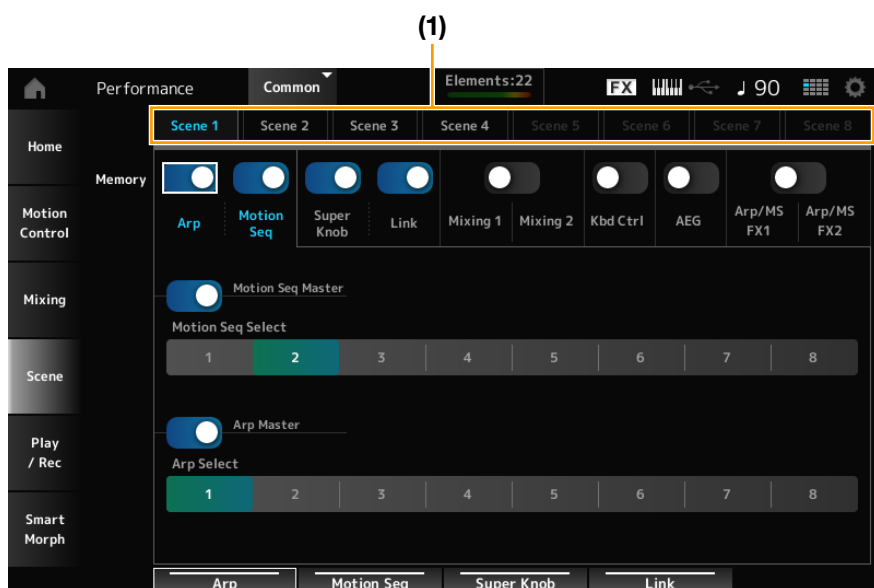
Sur cet écran, activez le sélecteur Memory (Memory Switch) approprié et modifiez les valeurs des paramètres souhaités afin de pouvoir enregistrer les réglages dans la scène.

### NOTE

La fonction Scene peut être définie depuis un écran autre que Scene. Vous pouvez modifier les paramètres Scene attribués en déplaçant les boutons et curseurs correspondants, puis en enregistrant les réglages en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche SCENE souhaitée.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → Scene



### (1) Scene Select

#### Scene Select

Sélectionnez un onglet Scene pour enregistrer les réglages.

Les onglets Scene1 à Scene8 sont liés aux touches SCENE du panneau supérieur.

Paramètres : 1–8

#### Memory (Memory Switch)

Sélectionne chacune des valeurs de paramètres telles que Arpeggio, Motion Sequencer, Super Knob, Super Knob Link, Mixing, Keyboard Control, Amplitude EG et Arp/MS FX à enregistrer dans la scène.

Si ces sélecteurs sont réglés sur Off, les valeurs des paramètres ne s'afficheront pas à l'écran même si les onglets correspondants sont sélectionnés.

Paramètres : Off, On

#### Part 1–16 / Common

Bascule entre les vues Part1-16 et Common.

S'affiche sur les onglets Mixing 1, Mixing 2, Kbd Ctrl, AEG, Arp/MS FX1 et Arp/MS FX2.

#### Offset (Scene Mixing / AEG Value Mode Switch)

Lorsque Offset est réglé sur Off, certains paramètres Scene peuvent être ajustés avec précision.

S'affiche sur les onglets Mixing 1, Mixing 2 et AEG.

Paramètres : Off (Absolute), On (Offset)

## Lorsque Memory Switch pour Arp et Motion Seq sont réglés sur On

### Motion Seq Master (Motion Sequencer Master Switch)

Active ou désactive le séquenceur de mouvements pour l'ensemble de la performance.

Paramètres : Off, On

### Motion Seq Select (Motion Sequence Select)

Change la sélection de séquence de mouvements.

Paramètres : 1–8

### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Active ou désactive l'arpège pour l'ensemble de la performance.

Paramètres : Off, On

### Arp Select (Arpeggio Select)

Modifie la sélection d'arpège.

Paramètres : 1–8

## Lorsque Memory Switch pour Super Knob et Link sont réglés sur On



### Super Knob (Super Knob Value)

Règle la valeur du Super Knob.

Paramètres : 0–1023

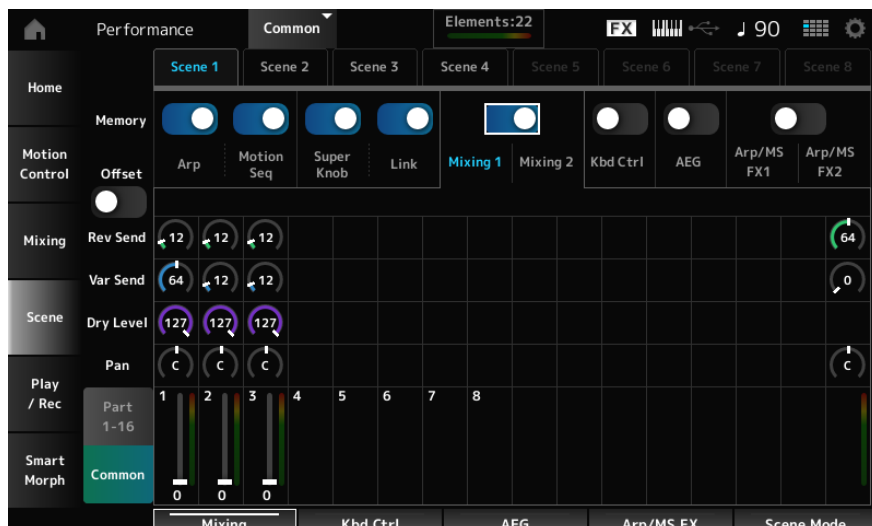
### Super Knob Link

Active ou désactive la liaison entre le Super Knob et Assignable Knob 1–8.

Lorsque ce sélecteur est désactivé, le fonctionnement du Super Knob n'affecte pas les paramètres de Assignable Knob.

Paramètres : Off, On

## Lorsque Memory Switch pour Mixing 1 et Mixing 2 sont réglés sur On



### ■ Mixing 1

Vue Part 1–16 : Les paramètres Scene pour Part 1–16 s'affichent.

Vue Common : Les paramètres Scene pour Part 1–8 et Common s'affichent.

Les paramètres Common sont appliqués à l'ensemble de la performance.

#### • Vue Part 1–16

##### Rev Send (Reverb Send)

Règle l'envoi de réverbération pour chaque partie.

Paramètres : 0–127

##### Var Send (Variation Send)

Règle l'envoi de variation pour chaque partie.

Paramètres : 0–127

##### Dry Level

Règle le niveau du son pur de chaque partie.

Paramètres : 0–127

##### Pan

Ajuste la position de balayage panoramique (dans le champ stéréo) de chaque partie.

Paramètres : L63–C (center)–R63

##### Volume (Part Volume)

Règle le volume de chaque partie.

Paramètres : 0–127

#### • Vue Common

##### Rev Return (Reverb Return)

Règle le retour de réverbération.

Paramètres : 0–127

##### Var Return (Variation Return)

Règle le retour de variation.

Paramètres : 0–127

##### Pan (Performance Pan)

Ajuste la position de balayage panoramique (dans le champ stéréo) de la performance.

Paramètres : L63–C (center)–R63



## ■ Mixing 2

### • Vue Part 1-16

#### Lorsque Offset est réglé sur On

##### **Cutoff (Filter Cutoff Frequency)**

Règle la fréquence de coupure de chaque partie.

Paramètres : -64--+0--+63

##### **Res (Filter Resonance/Width)**

Règle la résonance du filtre ou la largeur du filtre pour chaque partie.

Paramètres : -64--+0--+63

##### **FEG Depth**

Règle la profondeur du générateur d'enveloppe de filtre de chaque partie.

Paramètres : -64--+0--+63

#### Lorsque Offset est réglé sur Off

Si Offset est réglé sur Off, certains paramètres Scene peuvent être ajustés avec précision.

##### **Cutoff**

Paramètres : (AN-X, FM-X) : 0-1023

##### **Res**

Paramètres : (AN-X) : 0-255

Paramètres : (FM-X) : 0-127

##### **FEG Depth**

Paramètres : (AN-X) : -9600--+0--+9600

Paramètres : (FM-X) : -64--+0--+63

#### **NOTE**

Il est recommandé d'activer Offset lorsque vous souhaitez utiliser à la fois Smart Morph et Scene.

##### **Mute (Part Mute)**

Active ou désactive le mode Mute (Assourdissement) pour la partie.

Paramètres : Off, On

##### **Volume (Part Volume)**

Règle le volume de la partie.

Paramètres : 0-127

### • Vue Common

##### **Cutoff (Cutoff Frequency)**

Définit la valeur de décalage pour la fréquence de coupure de la partie.

Paramètres : -64--+0--+63

##### **Res (Filter Resonance/Width)**

Définit la valeur de décalage pour la résonance du filtre ou la largeur du filtre de la partie.

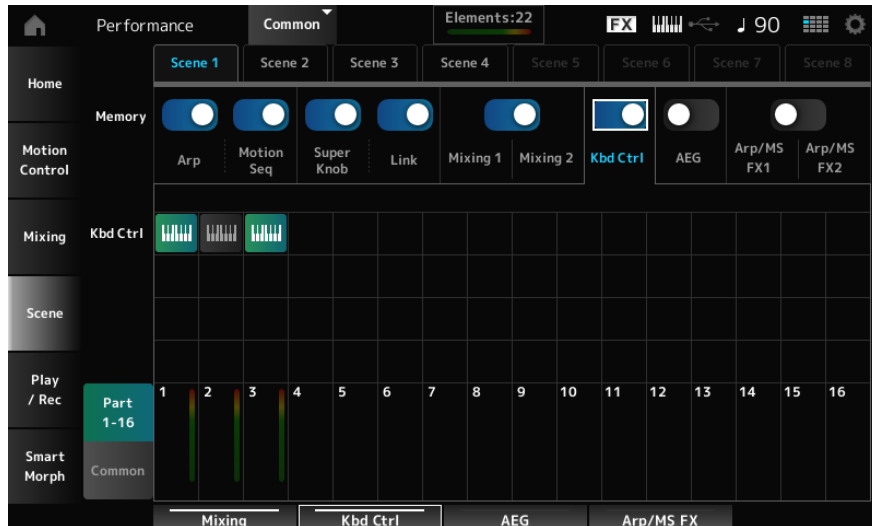
Paramètres : -64--+0--+63

##### **FEG Depth**

Cela est spécifié comme une valeur de décalage par rapport à la Part FEG Depth (Profondeur de générateur d'enveloppe de filtre de la partie).

Paramètres : -64--+0--+63

## Lorsque Kbd Ctrl Memory Switch est réglé sur On



### Kbd Ctrl (Part Keyboard Control Switch)

Active ou désactive la commande de clavier pour la partie.

Lorsque le paramètre Keyboard Control pour la partie est désactivé, aucun son n'est produit lorsque vous jouez au clavier.

Paramètres : Off (gris), On (vert)

## Lorsque Memory Switch de l'AEG est réglé sur On



### • Vue Part 1-16

#### Lorsque Offset est réglé sur On

##### **Attack (AEG Attack Time)**

Règle le temps d'attaque du générateur d'enveloppe d'amplitude de la partie.

Paramètres : -64--+0--+63

##### **Decay (AEG Decay Time)**

Règle le temps de chute du générateur d'enveloppe d'amplitude de la partie.

Paramètres : -64--+0--+63

##### **Sustain (AEG Sustain Level)**

Règle le niveau de maintien de l'AEG applicable à la partie.

Paramètres : -64--+0--+63

##### **Release (AEG Release Time)**

Règle le temps de relâchement de l'AEG applicable à la partie.

Paramètres : -64--+0--+63

#### Lorsque Offset est réglé sur Off

Si Offset est réglé sur Off, certains paramètres Scene peuvent être ajustés avec précision.

##### **Attack**

Paramètres : (AN-X) : 0–255

##### **Decay**

Paramètres : (AN-X) : 0–255

##### **Sustain**

Paramètres : (AN-X) : 0–511

##### **Release**

Paramètres : (AN-X) : 0–255

### • Vue Common

#### **Attack**

Définit la valeur de décalage sur Attack (AEG Attack Time) pour la partie.

Paramètres : -64--+0--+63

#### **Decay**

Définit la valeur de décalage sur Decay (AEG Decay Time) pour la partie.

Paramètres : -64--+0--+63

#### **Sustain**

Définit la valeur de décalage sur Sustain (AEG Sustain Level) pour la partie.

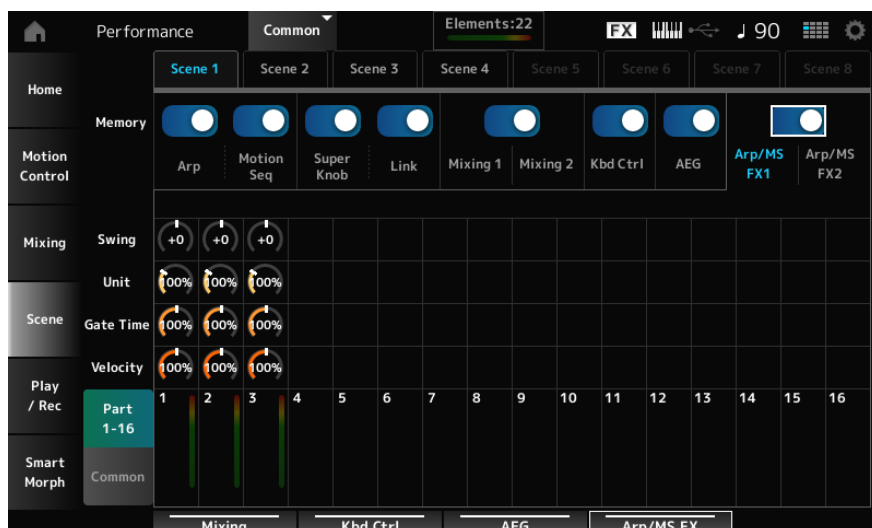
Paramètres : -64--+0--+63

#### **Release**

Définit la valeur de décalage sur Release (AEG Release Time) pour la partie.

Paramètres : -64--+0--+63

## Lorsque Memory Switch pour Arp/MS FX 1 et Arp/MS FX 2 sont réglés sur On



### ■ Arp/MS FX 1

#### • Vue Part 1-16

##### Swing

Règle la valeur de swing de l'arpège ou du séquenceur de mouvements de chaque partie.

Paramètres : -120—+0—+120

##### Unit (Part Unit Multiply)

Définit le pourcentage d'étirement ou de compression de la durée de reproduction de l'arpège et du séquenceur de mouvements pour chaque partie.

Paramètres : 50%—400%, Common

**200%** : la durée de reproduction est multipliée par deux et le tempo est réduit de moitié

**100%** : la durée de reproduction reste inchangée

**50%** : la durée de reproduction est réduite de moitié et le tempo est multiplié par deux

**Common** : la valeur définie pour le paramètre Unit (Common Unit Multiply) commun à toutes les parties est appliquée

##### Gate Time (Arp Gate Time Rate)

Règle le taux de durée de gate de l'arpège pour chaque partie.

Paramètres : 0%—200%

##### Velocity (Arp Velocity Rate)

Règle le taux de vélocité de l'arpège pour chaque partie.

Paramètres : 0%—200%

#### • Vue Common

##### Swing

Définit la valeur de décalage sur Swing pour chaque partie.

Paramètres : -120—+0—+120

##### Unit (Common Unit Multiply)

Règle le paramètre Unit Multiply pour toutes les parties.

Paramètres : 50%—400%

**200%** : la durée de reproduction est multipliée par deux et le tempo est réduit de moitié

**100%** : la durée de reproduction reste inchangée

**50%** : la durée de reproduction est réduite de moitié et le tempo est multiplié par deux

##### Gate Time (Arp Gate Time Rate)

Règle la valeur de décalage sur Arpeggio Gate Time Rate (Taux de durée de gate de l'arpège) pour chaque partie.

Paramètres : -100—+0—+100

##### Velocity (Arp Velocity Rate)

Règle la valeur de décalage sur Arpeggio Velocity Rate (Taux de vélocité de l'arpège) pour chaque partie.

Paramètres : -100—+0—+100

## ■ Arp/MS FX 2

### • Vue Part 1-16

#### **Amp (Motion Sequencer Amplitude Part Offset)**

Définit la valeur de décalage sur Motion Sequencer

Amplitude pour chaque partie.

Paramètres : -127-+0-+127

#### **Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Part Offset)**

Définit la valeur de décalage sur Motion Sequencer Pulse

Shape pour chaque partie.

Paramètres : -100-+0-+100

#### **Smooth (Motion Sequencer Smoothness Part Offset)**

Définit la valeur de décalage sur Motion Sequencer

Smoothness pour chaque partie.

Paramètres : -127-+0-+127

#### **Random (Motion Sequencer Randomness)**

Définit la valeur de décalage sur Motion Sequencer

Randomness pour chaque partie.

Paramètres : 0-127

### • Vue Common

#### **Amp (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)**

Définit la valeur de décalage sur Motion Sequencer

Amplitude pour toutes les parties.

Paramètres : -127-+0-+127

#### **Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)**

Définit la valeur de décalage sur Motion Sequencer Pulse

Shape pour toutes les parties.

Paramètres : -100-+0-+100

#### **Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)**

Définit la valeur de décalage sur Motion Sequencer

Smoothness pour toutes les parties.

Paramètres : -127-+0-+127

#### **Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)**

Définit la valeur de décalage sur Motion Sequencer

Randomness pour toutes les parties.

Paramètres : -127-+0-+127

## Play/Rec

Sur l'écran Play/Rec (Reproduction/Enregistrement), vous pouvez enregistrer des motifs et des morceaux dans la mémoire interne de cet instrument, ainsi que des données audio sur un lecteur flash USB, et reproduire vos enregistrements.

### Pattern

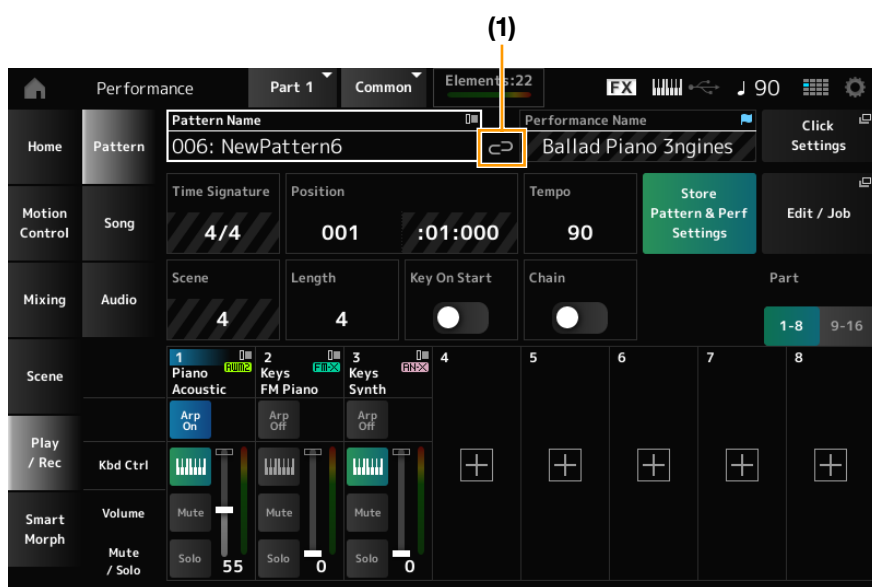
#### ■ Reproduction et mise en attente de la reproduction

##### Opération

Touche [SONG/PATTERN] → Pattern

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

Touche [▶] (Lecture) → Pattern



##### (1) Link Icon

##### Pattern Name

Affiche le nom du motif sélectionné.

Appuyez pour afficher le menu contextuel pour Load, Rename et New Pattern.

Vous pouvez sélectionner un motif à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] lorsque le curseur est positionné sur Pattern Name (Nom du motif).

##### Link Icon

La Link Icon s'affiche si la performance utilisée pour enregistrer le motif et la performance sélectionnée sont identiques. Sinon, une Link Icon rompue s'affiche.

##### Performance Name

Affiche le nom de la performance sélectionnée.

##### NOTE

Ce drapeau bleu s'affiche en haut à droite de Performance Name lorsque vous modifiez un paramètre de la performance.

##### Click Settings

Ouvre l'écran Tempo Settings.

### **Time Signature**

Indique la mesure du motif.

### **Position**

Définit la position de début de la reproduction et de l'enregistrement, ainsi que la position actuelle de la reproduction. Le numéro affiché à gauche correspond à la mesure et les nombres affichés à droite sont les temps et les intervalles.

### **Tempo**

Règle le tempo de la reproduction du motif.

Paramètres : 5–300

### **Store Pattern & Perf Settings (Store Pattern and Performance Settings)**

Enregistre la liaison entre les motifs édités et la performance utilisée.

### **NOTE**

Si vous avez édité des paramètres de la performance, vous devez également stocker celle-ci.

### **Edit/Job**

Ouvre l'écran d'édition de motifs et de tâches. En utilisant la fonction Pattern (Motif), vous pouvez enregistrer une séquence pour chaque scène.

### **Scene**

Affiche le numéro de la scène sélectionnée.

Ce sélecteur est lié à la touche SCENE sur le panneau supérieur.

### **Length (Section Length)**

Définit la longueur de la séquence de la scène sélectionnée.

Paramètres : 1–256

### **Key On Start**

Règle le motif pour qu'il démarre l'enregistrement ou la reproduction au moment où vous appuyez sur une touche du clavier.

Paramètres : Off, On

### **Chain**

Active la reproduction en chaîne.

Paramètres : Off, On

### **Undo \*\*\***

Annule l'action précédente et revient à l'état précédent.

Cette touche est disponible lorsqu'une ou plusieurs tâches ont été utilisées après l'enregistrement d'une séquence.

### **Redo \*\*\***

Restaure l'action annulée à l'aide de Undo. Cette touche n'est active qu'après l'utilisation de la fonction Undo \*\*\*.

### **Part 1–8**

### **Part 9–16**

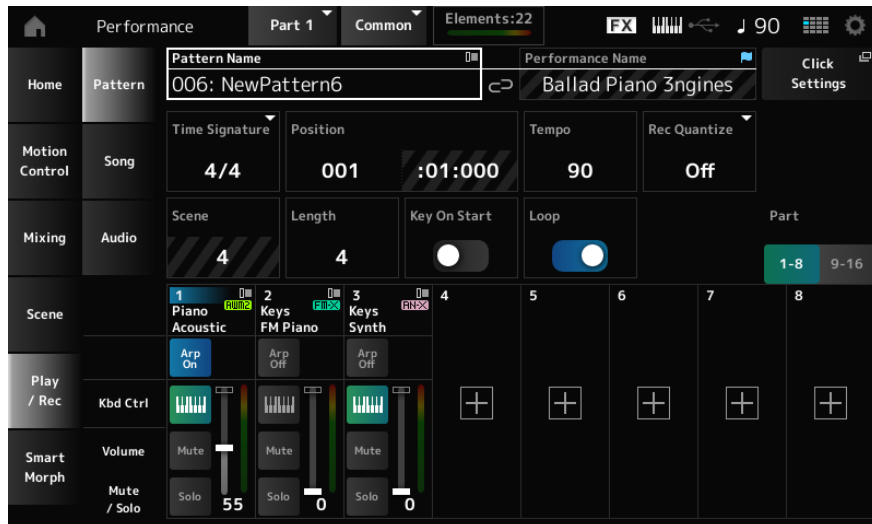
Bascule entre les vues des parties.

## ■ Mode d'attente d'enregistrement

### Opération

Touche [SONG/PATTERN] → Pattern → touche [●] (Enregistrement)

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



### Time Signature

Règle la mesure de la scène.

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

### Rec Quantize (Record Quantize)

Quantize (Quantification) est une fonction qui corrige les notes enregistrées pour qu'elles correspondent à la fraction exacte du temps (en valeurs de note).

Paramètres : 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

Lorsque ce paramètre est réglé sur On, l'enregistrement du motif continue en boucle.

Paramètres : Off, On

### NOTE

Si vous appuyez sur la touche [●] (Enregistrement) pendant l'enregistrement d'un morceau, l'enregistreur se mettra en mode Rehearsal (Répétition) et fera clignoter la touche [●] (Enregistrement).

En mode Rehearsal, la reproduction du motif continue mais l'enregistrement est temporairement mis en pause, ce qui est utile pour s'entraîner.

Vous pouvez revenir au mode Enregistrement en appuyant à nouveau sur la touche [●].



## ■ Enregistrement

### Opération

Touche [SONG/PATTERN] → Pattern → touche [●] (Enregistrement) → touche [▶] (Lecture)

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



### Hold [SHIFT] + key to erase

#### Erase

Vous pouvez supprimer des événements de note spécifiques en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche correspondant à la note que vous souhaitez supprimer.

Vous pouvez également appuyer sur la touche Erase à l'écran pour activer la fonction, puis appuyer sur la touche correspondante du clavier pour supprimer l'événement de note.

## ■ Overdub recording

Lorsque vous utilisez un contrôleur lors d'un enregistrement par surimpression, vous pouvez supprimer les événements existants de ce contrôleur et enregistrer l'opération en tant que nouvel événement.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → (avec le morceau déjà enregistré) → touche [●] (Enregistrement) → appuyez sur Record Type → sélectionnez Overdub dans le menu → touche [▶] (Lecture)



### Record Type

Permet de sélectionner le type d'enregistrement Replace (Remplacement) ou Overdub (Surimpression).

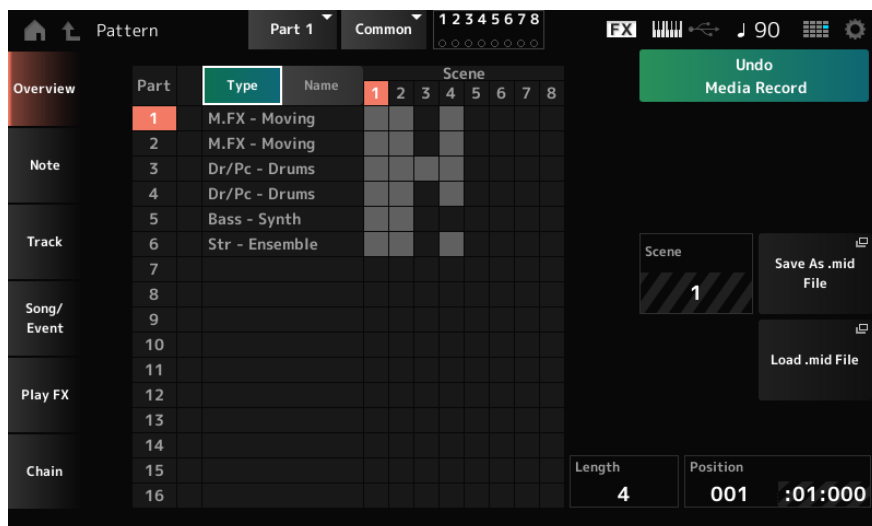
Paramètres : Replace, Overdub

## Pattern Edit Overview

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺↻] → Overview

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Overview



### Type

Appuyez sur cette touche pour afficher les catégories Main et Sub de la partie.  
Cela modifie également la liste affichée sur l'écran Play/Rec.

### Name

Appuyez pour afficher le nom de la partie.  
Cela modifie également la liste affichée sur l'écran Play/Rec.

### Part Mute Icon

### Part Solo Icon

Affiche l'état des réglages d'assourdissement et de solo de la partie.

### Undo \*\*\*

Annule l'action précédente et revient à l'état précédent.

Cette touche est disponible lorsqu'une ou plusieurs tâches ont été utilisées après l'enregistrement d'une séquence.  
Opérations communes pour tous les onglets de l'écran Pattern Edit.

### Redo \*\*\*

Rétablit l'enregistrement qui a été annulé par Undo. Cette touche n'est active qu'après l'utilisation de la fonction Undo \*\*\*.  
Opérations communes pour tous les onglets de l'écran Pattern Edit.

### Scene

Affiche le numéro de la scène sélectionnée.

### Save As .mid File

Ouvre l'écran Save. Vous pouvez enregistrer la séquence de la scène sélectionnée sous forme de fichier MIDI.

### Load .mid File

Ouvre l'écran Load pour le chargement d'un fichier MIDI.

Après avoir sélectionné un fichier MIDI, sélectionnez un motif et une scène à l'emplacement de chargement.

### Length

Définit la longueur de la séquence de la scène sélectionnée.

### Position

Affiche la position actuelle pour la reproduction de la scène et permet de spécifier la position de la reproduction.

Paramètres : 001–256

## Pattern Edit Note

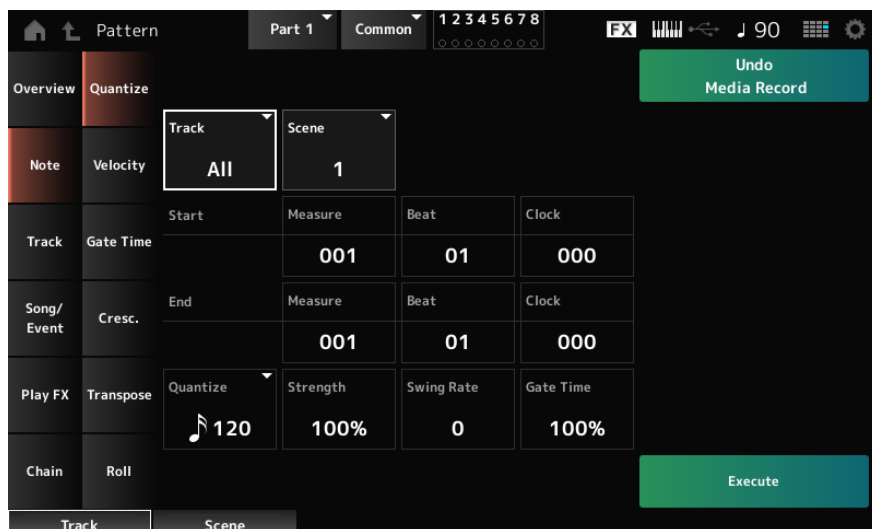
### ■ Quantize

La quantification consiste à ajuster la synchronisation des événements de note en les rapprochant du temps exact le plus proche. Par exemple, vous pouvez utiliser cette fonction pour améliorer la synchronisation d'un motif enregistré en temps réel.

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Quantize

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Quantize



#### Track

Spécifie la piste pour la tâche.

Paramètres : All, 1–16

#### Scene

Spécifie la scène pour la tâche.

Paramètres : 1–8

#### Start Measure

Spécifie la position de la mesure de début pour la tâche.

Paramètres : 001–257

#### Start Beat

Spécifie la position du temps de début pour la tâche.

Paramètres : dépend du réglage Time Signature

#### Start Clock

Spécifie la position de l'impulsion d'horloge de début pour la tâche.

Paramètres : dépend du réglage Time Signature

### End Measure

Spécifie la position de la mesure de fin pour la tâche.

Paramètres : 001–257

### End Beat

Spécifie la position du temps de fin pour la tâche.

Paramètres : dépend du réglage Time Signature

### End Clock

Spécifie la position de l'impulsion d'horloge de fin pour la tâche.

Paramètres : dépend du réglage Time Signature

### Quantize

Définit la résolution de quantification (ou une note à utiliser comme base pour la quantification).

Paramètres : triple croche, triolet de doubles croches, double croche, triolet de croches, croche, triolet de noires, noire, double croche + triolet de doubles croches, croche + triolet de croches

### Strength

Définit la « force magnétique » de la quantification.

Lorsque ce paramètre est défini sur 100 %, toutes les notes se déplacent vers la position spécifiée pour Quantize. Un réglage de 0 % ne génère aucune quantification.

Paramètres : 0%–100%

### Swing Rate

Modifie la synchronisation des temps pairs (backbeats) comptés à partir de la valeur spécifiée pour Quantize pour ajouter une sensation de swing aux rythmes.

Paramètres : dépend du réglage Quantize (résolution de quantification).

**Lorsque Quantize est défini sur une noire, une croche, une double croche ou une triple croche :** 0 à la moitié de la grille

**Lorsque Quantize est défini sur un triolet de noires, un triolet de croches ou un triolet de doubles croches :** 0 à la moitié de la grille

**Lorsque Quantize est défini sur une croche + triolet de croches ou une double croche + triolet de doubles croches :** 0 à la moitié de la grille d'un triolet

### Gate Time

Modifie la durée de gate (ou la durée réelle de la note à reproduire) des temps pairs (backbeats) comptés à partir de la valeur spécifiée pour Quantize afin d'ajouter une sensation de swing aux rythmes.

Paramètres : 0%–200%

### Execute

Exécute la tâche sélectionnée sur la séquence MIDI. Opérations communes pour tous les onglets de l'écran Pattern Edit.

## ■ Velocity

Modifie la force du son (vélocité) des notes dans la plage spécifiée.

### NOTE

La vélocité est modifiée à l'aide de la formule suivante :

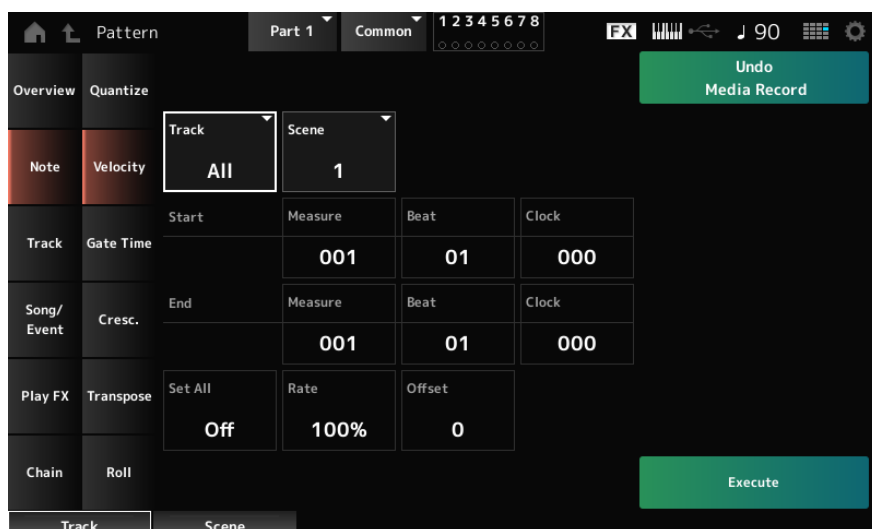
**Vélocité corrigée = (vélocité initiale × taux) + décalage**

Si le résultat est égal ou inférieur à 0, la valeur sera réglée sur 1. Si le résultat est supérieur à 128, la valeur sera spécifiée sur 127.

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Velocity

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Velocity



### Set All

Définit la vélocité de toutes les notes de la section sélectionnée.

En cas de réglage sur Off, Set All ne fonctionne pas.

Lorsque ce paramètre est défini sur un réglage autre que Off, Rate et Offset sont désactivés.

Paramètres : Off, 001–127

### Rate

Définit le pourcentage de modification de la vélocité.

Lorsque ce taux est réglé sur 99 % ou moins, la vélocité est plus lente. Lorsque le décalage est réglé sur 101% ou à une valeur supérieure, la vélocité est plus rapide. À 100%, la vélocité reste inchangée.

Ce paramètre ne peut pas être modifié lorsque Set All est défini sur une valeur autre que Off.

Paramètres : 0%–200%

### Offset

Définit la valeur de décalage à ajouter ou à soustraire de la valeur de vélocité initiale.

Lorsque ce taux est réglé sur –1 ou une valeur inférieure, la vélocité est plus lente. Lorsque le décalage est réglé à +1 ou à une valeur supérieure, la vélocité est plus rapide. Lorsqu'il est réglé sur 0, la vélocité reste inchangée.

Ce paramètre ne peut pas être modifié lorsque Set All est défini sur une valeur autre que Off.

Paramètres : –127–0–+127

## ■ Gate Time

Modifie la durée du son (durée de gate) des notes dans la plage spécifiée.

### NOTE

La durée de gate est modifiée à l'aide de la formule suivante :

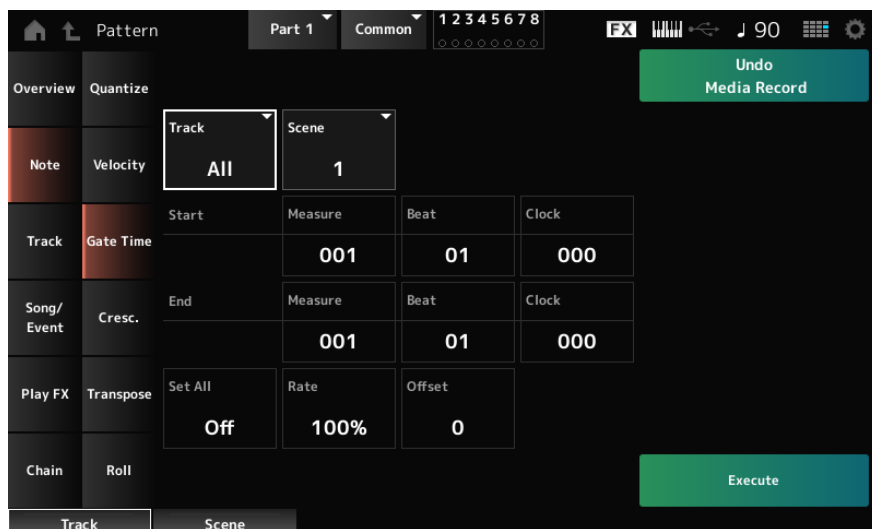
**Durée de gate corrigée = (durée de gate initiale × taux) + décalage**

Si le résultat est égal ou inférieur à 0, la valeur est réglée sur 1.

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Gate Time

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



Ce paramètre est identique à Pattern Edit Note → Velocity, hormis le fait que les valeurs du réglage Set All sont différentes.

### Set All

Paramètres : Off, 001–9999

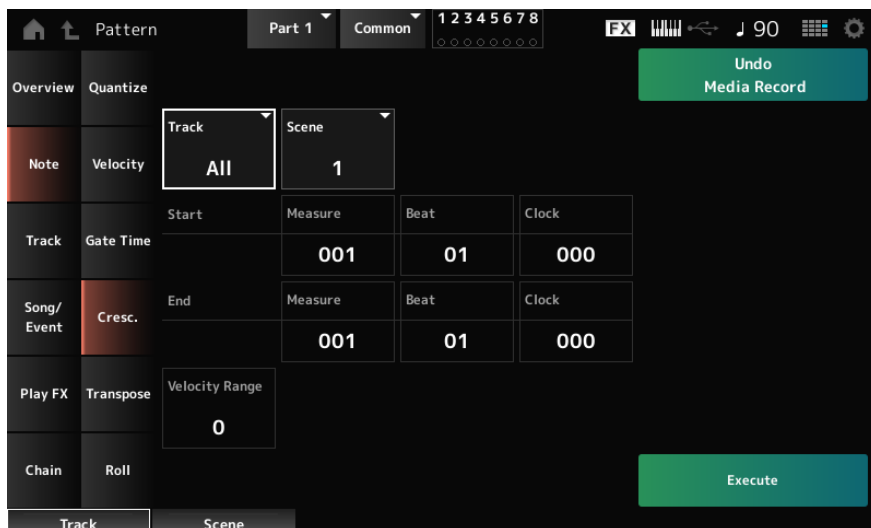
## ■ Cresc. (Crescendo)

Applique une augmentation (crescendo) ou une diminution (decrescendo) progressive de la vitesse des notes dans la plage spécifiée.

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺↻] → Note → Cresc.

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



### Velocity Range

Règle l'intensité du crescendo ou du decrescendo.

Dans la plage spécifiée, augmente ou diminue progressivement les vitesses intermédiaires de sorte que la vitesse finale devient la « valeur de vitesse initiale + valeur de Velocity Range » sur la base de la vitesse initiale. Si la vitesse finale est inférieure ou égale à 0, elle sera définie sur 1. Si elle est égale ou supérieure à 128, elle sera définie sur 127.

Une valeur positive produit un crescendo et une valeur négative un decrescendo.

À 0, il n'y a pas de changement de vitesse.

Paramètres : -127-0-+127



## ■ Transpose

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

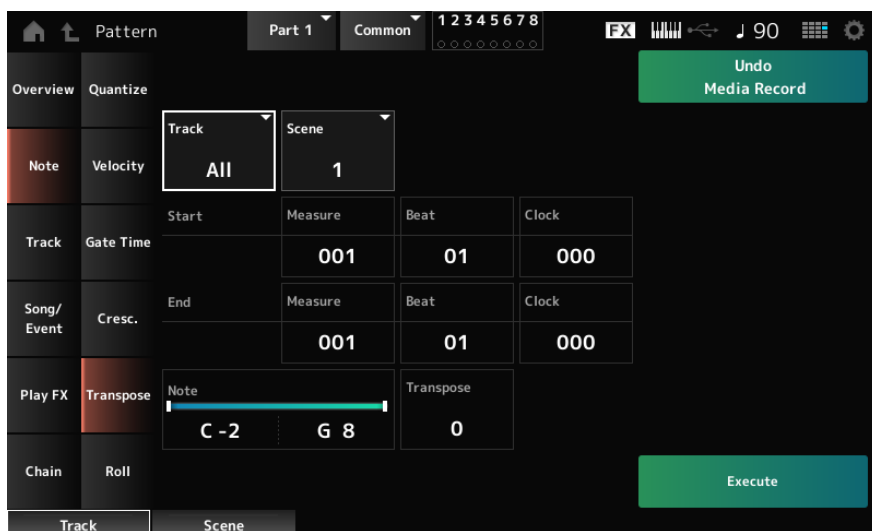
### NOTE

Une fois transposées, les notes définies dans la plage au-delà de C-2 à G8 sont automatiquement déplacées pour rentrer dans la plage C-2 à G8.

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Transpose

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Transpose



### Note

Spécifie la plage de touches (notes) pour la transposition.

Appuyez pour ouvrir le menu contextuel, puis définissez Keyboard sur On pour pouvoir utiliser les touches du clavier.

Paramètres : C-2-G8

### Transpose

Définit la plage de notes à décaler 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. La valeur 0 ne produit aucun changement.

Paramètres : -127-0+127

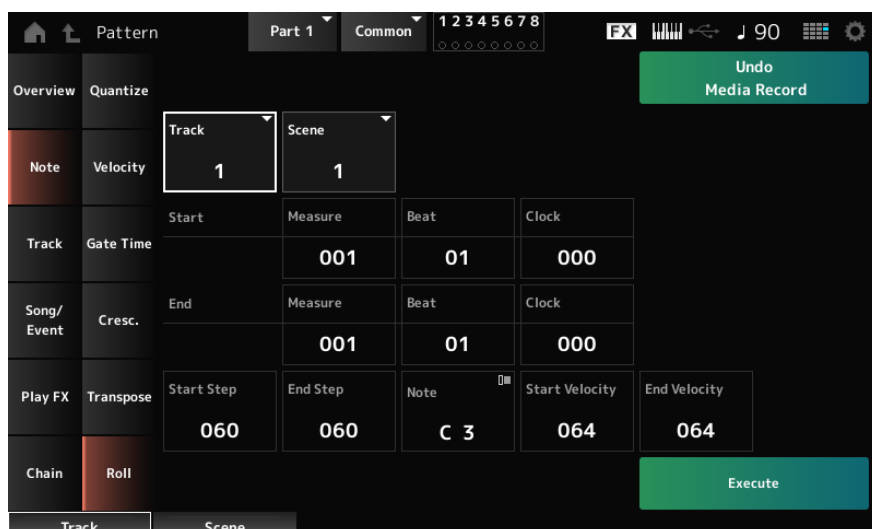
## ■ Roll

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

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺↻] → Note → Roll

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Roll



### Track

Paramètres : 1–16

### Start Step

Définit la durée du pas (c'est-à-dire, le nombre d'impulsions d'horloge) entre les différentes notes du roulement.

En définissant une valeur inférieure, vous pouvez reproduire des roulements plus rapides. L'impulsion d'horloge spécifiée ici correspond au début de la plage.

Paramètres : 015–999

### End Step

Définit la durée du pas (c'est-à-dire, le nombre d'impulsions d'horloge) entre les différentes notes du roulement.

En définissant une valeur inférieure, vous pouvez reproduire des roulements plus rapides. L'impulsion d'horloge spécifiée ici correspond à la fin de la plage.

Paramètres : 015–999

### Note

Définit les notes des roulements.

Appuyez pour ouvrir le menu contextuel, puis réglez Keyboard sur On pour pouvoir utiliser les touches pour définir des notes.

Paramètres : C–2–G8

### Start Velocity

Définit la vitesse pour la force des roulements. La vitesse spécifiée ici correspond au début de la plage.

Paramètres : 001–127

### End Velocity

Définit la vitesse pour la force des roulements. La vitesse spécifiée ici correspond à la fin de la plage.

Paramètres : 001–127

### NOTE

En définissant à la fois Start Velocity et End Velocity, vous pouvez créer un crescendo ou un decrescendo pour les roulements.

## Pattern Edit Track

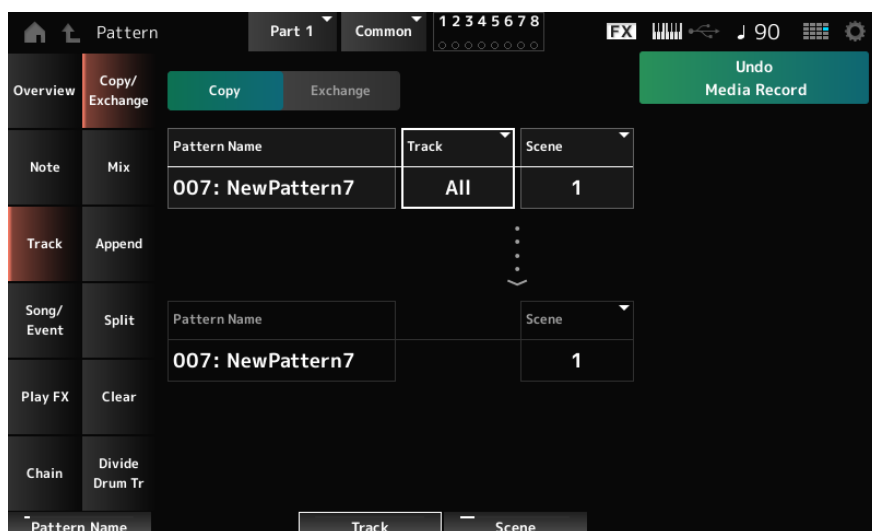
### ■ Copy/Exchange

Cette tâche copie les données d'une piste source spécifiée vers la piste de destination spécifiée ou échange des données entre deux pistes spécifiées.

#### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↔] → Track → Copy/Exchange

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Copy/Exchange



#### Copy

Copie les données de la piste spécifiée vers une autre piste.

#### AVIS

Lorsque vous effectuez l'action Copy Track, les données existantes sur la piste de destination sont écrasées et perdues.

#### Exchange

Échange des données entre deux pistes.

#### Pattern Name \*Source

Spécifie le motif source de la copie.

#### Track \*Source

Spécifie la piste source de la copie.

Paramètres : All, 1–16

#### Scene \*Source

Spécifie la scène source de la copie.

Paramètres : All, 1–8

#### Pattern Name \*Destination

Spécifie le motif de destination de la copie.

#### Track \*Destination

Spécifie la piste de destination de la copie.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Source est réglé sur All.

Paramètres : 1–16

#### Scene \*Destination

Spécifie la scène de destination de la copie.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Source est réglé sur All.

Paramètres : 1–8

#### Copy Track

Effectue une copie.

#### NOTE

Lorsque l'opération Copy Track est effectuée alors que Track et Scene sont réglés sur All, les données de la chaîne sont également copiées.

#### Exchange Track

Exécute un échange.

#### NOTE

Lorsque l'opération Exchange Track est effectuée alors que Track et Scene sont réglés sur All, les données de la chaîne sont également copiées.

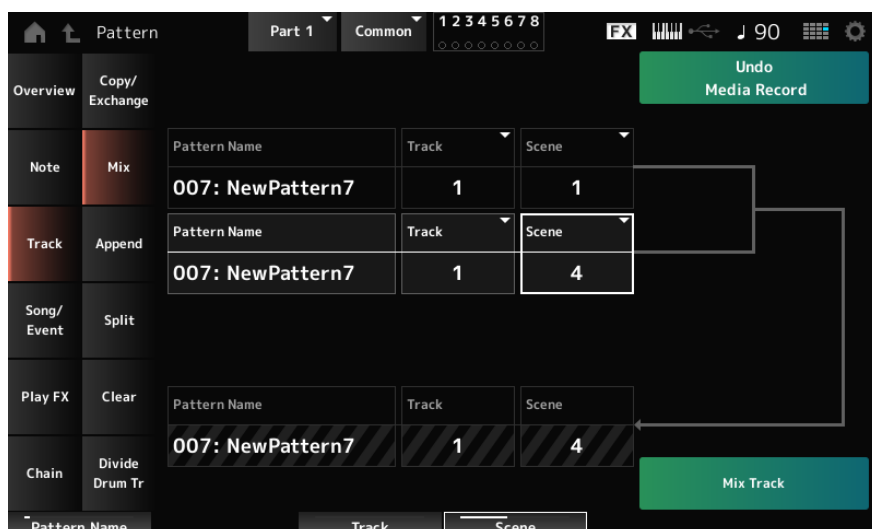
## ■ Mix

Mixe (fusionne) les données de la piste A et de la piste B spécifiées et place le résultat sur la piste B.

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺↻] → Track → Mix

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Mix



#### **Pattern Name** \*Source A

Spécifie le premier motif à mixer.

#### **Track** \*Source A

Spécifie la piste pour la tâche.

Paramètres : 1–16

#### **Scene** \*Source A

Spécifie la scène pour la tâche.

Paramètres : All, 1–8

#### **Pattern Name** \*Source B

Spécifie le premier motif à mixer.

#### **Track** \*Source B

Spécifie la piste pour la tâche.

Paramètres : 1–16

#### **Scene** \*Source B

Spécifie la scène pour la tâche.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Source A est réglé sur All.

Paramètres : 1–8

#### **Pattern Name** \*Destination B

Affiche le nom du motif de destination du mixage.

#### **Track** \*Destination B

Indique le numéro de piste pour la tâche.

#### **Scene** \*Destination B

Indique le numéro de scène pour la tâche.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Source A est réglé sur All.

#### **Mix Track**

Effectue un mixage.

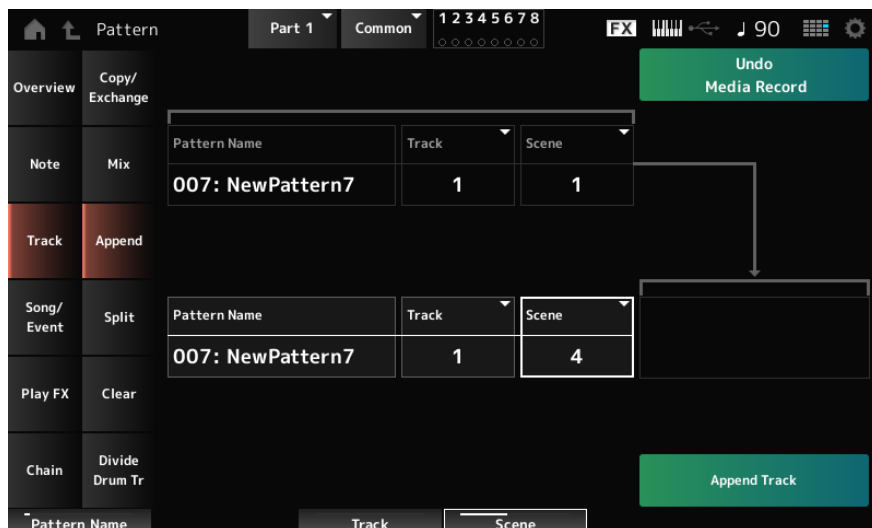
## ■ Append

Ajoute les données de la piste spécifiée à la fin d'une autre piste.

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Append

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Append



#### **Pattern Name** \*Source

Spécifie le motif source de l'ajout.

#### **Track** \*Source

Spécifie la piste cible pour la tâche.

Paramètres : All, 1–16

#### **Scene** \*Source

Spécifie la scène pour la tâche.

Paramètres : 1–8

#### **Pattern Name** \*Destination

Spécifie le motif de destination de l'ajout.

#### **Track** \*Destination

Spécifie la piste cible pour la tâche.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Source est réglé sur All.

Paramètres : 1–16

#### **Scene** \*Destination

Spécifie la scène pour la tâche.

Paramètres : 1–8

#### **Append Track**

Effectue un ajout.

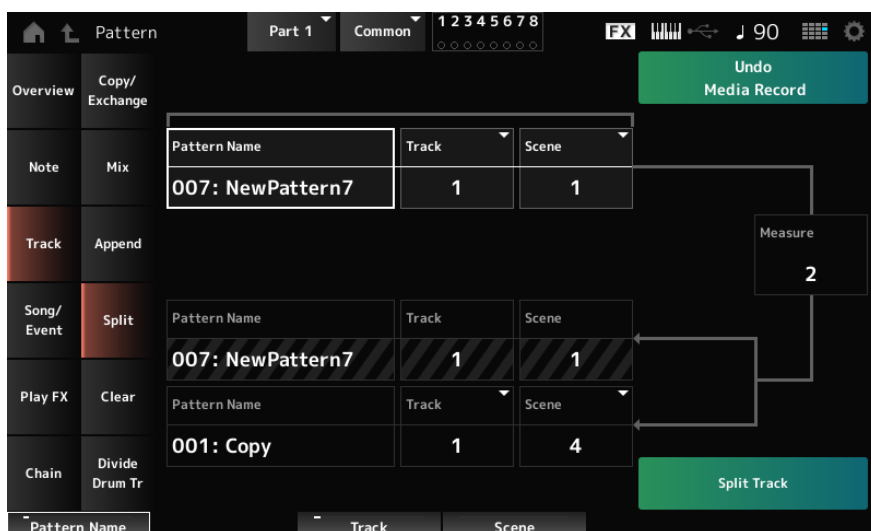
## ■ Split

Divise les données de la piste spécifiée à la mesure spécifiée et déplace la seconde moitié vers une autre piste spécifiée.

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Append

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Append



#### Pattern Name \*Source

Spécifie le motif de destination du partage.

#### Track \*Source

Spécifie la piste cible pour la tâche.

Paramètres : All, 1–16

#### Scene \*Source

Spécifie la scène cible pour la tâche.

Paramètres : 1–8

#### Measure \*Source

Spécifie la mesure au niveau de laquelle les données doivent être partagées.

Paramètres : 2–256

#### Pattern Name

Indique le motif dans lequel effectuer le partage.

#### Track

Affiche la piste pour la tâche.

#### Scene

Affiche la scène pour la scène.

#### Pattern Name \*Destination

Spécifie le motif auquel les données partagées doivent être envoyées.

#### Track \*Destination

Spécifie la piste cible pour la tâche.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Source est réglé sur All.

Paramètres : 1–16

#### Scene \*Destination

Spécifie la scène cible pour la tâche.

Paramètres : 1–8

#### Spilt Track

Exécute un partage.

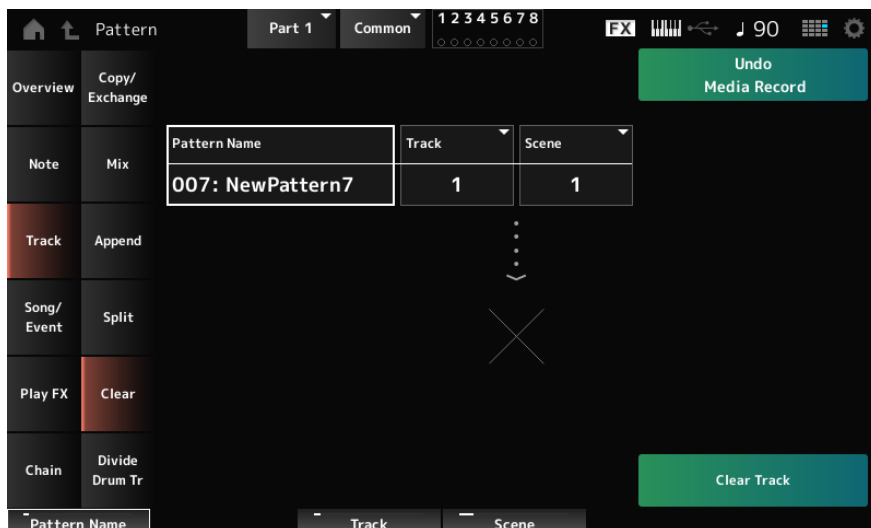
## ■ Clear

Supprime les données de la piste spécifiée.

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Clear

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Clear



### Pattern Name

Spécifie le motif à supprimer.

### Track

Spécifie la piste pour la tâche.

Paramètres : All, 1–16

### Scene

Spécifie la scène pour la tâche.

Paramètres : All, 1–8

### Clear Track

Exécute une opération d'effacement.

### NOTE

Lorsque l'opération Clear Track est effectuée alors que Track et Scene sont réglés sur All, les données de la chaîne sont également supprimées.

## ■ Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

Prend la batterie enregistrée de la piste spécifiée et affecte chaque instrument (instrument de percussion individuel dans la batterie) aux pistes 9 à 16.

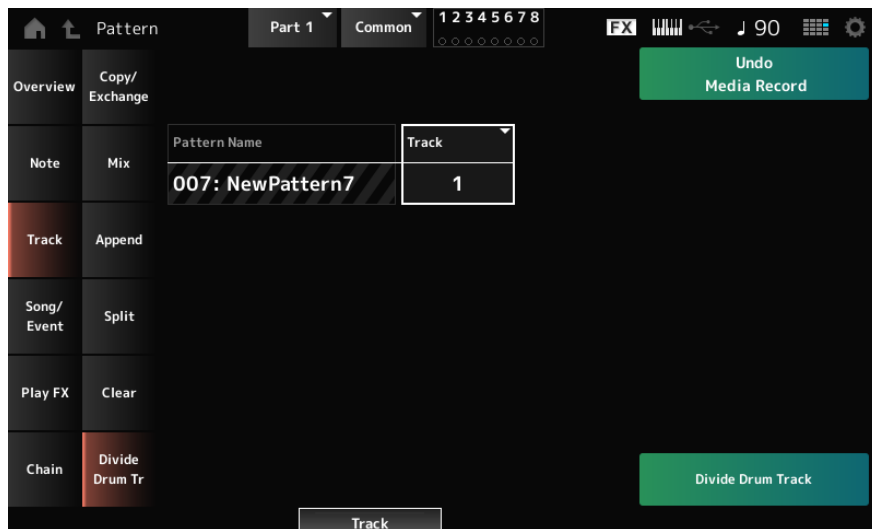
### NOTE

Lorsqu'il existe déjà des données sur les pistes 9 à 16 et les parties 9 à 16, l'exécution de l'opération Divide Drum Track efface les données existantes. Undo et Redo ne peuvent pas être utilisés avec cette opération.

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺↻] → Track → Divide Drum Tr

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



### Pattern Name

Spécifie le motif cible pour la tâche.

### Track

Spécifie la piste cible pour la tâche.

Paramètres : 1–16

### Divide Drum Track

Exécute une opération de division de la piste de batterie.



## Pattern Edit Song/Event

### ■ Get Phrase

Copie une section spécifique du morceau sur la piste spécifiée.

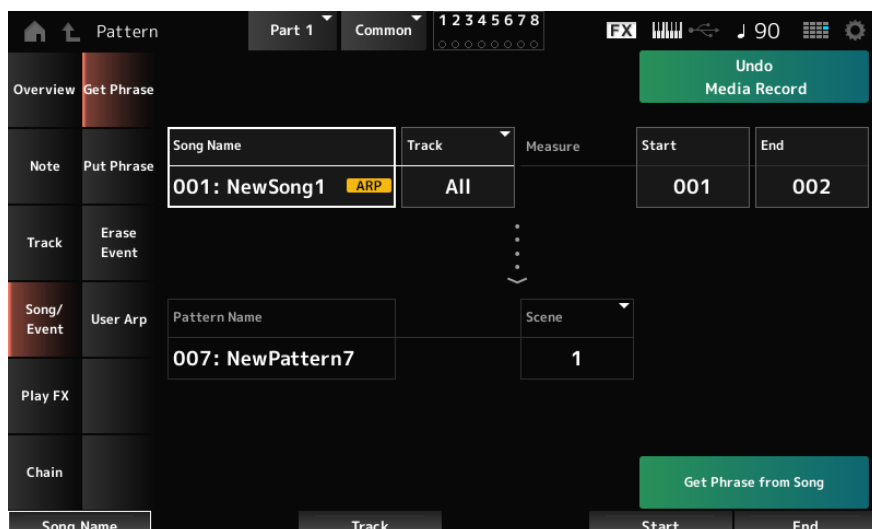
#### AVIS

Les données présentes dans la destination de la copie seront écrasées et perdues.

#### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → Get Phrase

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Get Phrase



#### Song Name

Spécifie le morceau source de la copie.

#### Track \*Source

Spécifie la piste cible pour la tâche.

Paramètres : All, 1–16

#### Start Measure

Définit la mesure de début cible de la tâche.

Paramètres : 001–998

#### End Measure

Définit la mesure de fin cible de la tâche.

Paramètres : 002–999

#### Pattern Name

Spécifie le motif de destination de la copie.

#### Track \*Destination

Spécifie la piste de destination de la copie.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Source est réglé sur All.

Paramètres : 1–16

#### Scene

Spécifie la scène de destination de la copie.

Paramètres : 1–8

#### Get Phrase from Song

Copie une phrase.

## ■ Put Phrase

Copie les mesures spécifiées de la piste de motif spécifiée vers la piste de morceau spécifiée.

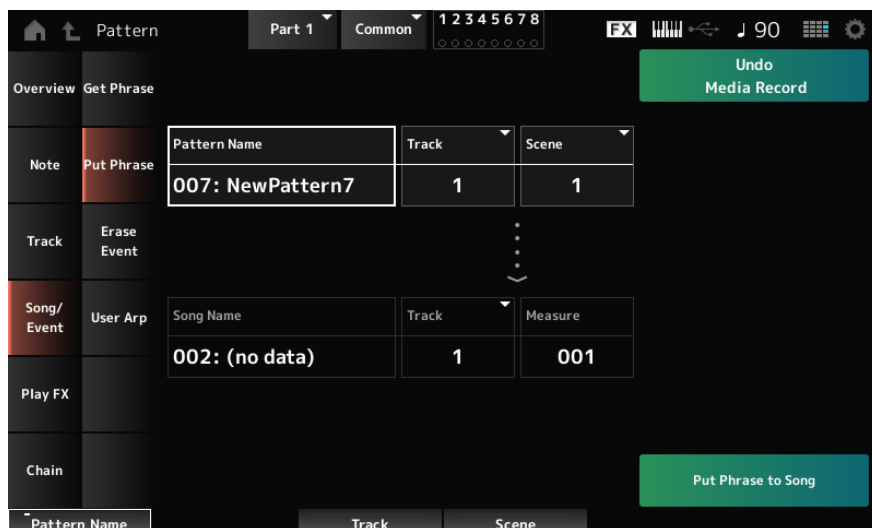
### NOTE

Les données copiées seront fusionnées avec les données existantes sur la piste de destination.

Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → Put Phrase

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Put Phrase



### Pattern Name

Spécifie le motif source de la copie.

### Track \*Source

Spécifie la piste cible pour la tâche.

Paramètres : 1–16

### Scene

Spécifie la scène cible pour la tâche.

Paramètres : 1–8

### Song Name

Spécifie le morceau de destination de la copie.

### Track \*Destination

Spécifie la piste cible pour la tâche.

Paramètres : 1–16

### Measure

Spécifie la mesure de destination de la copie.

Paramètres : 001–999

### Put Phrase to Song

Copie une phrase.

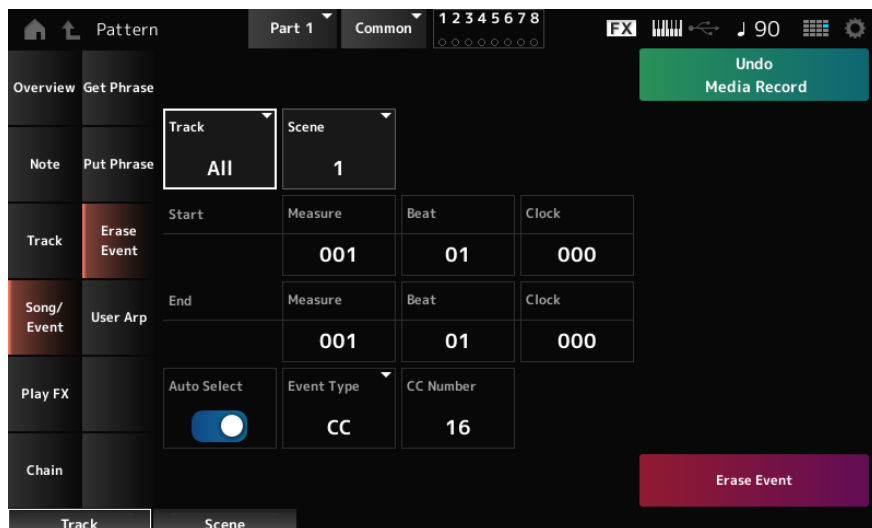
## ■ Erase Event

Efface l'événement.

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → Erase Event

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Erase Event



Bon nombre des paramètres sont identiques à Pattern Edit Note → Quantize.

### Auto Select

Active ou désactive le réglage Auto Select de Event Type.

Lorsque cette option est réglée sur On, vous pouvez simplement déplacer le contrôleur dont vous souhaitez effacer les données. L'événement du contrôleur correspondant sera automatiquement défini pour Event Type.

Paramètres : Off, On

### Event Type

Spécifie le type d'événement que vous souhaitez effacer.

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

### CC Number

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

Réglages : All, 1–127

### Erase Event

Procède à la suppression de l'événement.

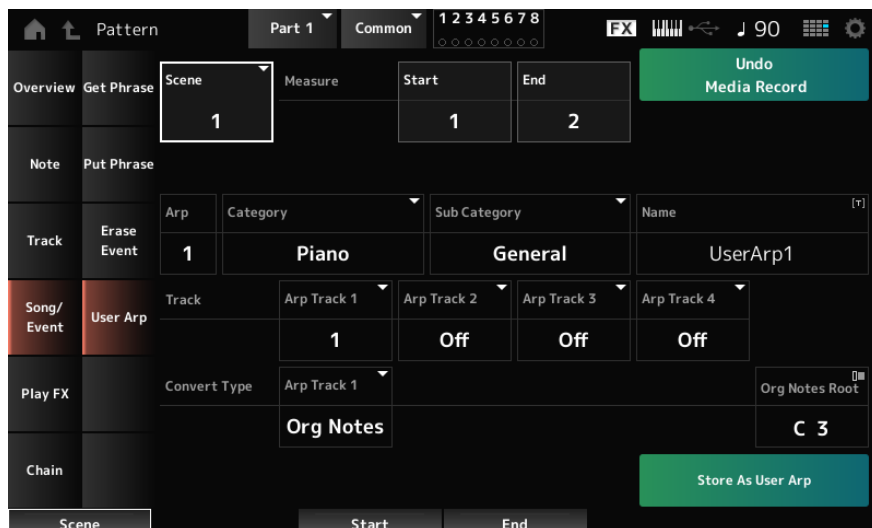
## ■ User Arp (User Arpeggio)

Enregistre les données dans les mesures spécifiées de la scène en tant qu'arpège utilisateur.

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → User Arp

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → User Arp



### Scene

Spécifie la scène pour la tâche.

Paramètres : 1–8

### Start Measure

Spécifie la position de la mesure de début pour la tâche.

Paramètres : 1–256

### End Measure

Spécifie la position de la mesure de fin pour la tâche.

Paramètres : 2–257

### Arp (Arp Number)

Définit le numéro de l'arpège utilisateur pour la conversion.

Le numéro inutilisé suivant sera défini dans un premier temps.

Notez que si vous remplacez ce numéro par un numéro déjà utilisé, l'arpège sera écrasé, ce qui signifie que vous perdrez l'arpège utilisateur existant pour ce numéro.

Paramètres : 1–256

### Category (Arpeggio Category)

#### Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Définit les catégories Main (Principale) et Sub (Secondaire) de l'arpège converti.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

### Name (Arpeggio Name)

Attribuez un nom à l'arpège utilisateur. Vous pouvez utiliser jusqu'à 20 caractères alphanumériques.

### Track

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

Paramètres : Off, 1–16

### Convert Type

Sélectionnez la méthode de conversion des données de séquence MIDI enregistrées sur la piste dans un arpège.

Vous pouvez utiliser un Convert Type (Type de conversion) différent pour chaque piste d'arpège.

Paramètres : Normal, Fixed, Org Notes

**Normal** : l'arpège est reproduit à la même octave que la séquence MIDI enregistrée.

**Fixed** : la séquence MIDI enregistrée est reproduite de la même manière, quel que soit votre jeu au clavier.

**Org Notes** : mode fondamentalement identique à Fixed, mais la séquence MIDI change en fonction des accords que vous jouez sur le clavier.

### Org Notes Root

Règle la note fondamentale lorsque le paramètre Convert Type d'une piste est réglé sur Org Notes.

Ce paramètre n'est pas disponible si aucune piste n'est définie sur Org Notes.

Paramètres : C–2–G8

### Store As User Arp (Store As User Arpeggio)

Convertit le motif en arpège utilisateur en utilisant les paramètres à l'écran.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque tous les réglages Track sont définis sur Off.

## Pattern Edit Play FX (Play Effects)

Applique des effets à la séquence MIDI pendant la reproduction du motif. Définit la plage et le niveau de l'effet pour chaque paramètre de la piste spécifiée.

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺] → Play FX

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Play FX



### ■ Common

#### Track

Spécifie la piste à normaliser.

Paramètres : All, 1–16

#### Scene

Spécifie la scène à normaliser.

Paramètres : All, 1–8

#### Normalize Play FX

Fixe l'effet spécifié dans Play FX en fonction des données MIDI.

#### Length

Définit la longueur de la séquence de la scène sélectionnée.

#### Position

Affiche la position actuelle pour la reproduction de la scène et permet de spécifier la position de la reproduction.

Paramètres : 001–256

## ■ Play FX1

Commande Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate et Swing Rate.

### **Qntz Value (Quantize Value)**

Définit la résolution de quantification (ou une note à utiliser comme base pour la quantification).

Paramètres : 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 (Quantize Strength)**

Définit la « force magnétique » de la quantification.

Lorsque ce paramètre est défini sur 100 %, toutes les notes se déplacent vers la position spécifiée pour Qntz Value (Quantize Value). Un réglage de 0 % ne génère aucune quantification.

Paramètres : 0%–100%

### **Swing Vel (Swing Velocity Rate)**

Modifie la vitesse des temps pairs (backbeats) comptés à partir de la valeur spécifiée pour Qntz Value (Quantize Value) afin d'ajouter une sensation de swing aux rythmes. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Qntz Value (Quantize Value) est réglé sur Off.

Paramètres : 0%–200%

### **Swing Gate (Swing Gate Time Rate)**

Modifie la durée de gate (ou la durée réelle de la note à reproduire) des temps pairs (backbeats) comptés à partir de la valeur spécifiée pour Qntz Value (Quantize Value) afin d'ajouter une sensation de swing aux rythmes. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Qntz Value (Quantize Value) est réglé sur Off.

Paramètres : 0%–200%

### **Swing Rate (Swing Offset)**

Modifie la synchronisation des temps pairs (backbeats) comptés à partir de la valeur spécifiée pour Qntz Value (Quantize Value) afin d'ajouter une sensation de swing aux rythmes. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Qntz Value (Quantize Value) est réglé sur Off.

Paramètres : 0 à la moitié de Qntz Value (Quantize Value)

## ■ Play FX2

Commande Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate et Velocity Offset.



### Note Shift

Ajuste la hauteur de ton par demi-tons.

Paramètres : -99—+0—+99

### Clock Shift

Avance ou recule la synchronisation des notes par incréments d'impulsion d'horloge.

Paramètres : -120—+0—+120

### Gate Time

Modifie la durée de gate (le temps réel pendant lequel le son de la note est généré) des événements de note.

Paramètres : 0%—200%

### Velocity Rate

Modifie la vélocité selon le pourcentage spécifié.

Paramètres : 0%—200%

### Velocity Offset

Augmente ou diminue la vélocité de la valeur spécifiée.

Paramètres : -99—+0—+99



## Pattern Edit Chain

Cette tâche enchaîne les scènes pour la reproduction.

### Opération

Touche [▶] (Lecture) → Pattern → [EDIT/↺] → Chain

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Chain



### Chain

Active la reproduction en chaîne.

Paramètres : Off, On

### Measure

Spécifie la position de mesure de début pour la reproduction de scène.

Paramètres : 001–999

### Scene

Règle la scène à reproduire à la valeur Measure spécifiée.

Paramètres : 1–8, End

### Page

Si les listes Measure et Scene contiennent plus de huit lignes, la flèche vers le haut ou vers le bas s'affiche.

### Convert to Song

Enregistre la chaîne en tant que morceau.

### Length

Indique la longueur de la séquence entière.

### Position

Affiche la position actuelle de la reproduction en chaîne et permet de spécifier la position de la reproduction.

Paramètres : 001–999

## Song

Sur l'écran Song, vous pouvez enregistrer votre performance au clavier dans un morceau MIDI et reproduire le morceau. Les données de la performance au clavier et l'utilisation des contrôleurs et des boutons sont enregistrés sur la piste MIDI. Vous pouvez également sélectionner la reproduction d'arpèges à enregistrer dans le morceau.

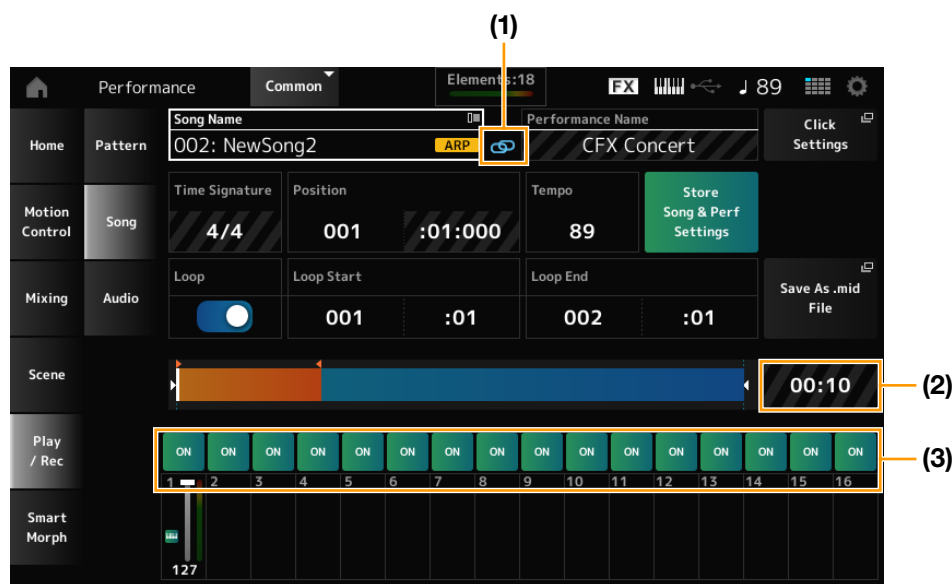
### ■ Reproduction et mise en attente de la reproduction

#### Opération

Touche [SONG/PATTERN] → Song

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

Touche [▶] (Lecture) → Song



(1) Link Icon

(2) Song Length

(3) Track Play Switch

#### Song Name

Affiche le nom du morceau sélectionné.

Appuyez pour afficher le menu contextuel pour Load, Rename, New Song et User Arp.

Vous pouvez sélectionner un morceau à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] lorsque le curseur est positionné sur Song Name.

#### Performance Name

Affiche le nom de la performance sélectionnée.

#### NOTE

Ce drapeau bleu s'affiche en haut à droite de Performance Name lorsque vous modifiez un paramètre de la performance.

#### Link Icon

Link Icon s'affiche si la performance utilisée pour enregistrer le morceau et la performance sélectionnée sont identiques. Sinon, une icône Link Icon brisée s'affiche.

#### Click Settings

Cette touche ouvre l'écran Tempo Settings.

#### Time Signature

Indique la mesure du motif.

**Position**

Définit la position de début de la reproduction et de l'enregistrement, ainsi que la position actuelle de la reproduction. Le numéro affiché à gauche correspond à la mesure et les nombres affichés à droite sont les temps et les intervalles.

**Tempo**

Règle le tempo de la reproduction du morceau.

Paramètres : 5–300

**Loop**

Active ou désactive la reproduction en boucle.

Lorsque cette option est activée, la reproduction d'une section entre les points Loop Start et Loop End est répétée.

Paramètres : Off, On

**Loop Start****Loop End**

Définit la section à reproduire en boucle. Le numéro affiché à gauche correspond à la mesure, et le numéro affiché à droite au temps. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Loop est réglé sur Off.

**Store Song & Perf Settings (Store Song and Performance Settings)**

Enregistre la liaison entre les morceaux édités et la performance utilisée.

**NOTE**

Si vous avez édité des paramètres de la performance, vous devez également stocker celle-ci.

**Save As .mid File**

Cette touche appelle l'écran Save, qui vous permet d'enregistrer le morceau sous forme de fichier.

Non disponible dans les cas suivants.

- Pour un nouvel enregistrement (quand il n'y a aucun morceau)
- Pendant la reproduction
- Lorsque le mode d'attente d'enregistrement est activé
- Pendant l'enregistrement

**Song Length**

Indique la longueur de la séquence entière.

**Track Play Switch**

Active ou désactive la reproduction de chaque piste.

Paramètres : Off, On

## ■ Enregistrement et attente d'enregistrement

Opération

Touche [SONG/PATTERN] → Song → touche [●] (Enregistrement)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song → touche [●] (Enregistrement)

### Nouvel enregistrement



### Quand un enregistrement a déjà été effectué



### Time Signature

Indique la mesure du morceau.

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

### Rec Quantize

Quantize (Quantification) est une fonction qui corrige les notes enregistrées pour qu'elles correspondent à la fraction exacte du temps (en valeurs de note).

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

## Record Type

Sélectionne un type d'enregistrement pour les pistes déjà enregistrées.

Ce paramètre est indisponible lors d'un nouvel enregistrement.

Paramètres : Replace, Overdub, Punch

**Replace** : surimprime et enregistre en temps réel. Les données existantes seront perdues.

**Overdub** : surimprime et enregistre en temps réel. Les données existantes ne seront pas perdues.

**Punch** : réenregistre une section et enregistre en temps réel. Cette opération écrase les données existantes de la section spécifiée.

## Punch In

Définit le point de début d'insertion (mesure et temps spécifiques auxquels commencer le réenregistrement).

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Record Type est réglé sur Punch.

## Punch Out

Définit le point de fin d'insertion (mesure et temps spécifiques auxquels terminer le réenregistrement).

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Record Type est réglé sur Punch.

## Arp Rec

Lorsque ce paramètre est activé, les résultats de la reproduction de l'arpège sont enregistrés. S'il est désactivé, seule la performance au clavier est enregistrée.

Ce paramètre peut être défini pour l'enregistrement d'un nouveau morceau. Il ne peut être modifié une fois que l'enregistrement est lancé.

Pour ajouter quelque chose au morceau enregistré alors que Arp Rec est réglé sur Off, seule l'option Replace peut être utilisée pour Record Type.

Paramètres : Off, On

## NOTE

Si le paramètre Arp Rec du morceau est désactivé, vous pouvez sélectionner un autre arpège pour la reproduction en modifiant la sélection d'arpège dans la performance.

## Undo Media Record

Annule l'action précédente et revient à l'état précédent.

Cette touche est disponible lorsqu'une ou plusieurs tâches ont été utilisées après l'enregistrement d'une séquence.

## Redo Media Record

Rétablit l'enregistrement qui a été annulé par Undo Media Record. Activé lors de l'utilisation de Undo Media Record.

## Put Track to Arpeggio

Convertit le morceau sélectionné en arpège utilisateur.

Vous pouvez convertir 16 notes différentes au maximum. Toutes les notes qui portent le même Note Number (Numéro de note) comptent pour une seule note.

Veillez à n'utiliser que 16 notes au maximum pour un morceau si vous souhaitez convertir celui-ci en arpège utilisateur, surtout si vous utilisez plusieurs pistes.

### Opération

Touche [SONG/PATTERN] → appuyez sur Play/Rec → Song → Song Name pour ouvrir le menu contextuel → User Arp

The screenshot shows the 'Put Track to Arpeggio' menu. At the top, there's a header bar with a home icon, an up arrow, the title 'Put Track to Arpeggio', and some status icons including 'FX', a waveform, a double arrow, a musical note with '89', and a grid icon. Below the header is a table with four columns: 'Arp', 'Category', 'Sub Category', and 'Name'. The first row has values '1', 'No Assign', 'No Assign', and '(no data)'. Below this table are several settings sections. The 'Song Track' section has four dropdowns: 'Arp Track 1' (set to 1), 'Arp Track 2' (set to Off), 'Arp Track 3' (set to Off), and 'Arp Track 4' (set to Off). The 'Convert Type' section has a dropdown 'Arp Track 1' and a button 'Org Notes Root' with a small icon. The 'Measure' section has two dropdowns: 'Start' (set to 1) and 'End' (set to 2). At the bottom right is a green button labeled 'Store As User Arp'. At the very bottom, there are three tabs: 'Arp', 'Category', and 'Sub Category'.

### Arp (Arpeggio Number)

Définit le numéro de l'arpège utilisateur pour la conversion.

Le numéro inutilisé suivant sera défini dans un premier temps.

Notez que si vous remplacez ce numéro par un numéro déjà utilisé, l'arpège sera écrasé, ce qui signifie que vous perdrez l'arpège utilisateur existant pour ce numéro.

Paramètres : 1–256

### Category (Arpeggio Category)

#### Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Définit les catégories Main (Principale) et Sub (Secondaire) de l'arpège converti.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

### Name (Arpeggio Name)

Définit le nom de l'arpège. Vous pouvez utiliser jusqu'à 20 caractères alphanumériques.

### Song Track

Définit le numéro de piste du morceau source de la conversion pour chaque piste d'arpège.

Paramètres : Off, 1–16

## Convert Type

Sélectionne la façon de convertir la séquence MIDI enregistrée dans le morceau en arpège selon trois réglages différents.

Vous pouvez utiliser un Convert Type (Type de conversion) différent pour chaque piste d'arpège.

Paramètres : Normal, Fixed, Org Notes

**Normal** : l'arpège est reproduit à la même octave que la séquence MIDI enregistrée.

**Fixed** : la séquence MIDI enregistrée est reproduite de la même manière, quel que soit votre jeu au clavier.

**Org Notes** : mode fondamentalement identique à Fixed, mais la reproduction de la séquence MIDI change en fonction des accords que vous jouez sur le clavier.

## Org Notes Root (Original Notes Root)

Règle la note fondamentale lorsque le paramètre Convert Type d'une piste est réglé sur Org Notes.

Ce paramètre n'est pas disponible si aucune piste n'est définie sur Org Notes.

Paramètres : C–2–G8

## Start Measure

Définit la mesure de début de la conversion.

Paramètres : 1–998

## End Measure

Définit la mesure de fin de la conversion.

Paramètres : 2–999

## Store As User Arp

Convertit le morceau en arpège utilisateur avec les réglages spécifiés sur cet écran.

Cette touche est désactivée lorsque toutes les pistes sont désactivées.

## Audio

Sur l'écran Audio, vous pouvez enregistrer votre performance au clavier sous forme de fichier audio .wav (stéréo de 44,1 kHz et 24 bits) sur un lecteur flash USB. La durée d'enregistrement maximale est de 74 minutes ou la capacité maximale du dispositif d'enregistrement.

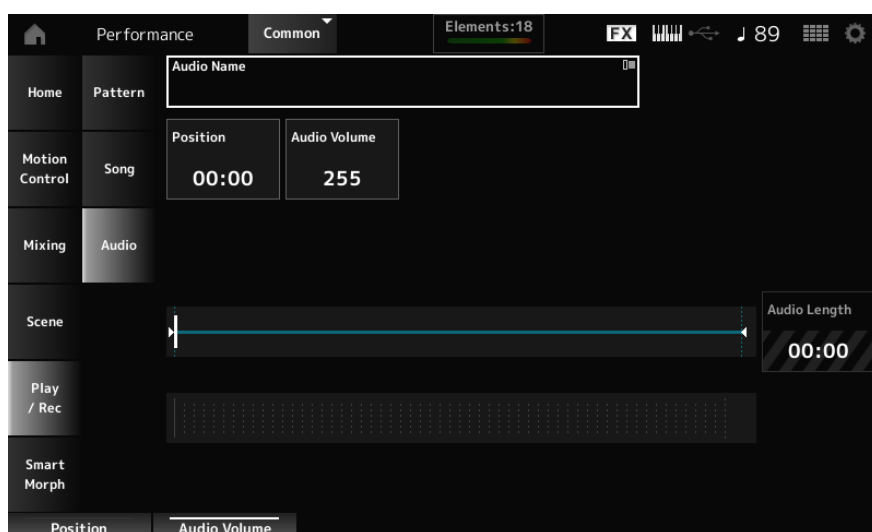
### ■ Reproduction et mise en attente de la reproduction

#### Opération

Touche [SONG/PATTERN] → Audio

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

Touche [▶] (Lecture) → Audio



#### Audio Name

Affiche le nom du fichier audio sélectionné.

Appuyez pour afficher le menu contextuel pour Load.

#### Position

Définit la position de début de la reproduction, ainsi que la position actuelle de la reproduction.

#### Audio Volume

Règle la position de début de la reproduction. Ce paramètre n'est pas disponible pendant l'enregistrement.

Paramètres : 0–255

#### Audio Length

Affiche la longueur totale du fichier audio.

#### Indicateur de niveau

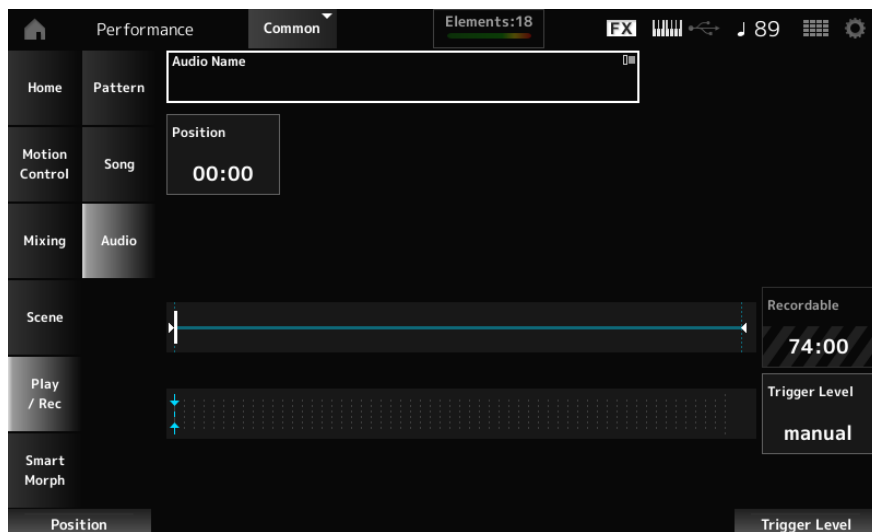
Affiche le niveau d'entrée et de sortie audio.



## ■ Enregistrement et attente d'enregistrement

### Opération

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



#### Recordable (Audio Recordable Time)

Affiche le temps d'enregistrement de l'audio. Ce paramètre s'affiche uniquement lorsque le mode d'attente d'enregistrement est activé.

#### Trigger Level

Sélectionne la manière de démarrer l'enregistrement. Ce paramètre s'affiche uniquement lorsque le mode d'attente d'enregistrement est activé.

Paramètres : manual, 1–127

**manual** : Appuyez sur la touche [▶] (Lecture) pour lancer l'enregistrement.

**1–127** : Lorsque vous appuyez sur la touche [▶] (Lecture), l'enregistrement démarre lorsqu'un signal excédant la valeur définie est reçu. Le niveau défini ici est indiqué sous forme de triangles bleus dans l'indicateur de niveau.

#### NOTE

Pour des résultats optimaux, réglez Trigger Level sur la valeur la plus faible possible afin de capter la totalité du signal, mais veillez à ce que le niveau réglé ne soit pas non plus trop bas afin d'éviter d'enregistrer des bruits indésirables.

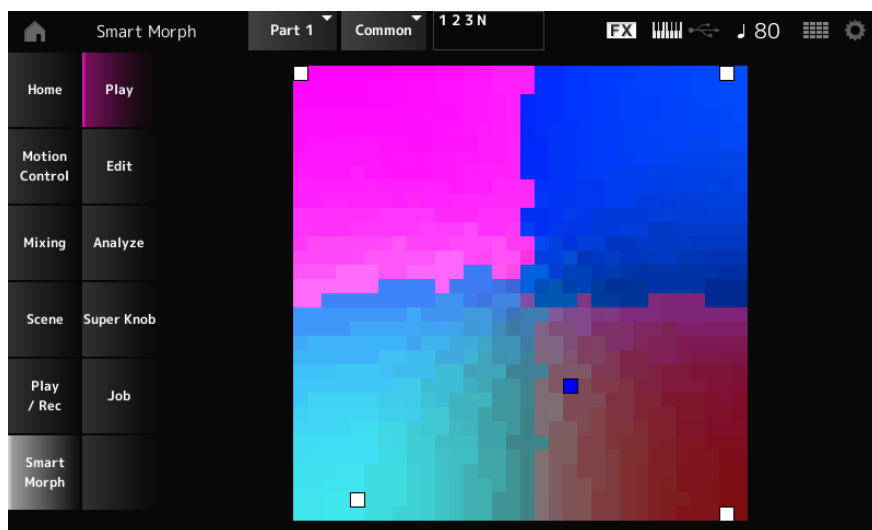
# Smart Morph

## Play

Appuyez sur la carte Smart Morph et créez des modifications dans le son FM-X ou AN-X sur la partie 1.

### Opération

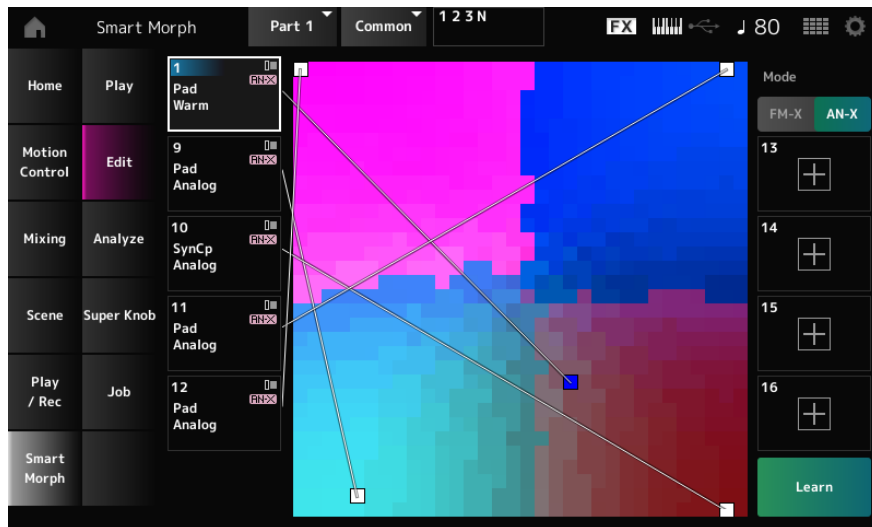
[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Play



## Edit

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Edit



#### Partie inutilisée

Appuyez pour ouvrir l'écran Part Category Search afin de sélectionner un son FM-X ou AN-X.

#### Partie utilisée

Appuyez pour afficher le menu contextuel pour Category Search, Edit, Property, etc.

#### Display

Sélectionne la vue Part Main Category ou Part Name pour chaque partie.

#### Mode

Bascule entre FM-X et AN-X.

Paramètres : FM-X, AN-X

#### Learn

Appuyez sur la touche pour démarrer l'apprentissage automatique (création de carte).

Cette touche ne s'affiche pas lorsqu'il n'y a pas de son FM-X AN-X sur les parties 9 à 16.

#### Undo

#### Redo

Après l'opération Learn, la touche Undo s'affiche en haut à droite.

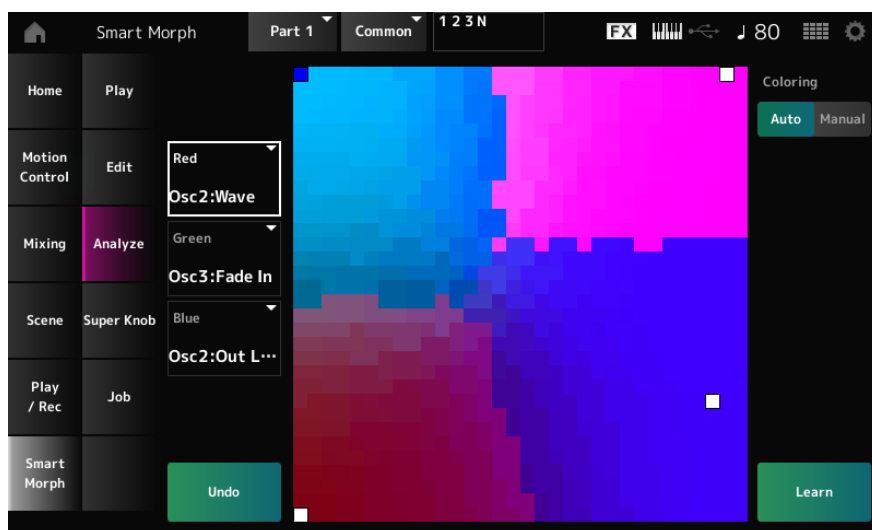
Utilisez la touche Undo pour rétablir la carte initiale antérieure à l'utilisation de l'apprentissage automatique.

Après l'opération Undo, la touche Redo apparaît et vous pouvez l'utiliser pour rétablir la carte antérieure à l'opération Undo.

# Analyze

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Analyze



### Red

Chaque point sur la carte représente la valeur du paramètre indiquant un degré ou un niveau sous la forme d'une nuance de rouge.

### Green

Chaque point sur la carte représente la valeur du paramètre indiquant un degré ou un niveau sous la forme d'une nuance de vert.

### Blue

Chaque point sur la carte représente la valeur du paramètre indiquant un degré ou un niveau sous la forme d'une nuance de bleu.

### NOTE

Pour obtenir la liste des paramètres Red, Green et Blue disponibles, consultez la section « Paramètres pouvant être réglés pour Red, Green et Blue ».

### Coloring

Lorsqu'ils sont définis sur Auto, les paramètres Red, Green et Blue sont automatiquement réinitialisés pour le processus Learn.

Lorsqu'ils sont définis sur Manual, les paramètres Red, Green et Blue ne sont pas automatiquement réinitialisés pour le processus Learn.

Paramètres : Auto, Manual

### Learn

Appuyez sur la touche pour démarrer l'apprentissage automatique (création de carte).

### Undo

### Redo

Après l'opération Learn, la touche Undo s'affiche en haut à droite.

Utilisez la touche Undo pour rétablir la carte initiale antérieure à l'utilisation de l'apprentissage automatique.

Après l'opération Undo, la touche Redo apparaît et vous pouvez l'utiliser pour rétablir la carte antérieure à l'opération Undo.

## ■ Paramètres pouvant être réglés pour Red Green et Blue

### • FM Common (FM commun)

Nom sur l'écran	Nom de paramètre
Random Pan Depth	Random Pan Depth
Alternate Pan	Alternate Pan Depth
Scaling Pan Depth	Scaling Pan Depth
KeyOnDly Time	Key On Delay Time Length
KeyOnDly Sync	Key On Delay Tempo Sync Switch
KeyOnDly Note	Key On Delay Note Length
Pitch/Vel	Pitch Velocity Sensitivity
Random Pitch Depth	Random Pitch Depth
Pitch/Key	Pitch Key Follow Sensitivity
Pitch/Key Center	Pitch Key Follow Sensitivity Center Note
PEG Initial Lvl	PEG Initial Level
PEG Attack Lvl	PEG Attack Level
PEG Decay 1 Lvl	PEG Decay 1 Level
PEG Decay 2 Lvl	PEG Decay 2 Level
PEG Release Lvl	PEG Release Level
PEG Attack Tm	PEG Attack Time
PEG Decay 1 Tm	PEG Decay 1 Time
PEG Decay 2 Tm	PEG Decay 2 Time
PEG Release Tm	PEG Release Time
PEG Depth/Vel	PEG Depth Velocity Sensitivity
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time/Key	PEG Time Key Follow Sensitivity
2nd LFO Wave	2nd LFO Wave
LFO Speed	2nd LFO Speed
LFO Phase	2nd LFO Phase
LFO Delay	2nd LFO Delay Time
LFO Key On Reset	2nd LFO Key On Reset
LFO Pitch Mod	2nd LFO Pitch Modulation Depth
LFO Amp Mod	2nd LFO Amp Modulation Depth
LFO Filter Mod	2nd LFO Filter Modulation Depth
Algorithm Number	Algorithm Number
Feedback Level	Feedback Level
LFO Speed Range	LFO Speed Range
LFO Ex Speed	LFO Extended Speed
Filter Type	Filter Type
Cutoff	Filter Cutoff Frequency
Cutoff/Vel	Filter Cutoff Velocity Sensitivity
Resonance / Width	Filter Resonance/Width
Res/Vel	Resonance Velocity Sensitivity
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Tm	FEG Hold Time

Nom sur l'écran	Nom de paramètre
FEG Attack Tm	FEG Attack Time
FEG Decay 1 Tm	FEG Decay 1 Time
FEG Decay 2 Tm	FEG Decay 2 Time
FEG Release Tm	FEG Release Time
FEG Hold Lvl	FEG Hold Level
FEG Attack Lvl	FEG Attack Level
FEG Decay 1 Lvl	FEG Decay 1 Level
FEG Decay 2 Lvl	FEG Decay 2 Level
FEG Release Lvl	FEG Release Level
FEG Depth	FEG Depth
FEG Segment	FEG Time Velocity Sensitivity Segment
FEG Time/Vel	FEG Time Velocity Sensitivity
FEG Depth/Vel	FEG Depth Velocity Sensitivity
FEG Curve	FEG Depth Velocity Sensitivity Curve
FEG Time/Key	FEG Time Key Follow Sensitivity
FEG Center	FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note
Flt Cutoff/Key	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity
Flt Break Point 1	Filter Cutoff Scaling Break Point 1
Flt Break Point 2	Filter Cutoff Scaling Break Point 2
Flt Break Point 3	Filter Cutoff Scaling Break Point 3
Flt Break Point 4	Filter Cutoff Scaling Break Point 4
Flt Cutoff Offset 1	Filter Cutoff Scaling Offset 1
Flt Cutoff Offset 2	Filter Cutoff Scaling Offset 2
Flt Cutoff Offset 3	Filter Cutoff Scaling Offset 3
Flt Cutoff Offset 4	Filter Cutoff Scaling Offset 4
HPF Cutoff/Key	HPF Cutoff Key Follow Sensitivity

## • Opérateur

Nom sur l'écran	Nom de paramètre
Key On Reset	Oscillator Key On Reset
Freq Mode	Oscillator Frequency Mode
Coarse	Tune Coarse
Fine	Tune Fine
Detune	Detune
Pitch/Key	Pitch Key Follow Sensitivity
Pitch/Vel	Pitch Velocity Sensitivity
Spectral	Spectral Form
Skirt	Spectral Skirt
Resonance	Spectral Resonance
PEG Initial Lvl	PEG Initial Level
PEG Attack Lvl	PEG Attack Level
PEG Attack Tm	PEG Attack Time
PEG Decay Tm	PEG Decay Time
AEG Attack Lvl	AEG Attack Level
AEG Decay 1 Lvl	AEG Decay 1 Level

Nom sur l'écran	Nom de paramètre
AEG Decay 2 Lvl	AEG Decay 2 Level
AEG Release Lvl	AEG Release (Hold) Level
AEG Attack Tm	AEG Attack Time
AEG Decay 1 Tm	AEG Decay 1 Time
AEG Decay 2 Tm	AEG Decay 2 Time
AEG Release Tm	AEG Release Time
AEG Hold Tm	AEG Hold Time
AEG Time/Key	AEG Time Key Follow Sensitivity
Level	Operator Level
Lvl Break Point	Level Scaling Break Point
Lvl/Key Lo	Level Scaling Low Depth
Lvl/Key Hi	Level Scaling High Depth
Curve Lo	Level Scaling Low Curve
Curve Hi	Level Scaling High Curve
Level/Vel	Level Velocity Sensitivity
LFO PM Depth	2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset
LFO AM Depth	2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset
Pitch/Ctrl	Pitch Controller Sensitivity
Level/Ctrl	Level Controller Sensitivity

#### • AN-X Common

Nom sur l'écran	Nom de paramètre
Random Pan	Random Pan Depth
Alternate Pan	Alternate Pan Depth
Scaling Pan	Scaling Pan Depth
Delay Length	Key On Delay Time Length
KeyOnDly Sync	Key On Delay Tempo Sync Switch
Delay Length	Key On Delay Note Length
Unison	Unison
Unison Detune	Unison Detune
Unison Spread	Unison Spread
OSC Reset	OSC Reset
Voltage Drift	Voltage Drift
Ageing	Ageing
Attack	Pitch EG Attack Time
Decay	Pitch EG Decay Time
Sustain	Pitch EG Sustain Level
Release	Pitch EG Release Time
Time/Vel	Pitch EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Pitch LFO Wave
Speed	Pitch LFO Speed
Key On Reset	Pitch LFO Key On Reset
Phase	Pitch LFO Phase
Delay	Pitch LFO Delay Time
Fade In	Pitch LFO Fade In Time

Nom sur l'écran	Nom de paramètre
Noise Tone	Noise Generator Tone
Connect	Noise Generator Out Select
Out Level	Noise Generator Out Level
Out Level/Vel	Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity
Attack	Filter Cutoff EG Attack Time
Decay	Filter Cutoff EG Decay Time
Sustain	Filter Cutoff EG Sustain Level
Release	Filter Cutoff EG Release Time
Time/Vel	Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Filter Cutoff LFO Wave
Speed	Filter Cutoff LFO Speed
Key On Reset	Filter Cutoff LFO Key On Reset
Phase	Filter Cutoff LFO Phase
Delay	Filter Cutoff LFO Delay Time
Fade In	Filter Cutoff LFO Fade In Time
Level	Amplitude Level
Level/Vel	Amplitude Level Velocity Sensitivity
LFO Depth	Amplitude Level LFO Depth
Level/Key	Amplitude Level Key Follow
Drive	Amplitude Saturator Drive
Attack	Amplitude EG Attack Time
Decay	Amplitude EG Decay Time
Sustain	Amplitude EG Sustain Level
Release	Amplitude EG Release Time
Time/Vel	Amplitude EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Amplitude LFO Wave
Speed	Amplitude LFO Speed
Key On Reset	Amplitude LFO Key On Reset
Phase	Amplitude LFO Phase
Delay	Amplitude LFO Delay Time
Fade In	Amplitude LFO Fade In Time



## • Oscillator (Oscillateur)

Nom sur l'écran	Nom de paramètre
Wave	Oscillator Wave
Octave	Oscillator Octave
Pitch	Oscillator Pitch
Pitch EG Depth	Oscillator Pitch EG Depth
Pitch EG Depth/Vel	Oscillator Pitch EG Depth Velocity Sensitivity
Pitch LFO Depth	Oscillator Pitch LFO Depth
Sync Pitch	Oscillator Self Sync Pitch
Sync Pitch/Vel	Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity
Sync	Oscillator Self Sync EG Depth
Sync	Oscillator Self Sync LFO Depth
Pulse Width	Oscillator Pulse Width
PulseWidth/Vel	Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity
Pulse Width	Oscillator Pulse Width EG Depth
Pulse Width	Oscillator Pulse Width LFO Depth
Shaper	Oscillator Wave Shaper
Shaper/Vel	Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity
Shaper	Oscillator Wave Shaper EG Depth
Shaper	Oscillator Wave Shaper LFO Depth
FM Level	Oscillator FM Level
FM Level/Vel	Oscillator FM Level Velocity Sensitivity
Ring Level	Oscillator Ring Level
Ring Level/Vel	Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity
Connect	Oscillator Out Select
Invert	Oscillator Out Invert Enable
Out Level	Oscillator Out Level
Out Level/Vel	Oscillator Out Level Velocity Sensitivity
Attack	Oscillator EG Attack Time
Decay	Oscillator EG Decay Time
Sustain	Oscillator EG Sustain Level
Release	Oscillator EG Release Time
Wave	Oscillator LFO Wave
Speed	Oscillator LFO Speed
Key On Reset	Oscillator LFO Key On Reset
Phase	Oscillator LFO Phase
Delay	Oscillator LFO Delay Time
Fade In	Oscillator LFO Fade In Time

- **Filter**

Nom sur l'écran	Nom de paramètre
Type	Filter Type
Cutoff	Filter Cutoff
Cutoff/Vel	Filter Cutoff Velocity Sensitivity
Filter EG Depth	Filter Cutoff EG Depth
Filter EG Depth/Vel	Filter Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity
Filter LFO Depth	Filter Cutoff LFO Depth
Cutoff/Key	Filter Cutoff Key Follow
Resonance	Filter Resonance
Resonance/Vel	Filter Resonance Velocity Sensitivity
Saturator Drive	Filter Saturator Drive
Saturator Drive/...	Filter Saturator Drive Velocity Sensitivity
Out Level	Filter Out Level

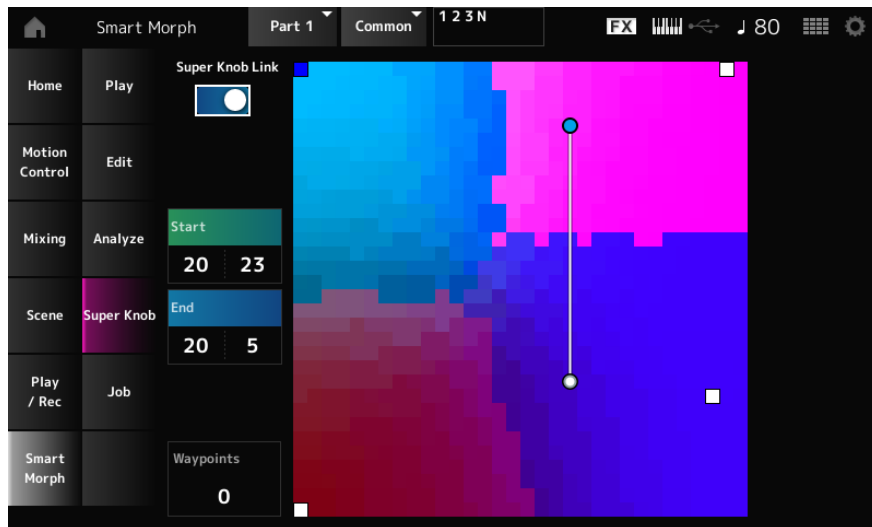
- **Modificateur**

Nom sur l'écran	Nom de paramètre
Wave Folder	Modifier Wave Folder
Folder/Vel	Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity
EG Depth	Modifier Wave Folder EG Depth
LFO Depth	Modifier Wave Folder LFO Depth
Texture	Modifier Wave Folder Texture
Type	Modifier Wave Folder Type
Attack	Modifier EG Attack Time
Decay	Modifier EG Decay Time
Sustain	Modifier EG Sustain Level
Release	Modifier EG Release Time
Time/Vel	Modifier EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Modifier LFO Wave
Speed	Modifier LFO Speed
Key On Reset	Modifier LFO Key On Reset
Phase	Modifier LFO Phase
Delay	Modifier LFO Delay Time
Fade In	Modifier LFO Fade In Time

## Super Knob

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Super Knob



### Super Knob Link

Lorsqu'il est réglé sur On, vous pouvez utiliser le Super Knob pour suivre le chemin sur la carte du début à la fin, au lieu de passer votre doigt sur l'écran tactile.

Paramètres : Off, On

### Start

Définit la position de la plus petite valeur du Super Knob sur la carte.

Lorsque le curseur est positionné sur Start, appuyez sur la carte pour définir la valeur du point de début.

### End

Définit la position de la plus grande valeur du Super Knob sur la carte.

Lorsque le curseur est positionné sur End, appuyez sur la carte pour définir la valeur du point de fin.

### Waypoints

Définit le nombre de points intercalés (waypoints) entre le début et la fin.

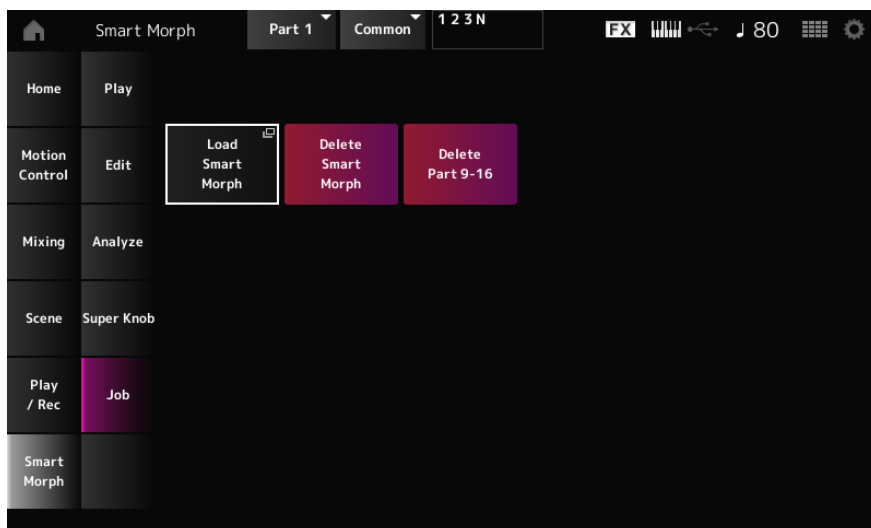
Paramètres : 0–6

### Waypoint 1–Waypoint 6

Définit la position sur la carte.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Job



#### Load Smart Morph

Ouvre l'écran Load.

Sur l'écran Load, vous pouvez sélectionner une autre performance et importer les réglages Smart Morph de cette performance vers la performance actuelle.

#### Delete Smart Morph

Supprime les réglages Smart Morph de la performance sélectionnée.

#### Delete Part 9–16

Supprime toutes les parties 9 à 16 à la fois pour les régler sur l'état inutilisé.

Les parties 9 à 16 sont utilisées pour créer une carte Smart Morph.

Lorsque vous avez fini de régler les paramètres et que vous n'avez plus besoin d'utiliser la carte, vous pouvez supprimer les parties 9 à 16.

# Écrans Common Edit

Sur l'écran Common Edit, vous pouvez modifier les paramètres de l'ensemble de la performance, ainsi que ceux de la partie audio.

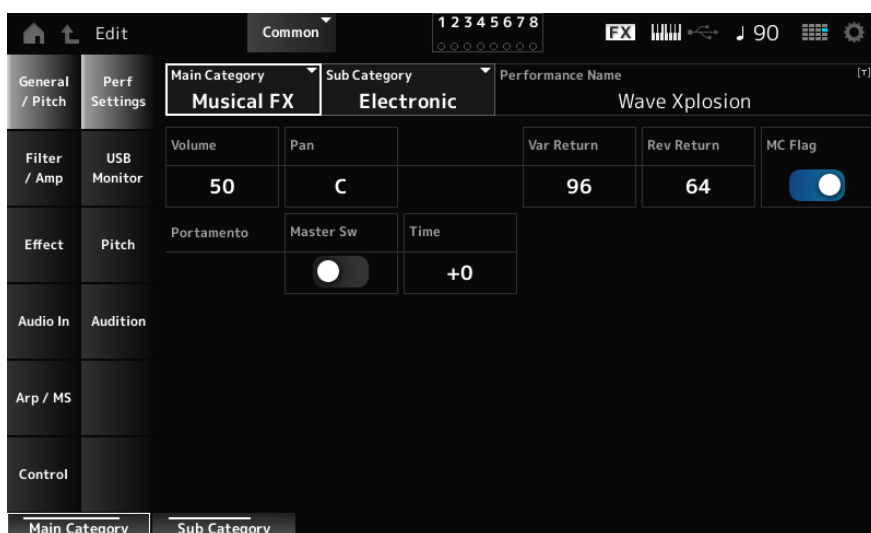
## General/Pitch

### Perf Settings

Sur l'écran Perf Settings, vous pouvez définir les paramètres généraux de la performance.

#### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Perf Settings



#### Main Category

#### Sub Category

Ces paramètres définissent la Main Category (Catégorie principale) et la Sub Category (Sous-catégorie) de la performance sélectionnée.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

#### Performance Name

Attribue un nom à la performance actuellement sélectionnée. Vous pouvez utiliser jusqu'à 20 caractères alphanumériques.

#### Volume (Performance Volume)

Règle le volume de la performance sélectionnée.

Paramètres : 0–127

#### Pan (Performance Pan)

Règle la position de balayage panoramique (position stéréo) de la performance actuellement sélectionnée.

Paramètres : L63–C (center)–R63

### **Var Return (Variation Return)**

Règle le niveau de sortie (niveau de retour) des signaux traités par l'effet de variation.

Paramètres : 0–127

### **Rev Return (Reverb Return)**

Règle le niveau de sortie (niveau de retour) des signaux traités par l'effet de réverbération.

Paramètres : 0–127

### **MC Flag (Motion Control Flag)**

Définit un indicateur MC (commande de mouvement) pour la performance actuellement sélectionnée.

Lorsque ce paramètre est réglé sur On, le drapeau MC apparaît sur l'écran Performance (HOME) et le filtrage est effectué en fonction de l'attribut MC de l'écran Performance Category Search.

Paramètres : Off, On

### **Portamento Master Sw (Portamento Master Switch)**

Active ou désactive le portamento pour les parties dont Portamento Part Sw est réglé sur On.

Ce sélecteur est lié à la touche [PORTAMENTO] sur le panneau supérieur.

Paramètres : Off, On

### **Portamento Time**

Règle la durée (ou la vitesse) de transition de la hauteur de ton du Portamento pour la partie.

Cette durée est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport à la durée de portamento de la partie.

Paramètres : –64—0—+63

## USB Monitor

Règle le volume du signal audio en provenance de la borne USB [TO HOST] sur l'écran USB Monitor.

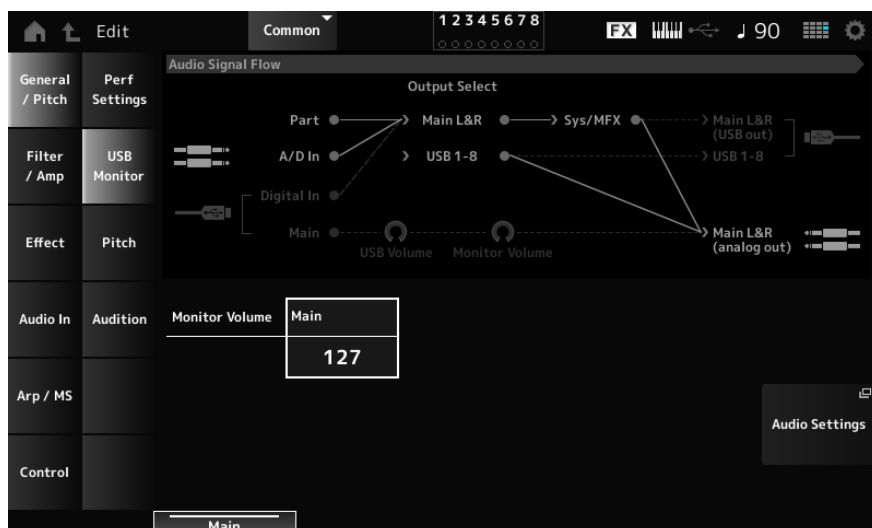
Lorsque vous appuyez sur USB Volume dans Audio Signal Flow, le curseur se déplace sur l'écran Audio I/O sur USB Volume.

### NOTE

USB Main Monitor Volume est enregistré (stocké) dans la performance.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → USB Monitor



### Monitor Volume Main

Règle le volume des signaux audio provenant de la borne USB [TO HOST] et émis vers les prises de sortie OUTPUT.

Paramètres : 0–127

### Audio Settings

Appuyez pour ouvrir l'écran Utility Audio I/O.

Vous pouvez ouvrir le même écran depuis [UTILITY] → Settings → Audio I/O.

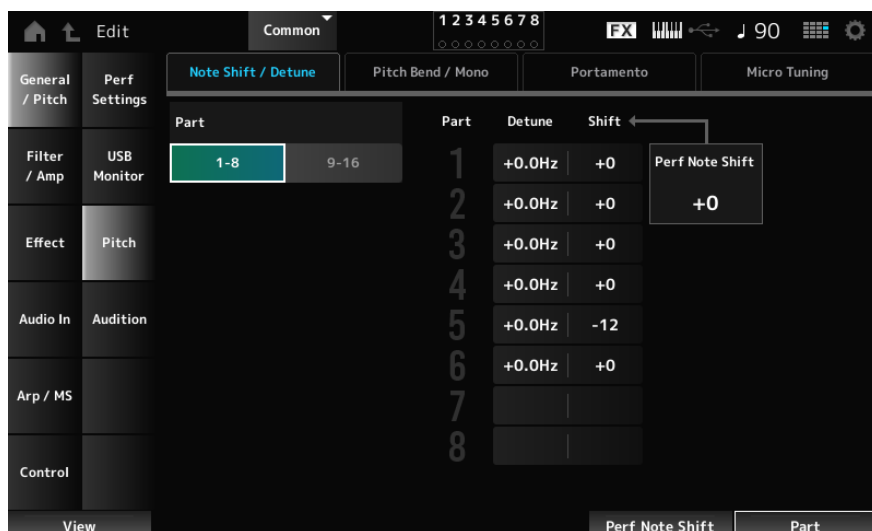
## Pitch

Sur l'écran Pitch, vous pouvez effectuer des réglages de hauteur de ton.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch  
[SHIFT] + [PORTAMENTO]

### ■ Note Shift / Detune



### Part

Bascule entre les vues Part 1-8 et Part 9-16.

### Detune

Règle la hauteur de ton de la partie par incréments de 0,1 Hz.

En décalant légèrement la hauteur de ton, vous pouvez désaccorder le son.

Paramètres : -12.8Hz—+0.0Hz—+12.7Hz

### Shift (Note Shift)

Règle la hauteur de la partie en demi-tons.

Paramètres : -24—+0—+24

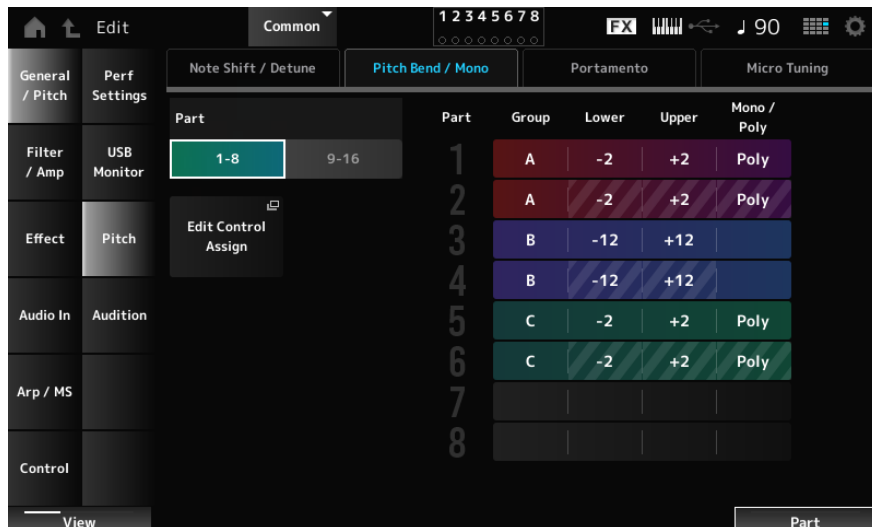
### Perf Note Shift (Performance Note Shift)

Règle la hauteur de toutes les parties par demi-tons.

Paramètres : -24—+0—+24



## ■ Pitch Bend / Mono



Mono / Poly ne s'affiche pas pour la partie de batterie.

### Edit Control Assign

L'écran Common Edit Control Assign s'ouvre.

### Group (Pitch Control Group)

Les parties affectées au même groupe reçoivent la même hauteur de ton.

Cette fonction est pratique si vous souhaitez appliquer le portamento à un son en couche ou appliquer les mêmes réglages d'accord micro à plusieurs parties à la fois.

### Lower (Pitch Bend Lower)

### Upper (Pitch Bend Upper)

Définit la plage des changements créés à l'aide de la molette de variation de hauteur de ton par demi-tons.

Paramètres : -48—+0—+24

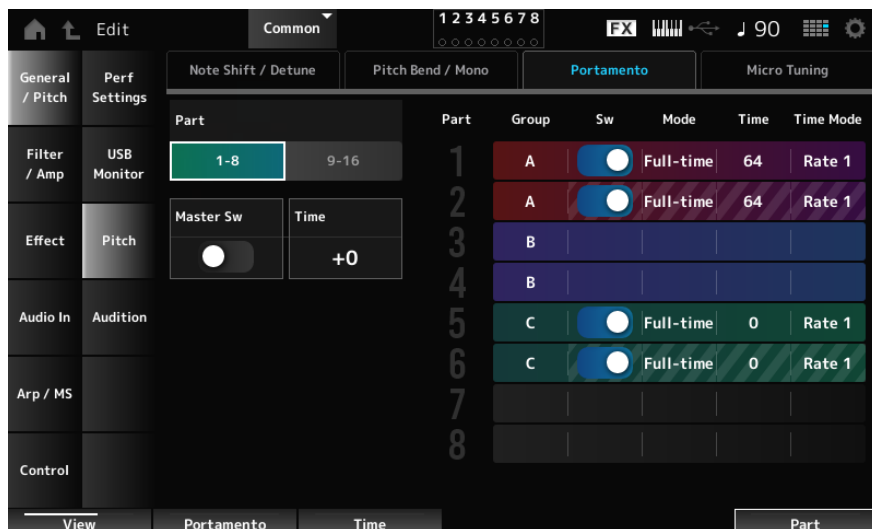
### Mono / Poly

Définit le mode du générateur de sons pour le clavier.

Mono est utilisé pour jouer des notes individuelles et Poly pour jouer plusieurs notes simultanément.

Paramètres : Mono, Poly

## ■ Portamento



Sw, Mode, Time et Time Mode ne s'affichent pas pour la partie de batterie.

### Master Sw (Portamento Master Switch)

Active ou désactive le portamento pour les parties dont Sw (Portamento Part Switch) est réglé sur On. Ce sélecteur est lié à la touche [PORTAMENTO] sur le panneau supérieur.

Paramètres : Off, On

### Time (Portamento Time)

Règle la durée (ou la vitesse) de transition de la hauteur de ton du Portamento pour la partie. Cette durée est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport à la durée de portamento de la partie.

Paramètres : -64—+0—+63

### Sw (Portamento Part Switch)

Active ou désactive le portamento de la partie.

Paramètres : Off, On

### Portamento Mode

Définit la manière dont le Portamento est appliqué en fonction de votre performance au clavier.

Paramètres : Fingered, Full-time

**Fingered** : le portamento n'est appliqué que lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente).

**Full-time** : le portamento est appliqué en permanence.

### Time (Portamento Part Time)

Règle la durée (ou la vitesse) de transition de la hauteur de ton du Portamento pour la partie.

Paramètres : 0–127

### Time Mode (Portamento Time Mode)

Définit la manière dont la hauteur de ton change dans le temps.

Paramètres : Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

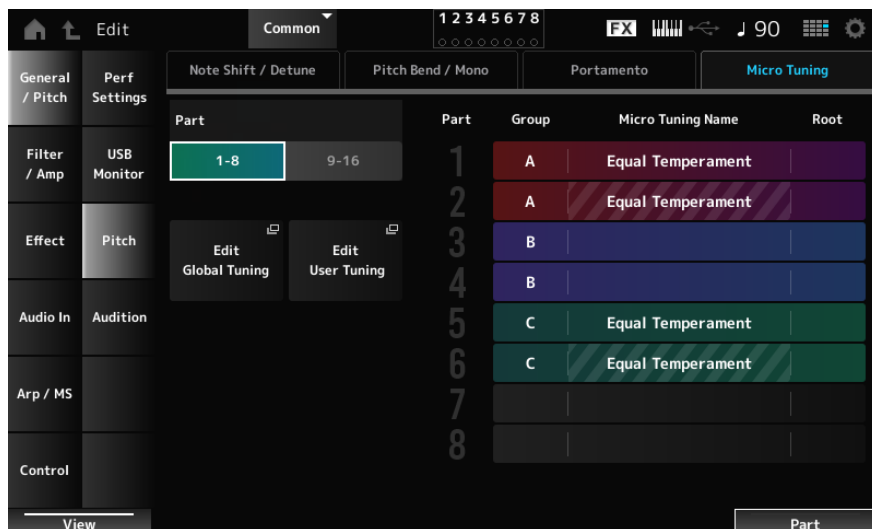
**Rate 1** : la hauteur de ton change à une vitesse spécifique.

**Time 1** : la hauteur de ton change à un moment spécifique.

**Rate 2** : la hauteur de ton change à une vitesse spécifique au sein d'une même octave.

**Time 2** : la hauteur de ton change à un moment spécifique au sein d'une même octave.

## ■ Micro Tuning



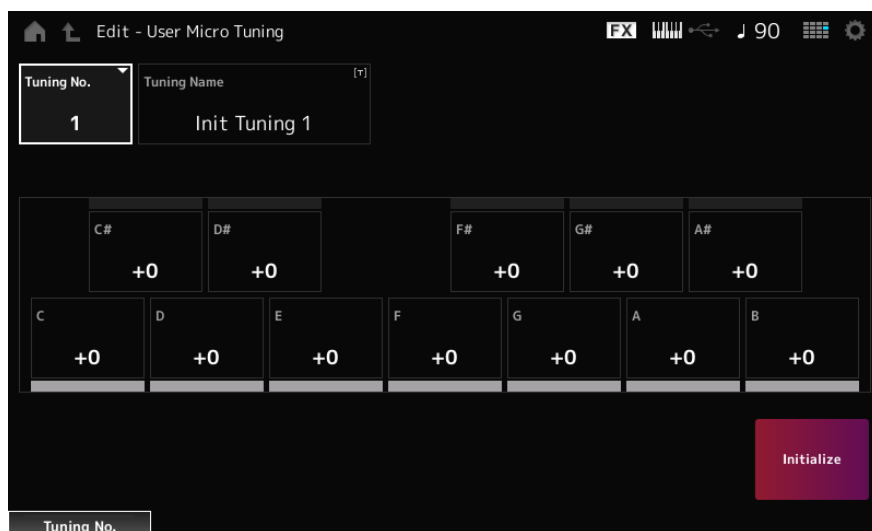
Micro Tuning Name et Root ne s'affichent pas pour la partie de batterie.

### Edit Global Tuning

Ouvre Settings → Sound sur l'écran Utility.

### Edit User Tuning

Ouvre l'écran des réglages de l'accord micro utilisateur.



- Tuning No. (Micro Tuning Number)**  
 Indique la valeur du paramètre User Micro Tuning Number (Numéro d'accord micro utilisateur) sélectionné.  
 Paramètres : 1–8
- Tuning Name (Micro Tuning Name)**  
 Vous pouvez enregistrer l'accord micro utilisateur que vous éditez sous un nouveau nom, de maximum 20 caractères alphanumériques.
- C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B**  
 Vous pouvez régler la hauteur de ton de chaque note par cent pour régler l'accord micro.  
 Paramètres : –99–+0–+99
- Initialize**  
 Réinitialise la valeur du paramètre User Micro Tuning sélectionné.

## Micro Tuning Name

Règle l'accord micro (tempérament) de la partie. Pour obtenir des explications sur chaque réglage, consultez le tableau ci-dessous.

Paramètres : Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3

Init Tuning 1–8 (Lorsqu'une banque utilisateur est sélectionnée)

Library 1–1 – 24–8 (Pour le chargement d'un fichier de bibliothèque)

<b>Equal Temperament</b>	Chaque octave est divisée en 12 intervalles de taille égale. Il s'agit de l'accord le plus souvent utilisé en musique aujourd'hui.
<b>Pure Major Pure Minor</b>	Ces accords préservent les intervalles mathématiques purs de chaque gamme, en particulier les accords parfaits (fondamentale, tierce, quinte). C'est nettement perceptible dans les harmonies vocales réelles, telles que les chœurs et les chants a cappella.
<b>Werckmeister Kirnberger Vallotti &amp; Young</b>	Ces gammes sont construites à partir des gammes mésotonique et pythagoricienne. Elles se distinguent principalement par le fait que chaque tonalité a son propre caractère. Elles étaient très en vogue au temps de Bach et de Beethoven et sont utilisées aujourd'hui pour jouer de la musique d'époque sur des instruments tels qu'un clavecin.
<b>1/4 shift</b>	Gamme tempérée transposée de 50 centièmes de ton. Vous pouvez ajouter de la tension dans votre musique en mélangeant ce paramètre avec Equal Temperament.
<b>1/4 tone</b>	Vingt-quatre notes par octave, séparées par le même intervalle. Une octave est constituée de 24 touches.
<b>1/8 tone</b>	Quarante-huit notes par octave, séparées par le même intervalle. Une octave est constituée de 48 touches.
<b>Indian</b>	Gamme généralement utilisée dans la musique indienne. Permet de jouer sur les touches blanches uniquement.
<b>Arabic</b>	Gamme généralement utilisée dans la musique arabe.

## Root (Micro Tuning Root)

Définit la note fondamentale de l'accord micro.

Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque le type sélectionné dans Micro Tuning Name ne nécessite pas de note fondamentale.

Paramètres : C–B

## Audition

Sur l'écran Audition, vous pouvez définir la phrase d'audition.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺↻] → General/Pitch → Audition



### Audition Bank

Sélectionne la banque pour les phrases d'audition.

### Audition Phrase Number

Sélectionne la phrase d'audition.

Les performances prédéfinies sont déjà dotées de phrases d'audition adaptées.

En reproduisant la phrase d'audition, vous pouvez écouter la performance sélectionnée dans un contexte musical approprié.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

### Note Shift (Audition Note Shift)

Ajuste la hauteur de ton des notes de la phrase d'audition par demi-tons.

Paramètres : -24 semi à +0 semi à +24 semi

### Velocity Shift (Audition Velocity Shift)

Règle la vélocité des notes de la phrase d'audition.

Paramètres : -64—+0—+63

### Update User Auditions

Convertit tous les morceaux enregistrés dans la mémoire interne en auditions utilisateur.

S'il existe déjà des auditions utilisateur, les précédentes seront toutes écrasées.

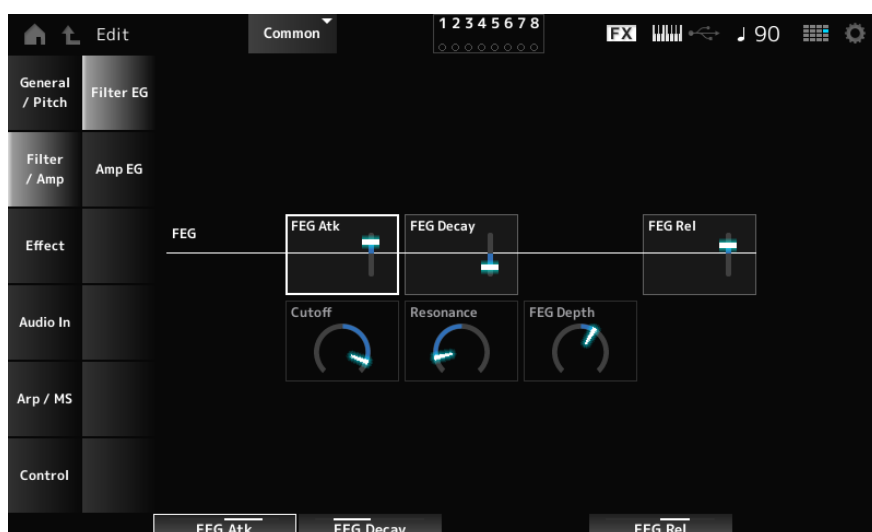
### Filter EG

Sur l'écran Filter EG, vous pouvez définir le générateur d'enveloppe de filtre (FEG).

Cela vous permet de définir le degré (ou le niveau) des changements apportés à la fréquence de coupure et la façon dont ces changements évoluent dans le temps à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'à la chute du son.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↶] → Filter/Amp → Filter EG



#### FEG Atk (FEG Attack Time)

Définit le temps nécessaire au son pour changer à partir du moment où vous appuyez sur une touche jusqu'au moment où la fréquence de coupure atteint la valeur définie pour Attack Level.

Cela est spécifié comme une valeur de décalage par rapport au FEG de la partie.

Paramètres : -64→+0→+63

#### FEG Decay (FEG Decay Time)

Définit le temps nécessaire à la fréquence de coupure pour changer à partir du niveau d'attaque. Vous pouvez contrôler la netteté ou la vitesse de chute du son.

Cela est spécifié comme une valeur de décalage par rapport au FEG de la partie.

Paramètres : -64→+0→+63

#### FEG Rel (FEG Release Time)

Définit le temps nécessaire pour que la fréquence de coupure change à partir du moment où vous relâchez la touche jusqu'à ce qu'elle atteigne le niveau défini pour Release Level. Cela vous permet de ralentir ou d'accélérer la chute du son une fois que vous relâchez la touche.

Cela est spécifié comme une valeur de décalage par rapport au FEG de la partie.

Paramètres : -64→+0→+63

#### Cutoff (Cutoff Frequency)

Modifie le son en réglant la fréquence de coupure du filtre.

Lorsque le filtre passe-bas est sélectionné, des valeurs plus élevées produisent un son plus clair et des valeurs plus faibles génèrent un son plus sombre.

Cela est spécifié comme une valeur de décalage par rapport à la fréquence de coupure du filtre pour la partie.

Paramètres : -64→+0→+63

## Resonance

Ajoute des caractéristiques spéciales au son en ajustant le niveau du signal près de la fréquence de coupure.

Ce paramètre est défini en tant que valeur de décalage par rapport à la résonance du filtre de la partie.

Paramètres : -64—+0—+63

## FEG Depth

Définit la plage de profondeur de la variation de la fréquence de coupure contrôlée par le FEG.

Ce paramètre est défini en tant que valeur de décalage par rapport à la profondeur de générateur d'enveloppe de filtre de la partie.

Paramètres : -64—+0—+63

## Amp EG

Sur l'écran Amp EG, vous pouvez définir le générateur d'enveloppe d'amplitude (AEG). En réglant le paramètre Amp EG, vous pouvez définir la manière dont le volume change entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et celui où le son diminue.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↶] → Filter/Amp → Amp EG



Les paramètres qui figurent sur l'écran Amp EG sont des valeurs de décalage par rapport à l'AEG pour toutes les parties.

### Attack (AEG Attack Time)

Définit le temps nécessaire pour que le volume change entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et celui où il atteint le volume maximum.

Paramètres : -64—+0—+63

### Decay (AEG Decay Time)

Définit le temps nécessaire pour que le volume change après avoir atteint le maximum.

Paramètres : -64—+0—+63

### Sustain (AEG Sustain Level)

Règle le volume maintenu lorsque la touche est maintenue enfoncée.

Paramètres : -64—+0—+63

### Release (AEG Release Time)

Définit le temps de chute du son une fois que vous avez relâché la touche.

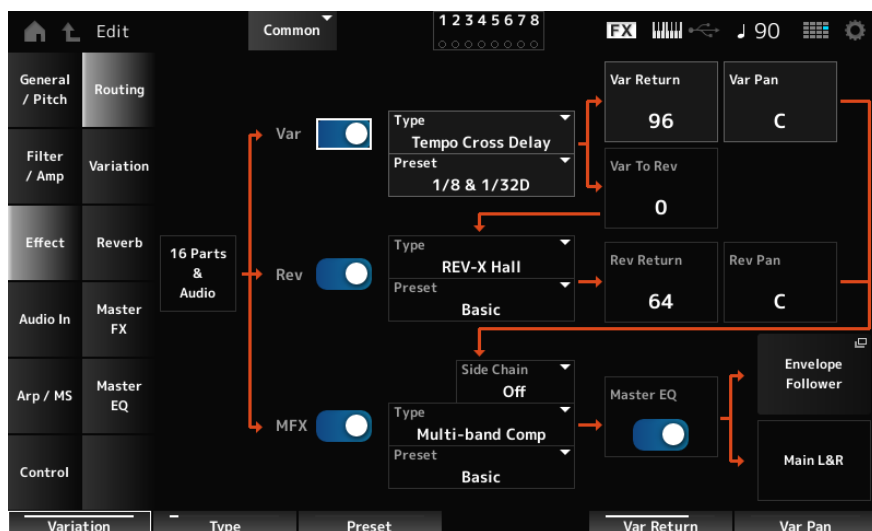
Paramètres : -64—+0—+63

## Routing

Sur cet écran, vous pouvez définir les effets système appliqués à toutes les parties et visualiser le flux de signal des effets principaux.

Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Effect → Routing



### Var (Variation Switch)

### Rev (Reverb Switch)

### MFX (Master Effect Switch)

Ces sélecteurs activent ou désactivent l'effet de variation, la réverbération et l'effet principal.

Paramètres : Off, On

### Var Type (Variation Type)

### Rev Type (Reverb Type)

### MFX Type (Master Effect Type)

Ces paramètres définissent le type d'effet de variation, de réverbération et d'effet principal.

Paramètres : reportez-vous aux types d'effet.

### Var Preset (Variation Preset Number)

### Rev Preset (Reverb Preset Number)

### MFX Preset (Master Effect Preset Number)

Permettent de sélectionner un pré réglage dans les paramètres de l'effet de variation, de la réverbération et de l'effet principal.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

### Side Chain (Variation Side Chain Part)

### Side Chain (Master Effect Side Chain Part)

### Modulator (Variation Modulator Part)

### Modulator (Master Effect Modulator Part)

Définit la partie de chaîne latérale (ou du modulateur selon le type d'effet) pour l'effet de variation et l'effet principal.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Master est réglé sur la partie Modulator. Dans ce cas, la valeur du paramètre est affichée entre parenthèses, comme suit « (Master) ».

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



## Var Return (Variation Return)

### Rev Return (Reverb Return)

Règle le niveau de sortie (niveau de retour) des signaux traités par l'effet de variation ou de réverbération.

Paramètres : 0–127

## Var to Rev (Variation To Reverb)

Règle le niveau d'envoi des signaux traités par l'effet de variation.

Paramètres : 0–127

## Master EQ (Master EQ Switch)

Active ou désactive l'égaliseur principal.

Paramètres : Off, On

## Var Pan (Variation Pan)

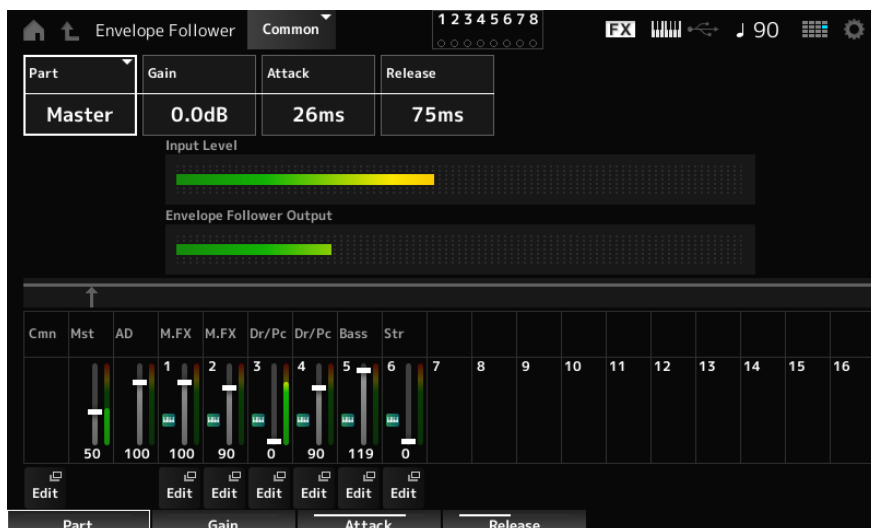
### Rev Pan (Reverb Pan)

Règle l'emplacement stéréo des signaux traités par l'effet de variation ou de réverbération.

Paramètres : L63–C (center)–R63

## Envelope Follower

Ouvre l'écran des réglages du suiveur d'enveloppe.



- **Part (Input Source)**

Affiche la source d'entrée du suiveur d'enveloppe sélectionné.

Paramètres : Master, AD, Part 1–16

- **Gain (Envelope Follower Gain)**

Règle le gain d'entrée de la source d'entrée réglée pour Part.

Paramètres : –24.0dB–0.0dB–+24.0dB

- **Attack (Envelope Follower Attack)**

Règle le temps d'attaque du suiveur d'enveloppe.

Paramètres : 1ms–40ms

- **Release (Envelope Follower Release)**

Règle le temps de relâchement du suiveur d'enveloppe.

Paramètres : 10ms–680ms

- **Input Level**

Affiche le niveau d'entrée des signaux provenant de la source d'entrée de la partie (Part) que vous avez sélectionnée.

- **Envelope Follower Output**

Affiche le niveau de sortie du suiveur d'enveloppe.

- **Edit**

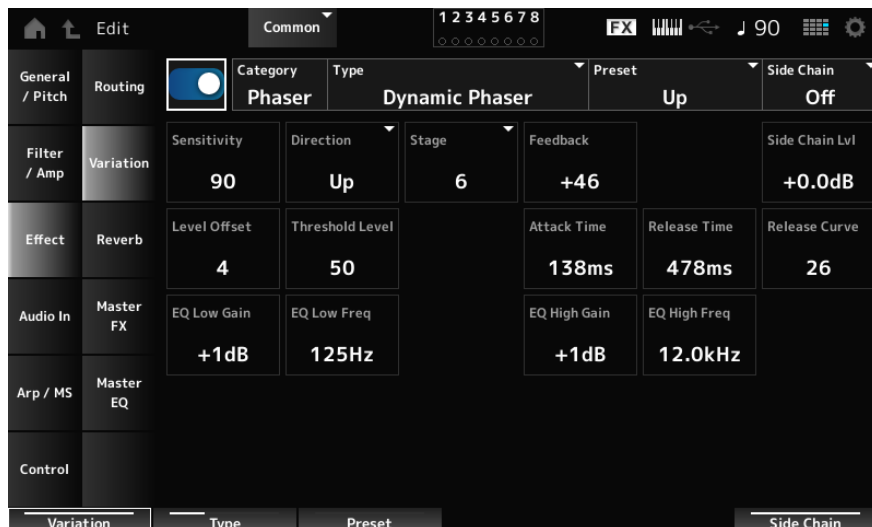
Ouvre l'écran Control Assign de la partie sélectionnée.

## Variation

Règle l'effet de variation.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Effect → Variation



### Variation Switch

Active ou désactive l'effet de variation.

Paramètres : Off, On

### Category (Variation Category)

#### Type (Variation Type)

Définit la catégorie et le type d'effet de variation.

Paramètres : reportez-vous aux types d'effet.

### Preset (Variation Preset Number)

Sélectionne l'un des paramètres d'effet prédéfinis pour chaque type d'effet.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

### Side Chain (Variation Side Chain Part)

#### Modulator (Variation Modulator Part)

Définit la partie de chaîne latérale (ou du modulateur selon le type d'effet) pour l'effet de variation.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Master est réglé sur la partie Modulator. Dans ce cas, la valeur du paramètre est affichée entre parenthèses, comme suit « (Master) ».

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

### Effect Parameter

Les paramètres d'effet disponibles varient selon le type d'effet.

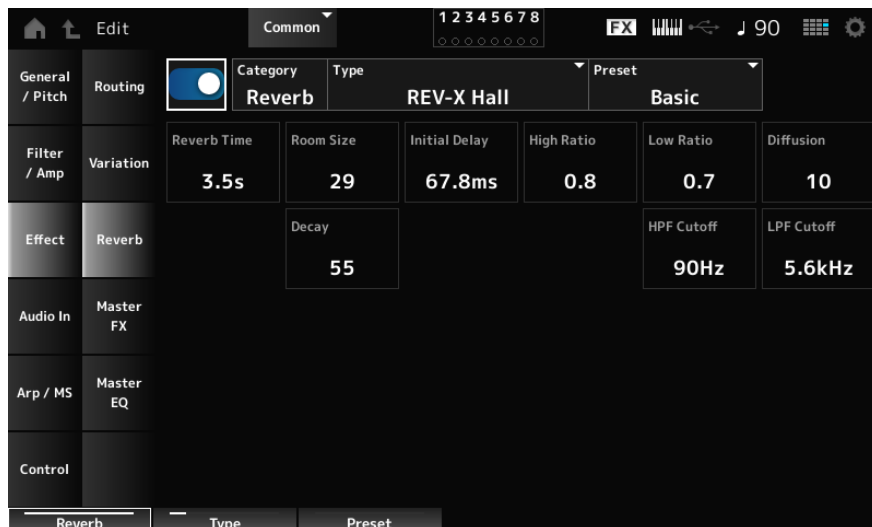
Paramètres : reportez-vous aux paramètres d'effet.

## Reverb

Règle l'effet de réverbération.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Effect → Reverb



### Reverb Switch

Active ou désactive l'effet de réverbération.

Paramètres : Off, On

### Category (Reverb Category)

#### Type (Reverb Type)

Définit la catégorie et le type d'effet de réverbération.

Paramètres : reportez-vous aux types d'effet.

### Preset (Reverb Preset Number)

Sélectionne l'un des paramètres d'effet prédéfinis pour chaque type d'effet.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

### Effect Parameter

Les paramètres d'effet disponibles varient selon le type d'effet.

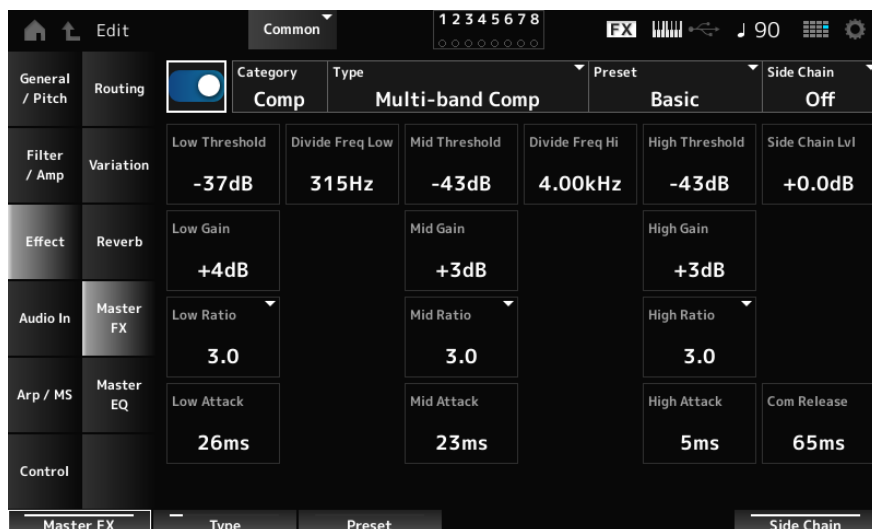
Paramètres : reportez-vous aux paramètres d'effet.

## Master FX

Règle l'effet principal.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Effect → Master FX



### Master Effect Switch

Active ou désactive l'effet principal.

Paramètres : Off, On

### Category (Master Effect Category)

#### Type (Master Effect Type)

Définit la catégorie et le type d'effet principal.

Paramètres : reportez-vous aux paramètres d'effet.

### Preset (Master Effect Preset Number)

Sélectionne l'un des paramètres d'effet prédéfinis pour chaque type d'effet.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List

### Side Chain (Master Effect Side Chain Part)

#### Modulator (Master Effect Modulator Part)

Définit la chaîne latérale (ou le modulateur selon le type d'effet) pour les effets principaux.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Master est réglé sur la partie Modulator. Dans ce cas, la valeur du paramètre est affichée entre parenthèses, comme suit « (Master) ».

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

### Effect Parameter

Les paramètres d'effet disponibles varient selon le type d'effet.

Paramètres : reportez-vous aux paramètres d'effet.

## Master EQ

Règle l'égaliseur principal.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Effect → Master EQ



### Master EQ (Master EQ Switch)

Active ou désactive l'égaliseur principal.

Paramètres : Off, On

### Low Gain (Master EQ Low Gain)

Règle le niveau du signal de la bande Low.

Paramètres : -12dB – +0dB – +12dB

### Lo Mid Gain (Master EQ Low Mid Gain)

Règle le niveau du signal de la bande Lo Mid.

Paramètres : -12dB – +0dB – +12dB

### Mid Gain (Master EQ Mid Gain)

Règle le niveau du signal de la bande Mid.

Paramètres : -12dB – +0dB – +12dB

### Hi Mid Gain (Master EQ High Mid Gain)

Règle le niveau du signal de la bande Hi Mid.

Paramètres : -12dB – +0dB – +12dB

### High Gain (Master EQ High Gain)

Règle le niveau du signal de la bande High.

Paramètres : -12dB – +0dB – +12dB

### Low Freq (Master EQ Low Frequency)

Règle la fréquence de la bande Low.

Paramètres : 32Hz – 2.0kHz

**Lo Mid Freq (Master EQ Low Mid Frequency)**

Règle la fréquence de la bande Lo Mid.

Paramètres : 100Hz – 10kHz

**Mid Freq (Master EQ Mid Frequency)**

Règle la fréquence de la bande Mid.

Paramètres : 100Hz – 10kHz

**Hi Mid Freq (Master EQ High Mid Frequency)**

Règle la fréquence de la bande Hi Mid.

Paramètres : 100Hz – 10kHz

**High Freq (Master EQ High Frequency)**

Règle la fréquence de la bande High.

Paramètres : 500Hz – 16kHz

**Low Q (Master EQ Low Q)**

Règle la largeur de bande Low.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Low Shape (Master EQ Low Shape) est réglé sur Peak.

Paramètres : 0.1–12.0

**Lo Mid Q (Master EQ Low Mid Q)**

Règle la largeur de bande Lo Mid.

Paramètres : 0.1–12.0

**Mid Q (Master EQ Mid Q)**

Règle la largeur de bande Mid.

Paramètres : 0.1–12.0

**Hi Mid Q (Master EQ High Mid Q)**

Règle la largeur de bande Hi Mid.

Paramètres : 0.1–12.0

**High Q (Master EQ High Q)**

Règle la largeur de bande High.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque High Shape (Master EQ High Shape) est réglé sur Peak.

Paramètres : 0.1–12.0

**Low Shape (Master EQ Low Shape)****High Shape (Master EQ High Shape)**

Détermine s'il faut utiliser Low et High en tant que type de shelving (qui coupe ou amplifie les signaux au-dessus ou en dessous d'une fréquence spécifique) ou type de peaking (qui coupe ou amplifie les signaux dans une bande de fréquence donnée).

Paramètres : Shelf, Peak

## Mixing

Sur l'écran Mixing, vous pouvez mélanger la partie A/N (signaux provenant des prises A/D INPUT) et la partie numérique (signaux provenant de la borne USB [TO HOST]).

\*Le signal provenant de la borne USB [TO HOST] correspond à l'audio réglé sur Digital L/R sur le port de l'appareil.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Audio In → Mixing

[SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]



### Input Mode (A/D Part Input Mode)

### Input Mode (Digital Part Input Mode)

Détermine la méthode de traitement des signaux d'entrée sur les canaux gauche et droit.

Paramètres : L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

**L Mono** : utilise uniquement le canal gauche.

**R Mono** : utilise uniquement le canal droit.

**L+R Mono** : mixe les canaux gauche et droit et les traite en mono.

**Stereo** : traite l'entrée stéréo en stéréo.

### NOTE

Si le son provient uniquement de la prise [L/MONO], il est traité en mono.

### Volume (A/D Part Volume)

### Volume (Digital Part Volume)

Règle le volume de la partie A/N ou de la partie numérique.

Paramètres : 0–127

### Pan (A/D Part Pan)

### Pan (Digital Part Pan)

Règle la position de balayage panoramique (dans le champ stéréo) de la partie A/N ou de la partie numérique.

Paramètres : L63–C (center)–R63

### **Dry Level (A/D Part Dry Level)**

#### **Dry Level (Digital Part Dry Level)**

Règle le niveau du son pur (ou le niveau des signaux non traités par l'effet système) de la partie A/N ou de la partie numérique.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Output Select est réglé sur MainL&R.

Paramètres : 0–127

### **Var Send (A/D Part Variation Send)**

#### **Var Send (Digital Part Variation Send)**

Règle le niveau des signaux envoyés depuis la partie A/N ou la partie numérique à l'effet de variation.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Output Select est réglé sur MainL&R.

Paramètres : 0–127

### **Rev Send (A/D Part Reverb Send)**

#### **Rev Send (Digital Part Reverb Send)**

Règle le niveau des signaux envoyés depuis la partie A/N ou la partie numérique à l'effet de réverbération.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Output Select est réglé sur MainL&R.

Paramètres : 0–127

### **Output Select (A/D Part Output Select)**

#### **Output Select (Digital Part Output Select)**

Définit la destination de sortie des signaux audio de la partie A/N ou de la partie numérique.

Paramètres : MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

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

**USB Stereo** : émission en stéréo (des canaux 1 et 2 aux canaux 7 et 8) vers la borne USB [TO HOST].

**USB mono** : émission en mono (canaux 1 à 8) vers la borne USB [TO HOST].

**Off** : aucune émission du signal audio pour la partie.

### **NOTE**

Les réglages pour la compatibilité des données avec le MONTAGE M sont indiqués ci-dessous. Ils sont considérés comme Off lorsqu'ils sont réglés.

- AsgnL&R
- USB Stereo : USB9&10 – USB29&30
- USB mono : USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

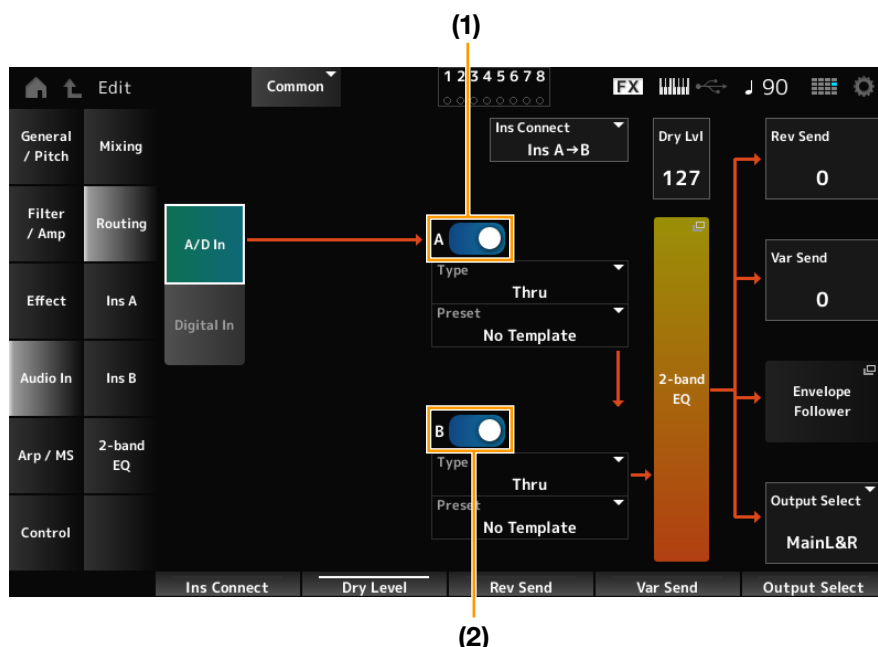


## Routing

Sur l'écran Routing, vous pouvez définir l'acheminement des effets pour la partie A/N.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Audio In → Routing



(1) A/D Part Insertion FX A Switch

(2) A/D Part Insertion FX B Switch

### A/D In

#### Digital In

Bascule entre les vues A/D In et Digital In.

Lorsque Digital In est sélectionné, seuls Digital Part Reverb Send, Digital Part Variation Send et Digital Part Output Select sont disponibles.

#### A/D Part Insertion FX A Switch

#### A/D Part Insertion FX B Switch

Active ou désactive l'effet d'insertion A et l'effet d'insertion B.

Paramètres : Off, On

#### Type (A/D Part Insertion Effect A Type)

#### Type (A/D Part Insertion Effect B Type)

Définit le type d'effet.

Paramètres : reportez-vous aux types d'effet.

#### Preset (A/D Part Insertion Effect A Preset)

#### Preset (A/D Part Insertion Effect B Preset)

Sélectionne l'un des paramètres d'effet prédéfinis pour chaque type d'effet.

En sélectionnant un préréglage, vous pouvez modifier la façon dont les effets sont appliqués.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

### **Side Chain (A/D Part Insertion Effect A Side Chain)**

### **Side Chain (A/D Part Insertion Effect B Side Chain)**

### **Modulator (A/D Part Insertion Effect A Modulator)**

### **Modulator (A/D Part Insertion Effect B Modulator)**

Définit la partie de chaîne latérale (ou du modulateur selon le type d'effet) pour l'effet d'insertion A ou l'effet d'insertion B. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque la partie elle-même ou Master est réglé sur Modulator. Dans ce cas, la valeur du paramètre est affichée entre parenthèses, comme suit « (Master) ».

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

### **Ins Connect (A/D Part Insertion Effect Connect Type)**

Définit l'acheminement de l'effet d'insertion A et de l'effet d'insertion B. Le schéma change en conséquence lorsque les réglages sont modifiés.

Paramètres : Ins A→B, Ins B→A

### **Dry Level (A/D Part Dry Level)**

Règle le niveau du son pur (ou le niveau des signaux non traités par l'effet système) de la partie A/N.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Output Select est réglé sur MainL&R.

Paramètres : 0–127

### **2-band EQ**

Ouvre l'écran 2-band EQ de l'égaliseur à 2 bandes pour la partie A/N.

### **Rev Send (A/D Part Reverb Send)**

### **Rev Send (Digital Part Reverb Send)**

Règle le niveau des signaux (ou des signaux de contournement) transmis de l'effet d'insertion A ou de l'effet d'insertion B à l'effet de réverbération.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Output Select est réglé sur MainL&R.

Paramètres : 0–127

### **Var Send (A/D Part Variation Send)**

### **Var Send (Digital Part Variation Send)**

Règle le niveau des signaux (ou des signaux de contournement) transmis de l'effet d'insertion A ou de l'effet d'insertion B à l'effet de variation.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Output Select est réglé sur MainL&R.

Paramètres : 0–127

### **Envelope Follower**

Ouvre l'écran des réglages du suiveur d'enveloppe.

### **Output Select (A/D Part Output Select)**

### **Output Select (Digital Part Output Select)**

Définit la destination de sortie des signaux audio.

Paramètres : MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

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

**USB Stereo** : émission en stéréo (des canaux 1 et 2 aux canaux 7 et 8) vers la borne USB [TO HOST].

**USB mono** : émission en mono (canaux 1 à 8) vers la borne USB [TO HOST].

**Off** : aucune émission du signal audio pour la partie.

### **NOTE**

Les réglages pour la compatibilité des données avec le MONTAGE M sont indiqués ci-dessous. Ils sont considérés comme Off lorsqu'ils sont réglés.

- AsgnL&R
- USB Stereo : USB9&10 – USB29&30
- USB mono : USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

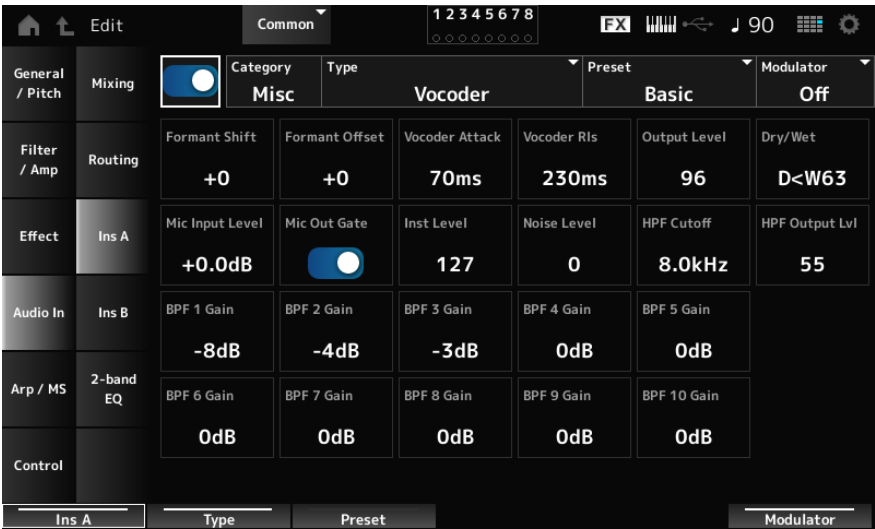
# Ins A, Ins B

Sur les écrans Ins A et Ins B, vous pouvez définir les effets d'insertion.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Audio In → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Audio In → Ins B



## Insertion FX Switch

Active l'effet d'insertion.

Paramètres : Off, On

## Category (Insertion Effect A Category)

## Category (Insertion Effect B Category)

## Type (Insertion Effect A Type)

## Type (Insertion Effect B Type)

Définit la catégorie et le type d'effet d'insertion.

Paramètres : reportez-vous aux types d'effet.

## Preset (Insertion Effect A Preset)

## Preset (Insertion Effect B Preset)

Sélectionne l'un des paramètres d'effet prédéfinis pour chaque type d'effet. En sélectionnant un préréglage, vous pouvez modifier la façon dont les effets sont appliqués.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

## Side Chain (Insertion Effect A Side Chain Part)

## Side Chain (Insertion Effect B Side Chain Part)

## Modulator (Insertion Effect A Modulator Part)

## Modulator (Insertion Effect B Modulator Part)

Définit la partie de chaîne latérale (ou du modulateur selon le type d'effet) pour l'effet d'insertion A ou l'effet d'insertion B. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque la partie elle-même ou Master est réglé sur Modulator. Dans ce cas, la valeur du paramètre est affichée entre parenthèses, comme suit « (Master) ».

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

## Effect Parameter

Les paramètres d'effet disponibles varient selon le type d'effet.

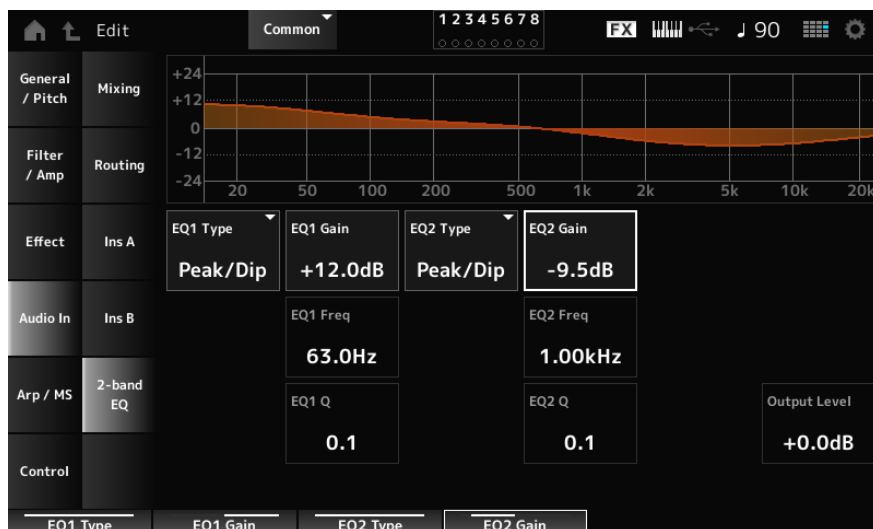
Paramètres : reportez-vous aux paramètres d'effet.

## 2-band EQ

L'écran 2-band EQ permet de régler l'égaliseur de partie.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Audio In → 2-band EQ



#### EQ1 Type (A/D Part 2-band EQ 1 Type)

#### EQ2 Type (A/D Part 2-band EQ 2 Type)

Sélectionne le type d'égaliseur souhaité.

Paramètres : Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

**Thru** : transmet les signaux sans qu'aucun effet ne soit appliqué.

**LPF** : coupe les signaux supérieurs à la fréquence de coupure.

**HPF** : coupe les signaux inférieurs à la fréquence de coupure.

**Low Shelf** : coupe ou amplifie les signaux inférieurs à la fréquence spécifiée.

**Hi Shelf** : coupe ou amplifie les signaux supérieurs à la fréquence spécifiée.

**Peak/Dip** : coupe ou amplifie les signaux à la fréquence spécifiée.

#### EQ 1 Freq (A/D Part 2-band EQ 1 Frequency)

#### EQ 2 Freq (A/D Part 2-band EQ 2 Frequency)

Règle la fréquence à couper ou à augmenter.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque EQ Type est réglé sur Thru.

Paramètres : 63.0Hz–18.0kHz

#### EQ 1 Gain (A/D Part 2-band EQ 1 Gain)

#### EQ 2 Gain (A/D Part 2-band EQ 2 Gain)

Règle le niveau de signal de la bande de fréquence définie pour EQ1 Freq ou EQ2 Freq.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque EQ Type est réglé sur Thru, LPF ou HPF.

Paramètres : -12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

#### EQ 1 Q (A/D Part 2-band EQ 1 Q)

#### EQ 2 Q (A/D Part 2-band EQ 2 Q)

Définit la largeur de bande pour couper ou augmenter le volume des fréquences définies avec EQ1 Freq ou EQ2 Freq.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque EQ Type est réglé sur Peak/Dip.

Paramètres : 0.1–12.0

#### Output Level (A/D Part 2-band EQ Output Level)

Détermine le gain de sortie de l'égaliseur à 2 bandes.

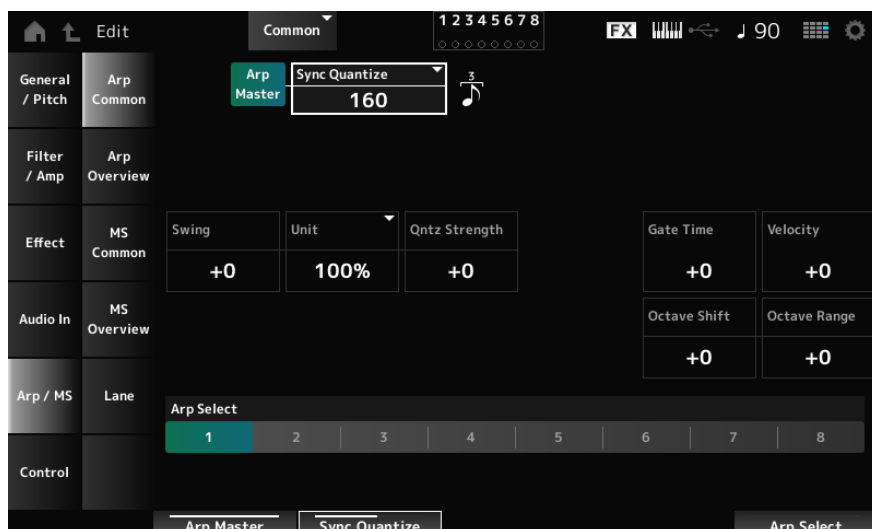
Paramètres : -12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

## Arp Common

Sur l'écran Arp Common, vous pouvez définir les paramètres d'arpège pour l'ensemble de la performance.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Arp/MS → Arp Common



### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Active ou désactive l'arpège pour la performance. Ce sélecteur est lié aux touches [ARP] sur le panneau supérieur.

Paramètres : Off, On

### Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Règle le moment du démarrage de la phrase d'arpège suivante pendant la reproduction du premier arpège lors de la reproduction de phrases d'arpège dans plusieurs parties. Lorsque ce paramètre est réglé sur Off, l'arpège est reproduit lorsque la partie est jouée au clavier.

Paramètres : Off, 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire). Les numéros indiqués ici correspondent aux valeurs d'impulsion d'horloge.

### Swing (Swing Offset)

Règle la valeur de swing de l'arpège et du séquenceur de mouvements pour la performance.

Cette valeur est spécifiée sous forme de valeur de décalage par rapport à Part Swing.

Paramètres : -120—+ 0—+120

### Unit (Common Unit Multiply)

Définit le pourcentage d'étirement ou de compression de la durée de reproduction de l'arpège pour l'ensemble de la performance.

Ce paramètre affecte les parties pour lesquelles Part Unit (Arpeggio Unit Multiply) est réglé sur Common.

La subdivision du temps et du tempo change lorsque vous étirez ou compressez le temps de reproduction, afin que vous puissiez créer une impression entièrement nouvelle pour l'arpège initialement sélectionné.

Paramètres : 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%

**200%** : la durée de reproduction est multipliée par deux et le tempo est réduit de moitié

**100%** : la durée de reproduction reste inchangée

**50%** : la durée de reproduction est réduite de moitié et le tempo est multiplié par deux

### **Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength Offset)**

Définit la force du réglage de quantification appliqué à l'arpège pour la performance.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength) de chaque partie.

Paramètres : -100—+0—+100

### **Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate Offset)**

Règle le taux de durée de gate de l'arpège pour la performance.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate) de chaque partie.

Paramètres : -100—+0—+100

### **Velocity (Arpeggio Velocity Rate Offset)**

Règle le taux de vélocité de l'arpège pour la performance.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Velocity (Arpeggio Velocity Rate) de chaque partie.

Paramètres : -100—+0—+100

### **Octave Shift (Arpeggio Octave Shift Offset)**

Décale la hauteur de ton de l'arpège de la performance par octaves.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Octave Shift (Arpeggio Octave Shift) de chaque partie.

Paramètres : -20—+0—+20

### **Octave Range (Arpeggio Octave Range Offset)**

Décale la plage de l'arpège de la performance par octaves.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Octave Range (Arpeggio Octave Range) de chaque partie.

Paramètres : -6—+0—+6

### **Arp Select (Arpeggio Select)**

Sélection de l'arpège

Paramètres : 1–8

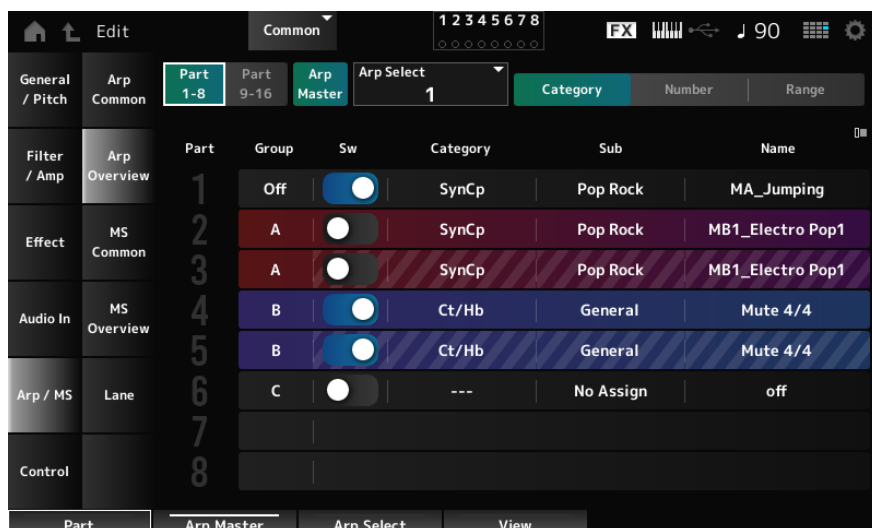
## Arp Overview (Arpeggio Overview)

Sur l'écran Arp Overview, vous pouvez définir les types d'arpèges à partir de la liste de toutes les parties.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↔] → Arp/MS → Arp Overview

(Lorsqu'une partie Common est sélectionnée) [SHIFT] + [ARP]



### Part 1–8

### Part 9–16

Change la vue des parties.

Paramètres : Part 1–8, Part 9–16

### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Active ou désactive l'arpège pour la performance.

Ce sélecteur est lié aux touches [ARP] sur le panneau supérieur.

Paramètres : Off, On

### Group (Arpeggio Group)

Règle le paramètre Arpeggio Group de façon à ce qu'il utilise le même arpège sur plusieurs parties. Les parties définies dans le même Group auront les mêmes paramètres d'arpège.

### Arp Select (Arpeggio Select)

Sélectionne l'arpège.

Paramètres : 1–8

### Sw (Part Arpeggio Switch)

Active ou désactive l'arpège pour chaque partie.

Paramètres : Off, On

## ■ Lorsque le paramètre View est réglé sur Category

**Category (Arpeggio Category)**

**Sub (Arpeggio Sub Category)**

**Name (Arpeggio Name)**

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

## ■ Lorsque le paramètre View est réglé sur Number

**Bank (Arpeggio Bank)**

**Number (Arpeggio Number)**

**Name (Arpeggio Name)**

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

## ■ Lorsque le paramètre View est réglé sur Range

**Name (Arpeggio Name)**

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

**Velocity Limit (Arpeggio Velocity Limit)**

Définit la plage de vitesse (valeurs la plus faible et la plus élevée) pour la reproduction de l'arpège.

Lorsque ce paramètre est réglé avec la valeur la plus élevée en premier et la valeur la plus faible en deuxième (par exemple, 93 à 34), l'arpège est reproduit uniquement pour les vitesses de 1 à 34 et de 93 à 127.

Paramètres : 1–127

**Note Limit (Arpeggio Note Limit)**

Définit la plage de notes (notes les plus grave et aiguë) pour la reproduction de l'arpège.

Lorsque la première note spécifiée est plus aiguë que la seconde (par exemple, C5 à C4), les notes comprises dans les plages C–2 à C4 et C5 à G8 seront jouées.

Paramètres : C–2–G8



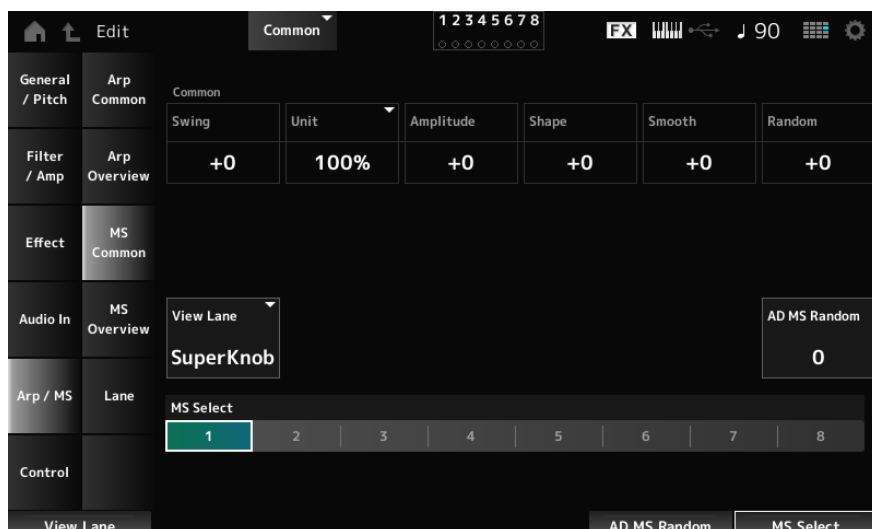
## MS Common (Motion Sequencer Common)

Sur l'écran MS Common, vous pouvez définir les paramètres du séquenceur de mouvements utilisés pour l'ensemble de la performance.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Arp/MS → MS Common

(Lorsqu'une partie Common est sélectionnée) [SHIFT] + [MSEQ]



### Common Swing (Swing Offset)

Règle la valeur de swing de l'arpège et du séquenceur de mouvements pour la performance.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport à Part Swing.

Paramètres : -120—+0—+120

### Common Unit (Common Unit Multiply)

Définit le pourcentage d'étirement ou de compression de la durée de reproduction du séquenceur de mouvements pour l'ensemble de la performance.

Ce paramètre affecte les voies pour lesquelles Unit est réglé sur Common.

La subdivision du temps et du tempo change lorsque vous étirez ou compressez le temps de reproduction, afin que vous puissiez créer une impression entièrement nouvelle pour le séquenceur de mouvements que vous avez initialement sélectionné.

Paramètres : 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%

**200%** : la durée de reproduction est multipliée par deux et le tempo est réduit de moitié

**100%** : la durée de reproduction reste inchangée

**50%** : la durée de reproduction est réduite de moitié et le tempo est multiplié par deux

### Common Amplitude (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Définit l'amplitude du séquenceur de mouvements (ou l'ampleur des modifications de la séquence) pour l'ensemble de la performance.

La valeur de ce paramètre décale l'amplitude des voies au sein de la partie si MS FX (Lane FX Receive) est réglé sur On.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude) de chaque partie.

Paramètres : -127—+0—+127

### Common Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

Définit la forme d'impulsion du séquenceur de mouvements (ou la forme de la courbe de pas) pour la performance.

La valeur de ce paramètre décale les paramètres des voies au sein de la partie si MS FX (Lane FX Receive) est activé pour la voie et que Control est activé.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape) de chaque partie.

Paramètres : -100—+0—+100

### **Common Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)**

Définit la régularité de la séquence de mouvements (ou la régularité des changements de la séquence au fil du temps) pour l'ensemble de la performance.

La valeur de ce paramètre décale la régularité des voies au sein de la partie si MS FX (Lane FX Receive) est réglé sur On pour la voie.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness) de chaque partie.

Paramètres : -127-+0-+127

### **Common Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)**

Définit le caractère aléatoire du séquenceur de mouvements (ou le caractère aléatoire des changements de la valeur des pas de la séquence) pour l'ensemble de la performance.

La valeur de ce paramètre décale le caractère aléatoire des voies au sein de la performance si MS FX (Lane FX Receive) est réglé sur On pour la voie.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness) de chaque partie.

Paramètres : -127-+0-+127

### **View Lane (Motion Seq View Lane)**

Définit le paramètre Motion Seq Lane qui s'affiche lorsque le paramètre View Mode de l'écran Home est réglé sur Motion Seq.

Paramètres : Super Knob, 1-4

### **AD MS Random (A/D Part Motion Sequencer Randomness)**

Définit le caractère aléatoire des changements de A/D Part Motion Sequencer Step Value.

Paramètres : 0-127

### **MS Select (Motion Sequence Select)**

Change la sélection de Motion Sequence (séquence de mouvements).

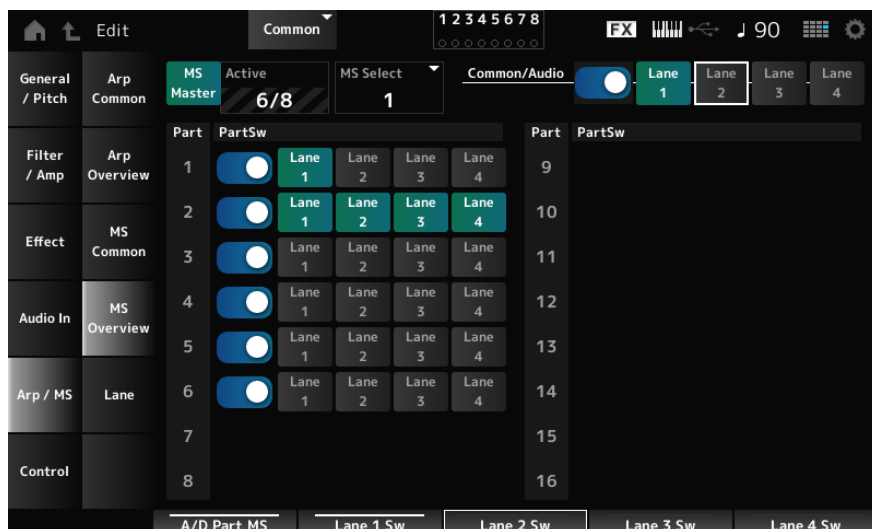
Paramètres : 1-8

## MS Overview (Motion Sequencer Overview)

Sur l'écran MS Overview, vous pouvez définir le séquenceur de mouvements à partir de la liste de toutes les parties.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Arp/MS → MS Overview



### MS Master (Motion Seq Master Switch)

Active ou désactive le séquenceur de mouvements pour l'ensemble de la performance.

Ce sélecteur est lié aux touches [MSEQ] sur le panneau supérieur.

Paramètres : Off, On

### Active (Active Motion Sequencer)

Affiche le nombre de sélecteurs de voie activés.

Le nombre affiché à droite de la barre oblique (/) indique le nombre maximum de voies que vous pouvez activer simultanément.

### MS Select (Motion Sequence Select)

Change la sélection de Motion Sequence (séquence de mouvements).

Paramètres : 1–8

### PartSw (Motion Sequencer Part Switch)

Active ou désactive le séquenceur de mouvements pour chaque partie.

Paramètres : Off, On

### Lane Switch

Active ou désactive chaque voie.

Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre voies du séquenceur de mouvements dans une seule partie, ou jusqu'à huit voies dans l'ensemble d'une performance.

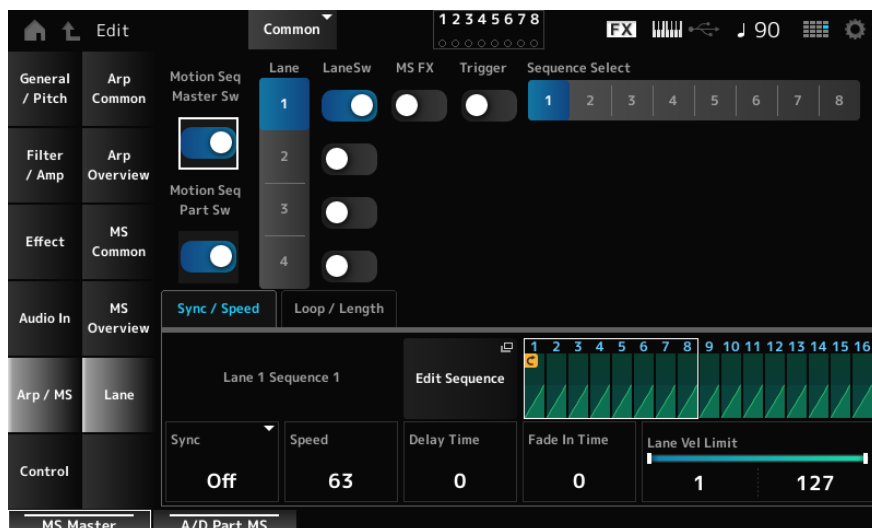
Paramètres : Off, On

## Lane

Sur l'écran Lane, vous pouvez définir les paramètres de chaque voie du séquenceur de mouvements.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Arp/MS → Lane



### Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Active ou désactive le séquenceur de mouvements pour l'ensemble de la performance.

Paramètres : Off, On

### Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

Active ou désactive le séquenceur de mouvements de la partie.

Paramètres : Off, On

### Lane (Lane Select)

Affiche les paramètres de la voie sélectionnée.

Paramètres : 1–4

### LaneSw (Lane Switch)

Active ou désactive chaque voie.

Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre voies du séquenceur de mouvements dans une seule partie, ou jusqu'à huit voies dans l'ensemble d'une performance.

Lorsqu'une voie est réglé sur Off, ses paramètres ne sont pas affichés.

Paramètres : Off, On

### MS FX (Lane FX Receive)

Définit la voie sélectionnée pour recevoir les signaux des boutons permettant de modifier les paramètres du séquenceur de mouvements.

Paramètres : Off, On

### Trigger (Lane Trigger Receive)

Définit la voie sélectionnée pour recevoir les signaux provenant de la touche [MSEQ TRIGGER].

Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), la séquence de mouvements n'est reproduite que si vous appuyez sur la touche [MSEQ TRIGGER].

Paramètres : Off, On

### Sequence Select (Motion Sequence Select)

Change la sélection de Motion Sequence (séquence de mouvements).

Paramètres : 1–8

### Target Sequence

Affiche les voies et les séquences sélectionnées.

## ■ Onglets Sync/Speed

### Sync (Lane Sync)

Règle la reproduction de la séquence de mouvements appliquée à la destination sur l'écran Control Assign pour la synchroniser avec le tempo ou le temps de la performance.

Paramètres : Off, Tempo, Beat, Lane1 (lorsque Lane2–4 est sélectionné)

**Off** : reproduit uniquement le séquenceur de mouvements de la voie.

**Tempo** : reproduit le séquenceur de mouvements de la voie au tempo de la performance.

**Beat** : reproduit le séquenceur de mouvements en synchronisation avec le temps.

**Lane1** : reproduit le séquenceur de mouvements de la voie en synchronisation avec la voie 1.

#### • Lorsque le paramètre Sync est réglé sur Off

### Speed (Lane Speed)

Règle la vitesse de reproduction de la séquence de mouvements.

Ce paramètre est disponible lorsque Sync est réglé sur Off.

Paramètres : 0–127

### Delay Time (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Time Length)

Définit le temps de retard pour le démarrage de la reproduction de la séquence de mouvements.

Paramètres : 0–127

### Fade In Time (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Time Length)

Définit le temps nécessaire pour que la séquence de mouvements atteigne son amplitude maximale.

Paramètres : 0–127

#### • Lorsque Sync est défini sur un réglage autre que Off

### Unit (A/D Part Motion Seq Lane Unit Multiply)

Définit le pourcentage d'étirement ou de compression de la durée de reproduction du séquenceur de mouvements pour la voie sélectionnée.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Sync est réglé sur Tempo ou Beat.

Paramètres : 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, 600%, 800%, 1200%, 1600%, 2400%, 3200%, 6400%, Common

**200%** : la durée de reproduction est multipliée par deux et le tempo est réduit de moitié

**100%** : la durée de reproduction reste inchangée

**50%** : la durée de reproduction est réduite de moitié et le tempo est multiplié par deux

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

### Delay Steps (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Step Length)

Définit le temps de retard du démarrage de la reproduction de Motion Sequence lorsque Sync est réglé sur Tempo ou Beat.

Paramètres : 0–32

### Fade In Steps (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Step Length)

Définit le temps nécessaire pour que Motion Sequence atteigne son amplitude maximale lorsque Sync est réglé sur Tempo, Beat ou Lane1.

Paramètres : 0–32

### Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

Définit la plage de vitesse (valeurs la plus faible et la plus élevée) pour la reproduction de la séquence de mouvements de la voie sélectionnée.

Ce paramètre est disponible lorsque Sync est réglé sur Off, Tempo ou Beat.

Lorsque la limite de vitesse est définie sur une plage allant de la valeur supérieure à la valeur inférieure, la séquence de mouvements sera reproduite selon deux plages de vitesse : du maximum à la valeur la plus élevée et de la valeur la plus faible au minimum.

Paramètres : 1–127

### Edit Sequence

L'écran Motion Sequence Edit s'ouvre.

## Motion Seq Step n Value

Affiche la courbe de pas de la séquence sélectionnée.

## ■ Onglets Loop/Length

### Key On Reset (Lane Key On Reset)

Réinitialise la reproduction de la séquence de mouvements lorsque vous appuyez sur une touche quelconque du clavier. Ce paramètre est disponible lorsque Sync est réglé sur Off, Tempo ou Beat. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Trigger est réglé sur On.

Paramètres : Off, Each-On, 1st-On

**Each-On** : chaque fois que vous jouez une note, la séquence est réinitialisée et la reproduction démarre depuis le début.

**1st-On** : la reproduction démarre depuis le début, à la première note que vous jouez. La séquence n'est pas réinitialisée si une deuxième note est jouée pendant la reproduction de la première note.

### Loop (Lane Loop)

Règle la séquence de mouvements pour une reproduction en boucle (de manière répétée) ou une reproduction unique.

Ce paramètre est disponible lorsque Sync est réglé sur Off, Tempo ou Beat.

Paramètres : Off, On

### Loop Start (Lane Loop Start)

Spécifie le point de départ de la reproduction en boucle de la séquence de mouvements.

Paramètres : 1 à 16 (la valeur doit être inférieure au réglage Length)

### Length (Motion Seq Length)

Définit le nombre de pas dans la séquence de mouvements.

Paramètres : 1 à 16 (la valeur doit être supérieure au réglage Loop Start)

### MS Grid (Motion Sequencer Grid)

Définit le longueur d'un pas dans la séquence de mouvements.

Paramètres : 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

## ■ Motion Sequence Edit

Ouvre l'écran de réglage de la séquence de mouvements.

Vous pouvez créer une séquence comprenant jusqu'à 16 pas.



### Loop Start (Lane Loop Start)

Spécifie le point de départ de la reproduction en boucle de la séquence de mouvements.

Paramètres : 1 à 16 (la valeur doit être inférieure au réglage Length)

### Length (Motion Sequence Length)

Définit la longueur de la séquence de mouvements.

Paramètres : 1 à 16 (la valeur doit être supérieure au réglage Loop Start)

### **MS Grid (Motion Sequencer Grid)**

Définit le longueur d'un pas dans la séquence de mouvements.

Paramètres : 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

### **Sequence Select (Motion Sequence Select)**

Change la sélection du type de séquence de mouvements.

Paramètres : 1–8

### **Lane Select**

Modifie la sélection de voie.

Paramètres : 1–4

### **Polarity (Motion Sequence Polarity)**

Définit la polarité de la séquence de mouvements.

Paramètres : Unipolar, Bipolar

**Unipolar** : seules les valeurs positives sont utilisées pour le changement de paramètre

**Bipolar** : les valeurs positives et négatives sont utilisées pour le changement de paramètre

### **Amplitude (Motion Sequence Amplitude)**

Définit le degré de changement dans la séquence de mouvements.

Paramètres : 0–127

### **Smooth (Motion Sequence Smoothness)**

Règle la régularité des changements de la séquence de mouvements dans le temps.

Paramètres : 0–127

### **Job**

Appelle le menu Tâche.

- **Store Sequence**  
Enregistre (stocke) la séquence de mouvements modifiée.
- **Load Sequence**  
Charge la séquence de mouvements.
- **Copy Sequence**  
Copie la séquence de mouvements.

### **Motion Sequence Step Value**

Règle la valeur de chaque pas de la séquence de mouvements.

Vous pouvez utiliser les curseurs de commande 1 à 8 pour modifier les valeurs des pas 1 à 8 et des pas 9 à 16, en fonction de la position du curseur.

Paramètres : 0–127

### **Motion Sequence Step Type**

Définit le type et la direction de chaque pas dans la séquence de mouvements.

Paramètres : A, B, Reverse A Reverse B

### **Pulse A (Motion Sequence Step Curve Type A)**

### **Pulse B (Motion Sequence Step Curve Type B)**

Sélectionne une courbe de changement de paramètre pour Pulse A (Impulsion A) et Pulse B (Impulsion B).

Utilisez le réglage Motion Sequence Step Type pour sélectionner les types de courbe à utiliser pour chaque pas.

L'axe vertical représente le temps et l'axe horizontal la valeur de pas.

Paramètres : Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (Lorsqu'une banque prédéfinie est sélectionnée)  
Init Curve 1–32 (Lorsqu'une banque utilisateur est sélectionnée)  
Curve dans Library 1–24 (Lors du chargement d'un fichier de bibliothèque)

**Prm 1 (Motion Sequence Step Curve Parameter 1)****Prm 2 (Motion Sequence Step Curve Parameter 2)**

Ajuste la forme de la courbe de pas dans la séquence de mouvements. En outre, la plage de valeurs du paramètre varie selon le réglage Curve Type.

Ce réglage n'est pas disponible pour tous les réglages Curve Type.

**Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)**

Active ou désactive l'utilisation des boutons pour contrôler la forme de la courbe de pas de la séquence de mouvements.

S'affiche uniquement lorsque MS FX (Lane FX Receive) est réglé sur On. Ce réglage n'est pas disponible pour tous les réglages Curve Type.

Paramètres : Off, On



## Control Assign

L'écran Control Assign vous permet de définir les contrôleurs de la partie.

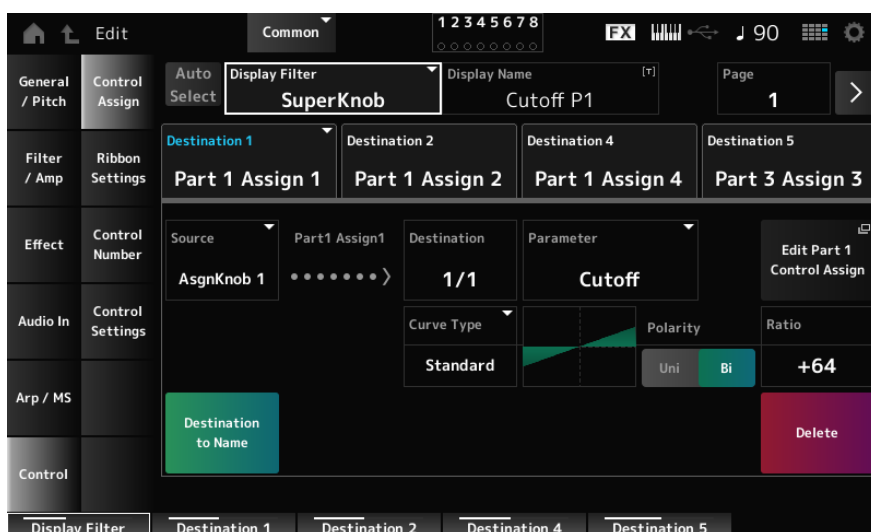
En attribuant un paramètre (Destination) à un contrôleur (Source), vous pouvez contrôler le son de nombreuses manières différentes. Vous pouvez utiliser des contrôleurs physiques tels que la molette et les boutons Pitch Bend (de variation de hauteur de ton) ainsi que le Motion Sequencer et l'Envelope Follower.

Il est possible d'affecter jusqu'à 32 contrôleurs simultanément à une partie.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Control → Control Assign

Appuyez sur Edit Super Knob sur Motion Control → Super Knob



### Auto Select

Active ou désactive le réglage Auto Select de Display Filter.

Lorsqu'il est activé, le réglage du contrôleur souhaité sur Source définit automatiquement ce contrôleur sur Display Filter.

Paramètres : Off, On

### Display Filter

Sélectionne le contrôleur pour afficher les paramètres à l'écran.

Lorsque vous sélectionnez Super Knob, tous les réglages des boutons 1 à 8 pour lesquels Super Knob Link est activé s'affichent.

Paramètres : PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

### Display Name (Assignable Knob Name)

Cela vous permet de saisir un nouveau nom pour les boutons 1 à 8. Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque Source est réglé sur une valeur autre que AsgnKnob 1–8.

### Edit Pitch Bend

General/Pitch → Pitch s'ouvre. Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque Source est défini sur une valeur autre que PitchBend.

### Edit Motion Sequencer

Opens Arp/MS → Lane. Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque Source est défini sur une valeur autre que MS Lane 1–4.

### Edit Envelope Follower

Ouvre l'écran des réglages du suiveur d'enveloppe. Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque Source est défini sur une valeur autre que EnvFollow 1–16, EnvFollowAD ou EnvFollowMst.

## Destination

Règle le paramètre sur la destination. Appuyez sur [+] pour ajouter une Destination.

Lorsque Source est réglé sur AsgnKnob 1–8, Part1–16 Assign1–8 est ajouté aux réglages. Dans ce cas, Curve Type et Curve Ratio ne sont pas disponibles.

## Source

Définit le contrôleur pour commander les paramètres définis sous Destination.

Lorsque Destination est réglé sur Part1–16 Assign1–8, seul AsgnKnob 1–8 est disponible. Les autres contrôleurs ne peuvent pas être utilisés.

Paramètres : PitchBend, ModWheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

## Destination to Name

Copie les paramètres réglés sur Destination sur Display Name.

Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque Source est défini sur une valeur autre que AsgnKnob 1–8.

## Delete

Supprime la Destination sélectionnée.

## Destination (Part Assignable Knob Destination)

Définit le paramètre à afficher lorsque vous essayez de définir Part1–16 Assign1–8 pour Destination alors que plusieurs destinations sont déjà affectées à Part Assign.

## Parameter (Part Assignable Knob Parameter)

Définit le paramètre de partie sur la destination.

Paramètres : reportez-vous à la Data List.

Les paramètres affichés ci-dessous n'apparaissent que si Destination 1–32 est réglé sur Part1–16 Assign1–8. De plus, seules les touches de raccourci sont disponibles sur les écrans lorsque les boutons des parties 1 à 8 sont introuvables dans Destination.

## Edit (Part No.) Control Assign

Ouvre l'écran Control Assign de la partie sélectionnée.

## Curve Type

Définit la courbe de changement du paramètre réglé sur Destination.

L'axe horizontal représente la valeur du contrôleur définie pour Source, tandis que l'axe vertical représente la valeur du paramètre.

Paramètres : Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (Lorsqu'une banque prédéfinie est sélectionnée)  
Init Curve 1–32 (Lorsqu'une banque utilisateur est sélectionnée)  
Curve dans Library 1–24 (Lors du chargement d'un fichier de bibliothèque)

## Polarity (Curve Polarity)

Règle la polarité de la courbe définie pour Curve Type.

Paramètres : Uni, Bi

**Uni** : les changements de paramètres unipolaires ne se produisent que dans la plage positive ou négative en fonction de la forme de la courbe.

**Bi** : les changements de paramètres bipolaires se produisent à la fois dans la plage positive et négative en fonction de la forme de la courbe.

## Ratio (Curve Ratio)

Définit le ratio des valeurs des paramètres.

Paramètres : –128–+0–+127

## Param 1 (Curve Parameter 1)

## Param 2 (Curve Parameter 2)

Règle la forme de la courbe. Ce réglage n'est pas disponible pour tous les réglages Curve Type.

## Edit User Curve

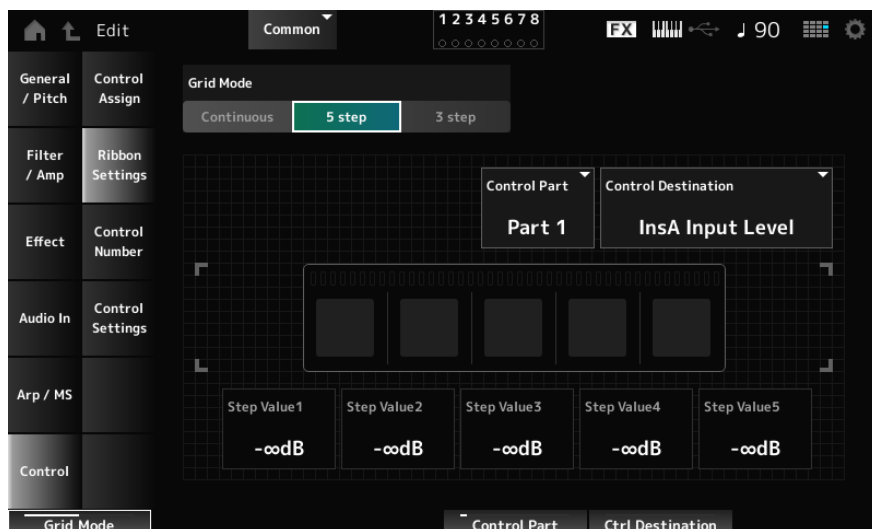
Ouvre l'écran de réglage de la courbe utilisateur.

## Ribbon Settings

Définit la commande de ruban.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Control → Ribbon Settings



### Ribbon Grid Mode

Définit le mode grille pour la commande de ruban.

Paramètres : Continuous, 5 step, 3 step

#### NOTE

Réglez le mode sur Continuous si vous souhaitez utiliser le réglage Ribbon Controller défini sur l'écran Control Assign.

### ■ Mode Continuous

#### Ribbon Mode (Ribbon Controller Mode)

Définit le fonctionnement de la commande de ruban.

Paramètres : Hold, Reset

**Hold** : conserve la valeur de la position à laquelle vous retirez votre doigt de la commande de ruban.

**Reset** : rétablit automatiquement la valeur de la position centrale lorsque vous retirez votre doigt de la commande de ruban.

### ■ Mode 5 step, mode 3 step

#### Control Part

Sélectionne la partie à contrôler avec la commande de ruban.

Paramètres : Common, Part 1–16

#### Control Destination

Paramètres : reportez-vous à la section Control Box Destination dans la Data List

#### Step Value 1–5

Paramètres : dépend de Destination

## Control Number

Définit le numéro de changement de commande pour l'ensemble de la performance.

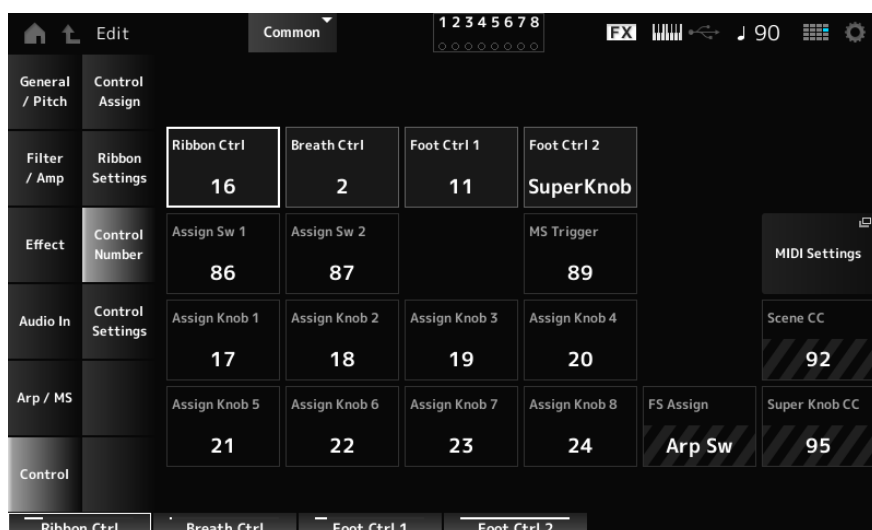
Vous pouvez attribuer des numéros de changement de commande MIDI spécifiques aux boutons du panneau supérieur et aux contrôleurs de l'appareil externe.

### NOTE

Pour les contrôleurs non inclus sur cet instrument, vous pouvez utiliser un séquenceur externe ou des contrôleurs MIDI externes.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↺] → Control → Control Number



### Ribbon Ctrl (Ribbon Controller Control Number)

Définit le numéro de changement de commande généré en utilisant la commande de ruban.

Lorsque cet instrument reçoit un message de changement de commande MIDI du numéro défini à l'aide de ce paramètre de la part de l'appareil externe, le message est traité de la même manière qu'avec la commande de ruban intégrée.

Paramètres : Off, 1–95

### Breath Ctrl (Breath Controller Control Number)

Définit le numéro de changement de commande du Breath Controller (Contrôleur de souffle) à recevoir du périphérique externe.

Lorsque cet instrument reçoit un message de changement de commande MIDI du numéro défini à l'aide de ce paramètre de la part de l'appareil externe, le message est traité de la même manière qu'avec le contrôleur de souffle.

Paramètres : Off, 1–95

### Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number)

### Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number)

Définit le numéro de changement de commande généré en utilisant le contrôleur au pied connecté à la prise FOOT CONTROLLER.

Lorsque cet instrument reçoit un message de changement de commande MIDI du numéro défini à l'aide de ce paramètre de la part de l'appareil externe, le message est traité de la même manière qu'avec le contrôleur au pied.

Paramètres : Off, 1–95, Super Knob

### Assign Sw 1 (Assignable Switch 1 Control Number)

### Assign Sw 2 (Assignable Switch 2 Control Number)

Définit le numéro de changement de commande généré en utilisant les touches [ASSIGN 1] et [ASSIGN 2].

Lorsque cet instrument reçoit un message de changement de commande MIDI du numéro défini à l'aide de ce paramètre de la part de l'appareil externe, le message est traité de la même manière qu'avec les touches [ASSIGN 1] et [ASSIGN 2].

Paramètres : Off, 1–95

### **MS Trigger (Motion Sequencer Trigger Switch Control Number)**

Définit le numéro de changement de commande généré en utilisant la touche [MSEQ TRIGGER].

Lorsque cet instrument reçoit un message de changement de commande MIDI du numéro défini à l'aide de ce paramètre de la part de l'appareil externe, le message est traité de la même manière qu'avec la touche [MSEQ TRIGGER].

Paramètres : Off, 1–95

### **MIDI Settings**

Ouvre l'écran des réglages MIDI. Vous pouvez ouvrir le même écran depuis [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

### **Assign Knob (Assignable Knob Control Number)**

Définit le numéro de changement de commande généré en actionnant les boutons 1 à 8.

Lorsque cet instrument reçoit un message de changement de commande MIDI du numéro défini à l'aide de ce paramètre de la part de l'appareil externe, le message est traité de la même manière qu'avec les boutons 1 à 8.

Paramètres : Off, 1–95

### **FS Assign (Foot Switch Assign Control Number)**

Affiche le numéro de changement de commande généré lors de l'utilisation du sélecteur au pied connecté à la prise FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Lorsque cet instrument reçoit un message de changement de commande MIDI du numéro défini à l'aide de ce paramètre de la part du périphérique externe, le message est traité de la même manière qu'avec le sélecteur au pied.

### **Scene CC (Scene Control Change Number)**

Affiche le numéro de changement de commande généré en utilisant les touches SCENE. Lorsque cet instrument reçoit un message de changement de commande MIDI du numéro défini à l'aide de ce paramètre de la part du périphérique externe, le message est traité de la même manière qu'avec les touches SCENE.

### **Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)**

Affiche le numéro de changement de commande généré en utilisant le Super Knob. Lorsque cet instrument reçoit un message de changement de commande MIDI du numéro défini à l'aide de ce paramètre de la part du périphérique externe, le message est traité de la même manière qu'avec le Super Knob.

#### **NOTE**

- Lorsque Scene CC et Super Knob CC sont réglés sur Off, le paramètre System Exclusive (SysEx) est utilisé pour gérer les messages MIDI.
- FS Assign, Scene CC et Super Knob CC sont utilisés pour l'ensemble de l'instrument. Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier ces paramètres à partir de l'écran Utility MIDI I/O.

## Control Settings

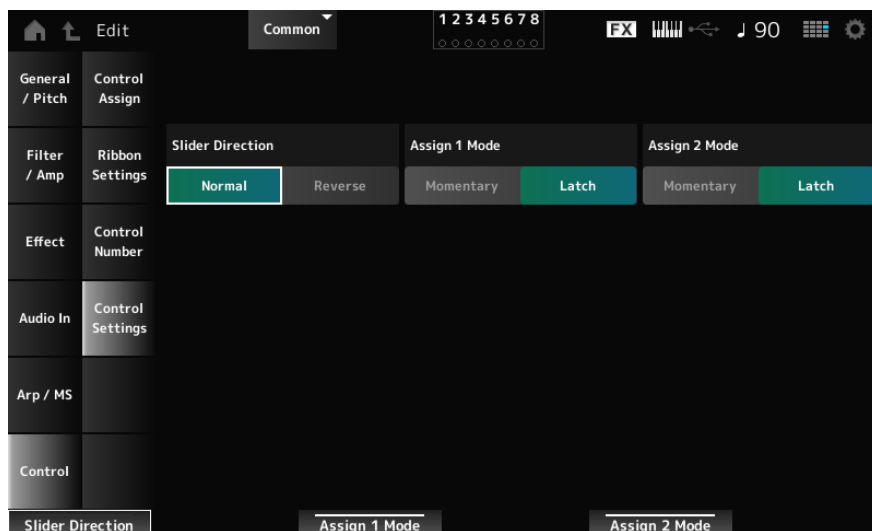
Définit le mode contrôleur.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↶↷] → Control → Control Settings

[SHIFT] + [ASSIGN 1]

[SHIFT] + [ASSIGN 2]



### Slider Direction Part 1–8

Définit la direction des curseurs de commande 1 à 8 lorsque le paramètre Mode du curseur est réglé sur PART.

Paramètres : Normal (de bas en haut), Reverse (de haut en bas)

### Assignable Switch 1 Mode

### Assignable Switch 2 Mode

Règle les touches [ASSIGN 1] et [ASSIGN 2] pour le réglage Latch ou Momentary.

Paramètres : Latch, Momentary

**Latch** : s'active lorsque vous appuyez sur la touche et se désactive lorsque vous appuyez à nouveau sur la touche.

**Momentary** : s'active lorsque vous maintenez la touche enfoncée et se désactive lorsque vous relâchez la touche.

# Écrans Part Edit (AWM2) Part Common Edit

Une partie normale (AWM2) est constituée au maximum de 128 éléments.

Part Edit (AWM2) comprend Part Common Edit (pour définir les paramètres de l'ensemble de la partie) et Element Edit (pour définir les paramètres de chacun des éléments de la partie).

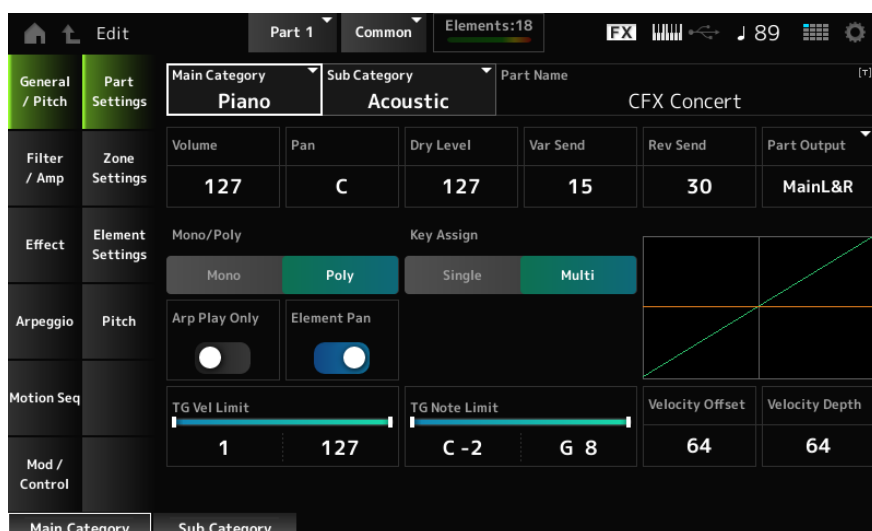
## General/Pitch

### Part Settings

Sur l'écran Part Settings, vous pouvez définir les paramètres généraux (tels que les noms des parties et le système de génération de sons) de la partie.

#### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Part Settings



#### Main Category (Part Main Category)

#### Sub Category (Part Sub Category)

Ces paramètres définissent la Main Category (Catégorie principale) et la Sub Category (Sous-catégorie) de la partie sélectionnée.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

#### Part Name

Vous pouvez enregistrer la partie que vous éditez sous un nouveau nom, en utilisant 20 caractères alphanumériques au maximum.

#### Volume

Règle le volume de la partie sélectionnée.

Paramètres : 0–127

#### Pan

Ajuste la position de balayage panoramique (dans le champ stéréo) de la partie sélectionnée.

Paramètres : L63–C (center)–R63

### Dry Level

Règle le niveau du son pur de la partie sélectionnée. Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Output est réglé sur MainL&R.

Paramètres : 0–127

### Var Send (Variation Send)

Règle l'envoi de variation de la partie sélectionnée. Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Output est réglé sur MainL&R.

Paramètres : 0–127

### Rev Send (Reverb Send)

Règle l'envoi de réverbération de la partie sélectionnée. Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Output est réglé sur MainL&R.

Paramètres : 0–127

### Part Output (Part Output Select)

Définit la destination de sortie des signaux audio de la partie sélectionnée.

Paramètres : MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

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

**USB Stereo** : émission en stéréo (des canaux 1 et 2 aux canaux 7 et 8) vers la borne USB [TO HOST].

**USB mono** : émission en mono (canaux 1 à 8) vers la borne USB [TO HOST].

**Off** : aucune émission du signal audio pour la partie.

### NOTE

Les réglages pour la compatibilité des données avec le MONTAGE M sont indiqués ci-dessous. Ils sont considérés comme Off lorsqu'ils sont réglés.

- AsgnL&R
- USB Stereo : USB9&10 – USB29&30
- USB mono : USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

### Mono/Poly

Définit le mode de génération de sons de la partie actuelle. Mono est utilisé pour jouer des notes individuelles et Poly pour jouer plusieurs notes simultanément.

Lorsque vous utilisez le réglage Mono pour jouer au clavier en legato, vous pouvez créer des transitions plus douces entre les sons des notes.

Paramètres : Mono, Poly

### Key Assign (Key Assign Mode)

Définit la méthode de production du son lorsque le générateur de sons interne reçoit un message d'activation de note (Note On) du même son deux fois (ou plus) de suite.

Le réglage Multi est recommandé dans la plupart des cas. Cependant, le réglage Multi consomme un grand nombre de notes dans la polyphonie maximale. Il est donc conseillé de basculer sur Single si les sons des autres parties sont perdus ou ne sont pas correctement reproduits.

Paramètres : Single, Multi

**Single** : arrête la première note, puis rejoue la même note. Cette option est pratique pour répéter la même note sur le même canal.

**Multi** : joue la deuxième note par-dessus la première note. Le réglage Multi donne un son naturel aux roulements, en particulier pour les cymbales crash ou d'autres instruments de percussion ayant une longue chute.

### Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Règle la partie pour qu'elle soit reproduite uniquement avec l'arpège.

Les parties réglées sur On sont jouées en fonction des messages d'activation de note envoyés depuis l'arpège.

Paramètres : Off, On

### Element Pan (Element Pan Switch)

Active ou désactive le panoramique depuis Element Edit.

Lorsqu'il est réglé sur Off, le réglage Pan de Element Edit est réglé sur C (centre).

Paramètres : Off, On



### TG Note Limit (Note Limit)

Définit la plage de notes (note la plus grave et la plus aiguë) pour la partie.

Lorsque la première note spécifiée dans Note Limit (Limite de note) est plus aiguë que la seconde (par exemple, C5 à C4), les notes comprises dans les plages C-2 à C4 et C5 à G8 sont jouées.

Paramètres : C-2-G8

### TG Vel Limit (Velocity Limit)

Définit la plage de vitesse (valeur la plus faible et la plus élevée) pour la partie.

Lorsque ce paramètre est réglé avec la valeur la plus élevée en premier et la valeur la plus faible en deuxième (par exemple, 93 à 34), les notes sont jouées uniquement pour les vitesses de 1 à 34 et de 93 à 127.

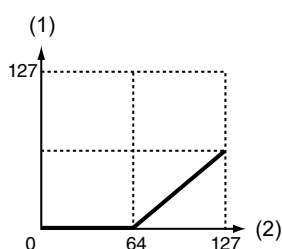
Paramètres : 1-127

### Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

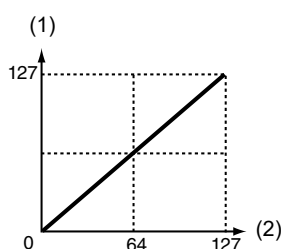
Augmente ou diminue la valeur de vitesse envoyée au générateur de sons interne.

Paramètres : 0-127

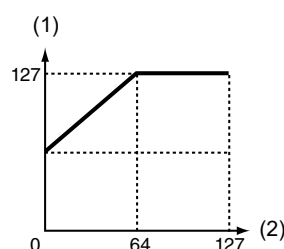
Lorsque Velocity Depth = 64  
et Velocity Offset = 32



Lorsque Velocity Depth = 64  
et Velocity Offset = 64



Lorsque Velocity Depth = 64  
et Velocity Offset = 96



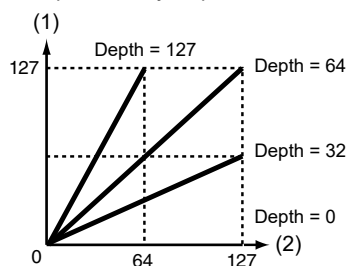
(1) Vitesse réelle obtenue (affectant le générateur de sons)  
(2) Vitesse à laquelle vous jouez une note

### Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Définit la manière dont le niveau de la valeur de vitesse (envoyé au générateur de sons interne) réagit à la vitesse ou à la force de la frappe sur les touches.

Paramètres : 0-127

Lorsque Velocity Depth = 64



(1) Vitesse réelle obtenue (affectant le générateur de sons)  
(2) Vitesse à laquelle vous jouez une note

## Zone Settings

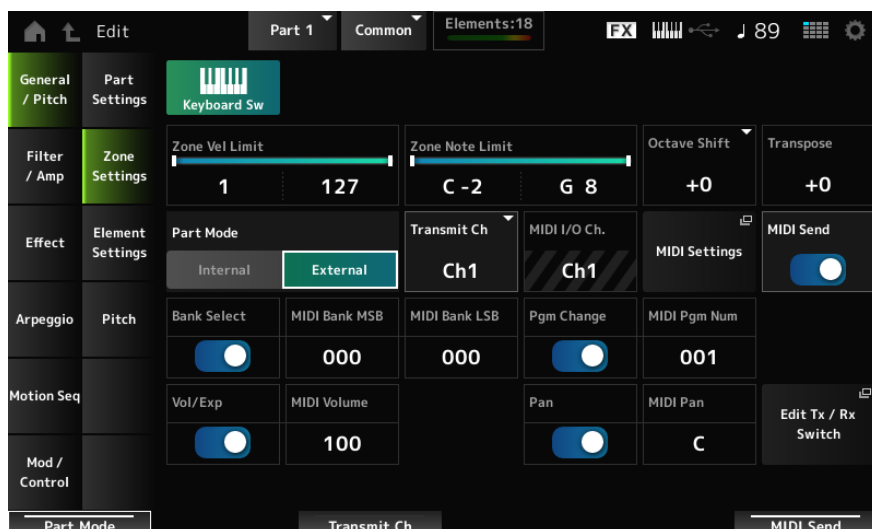
Sur l'écran Zone Settings (Réglages de zone), vous pouvez définir les paramètres de la fonction Zone.

Cette fonction vous permet de diviser l'ensemble du clavier en huit sections maximum (Zones) et d'attribuer un canal distinct à chaque Zone indépendamment.

Ainsi, vous n'avez besoin que d'un seul clavier pour jouer les sons de plusieurs claviers. Vous pouvez jouer plusieurs parties sur un module de sons multi-timbral externe ou jouer à la fois sur le générateur de sons interne et sur un module de sons externe connecté.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Zone Settings



### Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

Vous pouvez définir les parties qui seront jouées simultanément en activant ou désactivant le paramètre Keyboard Sw (Keyboard Control Switch) de chaque partie.

Lorsque vous sélectionnez une partie avec Common ou Keyboard Sw réglé sur On et jouez au clavier, les parties pour lesquelles Keyboard Sw est activé sont jouées simultanément.

Si le paramètre Keyboard Sw de la partie est désactivé et que vous jouez au clavier alors que cette partie est sélectionnée, ces sons seront joués.

Paramètres : Off, On

### Zone Vel Limit (Zone Velocity Limit)

Définit la plage de vélocité (valeurs la plus faible et la plus élevée) pour la zone.

Lorsque ce paramètre est réglé avec la valeur la plus élevée en premier et la valeur la plus faible en deuxième (par exemple, 93 à 34), les notes sont jouées uniquement pour les vélocités de 1 à 34 et de 93 à 127.

Paramètres : 1–127

### Zone Note Limit

Définit la plage de notes (notes la plus grave et la plus aiguë) pour la zone.

Lorsque la première note spécifiée dans Note Limit (Limite de note) est plus aiguë que la seconde (par exemple, C5 à C4), les notes comprises dans les plages C–2 à C4 et C5 à G8 sont jouées.

Paramètres : C–2–G8

### Octave Shift

Décale la hauteur de ton de la zone par octaves.

Paramètres : –3–+0 (standard)–+3

## Transpose

Décale la hauteur de ton de la zone par demi-tons.

Paramètres : -11—+0 (standard)—+11

## Part Mode

Change de mode de partie.

Réglages : Internal, External

**Internal** : mode qui utilise le générateur de sons intégré de l'instrument

**External** : utilise le générateur de sons externe. Les parties réglées sur External ne reçoivent pas de messages MIDI de l'appareil externe.

## Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)

Définit le canal de transmission et de réception des messages MIDI lorsque Part Mode est réglé sur Internal.

Paramètres : Ch1—Ch16, Off

## Transmit Ch

Définit le canal de transmission et de réception des messages MIDI pour la zone lorsque Part Mode est réglé sur External.

Paramètres : Ch1—Ch16

## MIDI I/O Ch (MIDI Input/Output Channel)

Affiche le canal permettant de contrôler la partie réglée sur Common et celle pour laquelle Keyboard Sw est réglé sur On. Ce réglage est commun à l'ensemble de l'instrument. Il peut être modifié sur l'écran Utility MIDI Settings.

En cas d'utilisation de Tx/Rx Ch et Transmit Ch, n'utilisez pas le même canal que celui défini pour MIDI I/O Ch. Si le même canal est défini, le réglage de MIDI I/O Ch sera prioritaire.

Paramètres : Ch1—Ch16

## MIDI Settings

Ouvre Settings → MIDI I/O sur l'écran Utility.

## MIDI Send

Lorsque ce paramètre est réglé sur On, les réglages MIDI Bank MSB/LSB, MIDI Pgm Num, MIDI Volume et MIDI Pan sont transmis à l'appareil externe chaque fois qu'ils sont modifiés. Ils ne sont toutefois pas transmis lorsque le sélecteur de transmission correspondant est réglé sur Off.

Ce réglage est commun à toutes les performances et ne peut pas être réglé individuellement pour chaque performance.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Mode est réglé sur External.

Paramètres : Off, On

## Bank Select (Transmit Bank Select)

Sélecteur de transmission utilisé pour envoyer MIDI Bank MSB et MIDI Bank LSB à l'appareil externe.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Mode est réglé sur External.

Paramètres : Off, On

## MIDI Bank MSB

## MIDI Bank LSB

Sélectionne la banque pour transmettre la sélection de la performance. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Bank Select (Transmit Bank Select) est réglé sur Off.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Mode est réglé sur External.

Paramètres : 000—127

## Pgm Change (Transmit Program Change)

Il s'agit du sélecteur de transmission qui permet d'envoyer des messages de changement de programme au périphérique externe.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Mode est réglé sur External.

Paramètres : Off, On

### **MIDI Pgm Num (MIDI Program Number)**

Sélectionne le numéro de changement de programme pour la transmission de la sélection de performance.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Pgm Change (Transmit Program Change) est réglé sur Off.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Mode est réglé sur External.

Paramètres : 001–128

### **Vol/Exp (Transmit Volume/Expression)**

Ce sélecteur de transmission permet d'envoyer le réglage de volume au périphérique externe.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Mode est réglé sur External.

Paramètres : Off, On

### **MIDI Volume**

Règle le volume pour la transmission de la sélection de performance.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Mode est réglé sur External.

Paramètres : 0–127

### **Pan (Transmit Pan)**

Ce sélecteur de transmission permet d'envoyer le réglage du panoramique à l'appareil externe.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Mode est réglé sur External.

Paramètres : Off, On

### **MIDI Pan**

Règle le panoramique pour la transmission de la sélection de performance.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Pan (Transmit Pan) est réglé sur Off.

Paramètres : L64–C (centre)–R63

### **Edit Tx/Rx Switch**

Mod/Control → Tx/Rx Switch s'affiche.

## Element Settings

Définit le nombre maximum d'éléments à utiliser.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Element Settings



### Ex Elem Sw (Extended Element Switch)

Permet d'étendre la capacité en éléments.

Lorsqu'il est réglé sur Off, seuls huit éléments au maximum sont disponibles.

Paramètres : Off, On

### Element Count

Définit le nombre maximum d'éléments à utiliser.

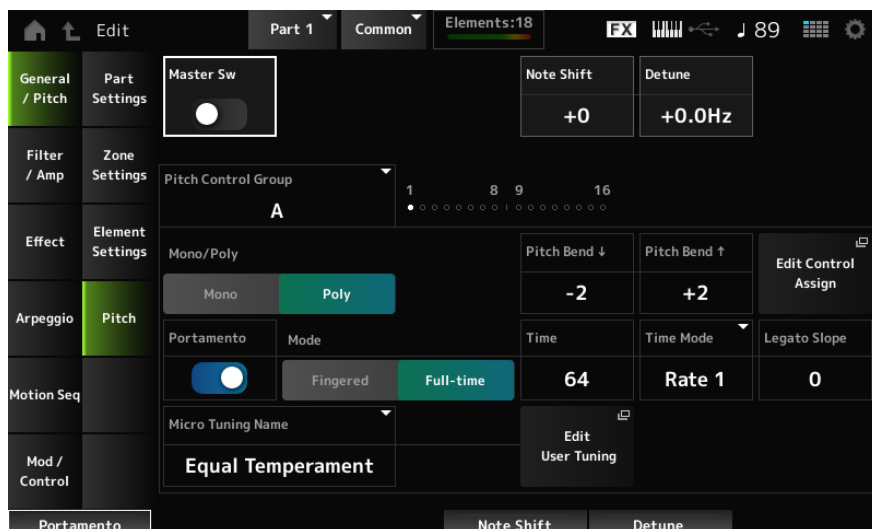
Paramètres : 8–128

## Pitch

Sur l'écran Pitch, vous pouvez définir la hauteur de ton de la partie.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch



### Master Sw (Portamento Master Switch)

Le portamento est une fonction permettant de créer une transition fluide entre deux notes.

Active ou désactive le portamento pour les parties dont Portamento Part Switch est réglé sur On.

Ce sélecteur est lié à la touche [PORTAMENTO] sur le panneau supérieur.

Paramètres : Off, On

### Note Shift

Ajuste la hauteur de ton par demi-tons.

Paramètres : -48→+0→+48

### Detune

Règle la hauteur de ton de la partie sélectionnée par incréments de 0,1 Hz.

En décalant légèrement la hauteur de ton, vous pouvez désaccorder le son.

Paramètres : -12.8Hz→+0.0Hz→+12.7Hz

### Pitch Control Group

Les parties affectées au même groupe reçoivent la même hauteur de ton.

### Mono/Poly

Définit le mode de génération de sons de la partie actuelle. Mono est utilisé pour jouer des notes individuelles et Poly pour jouer plusieurs notes simultanément.

Lorsque vous utilisez le réglage Mono pour jouer au clavier en legato, vous pouvez créer des transitions plus douces entre les sons des notes.

Paramètres : Mono, Poly

### Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)

### Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)

Définit la plage des changements créés à l'aide de la molette de variation de hauteur de ton par demi-tons.

Paramètres : -48→+0→+24

## Edit Control Assign

Ouvre l'écran Control Assign avec Display Filter réglé sur PitchBend.

## Portamento (Portamento Part Switch)

Active ou désactive le portamento de la partie.

Paramètres : Off, On

## Mode (Portamento Mode)

Définit la manière dont le Portamento est appliqué en fonction de votre performance au clavier.

Paramètres : Fingered, Full-time

**Fingered** : le portamento n'est appliqué que lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente).

**Full-time** : le portamento est appliqué en permanence.

## Time (Portamento Time)

Règle la durée (ou la vitesse) de transition de la hauteur de ton du Portamento pour la partie.

Paramètres : 0–127

## Time Mode (Portamento Time Mode)

Définit la manière dont la hauteur de ton change dans le temps.

Paramètres : Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

**Rate 1** : la hauteur de ton change à une vitesse spécifique.

**Time 1** : la hauteur de ton change à un moment spécifique.

**Rate 2** : la hauteur de ton change à une vitesse spécifique au sein d'une même octave.

**Time 2** : la hauteur de ton change à un moment spécifique au sein d'une même octave.

## Legato Slope (Portamento Legato Slope)

Ajuste l'attaque du legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente) lorsque Mono/Poly est réglé sur Mono.

Lorsque ce paramètre est réglé sur Mono, l'attaque de la note peut sembler peu naturelle en fonction de la vitesse d'attaque de la forme d'onde affectée à la partie. En réglant ce paramètre sur une valeur faible pour les sons ayant une courte attaque et élevée pour les sons ayant une longue attaque, vous pouvez ajuster le son de façon à obtenir une attaque naturelle.

Paramètres : 0–7

## Micro Tuning Name

Règle l'accord micro (tempérament) de la partie.

Pour une explication de chaque tempérament, reportez-vous à General/Pitch → Pitch sur l'écran Common Edit.

Paramètres : Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3

Init Tuning 1–8 (Lorsqu'une banque utilisateur est sélectionnée)

Library 1–1 – 24–8 (Pour le chargement d'un fichier de bibliothèque)

## Root (Micro Tuning Root)

Définit la note fondamentale de l'accord micro.

Ce paramètre s'affiche uniquement lorsqu'un Micro Tuning Name nécessitant une note fondamentale est sélectionné.

Paramètres : C–B

## Edit User Tuning

Ouvre l'écran des réglages de l'accord micro utilisateur.

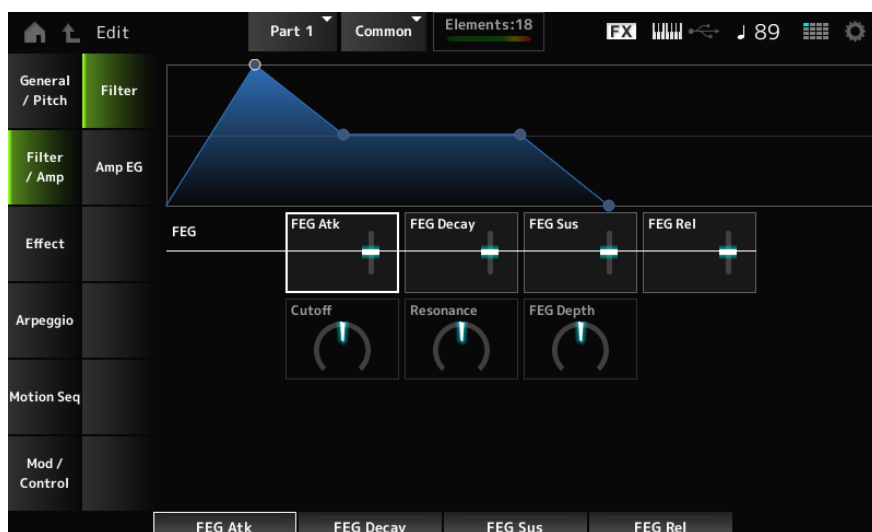
## Filter

Sur l'écran Filter, vous pouvez définir le générateur d'enveloppe de filtre (FEG) pour la partie.

Le FEG vous permet de définir le degré (ou le niveau) des changements apportés à la fréquence de coupure et la façon dont ces changements évoluent dans le temps à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'à la chute du son.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter



### FEG Atk (FEG Attack Time)

Définit le temps nécessaire au son pour changer entre le moment où vous appuyez sur une touche et celui où la fréquence de coupure atteint la valeur définie pour Attack Level (FEG Attack Level).

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au FEG appliqué à l'élément.

Paramètres : -64→+0→+63

### FEG Decay (FEG Decay Time)

Définit le temps nécessaire à la fréquence de coupure pour changer à partir de Attack Level (FEG Attack Level). Vous pouvez contrôler la netteté ou la vitesse de chute du son.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au FEG appliqué à l'élément.

Paramètres : -64→+0→+63

### FEG Sus (FEG Sustain Level)

Définit le niveau de fréquence de coupure qui suit la fin de FEG Decay (FEG Decay Time).

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au FEG appliqué à l'élément.

Paramètres : -64→+0→+63

### FEG Rel (FEG Release Time)

Définit le temps nécessaire pour que la fréquence de coupure chute pour atteindre Release Level (FEG Release Level) lorsque vous retirez le doigt de la touche.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au FEG appliqué à l'élément.

Paramètres : -64→+0→+63



### **Cutoff (Filter Cutoff Frequency)**

Modifie le son en réglant la fréquence de coupure du filtre. Lorsque le filtre passe-bas est sélectionné, des valeurs plus élevées donnent ici un son plus clair et des valeurs plus faibles donnent un son plus sombre.

Cela est spécifié comme une valeur de décalage par rapport à la fréquence de coupure pour l'élément.

Paramètres : -64--+0--+63

### **Resonance (Filter Resonance)**

Ajoute des caractéristiques spéciales au son en ajustant le niveau du signal près de la fréquence de coupure.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport à Resonance (Filter Resonance) ou Width (Filter Width).

Paramètres : -64--+0--+63

### **FEG Depth**

Ajuste la plage de profondeur de la fréquence de coupure contrôlée par le FEG de l'élément.

Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, les paramètres de l'élément sont utilisés sans changement.

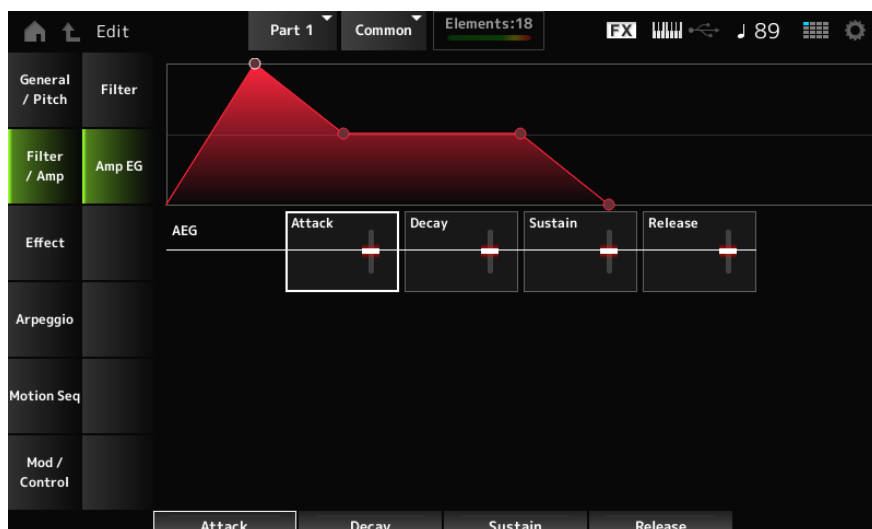
Paramètres : -64--+0--+63

## Amp EG

Sur l'écran Amp EG, vous pouvez définir le générateur d'enveloppe d'amplitude (AEG) pour la partie. En réglant le paramètre Amp EG, vous pouvez définir la manière dont le volume change entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et celui où le son diminue.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Amp EG



#### AEG Attack (AEG Attack Time)

Définit le temps nécessaire pour que le volume change entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et celui où il atteint le volume maximum.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au AEG appliqué à l'élément.

Paramètres : -64--+0--+63

#### AEG Decay (AEG Decay Time)

Définit le temps nécessaire pour que le volume change après avoir atteint le maximum.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au AEG appliqué à l'élément.

Paramètres : -64--+0--+63

#### AEG Sustain (AEG Sustain Level)

Définit le volume qui est maintenu après AEG Decay (AEG Decay Time).

Paramètres : -64--+0--+63

#### AEG Release (AEG Release Time)

Définit le temps de chute du son une fois que vous avez relâché la touche.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au AEG appliqué à l'élément.

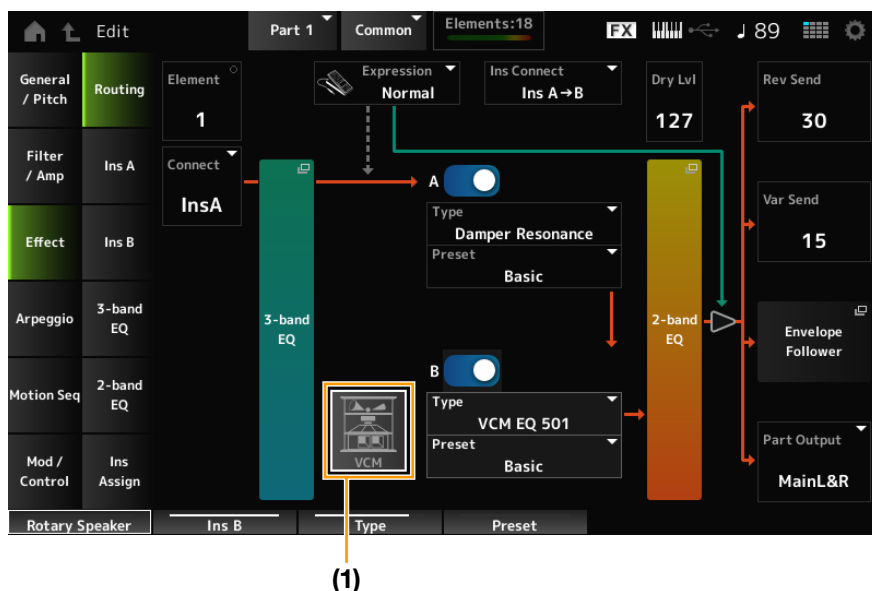
Paramètres : -64--+0--+63

## Routing

Sur l'écran Routing, vous pouvez définir l'acheminement des effets pour la partie.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Effect → Routing



#### (1) VCM Rotary Speaker Switch

### Element (Element Select)

Affiche le nom de l'élément sélectionné.

Lorsque Ex Elem Sw (General/Pitch → Element Settings) est désactivé, ou lorsqu'il y a moins de huit éléments, les numéros 1 à 8 s'affichent.

Paramètres : 1–128 (jusqu'au réglage Element Count)

### Connect (Element Connection Switch)

Définit l'élément à envoyer à l'effet d'insertion A ou à l'effet d'insertion B.

Réglez ce paramètre sur Thru pour contourner les effets d'insertion.

Paramètres : Thru, InsA, InsB

### 3-band EQ

Ouvre l'écran de réglage de 3-band EQ.

## Expression (Expression Type)

Règle la position dans le flux des signaux lors de l'utilisation de la pédale Expression.

Paramètres : Normal, Pre FX

**Normal** : appliqué après l'égaliseur à 2 bandes (2-band EQ)

**Pre FX** : appliqué avant les effets d'insertion. Ce paramètre est efficace lorsqu'il est utilisé avec des effets non linéaires (dont le son change de manière considérable en fonction du niveau d'entrée) tels que Distortion.

## Exp. Curve (Expression Curve)

Définit la manière dont l'effet d'expression est appliqué avec Exp. Curve lorsque Expression Type est réglé sur Pre FX.

Paramètres : Normal, Organ

**Normal** : courbe de volume des caractéristiques normales

**Organ** : courbe de volume des caractéristiques simulant un orgue d'époque

## VCM Rotary Speaker Switch

Définit l'effet VCM Rotary Speaker, qui simule les caractéristiques d'un haut-parleur rotatif à l'aide de la technologie VCM.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque VCM Rotary Speaker Switch est réglé sur Part 1.

Paramètres : Off, On

## Ins Connect (Insertion Connection Type)

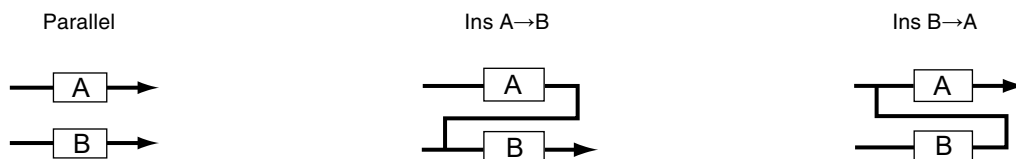
Définit l'acheminement de l'effet d'insertion A et de l'effet d'insertion B. Le schéma change en conséquence lorsque les réglages sont modifiés.

Paramètres : Parallel, Ins A→B, Ins B→A

**Parallel** : (pour la partie normale (AWM2) et la partie de batterie) : les sorties de l'effet d'insertion A et de l'effet d'insertion B sont envoyées individuellement à Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation et Envelope Follower.

**Ins A→B** : la sortie de l'effet d'insertion A est envoyée à l'effet d'insertion B et la sortie de l'effet d'insertion B est envoyée à Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation et Envelope Follower.

**Ins B→A** : la sortie de l'effet d'insertion B est envoyée à l'effet d'insertion A et la sortie de l'effet d'insertion A est envoyée à Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation et Envelope Follower.



## A (Insertion Effect A Switch)

## B (Insertion Effect B Switch)

Active ou désactive l'effet d'insertion A ou B.

Paramètres : Off, On

## Type (Insertion Effect Type)

Définit le type d'effet.

Paramètres : reportez-vous aux types d'effet.

## Preset (Insertion Effect Preset)

Sélectionne l'un des paramètres d'effet prédéfinis pour chaque type d'effet.

En sélectionnant un préréglage, vous pouvez modifier la façon dont les effets sont appliqués.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

## Side Chain (Insertion Side Chain Part)

### Modulator (Insertion Modulator Part)

Définit la partie de chaîne latérale (ou du modulateur selon le type d'effet) pour l'effet d'insertion A ou l'effet d'insertion B. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque la partie elle-même ou Master est réglé sur Modulator. Dans ce cas, la valeur du paramètre est affichée entre parenthèses, comme suit « (Master) ».

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

### Dry Level

Règle le niveau du son pur (ou le niveau des signaux non traités par l'effet système) de la partie sélectionnée.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Output (Part Output Select) est réglé sur MainL&R.

Paramètres : 0–127

### 2-band EQ

Ouvre l'écran de réglage de 2-band EQ.

### Rev Send (Reverb Send)

Règle le niveau des signaux (ou des signaux de contournement) transmis de l'effet d'insertion A ou de l'effet d'insertion B à l'effet de réverbération. Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Output (Part Output Select) est réglé sur MainL&R.

Paramètres : 0–127

### Var Send (Variation Send)

Règle le niveau des signaux (ou des signaux de contournement) transmis de l'effet d'insertion A ou de l'effet d'insertion B à l'effet de variation. Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Output (Part Output Select) est réglé sur MainL&R.

Paramètres : 0–127

### Envelope Follower

Ouvre l'écran des réglages du suiveur d'enveloppe.

### Part Output (Part Output Select)

Définit la destination de sortie des signaux audio.

Paramètres : MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

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

**USB Stereo** : émission en stéréo (des canaux 1 et 2 aux canaux 7 et 8) vers la borne USB [TO HOST].

**USB mono** : émission en mono (canaux 1 à 8) vers la borne USB [TO HOST].

**Off** : aucune émission du signal audio pour la partie.

### NOTE

Les réglages pour la compatibilité des données avec le MONTAGE M sont indiqués ci-dessous. Ils sont considérés comme désactivés lorsqu'ils sont réglés.

- AsgnL&R
- USB Stereo : USB9&10 – USB29&30
- USB mono : USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

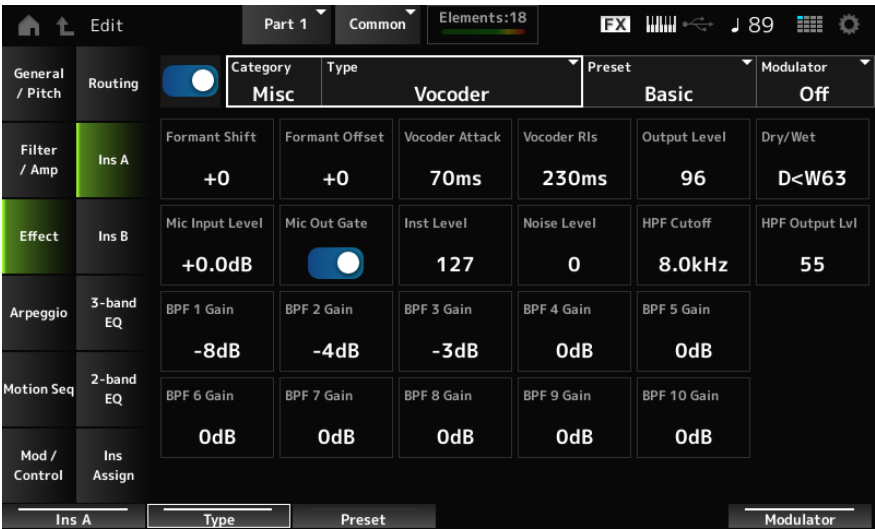
# Ins A, Ins B

Sur les écrans Ins A et Ins B, vous pouvez définir les effets d'insertion.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Effect → Ins A

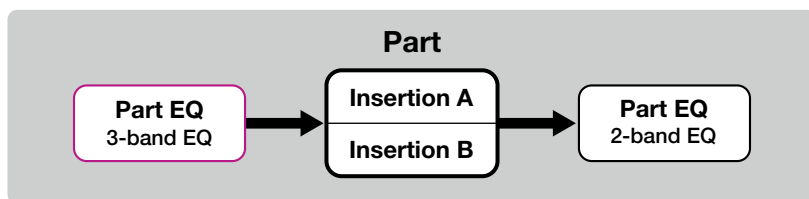
[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Effect → Ins B



Identique à Audio In → Ins A et Ins B sur l'écran Common Edit.

## 3-band EQ

Sur l'écran 3-band EQ, vous pouvez régler l'égaliseur de partie. L'égaliseur peut être défini avant l'effet d'insertion.



### Opération

PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Effect → 3-band EQ



#### EQ Low Gain (3band EQ Low Gain)

Règle le niveau du signal de la bande Low.

Paramètres : -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

#### EQ Low Freq (3band EQ Low Frequency)

Règle la fréquence de la bande Low.

Paramètres : 50.1Hz–2.00kHz

#### EQ Mid Gain (3band EQ Mid Gain)

Règle le niveau du signal de la bande Mid.

Paramètres : -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

#### EQ Mid Freq (3band EQ Mid Frequency)

Règle la fréquence de la bande Mid.

Paramètres : 139.7Hz–10.1kHz

#### EQ Mid Q (3band EQ Mid Q)

Règle la largeur de bande Mid.

Paramètres : 0.7–10.3

#### EQ Hi Gain (3band EQ High Gain)

Règle le niveau du signal de la bande High.

Paramètres : -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

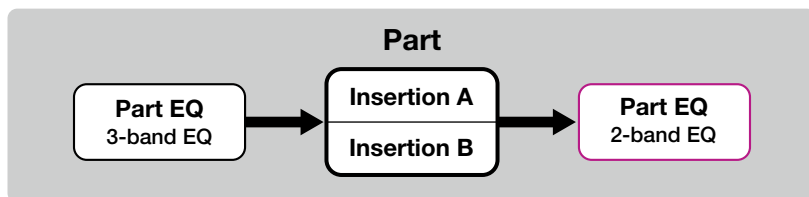
#### EQ Hi Freq (3band EQ High Frequency)

Règle la fréquence de la bande High.

Paramètres : 503.8Hz–14.0kHz

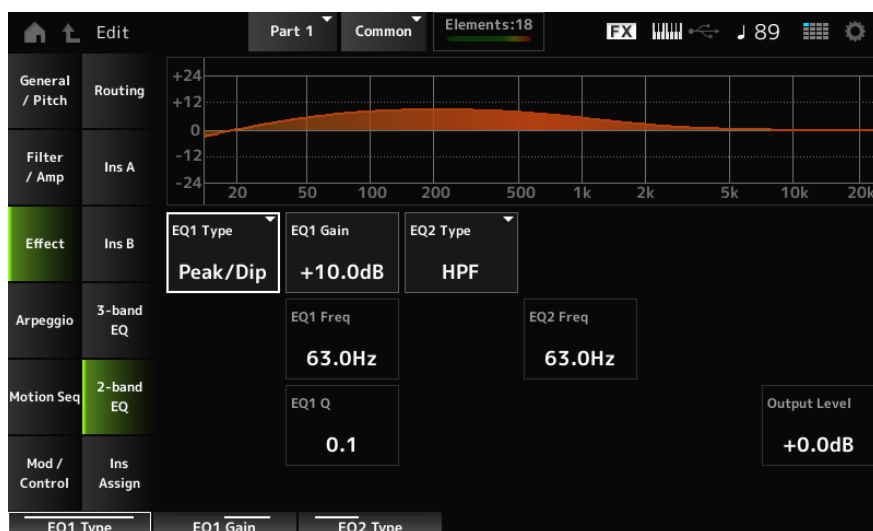
## 2-band EQ

Sur l'écran 2-band EQ, vous pouvez régler l'égaliseur de partie. L'égaliseur peut être défini après l'effet d'insertion.



### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Effect → 2-band EQ



### EQ1 Type (2band EQ 1 Type)

### EQ2 Type (2band EQ 2 Type)

Sélectionne le type d'égaliseur souhaité.

Paramètres : Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

**Thru** : transmet les signaux sans qu'aucun effet ne soit appliqué.

**LPF** : coupe les signaux supérieurs à la fréquence de coupure.

**HPF** : coupe les signaux inférieurs à la fréquence de coupure.

**Low Shelf** : coupe ou amplifie les signaux inférieurs à la fréquence spécifiée.

**Hi Shelf** : coupe ou amplifie les signaux supérieurs à la fréquence spécifiée.

**Peak/Dip** : coupe ou amplifie les signaux à la fréquence spécifiée.

### EQ 1 Gain (2band EQ 1 Gain)

### EQ 2 Gain (2band EQ 2 Gain)

Règle le niveau de signal de la bande de fréquence définie pour EQ1 Type (2band EQ 1 Type) ou EQ2 Type (2band EQ 2 Type). Ce paramètre n'est pas disponible lorsque EQ Type est réglé sur Thru, LPF ou HPF.

Paramètres : -12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

### EQ 1 Freq (2band EQ 1 Frequency)

### EQ 2 Freq (2band EQ 2 Frequency)

Règle la fréquence à couper ou à augmenter. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque EQ Type est réglé sur Thru.

Paramètres : 63.0Hz–18.0Hz



### EQ 1 Q (2band EQ 1 Q)

### EQ 2 Q (2band EQ 2 Q)

Définit la largeur de bande pour couper ou augmenter le volume des fréquences définies avec EQ1 Type (2band EQ 1 Type) ou EQ2 Type (2band EQ 2 Type). Ce paramètre n'est disponible que lorsque EQ Type est réglé sur Peak/Dip.

Paramètres : 0.1–12.0

### Output Level (2band EQ Output Level)

Détermine le gain de sortie de l'égaliseur à 2 bandes.

Paramètres : -12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

## Ins Assign

Sur l'écran Ins Assign, vous pouvez activer les effets d'insertion Part 9 à 16.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Effect → Ins Assign



### Active (Active Part)

Ce paramètre affiche le nombre de parties dont le sélecteur d'effet d'insertion est réglé sur On. Le nombre affiché à droite de la barre oblique (/) correspond au nombre maximum d'effets d'insertion que vous pouvez activer simultanément.

### Part 9–16

Active l'effet d'insertion pour les parties 9 à 16.

Paramètres : Off, On

### NOTE

L'effet d'insertion est toujours activé pour les parties 1 à 8.

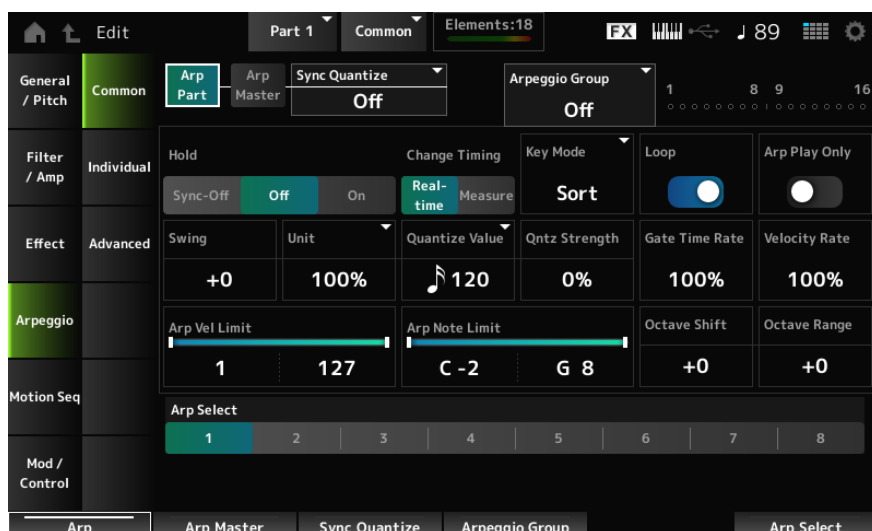
# Arpeggio

## Common

Sur l'écran Common, vous pouvez définir l'arpège pour l'ensemble de la partie.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Arpeggio → Common



### Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Active ou désactive l'arpège pour la partie.

Paramètres : Off, On

### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Active ou désactive l'arpège pour la performance.

Paramètres : Off, On

### Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Règle le moment du démarrage de la phrase d'arpège suivante pendant la reproduction du premier arpège lors de la reproduction de phrases d'arpège dans plusieurs parties.

Lorsque ce paramètre est réglé sur Off, l'arpège est reproduit lorsque vous jouez la partie au clavier.

La valeur de ce paramètre est affichée en impulsions d'horloge.

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

### Arpeggio Group

Règle Arpeggio Group de façon à ce qu'il utilise le même arpège sur plusieurs parties.

### Indicator

Cet indicateur est réglé sur On pour la partie qui se trouve dans le même Arpeggio Group que la partie sélectionnée.

## Hold (Arpeggio Hold)

Active ou désactive la fonction de maintien, qui continue à reproduire l'arpège de manière répétée même après que vous avez retiré votre doigt.

Paramètres : Sync-Off, Off, On

**Sync-Off** : répète la reproduction de l'arpège en arrière-plan lorsque vous relâchez les touches et reprend la reproduction lorsque vous appuyez sur une touche quelconque du clavier.

**Off** : reproduit l'arpège uniquement lorsqu'une touche est maintenue enfoncée.

**On** : lorsque vous appuyez sur une touche, l'arpège se répète même après que vous avez retiré le doigt.

## Change Timing (Arpeggio Change Timing)

Règle le moment du changement de type d'arpège tandis qu'une autre phrase d'arpège est encore en cours de reproduction. Vous pouvez sélectionner Real-time pour passer immédiatement à une nouvelle phrase d'arpège ou Measure pour passer à une nouvelle phrase d'arpège au début de la mesure suivante.

Paramètres : Real-time, Measure

## Key Mode (Arpeggio Key Mode)

Définit la façon dont l'arpège est reproduit.

Paramètres : Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

**Sort** : reproduit le même arpège quel que soit l'ordre des touches jouées.

**Thru** : reproduit l'arpège différemment en fonction de l'ordre des touches jouées.

**Direct** : ne reproduit pas l'arpège. Seule votre performance au clavier sera reproduite. Cependant, si les données d'arpège contiennent des données de changement de commande (CC) telles que Pan ou Brightness, ces effets sont reflétés. C'est le cas lorsque le type d'arpège contient des données de changement de commande ou lorsqu'un arpège de la catégorie Control est sélectionné.

**Sort+Drct** : reproduit l'arpège en fonction du réglage Sort, ainsi que des notes jouées sur le clavier.

**Thru+Drct** : reproduit l'arpège en fonction du réglage Thru, ainsi que des notes jouées sur le clavier.

## Loop (Arpeggio Loop)

Sélectionne la reproduction en boucle (répétée) en maintenant la touche du clavier enfoncée, ou la reproduction unique de l'arpège chaque fois que vous appuyez sur une touche.

Paramètres : Off, On

## Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Règle la partie pour qu'elle soit reproduite uniquement avec l'arpège.

La partie réglée sur On sera reproduite par les messages d'activation de note (Note On) envoyés pour l'arpège.

Paramètres : Off, On

## Swing

Modifie la synchronisation des temps pairs (backbeats) comptés à partir de la valeur spécifiée pour Quantize Value afin d'ajouter une sensation de swing à la reproduction des arpèges. Ce réglage est utile pour créer les rythmes souhaités avec les styles swing, shuffle et bounce.

Paramètres : -120—+0—+120

**+1 et supérieur** : déplacé en retard sur le temps.

**-1 et inférieur** : déplacé en avance sur le temps.

**0** : ne modifie pas les temps pairs et n'ajoute aucune sensation de swing.

## Unit (Arpeggio Unit Multiply)

Définit le pourcentage d'étirement ou de compression de la durée de reproduction de l'arpège.

La subdivision du temps et du tempo change lorsque vous étirez ou compressez le temps de reproduction, afin que vous puissiez créer une impression entièrement nouvelle pour l'arpège initialement sélectionné.

Paramètres : 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

**200%** : la durée de reproduction est multipliée par deux et le tempo est réduit de moitié

**100%** : la durée de reproduction reste inchangée

**50%** : la durée de reproduction est réduite de moitié et le tempo est multiplié par deux

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

### **Quantize Value (Arpeggio Quantize Value)**

Définit la note de référence pour l'utilisation de la quantification et du swing. La valeur de ce paramètre est affichée en impulsions d'horloge.

Paramètres : 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 Strength (Arpeggio Quantize Strength)**

Définit la force du réglage Quantize Value (Arpeggio Quantize Value) (ou la proximité des notes avec la note de référence définie pour Quantize Value). Un réglage de 100 % décale complètement la synchronisation sur celle définie pour Quantize Value, tandis qu'un réglage de 0 % ne génère aucune quantification.

Paramètres : 0%–100%

### **Gate Time Rate (Arpeggio Gate Time Rate)**

Règle la durée de gate (ou la durée de jeu des notes) pour la reproduction de l'arpège. Si la durée de gate a une valeur de 0, le réglage prend la valeur 1.

Paramètres : 0%–200%

### **Velocity Rate (Arpeggio Velocity Rate)**

Règle le taux de vitesse de la reproduction de l'arpège. Si la vitesse a la valeur 0, le réglage est modifié et prend la valeur 1. Lorsqu'elle a une valeur supérieure à 128, le réglage prend la valeur 127.

Paramètres : 0%–200%

### **Arp Vel Limit (Arpeggio Velocity Limit)**

Définit la plage de vitesse (valeurs la plus faible et la plus élevée) pour la reproduction de l'arpège.

Lorsque ce paramètre est réglé avec la valeur la plus élevée en premier et la valeur la plus faible en deuxième (par exemple, 93 à 34), l'arpège est reproduit uniquement pour les vitesses de 1 à 34 et de 93 à 127.

Paramètres : 1–127

### **Arp Note Limit (Arpeggio Note Limit)**

Définit la plage de notes (notes les plus grave et aiguë) pour la reproduction de l'arpège.

Lorsque la première note spécifiée est plus aiguë que la seconde (par exemple, C5 à C4), les notes comprises dans les plages C–2 à C4 et C5 à G8 seront jouées.

Paramètres : C–2–G8

### **Octave Shift (Arpeggio Output Octave Shift)**

Décale la hauteur de ton de l'arpège par octaves.

Paramètres : –10–+0–+10

### **Octave Range (Arpeggio Octave Range)**

Décale la plage de l'arpège par octaves.

Paramètres : –3–+0–+3

### **Arp Select (Arpeggio Select)**

Sélection de l'arpège

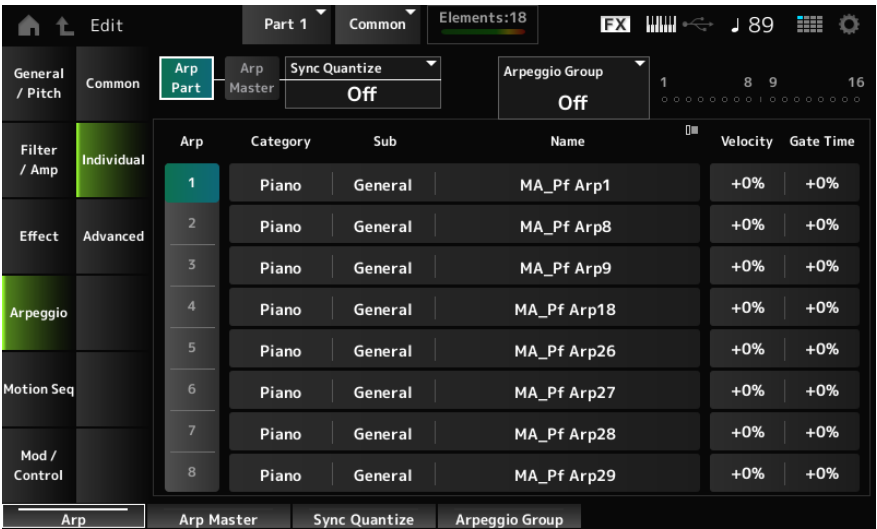
Paramètres : 1–8

# Individual

Sur l'écran Individual, vous pouvez définir les paramètres du type d'arpège pour Arp Select (Arpeggio Select) 1–8. En appuyant sur le réglage Arpeggio Type, vous appelez le menu contextuel. La sélection de Category Search ouvre l'écran Arpeggio Category Search (Recherche de catégorie d'arpège). Si vous sélectionnez Number, vous pouvez spécifier le type d'arpège par numéro.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Arpeggio → Individual  
(Lorsqu'une partie sélectionnée a un autre réglage que Common) [SHIFT] + [ARP]



### Arp Part (Part Arpeggio Switch)

### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

### Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

### Arpeggio Group

### Indicator

Identique à l'écran Common.

### Arp (Arpeggio Select)

Bascule Arpeggio Select.

Paramètres : 1–8

### Category (Arpeggio Category)

Affiche la catégorie de l'arpège sélectionnée.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

### Sub (Arpeggio Sub Category)

Affiche la sous-catégorie de l'arpège sélectionnée.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

### Name (Arpeggio Name)

Affiche le nom de l'arpège sélectionné.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

## Velocity (Arpeggio Velocity Rate)

Règle le taux de vélocité de la reproduction de l'arpège.

Si la vélocité a la valeur 0, le réglage est modifié et prend la valeur 1. Lorsqu'elle a une valeur supérieure à 128, le réglage prend la valeur 127.

Paramètres : -100%—+0%—+100%

## Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)

Règle la durée de gate (ou la durée de reproduction des notes) pour la reproduction de l'arpège.

Si la durée de gate a une valeur de 0, le réglage prend la valeur 1.

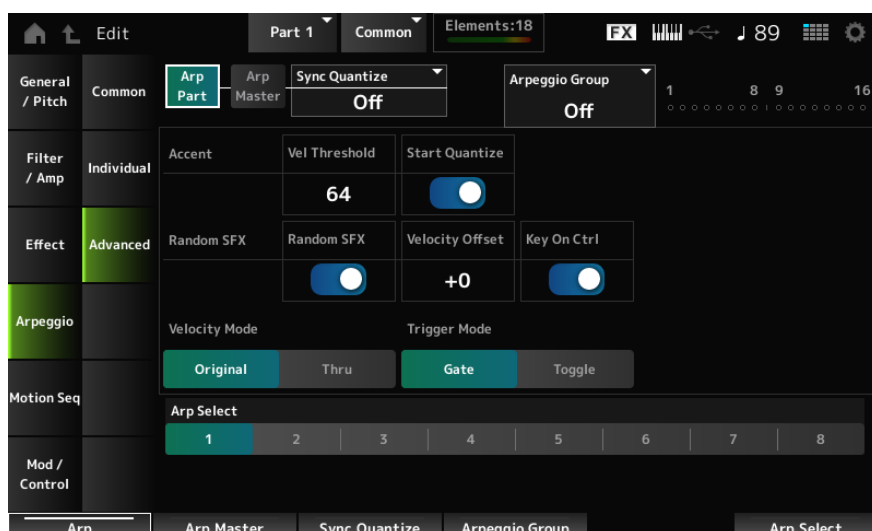
Paramètres : -100%—+0%—+100%

## Advanced

Sur l'écran Advanced, vous pouvez définir les paramètres d'arpège.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Arpeggio → Advanced



### Arp Part (Part Arpeggio Switch)

### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

### Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

### Arpeggio Group

### Indicator

Identique à l'écran Common.

## Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)

Définit le niveau de vélocité pour déclencher une phrase accentuée. Les phrases accentuées sont des phrases de séquence programmées pour certains types de motifs d'arpège afin d'être reproduites uniquement lorsque les touches sont jouées à vélocité rapide.

Lorsque vous appuyez sur une touche à une vélocité supérieure à la valeur définie, la phrase accentuée est reproduite. Si vous appuyez sur une touche mais que la phrase accentuée n'est pas reproduite, essayez de la définir un peu plus bas, puis appuyez à nouveau sur la touche.

Paramètres : Off, 1–127

### NOTE

Pour en savoir plus sur les types d'arpège qui prennent en charge les phrases accentuées, consultez la Data List.

### Accent Start Quantize (Arpeggio Accent Start Quantize)

Détermine si la phrase accentuée doit être déclenchée lorsqu'une touche est enfoncée avec une valeur de vélocité supérieure à Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold) (réglé sur On) ou au moment défini dans le type d'arpège sélectionné (réglé sur Off).

Paramètres : Off, On

### Random SFX (Arpeggio Random SFX)

Active la fonction Random SFX.

La fonction Random SFX déclenche des sons spéciaux inclus dans certains types d'arpèges. Différents types de sons spéciaux sont proposés selon le type d'arpège. Par exemple, vous pouvez utiliser cette fonction pour ajouter des bruits de frette de guitare lorsque vous relâchez la touche.

Paramètres : Off, On

### NOTE

Pour en savoir plus sur les types d'arpège qui prennent en charge cette fonction, consultez la Data List.

### Random SFX Velocity Offset (Arpeggio Random SFX Velocity Offset)

Définit la valeur de vélocité nécessaire pour déclencher des sons spéciaux de la fonction Random SFX.

Paramètres : -64—+0—+63

### Random SFX Key On Ctrl (Arpeggio Random SFX Key On Control)

Définit des sons spéciaux à déclencher en fonction du niveau de vélocité de pression sur les touches ou du niveau de vélocité défini automatiquement.

Paramètres : Off, On

### Velocity Mode (Arpeggio Velocity Mode)

Règle la vélocité de la reproduction de l'arpège.

Paramètres : Original, Thru

**Original** : suit le niveau de vélocité défini dans le type d'arpège.

**Thru** : suit le niveau de vélocité de la frappe sur les touches.

### Trigger Mode (Arpeggio Trigger Mode)

Change de méthode de reproduction des arpèges.

Paramètres : Gate, Toggle

**Gate** : démarre la reproduction des arpèges lorsqu'une touche est enfoncée et l'arrête lorsque celle-ci est relâchée.

**Toggle** : démarre et arrête tour à tour la reproduction des arpèges lorsqu'une touche est enfoncée

### Arp Select (Arpeggio Select)

Bascule Arpeggio Select.

Paramètres : 1—8

# Motion Seq

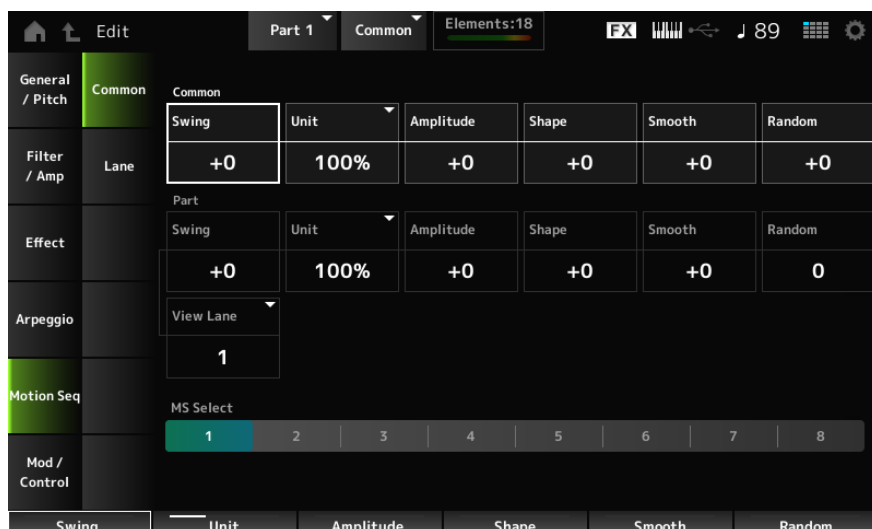
## Common

Sur l'écran Common, vous pouvez définir les paramètres du séquenceur de mouvements pour l'ensemble de la partie.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Motion Seq → Common

(Lorsqu'une partie sélectionnée a un autre réglage que Common) [SHIFT] + [MSEQ]



### Common Swing (Common Swing Offset)

Règle la valeur de swing de l'arpège et du séquenceur de mouvements pour la performance.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport à Part Swing.

Paramètres : -120—+0—+120

### Common Unit (Common Unit Multiply)

Définit le pourcentage d'étirement ou de compression de la durée de reproduction de l'arpège et du séquenceur de mouvements pour l'ensemble de la performance.

Ce paramètre affecte les voies pour lesquelles Unit (Lane Unit Multiply) est réglé sur Common.

La subdivision du temps et du tempo change lorsque vous étirez ou compressez le temps de reproduction, afin que vous puissiez créer une impression entièrement nouvelle pour le séquenceur de mouvements que vous avez initialement sélectionné.

Paramètres : 50%—400%

**200%** : la durée de reproduction est multipliée par deux et le tempo est réduit de moitié

**100%** : la durée de reproduction reste inchangée

**50%** : la durée de reproduction est réduite de moitié et le tempo est multiplié par deux

### Common Amplitude (Common Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Définit l'amplitude du séquenceur de mouvements (ou l'ampleur des modifications de la séquence) pour l'ensemble de la performance.

La valeur de ce paramètre décale l'amplitude des voies au sein de la partie lorsque MS FX (Lane FX Receive) est réglé sur On.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude) de chaque partie.

Paramètres : -127—+0—+127



### **Common Shape (Common Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)**

Définit la forme d'impulsion du séquenceur de mouvements (ou la forme de la courbe de pas) pour la performance.

La valeur de ce paramètre décale les paramètres des voies au sein de la partie si MS FX (Lane FX Receive) est activé pour la voie et que Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch) est activé.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape) de chaque partie.

Paramètres : -100—+0—+100

### **Common Smooth (Common Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)**

Définit la régularité de la séquence de mouvements (ou la régularité des changements de la séquence au fil du temps) pour l'ensemble de la performance.

La valeur de ce paramètre décale la régularité des voies au sein de la partie si MS FX (Lane FX Receive) est réglé sur On pour la voie.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness) de chaque partie.

Paramètres : -127—+0—+127

### **Common Random (Common Motion Sequencer Randomness Performance Offset)**

Définit le caractère aléatoire du séquenceur de mouvements (ou le caractère aléatoire des changements de la valeur des pas de la séquence) pour l'ensemble de la performance.

La valeur de ce paramètre décale le caractère aléatoire des voies au sein de la performance si MS FX (Lane FX Receive) est réglé sur On pour la voie.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness) de chaque partie.

Paramètres : -127—+0—+127

### **Part Swing (Part Swing)**

Modifie la synchronisation des temps pairs (backbeats) comptés à partir de la valeur spécifiée pour MS Grid afin d'ajouter une sensation de swing à la reproduction du séquenceur de mouvements. Ce réglage est utile pour créer les rythmes souhaités avec les styles swing, shuffle et bounce.

Paramètres : -120—+0—+120

**+1 et supérieur** : déplacé en retard sur le temps.

**0** : ne modifie pas les temps pairs et n'ajoute aucune sensation de swing.

**-1 et inférieur** : déplacé en avance sur le temps.

### **Part Unit (Arpeggio Unit Multiply)**

Définit le pourcentage d'étirement ou de compression de la durée de reproduction de l'arpège pour la partie.

Le réglage s'applique lorsque le paramètre Unit (Lane Unit Multiply) de chaque voie est réglé sur Arp.

Paramètres : 50%—400%, Common

**200%** : la durée de reproduction est multipliée par deux et le tempo est réduit de moitié

**100%** : la durée de reproduction reste inchangée

**50%** : la durée de reproduction est réduite de moitié et le tempo est multiplié par deux

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

### **Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)**

Définit l'amplitude du séquenceur de mouvements (ou l'ampleur des modifications de la séquence) pour la partie. La valeur de ce paramètre décale l'amplitude des voies au sein de la partie si MS FX (Lane FX Receive) est réglé sur On pour la voie.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Amplitude (Motion Sequence Amplitude) de chaque voie.

Paramètres : -127—+0—+127

### **Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)**

Définit la forme d'impulsion du séquenceur de mouvements (ou la forme de la courbe de pas) pour la partie. La valeur de ce paramètre décale les paramètres des voies au sein de la partie si MS FX (Lane FX Receive) est activé pour la voie et que Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch) est activé.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Prm (Motion Sequence Step Curve Parameter) de chaque voie.

Paramètres : -100—+0—+100

**Part Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)**

Définit la régularité du séquenceur de mouvements pour la partie. La valeur de ce paramètre décale la régularité des voies au sein de la partie si MS FX (Lane FX Receive) est réglé sur On pour la voie.

Cette valeur est spécifiée en tant que valeur de décalage par rapport au paramètre Smooth (Motion Sequence Smoothness) de chaque voie.

Paramètres : -127--+0--+127

**Part Random (Part Motion Sequencer Randomness)**

Définit le caractère aléatoire du séquenceur de mouvements pour la partie.

Définit le caractère aléatoire des changements dans la Step Value (Valeur des pas) de la séquence.

Paramètres : 0-127

**View Lane**

Définit la voie (Lane) à afficher lorsque View Mode sur l'écran Home est réglé sur Motion Seq View.

**MS Select (Motion Sequence Select)**

Sélectionne la séquence de mouvements à reproduire.

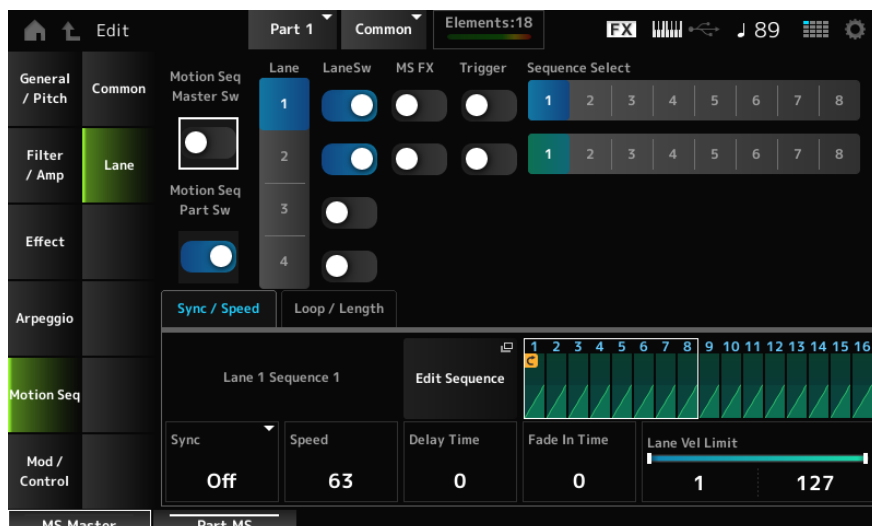
Paramètres : 1-8

## Lane

Sur l'écran Lane, vous pouvez définir les paramètres de chaque voie du séquenceur de mouvements.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Motion Seq → Lane



#### Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Active ou désactive le séquenceur de mouvements pour l'ensemble de la performance.

Paramètres : Off, On

#### Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

Active ou désactive le séquenceur de mouvements de la partie.

Paramètres : Off, On

#### Lane Select

Sélectionne une voie.

Paramètres : 1–4

#### LaneSw (Lane Switch)

Active ou désactive chaque voie.

Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre voies du séquenceur de mouvements dans une seule partie, ou jusqu'à huit voies dans l'ensemble d'une performance.

Lorsqu'une voie est réglé sur Off, ses paramètres ne sont pas affichés.

Paramètres : Off, On

#### MS FX (Lane FX Receive)

Définit la voie sélectionnée pour recevoir les signaux des boutons permettant de modifier les paramètres du séquenceur de mouvements.

Paramètres : Off, On

#### Trigger (Lane Trigger Receive)

Définit la voie sélectionnée pour recevoir les signaux provenant de la touche [MSEQ TRIGGER].

Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), la séquence de mouvements n'est reproduite que si vous appuyez sur la touche [MSEQ TRIGGER].

Paramètres : Off, On

## Sequence Select (Motion Sequence Select)

Change la sélection de Motion Sequence (séquence de mouvements).

Paramètres : 1–8

## Target Sequence

Indique la voie et la séquence.

## Edit Sequence

L'écran Motion Sequence Edit s'ouvre.

Vous pouvez créer une séquence comprenant jusqu'à 16 pas.

## Motion Seq Step Value

Règle la valeur de chaque pas de la séquence de mouvements.

Vous pouvez utiliser les curseurs de commande 1 à 8 pour modifier les valeurs des pas 1 à 8 et des pas 9 à 16, en fonction de la position du curseur.

Paramètres : 0–127

## ■ Onglets Sync/Speed

### Sync (Lane Sync)

Règle la reproduction de la séquence de mouvements appliquée au paramètre Destination sur l'écran Control Assign pour la synchroniser avec le tempo, le temps ou l'arpège de la performance.

Paramètres : Off, Tempo, Beat, Arp, Lane1 (lorsque Lane2–4 est sélectionné)

**Off** : reproduit uniquement le séquenceur de mouvements de la voie.

**Tempo** : reproduit le séquenceur de mouvements de la voie au tempo de la performance.

**Beat** : la reproduction est synchronisée sur le temps.

**Arp** : reproduit le séquenceur de mouvements de la voie en synchronisation avec le début de la reproduction de l'arpège.

**Lane1** : reproduit le séquenceur de mouvements de la voie en synchronisation avec la voie 1.

### • Lorsque le paramètre Sync est réglé sur Off

### Speed (Lane Speed)

Règle la vitesse de reproduction de la séquence de mouvements.

Ce paramètre est disponible lorsque Sync (Lane Sync) est réglé sur Off.

Paramètres : 0–127

### Delay Time (Lane Key On Delay Time Length)

Définit le temps de retard pour le démarrage de la reproduction de la séquence de mouvements.

Paramètres : 0–127

### Fade In Time (Lane Fade In Time Length)

Définit le temps nécessaire pour que la séquence de mouvements atteigne son amplitude maximale.

Paramètres : 0–127

- **Lorsque Sync est défini sur un réglage autre que Off**

### **Unit (Lane Unit Multiply)**

Définit le pourcentage d'étirement ou de compression de la durée de reproduction du séquenceur de mouvements pour la voie sélectionnée.

Ce paramètre est disponible lorsque Sync (Lane Sync) est réglé sur Tempo, Beat ou Arp.

Paramètres : 50%–6400%, Common, Arp

**200%** : la durée de reproduction est multipliée par deux et le tempo est réduit de moitié

**100%** : la durée de reproduction reste inchangée

**50%** : la durée de reproduction est réduite de moitié et le tempo est multiplié par deux

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

**Arp** : la valeur définie pour Unit dans la partie d'arpège est appliquée.

### **Delay Steps (Lane Key On Delay Step)**

Définit le temps de retard pour le démarrage de la reproduction de la séquence de mouvements lorsque Sync (Lane Sync) est réglé sur Tempo, Beat ou Arp.

Paramètres : 0–32

### **Fade In Steps (Lane Fade In Step Length)**

Définit le temps nécessaire pour que la séquence de mouvements atteigne son amplitude maximale lorsque Sync (Lane Sync) est réglé sur Tempo, Beat, Arp ou Lane1.

Paramètres : 0–32

### **Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)**

Définit la plage de vitesse (valeurs la plus faible et la plus élevée) pour la reproduction de la séquence de mouvements de la voie sélectionnée.

Ce paramètre est disponible lorsque Sync (Lane Sync) est réglé sur Off, Tempo, Beat ou Arp.

Lorsque la limite de vitesse est définie sur une plage allant de la valeur supérieure à la valeur inférieure, la séquence de mouvements sera reproduite selon deux plages de vitesse : du maximum à la valeur la plus élevée et de la valeur la plus faible au minimum.

Paramètres : 1–127

## **■ Onglets Loop/Length**

### **Key On Reset (Lane Key On Reset)**

Réinitialise la reproduction de la séquence de mouvements lorsque vous appuyez sur une touche quelconque du clavier.

Ce paramètre est disponible lorsque Sync (Lane Sync) est réglé sur Off, Tempo ou Beat. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Trigger est réglé sur On.

Paramètres : Off, Each-On, 1st-On

**Each-On** : chaque fois que vous jouez une note, la séquence est réinitialisée et la reproduction démarre depuis le début.

**1st-On** : la reproduction démarre depuis le début, à la première note que vous jouez. Si la deuxième note est jouée alors que la première note est maintenue, la reproduction n'est pas réinitialisée.

### **Loop (Lane Loop)**

Règle la séquence de mouvements pour une reproduction en boucle (de manière répétée) ou une reproduction unique.

Ce paramètre est disponible lorsque Sync (Lane Sync) est réglé sur Off, Tempo, Beat ou Arp.

Paramètres : Off, On

### **Loop Start (Motion Sequence Loop Start)**

Définit l'étape de démarrage de la reproduction la deuxième fois ou plus tard lorsque la reproduction de la séquence de mouvements est répétée.

Paramètres : 1–Length (Motion Sequence Length)

### **Length (Motion Sequence Length)**

Définit le nombre de pas dans la séquence de mouvements.

Paramètres : Loop Start (Motion Sequence Loop Start)–16

### **MS Grid (Motion Sequencer Grid)**

Définit la longueur d'un pas dans la séquence de mouvements.

Paramètres : 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

## Control Assign

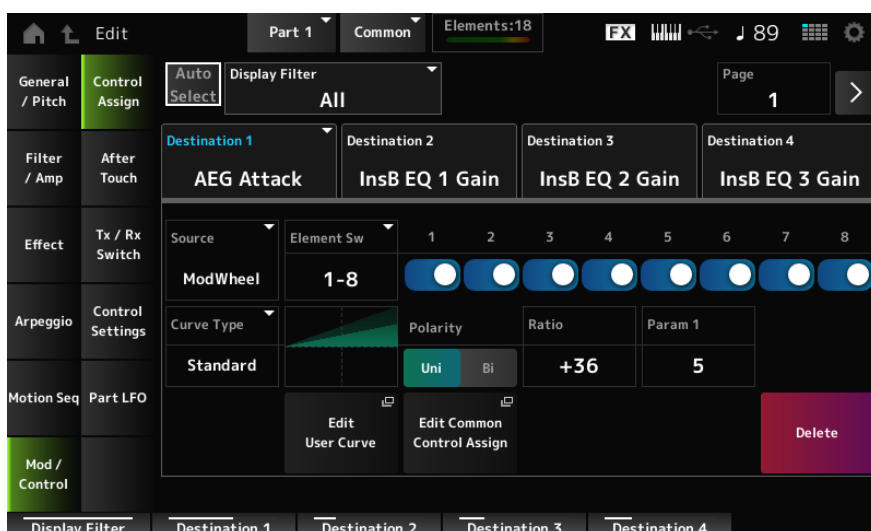
L'écran Control Assign vous permet de définir les contrôleurs de la partie.

En attribuant un paramètre (Destination) à un contrôleur (Source), vous pouvez contrôler le son de nombreuses manières différentes. Vous pouvez utiliser des contrôleurs physiques tels que la molette et les boutons Pitch Bend (de variation de hauteur de ton) ainsi que le Motion Sequencer et l'Envelope Follower.

Il est possible d'affecter jusqu'à 32 contrôleurs simultanément à une partie.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → Control Assign



Lorsque Display Filter est réglé sur Super Knob, une pression sur [+] affiche le message dans la zone supérieure de l'écran et ajoute automatiquement les réglages Control Assign pour Common Edit.

### NOTE

Lorsqu'aucun bouton attribuable n'est disponible, [+] ne s'affiche pas.

### Auto Select

Active ou désactive le réglage Auto Select de Display Filter.

Lorsqu'il est activé, le réglage du contrôleur souhaité sur Source définit automatiquement ce contrôleur sur Display Filter.

Paramètres : Off, On

### Display Filter

Sélectionne le contrôleur pour afficher les paramètres à l'écran.

Lorsque vous sélectionnez Super Knob, tous les réglages pour lesquels Super Knob Link est activé s'affichent.

Paramètres : PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1-8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1-4, EnvFollow 1-16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

### NOTE

Si le contrôleur réglé sur Display Filter est utilisé par d'autres parties, les boutons PART correspondants clignotent.

## Edit Pitch Bend

Cette touche ouvre l'écran Pitch settings (Réglages de hauteur de ton). General/Pitch → Pitch s'ouvre.

Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque Source est défini sur une valeur autre que PitchBend.

## Display Name (Assignable Knob Name)

Cela vous permet de saisir un nouveau nom pour les boutons 1 à 8.

Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque Source est défini sur une valeur autre que AsgnKnob 1–8.

## Edit Motion Sequencer

Ouvre Motion Seq → Lane pour la partie sélectionnée.

Vous pouvez créer une séquence comprenant jusqu'à 16 pas.

Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque Source est défini sur une valeur autre que MS Lane 1–4.

## Edit Envelope Follower

Ouvre l'écran des réglages du suiveur d'enveloppe.

Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque Source est défini sur une valeur autre que EnvFollow 1–16, EnvFollowAD ou EnvFollowMst.

## Page

Sélectionne la page suivante lorsqu'il y a plus de quatre Destinations. La page suivante n'apparaît pas lorsque le nombre de Destinations est inférieur ou égal à quatre.

Paramètres : 1–8

## Destination

Règle le paramètre sur la destination. Appuyez sur [+] pour ajouter une Destination.

## Source

Définit le contrôleur pour commander les paramètres définis sous Destination.

Paramètres : PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

## Element Sw (Element Switch) 1–128

Ce paramètre ne s'affiche que lorsque la Destination sélectionnée est liée aux éléments.

Vous pouvez activer ou désactiver le paramètre du contrôleur pour chaque élément.

Lorsque General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw est réglé sur On, vous pouvez sélectionner un autre groupe de huit numéros de sélecteurs affichés.

Cependant, la plage réelle de numéros que vous pouvez utiliser dans le sélecteur dépend de la valeur définie pour

Element Count sur l'écran General/Pitch → Element Settings.

(Exemple : si Element Count est réglé sur 30, les groupes 25–32 peuvent être sélectionnés).

Paramètres : (Chaque sélecteur) Off, On, (numéros des sélecteurs affichés modifiés) 1–8, 9–16, ..., 121–128

## Curve Type

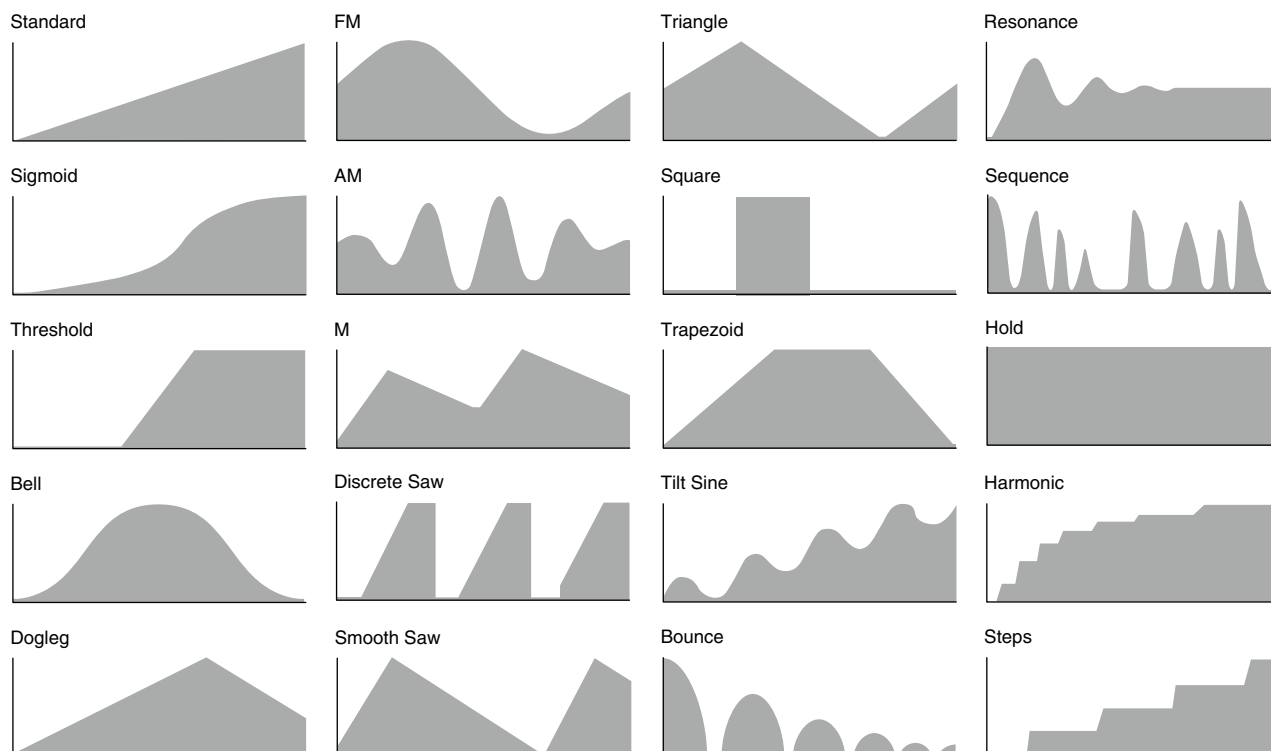
Définit la courbe de changement du paramètre réglé sur Destination.

L'axe horizontal représente la valeur du contrôleur définie sous Source, tandis que l'axe vertical représente la valeur du paramètre définie sous Destination.

Paramètres : Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (Lorsqu'une banque prédéfinie est sélectionnée)

Init Curve 1–32 (Lorsqu'une banque utilisateur est sélectionnée)

Curve dans Library 1–24 (Lors du chargement d'un fichier de bibliothèque)



## Polarity (Curve Polarity)

Règle la polarité de la courbe définie pour Curve Type.

Paramètres : Uni, Bi

**Uni** : les changements de paramètres unipolaires ne se produisent que dans la plage positive ou négative en fonction de la forme de la courbe.

**Bi** : les changements de paramètres bipolaires se produisent à la fois dans la plage positive et négative en fonction de la forme de la courbe.

## Ratio (Curve Ratio)

Définit le ratio des valeurs des paramètres.

Paramètres : -128+0-127

## Param 1 (Curve Parameter 1)

## Param 2 (Curve Parameter 2)

Règle la forme de la courbe.

Ce réglage n'est pas disponible pour tous les types de courbe.

## Destination to Name

Copie les paramètres réglés sur Destination sur Display Name.

Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque Source est défini sur une valeur autre que AsgnKnob 1–8.

## Edit User Curve

L'écran User Curve Edit s'ouvre.

## Edit Common Control Assign

Ouvre Control → Control Assign sur l'écran Common Edit.

## Delete

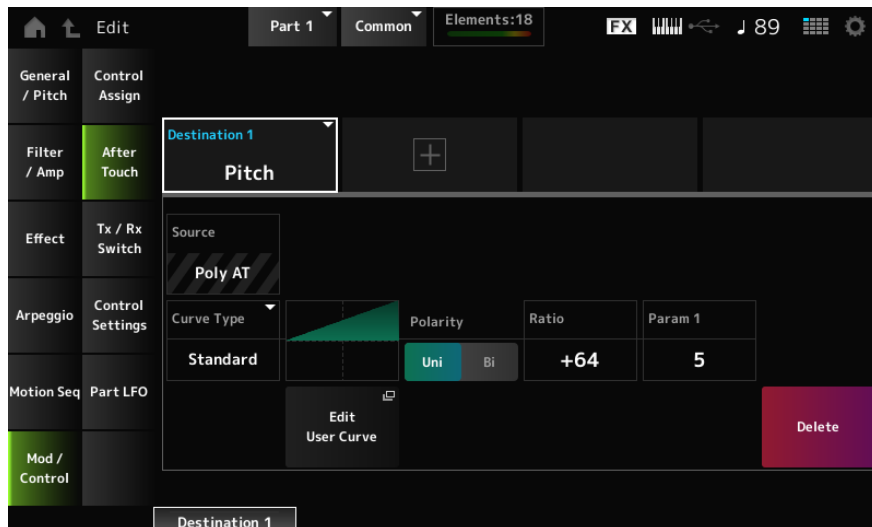
Supprime la Destination sélectionnée.



## After Touch

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → After Touch



### Destination

Règle le paramètre pour la destination. Appuyez sur [+] pour ajouter une Destination.

### Source

Ne peut pas être modifiée à partir de cet écran. Ce paramètre est réglé sur Poly AT.

### Element Sw (Element Switch) 1–128

#### Curve Type

#### Polarity (Curve Polarity)

#### Ratio (Curve Ratio)

#### Edit User Curve

#### Delete

Identique à Mod/Control → Control Assign.

## Tx/Rx Switch

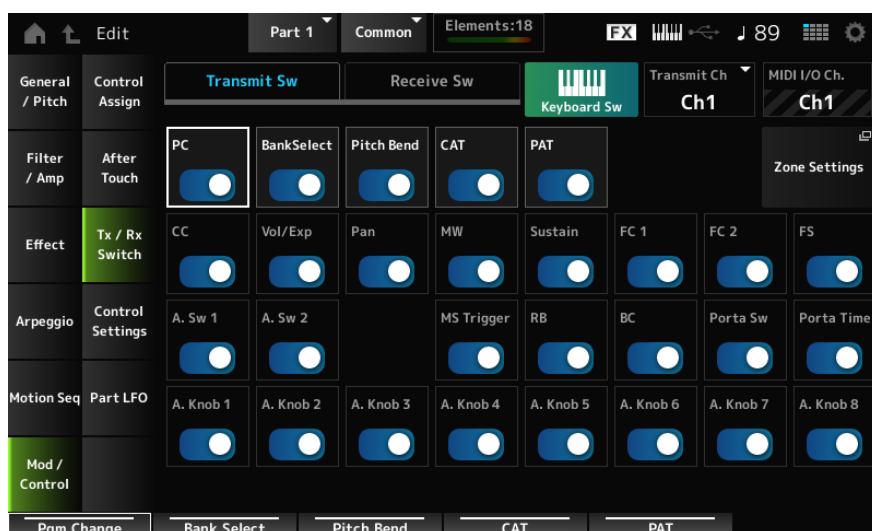
Sur l'écran Tx/Rx Switch, vous pouvez activer ou désactiver le sélecteur pour la transmission ou la réception de messages MIDI (tels que Control Change).

### NOTE

Lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off, les paramètres liés aux messages de changement de commande ne peuvent pas être définis.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → Tx/Rx Switch



### Transmit Sw (Transmit Switch)

Affiche le sélecteur de transmission.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Mode est défini sur External ou lorsque Keyboard Sw est réglé sur Off.

### Receive Sw (Receive Switch)

Affiche le sélecteur de réception.

### Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

Définit les parties à jouer simultanément.

Lorsque vous sélectionnez une partie avec Common ou Keyboard Sw réglé sur On et jouez au clavier, les parties pour lesquelles Keyboard Sw est activé sont jouées simultanément.

Si le paramètre Keyboard Sw de la partie est désactivé et que vous jouez au clavier alors que cette partie est sélectionnée, ces sons seront joués.

Paramètres : Off, On

### Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)

Définit le canal de transmission et de réception des messages MIDI lorsque Part Mode est réglé sur Internal.

Paramètres : Ch1–Ch16, Off

### Transmit Ch.

Définit le canal de transmission des messages MIDI lorsque Part Mode est réglé sur External.

Paramètres : Ch1–Ch16

### MIDI I/O Ch. (MIDI In-Out Channel)

Affiche le canal de transmission et de réception des messages MIDI.

## Zone Settings

Cette touche ouvre l'écran Zone settings (Réglages de zone).

Identique à General/Pitch → Zone Settings.

## PC (Program Change)

Active ou désactive la transmission et la réception des messages de changement de programme.

Paramètres : Off, On

## BankSelect (Bank Select)

Active ou désactive la transmission et la réception des messages de sélection de banque MSB et LSB. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off.

Paramètres : Off, On

## Pitch Bend

Active ou désactive la transmission et la réception des messages de variation de hauteur de ton MIDI.

Paramètres : Off, On

## CAT (Channel After Touch)

Active ou désactive la transmission et la réception des messages de modification ultérieure de canal.

Paramètres : Off, On

## PAT (Polyphonic After Touch)

Active ou désactive la transmission et la réception des messages de modification ultérieure polyphonique.

Paramètres : Off, On

## CC (Control Change)

Active ou désactive la transmission et la réception des messages de changement de commande.

Paramètres : Off, On

## Vol/Exp (Volume/Expression)

Active ou désactive la transmission et la réception du réglage de volume. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off.

Paramètres : Off, On

## Pan

Active ou désactive la transmission et la réception du réglage de panoramique. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off.

Paramètres : Off, On

## MW (Modulation Wheel)

Active ou désactive la transmission et la réception des messages de molette de modulation MIDI. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off.

Paramètres : Off, On

## Sustain

Active ou désactive la transmission et la réception des messages de maintien et sostenuto MIDI. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off.

Paramètres : Off, On

## FC1 (Foot Controller 1)

## FC2 (Foot Controller 2)

Active ou désactive la transmission et la réception de messages MIDI pour les contrôleurs au pied vendus séparément. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off.

Paramètres : Off, On

### **FS (Foot Switch)**

Active ou désactive la transmission et la réception de messages MIDI pour le sélecteur au pied vendu séparément. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off.

Paramètres : Off, On

### **A. Sw 1 (Assignable Function Switch 1)**

#### **A. Sw 2 (Assignable Function Switch 2)**

Active ou désactive la transmission et la réception de messages MIDI pour les touches [ASSIGN 1] et [ASSIGN 2]. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off.

Paramètres : Off, On

### **MS Trigger (Motion Sequencer Trigger)**

Active ou désactive la transmission et la réception de messages MIDI pour la touche [MSEQ TRIGGER]. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off.

Paramètres : Off, On

### **RB (Ribbon Controller)**

Active ou désactive la transmission et la réception des messages de commande de ruban MIDI. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off.

Paramètres : Off, On

### **BC (Breath Controller)**

Active ou désactive la transmission et la réception des messages de contrôleur de souffle MIDI. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off.

Paramètres : Off, On

### **Porta Sw (Portamento Switch)**

Active ou désactive la transmission et la réception de messages MIDI pour la touche [PORTAMENTO]. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off.

Paramètres : Off, On

### **Porta Time (Portamento Time)**

Active ou désactive la transmission et la réception de messages MIDI pour le bouton PORTAMENTO [TIME]. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off.

Paramètres : Off, On

### **A. Knob 1–8 (Assignable Knob)**

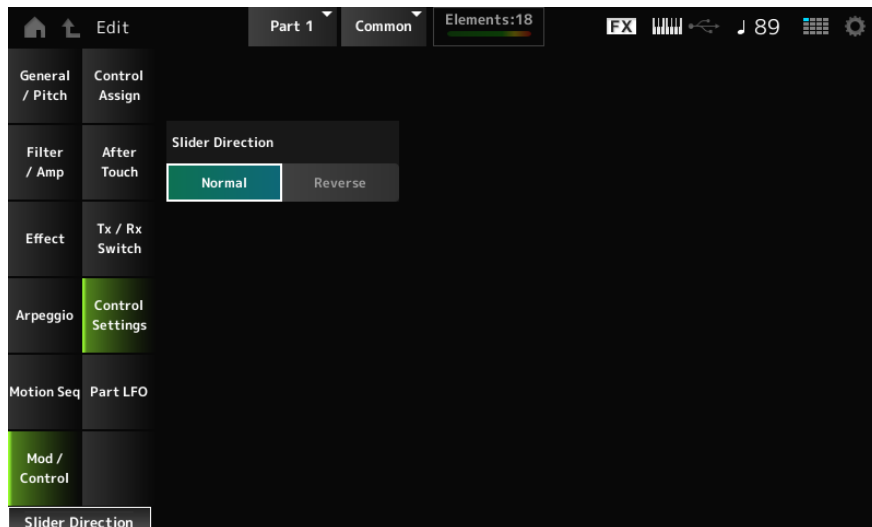
Active ou désactive la transmission et la réception des messages MIDI pour les boutons 1 à 8. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque CC (Control Change) est réglé sur Off.

Paramètres : Off, On

## Control Settings

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↶] → Mod/Control → Control Settings



### Slider Direction

Définit la direction des curseurs de commande 1 à 8 pour cette partie lorsque le paramètre Mode du curseur est réglé sur ELEM/OP/OSC.

Si ce paramètre est réglé sur Reverse, les commandes de volume à l'écran deviennent des curseurs d'orgue. Les curseurs d'orgue s'affichent si vous sélectionnez une partie et réglez View Mode sur Part Info.

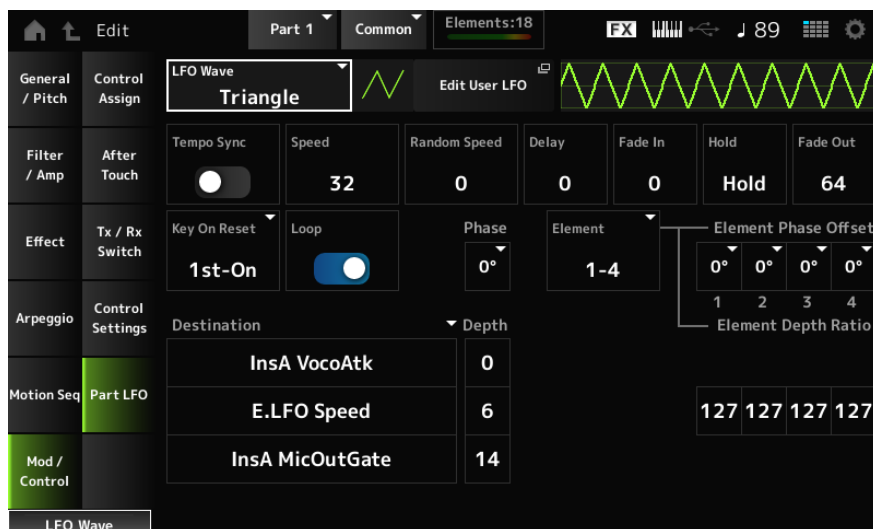
Paramètres : Normal (de bas en haut), Reverse (de haut en bas)

## Part LFO

L'écran Part LFO permet de régler l'OFB de la partie.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → Part LFO



### LFO Wave

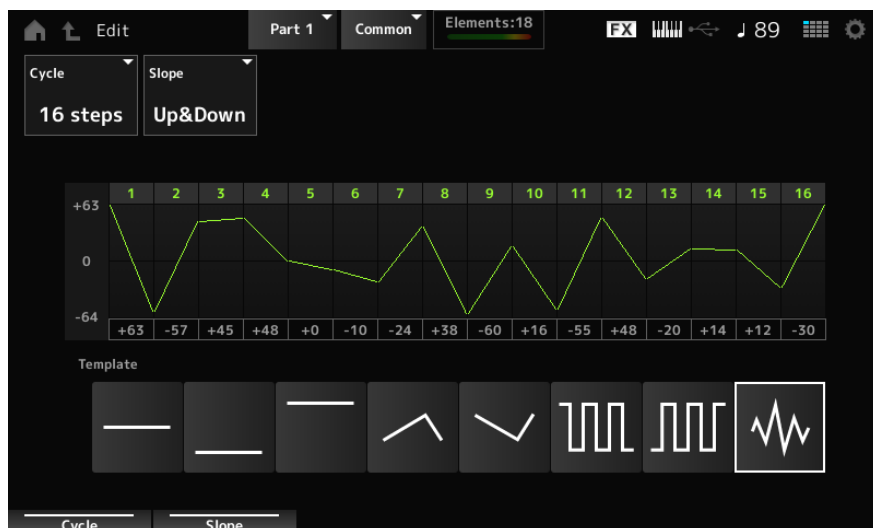
Sélectionne l'onde d'OFB et définit le type de changements cycliques des OFB.

Paramètres : Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

### Edit User LFO

L'écran User LFO Edit s'ouvre.

Vous pouvez créer une forme d'onde pour l'OFB comprenant jusqu'à 16 pas.



- **Cycle**

Définit le nombre de pas de l'OFB.

Paramètres : 2 steps, 3 steps, 4 steps, 6 steps, 8 steps, 12 steps, 16 steps

- **Slope**

Définit les modifications apportées à la pente de la forme d'onde actuellement affichée à l'écran.

Paramètres : Off (pas de pente), Up, Down, Up&Down

- **User LFO Step Value**

Définit la valeur de chaque pas.

Paramètres : -64--+0--+63

- **Template**

Sélectionne le modèle pour la forme d'onde de l'OBF.

### **Tempo Sync (LFO Tempo Sync)**

Règle la vitesse des changements de LFO Wave à synchroniser avec la reproduction de l'arpège ou du morceau.

Paramètres : Off (non synchronisé), On (synchronisé)

- **Lorsque le paramètre est désactivé**

#### **Speed (LFO Speed)**

Règle la vitesse des changements de LFO Wave.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Tempo Sync (LFO Tempo Sync) est réglé sur On.

Paramètres : 0-63

#### **Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)**

Modifie la valeur de LFO Speed de manière aléatoire.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Tempo Sync (LFO Tempo Sync) est réglé sur On.

Paramètres : 0-127

- **Lorsque le paramètre est activé**

#### **Tempo Speed (LFO Tempo Speed)**

Règle la vitesse des changements de LFO Wave en utilisant les valeurs de notes musicales.

Paramètres : 1/16 (doubles croches), 1/8 Tri. (triolet de croches), 1/16 Dot. (doubles croches pointées), 1/8 (croches), 1/4 Tri. (triolet de noires), 1/8 Dot. (croches pointées), 1/4 (noires), 1/2 Tri. (triolet de blanches), 1/4 Dot. (noires pointées), 1/2 (blanches), Whole Tri. (triolet de rondes), 1/2 Dot. (blanches pointées), 1/4 × 4 (quadruplets de noires ; quatre noires par rythme), 1/4 × 5 quintuplés de noires ; cinq noires par rythme), 1/4 × 6 (sextuplés de noires ; six noires par rythme), 1/4 × 7 (septuplés de noires ; sept noires par rythme), 1/4 × 8 (octuplés de noires ; huit noires par rythme), 1/4 × 16 (seize noires par rythme), 1/4 × 32 (trente-deux noires par rythme), 1/4 × 64 (soixante-quatre noires par rythme)

### **Delay (LFO Delay Time)**

Définit le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OBF prend effet.

Plus la valeur est élevée, plus le délai avant que l'OBF n'entre en action est long.

Paramètres : 0-127

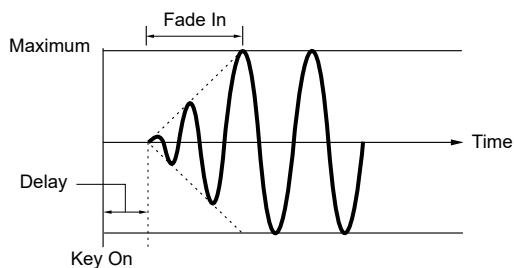
### Fade In (LFO Fade In Time)

Règle la durée de l'ouverture par fondu sonore de l'effet de l'OBF après que vous avez relâché la touche et que le temps de retard défini sous Delay (LFO Delay Time) s'est écoulé. Plus la valeur est élevée, plus le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour atteindre le maximum est long.

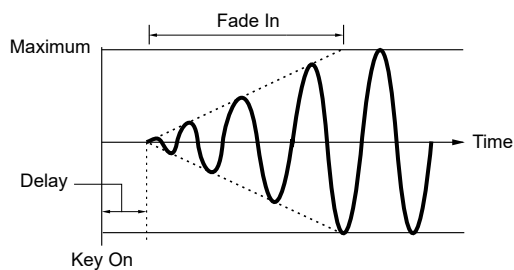
Paramètres : 0–127

**0** : l'OBF passe à la valeur maximale sans ouverture par fondu sonore.

#### Lorsque la valeur est faible



#### Lorsque la valeur est élevée

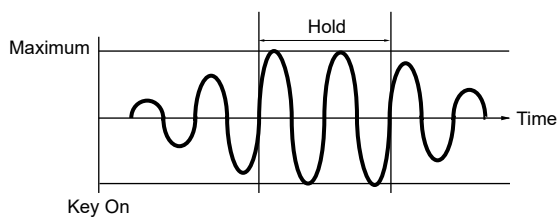


### Hold (LFO Hold Time)

Règle le temps de maintien de l'effet de l'OBF une fois le niveau maximum atteint.

Paramètres : 0–126, Hold

**Hold** : ne se ferme pas par fondu sonore

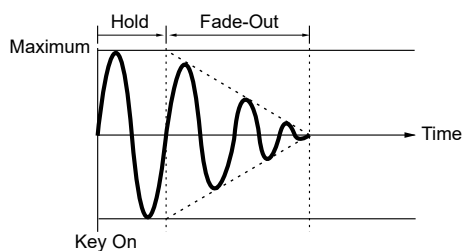




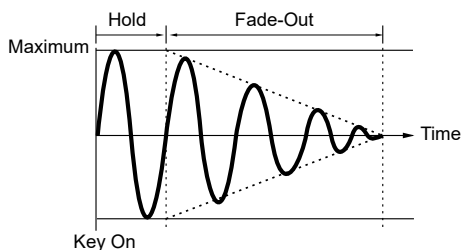
## Fade Out (LFO Fade Out time)

Règle le temps de fermeture par fondu sonore de l'effet de l'OBF une fois que le temps de maintien défini sous Hold (LFO Hold Time) s'est écoulé. Plus la valeur est élevée, plus le temps de fermeture par fondu sonore de l'effet de l'OBF est long.  
Paramètres : 0–127

### Lorsque la valeur est faible



### Lorsque la valeur est élevée



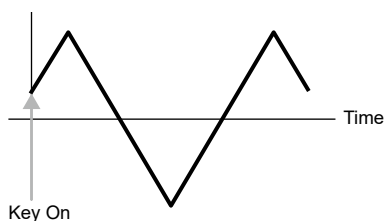
## Key On Reset (LFO Key On Reset)

Réinitialise l'oscillation de l'OBF lorsqu'une touche est enfoncée.

Paramètres : Off, Each-on, 1st-on

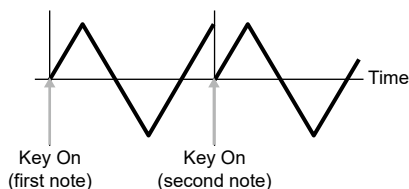
### En cas de réglage sur Off

Ne réinitialise pas l'oscillation de l'OBF. Une pression sur une touche déclenche l'onde de l'OBF, quelle que soit la phase de ce dernier à ce moment-là.



### En cas de réglage sur Each-on

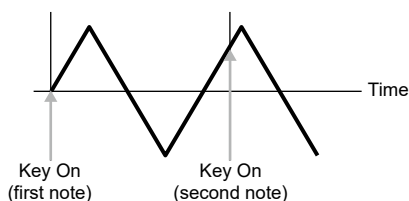
Réinitialise l'oscillation de l'OBF chaque fois qu'une touche est enfoncée et démarre la forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase.



### En cas de réglage sur 1st-on

Réinitialise l'oscillation de l'OBF chaque fois qu'une touche est enfoncée et démarre la forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase.

Si la deuxième note est jouée alors que la première note est maintenue, la reproduction n'est pas réinitialisée.



### Loop (LFO Loop Switch)

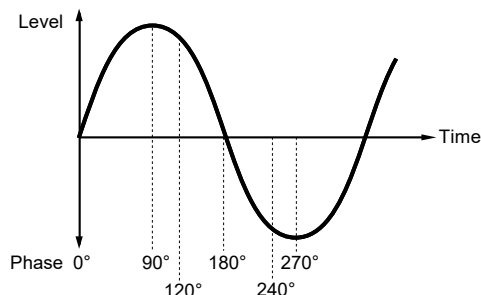
Règle LFO Wave pour une reproduction en boucle (répétée) ou une reproduction unique.

Paramètres : Off, On

### Phase (LFO Phase)

Vous pouvez définir la phase initiale pour le temps de réinitialisation de LFO Wave.

Paramètres : 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



### Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Définit la valeur de décalage par rapport à Phase (LFO Phase) pour chaque élément.

Paramètres : 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

### Element (Display Element)

Vous pouvez sélectionner un nombre différent pour le groupe de quatre éléments correspondant à Element Phase Offset et à Element Depth Ratio lorsque General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw est activé. Cependant, la plage réelle de numéros que vous pouvez utiliser dans le sélecteur dépend de la valeur définie pour Element Count sur l'écran General/Pitch → Element Settings (exemple : si Element Count est réglé sur 30, les groupes 29–32 peuvent être sélectionnés).

Paramètres : 1–4, 5–8, ..., 125–128

### Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Définit la valeur de décalage par rapport à Phase (LFO Phase) pour chaque élément.

Vous pouvez définir la phase initiale de chaque élément lorsque LFO Wave est réinitialisé.

Lorsque l'Ex Elem Sw sur l'écran General/Pitch → Element Settings est activé, vous pouvez modifier le numéro de l'élément en modifiant le Element (Display Element). Jusqu'à la valeur définie sous General/Pitch → Element Settings, Element Count s'affiche.

### Element Depth Ratio (LFO Element Depth Ratio)

Ajuste le paramètre Depth pour chaque élément. Réglez ce paramètre sur Off pour désactiver l'OBF.

Ce paramètre ne s'affiche que lorsque la Destination sélectionnée est liée aux éléments.

Lorsque General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw est réglé sur On, le numéro d'élément Depth ajusté peut être modifié avec Element (Display Element).

Jusqu'à la valeur définie sous General/Pitch → Element Settings, Element Count s'affiche.

Paramètres : Off, 0–127

### Destination (LFO Destination)

Définit la fonction qui doit être contrôlée par LFO Wave.

Paramètres : Insertion Effect A Parameter 1–24, Insertion Effect B Parameter 1–24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed

### Depth (LFO Depth)

Définit la profondeur de la commande LFO Wave pour chaque Destination.

Paramètres : 0–127

# Écrans Part Edit (AWM2) Element Edit

Une partie normale (AWM2) est constituée au maximum de 128 éléments.

Part Edit (AWM2) comprend Part Common Edit (pour définir les paramètres de l'ensemble de la partie) et Element Edit (pour définir les paramètres de chacun des éléments de la partie).

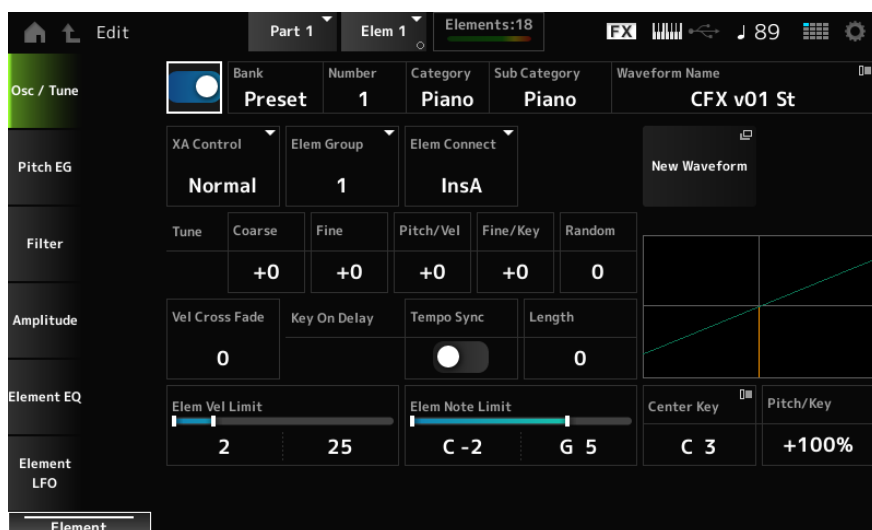
## Osc/Tune

Sur l'écran Osc/Tune (Oscillateur/Accordage), vous pouvez définir l'oscillateur de l'élément.

Vous pouvez sélectionner ici la forme d'onde utilisée comme base pour le son et définir la plage de notes et la plage de vitesse de l'élément.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de [EDIT/↺] → Part → sélection de Element → Osc/Tune



### Element Switch

Active ou désactive l'élément sélectionné.

Paramètres : Off, On

### Bank (Waveform Bank)

### Number (Waveform Number)

### Category (Waveform Category)

### Sub Category (Waveform Sub Category)

### Waveform Name

Ces paramètres indiquent le nom de la forme d'onde sélectionnée pour l'élément.

Bank identifie le type de forme d'onde (Preset, User ou Library) affecté à l'élément.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

## XA Control

XA (Expanded Articulation) est une fonction permettant de créer des sons réalistes comme ceux d'instruments acoustiques, ainsi que de créer de nouveaux sons de synthétiseur.

Vous pouvez créer ces sons en paramétrant XA Control (Commande XA) pour spécifier la manière dont l'élément est joué.

Paramètres : Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.Sw Off, A.Sw1 On, A.Sw2 On

**Normal** : reproduit comme un élément normal.

**Legato** : reproduit lorsque Mono/Poly est réglé sur Mono. Lorsque vous jouez en legato, l'élément défini sur Legato est reproduit à la place de l'élément défini sur Normal.

**Key Off** : reproduit lorsque le doigt est retiré de la touche.

**Cycle** : reproduit lorsqu'une série d'éléments est définie dans Cycle.

**Random** : reproduit les éléments de manière aléatoire lorsque plusieurs éléments sont définis sur Random.

**A.Sw Off** : reproduit lorsque les touches [ASSIGN 1] et [ASSIGN 2] sont réglées sur Off.

**A.Sw1 On** : reproduit lorsque la touche [ASSIGN 1] est réglée sur On.

**A.Sw2 On** : reproduit lorsque la touche [ASSIGN 2] est réglée sur On.

## Exemples de réglages XA Control

- Création d'un legato fluide  
Faites en sorte que l'élément alterne entre un élément avec XA Control réglé sur Normal et un autre élément avec XA Control réglé sur Legato.
- Création du son produit lorsque vous relâchez une touche  
Créez un élément avec XA Control réglé sur Key Off.
- Création d'un caractère aléatoire pour la même note  
Définissez l'élément avec XA Control réglé sur Cycle et un autre avec XA Control réglé sur Random.
- Production de sons propres aux instruments acoustiques, tels que des harmoniques et un assourdissement avec la paume à la guitare, le chevrottement résultant de la technique du coup de langue à la flûte et l'effet de grognements au saxophone  
Configurez un élément avec XA Control réglé sur A.Sw Off A.Sw1 On ou A.Sw2 On et contrôlez à l'aide des touches [ASSIGN 1] et [ASSIGN 2] du panneau supérieur.

### NOTE

Les touches [ASSIGN 1] et [ASSIGN 2] peuvent être activées ou désactivées en transmettant le numéro de changement de commande défini sous Control → Control Number sur l'écran Common Edit d'un appareil externe.

## Elem Group (Element Group Number)

Ce paramètre permet de trier les éléments ayant le même réglage XA Control par groupes.

Lorsque le réglage XA Control de tous les éléments est défini sur Normal, ce paramètre n'est pas fonctionnel.

Paramètres : 1–8

## Elem Connect (Element Connection Switch)

Définit l'envoi de l'élément à l'effet d'insertion A ou à l'effet d'insertion B.

Réglez-le sur Thru pour contourner les effets d'insertion.

Paramètres : Thru, InsA, InsB

## New Waveform

Charge un fichier audio enregistré sur un lecteur flash USB en tant que forme d'onde.

Edit Waveform apparaît lors du chargement d'une forme d'onde.

## Edit Waveform

L'écran Waveform Edit s'ouvre.

## Coarse (Coarse Tune)

Décale la hauteur de ton de l'élément par demi-tons.

Paramètres : -48—0—+48

## Fine (Fine Tune)

Réglage affiné qui ajuste précisément la hauteur de ton de l'élément.

Paramètres : -64—0—+63

## Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Détermine la façon dont le changement de hauteur de ton réagit à la vitesse ou à la force avec laquelle est frappée la touche du clavier.

Paramètres : -64—+0—63

**Valeur positive** : plus la vitesse est rapide, plus la hauteur de ton est élevée.

**0** : aucun changement

**Valeur négative** : plus la vitesse est rapide, plus la hauteur de ton est basse.

## Fine/Key (Fine Tune Key Follow Sensitivity)

Définit la manière dont le changement de hauteur de ton dans le Fine Tuning (Réglage affiné) réagit à la position de la touche.

Paramètres : -64—+0—63

**Valeur positive** : la hauteur de ton diminue lorsque vous appuyez sur une touche de la section basse et augmente lorsque vous appuyez sur une touche de la section aiguë.

**Valeur négative** : la hauteur de ton augmente lorsque vous appuyez sur une touche de la section basse et diminue lorsque vous appuyez sur une touche de la section aiguë.

## Random (Random Pitch Depth)

Modifie la hauteur de ton de l'élément de manière aléatoire à chaque fois qu'une touche est enfoncée.

Réglez le paramètre sur une valeur supérieure pour créer davantage de changements de hauteur de ton. Lorsque la valeur est définie sur 0, la hauteur de ton reste inchangée.

Paramètres : 0—127

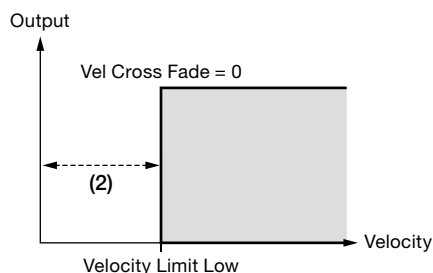
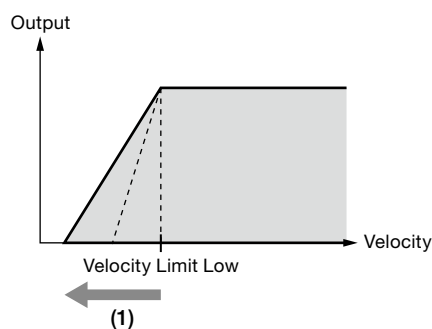
## Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Règle le niveau de sortie de l'oscillateur pour qu'il diminue à mesure que les valeurs de vitesse de frappe en dehors de Velocity Limit s'éloignent de la valeur définie sous Velocity Limit.

Plus la valeur est élevée, plus le niveau de sortie de l'oscillateur diminue progressivement. Lorsqu'il est défini sur 0, aucun son n'est produit si la vitesse est en dehors de la limite de vitesse.

Paramètres : 0—127

**Lorsque Level/Vel est réglé sur +0**



(1) Lorsqu'une valeur supérieure est utilisée, la pente est décalée vers la gauche.

(2) Lorsque la valeur est définie sur 0, aucun son n'est produit si la vitesse est en dehors de Velocity Limit.

### **Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch)**

Règle le moment où se produit Key On Delay (Retard consécutif à un message d'activation de note) afin de le synchroniser sur le tempo.

Paramètres : Off, On

### **Key On Delay Length (Key On Delay Time Length)**

Règle la durée du retard entre le moment où la touche est enfoncée et celui où le son est produit.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch) est réglé sur On.

Paramètres : 0–127

### **Length (Key On Delay Note Length)**

Vous pouvez définir le moment de Key On Delay en utilisant les valeurs des notes de musique.

Ce paramètre est disponible lorsque Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch) est réglé sur On.

Paramètres : 1/16 (doubles croches), 1/8 Tri. (triolet de croches), 1/16 Dot. (doubles croches pointées), 1/8 (croches), 1/4 Tri. (triolet de noires), 1/8 Dot. (croches pointées), 1/4 (noires), 1/2 Tri. (triolet de blanches), 1/4 Dot. (noires pointées), 1/2 (blanches), Whole Tri. (triolet de rondes), 1/2 Dot. (blanches pointées) 1/4 × 4 (quadruples de noires ; quatre noires par temps), 1/4 × 5 (quintuples de noires ; cinq noires par temps), 1/4 × 6 (sextuples de noires ; six noires par temps), 1/4 × 7 (septuples de noires ; sept noires par temps), 1/4 × 8 (octuples de noires ; huit noires par temps)

### **Velocity Limit**

Définit la plage de vélocité (valeur la plus faible et la plus élevée) pour la reproduction de l'onde de l'élément.

Lorsque ce paramètre est réglé avec la valeur la plus élevée en premier et la valeur la plus faible en deuxième (par exemple, 93 à 34), l'élément retentit uniquement pour les vélocités de 1 à 34 et de 93 à 127.

Paramètres : 1–127

### **Note Limit**

Définit la plage de notes (note la plus grave et la plus aiguë) pour l'élément.

Lorsque la première note spécifiée est plus aiguë que la seconde (par exemple, C5 à C4), l'élément est reproduit dans les plages C2 à C4 et C5 à G8.

Paramètres : C–2–G8

### **Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)**

Définit la note de référence pour Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity).

La note définie ici avec le numéro de note est jouée à la hauteur de ton normale, quel que soit le réglage de Pitch/Key.

Paramètres : C–2–G8

## Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Définit la différence de hauteur de ton entre deux touches adjacentes. La note de référence est spécifiée par Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key).

Ce paramètre est utile pour jouer des sons sans hauteur de ton, tels que des effets spéciaux, ou pour jouer d'un instrument de percussion en tant que partie normale, ou dans tout autre cas où la différence de hauteur de ton ne doit pas nécessairement être en demi-tons.

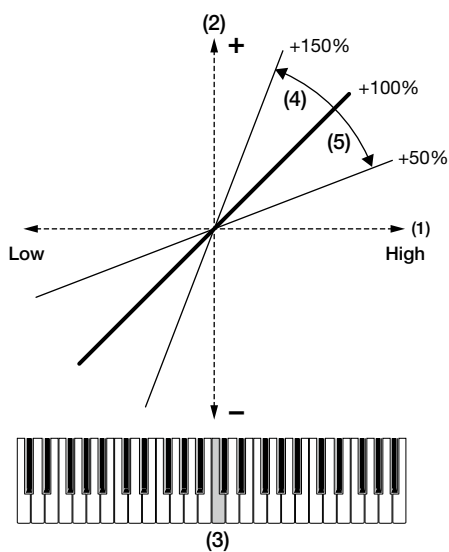
Paramètres : -200%—+0%—+200%

**+100%** (réglage normal) : la différence de hauteur de ton entre les deux touches côte à côte est réglée sur un demi-ton.

**0%** : aucune différence de hauteur de ton entre les deux touches et toutes les touches sont jouées à la hauteur de ton définie sous Center Key.

**Valeur négative** : définit une réponse de hauteur de ton opposée, de sorte que les notes les plus basses génèrent une hauteur de ton plus élevée et les notes plus hautes entraînent une hauteur de ton plus grave.

### Pitch/Key et Center Key



(1) Touche

(2) Degré de variation de la hauteur de ton

(3) Center Key

(4) La différence de hauteur de ton entre deux touches adjacentes devient plus importante.

(5) La différence de hauteur de ton entre deux touches adjacentes diminue.

## Waveform Edit

Ouvrez l'écran Waveform Edit (Édition de forme d'onde).

Ici, vous pouvez définir les différentes banques de notes qui composent une forme d'onde.

### ■ Banques de notes

Une banque de notes est constituée de données numériques constituées d'un court segment audio, tel que des voix ou d'autres sons, chargés dans l'instrument. Elle a les mêmes caractéristiques qu'un fichier .wav, mais pour éviter toute confusion, un nom différent est utilisé pour la distinguer de la forme d'onde.

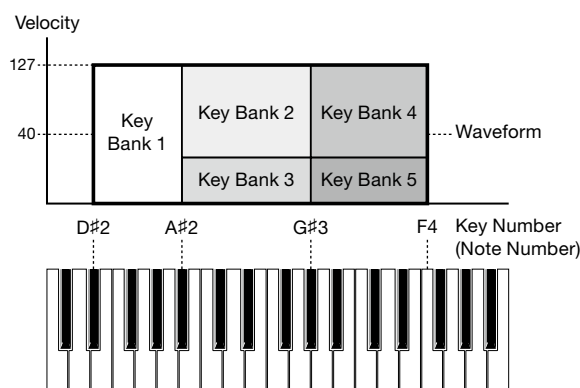
### ■ Banques de notes et formes d'onde

Les banques de notes sont toujours enregistrées dans le cadre d'une forme d'onde.

Une forme d'onde peut contenir plusieurs banques de notes, ce qui vous permet d'enregistrer des dizaines de banques de notes dans une seule forme d'onde.

Cependant, si toutes les banques de notes retentissent simultanément, elles deviendront ingérables, de sorte que vous pouvez régler la plage de notes (Note Limit) et la plage de vélocité (Velocity Limit) qui retentiront pour chaque banque de notes. En configurant plusieurs banques de notes, vous pouvez reproduire différents sons de banques de notes en fonction de la section du clavier que vous utilisez et de la force avec laquelle vous frappez la touche du clavier.

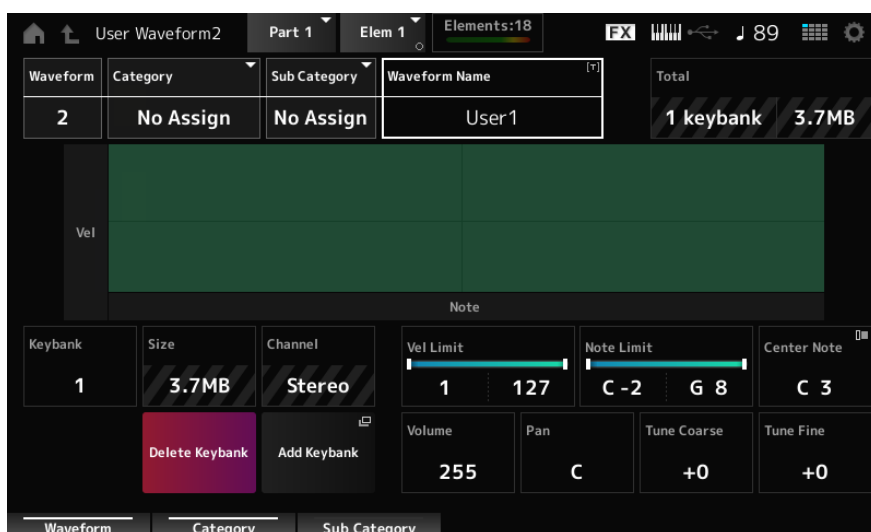
#### Exemple de configuration de banque de notes et de forme d'onde



### ■ Parties et formes d'onde

Les formes d'onde peuvent être intégrées aux parties et jouées sur le clavier.

Vous pouvez affecter une seule forme d'onde par élément à une partie à l'aide de Part Edit (AWM2), Element Edit Drum Part Edit (AWM2) et Key Edit.





## **Waveform**

Affiche le nom de la forme d'onde sélectionnée.

## **Category (Waveform Category)**

### **Sub Category (Waveform Sub Category)**

Définissent la catégorie principale et la sous-catégorie de la forme d'onde sélectionnée.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

## **Name (Waveform Name)**

Vous pouvez enregistrer la forme d'onde que vous éditez sous un nouveau nom, en utilisant 20 caractères alphanumériques au maximum.

## **Total**

Affiche le nombre de banques de notes dans la forme d'onde et la taille totale de la capacité de données.

## **Keybank (Keybank Number)**

Affiche le numéro de la banque de notes.

## **Size (Keybank Size)**

Affiche la taille totale de la capacité de données.

## **Channel (Keybank Channel)**

Indique si la banque de notes est en stéréo ou mono.

## **Velocity Limit**

Définit la plage de vélocité (valeur la plus faible et la plus élevée) pour la reproduction de la banque de notes.

Paramètres : 1–127

## **Note Limit**

Définit la plage de notes (note la plus basse et la plus aiguë) pour la reproduction de la banque de notes.

Paramètres : 1–127

## **Center Note**

Définit la note (hauteur de ton) des données de la forme d'onde d'origine.

Paramètres : C–2–G8

## **Volume**

Règle le volume de banque de notes.

Paramètres : 0–255

## **Pan**

Définit la position de balayage panoramique (dans le champ stéréo) de la banque de notes sélectionnée.

Paramètres : L63–C (center)–R63

## **Tune Coarse (Coarse Tune)**

Décale la hauteur de ton de la banque de notes par demi-tons.

Paramètres : –64–+63

## **Tune Fine (Fine Tune)**

Pour un réglage précis de la hauteur de ton de la banque de notes.

Paramètres : –64–+63

## **Delete Keybank**

Supprime la banque de notes.

## **Add Keybank**

Ajoute une nouvelle banque de notes à la forme d'onde.

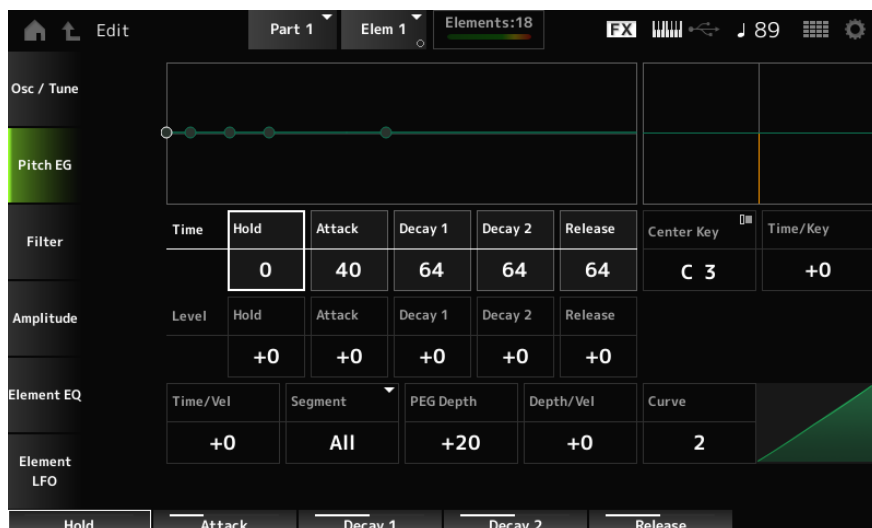
## Pitch EG

L'écran Pitch EG vous permet de régler le générateur d'enveloppe de l'oscillateur.

En réglant la durée et le niveau du PEG (Pitch Envelope Generator), soit le degré de variation de hauteur de ton, vous pouvez régler la façon dont le son évolue entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et celui où le son décline jusqu'au silence total.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de [EDIT/↺] → Part → sélection de Element → Pitch EG



#### Hold Time (PEG Hold Time)

Définit le temps nécessaire pour maintenir la hauteur de ton au niveau défini par Hold Level (PEG Hold Level) à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier.

Paramètres : 0–127

#### Attack Time (PEG Attack Time)

Définit le temps nécessaire pour que la hauteur de ton passe de la fin de Hold Time (PEG Hold Time) à Attack Level (PEG Attack Level).

Paramètres : 0–127

#### Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Définit le temps nécessaire à la hauteur de ton pour passer de Attack Level (PEG Attack Level) à Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Paramètres : 0–127

#### Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Définit le temps nécessaire à la hauteur de ton pour passer de Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) à Decay2 Level (PEG Decay 2 Level).

Paramètres : 0–127

#### Release Time (PEG Release Time)

Définit le temps nécessaire pour que la hauteur de ton change à partir du moment où vous relâchez la touche jusqu'à ce qu'elle atteigne le niveau défini par Release Level (PEG Release Level).

Paramètres : 0–127

### Hold Level (PEG Hold Level)

Règle la hauteur de ton au moment où vous appuyez sur la touche.

Paramètres : -128-+0-+127

### Attack Level (PEG Attack Level)

Définit le changement de hauteur de ton à partir de Hold Level ou du moment où vous appuyez sur une touche.

Paramètres : -128-+0-+127

### Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)

Définit le changement de la valeur de hauteur de ton suivante à partir de Attack Level (PEG Attack Level).

Paramètres : -128-+0-+127

### Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)

Définit le changement de la valeur de hauteur de ton suivante à partir de Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Paramètres : -128-+0-+127

### Release Level (PEG Release Level)

Définit la hauteur de ton finale à atteindre une fois que la touche est relâchée.

Paramètres : -128-+0-+127

### Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Définit la note de référence pour Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity).

Avec la note (touche) définie ici, le son résultant du changement de hauteur de ton défini dans PEG est joué.

Paramètres : C-2-G8

### Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Définit la façon dont la vitesse de changement de hauteur de ton dans le PEG réagit à la position de la touche.

La vitesse de changement du PEG est utilisée pour la note spécifiée pour Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key).

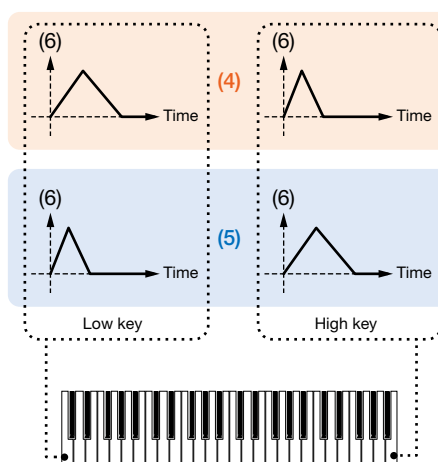
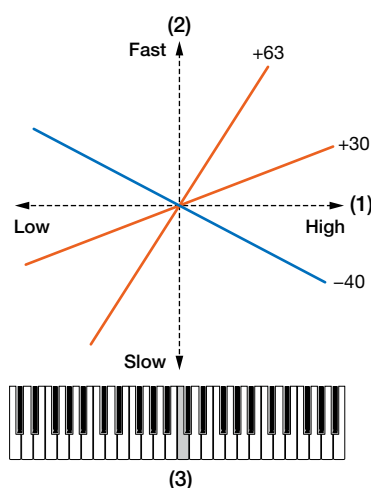
Paramètres : -64-+0-+63

**Valeur positive** : plus la note jouée est grave, plus le changement du PEG est lent ; plus la note jouée est aiguë, plus le changement du PEG est rapide.

**0** : aucun changement du PEG quelle que soit la position de la note.

**Valeur négative** : plus la touche enfoncée est aiguë, plus les changements de hauteur de ton du PEG sont lents.

#### Center Key et Time/key



- (1) Touche
- (2) Vitesse du changement de hauteur de ton du PEG
- (3) Center Key
- (4) Lorsque Time/Key est positif
- (5) Lorsque Time/Key est négatif
- (6) Hauteur de ton

## Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)

### Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Définit la vitesse à laquelle la hauteur de ton change dans le PEG en réaction à la vitesse ou à la force avec laquelle est frappée la touche du clavier.

Tout d'abord, définissez la valeur de temps sous Segment, puis définissez la valeur de sensibilité à la vitesse sous Time/Vel.

Paramètres : Time/Vel : -64--+0--+63

**Valeur positive** : plus la vitesse est rapide, plus les changements du PEG sont rapides.

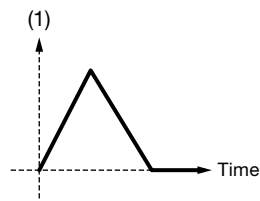
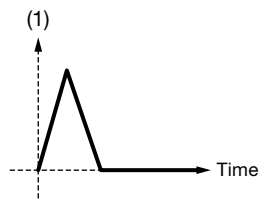
**0** : aucun changement du PEG, quel que soit le réglage de la vitesse.

**Valeur négative** : plus la vitesse est rapide, plus les changements du PEG sont lents.

#### Lorsque la valeur est positive

Vélocité rapide (le changement de hauteur de ton est rapide)

Vélocité lente (le changement de hauteur de ton est lent)



(1) Hauteur de ton

Paramètres : Segment : Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

**Attack** : la valeur de Time/Vel affecte le paramètre Attack Time.

**Atk+Dcy** : la valeur de Time/Vel affecte les paramètres Attack Time et Decay1Time.

**Decay** : la valeur de Time/Vel affecte le paramètre Decay Time.

**Atk+Rls** : la valeur de Time/Vel affecte les paramètres Attack Time et Release Time.

**All** : la valeur de Time/Vel affecte les réglages liés au temps du PEG.

## PEG Depth

Définit la profondeur du changement de hauteur de ton contrôlé par le PEG. Plus la profondeur s'éloigne de la valeur 0, plus la plage de changement de hauteur de ton est importante.

Paramètres : -64--+0--+63

**0** : aucun changement

**Valeur négative** : le changement de hauteur de ton est inversé.

## Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

### Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Définit la façon dont la plage de profondeur du changement de hauteur de ton contrôlée par le PEG réagit à la vitesse ou à la force de la frappe.

De plus, le paramètre Curve permet de définir la façon dont PEG Depth réagit à la vitesse. L'axe vertical représente la vitesse et l'axe horizontal représente la plage de profondeur du changement de hauteur de ton.

Paramètres : Depth/Vel : -64--+0--+63

**Valeur positive** : des valeurs de vitesse plus rapides élargissent la plage de profondeur du changement de hauteur de ton contrôlé par le PEG, tandis que des valeurs plus lentes la réduisent.

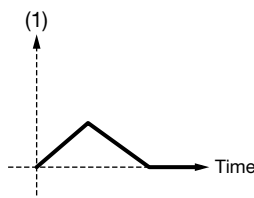
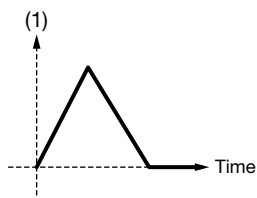
**0** : aucun changement du PEG, quel que soit le réglage de la vitesse.

**Valeur négative** : des valeurs de vitesse plus rapides réduisent la plage de profondeur du changement de hauteur de ton contrôlé par le PEG, tandis que des valeurs plus lentes l'élargissent.

#### Lorsque la valeur est positive

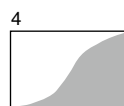
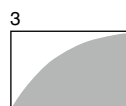
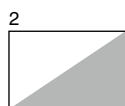
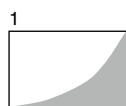
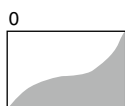
Vélocité rapide (la plage de profondeur du changement de hauteur de ton est plus large)

Vélocité lente (la plage de profondeur du changement de hauteur de ton est plus étroite)



(1) Profondeur de la hauteur de ton

Paramètres : Curve : 0-4



## Type

Sur l'écran Type, vous pouvez sélectionner un type de filtre pour l'élément. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de filtre que vous y avez sélectionné.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → sélection de Part → sélection de Element → Filter → Type



## Filter Type

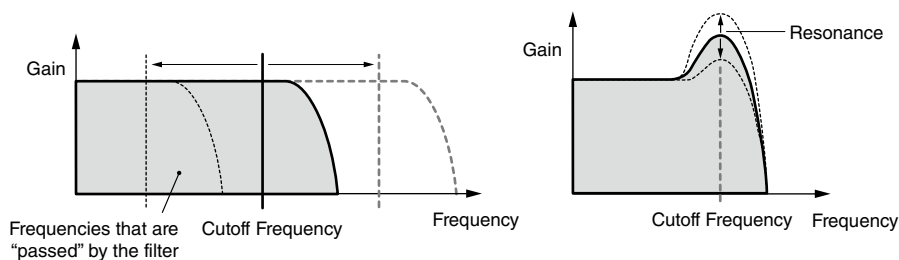
Définit le filtre pour l'élément. Les filtres disponibles sur cet instrument sont regroupés en quatre types : LPF, HPF, BPF et BEF.

Paramètres : LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

### • LPF (Low Pass Filter) (Filtre passe-bas)

Coupe les signaux au-dessus de la valeur définie pour Cutoff Frequency. Il s'agit d'un type très répandu et particulièrement utile pour produire des sons de synthétiseur classiques. Le son devient plus brillant à mesure que vous augmentez la fréquence de coupure, car le filtre laisse passer davantage de signaux. Le son devient plus sombre à mesure que vous diminuez la fréquence de coupure, car le filtre laisse passer moins de signaux ou les coupe.

Il est possible de produire un son de « crête » original en augmentant la résonance ou en renforçant le niveau du signal près de la fréquence de coupure.



**LPF24D** : filtre passe-bas dynamique à 4 pôles (−24dB/oct) doté d'un son numérique caractéristique. Comparé au type LPF24A, ce filtre produit un effet de résonance plus prononcé.

**LPF24A** : filtre passe-bas dynamique numérique avec des caractéristiques semblables à celles d'un filtre de synthétiseur analogique à 4 pôles (−24dB/oct).

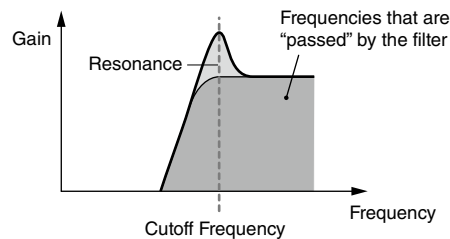
**LPF18** : filtre passe-bas à 3 pôles (−18dB/oct)

**LPF18s** : filtre passe-bas à 3 pôles (−18dB/oct). La courbe de fréquence est plus douce que celle du LPF18.

- **HPF (High Pass Filter, filtre passe-haut)**

Type de filtre qui laisse uniquement passer les signaux supérieurs à la fréquence de coupure.

Il est possible de produire un son de « crête » original en augmentant la résonance ou en renforçant le niveau du signal près de la fréquence de coupure.



**LPF12+HPF12** : combinaison d'un filtre passe-bas à 2 pôles ( $-12\text{dB/oct}$ ) et d'un filtre passe-haut connectés en série.

Lorsque ce type de filtre est sélectionné, il est possible de régler les paramètres HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency) et HPF Cutoff /Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity).

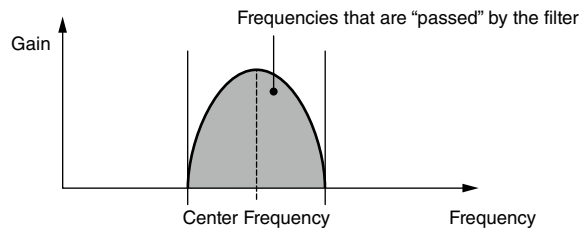
**LPF6+HPF12** : combinaison d'un filtre passe-bas  $-6\text{dB/oct}$  et d'un  $-12\text{dB/oct}$  connectés en série. Lorsque ce type de filtre est sélectionné, il est possible de régler les paramètres HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency) et HPF Cutoff /Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity).

**HPF24D** : filtre passe-haut  $-24\text{dB/oct}$  dynamique doté d'un son numérique caractéristique. Ce filtre est capable de produire un effet de résonance prononcé.

**HPF12** : filtre passe-haut  $-12\text{dB/oct}$  dynamique

- **BPF (Band Pass Filter)**

Type de filtre qui ne laisse passer que les signaux d'une bande de fréquence de coupure spécifique et coupe tous les autres.

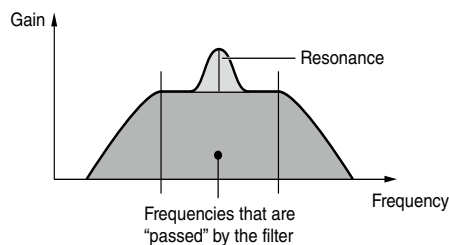


**BPF12D** : combinaison de filtres passe-haut et passe-bas  $-12\text{dB/oct}$  dotés d'un son numérique caractéristique.

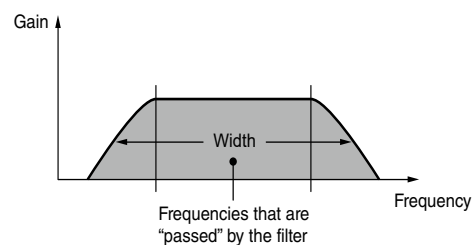
**BPFw** : combinaison de filtres passe-haut et passe-bas  $-12\text{dB/oct}$ . Autorise des réglages de largeur de bande plus larges.

**BPF6** : combinaison de filtres passe-haut et passe-bas  $-6\text{dB/oct}$ .

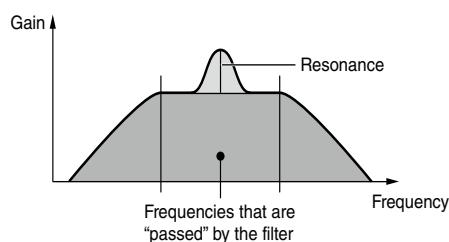
BPF12D



BPFw

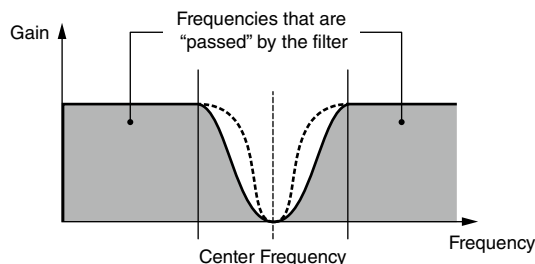


BPF6



- **BEF (Band-Eliminate Filter) (Filtre d'élimination de bande)**

A un effet sur le son opposé à celui du filtre passe-bande. Type de filtre qui coupe les signaux à proximité de la fréquence de coupure définie et laisse passer ceux des autres bandes de fréquence.



**BEF12** : BEF -12dB/oct

**BEF6** : BEF -6dB/oct

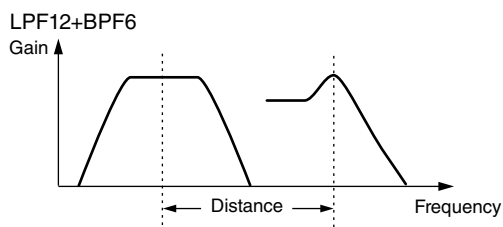
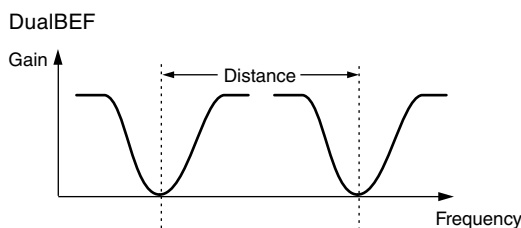
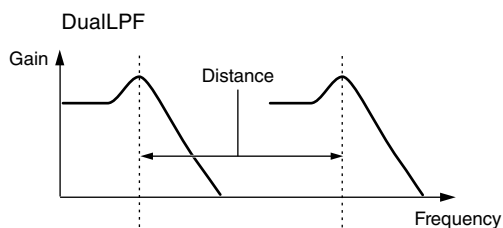
**DualLPF** : deux LPF -12dB/oct connectés en parallèle. Définit la distance entre les fréquences de coupure des deux filtres avec Distance. La fréquence de limite inférieure est définie à l'écran, et la fréquence de la limite supérieure est automatiquement déterminée en conjonction.

**DualHPF** : deux HPF -12dB/oct connectés en parallèle.

**DualBPF** : deux BPF -6dB/oct connectés en parallèle.

**DualBEF** : deux BEF -6dB/oct connectés en série.

**LPF12+BPF6** : combinaison d'un LPF -12dB/oct et d'un BPF -6dB/oct connectés en parallèle. Définit la distance entre les fréquences de coupure des deux filtres avec Distance. La fréquence de limite inférieure est définie à l'écran, et la fréquence de la limite supérieure est automatiquement déterminée en conjonction.



## Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Définit la fréquence de coupure.

La fréquence définie ici est utilisée par le filtre défini sous Type.

Paramètres : 0-1023

## Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)

Détermine la façon dont la fréquence de coupure réagit à la vitesse ou à la force avec laquelle est frappée la touche du clavier.

Paramètres : -64-+0-+63

**Valeur positive** : plus la vitesse est rapide, plus la valeur de la fréquence de coupure est élevée.

**0** : la fréquence de coupure ne répond pas à la vitesse.

**Valeur négative** : plus la vitesse est lente, plus la valeur de la fréquence de coupure est élevée.

## Resonance (Filter Resonance)

### Width (Filter Width)

Le paramètre affiché ici varie en fonction du paramètre Filter Type. Resonance est affiché pour LPF, HPF, BPF (à l'exclusion de BPFw) ou BEF, et Width est affiché pour BPFw.

Pour Resonance, ce paramètre indique la force de résonance. Il peut s'utiliser en combinaison avec le paramètre Cutoff pour ajouter davantage de caractère au son.

Dans le cas du BPFw, Width sert à ajuster la largeur des fréquences que le filtre laisse passer.

Paramètres : 0–127

### Res/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)

Définit la façon dont le niveau de résonance réagit à la vitesse ou à la force avec laquelle est frappée la touche du clavier.

Ce paramètre peut ne pas être disponible en fonction de Filter Type.

Paramètres : –64–+0–+63

**Valeur positive** : plus la vitesse est élevée, plus la résonance le devient.

**0** : la valeur de la résonance ne change pas en réponse à la vitesse.

**Valeur négative** : plus la vitesse est faible, plus la résonance augmente.

### Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow Sensitivity)

Définit la façon dont le niveau de la fréquence de coupure du filtre réagit à la position de la touche.

Le point de référence est la fréquence de coupure pour la note définie sous Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key).

Paramètres : –200%–0%–+200%

**Valeur positive** : plus la note jouée est grave, plus la fréquence de coupure diminue ; plus la note jouée est aiguë, plus la fréquence de coupure augmente.

**Valeur négative** : plus la note jouée est grave, plus la fréquence de coupure est élevée ; plus la note jouée est aiguë, plus la fréquence de coupure est faible.

## Distance

Définit la distance entre les fréquences de coupure pour les types de filtres Dual (doubles) et le filtre LPF12+BPF6.

Ce paramètre peut ne pas être disponible en fonction de Filter Type.

Paramètres : –128–+0–+127

### HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

Définit la fréquence centrale pour les fonctions qui contrôlent la coupure du filtre et la vitesse à laquelle le FEG change en fonction du réglage Key Follow du HPF.

L'augmentation de la valeur entraîne une fréquence de coupure plus élevée et les signaux basse fréquence sont coupés ou bloqués pour rendre le son plus brillant. La diminution de la valeur entraîne une fréquence de coupure plus faible, ce qui permet de laisser passer davantage de composants de basse pour rendre le son plus riche et plus profond.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Filter Type est réglé sur LPF12+HPF12 ou LPF6+HPF12.

Paramètres : 0–1023

### HPF Cutoff/Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)

Règle le niveau de la fréquence de coupure du HPF en fonction de la position de la touche.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Filter Type est réglé sur LPF12+HPF12 ou LPF6+HPF12.

Paramètres : –200%–+0–+200%

**Valeur positive** : plus la note jouée est grave, plus la fréquence de coupure diminue ; plus la note jouée est aiguë, plus la fréquence de coupure augmente.

**Valeur négative** : plus la note jouée est grave, plus la fréquence de coupure est élevée ; plus la note jouée est aiguë, plus la fréquence de coupure est faible.

### Gain (Filter Gain)

Règle le gain (signaux envoyés à l'unité de filtre).

Diminuer la valeur diminue le volume de l'élément.

Paramètres : 0–255



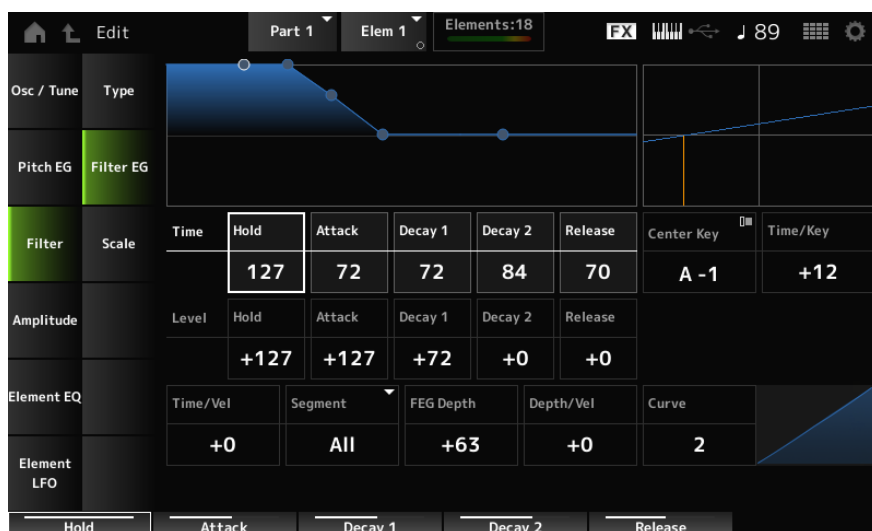
## Filter EG

Sur l'écran Filter EG, vous pouvez définir le générateur d'enveloppe de filtre (FEG) pour l'élément.

Le FEG vous permet de définir le degré (ou le niveau) des changements apportés à la fréquence de coupure et la façon dont ces changements évoluent dans le temps à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'à la chute du son.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → sélection de Part → sélection de Element → Filter → Filter EG



### Hold Time (FEG Hold Time)

Définit le temps nécessaire pour maintenir la fréquence de coupure au niveau défini par Hold Level (FEG Hold Level) à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier.

Paramètres : 0–127

### Attack Time (FEG Attack Time)

Définit le temps nécessaire à la fréquence de coupure pour passer de la fin de Hold Time (FEG Hold Time) à Attack Level (FEG Attack Level).

Paramètres : 0–127

### Decay 1 Time (FEG Decay 1 Time)

Définit le temps nécessaire à la fréquence de coupure pour passer de Attack Level (FEG Attack Level) à Decay1 Level (FEG Decay 1 Level).

Paramètres : 0–127

### Decay 2 Time (FEG Decay 2 Time)

Définit le temps nécessaire à la fréquence de coupure pour passer de Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level) à Decay 2 Level (FEG Decay 2 Level).

Paramètres : 0–127

### Release Time (FEG Release Time)

Définit le temps nécessaire pour que la fréquence de coupure change à partir du moment où vous relâchez la touche jusqu'à ce qu'elle atteigne le niveau défini par Release Level (FEG Release Level).

Paramètres : 0–127

### Hold Level (FEG Hold Level)

Règle la fréquence de coupure au moment où vous appuyez sur la touche.

Paramètres : -128--+0--+127

### Attack Level (FEG Attack Level)

Définit le changement de la valeur de fréquence de coupure après avoir appuyé sur la touche.

Paramètres : -128--+0--+127

### Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level)

Définit le changement de la valeur de fréquence de coupure suivante depuis le niveau défini par Attack Level (FEG Attack Level).

Paramètres : -128--+0--+127

### Decay 2 Level (FEG Decay 2 Level)

Règle la fréquence de coupure conservée lorsque la touche est maintenue enfoncée.

Paramètres : -128--+0--+127

### Release Level (FEG Release Level)

Définit la valeur de fréquence de coupure suivante après que vous avez relâché la touche.

Paramètres : -128--+0--+127

### Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Définit la note de référence pour Time/Key.

Avec la note (touche) définie ici, la vitesse de changement de la fréquence de coupure définie dans le FEG est utilisée telle quelle.

Paramètres : C-2-G8

### Time/Key (FEG Time Key Follow Sensitivity)

Définit la mesure dans laquelle la vitesse de changement de la fréquence de coupure causée par le FEG augmente ou diminue, en fonction de la hauteur de ton de la touche.

La vitesse de changement du FEG est utilisée pour la note spécifiée pour Center Key.

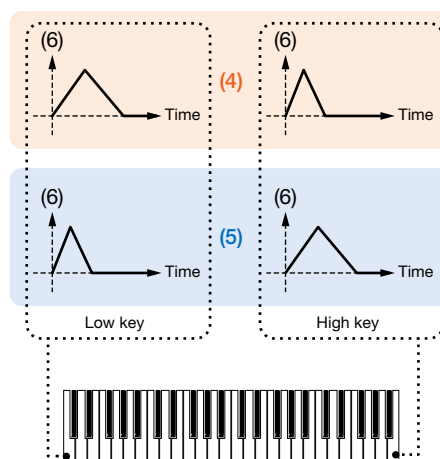
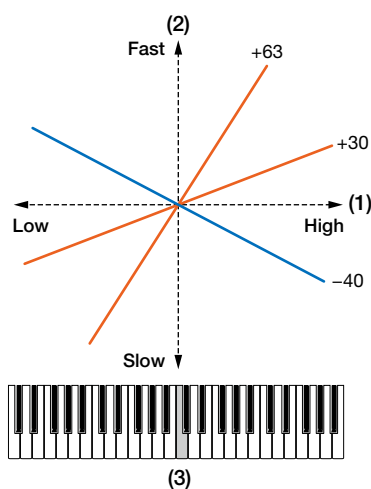
Paramètres : -64--+63

**Valeur positive** : plus la note jouée est grave, plus le changement de fréquence de coupure contrôlé par le FEG est lent ; plus la note jouée est aiguë, plus le changement du FEG est rapide.

**0** : aucun changement du FEG quelle que soit la position de la touche.

**Valeur négative** : plus la note jouée est grave, plus le changement de fréquence de coupure contrôlé par le FEG est rapide ; plus la note jouée est aiguë, plus le changement du FEG est lent.

#### Center Key et Time/key



- (1) Touche
- (2) Vitesse de la fréquence de coupure du FEG
- (3) Center Key
- (4) Lorsque Time/Key est positif
- (5) Lorsque Time/Key est négatif
- (6) Fréquence de coupure

## Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity)

### Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Définit la façon dont la fréquence de coupure réagit à la vitesse ou à la force avec laquelle est frappée la touche du clavier. Tout d'abord, définissez la valeur de temps sous Segment, puis définissez la valeur de sensibilité à la vitesse sous Time/Vel.

Paramètres : Time/Vel : -64—+0—+63

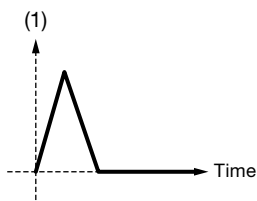
**Valeur positive** : plus la vitesse est rapide, plus le changement de vitesse de coupure par le FEG est rapide ; plus la vitesse est lente, plus le changement est lent.

**0** : aucun changement, quel que soit le réglage de la vitesse.

**Valeur négative** : plus la vitesse est rapide, plus le changement de vitesse de coupure par le FEG est lent ; plus la vitesse est lente, plus le changement est rapide.

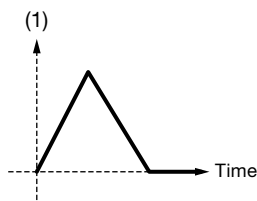
#### Lorsque la valeur est positive

Vitesse rapide (changement rapide de la fréquence de coupure)



(1) Fréquence de coupure

Vitesse lente (changement lent de la fréquence de coupure)



Paramètres : Segment : Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

**Attack** : la valeur de Time/Vel affecte le paramètre Attack Time.

**Atk+Dcy** : la valeur de Time/Vel affecte les paramètres Attack Time et Decay1Time.

**Decay** : la valeur de Time/Vel affecte le paramètre Decay Time.

**Atk+Rls** : la valeur de Time/Vel affecte les paramètres Attack Time et Release Time.

**All** : la valeur de Time/Vel affecte les réglages liés au temps du FEG.

## FEG Depth

Définit la plage de profondeur de la variation de la fréquence de coupure contrôlée par le FEG. Plus le réglage s'éloigne de la valeur 0, plus la plage de profondeur de la fréquence de coupure devient large.

Paramètres : -64—+0—+63

**0** : la fréquence de coupure par le FEG reste inchangée.

**Valeur négative** : les changements de fréquence de coupure sont inversés.

## Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity)

### Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity) définit la façon dont la plage de profondeur du changement de fréquence de coupure contrôlé par le FEG répond à la vitesse ou à la force de la frappe.

Avec le paramètre Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve), vous pouvez définir la façon dont FEG Depth réagit à la vitesse. L'axe vertical représente la vitesse et l'axe horizontal représente la plage de profondeur du changement de fréquence de coupure.

Paramètres : Depth/Vel : -64—+0—+63

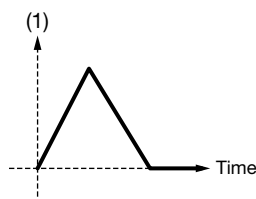
**Valeur positive** : Plus la vitesse est rapide, plus la plage de profondeur du changement de fréquence de coupure par le FEG est large ; plus la vitesse est lente, plus la plage de profondeur est étroite.

**0** : la fréquence de coupure ne répond pas à la vitesse.

**Valeur négative** : Plus la vitesse est rapide, plus la plage de profondeur du changement de fréquence de coupure par le FEG est étroite ; plus la vitesse est lente, plus la plage de profondeur est large.

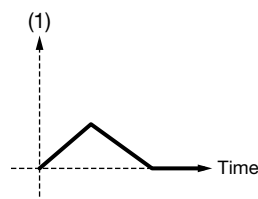
#### Lorsque la valeur est positive

Vitesse rapide (la plage de profondeur du changement de fréquence de coupure est plus large)

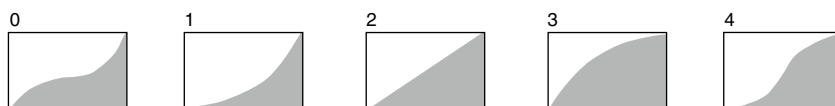


(1) Plage de profondeur du changement de fréquence de coupure

Vitesse lente (la plage de profondeur du changement de fréquence de coupure est plus étroite)



Paramètres : Curve : 0—4



## Scale

Sur l'écran Scale, vous pouvez définir l'échelle de filtre de l'élément.

La fonction Filter Scale (Échelle de filtre) vous permet de modifier la fréquence de coupure du filtre en fonction de la hauteur de ton.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → sélection de Part → sélection de Element → Filter → Scale



#### Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1–4

Définit les numéros de note de quatre points à définir sur Cutoff Offset.

Paramètres : C–2–G8

#### NOTE

Les numéros de notes pour Break Point 1 à 4 sont automatiquement disposés par ordre croissant.

#### Cutoff Offset (Filter Cutoff Scaling Offset) 1–4

Définit la valeur qui augmente ou diminue le paramètre Cutoff pour Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1–4.

Paramètres : –128–+0–+127

#### NOTE

- Lorsque la valeur de décalage est définie au-dessus ou en dessous de la valeur de Cutoff, la fréquence de coupure ne dépasse jamais les réglages.
- Pour les notes en-dessous de Break Point 1, la valeur est définie sur une fréquence de coupure de 1. Pour toutes les notes au-dessus de Break Point 4, la valeur est définie sur une fréquence de coupure de 4.

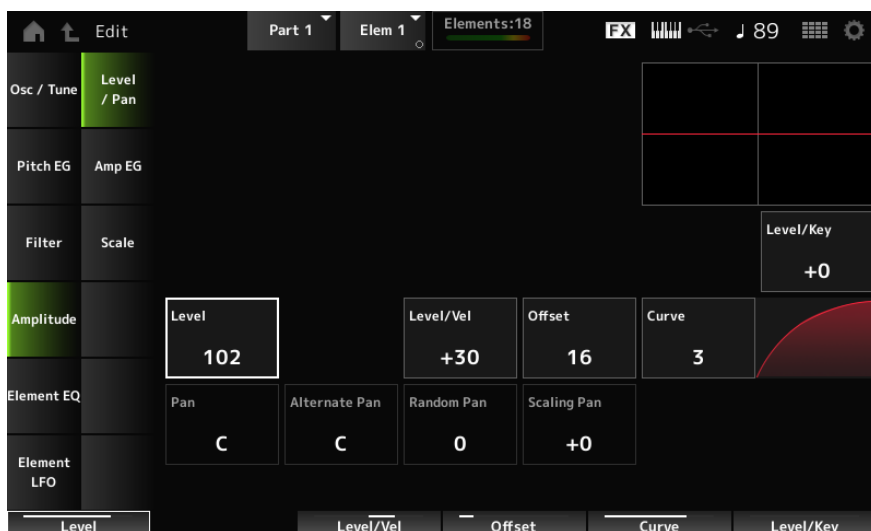
# Amplitude

## Level/Pan

Sur l'écran Level/Pan, vous pouvez définir le niveau et le panoramique (position dans le champ stéréo) de chaque élément.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/EDIT] → sélection de Part → sélection de Element → Amplitude → Level/Pan



### Level/Key (Level Key Follow Sensitivity)

Définit la façon dont le volume de chaque élément réagit à la position de la touche.

Le point de référence est le volume spécifié sous Center Key (AEG Time Key Follow Center Key).

Paramètres : -64—+0—+63

**Valeur positive** : plus la note jouée est grave, plus le volume est faible ; plus la note jouée est aiguë, plus le volume est fort.

**Valeur négative** : plus la note jouée est grave, plus le volume est fort ; plus la note jouée est aiguë, plus le volume est faible.

### Level (Element Level)

Définit le niveau de sortie (volume) de chaque élément.

Paramètres : 0—127

## Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

### Offset (Level Velocity Offset)

### Curve (Level Sensitivity Key Curve)

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity) définit la façon dont le volume de chaque élément réagit à la vitesse ou à la force à laquelle est frappée la touche du clavier.

Offset (Level Velocity Offset) ajuste tous les réglages spécifiés sous Level/Vel. Lorsque la valeur dépasse 127, la vitesse est définie sur 127.

Avec le paramètre Curve (Level Sensitivity Key Curve), vous pouvez définir la façon dont le volume réagit à la vitesse.

L'axe vertical représente la vitesse et l'axe horizontal représente la plage des changements de volume.

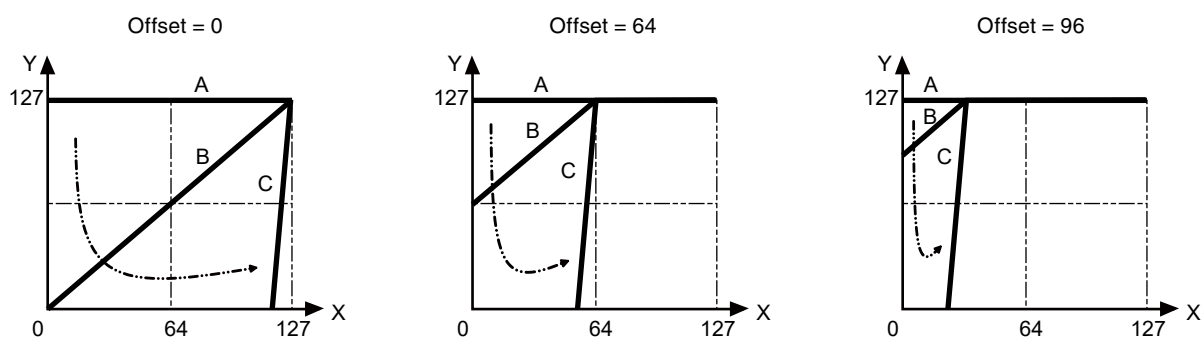
Paramètres : Level/Vel: -64-+0-+63

**Valeur positive** : plus la vitesse est rapide, plus le volume est fort.

**Valeur négative** : plus la vitesse est lente, plus le volume est fort.

**0** : aucun changement, quel que soit le réglage de la vitesse.

Paramètres : Offset : 0-127



A : Level/Vel = 0

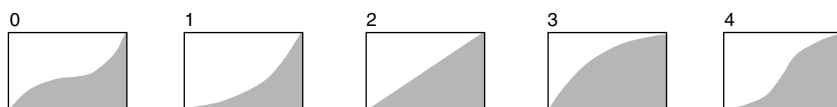
B : Level/Vel = 32

C : Level/Vel = 64

X : Vitesse à laquelle vous jouez une note

Y : valeur de vitesse envoyée au générateur de sons interne

Paramètres : Curve: 0-4



## Pan (Element Pan)

Règle la position de balayage panoramique (dans le champ stéréo) de l'élément.

Lorsqu'il existe des réglages de panoramique droit et gauche pour les éléments d'une partie, il peut être difficile d'entendre le résultat du réglage Pan.

Paramètres : L63-C (center)-R63

### **Alternate Pan (Alternate Pan Depth)**

Définit la manière dont le son est réparti alternativement à gauche et à droite pour chaque touche jouée.

La valeur définie pour Pan (Element Pan) correspond à la position centrale pour le mouvement à droite et à gauche du panoramique.

Paramètres : L63–C (centre)–R63

### **Random Pan (Random Pan Depth)**

Définit la manière dont le son est réparti de manière aléatoire à gauche et à droite pour chaque touche jouée.

La valeur définie pour Pan (Element Pan) correspond à la position centrale dans le champ stéréo.

Paramètres : 0–127

### **Scaling Pan (Scaling Pan Depth)**

Définit la manière dont la position de la touche sur laquelle vous appuyez affecte le réglage de position du balayage panoramique.

La valeur définie pour Pan (Element Pan) est la position de C3.

Paramètres : –64–+0–+63

**Valeur positive** : la position de balayage panoramique est mise à l'échelle vers la gauche pour les touches les plus basses et vers la droite pour les touches les plus hautes.

**Valeur négative** : la position de balayage panoramique est mise à l'échelle vers la droite pour les touches les plus basses et vers la gauche pour les touches les plus hautes.

## Amp EG

Sur l'écran Amp EG, vous pouvez définir la durée du générateur d'enveloppe d'amplitude (AEG) de l'élément. En réglant le paramètre Amp EG, vous pouvez définir la manière dont le volume change entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et celui où le son diminue.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → sélection de Part → sélection de Element → Amplitude → Amp EG



### Attack Time (AEG Attack Time)

Définit le temps nécessaire au volume pour changer à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'au moment où il atteint la valeur définie par le paramètre Attack Level (AEG Attack Level).

Paramètres : 0–127

### Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Définit le temps nécessaire au volume pour passer de Attack Level (AEG Attack Level) à Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Paramètres : 0–127

### Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Définit le temps nécessaire au volume pour passer de Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) à Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level).

Paramètres : 0–127

### Release Time (AEG Release Time)

Définit le temps de chute du son une fois que vous avez relâché la touche.

Paramètres : 0–127

### Initial Level (AEG Initial Level)

Règle le volume au moment où vous appuyez sur la touche.

Paramètres : 0–127

### Attack Level (AEG Attack Level)

Règle le volume de modification après avoir appuyé sur une touche.

Paramètres : 0–127



### Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Définit le changement de la valeur de volume suivante depuis le niveau défini par Attack Level (AEG Attack Level).

Paramètres : 0–127

### Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)

Règle le volume maintenu lorsque la touche est maintenue enfoncée.

Paramètres : 0–127

### Center Key (AEG Time Key Follow Center Key)

Définit la note de référence pour Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity).

Avec la note (touche) définie ici, le son résultant du changement de hauteur de ton défini sous Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity) est joué.

Paramètres : C–2–G8

### Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Définit la façon dont la vitesse des changements de volume dans l'AEG réagit à la position de la touche.

La vitesse de changement du AEG est utilisée pour la note spécifiée pour Center Key (AEG Time Key Follow Center Key).

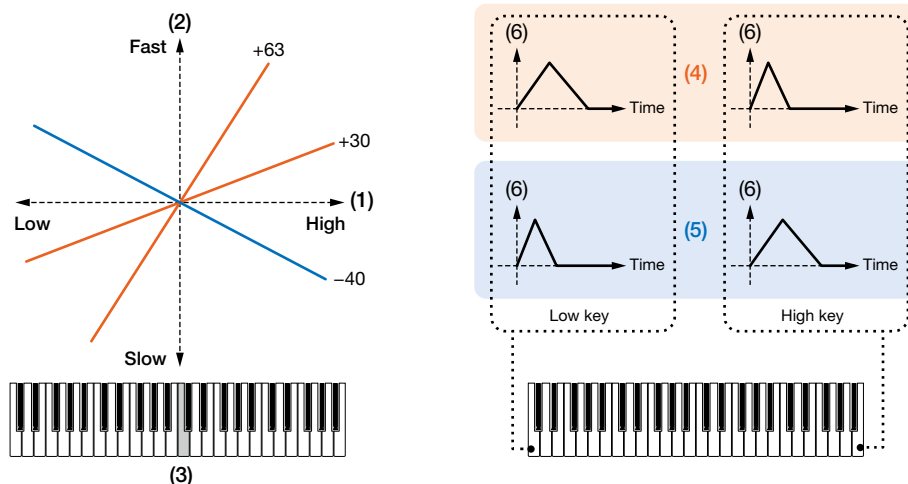
Paramètres : –64–+0–+63

**Valeur positive** : plus la note jouée est grave, plus le volume de l'AEG change lentement ; plus la note jouée est aiguë, plus le volume de l'AEG change rapidement.

**0** : aucun changement de volume de l'AEG quelle que soit la position de la touche.

**Valeur négative** : plus la note jouée est grave, plus le volume de l'AEG change rapidement ; plus la note jouée est aiguë, plus le volume de l'AEG change lentement.

#### Center Key et Time/key



- (1) Note
- (2) Vitesse de variation du volume de l'AEG
- (3) Center Key
- (4) Lorsque Time/Key est positif
- (5) Lorsque Time/Key est négatif
- (6) Volume de l'AEG

### Release Adj (AEG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

Règle la sensibilité du paramètre Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity) sur la valeur d'AEG Release.

Plus la valeur est faible, plus la sensibilité est réduite.

Paramètres : 0–127

**127** : Identique Time/Key à Decay 1 Decay 2

**0** : Time/Key n'affecte pas la valeur d'AEG Release.

## Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity)

### Segment (AEG Time Velocity Segment)

Définit le temps nécessaire aux changements de volume dans l'AEG pour répondre à la vitesse ou à la force de la frappe. Tout d'abord, définissez la valeur de temps sous Segment, puis définissez la valeur de sensibilité à la vitesse sous Time/Vel.

Paramètres : Time/Vel : -64--+0--+63

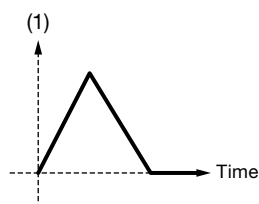
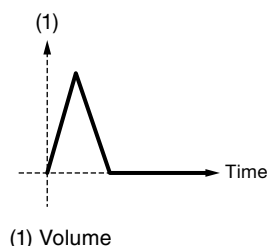
**Valeur positive** : plus la vitesse est rapide, plus le volume de l'AEG change rapidement.

**0** : aucun changement, quel que soit le réglage de la vitesse.

**Valeur négative** : les valeurs de vitesse rapides entraînent des changements de volume de l'AEG plus lents, tandis que les valeurs de vitesse lentes entraînent des changements de volume de l'AEG plus rapides.

#### Lorsque la valeur est positive

Vélocité rapide (changement de volume rapide)      Vélocité lente (changement de volume lent)



Paramètres : Segment : Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

**Attack** : la valeur de Time/Vel affecte le paramètre Attack Time.

**Atk+Dcy** : la valeur de Time/Vel affecte les paramètres Attack Time et Decay1Time.

**Decay** : la valeur de Time/Vel affecte le paramètre Decay Time.

**Atk+Rls** : la valeur de Time/Vel affecte les paramètres Attack Time et Release Time.

**All** : la valeur de Time/Vel affecte les réglages liés au temps du AEG.

## Half Damper (Half Damper Switch)

Lorsque vous activez le sélecteur de la pédale forte à mi-course, vous pouvez connecter un contrôleur au pied FC3A vendu séparément à la prise [SUSTAIN] du panneau arrière et utiliser la fonction Half Damper (Pédale forte à mi-course) pour vos performances au clavier.

Cette fonction offre un contrôle de la chute du son plus expressif, ce qui vous permet d'utiliser la pédale forte comme vous le feriez sur un piano acoustique, en continu et pas seulement en tant qu'interrupteur de marche/arrêt.

Paramètres : Off, On

### Time (Half Damper Time)

Définit le temps entre le relâchement d'une touche tandis que vous enfoncez le contrôleur au pied FC3A à fond, et la chute du son, lorsque le paramètre Half Damper (Half Damper Switch) est activé. Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque la fonction est désactivée.

Vous pouvez régler le temps de chute entre Half Damper Time et Release Time (AEG Release Time) en appuyant plus ou moins fort sur la pédale.

Lorsque vous relâchez la pédale, Release Time (AEG Release Time) (Temps de relâchement) est utilisé pour l'effet de chute du son. En réglant Release Time sur une valeur faible et Half Damper Time sur une valeur élevée, vous pouvez reproduire un son progressivement étouffé naturel, comme sur un piano acoustique.

Paramètres : 0-127

## Scale

Sur l'écran Scale, vous pouvez définir l'échelle d'amplitude de l'élément.

Ce paramètre change le volume en fonction de la position des touches sur le clavier.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → sélection de Part → sélection de Element → Amplitude → Scale



### Break Point (Level Scaling Break Point) 1–4

Définit le numéro de note pour Level Offset (Level Scaling Offset) 1–4.

Paramètres : C–2–G8

#### NOTE

Les numéros de notes pour Break Point 1 à 4 sont automatiquement disposés par ordre croissant.

### Level Offset (Level Scaling Offset) 1–4

Définit la valeur qui augmente ou diminue le paramètre Level pour Break Point (Level Scaling Break Point) 1–4.

Paramètres : –128–+0–+127

## Element EQ

Sur l'écran Element EQ, vous pouvez définir l'égaliseur de l'élément.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → sélection de Part → sélection de Element → Element EQ



### EQ Type (Element EQ Type)

Sélectionne le type d'égaliseur souhaité.

Paramètres : 2-band, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, Thru

**2-band** : égaliseur de type shelving qui augmente ou coupe la bande des signaux au-dessus ou en dessous d'une certaine fréquence (Low Freq ou High Freq)).

**P.EQ** : égaliseur paramétrique qui augmente ou coupe le niveau du signal (Gain)) autour de la fréquence centrale (Freq).

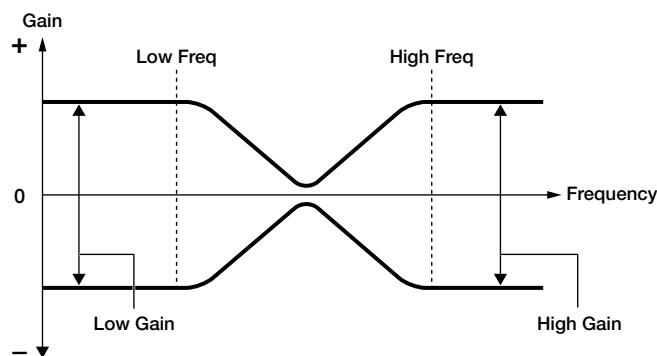
**Boost6** : augmente le niveau de 6 dB.

**Boost12** : augmente le niveau de 12 dB.

**Boost18** : augmente le niveau de 18 dB.

**Thru** : transmet les signaux sans qu'aucun effet ne soit appliqué.

### ■ Lorsque le paramètre EQ Type est réglé sur 2-band



### EQ Low Gain (Element EQ Low Gain)

Règle le niveau du signal de la bande Low.

Paramètres : -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

### EQ Low Freq (Element EQ Low Frequency)

Règle la fréquence de la bande Low.

Paramètres : 50.1Hz–2.00kHz

### EQ Hi Gain (Element EQ High Gain)

Règle le niveau du signal de la bande High.

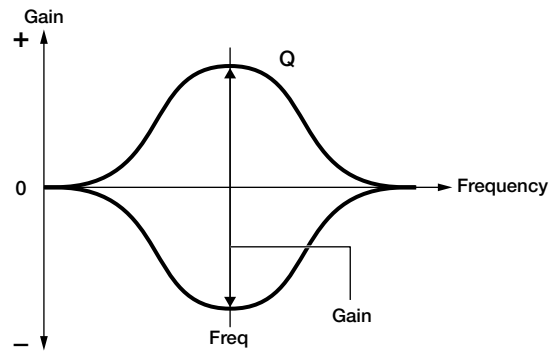
Paramètres : -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

### EQ Hi Freq (Element EQ High Frequency)

Règle la fréquence de la bande High.

Paramètres : 503.8Hz–10.1kHz

## ■ Lorsque le paramètre EQ Type est réglé sur P.EQ



### EQ Gain (Element EQ Gain)

Définit le niveau du signal pour la plage de fréquences définie sous EQ Freq (Element EQ Frequency).

Paramètres : -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

### EQ Freq (Element EQ Frequency)

Règle la fréquence à couper ou à augmenter.

Paramètres : 139.7Hz–12.9kHz

### EQ Q (Element EQ Q)

En augmentant ou en coupant le niveau du signal de la fréquence définie sous EQ Freq (Element EQ Frequency), vous pouvez créer diverses courbes de réponse de fréquence.

Paramètres : 0.7–10.3

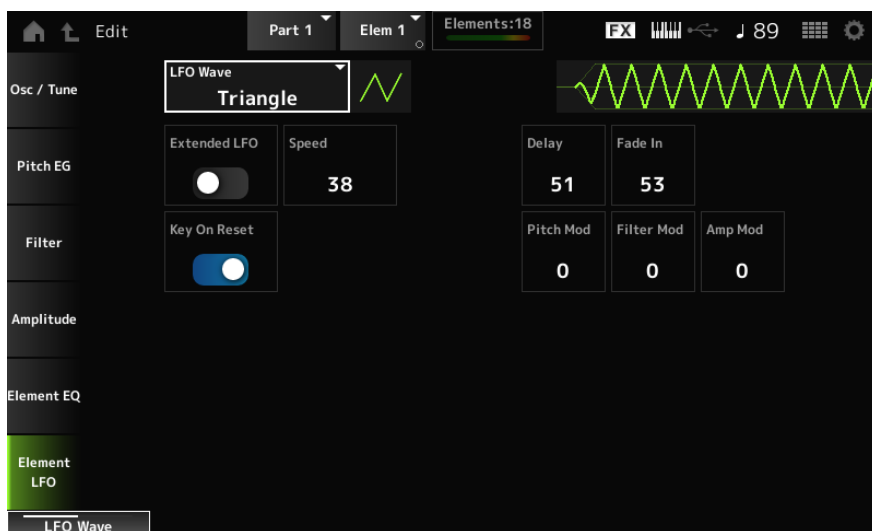
## Element LFO

Sur l'écran Element LFO, vous pouvez définir l'oscillateur de basse fréquence (OBF) de l'élément.

L'OBF (Oscillateur de basse fréquence) de l'élément génère des signaux dans la bande basse. Vous pouvez l'utiliser pour la modulation (variation cyclique) de la hauteur de ton, du filtre et de l'amplitude.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → sélection de Part → sélection de Element → Element LFO

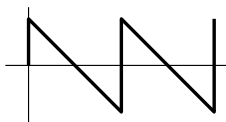


### LFO Wave

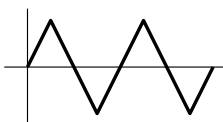
Sélectionne une onde d'OBF. En utilisant l'onde que vous avez sélectionnée ici, vous pouvez créer différents types de modulation.

Paramètres : Saw, Triangle, Square

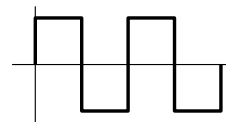
Saw (onde en dent de scie)



Triangle (onde triangulaire)



Square (onde carrée)



### Extended LFO

Basculer entre l'ancien jeu de réglages Speed (LFO Speed) (Off : 0–63) et un nouveau jeu de réglages affichant une résolution supérieure (On : 0–415) pour la vitesse (LFO Speed).

Pour conserver la compatibilité des données créées avec les anciens réglages, réglez ce paramètre sur Off.

Paramètres : Off, On

### Speed (LFO Speed)

Règle la vitesse des changements de LFO Wave. Plus la valeur de ce paramètre est grande, plus la vitesse est rapide.

Paramètres : 0–63 (Extended LFO réglé sur Off), 0–415 (Extended LFO réglé sur On)

### Delay (LFO Delay Time)

Définit le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OBF prend effet.

Paramètres : 0–127

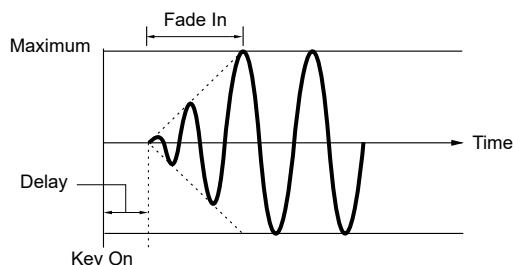
### Fade In (LFO Fade In Time)

Règle la durée de l'ouverture par fondu sonore de l'effet de l'OBF après que vous avez relâché la touche et que le temps de retard défini sous Delay (LFO Delay Time) s'est écoulé. Plus la valeur est élevée, plus le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour atteindre le maximum est long.

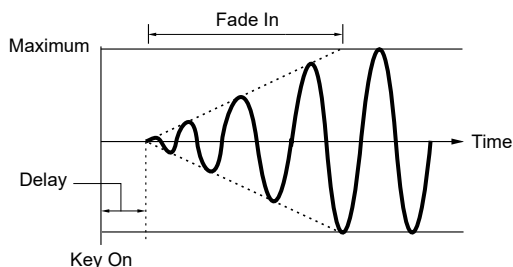
Paramètres : 0–127

0 : l'OBF passe à la valeur maximale sans ouverture par fondu sonore.

#### Lorsque la valeur est faible



#### Lorsque la valeur est élevée



### Key On Reset (LFO Key On Reset)

Réinitialise l'oscillation de l'OBF lorsqu'une touche est enfoncée.

Paramètres : Off, On

### Pitch Mod (LFO Pitch Modulation Depth)

Ce paramètre crée un effet de vibrato (changements cycliques de hauteur de ton) en utilisant des ondes d'OBF.

Le réglage du paramètre sur des valeurs plus élevées se traduit par un changement du volume plus important.

Paramètres : 0–127

### Filter Mod (LFO Filter Modulation Depth)

Ce paramètre crée un effet de « wah » (changements cycliques de la fréquence de coupure du filtre) en utilisant des ondes d'OBF.

Des valeurs plus élevées produisent une plage de changements de fréquence de coupure plus importante.

Paramètres : 0–127

### Amp Mod (LFO Amplitude Modulation Depth)

Ce paramètre crée un effet de tremolo (changements cycliques de volume) en utilisant des ondes d'OBF.

Le réglage du paramètre sur des valeurs plus élevées se traduit par un changement du volume plus important.

Paramètres : 0–127

# Écrans Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit

La partie de batterie (AWM2) se compose de 73 touches de batterie.

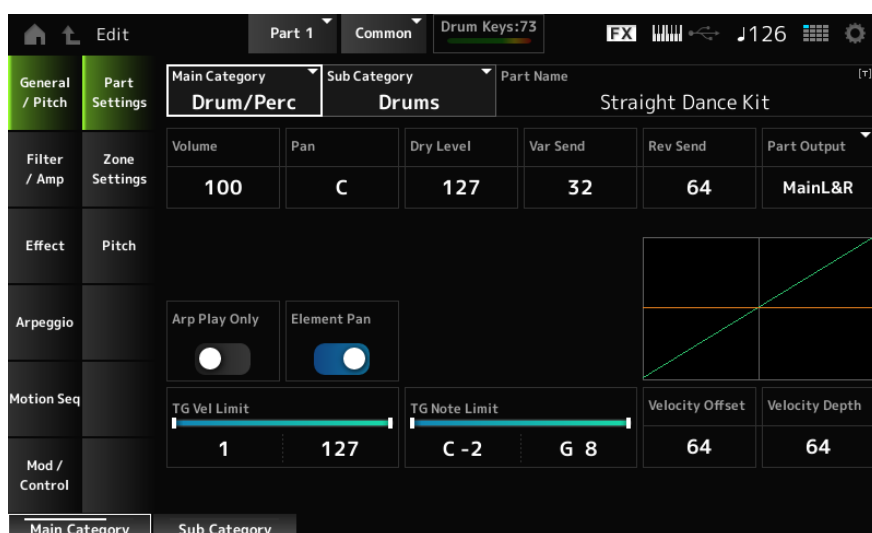
Drum Part Edit (AWM2) comprend Part Common Edit (pour définir les paramètres de l'ensemble de la partie) et Key Edit (pour définir les paramètres de chaque touche de batterie).

## General/Pitch

### Part Settings

#### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Part Settings



#### Main Category (Part Main Category)

#### Sub Category (Part Sub Category)

Ces paramètres définissent la Main Category (Catégorie principale) et la Sub Category (Sous-catégorie) de la partie sélectionnée.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

#### Part Name

Vous pouvez enregistrer la partie que vous éditez sous un nouveau nom, en utilisant 20 caractères alphanumériques au maximum.

#### Volume

Règle le volume de la partie sélectionnée.

Paramètres : 0–127

#### Pan

Ajuste la position de balayage panoramique (dans le champ stéréo) de la partie sélectionnée.

Paramètres : L63–C (center)–R63



### Dry Level

Règle le niveau du son pur de la partie sélectionnée.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Output (Part Output Select) est réglé sur MainL&R ou Drum.

Paramètres : 0–127

### Var Send (Variation Send)

Règle l'envoi de variation de la partie sélectionnée.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Output (Part Output Select) est réglé sur MainL&R ou Drum.

Paramètres : 0–127

### Rev Send (Reverb Send)

Règle l'envoi de réverbération de la partie sélectionnée.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Part Output (Part Output Select) est réglé sur MainL&R ou Drum.

Paramètres : 0–127

### Part Output (Part Output Select)

Définit la destination de sortie des signaux audio de la partie sélectionnée.

Paramètres : MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off, Drum

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

**USB Stereo** : émission en stéréo (des canaux 1 et 2 aux canaux 7 et 8) vers la borne USB [TO HOST].

**USB mono** : émission en mono (canaux 1 à 8) vers la borne USB [TO HOST].

**Off** : aucune émission du signal audio pour la partie.

**Drum** : vous pouvez définir la sortie de chaque touche de batterie.

### NOTE

Les réglages pour la compatibilité des données avec le MONTAGE M sont indiqués ci-dessous. Ils sont considérés comme désactivés lorsqu'ils sont réglés.

- AsgnL&R
- USB Stereo : USB9&10 – USB29&30
- USB mono : USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

### Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Règle la partie pour qu'elle soit reproduite uniquement avec l'arpège.

Les parties réglées sur On sont jouées en fonction des messages d'activation de note envoyés depuis l'arpège.

Paramètres : Off, On

### Element Pan (Element Pan Switch)

Active ou désactive le paramètre Pan depuis Key Edit.

Lorsqu'il est réglé sur Off, le panoramique sous Key Edit est réglé sur C (centre).

Paramètres : Off, On

### Velocity Limit

Définit la plage de vélocité (valeur la plus faible et la plus élevée) pour la partie.

Paramètres : 1–127

### Note Limit

Définit la plage de notes (note la plus grave et la plus aiguë) pour la partie.

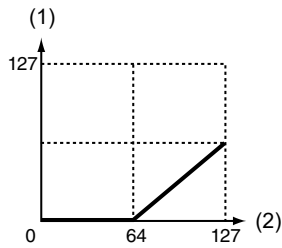
Paramètres : C–2–G8

## Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

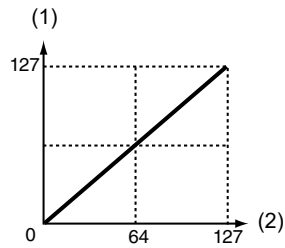
Augmente ou diminue la valeur de vitesse envoyée au générateur de sons interne.

Paramètres : 0–127

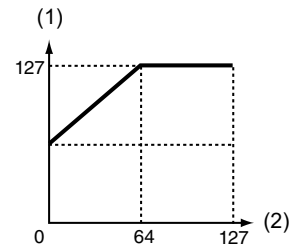
Lorsque Velocity Depth = 64  
et Velocity Offset = 32



Lorsque Velocity Depth = 64  
et Velocity Offset = 64



Lorsque Velocity Depth = 64  
et Velocity Offset = 96



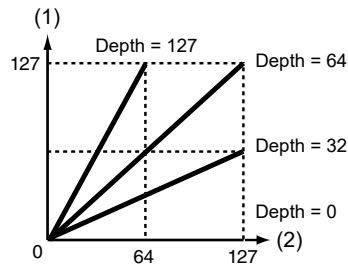
(1) Vitesse réelle obtenue (affectant le générateur de sons)  
(2) Vitesse à laquelle vous jouez une note

## Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Définit la manière dont le niveau de la valeur de vitesse (envoyé au générateur de sons interne) réagit à la vitesse ou à la force de la frappe sur les touches.

Paramètres : 0–127

Lorsque Velocity Depth = 64



(1) Vitesse réelle obtenue (affectant le générateur de sons)  
(2) Vitesse à laquelle vous jouez une note

## Zone Settings

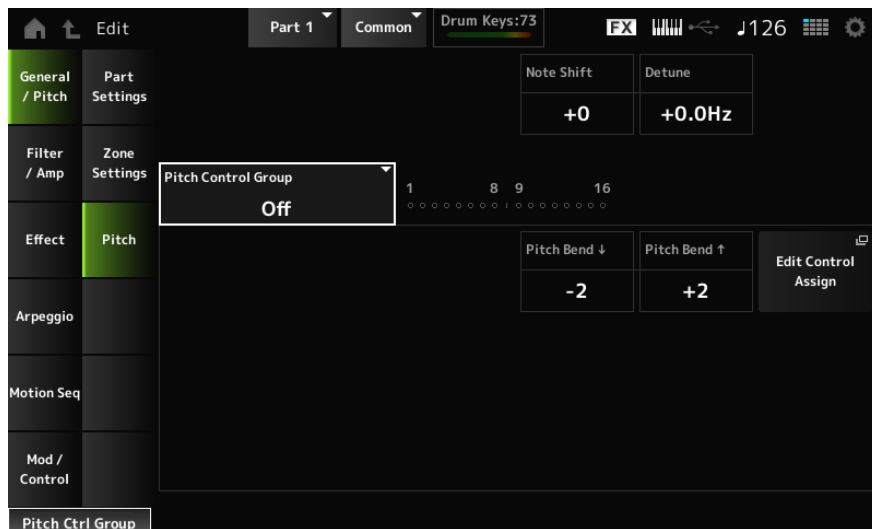
Identique à General/Pitch → Zone Settings sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Pitch

Sur l'écran Pitch, vous pouvez définir la hauteur de ton de la partie.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch



### Note Shift

Ajuste la hauteur de ton par demi-tons.

Paramètres : -48—+0—+48

### Detune

Règle la hauteur de ton de la partie sélectionnée par incréments de 0,1 Hz.

En décalant légèrement la hauteur de ton, vous pouvez désaccorder le son.

Paramètres : -12.8Hz—+0.0Hz—+12.7Hz

### Pitch Control Group

Les parties affectées au même groupe reçoivent la même hauteur de ton.

Cependant, Portamento, Mono/Poly et Micro Tuning ne sont pas disponibles pour la partie de batterie.

### Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)

### Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)

Définit la plage des changements créés à l'aide de la Pitch Bend Wheel (Molette de variation de hauteur de ton) par demi-tons.

Paramètres : -48—+0—+24

## Filter/Amp

### Filter

---

Identique à Filter/Amp → Filter sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Amp EG

---

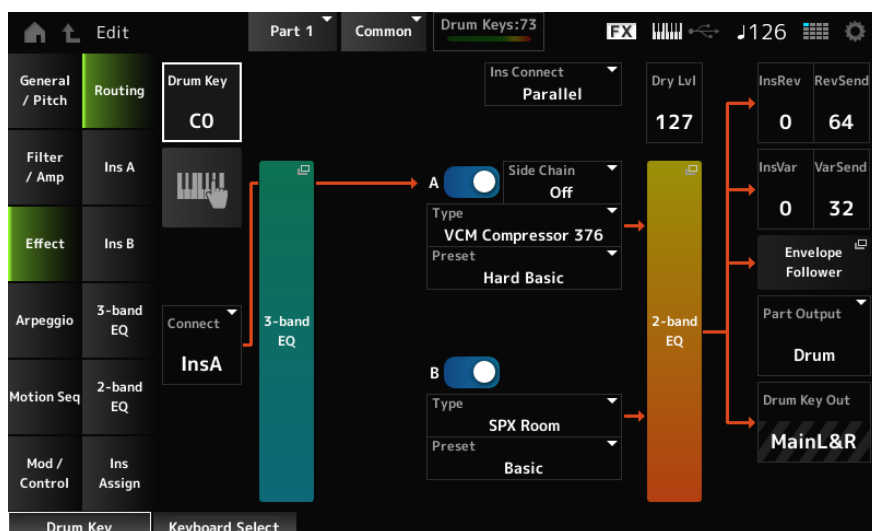
Identique à Filter/Amp → Amp EG sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Routing

Sur l'écran Routing, vous pouvez définir l'acheminement des effets pour la partie.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Effect → Routing



Cet écran est essentiellement le même que celui ouvert depuis Effect → Routing sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit. Cependant, les paramètres ajoutés à Drum Part Edit (AWM2) sont présentés ci-dessous.

### Drum Key (Drum Key Select)

Affiche le nom de la touche de batterie sélectionnée.

Paramètres : C0–C6

### Keyboard Select

Active ou désactive le paramètre de sélection du clavier.

Lorsque ce paramètre est réglé sur On, vous pouvez sélectionner la touche de batterie souhaitée pour l'édition en appuyant sur une touche du clavier.

Paramètres : Off, On

### Connect (Drum Key Connection Switch)

Définit la touche à envoyer à l'effet d'insertion A (InsA) ou à l'effet d'insertion B (InsB) ou ignore l'effet d'insertion (Thru).

Paramètres : Thru, InsA, InsB

### **InsRev (Insertion to Reverb Send Level)**

### **InsVar (Insertion to Variation Send Level)**

Règle le niveau des signaux de touche de batterie transmis à l'effet d'insertion A ou B vers l'effet de réverbération ou de variation.

Ce réglage est appliqué à la totalité de la partie de batterie (toutes les touches de batterie).

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Connect (Drum Key Connection Switch) est défini sur InsA ou InsB et lorsque Part Output (Part Output Select) est réglé sur MainL&R ou Drum.

Paramètres : 0–127

### **KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)**

### **KeyVar (Drum Key Variation Send Level)**

Règle le niveau des signaux de touche de batterie transmis à travers l'effet d'insertion A ou B à l'effet de réverbération ou de variation.

Ce paramètre peut être défini pour chaque touche de batterie.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Connect (Drum Key Connection Switch) est réglé sur Thru et Part Output (Part Output Select) est réglé sur MainL&R, ou lorsque Part Output est réglé sur Drum et Drum Key Out sur MainL&R.

Paramètres : 0–127

### **Drum Key Out (Drum Key Output Select)**

Définit la destination de sortie de chaque touche de batterie.

Ce paramètre ne s'affiche que lorsque Part Output (Part Output Select) est réglé sur Drum.

Paramètres : MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono

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

**USB Stereo** : émission en stéréo (des canaux 1 et 2 aux canaux 7 et 8) vers la borne USB [TO HOST].

**USB mono** : émission en mono (canaux 1 à 8) vers la borne USB [TO HOST].

### **NOTE**

- Les réglages pour la compatibilité des données avec le MONTAGE M sont indiqués ci-dessous. Ils sont considérés comme désactivés lorsqu'ils sont réglés.
  - AsgnL&R
  - USB Stereo : USB9&10 – USB29&30
  - USB mono : USB9 – USB30
  - AsgnL
  - AsgnR
- Lorsque Connect (Drum Key Connection Switch) est réglé sur InsA/InsB, ce paramètre est réglé sur MainL&R.

## Ins A, Ins B

---

Sur les écrans Ins A et Ins B, vous pouvez définir les effets d'insertion.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Effect → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Effect → Ins B

Identique à Audio In → Ins A et Ins B sur l'écran Common Edit.

## 3-band EQ

---

Identique à Effect → 3-band EQ sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## 2-band EQ

---

Identique à Effect → 2-band EQ sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Ins Assign

---

Identique à Effect → Ins Assign sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

# Arpeggio

## Common

---

Identique à Arpeggio → Common sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Individual

---

Identique à Arpeggio → Individual sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Advanced

---

Cet écran est essentiellement le même que celui ouvert depuis Arpeggio → Advanced sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit. Cependant, le paramètre indiqué ci-dessous a été ajouté.

### **Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)**

Lorsque ce paramètre est réglé sur On, la reproduction des arpèges utilise C1 pour la grosse caisse et D1 pour la caisse claire.

La plupart des kits de batterie attribuent la grosse caisse à C1 et la caisse claire à D1, mais certains kits de batterie peuvent attribuer des notes différentes. Par conséquent, selon la combinaison du kit de batterie et du type d'arpège sélectionnés, le son peut paraître non naturel. L'activation de ce paramètre peut résoudre ce problème de son non naturel.

Paramètres : Off, On



## Motion Seq

### Common

---

Identique à Motion Seq → Common sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Lane

---

Identique à Motion Seq → Lane sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Control Assign

---

Autre que le réglage Destination, identique à Mod/Control → Control Assign sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.  
Pour obtenir la liste des paramètres Destination, reportez-vous à la section Control List de la Data List.

### Tx/Rx Switch

---

Identique à Mod/Control → Tx/Rx Switch sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Control Settings

---

Identique à Mod/Control → Control Settings sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

# Écran Drum Part Edit (AWM2) Key Edit

La partie de batterie (AWM2) se compose de 73 touches de batterie.

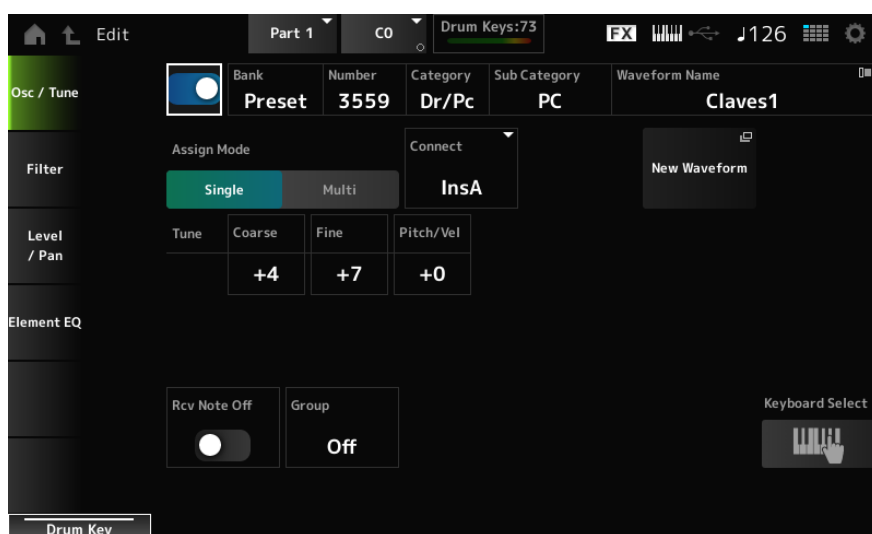
Drum Part Edit (AWM2) comprend Part Common Edit (pour définir les paramètres de l'ensemble de la partie) et Key Edit (pour définir les paramètres de chaque touche de batterie).

## Osc/Tune

Sur l'écran Osc/Tune, vous pouvez régler l'oscillateur pour chaque touche de la partie de batterie.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → sélection de Part → sélection de Key → Osc/Tune



### Drum Key Switch

Définit la touche de batterie sélectionnée à utiliser.

Paramètres : Off, On

### Bank (Waveform Bank)

### Number (Waveform Number)

### Category (Waveform Category)

### Sub Category (Waveform Sub Category)

### Waveform Name

Affichent le nom de la forme d'onde sélectionnée pour la touche de batterie.

Bank identifie le type de forme d'onde (Preset, User ou Library) affecté à l'élément.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

### Assign Mode (Key Assign Mode)

Définit la méthode de production du son lorsque le générateur de sons interne reçoit un message d'activation de note (Note On) du même son deux fois (ou plus) de suite. Le réglage Multi donne un son naturel aux roulements, en particulier pour les cymbales crash ou d'autres instruments de percussion avec de longues chutes.

Paramètres : Single, Multi

**Single** : arrête la première note, puis rejoue la même note.

**Multi** : joue la deuxième note par-dessus la première.

### Connect (Drum Key Connection)

Définit la touche à envoyer à l'effet d'insertion A (InsA) ou à l'effet d'insertion B (InsB) ou ignore l'effet d'insertion (Thru). Ce paramètre est le même que Effect → Routing Connect (Drum Key Connection Switch) sur l'écran Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Paramètres : Thru, InsA, InsB

### New Waveform

Charge un fichier audio enregistré sur un lecteur flash USB en tant que forme d'onde.

Edit Waveform apparaît lors du chargement d'une forme d'onde.

### Edit Waveform

L'écran Waveform Edit s'ouvre.

### Coarse (Coarse Tune)

Décale la hauteur de ton de la forme d'onde affectée à la touche de batterie.

Paramètres : -48—+0—+48

### Fine (Fine Tune)

Effectue un réglage fin de la hauteur de ton de la forme d'onde affectée à la touche de batterie.

Paramètres : -64—+0—+63

### Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Détermine la façon dont le changement de hauteur de ton réagit à la vitesse ou à la force avec laquelle est frappée la touche du clavier.

Paramètres : -64—+0—63

**Valeur positive** : plus la vitesse est rapide, plus la hauteur de ton est élevée.

**0** : aucun changement

**Valeur négative** : plus la vitesse est rapide, plus la hauteur de ton est basse.

### Rcv Note Off (Receive Note Off)

Règle la touche de batterie pour recevoir des messages MIDI de note désactivée (Note Off). Activez ce paramètre pour les sons d'instruments de percussion afin de les faire durer sans chute.

Paramètres : Off, On

**On** : le son s'arrête lorsque vous relâchez la touche.

**Éteint** : le son diminue une fois que vous relâchez la touche.

### Group (Alternate Group)

Ce réglage vous permet d'éviter que des combinaisons inappropriées ou non naturelles de touches de batterie soient reproduites ensemble.

Par exemple, vous pouvez attribuer des cymbales charleston ouvertes et fermées au même groupe afin d'éviter qu'elles ne soient reproduites ensemble.

Pour les touches de batterie qui peuvent être jouées naturellement avec n'importe quelle combinaison, réglez ce paramètre sur Off.

Paramètres : Off, 1–127

### **KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)**

### **KeyVar (Drum Key Variation Send Level)**

Règle le niveau des signaux de touche de batterie transmis à travers l'effet d'insertion A ou B à l'effet de réverbération ou de variation. Ce paramètre peut être défini sur chaque touche de batterie.

Ce paramètre n'est pas disponible en fonction des réglages Connect (Drum Key Connection Switch), Part Output (Part Output Select) et Drum Key Out (Drum Key Output Select).

Paramètres : 0–127

### **Drum Key Out (Drum Key Output Select)**

Définit la destination de sortie de la touche de batterie.

Ce paramètre n'est pas disponible en fonction des réglages Connect (Drum Key Connection Switch) et Part Output (Part Output Select).

Paramètres : MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB Mono

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

**USB Stereo** : émission en stéréo (des canaux 1 et 2 aux canaux 7 et 8) vers la borne USB [TO HOST].

**USB Mono** : émission en mono (canaux 1 à 8) vers la borne USB [TO HOST].

### **NOTE**

Les réglages pour la compatibilité des données avec le MONTAGE M sont indiqués ci-dessous. Ils sont considérés comme désactivés lorsqu'ils sont réglés.

- AsgnL&R
- USB Stereo : USB9&10 – USB29&30
- USB mono : USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

### **Keyboard Select**

Active ou désactive le paramètre de sélection du clavier.

Lorsque ce paramètre est réglé sur On, vous pouvez sélectionner la touche de batterie souhaitée pour l'édition en appuyant sur une touche du clavier.

Paramètres : Off, On

## Filter

Définit le filtre pour la partie de batterie. Vous pouvez modifier la qualité de la tonalité en utilisant un filtre passe-bas et un filtre passe-haut sur chaque touche de batterie.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → sélection de Part → sélection de Key → Filter



#### Cutoff (LPF Cutoff Frequency)

Définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas.

Paramètres : 0–1023

#### Cutoff/Vel (LPF Cutoff Velocity Sensitivity)

Définit la sensibilité de la vitesse à la fréquence de coupure du filtre passe-bas.

Pour les valeurs positives de ce paramètre, plus vous jouez fort sur la touche (vitesse supérieure), plus la fréquence de coupure augmente.

Pour les valeurs négatives de ce paramètre, plus vous jouez fort sur la touche, plus la fréquence de coupure diminue.

Paramètres : –64–+0–+63

#### Resonance (LPF Resonance)

Définit le niveau de l'effet de résonance sur le filtre passe-bas.

Paramètres : 0–127

#### HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

Définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut.

Paramètres : 0–1023

## Level/Pan

Règle le niveau et le panoramique (position dans le champ stéréo) de chaque touche de batterie.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺↻] → sélection de Part → sélection de Key → Level/Pan



### Attack Time (AEG Attack Time)

Définit le temps nécessaire au volume pour changer à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'au moment où il atteint la valeur définie par le paramètre Level (Drum Key Level).

Paramètres : 0–127

### Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Définit le temps nécessaire au volume pour passer de Level (Drum Key Level) à Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Paramètres : 0–127

### Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Définit le temps nécessaire pour que le volume chute après avoir atteint le volume défini sous Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Paramètres : 0–126, Hold

### Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

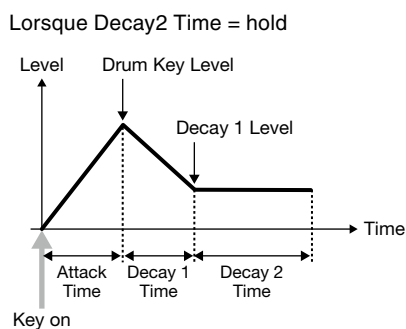
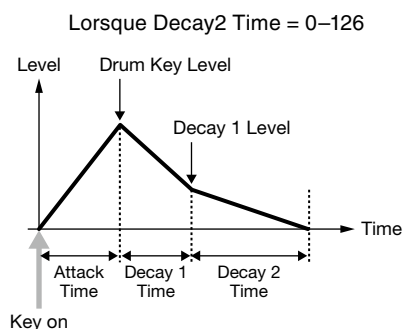
Définit le changement de la valeur de volume suivante depuis le niveau défini par Level (Drum Key Level).

Paramètres : 0–127

### Level (Drum Key Level)

Définit le niveau de sortie de la touche de batterie. Ce paramètre vous permet d'ajuster la balance de niveau entre les touches de batterie.

Paramètres : 0–127



### **Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)**

Définit la façon dont Level (niveau de volume) réagit à la vitesse ou à la force à laquelle est frappée la touche du clavier.

Paramètres : -64 - +0 - +63

**Valeur positive** : plus la vitesse est rapide, plus le volume est fort.

**0** : aucun changement, quel que soit le réglage de la vitesse.

**Valeur négative** : plus la vitesse est lente, plus le volume est fort.

### **Pan**

Règle le panoramique (emplacement dans le champ sonore) de la touche de batterie. Vous pouvez régler la position panoramique dans le champ stéréo de la partie de batterie (Kit de batterie).

Paramètres : L63 - C (center) - R63

### **Alternate Pan (Alternate Pan Depth)**

Définit la manière dont le son est réparti alternativement à gauche et à droite pour chaque touche jouée.

La valeur définie pour Pan correspond à la position centrale pour le mouvement à droite et à gauche du panoramique.

Paramètres : L63 - C (centre) - R63

### **Random Pan (Random Pan Depth)**

Définit la manière dont le son est réparti de manière aléatoire à gauche et à droite pour chaque touche jouée.

La valeur définie pour Pan correspond à la position centrale dans le champ stéréo.

Paramètres : 0 - 127



## Element EQ

Identique à Element EQ sur l'écran Part Edit (AWM2) Element Edit.

# Écrans Part Edit (FM-X) Part Common Edit

La partie normale (FM-X) est composée de huit opérateurs.

Part Edit (FM-X) comprend Part Common Edit (pour définir les paramètres de l'ensemble de la partie) et Operator Edit (pour définir les paramètres de chaque opérateur).

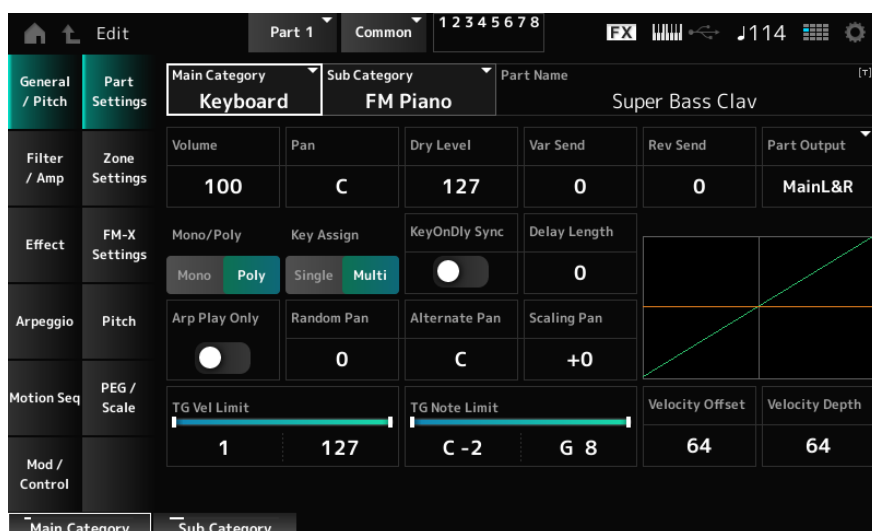
## General/Pitch

### Part Settings

Sur l'écran Part Settings, vous pouvez définir les paramètres généraux (tels que les noms des parties et le système de génération de sons) de la partie.

#### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Part Settings



Cet écran est essentiellement le même que celui ouvert depuis General/Pitch → Part Settings sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit. Cependant, le paramètre indiqué ci-dessous a été ajouté.

#### Random Pan (Random Pan Depth)

Définit la manière dont le son est réparti de manière aléatoire à gauche et à droite pour chaque touche jouée.

La valeur définie pour Pan correspond à la position centrale dans le champ stéréo.

Paramètres : 0–127

#### Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Définit la manière dont le son est réparti alternativement à gauche et à droite pour chaque touche jouée.

La valeur définie pour Pan correspond à la position centrale pour le mouvement à droite et à gauche du panoramique.

Paramètres : L63–C (centre)–R63

#### Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

Définit la manière dont la position de la touche sur laquelle vous appuyez affecte le réglage de position du balayage panoramique. Le numéro de note C3 est le point de référence du panoramique et sa position à ce stade est la valeur définie sous Pan.

Lorsque vous réglez ce paramètre sur une valeur positive, le panoramique est réglé à gauche pour les touches inférieures et à droite pour les touches supérieures.

Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur de 0, le réglage Pan reste inchangé. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, le panoramique est réglé à gauche pour les touches inférieures et à droite pour les touches supérieures.

Paramètres : –64–+0–+63

### **KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync)**

Règle le moment du Key On Delay (Retard consécutif à un message d'activation de note) pour la synchronisation avec le tempo.

Paramètres : Off, On

### **Delay Length (Key On Delay Time Length)**

Règle la durée du retard entre le moment où la touche est enfoncée et celui où le son est produit.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre KeyOnDly Sync est réglé sur On.

Paramètres : 0–127

### **Delay Length (Key On Delay Note Length)**

Ce paramètre est disponible lorsque KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync) est réglé sur On. Vous pouvez définir la durée de Key On Delay en utilisant les valeurs des notes de musique.

Paramètres : 1/16 (doubles croches), 1/8 Tri. (triolet de croches), 1/16 Dot. (doubles croches pointées), 1/8 (croches), 1/4 Tri. (triolet de noires), 1/8 Dot. (croches pointées), 1/4 (noires), 1/2 Tri. (triolet de blanches), 1/4 Dot. (noires pointées), 1/2 (blanches), Whole Tri. (triolet de rondes), 1/2 Dot. (blanches pointées) 1/4 × 4 (quadruples de noires ; quatre noires par temps), 1/4 × 5 (quintuples de noires ; cinq noires par temps), 1/4 × 6 (sextuples de noires ; six noires par temps), 1/4 × 7 (septuples de noires ; sept noires par temps), 1/4 × 8 (octuples de noires ; huit noires par temps)

## Zone Settings

Identique à General/Pitch → Zone Settings sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## FM-X Settings

Sur l'écran FM-X Settings, vous pouvez définir les paramètres FM Color fournis pour éditer facilement les sons FM-X, ainsi que l'algorithme (ou l'agencement des opérateurs).

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺↻] → General/Pitch → FM-X Settings



### FM Attack

Contrôle l'Attack Time (Temps d'attaque) de l'EG qui modifie la profondeur de la modulation de fréquence au fil du temps.  
Paramètres : -99—+0—+99

### FM Decay

Contrôle le Decay Time (Temps de chute) de l'EG qui modifie la profondeur de la modulation de fréquence au fil du temps.  
Paramètres : -99—+0—+99

### FM Sustain

Contrôle le Sustain level (Niveau de maintien) de l'EG qui modifie la profondeur de la modulation de fréquence au fil du temps.  
Paramètres : -99—+0—+99

### FM Release

Contrôle le Release Time (Temps de relâchement) de l'EG qui modifie la profondeur de la modulation de fréquence au fil du temps.  
Paramètres : -99—+0—+99

### Algorithm (Algorithm Number)

Change de numéro d'algorithme.  
Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

### Feedback (Feedback Level)

Le feedback amène l'opérateur à se moduler lui-même en renvoyant certains des signaux de sortie.  
Ici, avec ce paramètre, vous pouvez définir le degré de cette modulation.  
Paramètres : 0—7

## FM Depth

Modifie la profondeur de modulation de fréquence.

Paramètres : -99→+0→+99

## FM Harmonics

Modifie la fréquence des harmoniques de la synthèse FM.

Paramètres : -99→+0→+99

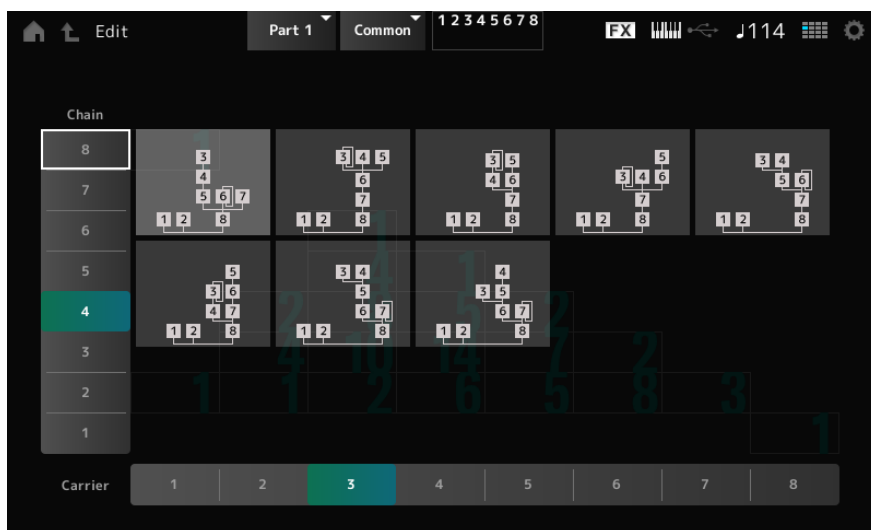
## FM Texture

Modifie la texture de la synthèse FM.

Paramètres : -99→+0→+99

## Algorithm Search

Ouvre l'écran Algorithm Search.



- **Chain**  
Filtre les algorithmes disponibles en fonction de la longueur maximale des opérateurs connectés en série.
- **Carrier**  
Filtre les algorithmes disponibles en fonction du nombre de porteuses.

## Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Modifie le son en réglant la fréquence de coupure du filtre. Lorsque le filtre passe-bas est sélectionné, des valeurs plus élevées donnent ici un son plus clair et des valeurs plus faibles donnent un son plus sombre.

Ce paramètre est spécifié comme une valeur de décalage par rapport à la fréquence de coupure du filtre.

Paramètres : -64→+0→+63

## Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)

Ajoute des caractéristiques spéciales au son en ajustant le niveau du signal près de la fréquence de coupure.

Ce paramètre est spécifié comme une valeur de décalage par rapport à la résonance du filtre.

Paramètres : -64→+0→+63

## Filter Offset FEG Depth

Définit la plage de profondeur de la variation de la fréquence de coupure contrôlée par le FEG.

Paramètres : -64→+0→+63

## Filter Type

L'écran Filter Type s'ouvre.

## Filter EG

L'écran Filter EG s'ouvre.

## Pitch

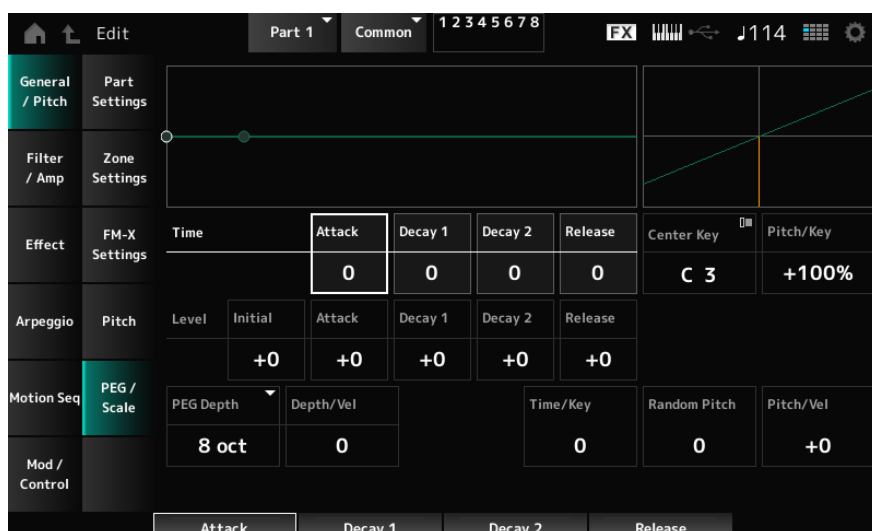
Cet écran est le même que celui ouvert depuis General/Pitch → Pitch sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit, à ceci près que Legato Slope (Portamento Legato Slope) est désactivé.

## PEG/Scale

L'écran PEG/Scale permet de définir le générateur d'enveloppe de hauteur de ton et la gamme de la partie.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺↻] → General/Pitch → PEG/Scale



### Attack Time (PEG Attack Time)

Définit le temps nécessaire à la hauteur de ton pour changer à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'au moment où elle atteint la valeur définie pour Attack Level (PEG Attack Level).

Paramètres : 0–99

### Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Définit le temps nécessaire à la hauteur de ton pour passer de Attack Level (PEG Attack Level) à Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Paramètres : 0–99

### Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Définit le temps nécessaire à la hauteur de ton pour passer de Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) à Decay2 Level (PEG Decay 2 Level).

Paramètres : 0–99

### Release Time (PEG Release Time)

Définit le temps nécessaire pour que la hauteur de ton change à partir du moment où vous relâchez la touche jusqu'à ce qu'elle atteigne le niveau défini par Release Level (PEG Release Level).

Paramètres : 0–99

### Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Définit la note de référence pour Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity).

Paramètres : C–2–G8

### Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Définit la différence de hauteur de ton entre deux touches adjacentes. La note définie sous Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key) est utilisée en tant que référence.

Paramètres : -200%—+0%—+200%

**+100% (par défaut)** : la différence de hauteur de ton entre les deux touches côte à côte est réglée sur un demi-ton.

**0%** : il n'y a pas de différence de hauteur de ton entre les deux touches et toutes les touches sont jouées à la hauteur de ton définie sous Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key).

**Valeur négative** : définit une réponse de hauteur de ton opposée, de sorte que les notes les plus basses génèrent une hauteur de ton plus élevée et les notes plus hautes entraînent une hauteur de ton plus grave.

### Initial Level (PEG Initial Level)

Règle la hauteur de ton au moment où vous appuyez sur la touche.

Paramètres : -50—+0—+50

### Attack Level (PEG Attack Level)

Règle la hauteur de ton de façon à ce qu'elle change à partir de Initial Level (PEG Initial Level) après qu'une touche a été enfoncée.

Paramètres : -50—+0—+50

### Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)

Définit le changement de la valeur de hauteur de ton suivante à partir de Attack Level (PEG Attack Level).

Paramètres : -50—+0—+50

### Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)

Définit le changement de la valeur de hauteur de ton suivante à partir de Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Paramètres : -50—+0—+50

### Release Level (PEG Release Level)

Définit la hauteur de ton finale à atteindre une fois que la touche est relâchée.

Paramètres : -50—+0—+50

### PEG Depth

Définit la profondeur du changement de hauteur de ton contrôlé par le PEG.

Paramètres : 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

### NOTE

Lorsque ce paramètre est réglé sur 8 oct, vous pouvez spécifier la valeur la plus faible du niveau du PEG pour créer un changement de hauteur de ton de -4 octaves en envoyant la valeur de hauteur de ton 0 au générateur de sons interne et en spécifiant la valeur la plus élevée pour créer un changement de hauteur de +4 octaves.

### Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Définit la vitesse à laquelle la hauteur de ton change dans le PEG en réaction à la vitesse ou à la force avec laquelle est frappée la touche du clavier.

Paramètres : 0—7

### Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Définit la façon dont la vitesse de changement de hauteur de ton dans le PEG réagit à la position de la touche.

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key) : La vitesse de changement dans le PEG est utilisée pour la note spécifiée fixée à C3.

Paramètres : 0—7

**Valeur positive** : plus la note jouée est grave, plus le changement du PEG est lent ; plus la note jouée est aiguë, plus le changement du PEG est rapide.

**0** : aucun changement du PEG quelle que soit la position de la note.

### Random Pitch (Random Pitch Depth)

Modifie la hauteur de ton de l'élément de manière aléatoire à chaque fois que la touche est enfoncée.

Paramètres : 0—127

### Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Définit la façon dont la hauteur de ton réagit à la vitesse ou à la force avec laquelle est frappée la touche du clavier.

Paramètres : -64—+0—+63

**Valeur positive** : plus la vitesse est rapide, plus la hauteur de ton est élevée.

**0** : aucun changement

**Valeur négative** : plus la vitesse est rapide, plus la hauteur de ton est basse.

### Filter Type

---

Identique à Filter → Type sur l'écran Part Edit (AWM2) Element Edit.

### Filter EG

---

Identique à Filter → Filter EG sur l'écran Part Edit (AWM2) Element Edit.

### Filter Scale

---

Identique à Filter → Scale sur l'écran Part Edit (AWM2) Element Edit.

### Amp EG

---

Identique à Filter/Amp → Amp EG sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.



## Routing

---

Cet écran est presque le même que celui ouvert depuis Effect → Routing sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit, avec les exceptions répertoriées ci-dessous.

- Aucun paramètre de sortie pour chaque Element
- Impossible de sélectionner Parallel pour Ins Connect

## Ins A, Ins B

---

Identique à Effect → InsA et InsB sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## 3-band EQ

---

Identique à Effect → 3-band EQ sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## 2-band EQ

---

Identique à Effect → 2-band EQ sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Ins Assign

---

Identique à Effect → Ins Assign sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

# Arpeggio

## Common

---

Identique à Arpeggio → Common sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Individual

---

Identique à Arpeggio → Individual sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Advanced

---

Identique à Arpeggio → Advanced sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Motion Seq

### Common

---

Identique à Motion Seq → Common sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Lane

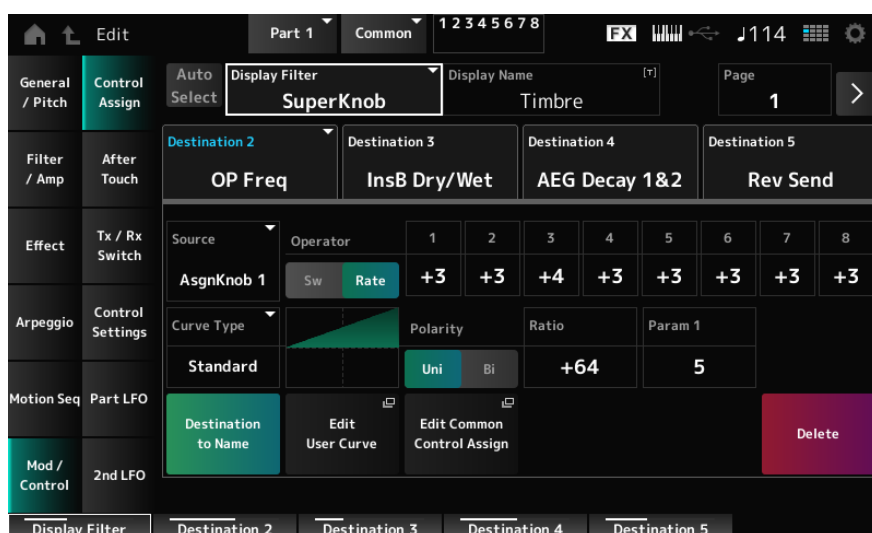
---

Identique à Motion Seq → Lane sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Control Assign

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → Control Assign



Autre que le réglage Destination, identique à Mod/Control → Control Assign sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Pour la liste des réglages, reportez-vous à la Data List.

Utilisez les paramètres indiqués ci-dessous au lieu de ElementSw et d'autres.

### Operator Sw 1–8 (Operator Switch)

Vous pouvez activer ou désactiver le paramètre du contrôleur pour chaque opérateur. Ce paramètre ne s'affiche que lorsque la Destination sélectionnée est liée aux opérateurs.

Paramètres : Off, On

### Sw/Rate

Bascule entre les vues Operator Sw et Operator Rate.

Ce paramètre n'apparaît que lorsque Destination est réglé sur OP Freq ou OP AEG Offset.

Paramètres : Off, On

### Operator Rate 1–8

Définit la sensibilité du contrôleur sélectionné pour Destination.

Ce paramètre n'apparaît que lorsque Destination est réglé sur OP Freq ou OP AEG Offset.

Paramètres : -7--+0--+7

## After Touch

Autre que le réglage Destination, identique à Mod/Control → After Touch sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Tx/Rx Switch

Identique à Mod/Control → Tx/Rx Switch sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Control Settings

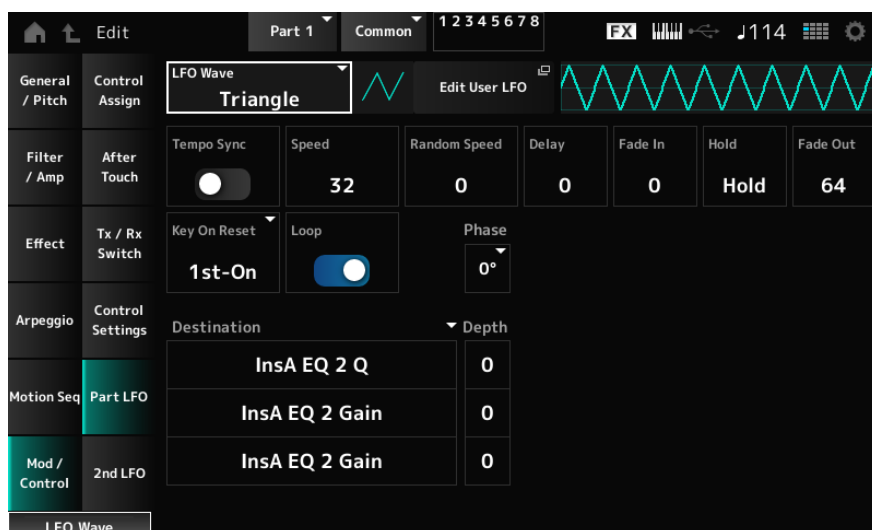
Identique à Mod/Control → Control Settings sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Part LFO

L'écran Part LFO permet de régler l'OBF de la partie.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → Part LFO



### LFO Wave

Sélectionne l'onde d'OBF et définit le type de changements cycliques des OBF.

Paramètres : Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

### Edit User LFO

L'écran User LFO Edit s'ouvre.

Vous pouvez créer une forme d'onde pour l'OBF comprenant jusqu'à 16 pas.

### Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

Règle la vitesse des changements de LFO Wave à synchroniser avec la reproduction de l'arpège ou du morceau.

Paramètres : Off (non synchronisé), On (synchronisé)

#### • Lorsque le paramètre est désactivé

### Speed (LFO Speed)

Règle la vitesse des changements de LFO Wave.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Tempo Sync (LFO Tempo Sync) est réglé sur On.

Paramètres : 0–63

### Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

Modifie la valeur de LFO Speed de manière aléatoire.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Tempo Sync (LFO Tempo Sync) est réglé sur On.

Paramètres : 0–127

#### • Lorsque le paramètre est activé

### Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Règle la vitesse des changements de LFO Wave en utilisant les valeurs de notes musicales.

Paramètres : 1/16 (doubles croches), 1/8 Tri. (triolet de croches), 1/16 Dot. (doubles croches pointées), 1/8 (croches), 1/4 Tri. (triolet de noires), 1/8 Dot. (croches pointées), 1/4 (noires), 1/2 Tri. (triolet de blanches), 1/4 Dot. (noires pointées), 1/2 (blanches), Whole Tri. (triolet de rondes), 1/2 Dot. (blanches pointées), 1/4 × 4 (quadruplets de noires ; quatre noires par rythme), 1/4 × 5 quintuplés de noires ; cinq noires par rythme), 1/4 × 6 (sextuplés de noires ; six noires par rythme), 1/4 × 7 (septuplés de noires ; sept noires par rythme), 1/4 × 8 (octuplés de noires ; huit noires par rythme), 1/4 × 16 (seize noires par rythme), 1/4 × 32 (trente-deux noires par rythme), 1/4 × 64 (soixante-quatre noires par rythme)

### Delay (LFO Delay Time)

Définit le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OFB prend effet.

Plus la valeur est élevée, plus le délai avant que l'OFB n'entre en action est long.

Paramètres : 0–127

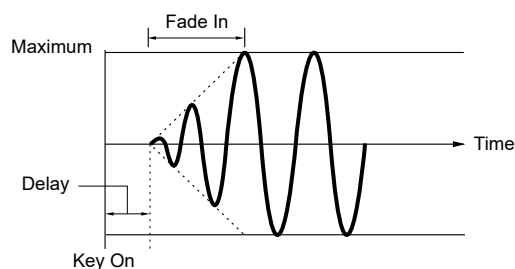
### Fade In (LFO Fade In Time)

Règle la durée de l'ouverture par fondu sonore de l'effet de l'OFB après que vous avez relâché la touche et que le temps de retard défini sous Delay (LFO Delay Time) s'est écoulé. Plus la valeur est élevée, plus le temps nécessaire à l'effet de l'OFB pour atteindre le maximum est long.

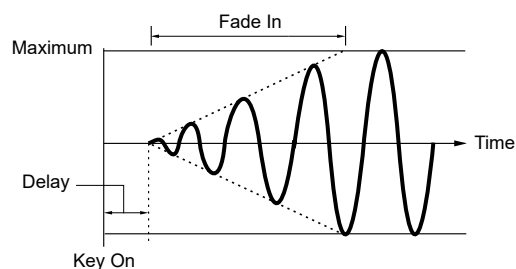
Paramètres : 0–127

0 : l'OFB passe à la valeur maximale sans ouverture par fondu sonore.

#### Lorsque la valeur est faible



#### Lorsque la valeur est élevée

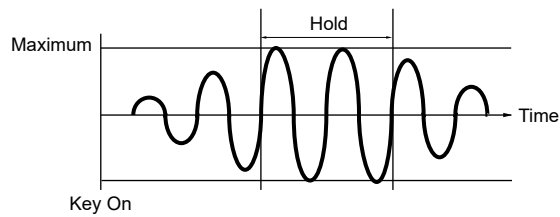


### Hold (LFO Hold Time)

Règle le temps de maintien de l'effet de l'OBF une fois le niveau maximum atteint.

Paramètres : 0–126, Hold

**Hold** : ne se ferme pas par fondu sonore

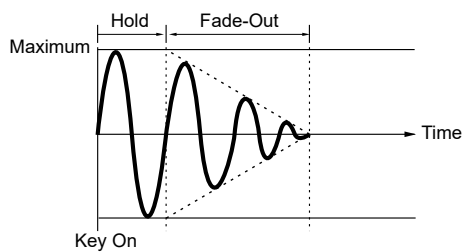


### Fade Out (LFO Fade Out time)

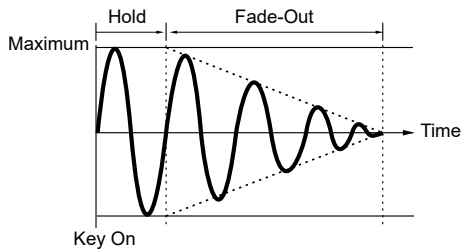
Règle le temps de fermeture par fondu sonore de l'effet de l'OBF une fois que le temps de maintien défini sous Hold (LFO Hold Time) s'est écoulé. Plus la valeur est élevée, plus le temps de fermeture par fondu sonore de l'effet de l'OBF est long.

Paramètres : 0–127

**Lorsque la valeur est faible**



**Lorsque la valeur est élevée**



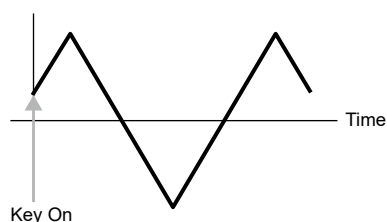
## Key On Reset (LFO Key On Reset)

Réinitialise l'oscillation de l'OBF lorsqu'une touche est enfoncée.

Paramètres : Off, Each-on, 1st-on

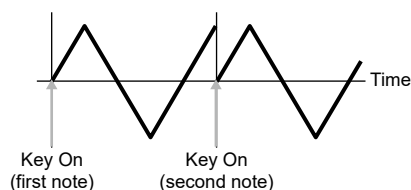
### Lorsque le paramètre est désactivé

Ne réinitialise pas l'oscillation de l'OBF. Une pression sur une touche déclenche l'onde de l'OBF, quelle que soit la phase de ce dernier à ce moment-là.



### En cas de réglage sur Each-on

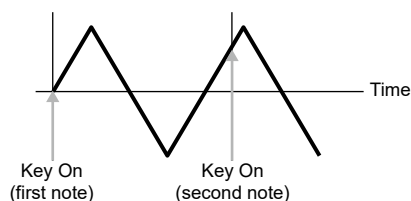
Réinitialise l'oscillation de l'OBF chaque fois qu'une touche est enfoncée et démarre la forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase.



### En cas de réglage sur 1st-on

Réinitialise l'oscillation de l'OBF chaque fois qu'une touche est enfoncée et démarre la forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase.

Si la deuxième note est jouée alors que la première note est maintenue, la reproduction n'est pas réinitialisée.



## Loop (LFO Loop Switch)

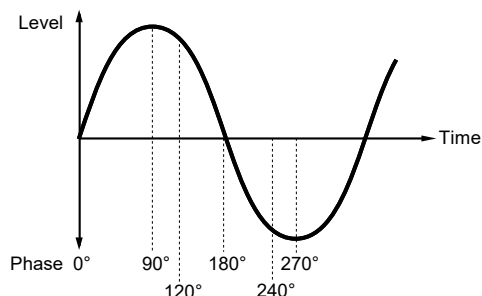
Règle LFO Wave pour une reproduction en boucle (répétée) ou une reproduction unique.

Paramètres : Off, On

## Phase (LFO Phase)

Vous pouvez définir la phase initiale pour le temps de réinitialisation de LFO Wave.

Paramètres : 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



## Destination (LFO Destination)

Définit la fonction qui doit être contrôlée par LFO Wave.

Paramètres : Insertion Effect A Parameter1–24, Insertion Effect B Parameter1–24 (selon l'effet d'insertion)

## Depth (LFO Depth)

Définit la profondeur de la commande LFO Wave pour chaque Destination.

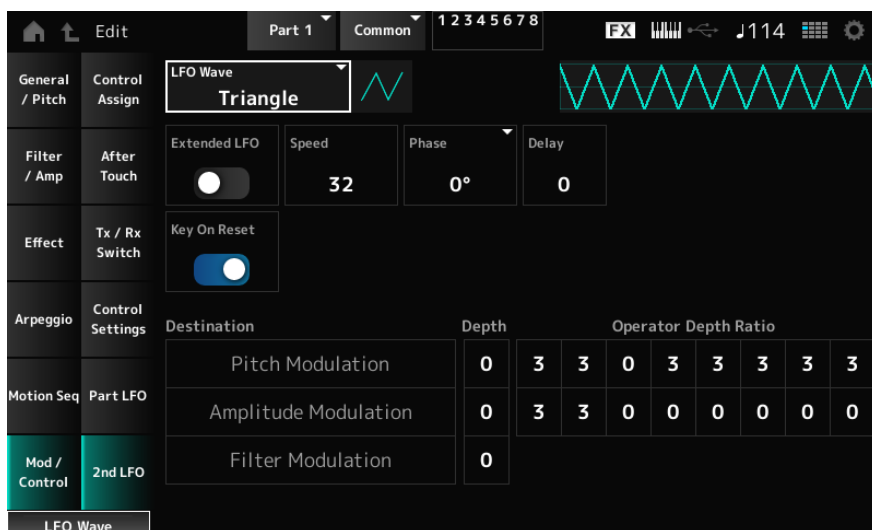
Paramètres : 0–127



## 2nd LFO

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → 2nd LFO



### LFO Wave (2nd LFO Wave)

Sélectionne 2nd LFO.

Paramètres : Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

### NOTE

La phase Amplitude Modulation est décalée avec Sine.

### Extended LFO (2nd LFO Extended LFO)

Bascule entre l'ancien jeu de réglages Speed (2nd LFO Speed) (Off : 0–99) et un nouveau jeu de réglages affichant une résolution supérieure (On : 0–415) pour la vitesse (LFO Speed).

Pour conserver la compatibilité des données créées avec les anciens réglages, réglez ce paramètre sur Off.

Paramètres : Off, On

### Speed (2nd LFO Speed)

Règle la vitesse des changements de LFO Wave (2nd LFO Wave).

Paramètres : 0–99 (lorsque Extended LFO est réglé sur Off), 0–415 (lorsque Extended LFO est réglé sur On)

### Phase (2nd LFO Phase)

Vous pouvez définir la phase initiale pour le temps de réinitialisation de LFO Wave (2nd LFO Wave).

Paramètres : 0°, 90°, 180°, 270°

### Delay (2nd LFO Delay Time)

Règle la durée de l'ouverture par fondu sonore de l'effet 2nd LFO après que vous avez relâché la touche et que le temps de retard défini sous Delay s'est écoulé.

Paramètres : 0–99

### Key On Reset (2nd LFO Key On Reset)

Réinitialise l'oscillation de 2nd LFO lorsqu'une touche est enfoncée.

Paramètres : Off, On

### **Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)**

Ce paramètre crée un effet de vibrato (changements cycliques de la hauteur de ton) en utilisant LFO Wave (2nd LFO Wave) et vous permet de spécifier la profondeur de modulation du filtre par l'OBF.

Paramètres : 0–99

### **Pitch Modulation Operator Depth Ratio 1~8 (2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset)**

Définit la profondeur de modulation par les signaux de l'OBF définis sous Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth).

Paramètres : 0–7

### **Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)**

Ce paramètre crée des changements cycliques du volume en utilisant LFO Wave (2nd LFO Wave) et vous permet de spécifier la profondeur de modulation du filtre par l'OBF.

Paramètres : 0–99

### **Amplitude Modulation Operator Depth Ratio 1~8 (2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset)**

Définit la profondeur de modulation par les signaux de l'OBF définis sous Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth).

Paramètres : 0–7

### **Filter Modulation Depth (2nd LFO Filter Modulation Depth)**

Ce paramètre crée des changements cycliques de la fréquence de coupure du filtre en utilisant LFO Wave (2nd LFO Wave) et vous permet de spécifier la profondeur de modulation du filtre par l'OBF.

Paramètres : 0–99

# Part Edit (FM-X) Operator Edit Écrans

La partie normale (FM-X) est composée de huit opérateurs.

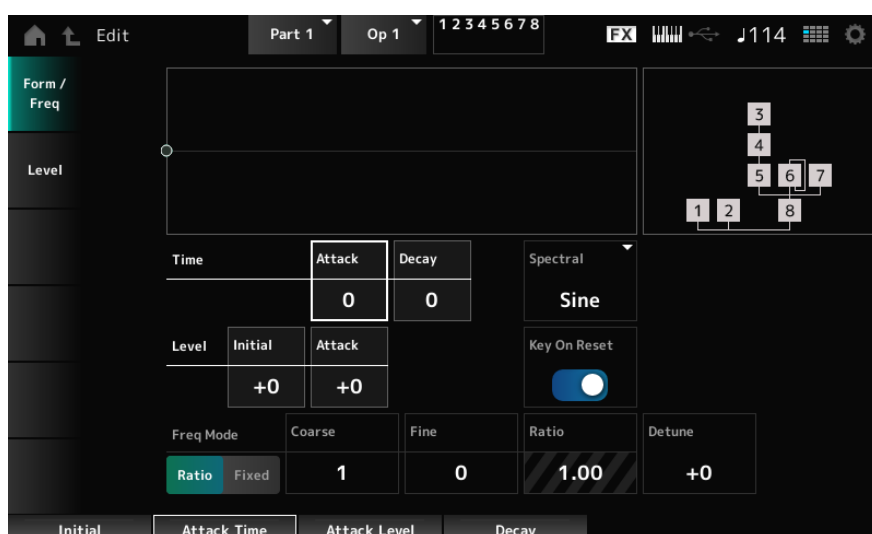
Part Edit(FM-X) comprend Part Common Edit (pour définir les paramètres de l'ensemble de la partie) et Operator Edit (pour définir les paramètres de chaque opérateur).

## Form/Freq

Sur l'écran Form/Freq, vous pouvez définir la forme d'onde et la fréquence de l'opérateur.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de [EDIT/↺] → Part → sélection de Operator → Form/Freq



### Attack Time (PEG Attack Time)

Définit le temps nécessaire à la hauteur de ton pour changer à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'au moment où elle atteint la valeur définie pour Attack Level (PEG Attack Level).

Paramètres : 0–99

### Decay Time (PEG Decay Time)

Définit le temps nécessaire pour que la hauteur de ton change, depuis la valeur définie pour Attack Level (PEG Attack Level) jusqu'au moment où le PEG atteint la valeur 0.

Paramètres : 0–99

### Initial Level (PEG Initial Level)

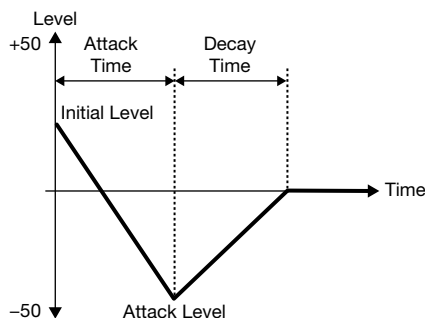
Règle la hauteur de ton au moment où vous appuyez sur la touche.

Paramètres : –50–+0–+50

### Attack Level (PEG Attack Level)

Règle la hauteur de ton de façon à ce qu'elle change à partir de Initial Level (PEG Initial Level) après qu'une touche a été enfoncée.

Paramètres : -50—+0—+50



### Spectral (Spectral Form)

Définit la forme d'onde de l'opérateur sélectionné.

Paramètres : Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

**Sine** : onde sinusoïdale sans harmoniques

**All 1** : onde avec harmoniques dans une large bande spectrale

**All 2** : onde avec harmoniques dans une bande spectrale étroite

**Odd 1** : onde contenant des harmoniques impaires dans une large bande spectrale

**Odd 2** : onde contenant des harmoniques impaires dans une bande spectrale étroite

**Res 1** : onde avec un pic sur une harmonique particulière dans une large bande spectrale

**Res 2** : onde avec un pic sur une harmonique particulière dans une bande spectrale étroite

### Skirt (Spectral Skirt)

Définit la largeur de la bande de transition (skirt). Plus la valeur est faible, plus la bande de transition se rétrécit pour renforcer une harmonique particulière.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Spectral (Spectral Form) est réglé sur Sine.

Paramètres : 0–7

## Resonance (Spectral Resonance)

Définit la sensibilité de l'effet de résonance du paramètre Spectral.

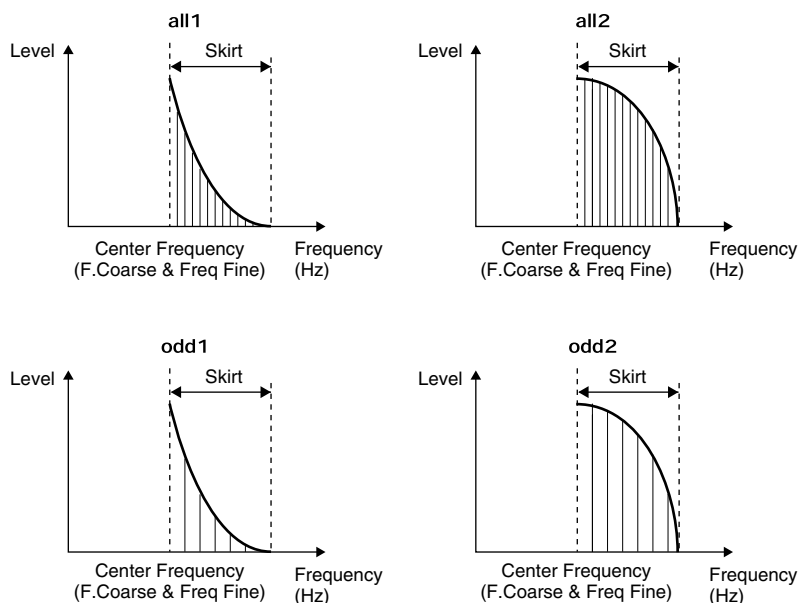
La fréquence centrale sera décalée vers les harmoniques d'ordre supérieur afin que vous puissiez créer l'effet de résonance ou ajouter des caractéristiques spéciales au son.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Spectral (Spectral Form) est réglé sur Res 1 ou Res 2.

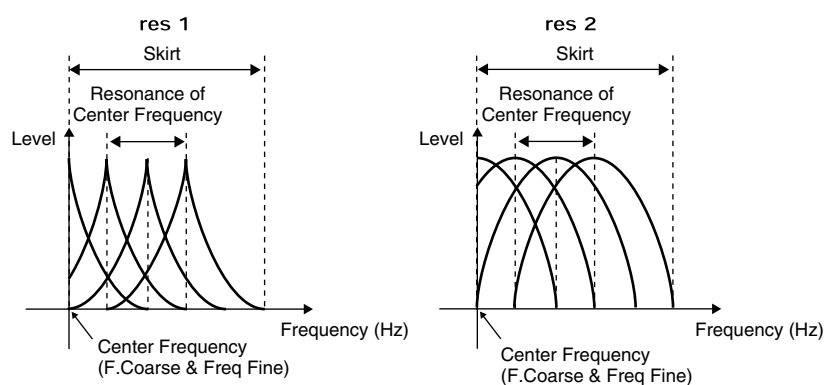
Paramètres : 0–99

Sine est une forme d'onde simple contenant uniquement l'onde fondamentale sans harmoniques, tandis que d'autres formes d'onde contiennent des harmoniques. Par conséquent, si vous réglez Form sur une onde autre que Sine, les paramètres liés aux harmoniques et à ses valeurs « crêtes » (formants) seront disponibles.

Vous trouverez ci-dessous quelques paramètres spécifiques pour contrôler chaque onde expliqués dans Spectral.



Vous pouvez augmenter le nombre d'harmoniques en augmentant la valeur de Skirt pour élargir la bande spectrale.



L'augmentation de la valeur de Resonance déplace la fréquence centrale vers des harmoniques d'ordre supérieur.

Resonance est réglé sur 0 : décale vers la première harmonique.

Resonance est réglé sur 99 : décale vers la 100e harmonique.

### Key On Reset (Oscillator Key On Reset)

Réinitialise l'oscillation de l'oscillateur lorsqu'une touche est enfoncée.

Paramètres : Off, On

**Off** : si vous jouez une note sans réinitialiser l'oscillateur, la forme d'onde du signal démarre indépendamment de la phase à ce moment-là.

### Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Définit la façon dont la hauteur de ton réagit à la vitesse ou à la force avec laquelle est frappée la touche du clavier.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Freq Mode (Oscillator Frequency Mode) est réglé sur Fixed.

Paramètres : -7—+0—+7

**Valeur positive** : plus la vitesse est rapide, plus la hauteur de ton est élevée.

**0** : aucun changement

**Valeur négative** : plus la vitesse est rapide, plus la hauteur de ton est basse.

### Freq Mode (Oscillator Frequency Mode)

Détermine la hauteur de ton en sortie de l'opérateur.

Paramètres : Ratio, Fixed

**Ratio** : définit la hauteur de ton en sortie en fonction de la touche.

**Fixed** : définit la hauteur de ton en fonction du réglage Coarse ou Fine, quelle que soit la hauteur de ton de la touche enfoncée.

### Coarse (Coarse Tune)

Règle la hauteur de ton en sortie de chaque opérateur.

Paramètres : Lorsque Freq Mode est réglé sur Ratio : 0–31, lorsque Freq Mode est réglé sur Fixed : 0–21

### Fine (Fine Tune)

Règle précisément la hauteur de ton en sortie de chaque opérateur.

Paramètres : Lorsque Freq Mode est réglé sur Ratio : 0–99, lorsque Freq Mode est réglé sur Fixed : 0–127

### Detune

définit hauteur de ton en sortie de chaque opérateur sur une valeur légèrement supérieure ou inférieure.

Si la même valeur est définie pour Coarse (Coarse Tune) ou Fine (Fine Tune), l'opérateur ayant le paramètre Detune présentera de légères différences de hauteur de ton. Cela vous permet de créer un son ou un effet de chorus plus chaud.

Paramètres : -15—+0—+15

### Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Définit la différence de hauteur de ton entre deux touches adjacentes. Ce paramètre n'est disponible que lorsque Freq Mode (Oscillator Frequency Mode) est réglé sur Fixed.

Paramètres : 0–99

**0** : il n'y a aucune différence de hauteur de ton entre les deux touches adjacentes et toutes les touches sont jouées à la hauteur de ton définie sous Coarse ou Fine.

**99** : la différence de hauteur entre deux touches adjacentes est réglée sur un demi-ton.

# Level

L'écran Level permet de définir les paramètres généraux de l'opérateur.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de [EDIT/↺] → Part → sélection de Operator → Level



### Hold Time (AEG Hold Time)

Définit le temps nécessaire à la valeur pour changer à partir du moment où vous avez appuyé sur une touche du clavier jusqu'au moment où elle atteint la valeur définie par le paramètre Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level).

Paramètres : 0–99

### Attack Time (AEG Attack Time)

Définit le temps nécessaire à la valeur pour changer à partir du moment où vous avez appuyé sur une touche du clavier jusqu'au moment où elle atteint la valeur définie par le paramètre Attack Level (AEG Attack Level).

Paramètres : 0–99

### Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Définit le temps nécessaire au volume pour passer de Attack Level (AEG Attack Level) à Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Paramètres : 0–99

### Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Définit le temps nécessaire au volume pour passer de Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) à Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level).

Paramètres : 0–99

### Release Time (AEG Release Time)

Définit le temps nécessaire à la valeur pour changer à partir du moment où vous avez relâché la touche jusqu'au moment où elle atteint la valeur définie par le paramètre Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level).

Paramètres : 0–99

### Attack Level (AEG Attack Level)

Définit la valeur à modifier après qu'une touche a été enfoncée.

Paramètres : 0–99

### Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Définit la valeur suivante à modifier à partir de Attack Level (AEG Attack Level).

Paramètres : 0–99

### Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)

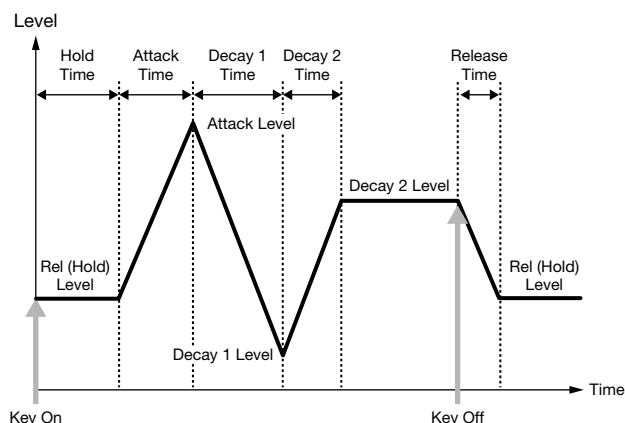
Définit la valeur conservée lorsque la touche est maintenue enfoncée.

Paramètres : 0–99

### Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level)

Définit la valeur finale à atteindre une fois que la touche est relâchée.

Paramètres : 0–99



### Level (Operator Level)

Définit le niveau de sortie de l'opérateur.

Paramètres : 0–99

### Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Détermine la façon dont le niveau réagit à la vitesse ou à la force avec laquelle est frappée la touche du clavier.

Paramètres : –7–+0–+7

**Valeur positive** : plus la vitesse est rapide, plus le volume est fort.

**0** : aucun changement, quel que soit le réglage de la vitesse.

**Valeur négative** : plus la vitesse est lente, plus le volume est fort.

### Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Définit la façon dont la vitesse de changement de niveau dans l'AEG réagit à la position de la touche.

Paramètres : 0–7

**Valeur positive** : plus la note jouée est grave, plus le volume de l'AEG change lentement ; plus la note jouée est aiguë, plus le volume de l'AEG change rapidement.

**0** : aucun changement de volume de l'AEG quelle que soit la position de la touche.

### Break Point (Level Scaling Break Point)

Définit le numéro de note pour le point de rupture de l'échelle d'amplitude.

Paramètres : A–1–C8

### Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth)

### Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth)

Définit la pente de la courbe de changement.

Paramètres : 0–99



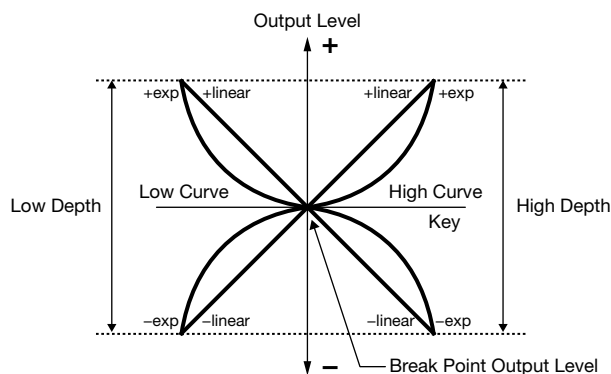
### Curve Lo (Level Scaling Low Curve)

### Curve Hi (Level Scaling High Curve)

Définit la courbe du changement de l'échelle d'amplitude.

Paramètres : -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

Le clavier est divisé en deux sections au niveau de Break Point. Définissez Curve Lo pour la pente de la courbe sur le côté gauche et Lvl/Key Lo pour la pente de la courbe sur le côté droit. De même, définissez Curve Hi pour sélectionner la courbe du côté droit et Lvl/Key Hi pour la pente de la courbe.



Le niveau de la touche au Break Point est le même que le niveau de sortie fixé sous Level (Operator Level).

Les touches à gauche de Break Point permettent de corriger le niveau de sortie selon la courbe définie sous Curve Lo et Lvl/Key Lo. Les touches à droite du point de rupture permettent de corriger le niveau de sortie selon la courbe définie sous Curve Hi et Lvl/Key Hi.

Le niveau de sortie des courbes Exp change de façon exponentielle, tandis que le niveau de sortie des courbes Linear change de façon linéaire. Dans les deux cas, les variations du niveau de sortie sont d'autant plus importantes que la touche est éloignée du Break Point.

# Part Edit (AN-X) Part Common Edit Écrans

La partie normale (AN-X) se compose de trois oscillateurs et de bruit.

Part Edit (AN-X) comprend Part Common Edit pour définir les paramètres de l'ensemble de la partie, Oscillator Edit pour définir les paramètres de chaque oscillateur et Noise Edit pour éditer le bruit.

## General/Pitch

### Part Settings

Identique à General/Pitch → Part Settings sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Zone Settings

Identique à General/Pitch → Zone Settings sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### AN-X Settings

Sur l'écran AN-X Settings, vous pouvez définir les paramètres spécifiques au générateur de sons AN-X.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → AN-X Settings



### Unison

Crée une sensation d'épaisseur en superposant plusieurs sons.

Paramètres : Off, 2, 4

### Unison Detune

Définit de combien la hauteur du son superposé doit être décalée.

Paramètres : 0–15

### Unison Spread

Définit la manière dont les sons superposés sont répartis dans le champ stéréo.

Paramètres : 0–15

## OSC Reset

Spécifie comment réinitialiser l'oscillateur.

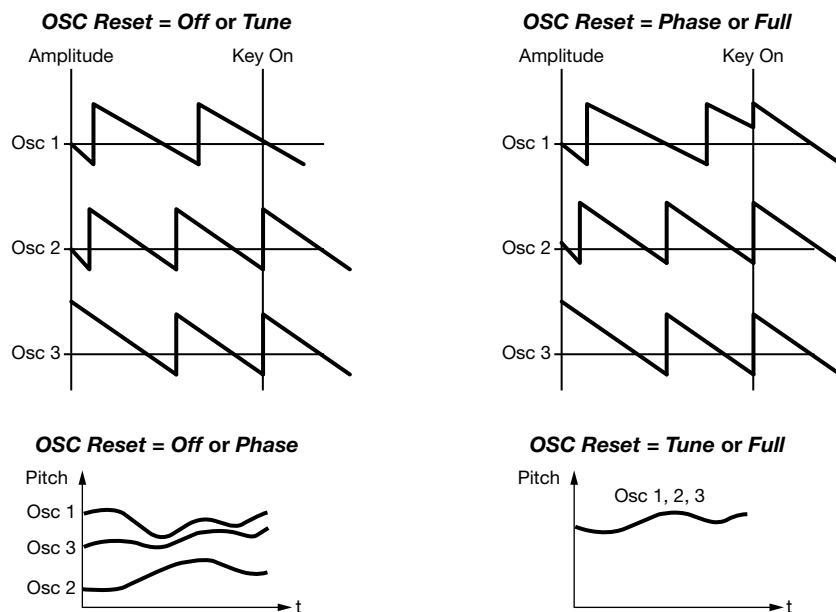
Paramètres : Off, Phase, Tune, Full

**Off** : ne se réinitialise pas.

**Phase** : réinitialise la phase des OSC 1 à 3 à l'activation de la touche.

**Tune** : uniformise la hauteur de ton des OSC 1 à 3.

**Full** : active simultanément Phase et Tune.



## Voltage Drift

Spécifie la hauteur de ton de l'oscillateur et la variation de Filter Cutoff. Ces variations sont également affectées par Ageing.

Paramètres : 0–127

**0** : pas de variation

**64** : standard

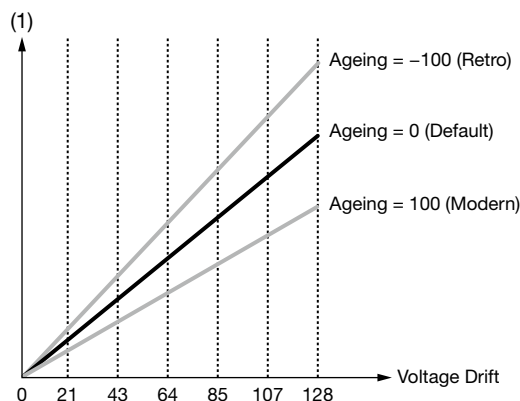
**127** : variation maximale

## Ageing

Ajuste la réponse en fréquence ainsi que OSC Pitch, Filter Cutoff et EG Time en fonction de l'âge virtuel du modèle d'instrument.

Paramètres : –100 (ancien) – +100 (nouveau)

## ■ Voltage Drift et Ageing



(1) Variations de Cutoff ou Pitch

### **Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)**

Modifie le son en réglant la fréquence de coupure du filtre. Lorsque le filtre passe-bas est sélectionné, des valeurs plus élevées donnent ici un son plus clair et des valeurs plus faibles donnent un son plus sombre.

Ce paramètre est spécifié comme une valeur de décalage par rapport à la fréquence de coupure du filtre.

Paramètres : -64--+0--+63

### **Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)**

Ajoute des caractéristiques spéciales au son en ajustant le niveau du signal près de la fréquence de coupure.

Ce paramètre est spécifié comme une valeur de décalage par rapport à la résonance du filtre.

Paramètres : -64--+0--+63

### **Filter Offset FEG Depth**

Définit la plage de profondeur de la variation de la fréquence de coupure contrôlée par le FEG.

Paramètres : -64--+0--+63

### **Filter Type**

L'écran Filter Type s'ouvre.

### **Filter EG**

L'écran Filter EG s'ouvre.

### **AEG Offset Attack (AEG Attack Time)**

Définit le temps nécessaire pour que le volume change entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et celui où il atteint le volume maximum.

Définit la valeur de décalage sur Attack (Amplitude EG Attack Time).

Paramètres : -64--+0--+63

### **AEG Offset Decay (AEG Decay Time)**

Définit le temps nécessaire pour que le volume change après avoir atteint le maximum.

Définit la valeur de décalage sur Decay (Amplitude EG Decay Time).

Paramètres : -64--+0--+63

### **AEG Offset Sustain (AEG Sustain Level)**

Définit le volume qui est maintenu après le temps de chute.

Définit la valeur de décalage sur Sustain (Amplitude EG Sustain Level).

Paramètres : -64--+0--+63

### **AEG Offset Release (AEG Release Time)**

Définit le temps de chute du son une fois que vous avez relâché la touche.

Définit la valeur de décalage sur Release (Amplitude EG Release Time).

Paramètres : -64--+0--+63

### **Amp EG**

L'écran Amp EG s'ouvre.

## Pitch

Cet écran est le même que celui ouvert depuis General/Pitch → Pitch sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit, à ceci près que seule la pente du legato (Portamento Legato Slope) est désactivée.

## Pitch EG

Sur l'écran Pitch EG, vous pouvez définir le générateur d'enveloppe de filtre.

Vous pouvez l'utiliser pour définir la manière dont le temps change au fil du temps, entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et celui où le son diminue.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch EG



### Attack (Pitch EG Attack Time)

Définit le temps nécessaire pour que l'EG change entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et celui où il atteint le maximum.

Paramètres : 0–255

### Decay (Pitch EG Decay Time)

Définit le temps nécessaire à l'EG pour passer du niveau maximal au niveau Sustain (Pitch EG Sustain Level).

Paramètres : 0–255

### Sustain (Pitch EG Sustain Level)

Règle le niveau de maintien.

Paramètres : 0–511

### Release (Pitch EG Release Time)

Définit le temps nécessaire à l'EG pour atteindre la valeur de 0 une fois que vous avez relâché la touche.

Paramètres : 0–255

### Time/Vel (Pitch EG Time Velocity Sensitivity)

Définit la façon dont la vélocité modifie l'EG au fil du temps.

Plus la valeur est grande, plus l'EG évolue rapidement lorsque les touches sont jouées avec une vélocité rapide.

Paramètres : –255–+0–+255

### PEG Depth - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch EG Depth)

Règle le changement de hauteur maximal pour l'EG (en cents). Plus la profondeur s'éloigne de la valeur 0, plus la plage de changement de hauteur de ton est importante.

Paramètres : –4800 cent – +0 – +4800 cent

**0** : aucun changement

**Valeur négative** : le changement de hauteur de ton est inversé.

### PEG Depth/Vel - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch EG Depth Velocity Sensitivity)

Définit la façon dont la plage de profondeur du changement de hauteur de ton contrôlée par le PEG réagit à la vitesse ou à la force de la frappe.

Paramètres : –255 – +0 – +255

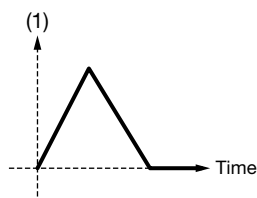
**Valeur positive** : des valeurs de vitesse plus rapides élargissent la plage de profondeur du changement de hauteur de ton contrôlé par le PEG, tandis que des valeurs plus lentes la réduisent.

**0** : aucun changement du PEG, quel que soit le réglage de la vitesse.

**Valeur négative** : des valeurs de vitesse plus rapides réduisent la plage de profondeur du changement de hauteur de ton contrôlé par le PEG, tandis que des valeurs plus lentes l'élargissent.

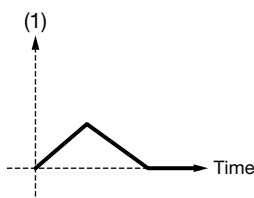
#### Lorsque la valeur est positive

Vitesse rapide (la plage de profondeur du changement de hauteur de ton est plus large)



(1) Profondeur de la hauteur de ton

Vitesse lente (la plage de profondeur du changement de hauteur de ton est plus étroite)

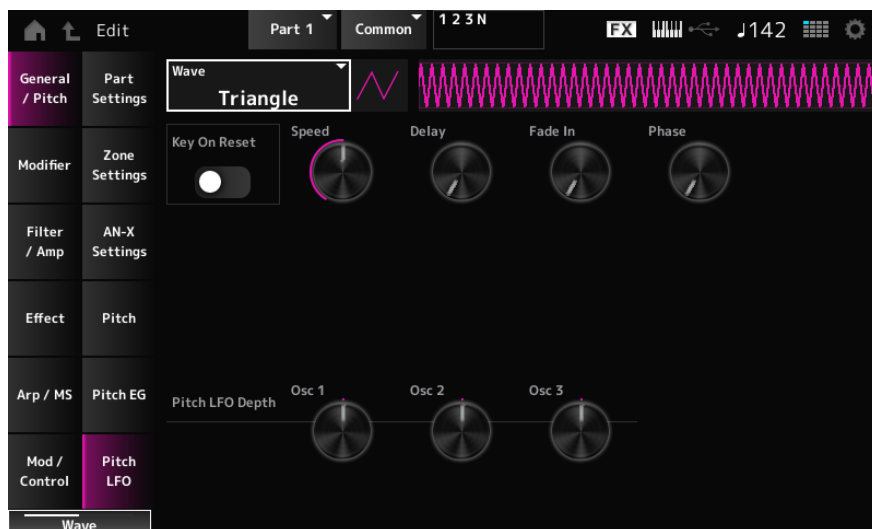


## Pitch LFO

L'écran Pitch LFO permet de régler l'OBF de la hauteur de ton.

### Opération

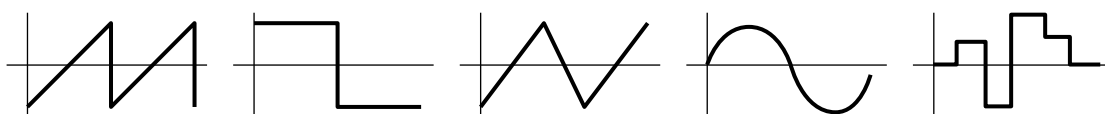
[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch LFO



### Wave (Pitch LFO Wave)

Sélectionne l'onde d'OBF et définit le type de changements cycliques des OBF.

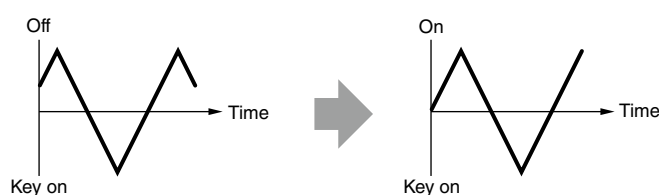
Paramètres : Saw, Square, Triangle, Sine, Random



### Key On Reset (Pitch LFO Key On Reset)

Réinitialise la phase de l'OBF lorsqu'une touche est enfoncée.

Paramètres : Off, On



### Speed (Pitch LFO Speed)

Règle la vitesse des changements de l'onde d'OBF.

Paramètres : 0–415

### Delay (Pitch LFO Decay Time)

Définit le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OBF prend effet.

Paramètres : 0–127

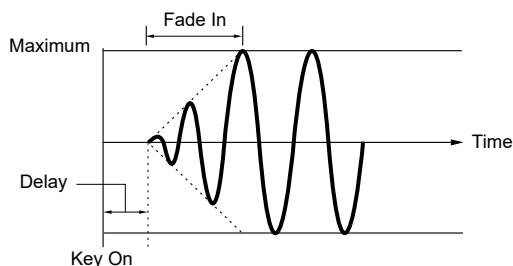
### Fade In (Pitch LFO Fade In Time)

Règle la durée de l'ouverture par fondu sonore de l'effet de l'OFB après que vous avez relâché la touche et que le temps de retard défini sous Delay s'est écoulé. Plus la valeur est élevée, plus le temps nécessaire à l'effet de l'OFB pour atteindre le maximum est long.

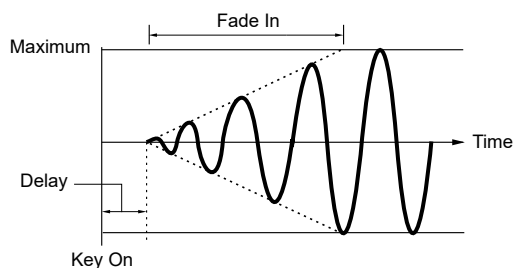
Paramètres : 0–214

0 : l'OFB passe à la valeur maximale sans ouverture par fondu sonore.

#### Lorsque la valeur est faible



#### Lorsque la valeur est élevée

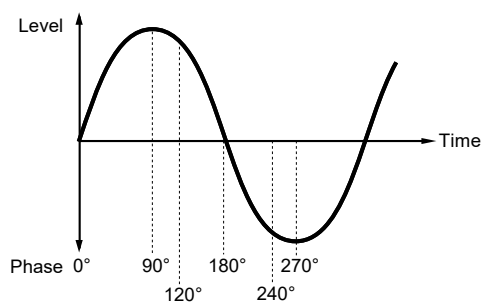


### Phase (Pitch LFO Phase)

Règle la phase pour réinitialiser l'onde lorsqu'une touche est enfoncée.

Paramètres : 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

#### Phase de l'onde



### Pitch LFO Depth - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch LFO Depth)

Définit la plage de profondeur du changement de hauteur de ton contrôlé par l'OFB. Plus la profondeur s'éloigne de la valeur 0, plus la plage de changement de hauteur de ton est importante.

Paramètres : –4800 cent – +0 – +4800 cent

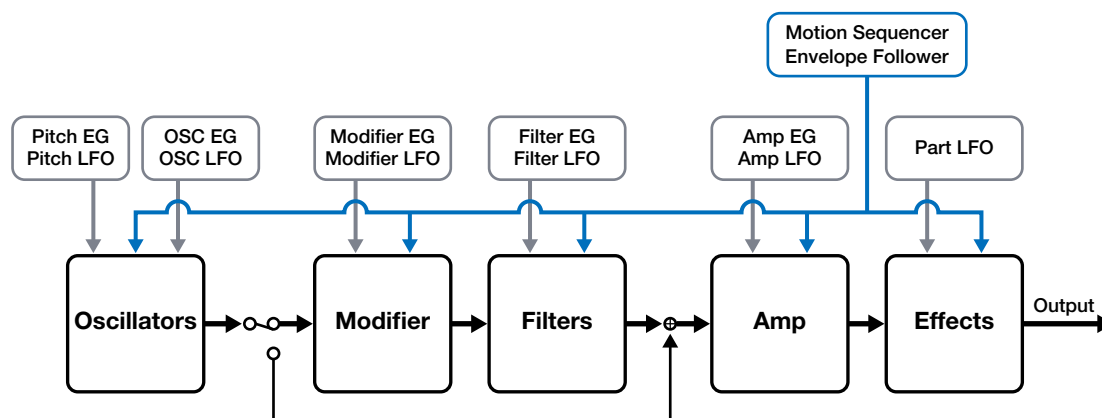
0 : aucun changement

**Valeur négative** : le changement de hauteur de ton est inversé.



## Modifier

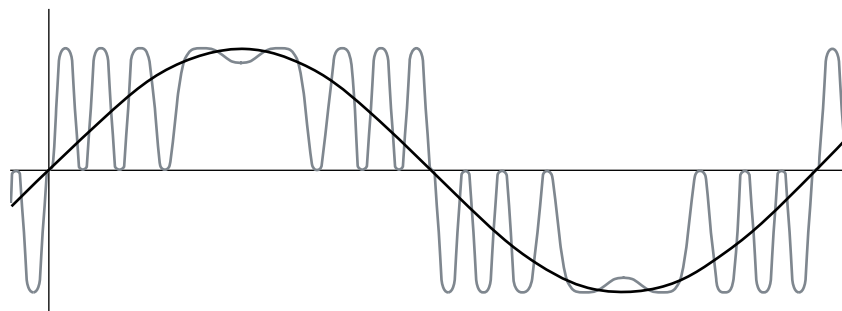
Modifier est un bloc de fonctions permettant d'ajouter de la distorsion à la sortie du signal du bloc OSC et des harmoniques au son.



## Wave Folder

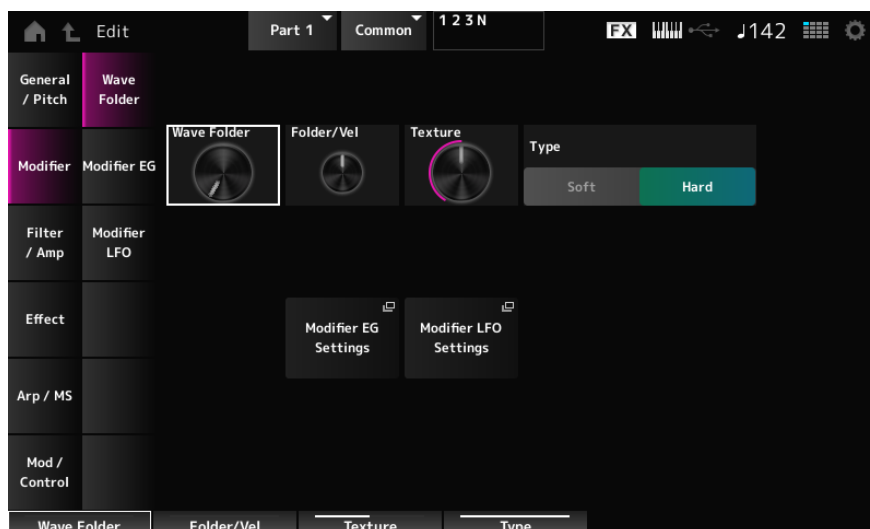
Wave Folder est un effet créé en pliant les formes d'onde en fonction de la valeur spécifiée. Cet effet vous permet de créer des changements homogènes, des distorsions les plus délicates jusqu'au chaos sonore. Le générateur de sons AN-X vous permet d'utiliser cet effet indépendamment sur chaque note.

Différents contrôleurs, dont l'EG, l'OBF, Velocity (Vélocité) et Polyphonic Aftertouch (Modification ultérieure polyphonique) peuvent contrôler cet effet en temps réel.



## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Modifier → Wave Folder



**Wave Folder (Modifier Wave Folder)**

Spécifie le degré de pliage de l'onde.

Paramètres : 0–255

**Folder/Vel (Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity)**

Définit la façon dont Wave Folder réagit à la vitesse.

Paramètres : –255–+0–+255

**Texture (Modifier Wave Folder Texture)**

Modifie la texture de Wave Folder.

Paramètres : 0–255

**Folder Type (Modifier Wave Folder Type)**

Change le type de Wave Folder.

Paramètres : Soft, Hard

**Modifier EG Settings**

L'écran Modifier EG s'ouvre.

**Modifier LFO Settings**

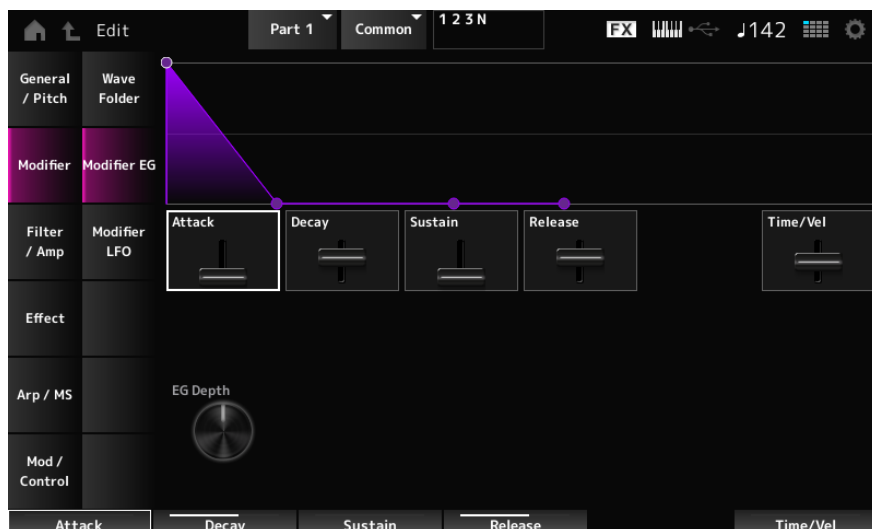
L'écran Modifier LFO s'ouvre.

## Modifier EG

Sur l'écran Modifier EG, vous pouvez régler le générateur d'enveloppe de Modifier.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺↻] → Modifier → Modifier EG



### Attack (Modifier EG Attack Time)

Définit le temps nécessaire pour que l'EG change entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et celui où il atteint le maximum.

Paramètres : 0–255

### Decay (Modifier EG Decay Time)

Définit le temps nécessaire à l'EG pour passer du niveau maximal au niveau Sustain (Modifier EG Sustain Level).

Paramètres : 0–255

### Sustain (Modifier EG Sustain Level)

Règle le niveau de maintien.

Paramètres : 0–511

### Release (Modifier EG Release Time)

Définit le temps nécessaire à l'EG pour atteindre la valeur de 0 une fois que vous avez relâché la touche.

Paramètres : 0–255

### Time/Vel (Modifier EG Velocity Sensitivity)

Définit la façon dont la vitesse modifie l'EG au fil du temps.

Plus la valeur est grande, plus l'EG évolue rapidement lorsque les touches sont jouées avec une vitesse rapide.

Paramètres : –255–+0–+255

### EG Depth (Modifier Wave Folder EG Depth)

Définit la façon dont Wave Folder réagit à Modifier EG.

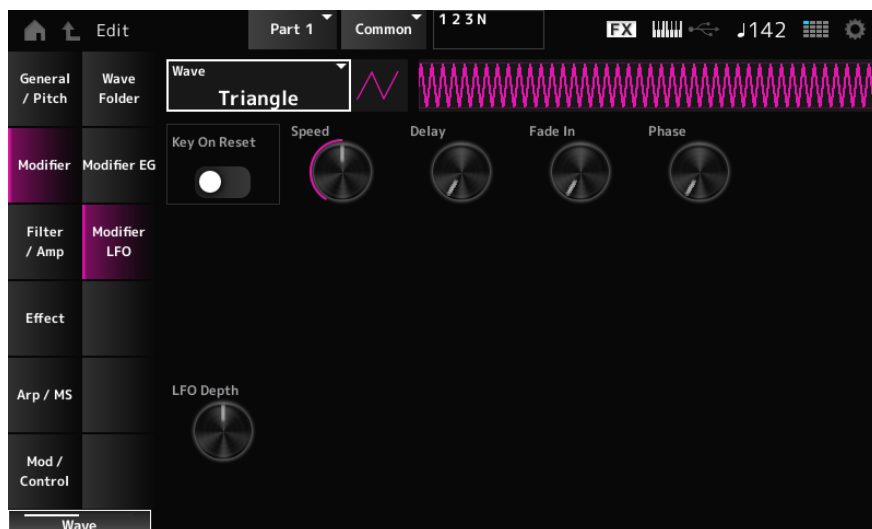
Paramètres : –127–+0–+127

## Modifier LFO

L'écran Modifier LFO permet de régler Modifier LFO.

### Opération

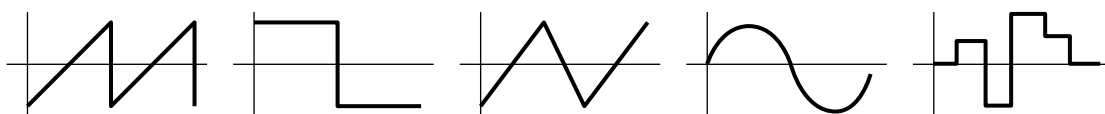
[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Modifier → Modifier LFO



### Wave (Modifier LFO Wave)

Sélectionne l'onde d'OFB et définit le type de changements cycliques des OFB.

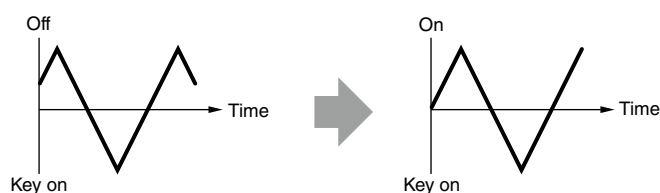
Paramètres : Saw, Square, Triangle, Sine, Random



### Key On Reset (Modifier LFO Key On Reset)

Réinitialise la phase de l'OFB lorsqu'une touche est enfoncée.

Paramètres : Off, On



### Speed (Modifier LFO Speed)

Règle la vitesse des changements de l'onde d'OFB.

Paramètres : 0–415

### Delay (Modifier LFO Decay Time)

Définit le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OFB prend effet.

Paramètres : 0–127

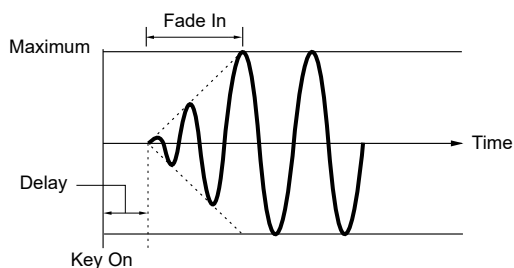
### Fade In (Modifier LFO Fade In Time)

Règle la durée de l'ouverture par fondu sonore de l'effet de l'OBF après que vous avez relâché la touche et que le temps de retard défini sous Delay s'est écoulé. Plus la valeur est élevée, plus le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour atteindre le maximum est long.

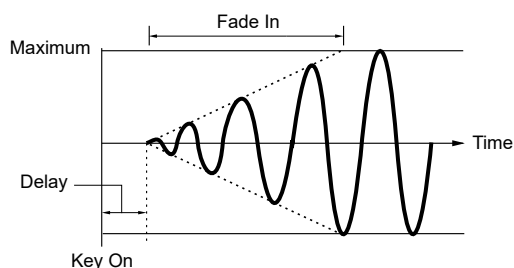
Paramètres : 0–214

0 : l'OBF passe à la valeur maximale sans ouverture par fondu sonore.

#### Lorsque la valeur est faible



#### Lorsque la valeur est élevée

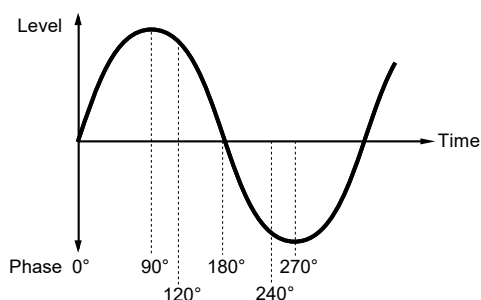


### Phase (Modifier LFO Phase)

Règle la phase pour réinitialiser l'onde lorsqu'une touche est enfoncée.

Paramètres : 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

#### Phase de l'onde



### LFO Depth (Modifier Wave Folder LFO Depth)

Définit la façon dont Wave Folder réagit à Modifier LFO. Plus la profondeur s'éloigne de la valeur 0, plus la plage de changement de hauteur de ton est importante.

Paramètres : -127–+0–+127

0 : aucun changement

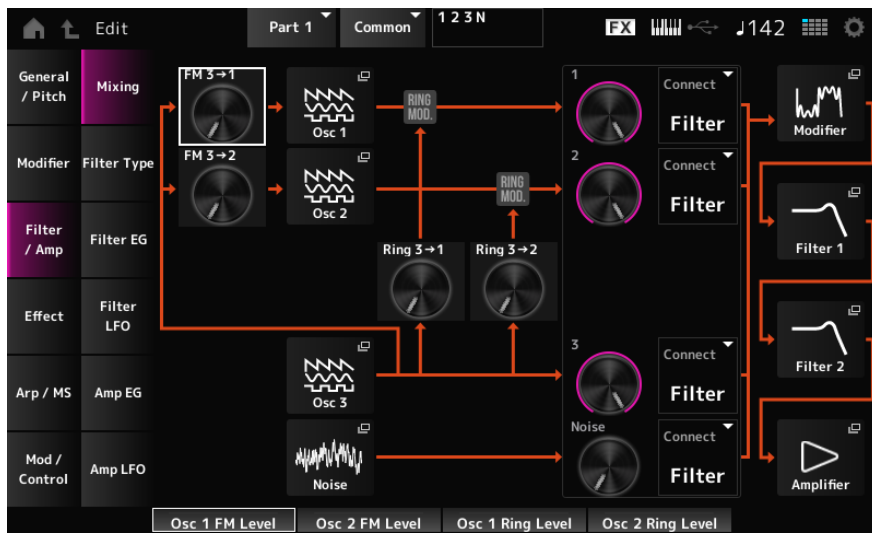
Valeur négative : le changement de hauteur de ton est inversé.

## Mixing

Sur l'écran Mixing, vous pouvez régler la sortie de chaque oscillateur tout en vérifiant le schéma du flux de signal de la partie AN-X.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Mixing



### FM 3 → 1 (Oscillator 1 FM Level)

### FM 3 → 2 (Oscillator 2 FM Level)

Définit la manière dont l'OSC3 module l'OSC1 et l'OSC2 en utilisant la modulation de fréquence (FM).

Paramètres : 0–255

### Osc 1 (Oscillator 1)

### Osc 2 (Oscillator 2)

### Osc 3 (Oscillator 3)

Ouvre l'écran OSC/Tune pour Oscillator Edit.

### Noise

L'écran Noise s'affiche.

Utile pour créer divers sons de type SFX en utilisant des filtres tels que VCF et HPF sur les signaux de bruit.

### Ring 3 → 1 (Oscillator 1 Ring Level)

### Ring 3 → 2 (Oscillator 2 Ring Level)

Définit la manière dont l'OSC3 module l'OSC1 et l'OSC2 en utilisant la modulation en anneau.

Paramètres : 0–255

### 1 (Oscillator 1 Out Level)

### 2 (Oscillator 2 Out Level)

### 3 (Oscillator 3 Out Level)

### Noise (Noise Out Level)

1, 2 et 3 servent à régler le volume de l'oscillateur.

Noise permet de régler le niveau du signal émis par l'unité de bruit. Vous pouvez contrôler la balance de niveau avec d'autres signaux tels que OSC 1, OSC 2 et Ring Modulator.

Paramètres : 0–511

### Connect 1 (Oscillator 1 Out Select)

### Connect 2 (Oscillator 2 Out Select)

### Connect 3 (Oscillator 3 Out Select)

### Noise Connect (Noise Out Select)

Définit la destination de sortie des oscillateurs et du bruit (Noise).

Paramètres : Filter, Amp

### Modifier

Modifier → Wave Folder s'affiche.

### Filter 1

### Filter 2

Filter/Amp → Filter Type s'affiche.

### Amplifier

Filter/Amp → Amp EG s'affiche.

## Filter Type

Sur l'écran Filter Type, vous pouvez sélectionner le type de filtre.

Les paramètres disponibles varient en fonction du type de filtre que vous y avez sélectionné.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter Type



### Filter 1 Type

### Filter 2 Type

Règle le filtre.

Les filtres disponibles pour l'AN-X sont regroupés en trois types : LPF, HPF et BPF.

Paramètres : Thru, LPF24, LPF18, LPF12, LPF6, HPF24, HPF18, HPF12, HPF6, BPF12, BPF6

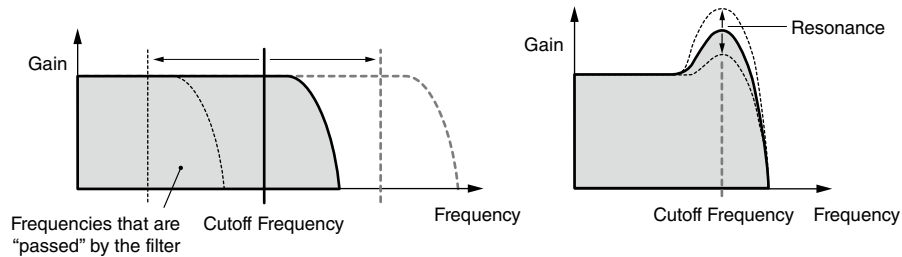
- **LPF**

Coupe les signaux au-dessus de la valeur définie pour Cutoff Frequency. Il s'agit d'un type très répandu et particulièrement utile pour produire des sons de synthétiseur classiques.

Le son devient plus brillant à mesure que vous augmentez la fréquence de coupure, car le filtre laisse passer davantage de signaux.

Le son devient plus sombre à mesure que vous diminuez la fréquence de coupure, car le filtre laisse passer moins de signaux ou les coupe.

Il est possible de produire un son de « crête » original en augmentant la résonance ou en renforçant le niveau du signal près de la fréquence de coupure.



**LPF24** : -24 dB/oct

**LPF18** : -18 dB/oct

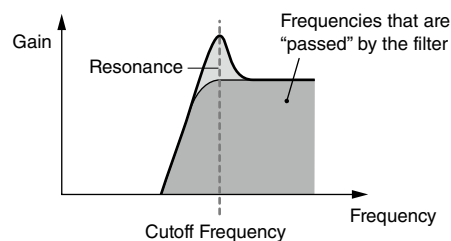
**LPF12** : -12 dB/oct

**LPF6** : -6 dB/oct

- **HPF**

Type de filtre qui laisse uniquement passer les signaux supérieurs à la fréquence de coupure.

Il est possible de produire un son de « crête » original en augmentant la résonance ou en renforçant le niveau du signal près de la fréquence de coupure.



**HPF24** : -24 dB/oct

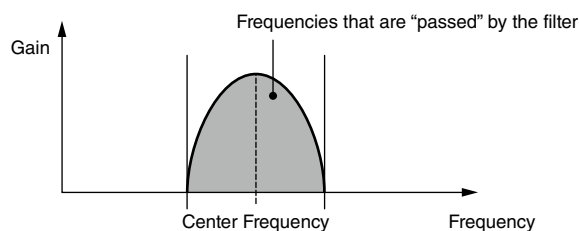
**HPF18** : -18 dB/oct

**HPF12** : -12 dB/oct

**HPF6** : -6dB/oct

- **BPF**

Type de filtre qui ne laisse passer que les signaux d'une bande de fréquence spécifique (fréquence de coupure) et coupe tous les autres.



**BPF12** : -12dB/oct

**BPF6** : -6dB/oct



### **Cutoff (Filter Cutoff)**

Définit la fréquence de coupure. La fréquence définie ici est utilisée par le filtre défini sous Filter Type.

Paramètres : 0–1023

### **Resonance (Filter Resonance)**

Définit l'amplitude de la résonance. Ce paramètre peut ne pas être disponible en fonction de Filter Type.

Paramètres : 0–255

### **Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)**

Détermine la façon dont la fréquence de coupure réagit à la vitesse ou à la force avec laquelle est frappée la touche du clavier.

Paramètres : –255–+0–+255

**Valeur positive** : plus la vitesse est grande, plus la valeur de la fréquence de coupure devient élevée.

**0** : la fréquence de coupure ne répond pas à la vitesse.

**Valeur négative** : plus la vitesse est lente, plus la valeur de la fréquence de coupure devient élevée.

### **Resonance/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)**

Définit la façon dont le niveau de résonance réagit à la vitesse ou à la force avec laquelle est frappée la touche du clavier. Ce paramètre peut ne pas être disponible en fonction de Filter Type.

Paramètres : –255–+0–+255

**Valeur positive** : plus la vitesse est élevée, plus la résonance le devient.

**Valeur négative** : plus la vitesse est faible, plus la résonance augmente.

**0** : la valeur de la résonance ne change pas en réponse à la vitesse.

### **Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow)**

Définit la façon dont le niveau de la fréquence de coupure du filtre réagit à la position de la touche. Lorsque la valeur est réglée sur 1oct, la hauteur de ton et la fréquence de coupure changent au même rythme.

Paramètres : Off, 1/3oct, 1/2oct, 2/3oct, 1oct, 2oct

### **Filter 1 Drive (Filter 1 Saturator Drive)**

### **Filter 2 Drive (Filter 2 Saturator Drive)**

Définit la quantité de distorsion contrôlée par la section Saturator du filtre.

Paramètres : 0.0 dB–60.0 dB (par unités de 0,75 dB)

### **Filter 1 Drive/Vel (Filter 1 Saturator Drive Velocity Sensitivity)**

### **Filter 2 Drive/Vel (Filter 2 Saturator Drive Velocity Sensitivity)**

Définit la façon dont Drive réagit à la vitesse.

Paramètres : –255–+0–+255

### **F1 Out Level (Filter 1 Out Level)**

### **F2 Out Level (Filter 2 Out Level)**

Définit le niveau de sortie du filtre.

Paramètres : –12.000 – +0.000 – +12.000 (dB) (par unités de 0,375 dB)

## Filter EG

Sur l'écran Filter EG, vous pouvez définir le générateur d'enveloppe de filtre (FEG).

Le FEG vous permet de définir le degré (ou le niveau) des changements apportés à la fréquence de coupure et la façon dont ces changements évoluent dans le temps à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'à la chute du son.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter EG



#### Attack (Filter Cutoff EG Attack Time)

Définit le temps nécessaire pour que l'EG change entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et celui où il atteint le maximum.

Paramètres : 0–255

#### Decay (Filter Cutoff EG Decay Time)

Définit le temps nécessaire à l'EG pour passer du niveau maximal au niveau Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level).

Paramètres : 0–255

#### Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level)

Règle le niveau de maintien.

Paramètres : 0–511

#### Release (Filter Cutoff EG Release Time)

Définit le temps nécessaire à l'EG pour atteindre la valeur de 0 une fois que vous avez relâché la touche.

Paramètres : 0–255

#### Time/Vel (Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity)

Définit la façon dont la fréquence de coupure réagit à la vitesse ou à la force avec laquelle est frappée la touche du clavier.

Paramètres : –255→0→+255

**Valeur positive** : plus la vitesse est rapide, plus le FEG change rapidement.

**0** : aucun changement, quel que soit le réglage de la vitesse.

**Valeur négative** : les valeurs de vitesse rapides entraînent des changements de volume FEG plus lents, tandis que les valeurs de vitesse lentes entraînent des changements de volume FEG plus rapides.

### FEG Depth - Filter 1-2 (Filter 1-2 Cutoff EG Depth)

Définit la plage de profondeur de la variation de la fréquence de coupure contrôlée par le FEG par unités de 50 cents. Plus le réglage s'éloigne de la valeur 0, plus la plage de profondeur de la fréquence de coupure devient large.

Paramètres : -9600 – +0 – +9600 (cent)

**0** : la fréquence de coupure par le FEG reste inchangée.

**Valeur négative** : les changements de fréquence de coupure sont inversés.

### FEG Depth/Vel - Filter 1-2 (Filter 1-2 Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity)

Définit la façon dont la fréquence de coupure contrôlée par le FEG répond à la vitesse ou à la force de frappe sur la touche.

Paramètres : -255—+0—+255

**Valeur positive** : Plus la vitesse est rapide, plus la plage de profondeur du changement de fréquence de coupure par le FEG est large ; plus la vitesse est lente, plus la plage de profondeur est étroite.

**0** : la fréquence de coupure ne répond pas à la vitesse.

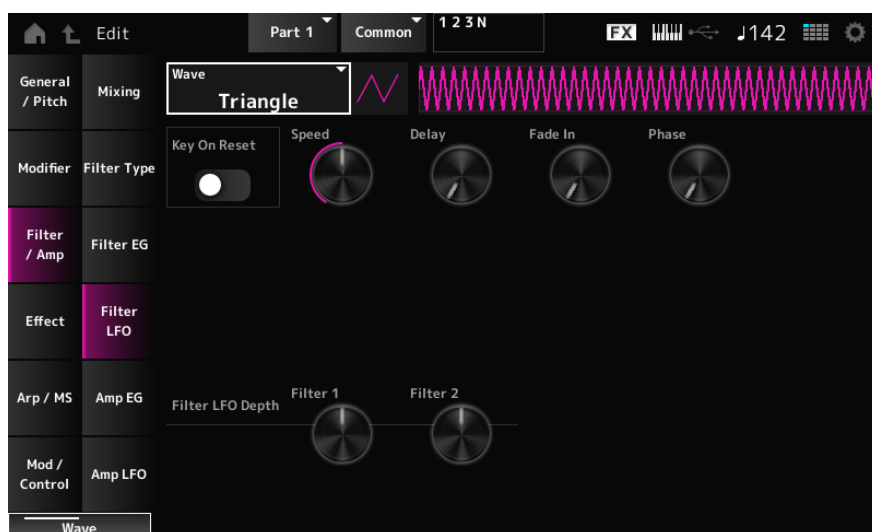
**Valeur négative** : Plus la vitesse est rapide, plus la plage de profondeur du changement de fréquence de coupure par le FEG est étroite ; plus la vitesse est lente, plus la plage de profondeur est large.

## Filter LFO

L'écran Filter LFO permet de régler l'OBF du filtre.

### Opération

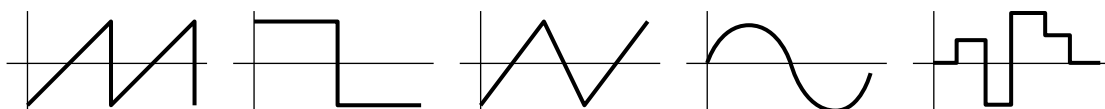
[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter LFO



### Wave (Filter Common Cutoff LFO Wave)

Sélectionne une onde d'OBF. En utilisant l'onde que vous avez sélectionnée ici, vous pouvez créer différents types de modulation.

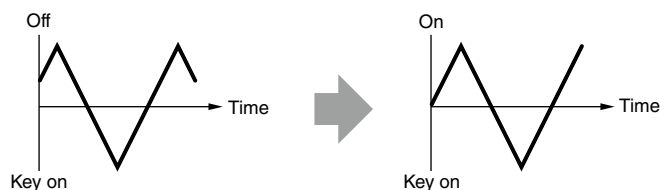
Paramètres : Saw, Square, Triangle, Sine, Random



### Key On Reset (Filter Common Cutoff LFO Key On Reset)

Réinitialise l'oscillation de l'OBF lorsqu'une touche est enfoncée.

Paramètres : Off, On



### Speed (Filter Common Cutoff LFO Speed)

Règle la vitesse des changements de l'onde d'OBF.

Paramètres : 0–415

### Delay (Filter Common Cutoff LFO Decay Time)

Définit le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OBF prend effet. Plus la valeur est élevée, plus le délai avant que l'OBF n'entre en action est long.

Paramètres : 0–127

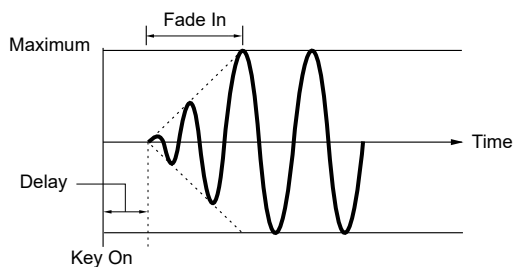
### Fade In (Filter Common Cutoff LFO Fade In Time)

Règle la durée de l'ouverture par fondu sonore de l'effet de l'OBF après que vous avez relâché la touche et que le temps de retard défini sous Delay s'est écoulé. Plus la valeur est élevée, plus le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour atteindre le maximum est long.

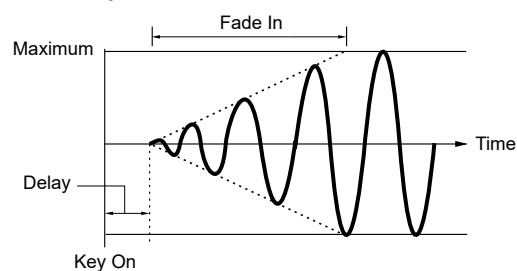
Paramètres : 0–214

0 : l'OBF passe à la valeur maximale sans ouverture par fondu sonore.

#### Lorsque la valeur est faible



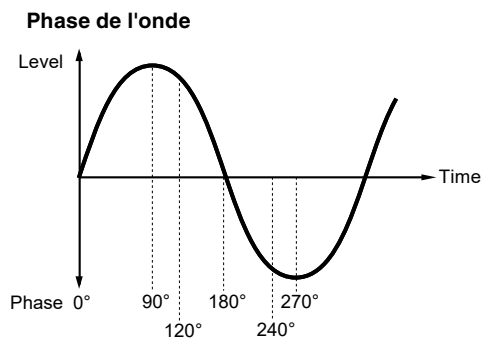
#### Lorsque la valeur est élevée



## Phase (Modifier LFO Phase)

Vous pouvez définir la phase initiale pour le temps de réinitialisation de LFO Wave (Onde d'OFB).

Paramètres : 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)



## Filter LFO Depth - Filter 1–2 (Filter Cutoff LFO Depth)

Définit la profondeur de contrôle de LFO Wave pour Filter 1 et Filter 2 par unités de 50 cents.

Paramètres : -9600 – +0 – +9600 (cent)

## Amp EG

Sur l'écran Amp EG, vous pouvez définir le générateur d'enveloppe d'amplitude (AEG).

En réglant le paramètre Amp EG, vous pouvez définir la manière dont le volume change entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et celui où le son diminue.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Amp EG



## Attack (Amplitude EG Attack Time)

Définit le temps nécessaire à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'au moment où Level (Amplitude Level) est atteint.

Paramètres : 0–255

### **Decay (Amplitude EG Decay Time)**

Définit le temps nécessaire au volume pour passer de Level (Amplitude Level) à Sustain (Amplitude EG Sustain Level).

Paramètres : 0–255

### **Sustain (Amplitude EG Sustain Level)**

Règle le volume maintenu lorsque la touche est maintenue enfoncée.

Paramètres : 0–511

### **Release (Amplitude EG Release Time)**

Définit le temps nécessaire entre le moment où vous relâchez la touche et celui où le son décline.

Paramètres : 0–255

### **Time/Vel (Amplitude EG Time Velocity Sensitivity)**

Définit le temps nécessaire aux changements de volume dans l'AEG pour répondre à la vitesse ou à la force de la frappe.

Paramètres : –255–+0–+255

**Valeur positive** : plus la vitesse est rapide, plus le volume de l'AEG change rapidement.

**0** : aucun changement, quel que soit le réglage de la vitesse.

**Valeur négative** : les valeurs de vitesse rapides entraînent des changements de volume de l'AEG plus lents, tandis que les valeurs de vitesse lentes entraînent des changements de volume de l'AEG plus rapides.

### **Level (Amplitude Level)**

Règle le niveau de volume de l'Amplitude.

Paramètres : 0–511

### **Level/Vel (Amplitude Level Velocity Sensitivity)**

Définit la façon dont le niveau d'amplitude réagit à la vitesse.

Paramètres : –255–+0–+255

### **Level/Key (Amplitude Level Key Follow)**

Définit la façon dont Amp Level réagit à la hauteur de ton.

Lorsque Amplitude Level Key est réglé sur 127, Amp Level diminue de 6 dB à mesure que la hauteur de ton monte d'une octave.

Paramètres : 0–127

### **Drive (Amplitude Saturator Drive)**

Définit la quantité de distorsion contrôlée par la section Saturator de la section Amplitude.

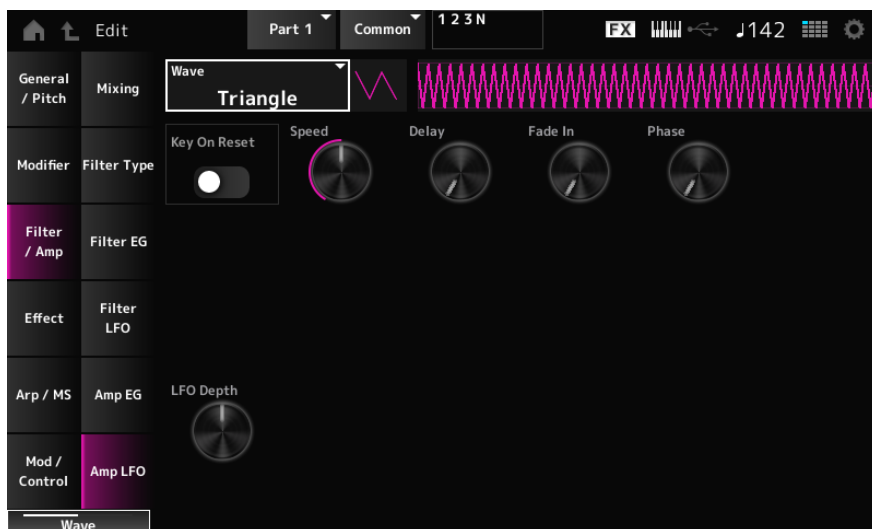
Paramètres : 0.0 dB–60.0 dB (par unités de 0,75 dB)

## Amp LFO

L'écran Amp LFO permet de régler l'OBF d'amplitude.

### Opération

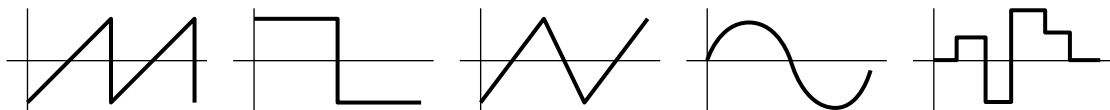
[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Amp LFO



### Wave (Amplitude LFO Wave)

Sélectionne une onde d'OBF. En utilisant l'onde que vous avez sélectionnée ici, vous pouvez créer différents types de modulation.

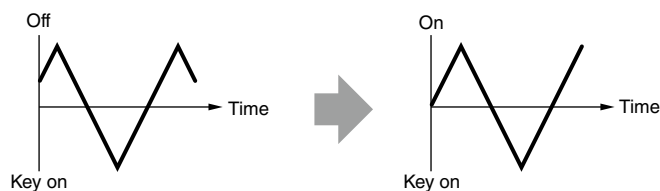
Paramètres : Saw, Square, Triangle, Sine, Random



### Key On Reset (Amplitude LFO Key On Reset)

Réinitialise l'oscillation de l'OBF lorsqu'une touche est enfoncée.

Paramètres : Off, On



### Speed (Amplitude LFO Speed)

Règle la vitesse des changements de l'onde d'OBF.

Paramètres : 0–415

### Delay (Amplitude LFO Decay Time)

Définit le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OBF prend effet. Plus la valeur est élevée, plus le délai avant que l'OBF n'entre en action est long.

Paramètres : 0–127

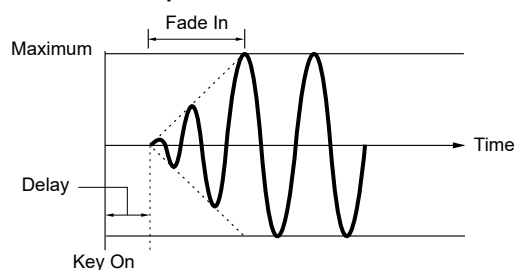
### Fade In (Amplitude LFO Fade In Time)

Règle la durée de l'ouverture par fondu sonore de l'effet de l'OBF après que vous avez relâché la touche et que le temps de retard défini sous Delay s'est écoulé. Plus la valeur est élevée, plus le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour atteindre le maximum est long.

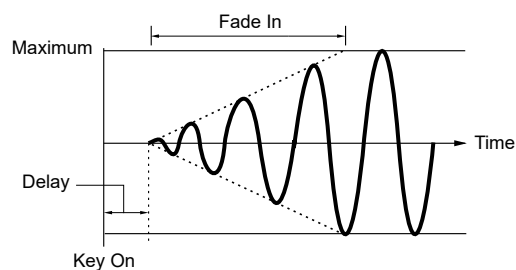
Paramètres : 0–214

0 : l'OBF passe à la valeur maximale sans ouverture par fondu sonore.

#### Lorsque la valeur est faible



#### Lorsque la valeur est élevée

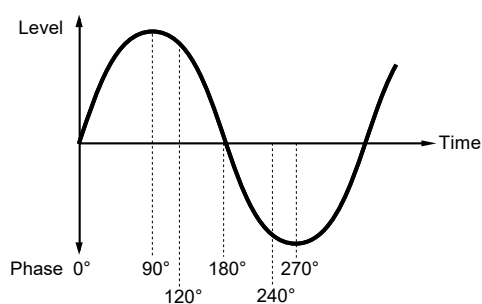


### Phase (Amplitude LFO Phase)

Vous pouvez définir la phase initiale pour le temps de réinitialisation de LFO Wave (Onde d'OBF).

Paramètres : 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

#### Phase de l'onde



### Depth (Amplitude Level LFO Depth)

Définit la plage de profondeur des changements de volume contrôlés par l'OBF.

Paramètres : -127–+0–+127



# Effect

## Routing

---

Cet écran est presque le même que celui ouvert depuis Effect → Routing sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit, avec les exceptions répertoriées ci-dessous.

- Aucun paramètre de sortie pour chaque Element
- Impossible de sélectionner Parallel pour Ins Connect

## Ins A, Ins B

---

Identique à Effect → Ins A et Ins B sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## 3-band EQ

---

Identique à Effect → 3-band EQ sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## 2-band EQ

---

Sur l'écran 2-band EQ, vous pouvez régler l'égaliseur de partie. L'égaliseur peut être défini après l'effet d'insertion.

## Ins Assign

---

Identique à Effect → Ins Assign sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Arp Common

---

Identique à Arpeggio → Common sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Individual

---

Identique à Arpeggio → Individual sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Advanced

---

Identique à Arpeggio → Advanced sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## MS Common

---

Identique à Motion Seq → Common sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Lane

---

Identique à Motion Seq → Lane sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Control Assign

---

Autre que le réglage Destination, identique à Mod/Control → Control Assign sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Utilisez les paramètres indiqués ci-dessous au lieu de ElementSw et d'autres.

#### Oscillator Sw (Oscillator Switch)

Vous pouvez activer ou désactiver le paramètre du contrôleur pour chaque oscillateur. Ce paramètre s'affiche uniquement lorsque la Destination sélectionnée est liée aux oscillateurs.

Habituellement, trois commutateurs sont affichés, mais lorsque Destination est réglé sur OSC FM ou OSC Ring, seuls deux d'entre eux s'affichent.

Paramètres : Off, On

#### Filter Sw

Vous pouvez activer ou désactiver le réglage du contrôleur pour chaque filtre.

Ce paramètre ne s'affiche que lorsque la Destination sélectionnée est liée aux filtres.

Paramètres : Off, On

### After Touch

---

Autre que le réglage Destination, identique à Mod/Control → After Touch sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Tx/Rx Switch

---

Identique à Mod/Control → Tx/Rx Switch sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Control Settings

---

Identique à Mod/Control → Control Settings sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Part LFO

---

Cet écran est le même que celui ouvert depuis Mod/Control → Part LFO sur l'écran Part Edit (AWM2) Part Common Edit, à ceci près que le seul réglage Destination disponible est Ins.

# Écrans Part Edit (AN-X) Oscillator Edit

La partie normale (AN-X) se compose de trois oscillateurs et de bruit.

Part Edit (AN-X) comprend Part Common Edit pour définir les paramètres de l'ensemble de la partie, Oscillator Edit pour définir les paramètres de chaque oscillateur et Noise Edit pour éditer le bruit.

## Osc/Tune

L'écran Osc/Tune permet de définir les paramètres généraux de l'oscillateur.

Les fonctions de modulation et de mise en forme d'onde disponibles sur cet écran sont FM (modulation de fréquence), modulation en anneau, synchronisation de l'oscillateur, Pulse Width et Wave Shaper.

### Opération

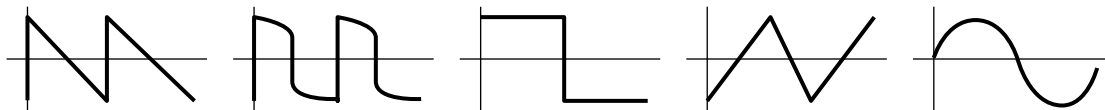
[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → sélection de Oscillator → Osc/Tune



### Wave (Oscillator Wave)

Définit la forme d'onde de l'oscillateur.

Paramètres : Saw1, Saw2 (variation de Saw1 avec un son plus épais), Square, Triangle, Sine



### Out Level (Oscillator Out Level)

Règle le volume des oscillateurs.

Paramètres : 0–511

### Out Level/Vel (Oscillator Out Level Velocity Sensitivity)

Définit la façon dont le volume de l'oscillateur réagit à la vitesse.

Paramètres : –255–+0–+255

### **Invert (Oscillator Out Invert Enable)**

Effectue une inversion négatif/positif de la sortie de l'oscillateur.

Paramètres : Off, On

### **Connect (Oscillator Out Select)**

Définit la destination de sortie des oscillateurs.

Paramètres : Filter, Amp

### **Octave (Oscillator Octave)**

Fixe la hauteur de ton de l'oscillateur par octaves.

Paramètres : 64', 32', 16', 8', 4', 2', 1'

### **Pitch (Oscillator Pitch)**

Ajuste finement la hauteur de ton de l'oscillateur.

Paramètres : -1200 – +0 – +1200(cent)

## ■ **FM (Modulation de la fréquence)**

Module la fréquence de l'oscillateur en utilisant un autre oscillateur.

### **FM Level (Oscillator FM Level)**

Règle le niveau de la modulation de fréquence.

Paramètres : 0–255

### **FM Level/Vel (Oscillator FM Level Velocity Sensitivity)**

Définit la façon dont la modulation de fréquence répond à la vitesse.

Paramètres : -255—+0—+255

## ■ **Modulation en anneau**

En mélangeant deux signaux d'oscillateur, vous pouvez créer un son inharmonique métallique.

### **Ring Level (Oscillator Ring Level)**

Règle le niveau de la modulation en anneau.

Paramètres : 0–255

### **Ring Level/Vel (Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity)**

Définit la façon dont la modulation en anneau réagit à la vitesse.

Paramètres : -255—+0—+255

## ■ **Oscillator Sync**

Oscillator Sync est un système qui crée des ondes complexes en forçant deux oscillateurs à se synchroniser.

Le générateur de sons AN-X permet à chaque oscillateur de définir son timing de synchronisation. Vous pouvez donc utiliser un oscillateur unique pour créer des formes d'onde complexes.

### **Sync Pitch (Oscillator Self Sync Pitch)**

Définit le niveau de synchronisation de l'oscillateur par unités de 25 cents.

Paramètres : 0–4800 (cent)

### **Sync Pitch/Vel (Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity)**

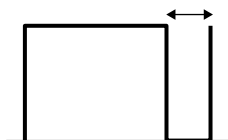
Définit la façon dont Sync Pitch réagit à la vitesse.

Paramètres : -255—+0—+255

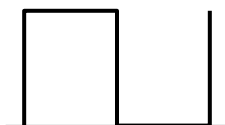
## ■ Pulse Width

Pulse Width est le rapport entre les parties négatives et positives de l'onde Square.

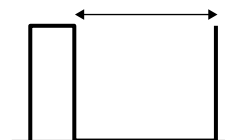
Lorsque Pulse Width est réglé sur une valeur faible



Lorsque Pulse Width est réglé sur 50%



Lorsque Pulse Width est réglé sur une valeur élevée



Le générateur de sons AN-X vous permet d'utiliser Pulse Width non seulement sur les ondes Square, mais également sur d'autres ondes.

La modulation de l'OBF à l'aide de Pulse Width est appelée Pulse Width Modulation (PWM), et vous permet de créer un son tournoyant caractéristique.

Avec le générateur de sons AN-X, vous pouvez utiliser la PWM en utilisant les paramètres Osc EG et Osc LFO. Vous pouvez spécifier le niveau de PWM sur les écrans Osc EG et Osc LFO.

### **Pulse Width (Oscillator Pulse Width)**

Règle le paramètre Pulse Width de l'onde.

Paramètres : 1.0%–50.0%–99.0%

### **PulseWidth/Vel (Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity)**

Définit la façon dont Pulse Width réagit à la vitesse.

Paramètres : –255–+0–+255

## ■ Wave Shaper

Crée une distorsion caractéristique et modifie le contenu harmonique en modifiant la forme de la forme d'onde.

### **Shaper (Oscillator Wave Shaper)**

Définit le niveau de .Wave Shaper. Lorsque vous utilisez Wave Shaper, l'onde change de manière dynamique.

Paramètres : 0–255

### **Shaper/Vel (Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity)**

Définit la façon dont Wave Shaper réagit à la vitesse.

Paramètres : –255–+0–+255

## **Pitch EG Settings**

General/Pitch → Pitch EG s'affiche sur l'écran Part Edit (AN-X) Part Common Edit.

## **Pitch LFO Settings**

General/Pitch → Pitch LFO s'affiche sur l'écran Part Edit (AN-X) Part Common Edit.

## **Osc 1–3 EG Settings**

L'écran Osc EG s'affiche.

## **Osc 1–3 LFO Settings**

L'écran Osc LFO s'affiche.

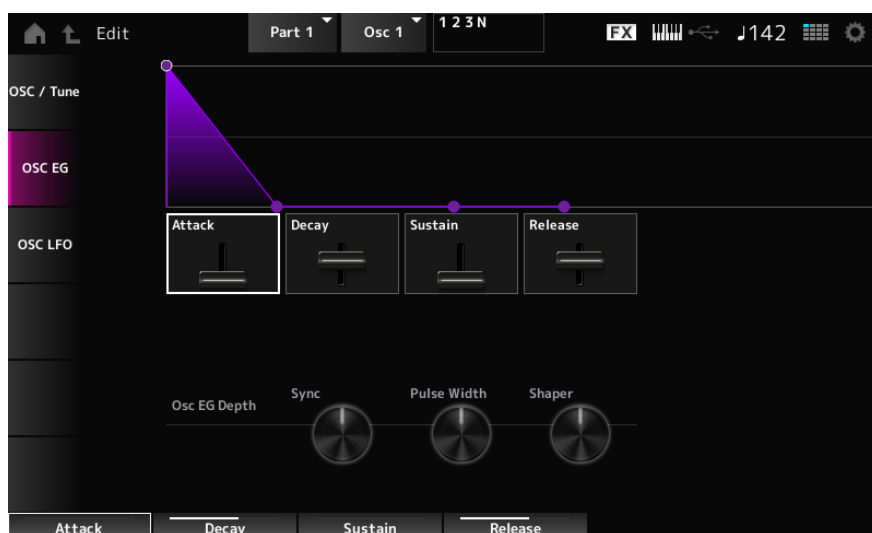
## Osc EG

Sur l'écran Osc EG, vous pouvez régler le générateur d'enveloppe de l'oscillateur.

Vous pouvez définir la façon dont Sync, Pulse Width et Wave Shaper changent au fil du temps entre le moment où vous appuyez sur une touche du clavier et celui où le son diminue.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → sélection de Oscillator → Osc EG



#### Attack (Oscillator EG Attack Time)

Définit le temps nécessaire à l'EG pour changer à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'au moment où il atteint la valeur définie dans le paramètre Attack Level (Niveau d'attaque).

Paramètres : 0–255

#### Decay (Oscillator EG Decay Time)

Définit le temps nécessaire à l'EG pour changer à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'au moment où il atteint la valeur définie dans le paramètre Decay Level (Niveau de chute).

Paramètres : 0–255

#### Sustain (Oscillator EG Sustain Level)

Règle le niveau de maintien.

Paramètres : 0–511

#### Release (Oscillator EG Release Time)

Définit le temps nécessaire à l'EG pour atteindre la valeur de 0 une fois que vous avez relâché la touche.

Paramètres : 0–255

#### Osc EG Depth Sync (Oscillator Self Sync EG Depth)

Définit la façon dont Sync réagit à Osc EG.

Paramètres : –4800 – +0 – +4800 (cent)

#### Osc EG Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width EG Depth)

Définit la façon dont Pulse Width réagit à Osc EG.

Paramètres : –127–+0–+127

#### Osc EG Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper EG Depth)

Définit la façon dont Shaper réagit à Osc EG.

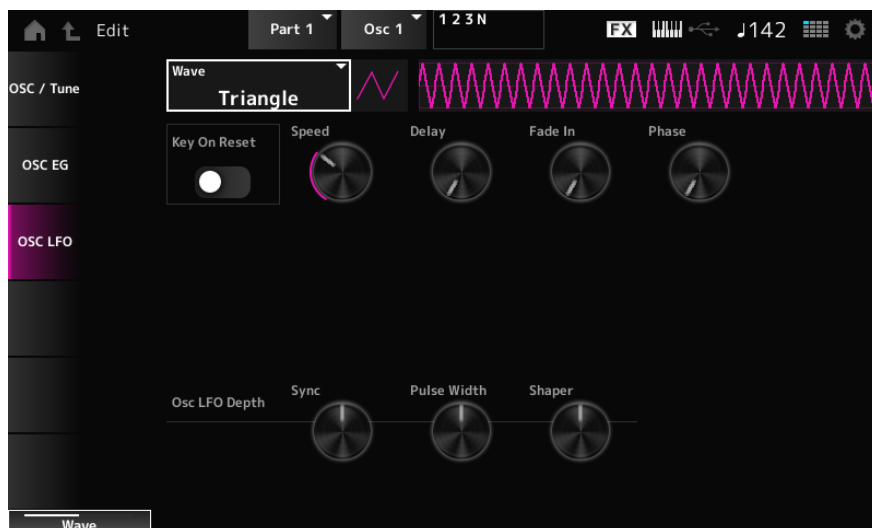
Paramètres : –127–+0–+127

## Osc LFO

L'écran Osc LFO permet de régler l'OBF de l'oscillateur.

### Opération

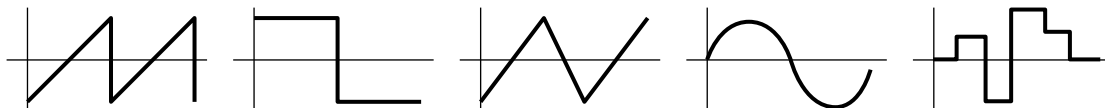
[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → sélection de Oscillator → Osc LFO



### LFO Wave (Oscillator LFO Wave)

Sélectionne une onde d'OBF. En utilisant l'onde que vous avez sélectionnée ici, vous pouvez créer différents types de modulation.

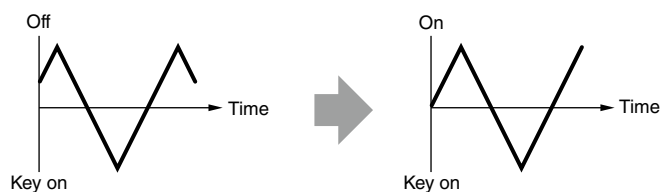
Paramètres : Saw, Square, Triangle, Sine, Random



### Key On Reset (Oscillator LFO Key On Reset)

Réinitialise l'oscillation de l'OBF lorsqu'une touche est enfoncée.

Paramètres : Off, On



### Speed (Oscillator LFO Speed)

Règle la vitesse des changements de l'onde d'OBF.

Paramètres : 0–415



### **Delay (Oscillator LFO Delay Time)**

Définit le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OBF prend effet.

Paramètres : 0–127

### **Fade In (Oscillator LFO Fade In Time)**

Règle la durée de l'ouverture par fondu sonore de l'effet de l'OBF après que vous avez relâché la touche et que le temps de retard défini sous Delay s'est écoulé.

Paramètres : 0–214

### **Oscillator LFO Phase**

Règle la phase de l'OBF pour réinitialiser l'onde lorsqu'une touche est enfoncée.

Paramètres : 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

### **Osc LFO Depth Sync (Oscillator Self Sync LFO Depth)**

Définit la façon dont Sync réagit à Osc LFO.

Paramètres : –4800 – +0 – +4800 (cent)

### **Osc LFO Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width LFO Depth)**

Définit la façon dont Pulse Width réagit à Osc LFO.

Paramètres : –127–+0–+127

### **Osc LFO Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper LFO Depth)**

Définit la façon dont Shaper réagit à Osc LFO.

Paramètres : –127–+0–+127

# Part Edit (AN-X) Noise Edit Écrans

La partie normale (AN-X) se compose de trois oscillateurs et de bruit.

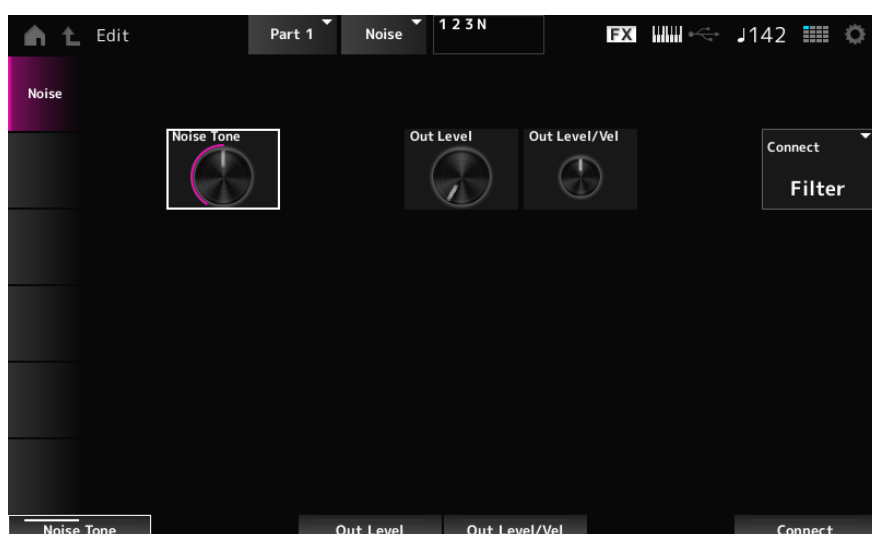
Part Edit (AN-X) comprend Part Common Edit pour définir les paramètres de l'ensemble de la partie, Oscillator Edit pour définir les paramètres de chaque oscillateur et Noise Edit pour éditer le bruit.

## Noise

L'écran Noise vous permet de régler Noise Generator LFO.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → sélection de Oscillator → Noise



### Noise Tone (Noise Generator Tone)

Définit la réponse en fréquence de Noise.

Paramètres : 0–64–127

0–63 : coupe les aigus

64 : Bruit blanc

65–127 : coupe la basse

### Out Level (Noise Generator Out Level)

Règle le volume de Noise.

Paramètres : 0–511

### Out Level/Vel (Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity)

Définit la façon dont le volume de Noise réagit à Velocity.

Paramètres : –255–+0–+255

### Connect (Noise Generator Out Select)

Règle la destination de sortie de Noise.

Paramètres : Filter, Amp

# Category Search Écrans

La recherche par catégorie est une fonction pratique qui vous permet de trouver rapidement une performance, une partie, un arpège ou une forme d'onde spécifique que vous souhaitez utiliser dans une catégorie spécifiée.

## Performance Category Search

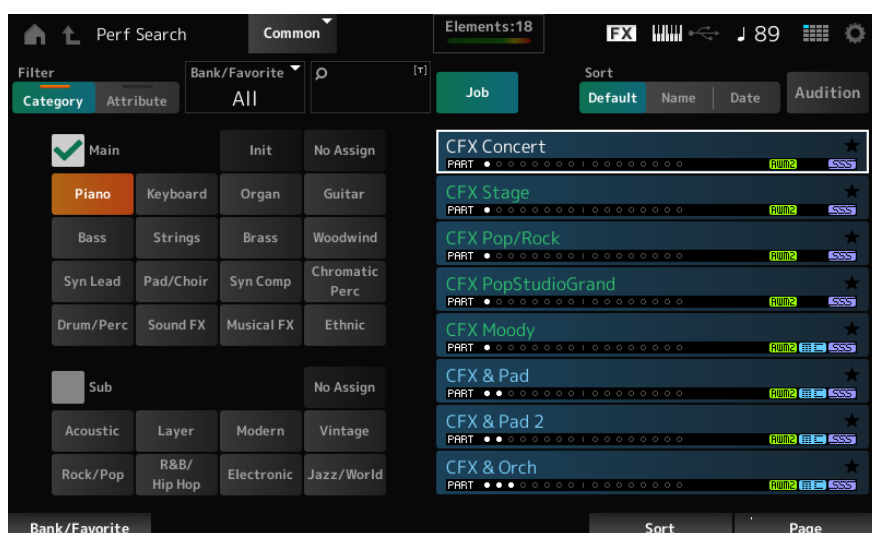
Sur l'écran Performance Category Search, vous pouvez rechercher et sélectionner des performances.

Lorsque l'écran Category Search s'affiche, vous pouvez utiliser les touches du panneau supérieur pour modifier les réglages Part Select ou Mute.

### Opération

Appuyez sur la touche [CATEGORY] (Catégorie).

Appuyez sur le nom de la performance et sélectionnez Category Search dans le menu contextuel.



### Filter

Sélectionnez un filtre à utiliser dans une recherche.

Paramètres : Category, Attribute

### Main (Main Category)

#### Sub (Sub Category)

Filtre par catégorie.

En décochant la case Main ou Sub, vous pouvez annuler le filtrage par catégorie.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

### Attribute

Filtre par attribut.

En décochant la case Attribute, vous pouvez annuler le filtrage par attribut.

Paramètres : AWM2, FM-X, AN-X, MC, SSS, Smart Morph, Single, Multi, MOTIF XF, MONTAGE, MODX M OS V1.0

## Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtre par banque ou par favoris.

Lorsque Favorite est sélectionné, seules les performances comportant des indicateurs Favorite apparaissent dans la liste.

Lorsque l'écran Category Search s'affiche, vous pouvez appuyer sur la touche [CATEGORY] pour changer de banque dans l'ordre suivant : All → Favorite → Preset → User → nom de la bibliothèque (lorsqu'un fichier de bibliothèque est chargé).

Lorsque vous maintenez la touche [CATEGORY] enfoncée, la sélection revient sur All.

Paramètres : All, Favorite, Preset, User, nom de la bibliothèque (lorsqu'un fichier de bibliothèque est chargé)

## Name Search

Permet de saisir certains caractères figurant dans le nom pour faciliter la recherche. Vous pouvez utiliser jusqu'à 20 caractères alphanumériques.

## Job

Appelle le menu Tâche.

- **Delete**

Supprime le contenu sélectionné.

Ce paramètre n'est disponible que si une performance est sélectionnée dans la banque User.

- **Rename**

Modifie le nom du contenu sélectionné.

Ce paramètre n'est disponible que si une performance est sélectionnée dans la banque User.

- **Favorite All Clear**

Efface tous les indicateurs Favorite de la liste des performances.

Ce paramètre n'est pas disponible si aucune performance ne comporte d'indicateur Favorite.

## Sort

Détermine l'ordre de tri de la liste des performances.

Paramètres : Default, Name, Date

**Name** : trie par nom. La flèche vers le bas indique que la liste est classée par ordre croissant (A à Z). La flèche vers le haut indique que la liste est triée par ordre décroissant.

**Date** : trie par date à laquelle le paramètre a été stocké. La flèche vers le bas indique que la liste est triée par ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). La flèche vers le haut indique que la liste est triée par ordre croissant.

## Audition

Active ou désactive la reproduction de la phrase auditionnée.

Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Audition Lock est réglé sur On sous [UTILITY] → Settings → Advanced.

Paramètres : Off, On

## Liste des performances

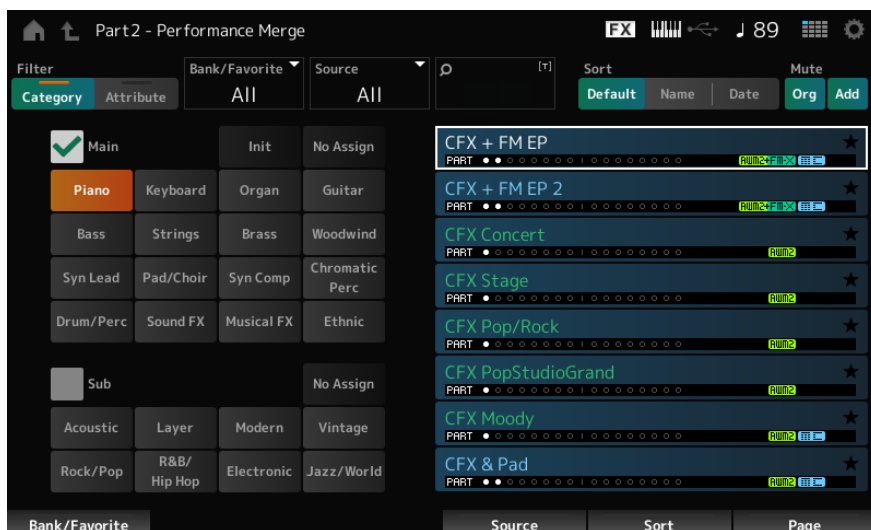
Affiche le nom de la performance, ainsi que ses parties actives, ses attributs et son statut de favori.

## Performance Merge

L'écran Performance Merge vous permet d'attribuer plusieurs parties de la performance sélectionnée aux parties vides d'une autre performance. Par exemple, vous pouvez superposer une performance pour piano à quatre parties et une performance pour cordes à deux parties pour créer une performance riche à six parties.

### Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection d'une partie (lorsque la partie sélectionnée et toutes les parties suivantes sont vides) → appuyez sur [+]



### Source

Lors de la sélection d'une performance, le son de la partie spécifiée ici est attribué à la partie actuellement sélectionnée.

Paramètres : All, Part 1–16

**All** : toutes les parties de la performance sélectionnée sont attribuées à des parties vides de l'autre performance sélectionnée (autant que possible).

**Part 1–16** : seul le son de la partie spécifiée est attribué à l'autre partie sélectionnée.

### Mute Org (Original Part Mute)

Lorsque cette option est désactivée, les parties qui s'affichent avant que vous ayez ouvert l'écran Performance Merge sont assourdies.

Paramètres : Off, On

### Mute Add (Additional Part Mute)

Lorsque cette option est désactivée, les parties ajoutées à l'écran Performance Merge sont assourdies.

Paramètres : Off, On

## Part Category Search

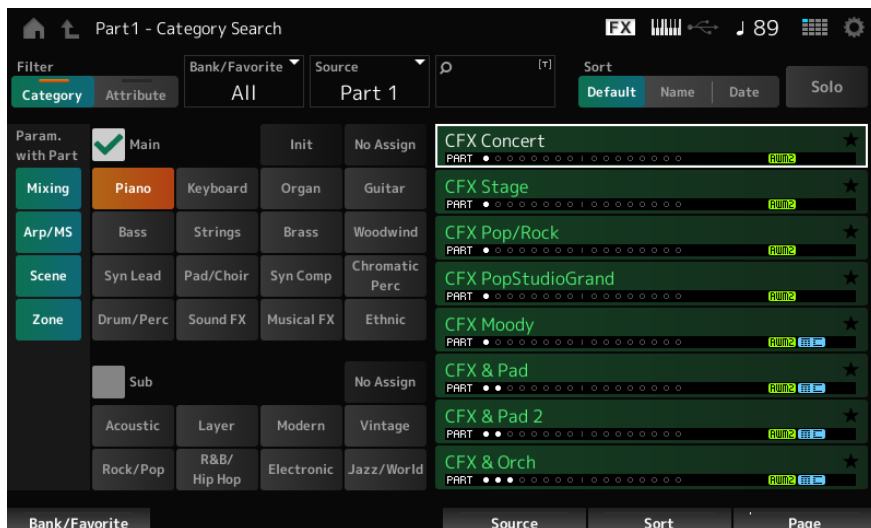
Sur l'écran Part Category Search, vous pouvez rechercher et sélectionner des parties.

### Opération

[SHIFT] + [CATEGORY]

(Lors de la sélection d'une partie à laquelle un son a déjà été attribué) Appuyez sur le nom de la performance et sélectionnez Category Search dans le menu contextuel.

(Lors de la sélection d'une partie vide à laquelle un son a déjà été affecté) Appuyez sur [+].



### Source (Source Part)

Lors de la sélection d'une performance, le son de la partie spécifiée ici est attribué à la partie actuellement sélectionnée. Le réglage initial est Part 1.

Paramètres : Part 1–16

### Solo

Active ou désactive la fonction Solo.

Lorsque ce commutateur est activé, la partie sélectionnée est réglée sur Solo.

Paramètres : Off, On

### Param. with Part (Parameter with Part)

Charge un groupe de valeurs de paramètres lorsqu'une performance est sélectionnée.

Les groupes de paramètres réglés sur Off conservent leurs réglages actuels même lorsqu'une nouvelle performance est sélectionnée.

Groupes de paramètres : Mixing, Arp/MS, Scene, Zone

Paramètres : Off, On

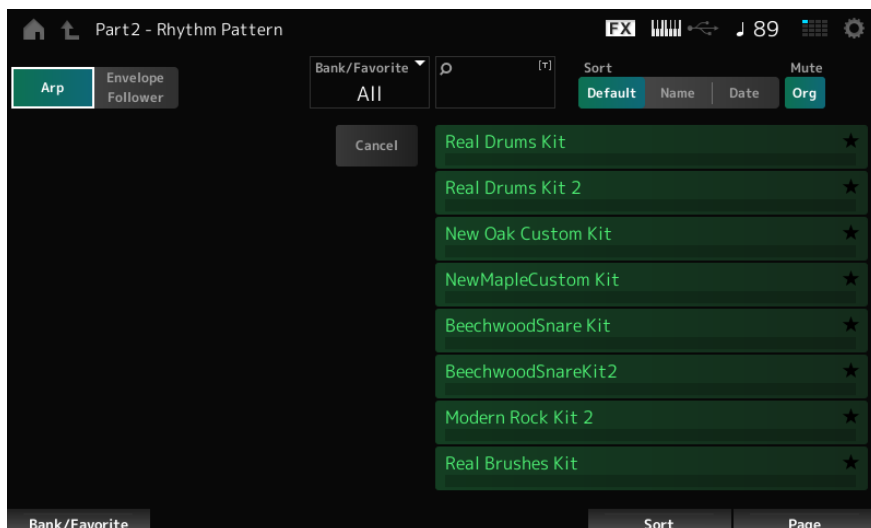
## Rhythm Pattern

Sur l'écran Rhythm Pattern, vous pouvez rechercher et sélectionner des motifs rythmiques.

La fonction Rhythm Pattern vous permet d'ajouter instantanément une partie rythmique à la performance actuelle. De plus, en combinant des motifs rythmiques avec des effets de suivi d'enveloppe, vous pouvez modifier davantage le son.

### Opération

[SHIFT] + [SONG/PATTERN]



### Arp (Arpeggio)

#### Envelope Follower

Sélectionne l'affichage Arpeggio Envelope Follower.

#### Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtre par banque ou par favoris.

Lorsque Favorite est sélectionné, seuls les motifs rythmiques comportant des indicateurs Favorite apparaissent dans la liste.

Paramètres : All, Favorite, Preset, User, nom de la bibliothèque (lorsqu'un fichier de bibliothèque est chargé)

#### Name Search

Permet de saisir certains caractères figurant dans le nom pour faciliter la recherche. Vous pouvez utiliser jusqu'à 20 caractères alphanumériques.

#### Sort

Détermine l'ordre de tri de la liste des motifs rythmiques.

Paramètres : Default, Name, Date

**Name** : trie par nom. La flèche vers le bas indique que la liste est classée par ordre croissant (A à Z). La flèche vers le haut indique que la liste est triée par ordre décroissant.

**Date** : trie par date à laquelle le paramètre a été stocké. La flèche vers le bas indique que la liste est triée par ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). La flèche vers le haut indique que la liste est triée par ordre croissant.

#### Mute Org (Original Part Mute)

Lorsque cette option est désactivée, les parties qui s'affichent avant que vous ayez ouvert l'écran Rhythm Pattern sont assourdies.

Paramètres : Off, On

#### Mute Add (Additional Part Mute)

Lorsque cette option est désactivée, les parties ajoutées à l'écran Rhythm Pattern sont assourdies.

Paramètres : Off, On

#### Liste des motifs rythmiques

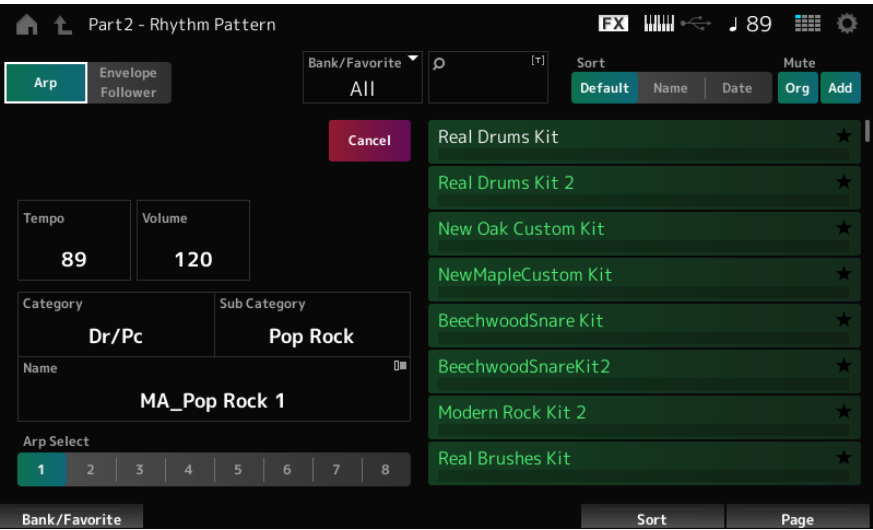
Affiche la liste des motifs rythmiques.

**Cancel**

Annule l'opération.

■ **Lorsque Arp est réglé sur On**

Les paramètres fréquemment utilisés pour les réglages d'arpège s'affichent sur le côté gauche de l'écran.



**Tempo**

Définit le tempo.

Paramètres : 5–300

**Volume**

Règle le volume du motif rythmique.

Paramètres : 0–127

**Category (Arpeggio Main Category)**

**Sub Category (Arpeggio Sub Category)**

**Name**

Affiche la catégorie, la sous-catégorie et le nom de l'arpège actuellement sélectionné.

Lorsque vous appuyez sur le nom, le menu contextuel pour Arpeggio Category Search et la saisie de chiffres s'affiche.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

**Arp Select (Arpeggio Select)**

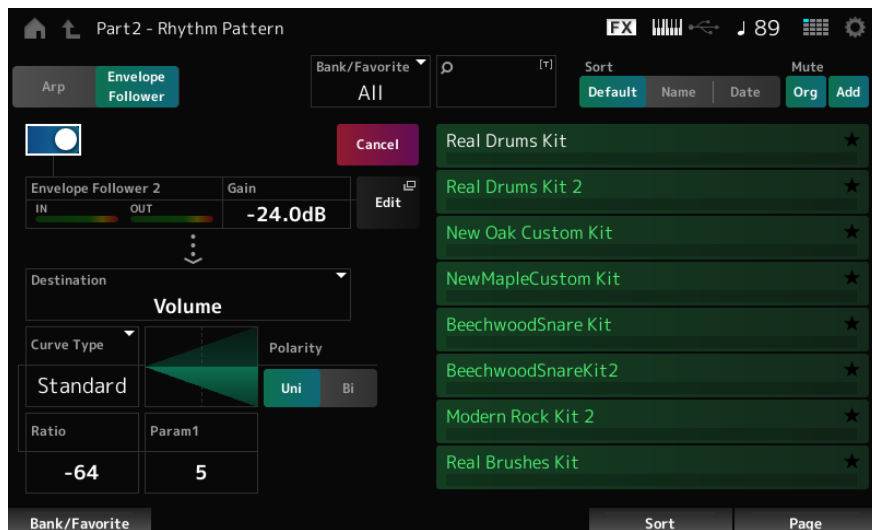
Sélection de l'arpège

Paramètres : 1–8



## ■ Lorsque Envelope Follower est réglé sur On

Les paramètres fréquemment utilisés pour les réglages d'Envelope Follower s'affichent sur le côté gauche de l'écran. Cela vous permet d'éditer rapidement les paramètres fréquemment utilisés pour les motifs rythmiques. Lorsque vous souhaitez modifier d'autres paramètres, utilisez Edit pour ouvrir l'écran Envelope Follower Edit.



### Quick Assign

Active le suiveur d'enveloppe.

Paramètres : Off, On

### Gain (Envelope Follower Gain)

Définit le gain d'entrée de la source d'entrée.

Paramètres : -24.0dB – 0.0dB – 24.0dB

### Destination

Fixe la destination du suiveur d'enveloppe.

Paramètres : Volume, Cutoff, Resonance, Pitch, Pan, Reverb Send, Variation Send, LFO Speed, LFO Depth 1, LFO Depth 2, LFO Depth 3

### Curve Type

#### Polarity (Curve Polarity)

#### Ratio (Curve Ratio)

#### Param1 (Curve Parameter 1)

#### Param2 (Curve Parameter 2)

Identique à l'écran Control Assign.

### Edit

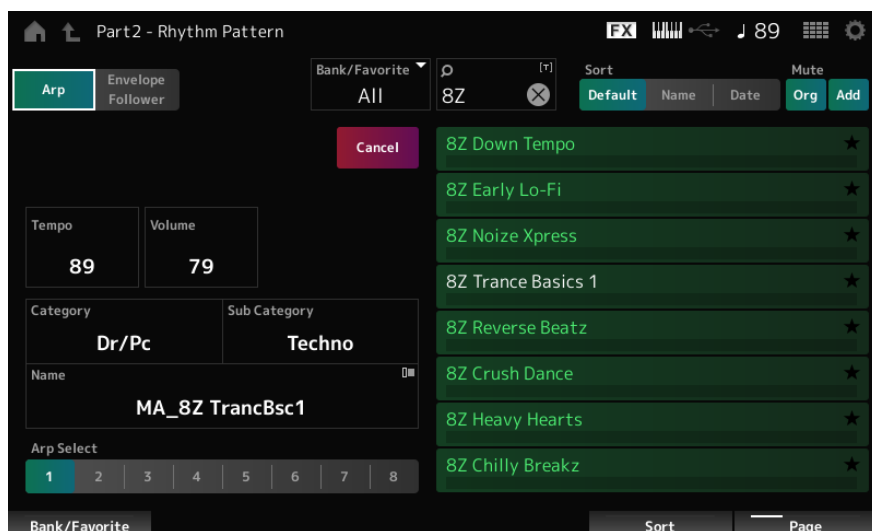
L'écran Envelope Follower Edit s'affiche.

## Utilisation de la fonction Rhythm Pattern

Ici, à titre d'exemple, nous expliquons comment ajouter le motif rythmique 8Z Trance Basics 1 à la performance Supertrance, puis comment modifier le son à l'aide du suiveur d'enveloppe.

Ajoutez d'abord une partie rythmique.

- 1. Sélectionnez la performance à laquelle vous souhaitez ajouter une partie rythmique.**  
Sélectionnez Supertrance.
- 2. Appuyez sur [SHIFT]+[SONG/PATTERN] pour ouvrir l'écran Rhythm Pattern.**  
Lorsque toutes les parties 1 à 8 sont utilisées, PartFull s'affiche et aucun motif rythmique ne peut être ajouté.
- 3. Appuyez sur le kit du motif rythmique que vous souhaitez utiliser dans la liste des motifs rythmiques.**  
Appuyez sur 8Z Trance Basics 1.



La partie rythmique a été ajoutée.

- 4. Appuyez sur la touche pour jouer le rythme.**
- 5. Pour confirmer le motif rythmique, appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)] ou [EXIT].**

L'écran Rhythm Pattern se ferme.

### NOTE

Vous pouvez également confirmer la sélection en appuyant sur l'icône HOME (🏠).

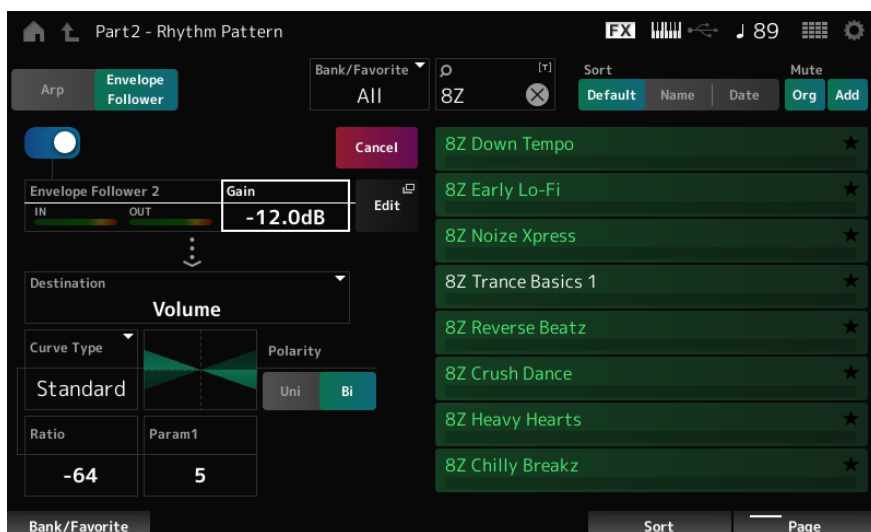
- 6. Pour arrêter le motif rythmique, appuyez sur la touche [ARP] ou [■] (Stop).**

Ensuite, réglez le suiveur d'enveloppe. Pour en savoir plus sur le suiveur d'enveloppe, consultez la section « Utilisation du suiveur d'enveloppe ».

- 7. Appuyez sur [SHIFT]+[SONG/PATTERN] pour ouvrir l'écran Rhythm Pattern, puis appuyez sur Envelope Follower.**
- 8. Réglez Quick Assign sur On.**  
Vous pouvez jouer au clavier pour écouter le son avec le suiveur d'enveloppe activé.

## 9. Vous pouvez ajuster les réglages selon les besoins.

Dans cet exemple, réglez Polarity sur Bi, Ratio sur -64 et Gain sur -12.0 dB.



Pour des réglages plus fin, lancez Envelope Follower Edit depuis l'écran Edit.

Pour changer de kit de motif rythmique ou de type d'arpège, appuyez sur les touches [SHIFT]+[SONG/PATTERN] pour revenir à l'écran Rhythm Pattern. Les réglages du suiveur d'enveloppe sont conservés même après le changement de kit ou de type d'arpège.

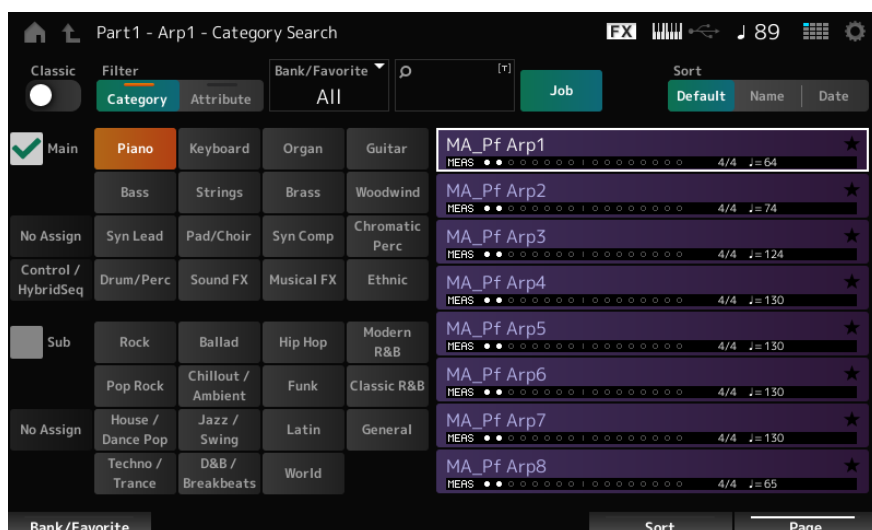
# Arp Category Search (Arpeggio Category Search)

Sur l'écran Arp Category Search, vous pouvez rechercher et sélectionner des types d'arpège.

## Opération

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → [EDIT/↔] → Arpeggio → Individual → [CATEGORY]

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↔] → Arp / MS → Arp Overview → sélection de partie → [CATEGORY]



## Classic (Classic Switch)

Active ou désactive la vue Classic.

Dans la vue Classic, seuls les arpèges courants sont répertoriés et aucun filtre n'est disponible pour la recherche.

Paramètres : Off, On

## Main (Main Category)

### Sub (Sub Category)

Filtre par catégorie.

En décochant la case Main ou Sub, vous pouvez annuler le filtrage par catégorie.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

## Attribute

Filtre par attribut.

En décochant la case Attribute, vous pouvez annuler le filtrage par attribut.

Paramètres : Note, Chord, Other, Intro, Main, Fill, Ending, AF, Accent, Random SFX, Mg, nombre de mesures, type de mesure, tempo

## Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtre par banque ou par favoris.

Lorsque Favorite est sélectionné, seuls les types d'arpèges comportant des indicateurs Favorite apparaissent dans la liste.

Paramètres : All, Favorite, Preset, User, nom de la bibliothèque (lorsqu'un fichier de bibliothèque est chargé)

## Name Search

Permet de saisir certains caractères figurant dans le nom pour faciliter la recherche. Vous pouvez utiliser jusqu'à 20 caractères alphanumériques.

## Job

Appelle le menu Tâche.

- **Delete**  
Supprime le contenu sélectionné.  
Ce paramètre n'est disponible que si l'arpège est sélectionné dans la banque User.
- **Rename**  
Modifie le nom du contenu sélectionné.  
Ce paramètre n'est disponible que si l'arpège est sélectionné dans la banque User.
- **Favorite All Clear**  
Efface tous les indicateurs Favorite des arpèges.  
Ce paramètre n'est pas disponible si aucun type d'arpège ne comporte d'indicateur Favorite.

## Sort

Détermine l'ordre de tri de la Liste des types d'arpège.

Réglages : Default, Name, Date

**Name** : trie par nom. La flèche vers le bas indique que la liste est classée par ordre croissant (A à Z). La flèche vers le haut indique que la liste est triée par ordre décroissant.

**Date** : trie par date à laquelle le réglage a été chargé. La flèche vers le bas indique que la liste est triée par ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). La flèche vers le haut indique que la liste est triée par ordre croissant.

## Liste des arpèges

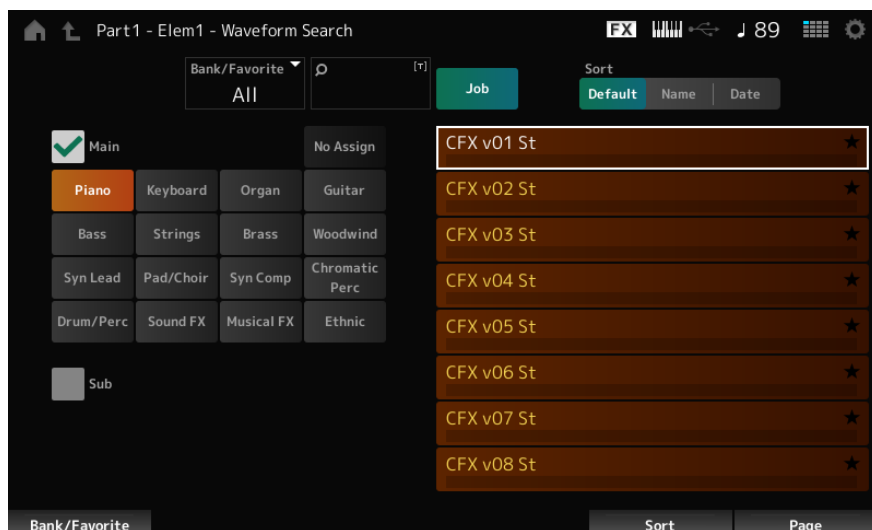
Affiche le nom de l'arpège, le nombre de mesures, l'indicateur de mesure, le tempo recommandé, les attributs et l'état des favoris.

## Waveform Search (Waveform Category Search)

Sur l'écran Waveform Search, vous pouvez rechercher et sélectionner des formes d'onde.

### Opération

Écran lié aux formes d'onde → sélection de la partie → sélection de la forme d'onde → [CATEGORY]



### Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtre par banque ou par favoris.

Lorsque Favorite est sélectionné, seules les formes d'onde comportant des indicateurs Favorite apparaissent dans la liste.

Paramètres : All, Favorite, Preset, User, nom de la bibliothèque (lorsqu'un fichier de bibliothèque est chargé)

### Name Search

Permet de saisir certains caractères figurant dans le nom pour faciliter la recherche. Vous pouvez utiliser jusqu'à 20 caractères alphanumériques.

### Main (Main Category)

#### Sub (Sub Category)

Filtre par catégorie. En décochant la case Main ou Sub, vous pouvez annuler le filtrage par catégorie.

Paramètres : reportez-vous à la Data List.

### Job

Appelle le menu Tâche.

- **Delete**

Supprime le contenu sélectionné.

Ce paramètre n'est disponible que si une forme d'onde est sélectionnée dans la banque User.

- **Rename**

Modifie le nom du contenu sélectionné.

Ce paramètre n'est disponible que si une forme d'onde est sélectionnée dans la banque User.

- **Favorite All Clear**

Efface tous les indicateurs Favorite des formes d'onde.

Ce paramètre n'est pas disponible si aucune forme d'onde ne comporte d'indicateur Favorite.

## Sort

Détermine l'ordre de tri de la liste des formes d'onde.

Paramètres : Default, Name, Date

**Name** : trie par nom. La flèche vers le bas indique que la liste est classée par ordre croissant (A à Z). La flèche vers le haut indique que la liste est triée par ordre décroissant.

**Date** : trie par date à laquelle le paramètre a été stocké. La flèche vers le bas indique que la liste est triée par ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). La flèche vers le haut indique que la liste est triée par ordre croissant.

## Liste des formes d'onde

Affiche la liste des formes d'onde.

# Écrans Live Set

La fonction Live Set est un moyen pratique de passer instantanément d'une performance à l'autre lorsque vous jouez les morceaux d'une setlist, par exemple.

## Live Set

Sur l'écran Live Set, vous pouvez appeler une performance.

Si vous appuyez sur [SHIFT] + [EDIT/↔] tandis que User Bank est sélectionné, une boîte de dialogue s'affiche pour vous permettre de copier ou d'échanger des pages ou des banques.

### Opération

Appuyez sur la touche [LIVE SET].

Appuyez sur l'icône LIVE SET (🎵).



### Bank (Bank Name)

Sélectionne la banque Live Set.

Paramètres : Preset, User 1–8 (réglages d'usine par défaut), nom de bibliothèque (lorsqu'un fichier bibliothèque est chargé)

### Page

Sélectionne la page Live Set.

### Edit

L'écran Live Set Edit s'affiche.

Edit apparaît uniquement lorsque User Bank est sélectionné.

### Live Set Slot 1–16

Affiche la liste des performances enregistrées sur la page Live Set sélectionnée.

### Category Search

L'écran Performance Category Search s'ouvre.



**Current Performance Name**

Affiche le nom de la performance enregistrée dans l'emplacement sélectionné.

**Current Slot Name**

Affiche le nom de l'emplacement sélectionné.

Lorsqu'un motif, un morceau ou un fichier audio est attribué à un emplacement, le nom du motif ou du morceau ou le fichier audio s'affiche.

**Performance Attribute**

Affiche les attributs de la performance enregistrée dans l'emplacement sélectionné.

Sur l'écran Live Set, l'icône PTN se transforme en PTN CHAIN lorsqu'un motif avec une chaîne activée est attribué à un emplacement.

**PTN** : s'affiche pour un emplacement auquel un motif est attribué.

**PTN CHAIN** : s'affiche pour un emplacement auquel un motif avec chaîne est attribué.

**SONG** : s'affiche pour un emplacement auquel un morceau est attribué.

**AUDIO** : s'affiche pour un emplacement auquel un fichier audio est attribué.

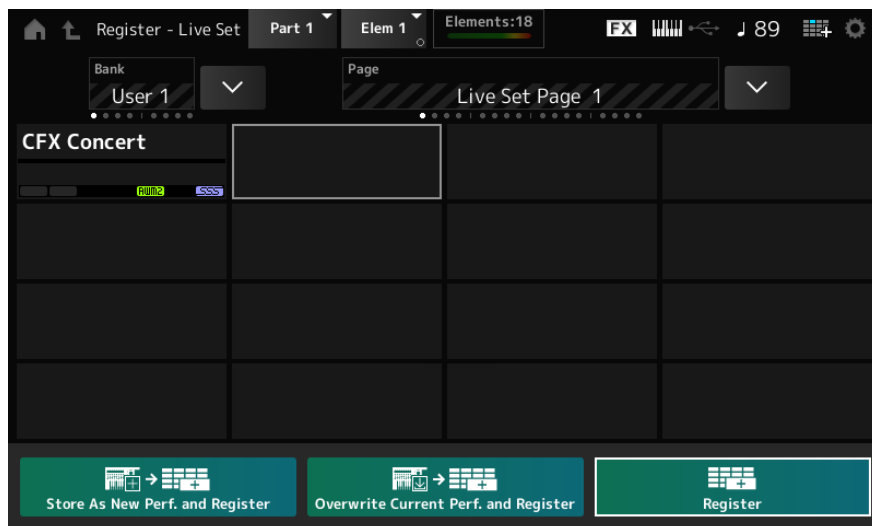
# Live Set Register

L'écran Live Set Register vous permet d'enregistrer des performances dans des emplacements Live Set.

## Opération

[SHIFT] + [LIVE SET]

Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche l'icône LIVE SET dans la barre de navigation.



### Store as New Perf. and Register (Store as New Performance and Register)

Stocke la performance actuelle en tant que nouvelle performance et l'enregistre dans l'emplacement sélectionné.

### Jump to Data Utility

L'écran Data Utility s'affiche.

### Overwrite Current Perf. and Register (Overwrite Current Performance and Register)

Stocke la nouvelle performance en écrasant la performance existante et l'enregistre dans l'emplacement sélectionné.

### Register

Enregistre des performances.

Tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, appuyez sur Register pour enregistrer une performance en l'insérant entre des emplacements.

## Live Set Edit

L'écran Live Set Edit permet d'éditer des Live Sets.  
Seuls les Live Sets de la banque User peuvent être édités.

Opération

[LIVE SET] → [EDIT/↺]



### Bank (Bank Name)

Enregistre la banque Live Set sélectionnée sous un nouveau nom. Vous pouvez utiliser jusqu'à 20 caractères alphanumériques.

### Page (Page Name)

Enregistre la page Live Set sélectionnée sous un nouveau nom. Vous pouvez utiliser jusqu'à 20 caractères alphanumériques.

### Done

Appuyez pour fermer l'écran Live Set Edit et afficher l'écran Live Set.

### Live Set Slot 1-16

Affiche la liste des performances enregistrées dans le Live Set sélectionné.

### [+] (Add)

Appuyez pour enregistrer la performance sélectionnée dans cet emplacement.

### Job

Appelle le menu Tâche.

- **Copy**

Active la fonction Copie.

Vous pouvez copier les réglages en sélectionnant un emplacement à partir duquel copier, en appuyant sur Copy, puis en sélectionnant l'emplacement vers lequel effectuer la copie.

Paramètres : Off, On

- **Exchange**

Active la fonction d'échange.

Vous pouvez échanger des réglages en sélectionnant le premier emplacement, en appuyant sur Exchange, puis en sélectionnant le deuxième emplacement.

Paramètres : Off, On

- **Delete**

Sélectionnez l'emplacement, puis appuyez sur Delete pour supprimer toutes les performances enregistrées et les autres réglages de l'emplacement.

- **Delete & Move**

Sélectionnez l'emplacement, puis appuyez sur Delete & Move pour supprimer toutes les performances enregistrées et les autres réglages de l'emplacement, puis déplacer les emplacements ultérieurs vers le haut.

## Slot Type

Sélectionne le type d'emplacement.

Paramètres : Perform, Song, Audio, Pattern

**Perform** : enregistre uniquement la performance dans l'emplacement.

**Song** : enregistre la performance et le morceau dans l'emplacement

**Audio** : enregistre la performance et le fichier audio dans l'emplacement

**Pattern** : enregistre la performance et le motif dans l'emplacement

## Slot Name

### Song Name

### Audio Name

### Pattern Name

Affiche le nom de l'emplacement (Slot Name) lorsque Slot Type est réglé sur Perform.

En appuyant sur le nom, vous appelez le clavier à l'écran, ce qui vous permet de saisir un nom pour l'emplacement actuel. Vous pouvez utiliser jusqu'à 20 caractères alphanumériques.

Lorsque Slot Type est réglé sur Pattern, l'écran Pattern Name s'affiche ; lorsqu'il est réglé sur Song, Song Name s'affiche et lorsqu'il est réglé sur Audio, Audio Name s'affiche. Le motif, le morceau ou le fichier audio enregistré s'affiche. Lorsque vous appuyez sur le nom, l'écran Utility Load apparaît. Vous pouvez alors sélectionner le motif, le morceau ou le fichier audio à enregistrer.

## Performance (Performance Name)

Affiche le nom de la performance enregistrée dans l'emplacement sélectionné.

Appuyez pour afficher l'écran Performance Category Search.

## Color

Définit la couleur de l'emplacement sélectionné.

Paramètres : Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

## Volume

Fixe le volume de sortie de la performance enregistrée dans l'emplacement sélectionné.

## SSS Time

Règle SSS Time pour l'emplacement sélectionné. Si vous réglez SSS Time, même si vous changez de performance en cours de jeu, et que le son en cours de lecture est réglé sur Note Off, le son se coupe par fondu sonore au terme du délai défini.

Paramètres : 0.0sec – 30sec, Hold, System

## Reproduction du motif, du morceau ou du fichier audio depuis l'écran Live Set

### Opération

[LIVE SET] (ou appuyez sur l'icône LIVE SET sur le panneau supérieur) → sélection de la banque User → sélection de l'emplacement → touche [▶] (Lecture)

### NOTE

- La performance et l'emplacement ne peuvent pas être modifiés pendant la reproduction du motif ou du morceau. Si vous essayez de les modifier, un message d'erreur apparaîtra.
- Lorsque vous appuyez sur la touche [▶] (Lecture) pendant la reproduction du motif, du morceau ou du fichier audio, l'écran de reproduction du motif, du morceau ou du fichier audio s'ouvre.

# Utility Écrans

L'écran Utility est utilisé pour définir les éléments communs à l'ensemble de l'instrument.

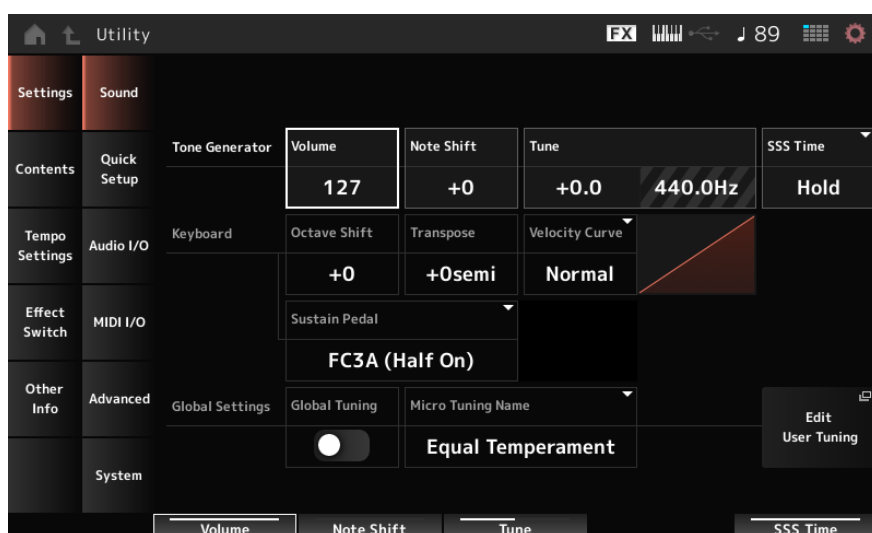
## Settings

### Sound

L'écran Sound sert à régler la sortie sonore de l'instrument.

#### Opération

[UTILITY] → Settings → Sound



#### Tone Generator Volume

Règle le volume global du son émis par l'instrument.

Paramètres : 0–127

#### Tone Generator Note Shift

Règle la hauteur du son général produit par le bloc Générateur de sons de l'instrument par pas d'un demi-ton.

Paramètres : –24–+0–+24

#### Tone Generator Tune

Règle l'accord du son général produit par le bloc Générateur de sons de l'instrument par pas d'un demi-ton. Vous pouvez ajuster la hauteur de ton avec précision par unités de cents.

Paramètres : –102.4–+0.0–+102.3

#### SSS Time

Règle le paramètre SSS Time du son général produit par le bloc du générateur de sons de l'instrument. Lorsqu'il est sélectionné, le paramètre Live Set Slot SSS Time est appliqué.

Paramètres : 0.0sec – 30sec, Hold, System

## Keyboard Octave Shift

Décale la hauteur de ton du clavier par octaves. Ce paramètre est lié aux touches [OCTAVE] du panneau supérieur.

Paramètres : -3—+0—+3

### NOTE

Le réglage Keyboard Octave Shift sera défini sur 0 la prochaine fois que vous lancerez le programme.

## Keyboard Transpose

Décale la hauteur de ton du clavier par demi-tons.

Paramètres : -11semi à +0semi à +11semi

### NOTE

- Si la hauteur de ton dépasse la plage (C-2 à G8) que la section source du son de l'unité peut jouer, une note supérieure (ou inférieure) d'une octave est produite.
- Le réglage Keyboard Transpose sera défini sur +0semi la prochaine fois que vous lancerez le programme.

## Keyboard Velocity Curve

Définit la courbe de vélocité pour déterminer la manière dont la vélocité est exprimée par rapport à la force avec laquelle les touches sont jouées.

L'axe horizontal du graphique affiché sur l'écran de l'Instrument indique la force avec laquelle les touches sont jouées et l'axe vertical la vélocité produite par les touches.

Paramètres : Normal, Soft 1, Soft 2, Hard 1, Hard 2, Wide, Fixed

**Normal** : courbe la plus courante, où la force et la vélocité de la frappe sur les touches sont proportionnelles

**Soft 1** : produit une réponse accrue

**Soft 2** : courbe entre Soft 1 et Normal

**Hard 1** : produit une réponse diminuée

**Hard 2** : courbe entre Hard 1 et Normal

**Wide** : courbe qui supprime la vélocité en cas de toucher léger et rend la vélocité plus prononcée en cas de toucher puissant. Elle donne l'impression d'avoir une plage dynamique plus large.

**Fixed** : utilisé lorsque vous souhaitez créer une source sonore à une vélocité constante, quelle que soit la force de la pression sur la touche. La valeur définie sous Keyboard Fixed Velocity est utilisée comme valeur de vélocité.

## Keyboard Fixed Velocity

Transmet une vélocité constante au générateur de sons, quelle que soit la force de votre jeu au clavier.

Ce réglage est uniquement valide si le paramètre Keyboard Velocity Curve est défini sur Fixed.

Paramètres : 1–127

## Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)

Sélectionne le type de sélecteur au pied relié à la prise [SUSTAIN] de la section FOOT SWITCH sur le panneau arrière.

### • FC3, FC3A (pédale forte à mi-course activée)

Sélectionnez FC3A (Half On). Si vous n'avez pas besoin d'utiliser la fonction de pédale forte à mi-course, sélectionnez FC3A (Half Off).

### • FC4, FC4A, FC5

Sélectionnez FC4A ou FC5. La fonction de pédale forte à mi-course n'est pas disponible avec les pédales FC4, FC4A et FC5.

### • Pédale à polarité inversée

Sélectionnez Reverse Polarity. La fonction de pédale forte à mi-course n'est pas disponible.

Paramètres : FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5, Reverse Polarity

### NOTE

Si vous utilisez des changements de commande depuis un appareil MIDI externe pour produire un effet de pédale à mi-course, le réglage Sustain Pedal (Sustain Pedal Select) n'est pas nécessaire.

### Global Tuning (Global Micro Tuning Switch)

Lorsque ce paramètre est activé, les paramètres d'accords micro dans les paramètres globaux ont la priorité sur les paramètres d'accords micro pour chaque partie de la performance. Cela s'applique à toutes les parties, à l'exception de la partie de batterie.

Paramètres : Off, On

#### NOTE

Le réglage Global Tuning (Global Micro Tuning Switch) sera défini sur Off la prochaine fois que vous lancerez le programme.

### Micro Tuning Name (Global Micro Tuning Name)

Affiche le nom de l'accord micro sélectionné. En appuyant sur le nom, vous pouvez appeler le menu de sélection de l'accord micro.

Paramètres : **Preset** : Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic1, Arabic2, Arabic3

**User** : Init Tuning1–8

**Library** : nom de la bibliothèque (lorsqu'un fichier de bibliothèque est chargé)

### Root (Global Micro Tuning Root)

Définit la note fondamentale de l'accord micro. Ce paramètre ne s'affiche pas si le type sélectionné sous Micro Tuning Name ne nécessite pas de note fondamentale.

Paramètres : C–B

### Edit User Tuning

Ouvre l'écran des réglages de l'accord micro utilisateur.

# Quick Setup

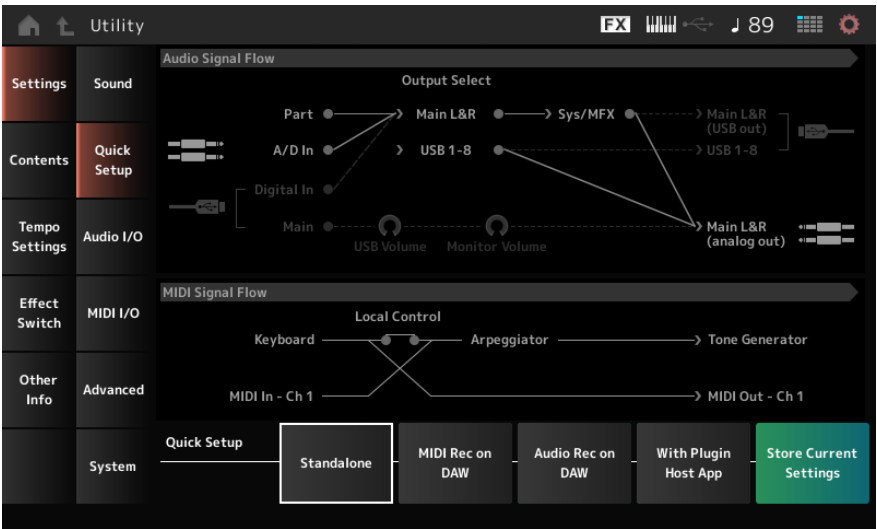
Cette fonction permet de définir tous les paramètres nécessaires pour connecter le périphérique externe aux valeurs optimales en sélectionnant simplement un groupe de paramètres.

Les paramètres de plusieurs écrans de réglage peuvent être définis simultanément afin de répondre à l'objectif visé.

## Opération

[QUICK SETUP]

[UTILITY] → Settings → Quick Setup



## Audio Signal Flow

Affiche le diagramme de flux du signal audio actuel.

Le flux du signal décrit varie selon la connexion à la borne USB [TO HOST] et les autres réglages de l'instrument.

## MIDI Signal Flow

Affiche le schéma du flux du signal MIDI actuel.

Le schéma du flux du signal change en fonction des paramètres de l'instrument.

## Quick Setup (Quick Setup Select)

Sélectionne Quick Setup.

Paramètres : Standalone, MIDI Rec on DAW (Setup No.1), Audio Rec on DAW (Setup No.1), With Plugin Host App (Setup No.3)

Les paramètres stockés dans chaque configuration rapide sont les suivants :

Paramètres audio	Direct Monitor
Paramètres MIDI	Local Control
Paramètres de performance	Part 1–16 Output Select A/D In Output Select Digital In Output Select Part 1–8 Keyboard Control Switch Part 1–16 Part Mode Part 1–16 Transmit Channel

Consultez la section Audio I/O pour les paramètres de réglage audio et la section MIDI I/O pour les paramètres de réglage MIDI.



## Réglages initiaux Quick Setup

### • Standalone

Paramètres permettant d'utiliser l'instrument seul et de faire fonctionner l'appareil externe depuis l'instrument

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On	On	Main L&R	Part 1–8 : On (Activation)	Part 1–16 : Int	Part 1–16 : Ch 1–16

### • MIDI Rec on DAW

Paramètres permettant d'enregistrer votre performance en MIDI sur le logiciel DAW

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On	Désactivé	Main L&R	Part 1–8 : On (Activation)	Part 1–16 : Int	Part 1–16 : Ch 1–16

### • Audio Rec on DAW

Paramètres permettant d'enregistrer chaque partie du générateur de sons interne sur le logiciel DAW en tant que piste audio individuelle

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
Désactivé	On	Different for each Part	Part 1–8 : On (Activation)	Part 1–16 : Int	Part 1–16 : Ch 1–16

### • With Plugin Host App

Paramètres permettant d'utiliser le générateur de sons interne avec un plug-in de générateur de sons sur un ordinateur

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On	On	Main L&R	Part 1–5 : On (Activation) Part 6–8 : Désactivé	Part 1–4 : Int Part 5–16 : Ext	Part 1–4 : Ch 1–4 Part 5–8 : Ch 1–4 Part 9–16 : Ch 9–16

## Store Current Settings

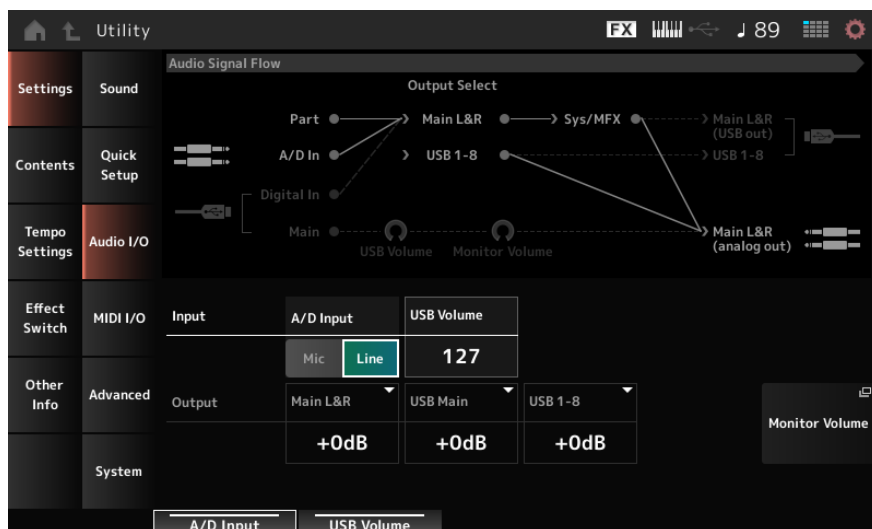
Vous pouvez enregistrer les réglages actuels dans l'une des Setup No.1–3 de Quick Setup.

## Audio I/O

Sur l'écran Audio I/O, vous pouvez définir l'entrée et la sortie du signal audio.

### Opération

[UTILITY] → Settings → Audio I/O



### Audio Signal Flow

Affiche le diagramme de flux du signal audio actuel.

Le flux du signal décrit varie selon la connexion à la borne USB [TO HOST] et les autres réglages de l'instrument.

### A/D Input (A/D Input Gain)

Règle le gain d'entrée de la prise A/D INPUT sur Mic ou Line.

Paramètres : Mic, Line

**Mic** : prévu pour un appareil à faible niveau de sortie, comme un microphone.

**Line** : prévu pour un appareil à niveau de sortie élevé, tel qu'un synthétiseur ou un appareil audio.

### NOTE

Il est possible de connecter directement à l'instrument une guitare ou une basse munis d'un micro actif. En revanche, si vous utilisez un micro passif, connectez l'instrument via une unité d'effets ou une boîte de direct.

### USB Volume (USB Input Volume)

Règle le volume de l'entrée du signal audio en provenance de la borne USB [TO HOST].

Paramètres : 0–127

### NOTE

Le volume d'entrée USB est stocké en tant que réglage à l'échelle du système et non par performance.

### Direct Monitor

Règle la sortie du signal audio des canaux Main L&R, USB Main ou USB 1–8 sur l'appareil externe (comme un ordinateur) afin qu'ils soient également reproduits depuis cet instrument (écoute directe).

Lorsque ce paramètre est activé, les signaux audio transmis aux canaux Main L&R, USB Main et USB 1–8 sont également transmis aux prises OUTPUT [L/MONO] et [R] et à la prise [PHONES] de cet instrument. S'il n'y a pas de connexion USB, ce paramètre est automatiquement activé.

Paramètres : Off, On

**Main L&R (Analog Output L&R Output Gain)**

Définit le gain de sortie des bornes OUTPUT [L/MONO] et [R].

Paramètres : -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

**USB Main (USB Main L&R Output Gain)**

Définit le gain de sortie du canal L&R principal de la borne USB [TO HOST].

Paramètres : -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

**USB 1-8 (USB Individual Output Gain)**

Fixe le gain de sortie des canaux 1 à 8 de la borne USB [TO HOST].

Paramètres : -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

**Monitor Volume**

L'écran Monitor Volume s'affiche.

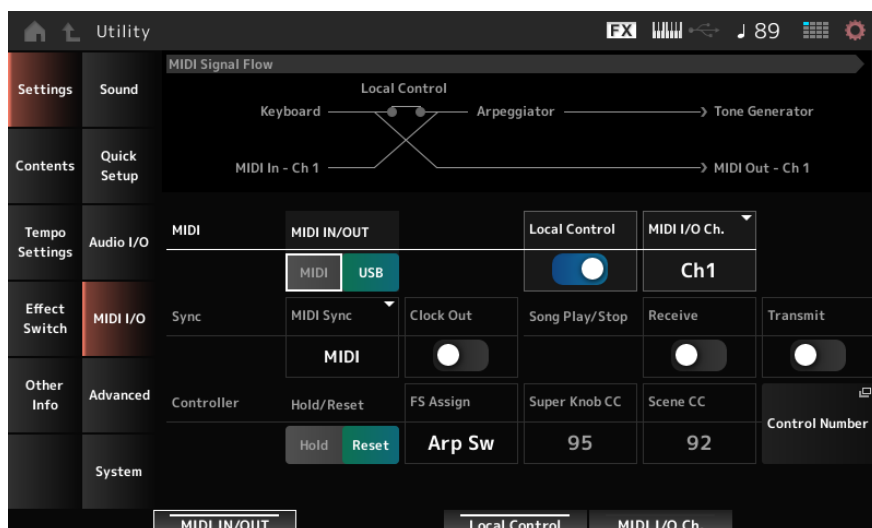
## MIDI I/O

L'entrée et la sortie MIDI sont définies sur l'écran MIDI I/O.

### Opération

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O

Appuyez sur l'icône Quick Setup.



### MIDI Signal Flow

Affiche le schéma du flux du signal MIDI actuel. Le schéma du flux du signal change en fonction des réglages de l'instrument.

En appuyant près du sélecteur Local Control (Commande locale) sur le flux du signal MIDI, vous pouvez activer ou désactiver Local Control.

### MIDI IN/OUT

Sélectionne les bornes où transmettre et recevoir des messages MIDI.

Paramètres : MIDI, USB

### MIDI Thru

Spécifie si la borne MIDI [OUT] est utilisée comme borne MIDI Thru.

Paramètres : Off, On

### Local Control

Active ou désactive la commande locale.

Lorsque la commande locale est désactivée, le bloc Contrôleur et le bloc Générateur de sons de l'instrument sont déconnectés et aucun son n'est produit lorsque vous jouez au clavier.

Cependant, indépendamment de ce réglage, les données de la performance au clavier de cet instrument sont transmises en tant que messages MIDI. En outre, les messages d'entrée MIDI sont traités par le bloc Générateur de sons.

Paramètres : Off, On

### MIDI I/O Channel

Règle le canal MIDI de l'entrée et la sortie de Common et de la partie dont le paramètre Keyboard Control Switch doit être réglé sur On.

Paramètres : Ch1–Ch16

## MIDI Sync

Définit les paramètres liés à la synchronisation avec l'appareil externe connecté.

Sélectionnez l'horloge interne de cet instrument ou l'horloge MIDI externe du logiciel DAW sur l'ordinateur ou l'appareil MIDI externe, ou l'entrée du signal audio des prises A/D INPUT pour reproduire les arpèges, le séquenceur de mouvements, les morceaux et les motifs.

Paramètres : Internal, MIDI, A/D In (ABS)

**Internal** : se synchronise avec l'horloge interne. Permet d'utiliser cet instrument seul ou comme source d'horloge principale pour la synchronisation d'autres appareils.

**MIDI** : se synchronise avec l'horloge MIDI reçue de l'appareil MIDI externe. Permet d'utiliser l'appareil externe comme source d'horloge principale.

**A/D In (ABS)** : extrait le tempo du signal audio entrant depuis la prise A/D INPUT à l'aide de la fonction Audio Beat Sync.

## Clock Out (MIDI Clock Out)

Définit les messages d'horloge MIDI à transmettre.

Paramètres : Off, On

## Receive (Receive Sequencer Control)

Reçoit les messages MIDI de démarrage et d'arrêt du morceau.

Paramètres : Off, On

## Transmit (Transmit Sequencer Control)

Transmet les messages MIDI de démarrage et d'arrêt du morceau.

Paramètres : Off, On

## Controller Hold/Reset

Définit s'il faut utiliser les réglages actuels des contrôleurs tels que la molette de modulation, l'aftertouch, le contrôleur au pied et le contrôleur de souffle (Hold) ou revenir à leurs réglages initiaux (Reset) lorsque vous basculez entre les performances.

Paramètres : Hold, Reset

Lorsqu'ils sont réglés sur Reset, les contrôleurs sont réinitialisés lorsque vous basculez entre les performances, comme illustré ci-dessous :

Variation de hauteur de ton	Centre
Molette de modulation	Minimum
Aftertouch	Minimum
Contrôleur au pied	Maximum
Sélecteur au pied	Désactivé
Contrôleur de ruban	Centre
Contrôleur de souffle	Maximum
Expression	Maximum
Sélecteurs attribuables 1/2	Désactivé
Touche [KEYBOARD HOLD] (Maintien du clavier)	Désactivé
Voie individuelle du Motion Sequencer	Lorsque Motion Seq Polarity pour la voie est réglé sur Unipolar : la valeur est de 0 (minimum). Lorsque Motion Seq Polarity pour la voie est réglé sur Bipolar : la valeur est de 64 (centre).

## FS Assign (FootSwitch Assign Control Number)

Fixe le numéro de changement de commande généré lors de l'utilisation du sélecteur au pied connecté à la prise FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Lorsque cet instrument reçoit un message MIDI ayant le même numéro de changement de commande que celui spécifié ici par l'appareil MIDI externe, il agit comme si le sélecteur au pied avait été actionné.

Paramètres : Off, 1–95, Arp Sw, MS Sw, Play/Stop, Live Set+, Live Set–, Oct Reset, Tap Tempo

### Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

Définit le numéro de changement de commande généré en utilisant le Super Knob.

Lorsque cet instrument reçoit le message MIDI ayant le même numéro de changement de commande que celui spécifié ici depuis l'appareil externe, il agit comme si le Super Knob avait été actionné.

Paramètres : Off, 1–95

#### NOTE

Lorsque ce paramètre est réglé sur Off, les messages MIDI sont gérés à l'aide des messages System Exclusive (SysEx).

### Scene CC (Scene Control Change Number)

Définit le numéro de changement de contrôle généré lorsque vous basculez entre les scènes.

De plus, la scène change lorsqu'un message MIDI avec le même numéro de changement de commande défini ici est reçu de l'appareil MIDI externe.

Paramètres : Off, 1–95

#### NOTE

- En fonction du numéro de changement de commande, l'une des scènes 1 à 8 sera sélectionnée.  
0–15 : Scene 1, 16–31 : Scene 2, 32–47 : Scene 3, 48–63 : Scene 4, 64–79 : Scene 5, 80–95 : Scene 6, 96–111 : Scene 7, 112–127 : Scene 8
- Si les paramètres Super Knob CC et Scene CC ont la même valeur, un point d'exclamation s'affiche devant le numéro. Dans ce cas, le changement de commande de scène est prioritaire et celui du Super Knob est désactivé.

### Control Number

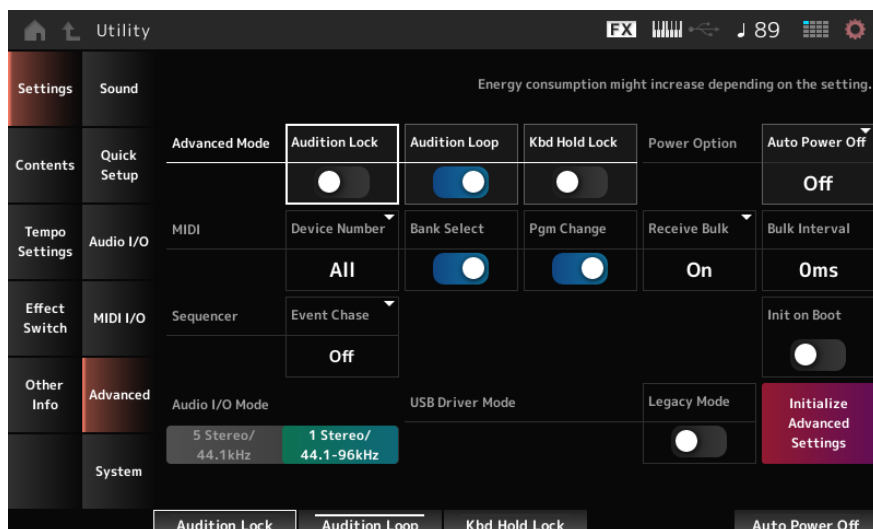
Ouvre Control → Control Number sur l'écran Common Edit.

## Advanced

Sur l'écran Advanced, vous pouvez régler les paramètres détaillés de l'instrument.

### Opération

[UTILITY] → Settings → Advanced



### Audition Lock

Active ou désactive le verrouillage de l'audition. Lorsque cette option est activée, la fonction d'audition est désactivée.

Paramètres : Off, On

### Audition Loop

Lorsque ce paramètre est activé, la phrase d'audition est jouée en boucle.

Lorsqu'elle est désactivée, la reproduction de la phrase d'audition s'arrête automatiquement une fois qu'elle a été jouée jusqu'à la fin.

Paramètres : Off, On

### Kbd Hold Lock (Keyboard Hold Lock)

Active ou désactive la fonction Keyboard Hold. Lorsque ce paramètre est réglé sur On, la fonction Keyboard Hold est désactivée.

Ce paramètre est utilisé en combinaison avec la touche [KEYBOARD HOLD].

Paramètres : Off, On

### Auto Power Off (Auto Power Off Time)

La fonction Auto Power Off éteint automatiquement l'appareil dès qu'il n'est plus utilisé pendant une durée déterminée afin d'empêcher toute consommation électrique superflue dans le cas où l'appareil serait laissé accidentellement allumé.

Vous pouvez définir ici la durée au terme de laquelle l'instrument s'éteint automatiquement.

Paramètres : Off (Mise hors tension automatique désactivée), 5min, 10min, 15min, 30min, 60min, 120min

### Device Number

Règle le numéro de l'appareil MIDI. Pour envoyer et recevoir des messages System Exclusive tels que Bulk Dump (Transfert en bloc) et Parameter Change (Changement de paramètre) vers et depuis un appareil MIDI externe, vous devez définir ce numéro de façon à ce qu'il corresponde à celui de l'autre appareil.

Paramètres : 1–16, All, Off

### **Bank Select (Receive/Transmit Bank Select)**

Règle la réception et la transmission des messages Bank Select entre l'instrument et le périphérique MIDI externe.

Lorsque ce paramètre est activé, l'instrument reçoit ou reconnaît les messages de sélection de banque envoyés depuis l'appareil MIDI externe.

Paramètres : Off, On

### **Pgm Change (Receive/Transmit Program Change)**

Règle la réception et la transmission des messages de changement de programme entre l'instrument et l'appareil MIDI externe.

Lorsque ce paramètre est activé, l'instrument reçoit ou reconnaît les messages de changement de programme envoyés depuis l'appareil MIDI externe.

Paramètres : Off, On

### **Receive Bulk**

Définit la réception des messages Bulk Dump.

Paramètres : Protect (Ne pas recevoir), On (Recevoir)

### **Bulk Interval**

Définit l'intervalle de temps pour la transmission des données en bloc lorsque cet instrument reçoit le message de transfert en bloc du périphérique externe.

Paramètres : 0–900ms

### **Sequencer Event Chase (Song Event Chase)**

Cette option garantit que les événements spécifiés sont correctement reconnus lorsque, par exemple, un morceau est reproduit à partir du milieu ou lors d'opérations Forward (avance rapide) et Back (rembobinage).

Les événements définis avec MIDI Event Chase fonctionneront alors correctement avec les opérations Forward et Back.

Paramètres : Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change)

### **Init On Boot (Initialize User Data on Boot-up)**

Indique si les données utilisateur sont initialisées (On) ou non (Off) au démarrage.

Paramètres : Off, On

### **Audio I/O Mode**

Bascule le mode de la sortie du signal audio en provenance de la borne USB [TO HOST].

L'instrument doit être redémarré pour que ce paramètre soit appliqué.

Paramètres : 5 Stereo/44.1kHz, 1 Stereo/44.1–96kHz

**5 Stereo/44.1kHz** : jusqu'à 10 canaux (5 canaux stéréo) à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz

**1 Stereo/44.1-96kHz** : jusqu'à 2 canaux (1 canal stéréo) à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz à 96 kHz

### **NOTE**

Lorsque ce paramètre est réglé sur 1 Stereo/44.1-96kHz, les fréquences disponibles sont : 44.1/48/96kHz.

### **Legacy Mode**

Réglez ce canal sur On si vous souhaitez utiliser MIDI 1.0 à la place de MIDI 2.0.

L'instrument doit être redémarré pour que ce paramètre soit appliqué.

Paramètres : Off, On

### **Initialize Advanced Settings**

Initialise les paramètres de l'écran Advanced.



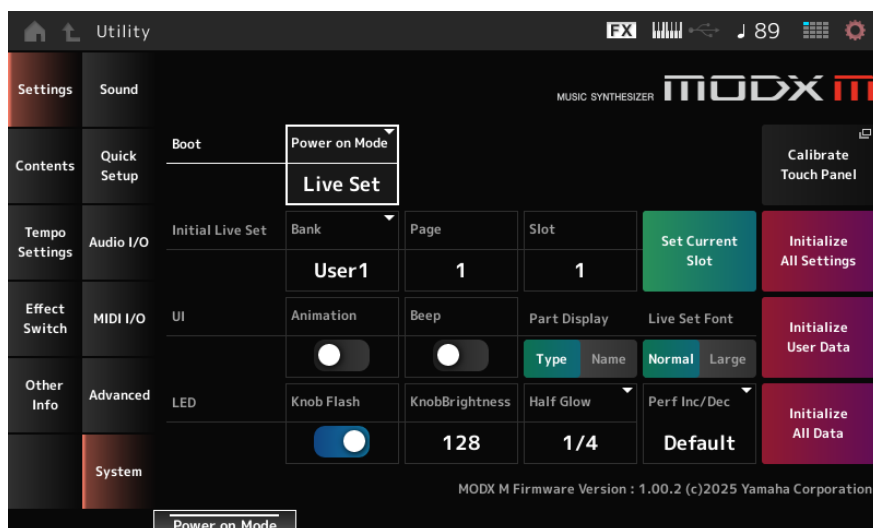
## System

Sur l'écran System, vous pouvez définir les paramètres liés à l'instrument tout entier.

### Opération

[UTILITY] → Settings → System

[UTILITY] + [DAW REMOTE] (→ réglage Calibrate Touch Panel)



### Power on Mode

Définit l'écran à afficher lorsque l'instrument est mis sous tension.

Paramètres : Perform, Live Set

### Calibrate Touch Panel

Ouvre l'écran de calibrage de l'écran tactile. Utilisez-le lorsque l'écran tactile ne répond pas correctement.

### Initial Live Set Bank (Initial Live Set Bank)

### Initial Live Set Page (Initial Live Set Page)

### Initial Live Set Slot (Initial Live Set Slot)

Lorsque Power on Mode est réglé sur Live Set, ce paramètre détermine l'emplacement Live Set à sélectionner immédiatement après le démarrage.

### NOTE

Vous pouvez également définir l'emplacement en sélectionnant une performance sur l'écran Live Set, en ouvrant cet écran, puis en appuyant sur la touche Set Current Slot.

### Set Current Slot (Set Current Slot to Initial Live Set)

Installe la performance actuelle dans l'emplacement Live Set sélectionné après le démarrage.

### Initialize All Settings

Initialise tous les paramètres de l'écran Utility.

### Animation

Définit si l'animation est activée ou désactivée lorsque l'écran bascule.

Paramètres : Off, On

## Beep

Active ou désactive le son des opérations effectuées sur l'écran tactile.

Paramètres : Off, On

## Part Display

Définit le nom de la partie (Part Name) pour afficher la catégorie et le type de partie ou uniquement le nom de la partie.

Paramètres : Type, Name

## Live Set Font

Détermine la taille de la police des noms de contenu et de catégorie sur les écrans Live Set et Category Search.

Paramètres : Normal, Large

## Initialize User Data

Initialise toutes les données de la zone Utilisateur de la mémoire utilisateur (performances, séquences de mouvements, Live Sets, etc.), ainsi que tous les réglages de l'écran Utility.

## Knob Flash (Super Knob LED Blink)

Active ou désactive le clignotement du Super Knob.

Paramètres : Off, On

## KnobBrightness

Définit la luminosité de l'éclairage du Super Knob.

Paramètres : 0–128

## Half Glow (LED Half Glow Brightness)

Contrôle la fonction de variateur des voyants liés aux touches.

Paramètres : Off, 1/4, 1/2

## Perf Inc/Dec

Définit la manière dont la performance change sur l'écran Home .

Paramètres : Default, Live Set

**Default** : bascule dans l'ordre de la liste des performances sur l'écran Performance Category Search.

**Live Set** : bascule dans l'ordre des emplacements Live Set.

## Initialize All Data

Initialise toutes les données de la mémoire utilisateur ainsi que les réglages de l'écran Utility.

## Product Info

Affiche la version du microprogramme de l'instrument.

## AVIS

L'initialisation remplace toutes les données cibles et tous les réglages systèmes par les valeurs d'usine.

**Veillez à ne pas perdre de données importantes. Il est également recommandé de sauvegarder au préalable les réglages nécessaires sur un lecteur flash USB.**

# Contents

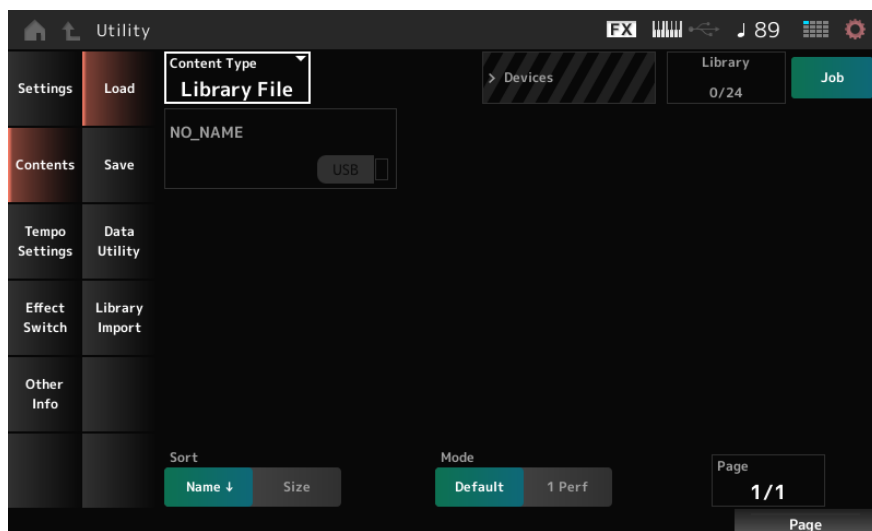
## Load

Les fichiers et les données internes sont chargés à l'aide de l'écran Load.

### Opération

[UTILITY] → Contents → Load

[SHIFT] + [STORE]



### Content Type

Toutes les données ou un ensemble spécifique de données sont chargés à partir d'un unique fichier enregistré sur un lecteur flash USB ou d'un paramètre stocké sur l'instrument. Ici, vous pouvez choisir l'ensemble de données d'un fichier à charger.

Les paramètres disponibles varient en fonction du chemin que vous empruntez pour ouvrir l'écran.

Paramètres : Vous pouvez charger les types de fichiers suivants.

Type de contenu	Type d'appareil	Extension de fichier	Description
User File	Fichier	.Y2U (.Y2W) .X7U .X8U	<ul style="list-style-type: none"><li>Les fichiers utilisateur enregistrés sur un lecteur USB sont chargés dans la zone utilisateur de la mémoire utilisateur.</li><li>Si le fichier utilisateur a été divisé, les fichiers .Y2U et .Y2W doivent tous deux être stockés sur le lecteur USB.</li><li>Les réglages suivants sont inclus dans un fichier utilisateur. Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set, Microtuning, Waveform, Audition, Utility Settings (.Y2U uniquement), Quick Setup (.Y2U uniquement)</li></ul>
Library File	Fichier	.Y2L (.Y2M) .X7L .X8L	<ul style="list-style-type: none"><li>Les fichiers bibliothèque enregistrés sur un lecteur USB sont chargés dans la zone Bibliothèque de la mémoire utilisateur.</li><li>Si un fichier bibliothèque a été divisé, les fichiers .Y2L et .Y2M doivent tous deux être enregistrés sur le lecteur USB.</li><li>Les réglages suivants sont inclus dans un fichier Bibliothèque. Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set (1 banque uniquement), Microtuning, Waveform, Audition</li></ul>

Type de contenu	Type d'appareil	Extension de fichier	Description
Backup File	Fichier	.Y2A (.Y2B) .X7A .X8A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les fichiers de sauvegarde enregistrés sur un lecteur USB sont chargés dans la mémoire utilisateur.</li> <li>Un fichier de sauvegarde comprend tout ce qui se trouve dans les zones utilisateur et bibliothèque, ainsi que les morceaux et les motifs.</li> <li>Si un fichier de sauvegarde a été divisé, les fichiers .Y2A et .Y2B doivent tous deux être enregistrés sur le lecteur USB.</li> </ul>
Song&Perf (Song & Performance)	Données internes		<ul style="list-style-type: none"> <li>Seul le morceau spécifié est chargé à partir des morceaux stockés dans la zone Utilisateur de la Mémoire utilisateur.</li> <li>Les séquences MIDI et les performances peuvent être chargées.</li> </ul>
Song	Données internes		<ul style="list-style-type: none"> <li>Seul le morceau spécifié est chargé à partir des morceaux stockés dans la zone Utilisateur de la Mémoire utilisateur.</li> <li>Seules les séquences MIDI peuvent être chargées.</li> </ul>
.mid File	Fichier	.MID	Les fichiers MIDI standard (SMF) enregistrés sur un lecteur USB sont chargés (soit au format 0, soit au format 1).
.wav File	Fichier	.WAV	Les fichiers audio enregistrés sur un lecteur USB sont chargés.
Pattern&Perf (Pattern & Performance)	Données internes		<ul style="list-style-type: none"> <li>Seul le motif spécifié est chargé à partir des motifs stockés dans la zone Utilisateur de la Mémoire utilisateur.</li> <li>Les séquences MIDI et les performances peuvent être chargées.</li> </ul>
Pattern	Données internes		<ul style="list-style-type: none"> <li>Seul le motif spécifié est chargé à partir des motifs stockés dans la zone Utilisateur de la Mémoire utilisateur.</li> <li>Seules les séquences MIDI peuvent être chargées.</li> </ul>
Audio File*	Fichier	.WAV .AIF	Les fichiers audio enregistrés sur un lecteur USB sont chargés en tant que formes d'onde. Exemple : [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/🔧] → sélection de Part → sélection de Element → Osc/Tune
Motion Seq (Motion Sequence)*	Données internes		Seule la séquence spécifiée est chargée à partir des séquences de mouvements enregistrées (stockées) dans la zone Utilisateur de la Mémoire utilisateur.
Smart Morph*	Données internes		Seules les données Smart Morph sont chargées à partir de la performance enregistrée (stockée) dans la zone Utilisateur de la Mémoire utilisateur.

#### NOTE

Les types de contenu marqués d'un astérisque (\*) ne s'affichent pas lorsque cet écran est ouvert depuis l'écran Utility.

#### Parent Folder Name

#### Current Folder Name

Indiquent respectivement le nom du dossier parent et le nom du dossier actuel.

Si vous appuyez sur le nom du dossier parent, il devient le dossier actuel.

#### Job

Détermine si la fonction Job est activée (On) ou désactivée (Off).

Lorsque ce paramètre est activé, une pression sur le fichier, dossier ou contenu actuel appelle le menu contextuel Rename ou Delete.

Si vous appuyez sur le lecteur flash USB connecté, le menu contextuel Format apparaît.

Paramètres : Off, On

## Free Storage

Indique la capacité utilisée et la capacité totale du stockage sélectionné.

L'indication varie en fonction du type de contenu.

## Folder file select

Indique les dossiers et fichiers figurant dans le dossier actuel.

## Sort

Détermine l'ordre de tri des fichiers dans File select (Sélection de fichier).

Paramètres : Name, Size, Date, Default (selon le type de contenu)

**Name** : trie par nom. La flèche vers le bas indique que la liste est classée par ordre croissant (A à Z). La flèche vers le haut indique que la liste est triée par ordre décroissant.

**Size** : trie par ordre de taille de données. La flèche vers le bas indique que la liste est triée par ordre croissant (du plus petit au plus grand). La flèche vers le haut indique que la liste est triée par ordre décroissant. Non valide pour les types de contenu Motion Seq, Song Song&Perf Pattern Pattern&Perf Performance Smart Morph

**Date** : trie par date à laquelle le paramètre a été stocké. La flèche vers le bas indique que la liste est triée par ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). La flèche vers le haut indique que la liste est triée par ordre croissant. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le type de contenu est Motion Seq, Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Smart Morph

**Default** : trie par ordre de numéro de contenu. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le type de contenu est Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Motion Seq, Smart Morph

## Mode

Sélectionne le mode de chargement.

Ce paramètre s'affiche uniquement pour un User File ou un Library File.

Paramètres : Default, 1 Perf

**Default** : charge toutes les performances.

**1 Perf** : charge uniquement la performance spécifiée.

## Key (Center Key)

Sélectionne la touche à laquelle le fichier WAV ou AIFF chargé doit être attribué.

Ce paramètre s'affiche uniquement pour les fichiers audio.

Paramètres : Keyboard Select (C-2 –G8), All

## Keyboard Select

Définit si Center Key est mis à jour par l'utilisation du clavier.

Ce paramètre s'affiche uniquement pour les fichiers audio.

## Page

Lorsque les fichiers apparaissant dans la sélection de fichiers ne tiennent pas sur une seule page, un bouton de défilement apparaît pour vous permettre de sélectionner une page. Vous pouvez également utiliser un bouton d'affichage pour sélectionner une page.

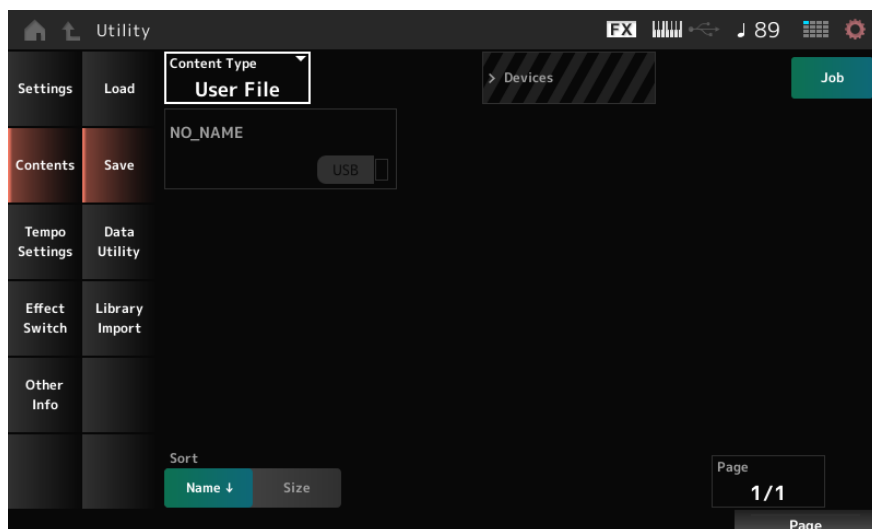
## Save

L'écran Save vous permet d'enregistrer des fichiers et des données internes.

Cette procédure est fondamentalement la même que sur l'écran Load.

### Opération

[UTILITY] → Contents → Save



### Content Type

Toutes les données ou une partie déterminée des données des fichiers stockés sur un lecteur USB ou l'unité principale peuvent être extraites et chargées sur l'instrument.

Ici, vous pouvez définir les données à stocker ou à enregistrer.

Les paramètres disponibles varient en fonction du chemin que vous empruntez pour ouvrir l'écran.

Paramètres : le tableau suivant montre les types de contenu pouvant être stockés ou enregistrés.

Type de contenu	Type d'appareil	Extension de fichier	Description
Performance	Données internes		Enregistre (stocke) la performance dans la zone Utilisateur de la Mémoire utilisateur.
User File	Fichier	.Y2U (.Y2W)	<ul style="list-style-type: none"><li>Les réglages enregistrés (stockés) dans la zone Utilisateur de la mémoire utilisateur sont enregistrés sur un lecteur USB en tant que fichier utilisateur.</li><li>Les réglages suivants sont inclus dans un fichier utilisateur. Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set, Microtuning, Waveform, Audition, Utility Settings, Quick Setup</li><li>Lorsque la taille du fichier dépasse 2 Go et que le fichier a été divisé, .Y2U et .Y2W doivent être traités comme un tout.</li></ul>
Library File	Fichier	.Y2L (.Y2M)	<ul style="list-style-type: none"><li>Les réglages enregistrés (stockés) dans la zone Bibliothèque de la mémoire utilisateur sont enregistrés sur un lecteur USB en tant que fichier bibliothèque.</li><li>Les réglages contenus dans le fichier bibliothèque sont les suivants (identiques à ceux du fichier utilisateur, à l'exception des réglages Utility) : Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set (1 banque uniquement), Microtuning, Waveform, Audition</li><li>Lorsque la taille du fichier dépasse 2 Go et que le fichier a été divisé, .Y2L et .Y2M doivent être traités comme un tout.</li></ul>

Type de contenu	Type d'appareil	Extension de fichier	Description
Backup File	Fichier	.Y2A (.Y2B)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les réglages stockés dans la zone Utilisateur de la mémoire utilisateur sont enregistrés sur un lecteur USB en tant que fichier de sauvegarde.</li> <li>• Un fichier de sauvegarde comprend tout ce qui se trouve dans les zones utilisateur et bibliothèque, ainsi que les morceaux et les motifs.</li> <li>• Lorsque la taille du fichier dépasse 2 Go et que le fichier a été divisé, .Y2A et .Y2B doivent être traités comme un tout.</li> </ul>
.mid File	Fichier	.MID	Les données MIDI stockées dans la zone Song (Morceau) et Pattern (Motif) de la mémoire utilisateur sont enregistrées sur un lecteur USB en tant que fichier MIDI standard (SMF ; uniquement au format 1).
Motion Seq (Motion Sequence)*	Données internes		Stocke (enregistre) la séquence de mouvements en cours d'édition dans la zone Utilisateur.

#### NOTE

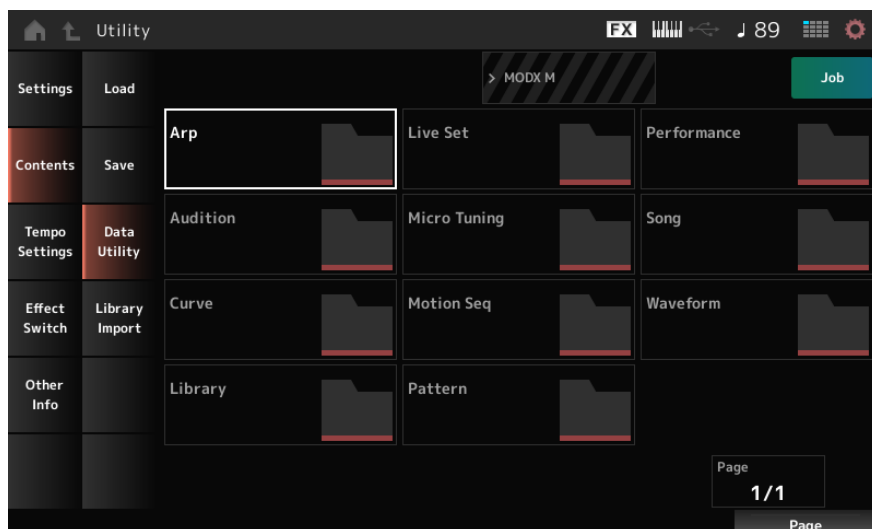
Les types de contenu marqués d'un astérisque (\*) ne s'affichent pas lorsque cet écran est ouvert depuis l'écran Utility.

## Data Utility

L'écran Data Utility vous permet de gérer les fichiers et les données contenus dans la mémoire utilisateur. Cette procédure est fondamentalement la même que sur l'écran Load.

### Opération

[UTILITY] → Contents → Data Utility



#### Folder select

Montre les types de contenu stockés dans la mémoire utilisateur sous forme de dossiers. Appuyez sur le dossier à ouvrir.

**Type de contenu :** Arp, Audition, Curve, Library, Live Set, Micro Tuning, Motion Seq, Pattern, Performance, Song, Waveform

#### Content Select

En appuyant sur le contenu, vous appelez le menu contextuel Rename, Delete.

Lorsque Job est activé, les trois éléments suivants s'affichent.

#### Select All

Sélectionne tout le contenu du dossier.

S'affiche lorsque rien n'a été sélectionné.

#### Unselect All

Désélectionne tout le contenu du dossier.

S'affiche lorsqu'un des contenus a été sélectionné.

#### Delete

Supprime tout le contenu sélectionné.

S'affiche lorsqu'un des contenus a été sélectionné.

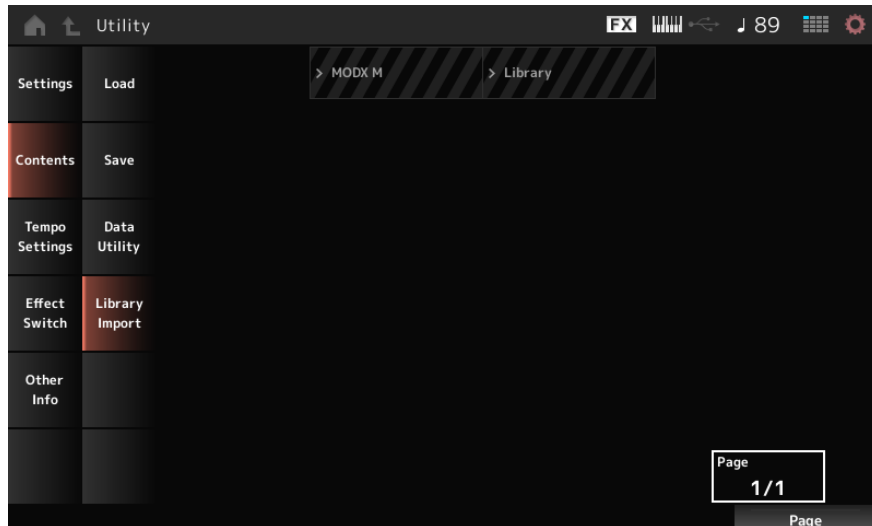


## Library Import

Cette fonction sélectionne une performance spécifique depuis la bibliothèque et la copie dans la banque utilisateur.  
Cette procédure est fondamentalement la même que sur l'écran Load.

### Opération

[UTILITY] → Contents → Library Import



### Select All

Sélectionne toutes les performances figurant dans le dossier bibliothèque actuel.  
S'affiche uniquement lorsqu'aucune performance n'a été sélectionnée.

### Unselect All

Désélectionne toutes les performances figurant dans le dossier bibliothèque actuel.  
S'affiche uniquement lorsqu'une performance a été sélectionnée.

### Import to User Bank

Copie la performance sélectionnée dans la banque utilisateur.

Lorsque cette opération est effectuée, les formes d'onde utilisateur et les arpèges utilisateur, les courbes utilisateur, les accords micro utilisateur et les auditions utilisateur utilisés dans la performance sélectionnée sont également copiés dans la banque utilisateur.

S'affiche uniquement lorsqu'une performance a été sélectionnée.

# Tempo Settings

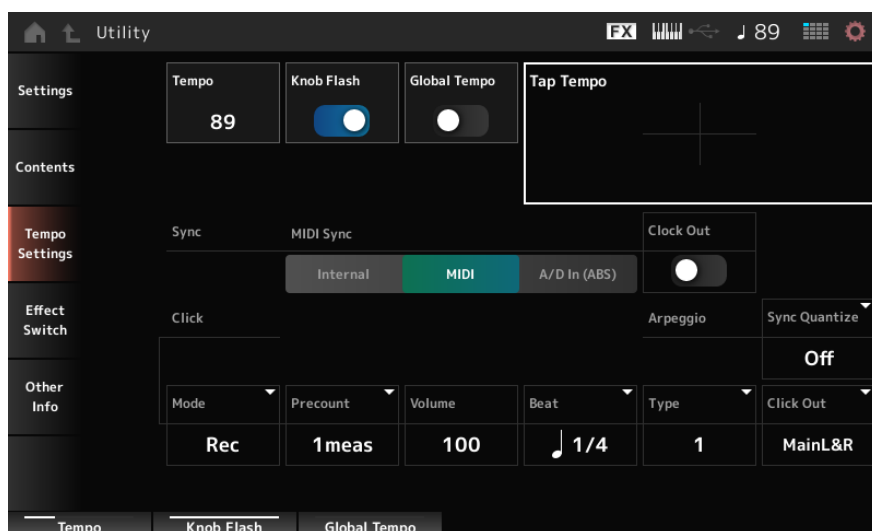
L'écran Tempo Settings vous permet de définir les paramètres liés au tempo et à la synchronisation.

## Opération

[TEMPO/TAP]

[UTILITY] + Tempo Settings

Appuyez sur l'icône TEMPO SETTINGS.



## Tempo

Fixe le tempo de la performance.

Si MIDI Sync est réglé sur MIDI ou A/D In (ABS) et est synchronisé avec un appareil externe, Ex.Tempo s'affiche à la place de la valeur du réglage.

Paramètres : 5–300

## Knob Flash (Super Knob LED Blink)

Active ou désactive le clignotement du Super Knob.

Paramètres : Off, On

## Global Tempo

Lorsque ce paramètre est désactivé, le réglage du tempo de chaque performance est utilisé.

Lorsqu'il est activé, le tempo actuel est conservé même lorsque vous changez de performance.

Paramètres : Off, On

## Tap Tempo

Vous pouvez définir le tempo en fonction de la vitesse de tapotement ou de pression en appuyant sur cette zone ou en appuyant (tapotant) sur la touche [ENTER] du panneau supérieur lorsque le curseur apparaît.

Vous pouvez également utiliser la touche [TEMPO/TAP] pour régler le tempo de la même manière.

Cependant, ce paramètre n'est pas disponible lorsque MIDI Sync est réglé sur MIDI et que l'instrument est réglé pour se synchroniser sur un appareil externe.

## NOTE

Si MIDI Sync est réglé sur « A/D In (ABS) », le tempo est modifié en utilisant le tapotement en guise de début du temps.

## MIDI Sync

Définit les paramètres liés à la synchronisation avec l'appareil externe connecté.

Vous pouvez choisir de jouer les arpèges, le séquenceur de mouvements et les morceaux à l'aide de l'horloge interne de l'instrument, de l'horloge (horloge externe) du logiciel DAW ou des appareils MIDI connectés à cet instrument ou à des signaux audio émis depuis la borne A/D INPUT.

Paramètres : Internal, MIDI, A/D In (ABS)

**Internal** : se synchronise avec l'horloge interne. Permet d'utiliser cet instrument seul ou comme source d'horloge principale d'autres appareils.

**MIDI** : se synchronise avec l'horloge MIDI reçue de l'appareil MIDI externe. Permet d'utiliser l'appareil externe comme source d'horloge principale.

**A/D In (ABS)** : extrait le tempo du signal audio entrant depuis la prise A/D INPUT à l'aide de la fonction Audio Beat Sync.

## Clock Out (MIDI Clock Out)

Définit les messages d'horloge MIDI à transmettre.

Paramètres : Off, On

## Sync Quantize (Arpeggio Synchro Quantize Value)

Règle la synchronisation du démarrage de l'arpège suivant en cas de reproduction d'un arpège pour plusieurs parties.

Lorsqu'il est réglé sur Off, l'arpège est reproduit lorsque la partie est jouée sur le clavier.

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

## Mode (Click Mode)

Définissez le moment où le son de déclic (son de métronome) doit être joué.

Paramètres : Off, Rec, Rec/Play, Always

**Off** : aucun son de déclic n'est joué.

**Rec** : le son du déclic est joué pendant l'enregistrement d'un morceau ou d'un motif.

**Rec/Play** : le son du déclic est joué pendant l'enregistrement et la reproduction d'un morceau ou d'un motif.

**Always** : le son du déclic est toujours joué.

## NOTE

Le son du déclic est joué à l'aide du générateur de sons interne, de sorte qu'une partie du son simultané émis est consommée.

## Precount (Click Precount)

Fixe le nombre de mesures de décompte entre le moment où la touche [►] (Lecture) est enfoncée et le démarrage effectif de l'enregistrement lors de l'enregistrement d'un morceau ou d'un motif.

Paramètres : Off (l'enregistrement démarre lorsque vous appuyez sur la touche [►] (Lecture)), 1meas–8meas

## Volume (Click Volume)

Règle le volume du son de déclic.

Paramètres : 0–127

## Beat (Click Beat)

Définit le rythme auquel le son de déclic est joué.

Paramètres : 1/16 (doubles croches), 1/8 (croches), 1/4 (noires), 1/2 (blanches), Whole (rondes)

## Type (Click Type)

Sélectionne le type de son de déclic.

Paramètres : 1–10

## Click Out (Click Output Select)

Définit la destination de sortie du son de déclic.

Paramètres : MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono

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

**USB Stereo** : émission en stéréo (des canaux 1 et 2 aux canaux 7 et 8) vers la borne USB [TO HOST].

**USB mono** : émission en mono (canaux 1 à 8) vers la borne USB [TO HOST].

## NOTE

Les réglages pour la compatibilité des données avec le MONTAGE M sont indiqués ci-dessous. Ils sont considérés comme désactivés lorsqu'ils sont réglés.

- AsgnL&R
- USB Stereo : USB9&10 – USB29&30
- USB mono : USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

## Effect Switch

Sur l'écran Effect Switch, vous pouvez définir les paramètres liés au contournement d'effet.

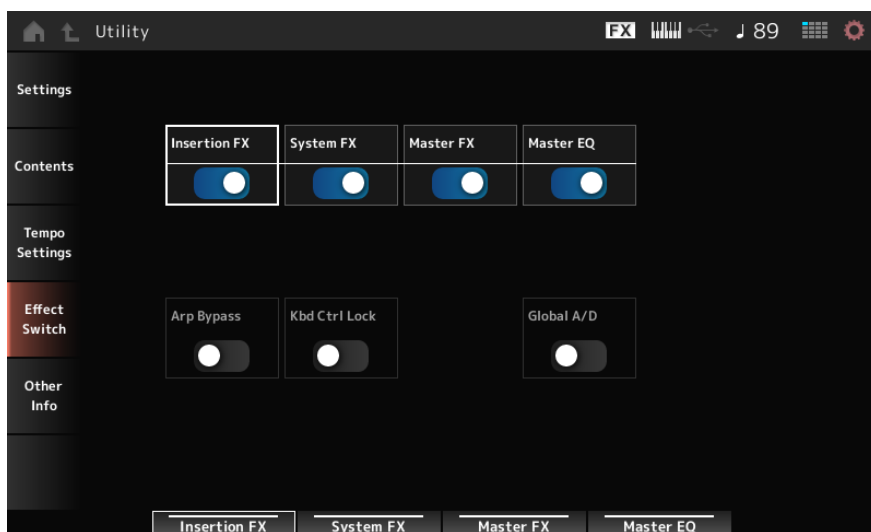
Les paramètres de cet écran n'étant pas enregistrés (stockés), et sont réinitialisés à leurs valeurs par défaut au redémarrage de l'instrument.

### Opération

[UTILITY] → Effect Switch

Appuyez sur l'icône EFFECT ([FX])

[SHIFT] + [QUICK SETUP]



### Insertion FX (Insertion Effect)

Active ou désactive l'effet d'insertion.

Paramètres : Off, On

### System FX (System Effect)

Active ou désactive l'effet système.

Paramètres : Off, On

### Master FX (Master Effect)

Active ou désactive l'effet principal.

Paramètres : Off, On

### Master EQ

Active ou désactive l'égaliseur principal.

Paramètres : Off, On

### Arp Bypass (Arpeggio Bypass)

Active ou désactive le contournement d'arpège. Lorsque ce paramètre est activé, toutes les opérations liées aux arpèges sont désactivées.

Paramètres : Off, On

### NOTE

- Lorsque Arp Bypass est activé, la touche [ARP] clignote.
- Lorsque Arp Bypass est réglé sur On, si vous modifiez le sélecteur d'arpège de chaque partie, Arp Bypass sera réglé sur Off.
- Les morceaux enregistrés à l'aide de la fonction Arpège comprendront la séquence d'arpège dans leurs données. Si vous continuez à éditer les données de morceau dans le logiciel DAW, le réglage de Arp Bypass sur On empêchera l'arpégiateur d'avoir un double effet.

### **Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock)**

Active ou désactive le verrouillage de la commande de clavier.

Lorsque ce paramètre est activé, le verrouillage est activé et Keyboard Control est désactivé pour toutes les parties. Le désactiver déverrouille la commande du clavier.

Cela est utile pour créer ou éditer chaque piste MIDI séparément, par exemple lorsque vous utilisez l'instrument comme module de sons multitimbral à 16 parties avec le logiciel DAW.

Paramètres : Off, On

#### **NOTE**

Lorsque Kbd Ctrl Lock est activé, si vous changez le paramètre Keyboard Control SW de chaque partie, Kbd Ctrl Lock sera alors défini sur Off.

### **Global A/D**

Lorsque ce paramètre est activé, le volume de la partie A/N ne change pas lorsque vous basculez entre les performances. Les autres paramètres liés à la partie A/N restent également les mêmes. Lorsque ce paramètre est désactivé, le volume est remplacé par un réglage spécifique à la performance lorsque vous basculez entre les performances. Les autres paramètres liés à la partie A/N restent également les mêmes.

Master FX et Master EQ sont activés et désactivés simultanément.

Paramètres : Off, On

## Other Info

D'autres informations sont affichées sur l'écran Other Info.

### Shift Function

---

Affiche la liste des opérations de raccourci lorsque vous appuyez simultanément sur la touche [SHIFT] et sur d'autres touches.

### Legal Notices

---

Affiche des mentions légales telles que les droits d'auteur.

# Écrans affichés en appuyant sur des boutons spécifiques

---

## Verrouillage de panneau

L'utilisation de la fonction de verrouillage du panneau empêche les déclenchements accidentels pendant les performances en direct.

### Opération

Lorsque l'écran Home ou Live Set s'affiche, appuyez sur [SHIFT]+[TEMPO/TAP].

### ■ Opérations valides

Clavier, pédales, volume principal, Super Knob, molette de variation de hauteur de ton, molette de modulation, contrôleur de ruban et désactivation du verrouillage du panneau

### ■ Opérations non valides

Toutes les autres opérations, y compris les opérations sur l'écran tactile

## Désactivation du verrouillage du panneau

---

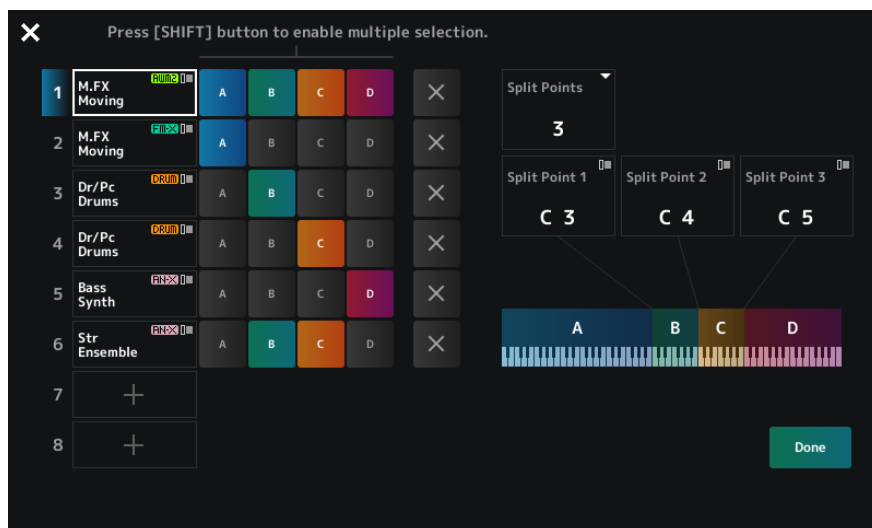
Pour déverrouiller le panneau, maintenez à nouveau la touche [SHIFT] enfoncée, tout en appuyant sur la touche [TEMPO/TAP].

## Split Job

Définit le partage.

### Opération

Appuyez sur la touche [SPLIT].



### Split Points

Spécifie le nombre de points de partage.

Paramètres : Off, 1–3

### Split Point 1–3

Spécifie la touche du point de partage.

Lorsque Keyboard est réglé sur On, vous pouvez également spécifier la position du point de partage à l'aide du clavier.

Paramètres : C#–2 – G8

### Part Name

En appuyant sur le nom de la partie, vous appelez le menu contextuel de Category Search et Delete.

### [+](Add)

Appuyez pour afficher l'écran Part Category Search ou Performance Merge, qui vous permet d'ajouter une partie.

### Group A–D

Appuyez sur une touche de groupe pour attribuer la partie au groupe.

Appuyez sur les boutons de groupe tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée pour attribuer une même partie à plusieurs groupes.

### × (Cancel)

Annule les attributions de groupe.

### Done

Confirme les réglages et ferme l'écran.

### NOTE

Appuyez sur × (fermer) en haut à gauche pour fermer l'écran sans confirmer les réglages autres que l'ajout, la suppression ou le changement de parties.



## Note Range

### Opération

[SHIFT] + [SPLIT]



La vue Part - Note s'affiche sur l'écran Home.

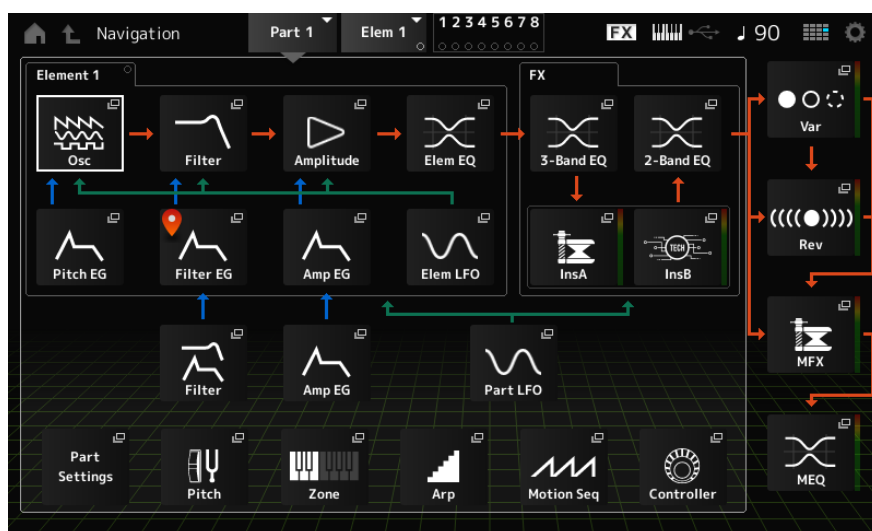
Le curseur se déplace sur le paramètre TG Note Limit Low de la partie sélectionnée et vous pouvez saisir la limite inférieure de la plage de notes sur le clavier.

## Navigation

### Opération

Appuyez sur la touche [NAVIGATION].

(Avec l'écran Home View Mode défini sur Default) Appuyez sur Navigation affiché sur l'écran



En appuyant sur les icônes, vous appelez les écrans de paramétrage correspondants.

Appuyez sur la touche [NAVIGATION] pendant l'édition pour appeler l'icône de l'emplacement actuel (📍).

Depuis l'écran Navigation, vous pouvez accéder non seulement aux éléments, mais aussi aux paramètres Part Common Filter Amp EG.

## FX Overview

Sur l'écran FX OVERVIEW (Vue d'ensemble des effets), vous pouvez vérifier l'état des paramètres d'effet et accéder facilement aux écrans des paramètres avancés.

### Opération

[SHIFT] + [NAVIGATION]

(Avec l'écran Home View Mode défini sur Default) Appuyez sur Fx Overview affiché sur l'écran



### Switching Parts for display

Bascule entre les parties à afficher.

Paramètres : 1–4, 5–8, 9–12, 13–16, A/D In

### All Ins

Active ou désactive tous les effets d'insertion (A et B).

Paramètres : Off, On

### Var + Rev

Active ou désactive les effets de variation et de réverbération.

Paramètres : Off, On

### Ins A, Ins B, Var, Rev, MFX, MEQ

Affiche l'écran des paramètres détaillés correspondant.

### Effect switch

Active ou désactive chaque effet.

Paramètres : Off, On

### Type

Règle le type de chaque effet.

Paramètres : reportez-vous aux types d'effet.

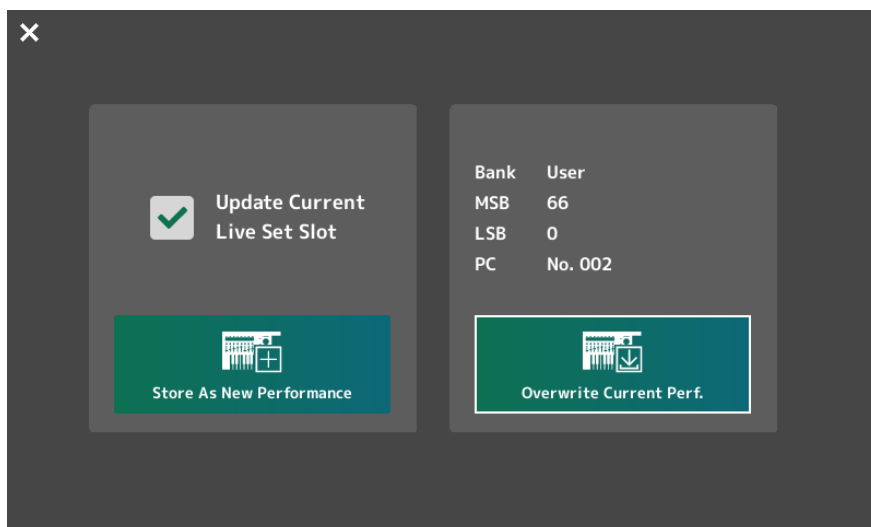
### Preset

Règle la présélection de chaque effet.

Paramètres : Reportez-vous à la Data List.

## Store

Il s'agit de l'écran de confirmation lors de la sauvegarde (le stockage) de la performance actuelle dans la zone Utilisateur.



### Store As New Performance

Enregistre en tant que nouvelle performance.

### Update Current Live Set Slot

Lorsqu'un emplacement de la banque Live Set User est sélectionné, un message confirmant la mise à jour de l'emplacement Live Set apparaît. Pour procéder à la mise à jour, cochez la case et sélectionnez Store As New Performance.

### Overwrite Current Perf.

Enregistre la performance que vous modifiez en écrasant les réglages existants (numéro de banque, MSB, LSB et changement de programme) affichés à l'écran.

### Jump to Data Utility

S'affiche lorsque l'enregistrement est impossible en raison d'une erreur telle que Performance full.

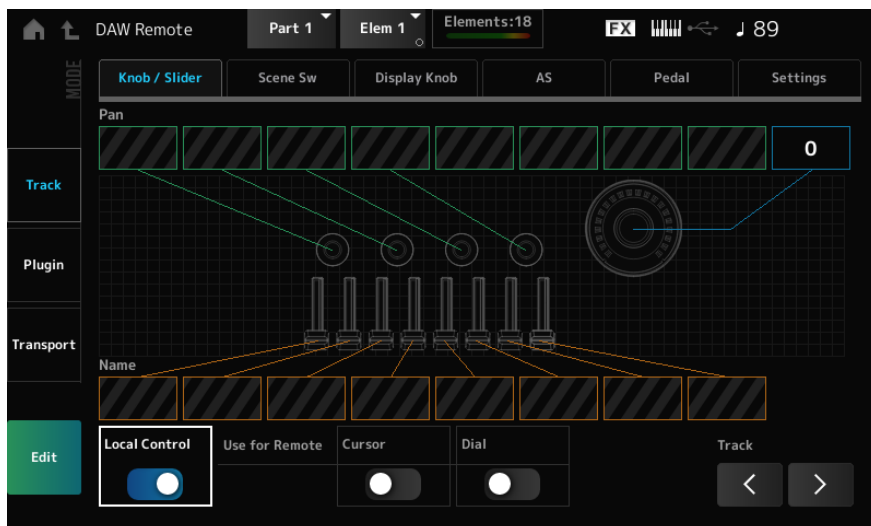
Utilisez [UTILITY] → Contents → Data Utility pour afficher l'écran.

## DAW Remote

Une pression sur la touche [DAW REMOTE] active la fonction de commande à distance de logiciel DAW, qui vous permet de contrôler facilement votre logiciel DAW préféré avec les contrôleurs de l'instrument.

### Opération

[DAW REMOTE]



### Mode (Remote Control Mode)

Sélectionnez la fonction de commande à distance du logiciel DAW parmi trois modes de fonctionnement.

Paramètres : Track, Plugin, Transport

**Track** : mode permettant de contrôler plusieurs pistes simultanément sur le logiciel DAW. Les mouvements des boutons et des curseurs de commande sont transmis sous forme de protocoles compatibles Mackie Control depuis le port 2.

**Plugin** : mode de contrôle d'un plug-in spécifique sur le logiciel DAW. Les mouvements des boutons et des curseurs de commande sont transmis sous forme de messages au format CC Number pour les fonctions Remote depuis le port 1.

**Transport** : mode permettant de jouer au clavier tout en lisant les données enregistrées sur le logiciel DAW ou d'enregistrer votre performance au clavier sur le logiciel DAW. Vous pouvez utiliser les boutons de transport du séquenceur pour démarrer ou arrêter la reproduction sur le logiciel DAW. Tous les contrôleurs, à l'exception des boutons de transport du séquenceur, fonctionnent comme à l'accoutumée.

### Basculement entre plusieurs écrans

Ouvre l'écran des paramètres de chaque contrôleur et la fonction de commande à distance.

Paramètres : Knob/Slider, Scene Sw, Display Knob, AS, Pedal, Settings

### Local Control

Active ou désactive la commande locale.

Ce paramètre est identique à celui qui peut être défini sous [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

### Use for Remote Cursor / Dial

Détermine si le cadran de données et les touches de curseur du panneau supérieur peuvent être utilisés pour contrôler le logiciel DAW.

**On** : contrôle le logiciel DAW.

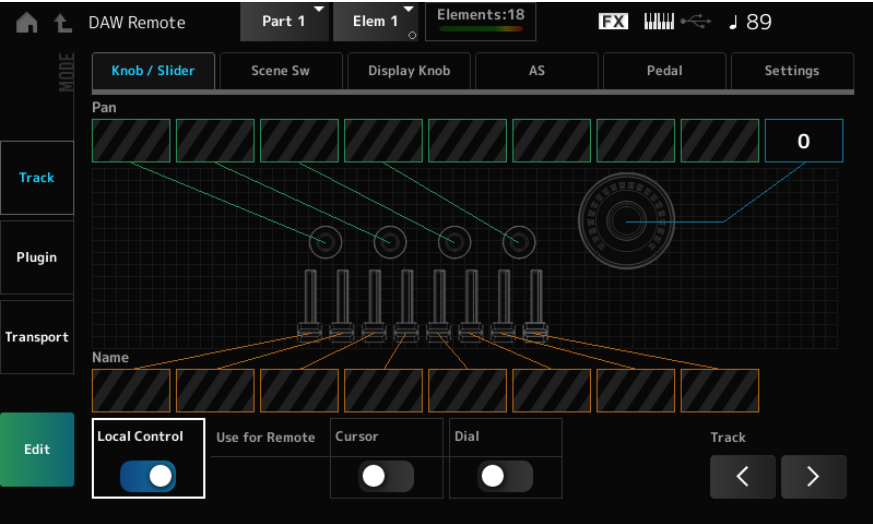
**Off** : contrôle l'écran principal du panneau supérieur.

### Track (Track Select)

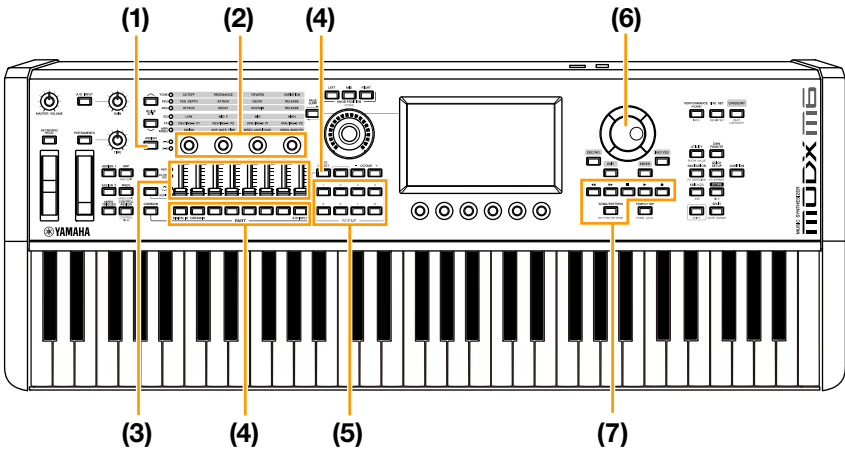
Émet le groupe de pistes sélectionné (par groupe de huit pistes à la fois).

# Utilisation des contrôleurs

## ■ Mode Track



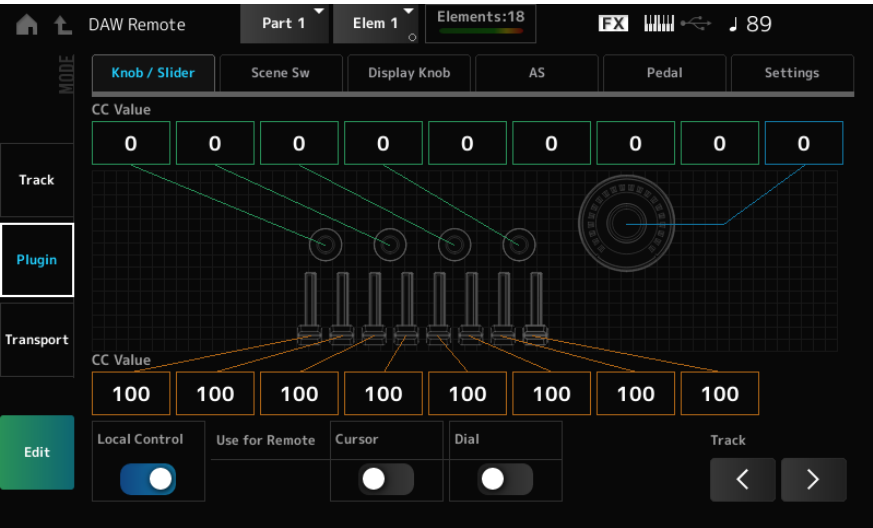
## Contrôleurs



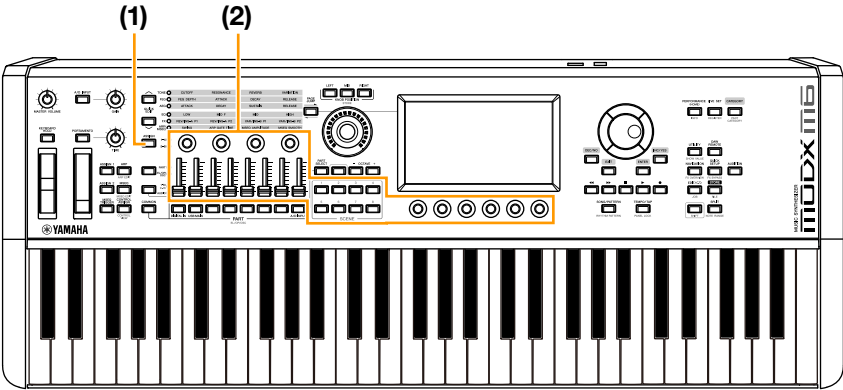
	Contrôleurs	Opération du DAW
(1)	Touche [ASSIGN]	Sélection du panoramique (1 – 4/5 – 8)
(2)	Bouton 1 – 4 (5 – 8)	Le panoramique de la piste est émis depuis Port2
(3)	Curseurs de commande 1–8	Le volume de la piste est émis depuis Port2
(4)	Touche PART, touche [PART SELECT]	Sélectionne les pistes et active ou désactive la fonction d'assourdissement ou d'isolement des pistes sélectionnées.
(5)	Touches SCENE	Les fonctions 1 – 8 sont émises depuis Port2.
(6)	Cadran de données, touches de curseur	Déplace la position du curseur ou la position dans le morceau
(7)	Touche de transport du séquenceur. Touche [SONG/PATTERN]	Contrôle les actions de transport (enregistrement et reproduction).

D'autres contrôleurs sont configurés de façon à transmettre des messages de changement de commande définis en mode de commande à distance.

## ■ Mode Plugin



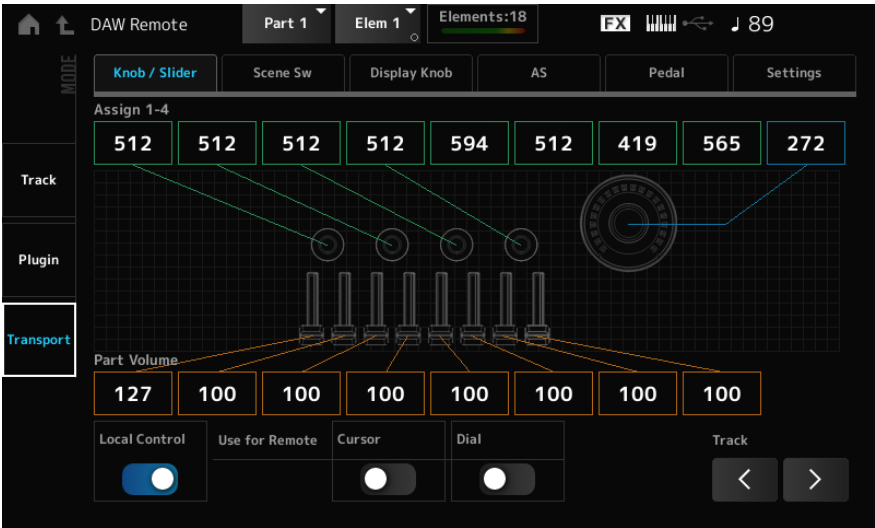
## Contrôleurs



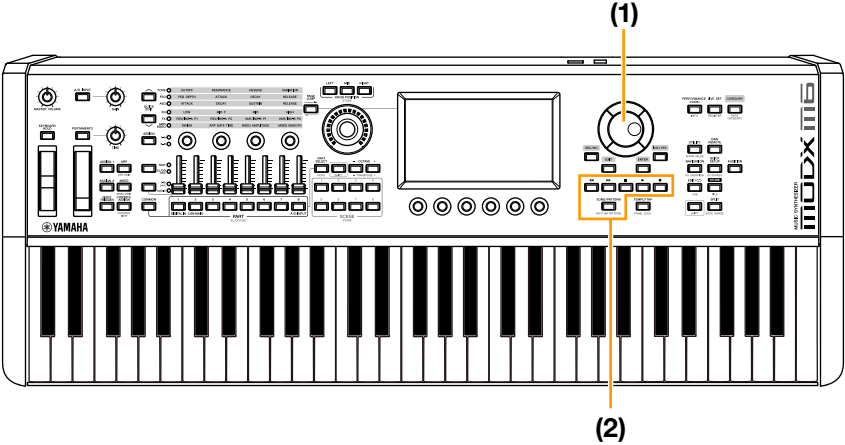
	Contrôleurs	Opération du DAW
(1)	Touche [ASSIGN]	Sélection de bouton (1 – 4/5 – 8)
(2)	Boutons 1 – 4 (5 – 8), curseurs de commande 1 – 8, touche SCENE, bouton d'affichage	Le changement de commande que vous avez sélectionné. (Le numéro de changement de commande défini sous Edit sur l'écran DAW Remote est transmis.)

Les touches PART, [PART SELECT], [KEYBOARD CONTROL], le cadran de données, les touches de curseur, les touches de transport du séquenceur, les touches BANK et les touches PAGE se comportent de la même manière que dans le mode Track.

## ■ Mode Transport



## Contrôleurs



	Contrôleurs	Opération du DAW
(1)	Cadran de données, touches de curseur	Déplace la position du curseur ou la position dans le morceau
(2)	Touche de transport du séquenceur. Touche [SONG/PATTERN]	Contrôle les actions de transport (enregistrement et reproduction).

Les autres contrôleurs fonctionnent normalement.

## En mode Edit

---

### Edit

Définit le message de changement de commande, tel que le numéro de commande et le mode de canal, émis depuis le port 1.

Les réglages de chaque onglet sont les suivants :

#### ■ Common

##### Local (Local Control)

Active ou désactive la commande locale.

Ce paramètre est identique à celui qui peut être défini sous [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

##### Use for Remote Cursor / Dial

Détermine si le cadran de données et les touches de curseur du panneau supérieur peuvent être utilisés pour contrôler le logiciel DAW.

**On** : contrôle le logiciel DAW.

**Off** : contrôle l'écran principal du panneau supérieur.

#### ■ Knob / Slider

##### CC Num. (Control Change Number)

Définit le numéro de commande des boutons et des curseurs de commande.

Paramètres : 1–95

#### ■ Scene SW

##### Scene1–8CC# (Scene 1–8 Control Number)

Définit le numéro de commande des touches SCENE.

Paramètres : 1–95

##### Latch/Momentary (Scene 1–8 Switch Mode)

Change le mode de fonctionnement des touches SCENE.

Paramètres : Momentary, Latch

#### ■ Display Knob

##### DispKnob 1–6CC# (Display Knob 1–6 Control Number)

Définit le numéro de commande des boutons d'affichage.

Paramètres : 1–95

### AS

##### Porta Sw CC# (Portamento Switch Control Number)

Définit le numéro de commande de la touche [PORTAMENTO].

Paramètres : 1–95

##### Latch/Momentary (Portamento Switch Mode)

Change le mode de fonctionnement de la touche [PORTAMENTO].

Paramètres : Momentary, Latch

##### Porta Knob CC# (Portamento Knob Control Number)

Définit le numéro de commande du bouton PORTAMENTO [TIME].

Paramètres : 1–95



**AssignSw 1 CC# (Assignable Switch 1 Control Number)****AssignSw 2 CC# (Assignable Switch 2 Control Number)****MS Trigger CC# (Motion Seq Trigger Switch Control Number)**

Définit les numéros de commande des touches [ASSIGN 1], [ASSIGN 2] et [MSEQ TRIGGER].

Paramètres : 1–95

**Assign SW 1 Latch/Momentary (Assignable Switch 1 Mode)****Assign SW 2 Latch/Momentary (Assignable Switch 2 Mode)****MS Trigger Latch/Momentary (Motion Seq Trigger Switch Mode)**

Change le mode de fonctionnement des touches [ASSIGN 1], [ASSIGN 2] et [MSEQ TRIGGER].

Paramètres : Momentary, Latch

## ■ Pedal

**FC 1 CC# (Foot Controller 1 Control Number)****FC 2 CC# (Foot Controller 2 Control Number)**

Définit le numéro de commande du contrôleur au pied 1 et du contrôleur au pied 2.

Paramètres : 1–95

**FS CC# (Foot Switch Control Number)**

Affiche le numéro de commande du sélecteur au pied.

Paramètres : 1–95

**Latch/Momentary (Foot Switch Mode)**

Change le mode de fonctionnement du sélecteur au pied.

Paramètres : Momentary, Latch

## ■ Settings

**DAW**

Sélectionne le logiciel DAW spécifique à utiliser avec cet instrument.

Paramètres : Cubase, Logic Pro, Pro Tools, Live

**MIDI I/O Ch.**

Règle le canal MIDI de l'entrée et la sortie de Common et de la partie dont le paramètre Keyboard Control Switch doit être réglé sur On.

Le canal MIDI défini ici sert aussi à transmettre le message de changement de commande depuis DAW Remote.

Ce paramètre est identique à celui qui peut être défini sous [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

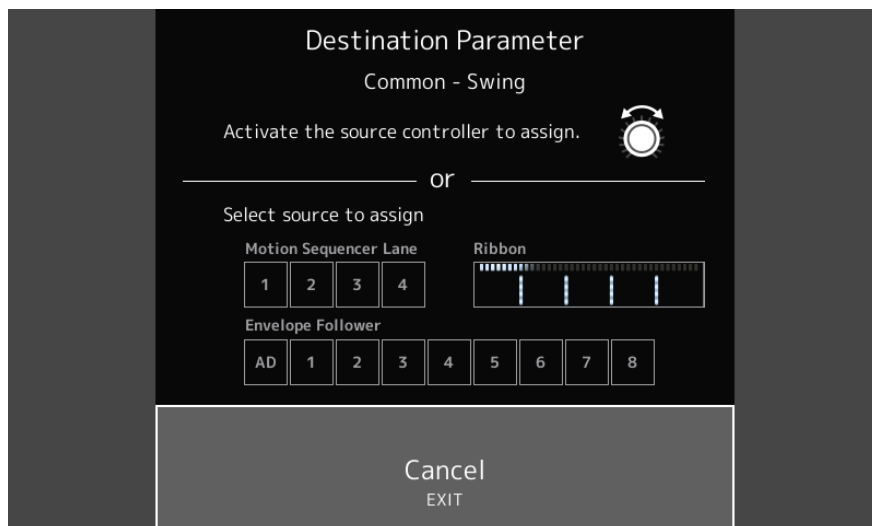
Paramètres : Ch1–Ch16

## Control Assign

Enregistre la combinaison de Source et Destination sous Controller Set.

### Opération

Appuyez sur la touche [CONTROL ASSIGN] tout en sélectionnant les paramètres qui peuvent être affectés au contrôleur sur l'écran.



Actionnez le contrôleur utilisé pour régler le paramètre cible, ou sélectionnez Motion Sequencer Lane Envelope Follower ou Ribbon sur l'écran.

### NOTE

- Lorsque vous actionnez le Super Knob (Méga bouton), mais qu'aucun bouton attribuable n'est disponible pour pouvoir procéder au réglage, un message d'erreur apparaît.
- Lorsqu'un paramètre Part est sélectionné, appuyez sur la touche [COMMON] tout en actionnant le bouton attribuable pour sélectionner le bouton attribuable pour Common.

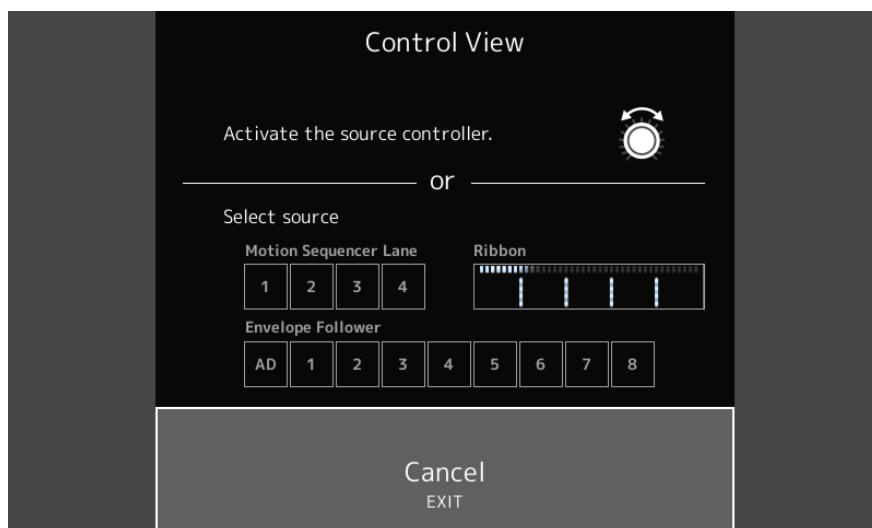
## Control View

Vous pouvez vérifier les réglages du contrôleur en cours d'utilisation.

### Opération

[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]

(Avec l'écran Home View Mode défini sur Default) Appuyez sur Control View affiché sur l'écran.



Actionnez le contrôleur que vous souhaitez vérifier ou sélectionnez Motion Sequencer Lane Envelope Follower ou Ribbon sur l'écran. L'écran Control Assign s'ouvre afin que vous puissiez voir les informations concernant les réglages.

## 7. Autres informations

### Types d'effet

No Effect	Désactive les effets. N'émet pas le son.
Thru	Règle l'effet sur Thru (Relais). Le signal d'entrée est émis sans qu'aucun effet ne soit appliqué.

#### Reverb

HD Hall	Simule l'acoustique naturelle d'une salle de concert.
REV-X Hall	Réverbération de salle de concert utilisant l'algorithme de réverbération REV-X
R3 Hall	Réverbération de salle de concert utilisant l'algorithme de réverbération du processeur de réverbération numérique ProR3
SPX Hall	Réverbération de salle de concert du classique SPX1000
HD Room	Simule l'acoustique naturelle d'une pièce.
REV-X Room	Réverbération de pièce utilisant l'algorithme de réverbération REV-X
R3 Room	Réverbération de pièce utilisant l'algorithme de réverbération du processeur de réverbération numérique ProR3
SPX Room	Réverbération de pièce du classique SPX1000
HD Plate	Simule une réverbération à plaque.
R3 Plate	Réverbération à plaque utilisant l'algorithme de réverbération du processeur de réverbération numérique ProR3
SPX Stage	Réverbération de scène du SPX1000 classique.
Space Simulator	Vous permet de spécifier la largeur, la hauteur et la profondeur de la pièce.
Gated Reverb	Produit une réverbération de type gated reverb (à porte).
Reverse Reverb	Produit une réverbération de type gated reverb reproduite à l'envers.
Shimmer Reverb	Crée des effets scintillants mystiques en ajoutant des sons de Réverbération modifiés en hauteur.

#### Delay

Cross Delay	Le feedback du son retardé de chacun des deux canaux est acheminé vers le canal opposé. Produit des sons retardés alternés à droite et à gauche.
Tempo Cross Delay	Retard croisé synchronisé sur le tempo
Tempo Delay Mono	Retard mono synchronisé sur le tempo
Tempo Delay Stereo	Retard stéréo synchronisé sur le tempo
Control Delay	Retard permettant de créer des sons de scratch en modifiant la durée du retard en temps réel.
Delay LR	Produit deux sons retardés à gauche et à droite, avec deux retards de feedback.
Delay LCR	Produit trois sons retardés alternés à gauche, au centre et à droite.
Analog Delay Retro	Simule un retard analogique de type BBD ou chaînes à seaux (Brigade Bucket Devices), réglé sur un retard court.
Analog Delay Modern	Simule un retard analogique de type BBD, réglé sur un retard long.

## Chorus

G Chorus	Crée un son profond avec une modulation complexe.
2 Modulator	Vous permet de définir la modulation de la hauteur de ton et la modulation d'amplitude. Diffuse le son de façon naturelle.
SPX Chorus	Effet de chœur utilisant un OBF à 3 phases pour ajouter plus de modulation et d'espace au son.
Symphonic	Multiplexe les modulations pour créer davantage d'espace.
Ensemble Detune	Effet de chœur sans modulation, créé par l'ajout d'un son dont la hauteur de ton est légèrement décalée.

## Flanger

VCM Flanger	Flanger utilisant la technologie VCM
Classic Flanger	Flanger avec des sons tournoyants typiques
Tempo Flanger	Flanger avec OBF synchronisé sur le tempo.
Dynamic Flanger	Flanger qui contrôle la modulation de retard en temps réel en fonction du niveau du signal d'entrée.
Control Flanger	Permet une utilisation manuelle à la place de l'OBF.

## Phaser

VCM Phaser Mono	Modulateur de phase mono utilisant la technologie VCM
VCM Phaser Stereo	Modulateur de phase stéréo utilisant la technologie VCM
Tempo Phaser	Modulateur de phase avec OBF synchronisé sur le tempo.
Dynamic Phaser	Effet qui contrôle la phase en temps réel en fonction du niveau du signal d'entrée
Control Phaser	Permet une utilisation manuelle à la place de l'OBF.

## Trem/Rtr (Tremolo & Rotary)

Auto Pan	Déplace le panoramique vers la gauche et la droite.
Tremolo	Crée des modifications cycliques du volume.
Rotary Speaker 1	Simule un haut-parleur rotatif.
Rotary Speaker 2	Simule un haut-parleur rotatif comprenant un amplificateur.
VCM Rotary Speaker Classic	Effet de haut-parleur rotatif standard utilisant la technologie VCM. Convient aux orgues.
VCM Rotary Speaker Overdrive	Effet de haut-parleur rotatif utilisant la technologie VCM. Simule le son déformé d'un haut-parleur rotatif avec un préampli à transistor connecté.
VCM Rotary Speaker Studio	Effet de haut-parleur rotatif utilisant la technologie VCM, avec rotation tridimensionnelle.

## Dist (Distortion)

Amp Simulator 1	Simule un amplificateur de guitare.
Amp Simulator 2	Simule un amplificateur de guitare.
Comp Distortion	Associe compression et distorsion.
Comp Distortion Delay	Associe compression, distorsion et retard.
U.S. Combo	Simulateur d'ampli combo américain
Jazz Combo	Simulateur d'ampli combo de jazz
U.S. High Gain	Simulateur d'ampli américain à gain élevé
British Lead	Simulateur d'amplificateur de format stack anglais
Multi FX	Processeur multi-effets pour guitares
Small Stereo	Effet de distorsion stéréo pour sonorités de guitare
British Combo	Simulateur d'amplificateur de format combo anglais
British Legend	Simulateur d'amplificateur de format stack anglais

## Comp (Compressor)

VCM Compressor 376	Compresseur utilisant la technologie VCM
Classic Compressor	Compresseur simple et facile d'emploi. Convient aux instruments solistes.
Multi-band Comp	Divise le son en trois bandes et applique un compresseur séparément sur chaque bande.
Uni Comp Down	Compresseur avec un algorithme descendant qui atténue les sons forts.
Uni Comp Up	Compresseur avec un algorithme ascendant qui amplifie les sons doux.
Parallel Comp	Compresseur appliquant le traitement en parallèle des sons compressés et des sons non altérés

## Wah

VCM Auto Wah	Auto Wah (Wah automatique) utilisant la technologie VCM. Crée des modifications cycliques de la fréquence centrale du filtre.
VCM Touch Wah	Touch Wah utilisant la technologie VCM. Modifie la fréquence centrale du filtre en fonction du niveau du signal d'entrée.
VCM Pedal Wah	Pédale Wah utilisant la technologie VCM. Modifie la fréquence centrale du filtre selon l'action de contrôleurs, tels qu'une pédale.

## Lo-Fi

Lo-Fi	Dégrade la qualité du signal d'entrée audio pour obtenir un son lo-fi.
Noisy	Ajoute du bruit au son.
Digital Turntable	Ajoute un bruit de tourne-disque au son.
Bit Crusher	Produit une distorsion en réduisant la résolution ou la largeur de bande du son numérique.

## Tech

Ring Modulator	Change l'entrée en un son métallique.
Dynamic Ring Modulator	Le paramètre OSC Freq du modulateur en anneau est contrôlé en temps réel en fonction du niveau du signal d'entrée.
Dynamic Filter	La fréquence de coupure du filtre est contrôlée en temps réel par le niveau du signal d'entrée.
Auto Synth	Resynthétise le signal d'entrée en utilisant le retard et la modulation.
Spiralizer P	Filtre spécial basé sur un modulateur de phase avec des changements de hauteur de ton apparemment infinis.
Tempo Spiralizer P	Effet Spiralizer avec OBF synchronisé sur le tempo
Spiralizer F	Filtre spécial basé sur un flanger avec des changements de hauteur de ton apparemment infinis.
Tempo Spiralizer F	Effet Spiralizer avec OBF synchronisé sur le tempo
Isolator	Contrôle le volume de chaque bande en utilisant un filtre puissant.
Slice	Découpe le générateur d'enveloppe d'amplitude du signal d'entrée.
Tech Modulation	Applique une modulation spéciale.
Control Filter	Filtre qui permet d'agir manuellement sur la fréquence de coupure.
Vinyl Break	Fait baisser progressivement la hauteur de ton pour créer l'effet sonore d'une platine vinyle arrêtée à la main ou éteinte alors qu'elle tourne.
Beat Repeat (even)	Crée des temps mécaniques en reproduisant des sons échantillonnés à répétition. La durée de la répétition est spécifiée sous forme de fraction de temps avec un dénominateur pair, tel que 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, etc.
Beat Repeat (triplet)	Crée des temps mécaniques en reproduisant des sons échantillonnés à répétition. La durée de la répétition est spécifiée comme une fraction de temps avec un dénominateur comportant des multiples de trois, tels que 1/3, 1/6, 1/12, etc.
Beat Repeat (even+tri.)	Crée des temps mécaniques en reproduisant des sons échantillonnés à répétition. Contient les paramètres pairs et triolet.
Beat Repeat (free)	Crée des temps mécaniques en reproduisant des sons échantillonnés à répétition. La longueur de la répétition est spécifiée sous forme de nombre décimal.

## Misc

VCM EQ 501	Égaliseur 5 bandes utilisant la technologie VCM
Presence	Accentue la présence sonore du signal d'entrée.
Harmonic Enhancer	Ajoute des harmoniques pour faire ressortir le signal d'entrée.
Stereophonic Optimizer	Règle l'emplacement stéréo dans le champ sonore.
Talking Modulator	Resynthétise le signal d'entrée pour créer des formants de voyelles.
Wave Folder	Contrôle les harmoniques pour créer un son riche qui évolue dans le temps.
VCM Mini Filter	Filtre qui ajoute de l'épaisseur et de la profondeur au son. Simule les circuits d'un synthétiseur analogique.
VCM Mini Booster	Booster aux caractéristiques originales. Simule les circuits d'un synthétiseur analogique.
Damper Resonance	Simule la résonance des notes de cordes ouvertes d'un piano acoustique.
Pitch Change	Modifie la hauteur de ton du signal d'entrée.
Early Reflection	Effet créé en isolant les premières réflexions de la réverbération.
Vocoder	Extrait les caractéristiques du son du microphone et les applique à la partie reproduite sur le clavier. Le son de l'instrument change pour retentir comme une voix robotisée.
NoiseGate+Comp+Eq	Contient des effets de suppression des bruits, de compression et d'égalisation 3 bandes. Convient principalement au chant.

# Paramètres d'effets

## A

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
AEG Phase	AEG Phase	Slice	Décale la phase de l'Amplitude EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude)
AM Depth	AM Depth	2 Modulator, Tremolo, Noisy, Auto Synth, Shimmer Reverb	Définit la profondeur d'Amplitude Modulation (Modulation de l'amplitude).
AM Freq	AM Frequency	Shimmer Reverb	Définit la vitesse de la modulation d'amplitude.
AM Inverse R	AM Inverse R	Auto Synth	Définit la phase de la modulation d'amplitude du canal droit.
AM LR Phase	AM LR Phase	Shimmer Reverb	Définit la phase de la modulation d'amplitude entre les canaux gauche et droit.
AM Speed	AM Speed	Noisy, Auto Synth	Définit la vitesse de la modulation d'amplitude.
AM Wave	AM Wave	Auto Synth	Sélectionne l'onde pour la modulation de l'amplitude.
AM Waveform	AM Waveforms	Shimmer Reverb	Sélectionne l'onde pour la modulation de l'amplitude.
Amp Type	Amp Type	Amp Simulator 2	Sélectionne le type d'amplificateur à simuler.
Analog Feel	Analog Feel	Classic Flanger	Ajoute au son les caractéristiques d'un flanger (bruit d'accompagnement) analogique.
Attack	Attack	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Fixe le temps nécessaire au compresseur pour atteindre la valeur maximale.
Attack Offset	Attack Offset	VCM Touch Wah	Définit le temps nécessaire pour que l'effet Wah soit appliqué.
Attack Time	Attack Time	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Définit le temps d'attaque de la fonction Envelope Follower (Suiveur d'enveloppe).
		Beat Repeat	Définit le temps Attack de l'effet Gate appliqué à l'ensemble du son.

## B

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Balance	Balance	U.S. Combo	Règle la balance entre les basses et les aigus.
Bass	Bass	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Ajuste la qualité tonale des basses.
Bit	Bit	Bit Crusher	Diminue la précision en bits.
Bit Assign	Bit Assign	Lo-Fi	Définit la manière dont Word Length est appliqué au son.
Bit Link	Bit Link	Bit Crusher	Définit le niveau du réglage Side qui suit la valeur Mid lorsque M/S est activé.
BPF 1–10 Gain	BPF1–10 Gain	Vocoder	Définit le réglage Gain des filtres passe-bande (BPF) 1 à 10 de l'effet Vocoder.
Break	Break	Vinyl Break	Règle Break sur On.
Brilliant	Brilliant	British Combo	Règle le volume du son pour lequel les basses sont coupées.



## C

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Chorus	Chorus	Jazz Combo	Permet de sélectionner le type de chœur.
Click Density	Click Density	Digital Turntable	Définit la fréquence du son de déclic à répéter.
Click Level	Click Level	Digital Turntable	Règle le niveau du déclic.
Clipper	Clipper	Upward Compressor, Downward Compressor	Définit le niveau de distorsion de l'effet Clipper qui détermine le niveau maximal de limitation de l'onde.
Clipper Source	Clipper Source	Upward Compressor, Downward Compressor	Sélectionne le signal auquel l'effet Clipper est appliqué.
Color	Color	Control Phaser, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Définit la modulation de phase fixe.
Com Release	Common Release	Multi Band Comp	Règle le temps de relâchement (le temps nécessaire à l'effet du compresseur pour disparaître) utilisé couramment sur trois bandes.
Comp Attack	Comp Attack	NoiseGate+Comp+Eq	Définit la durée d'application du compresseur.
Comp Level	Comp Level	Small Stereo	Règle le niveau de sortie du compresseur.
Comp Out Lvl	Comp Output Level	NoiseGate+Comp+Eq	Définit le niveau de sortie du compresseur.
Comp Ratio	Comp Ratio	NoiseGate+Comp+Eq	Définit le ratio du compresseur.
Comp Release	Comp Release	NoiseGate+Comp+Eq	Définit le temps nécessaire pour que l'effet du compresseur disparaisse progressivement.
Comp Sustain	Comp Sustain	Multi FX, Small Stereo	Règle le temps de maintien du compresseur.
Comp Sw	Comp SW	Small Stereo	Active ou désactive le compresseur.
Comp Threshold	Comp Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	Définit le niveau d'entrée d'application de l'effet.
Compress	Compress	Comp Distortion Delay	Définit le seuil (ou le niveau d'entrée minimal) auquel le compresseur doit être appliqué.
Compression	Compression	Parallel Compressor	Définit le degré d'application du compresseur.
Control Type	Control Type	Control Delay	Lorsque le réglage est défini sur Normal, l'effet de retard est appliqué au son en permanence. Lorsqu'il est réglé sur Scratch (Zéro), l'effet de retard ne s'applique pas si la valeur de contrôleur est réglée sur 0 pour le Delay Time (Temps de retard). Le retard est appliqué aux autres cas.
Cross-Feedback	Cross-Feedback	Shimmer Reverb	Définit la balance entre le son décalé en hauteur sur le premier routage et le son juste sur le deuxième routage à envoyer vers le routage opposé pour le feedback du son décalé en hauteur.
Crush Type	Crush Type	Bit Crusher	Définit la manière dont la précision en bits est réduite.
Cut	Cut	British Combo	Définit la courbe de vélocité jusqu'à la fin du son.
Cutoff	Cutoff Frequency	Beat Repeat	Coupe les hautes fréquences.
		VCM Mini Filter	Définit la fréquence de coupure de filtre appliquée au son de l'effet.
	Cutoff Frequency Control	Control Filter	Règle le paramètre Filter Cutoff Frequency (Fréquence de coupure de filtre).

## D

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Damper Control	Damper Control	Damper Resonance	Définit le degré de résonance de l'étouffement du piano.
Decay	Decay	REV-X Hall, REV-X Room	Contrôle la chute du son de réverbération.
Delay Control	Delay Control	Multi FX	Ajuste la profondeur ou le degré de l'effet défini sur Delay Sw.
Delay Input Lvl	Delay Input Level	Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Règle le niveau d'entrée du retard.
Delay Level	Delay Level	Auto Synth	Règle le niveau du son retardé.
Delay Level C	Delay Level C	Delay LCR	Règle le niveau du son retardé du canal central.
Delay Mix	Delay Mix	Comp Distortion Delay	Règle le niveau de mixage du son retardé.
Delay Offset	Delay Offset	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger	Définit la valeur de décalage de la modulation de retard.
Delay Sw	Delay SW	Multi FX	Définit le type de retard ou le type de modulation.
Delay Time	Delay Time	Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Spécifie la longueur du retard en durée de note.
Comp Ratio	Comp Ratio	Control Delay, Auto Synth, Tech Modulation, Multi FX, Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Définit la longueur du retard.
Delay Time C	Delay Time C	Delay LCR	Définit la durée du retard pour le canal central.
Delay Time L	Delay Time L	Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay	Définit la durée du retard pour le canal gauche.
Delay Time L>R	Delay Time L>R	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Définit la durée du retard pour que le son en provenance du canal gauche soit émis en sortie du canal droit.
Delay Time R	Delay Time R	Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay	Définit la durée du retard pour le canal droit.
Delay Time R>L	Delay Time R>L	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Définit la durée du retard pour que le son en provenance du canal droit soit émis en sortie du canal gauche.
Delay Tm Ofs R	Delay Time Offset R	Auto Synth, Tech Modulation	Définit le décalage de la durée du retard pour le canal droit.
Density	Density	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Définit la densité de la réverbération.
		Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Définit la densité des réflexions.
Depth	Depth	Space Simulator	Définit la profondeur de la pièce simulée.
		VCM Flanger	Définit l'amplitude de l'onde d'OBF qui contrôle le changement cyclique de la modulation de retard.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Définit la valeur d'amplitude de l'onde d'OBF qui contrôle le changement cyclique de la modulation de phase.
		Jazz Combo	Définit la profondeur des effets Chorus/Vibrato.
Device	Device	Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay	Définit l'appareil pour la création de sons de distorsion.

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Diffusion	Diffusion	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Gated Reverb, Reverse Reverb, Shimmer Reverb	Définit la diffusion de la réverbération.
		Tempo Phaser, Early Reflection	Définit la diffusion de l'effet sélectionné.
Direction	Direction	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Définit la direction de la modulation contrôlée par le suiveur d'enveloppe.
		Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Définit la direction du décalage de la hauteur de ton.
Dist Drive	Dist Drive	Multi FX, Small Stereo	Contrôle le degré de distorsion.
Dist EQ	Dist EQ	Multi FX, Small Stereo	Active/désactive le type d'égaliseur pour régler la qualité de son de la distorsion.
Dist Presence	Dist Presence	Multi FX, Small Stereo	Ajuste la qualité de son pour chaque type de distorsion.
Dist Sw	Dist SW	Multi FX	Définit le type de distorsion.
Dist Tone	Dist Tone	Multi FX, Small Stereo	Ajuste la qualité de son de la distorsion.
Dist Type	Dist Type	Small Stereo	Définit le type de distorsion.
Distortion	Distortion	Jazz Combo	Définit le niveau de distorsion.
Divide Freq Hi	Divide Freq High	Multi Band Comp	Règle la fréquence Mid/High pour une division en trois bandes.
Divide Freq Low	Divide Freq Low	Multi Band Comp	Règle la fréquence Low/Mid pour une division en trois bandes.
Divide Min Lvl	Divide Min Level	Slice	Définit le niveau minimum de la section découpée.
Divide Type	Divide Type	Slice	Spécifie le moment du découpage par durée de note.
Drive	Drive	Noisy, Slice, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Définit le niveau de distorsion.
		Harmonic Enhancer, Talking Modulator	Définit le niveau de l'effet.
Drive Horn	Drive Horn	Rotary Speaker 1	Définit la profondeur de la modulation générée par la rotation du pavillon acoustique (aigus).
Drive Rotor	Drive Rotor	Rotary Speaker 1	Définit la profondeur de la modulation générée par la rotation du rotor (caisson).
Dry Level	Dry Level	Digital Turntable	Définit le niveau du son pur.
Dry LPF Cutoff	Dry LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	Définit la fréquence de coupure à l'aide du filtre passe-bas appliqué au son pur.
Dry Mix Level	Dry Mix Level	Auto Synth	Définit le niveau du son pur.
Dry/Wet	Dry/Wet Balance	All	Définit l'équilibre entre le son pur et le son de l'effet.

# E

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Edge	Edge	Comp Distortion	Règle la courbe qui détermine les modalités de distorsion du son.
Emphasis	Emphasis	Lo-Fi	Définit le changement des caractéristiques des fréquences élevées.
EQ 1 Freq	EQ1(LSH) Frequency	VCM EQ 501	Règle la fréquence de coupure d'EQ1 (Low Shelving).
EQ 1 Gain	EQ1(LSH) Gain	VCM EQ 501	Règle le gain d'EQ1 (Low Shelving).
EQ 2 Freq	EQ2 Frequency	VCM EQ 501	Définit la fréquence centrale de l'égaliseur 2.
EQ 2 Gain	EQ2 Gain	VCM EQ 501	Règle le gain de l'EQ2.
EQ 2 Q	EQ2 Q	VCM EQ 501	Règle la valeur Q de l'EQ2.
EQ 3 Freq	EQ3 Frequency	VCM EQ 501	Règle la fréquence centrale d'EQ3.
EQ 3 Gain	EQ3 Gain	VCM EQ 501	Règle le gain d'EQ3.
EQ 3 Q	EQ3 Q	VCM EQ 501	Règle la valeur Q d'EQ3.
EQ 4 Freq	EQ4 Frequency	VCM EQ 501	Règle la fréquence centrale d'EQ4.
EQ 4 Gain	EQ4 Gain	VCM EQ 501	Règle le gain d'EQ4.
EQ 4 Q	EQ4 Q	VCM EQ 501	Règle la valeur Q d'EQ4.
EQ 5 Freq	EQ5(HSH) Frequency	VCM EQ 501	Règle la fréquence de coupure d'EQ5 (High Shelving).
EQ 5 Gain	EQ5(HSH) Gain	VCM EQ 501	Règle le gain d'EQ5 (High Shelving).
EQ Frequency	EQ Frequency	Noisy	Règle la fréquence à augmenter ou à atténuer à l'aide de l'égaliseur.
		VCM Mini Booster	Règle la fréquence de l'EQ défini sur Type.
EQ Gain	EQ Gain	Noisy	Règle le gain à augmenter ou à atténuer à l'aide de l'égaliseur.
EQ High Freq	EQ High Frequency	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq	Règle la fréquence de la bande de hautes fréquences à augmenter ou à atténuer à l'aide de l'égaliseur.
EQ High Gain	EQ High Gain	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX, Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq	Règle le gain de la bande de hautes fréquences à augmenter ou à atténuer à l'aide de l'égaliseur.

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
EQ Low Freq	EQ Low Frequency	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate	Règle la fréquence de la bande de basses fréquences à augmenter ou à atténuer à l'aide de l'égaliseur.
EQ Low Gain	EQ Low Gain	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate	Règle le gain de la bande de basses fréquences à augmenter ou à atténuer à l'aide de l'égaliseur.
EQ Mid Freq	EQ Mid Frequency	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Règle la fréquence de la bande de moyennes fréquences à augmenter ou à atténuer à l'aide de l'égaliseur.
EQ Mid Gain	EQ Mid Gain	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Règle le gain de la bande de moyennes fréquences à augmenter ou à atténuer à l'aide de l'égaliseur.
EQ Mid Width	EQ Mid Width	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Règle la largeur de la bande de moyennes fréquences à augmenter ou à atténuer à l'aide de l'égaliseur.
EQ Width	EQ Width	Noisy	Règle la largeur à augmenter ou à atténuer à l'aide de l'égaliseur.
ER/Rev Balance	ER/Rev Balance	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Définit la balance de niveau des sons des premières réflexions et de la réverbération.

## F

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
F/R Depth	F/R Depth	Auto Pan	Définit la profondeur du panoramique à l'avant et à l'arrière (disponible lorsque PAN Direction est réglé sur L Turn ou R Turn).
FB Hi Dmp Ofs R	FB Hi Damp Offset R	Tech Modulation	Définit le décalage de l'atténuation des aiguës sur le canal droit.
FB High Damp	Feedback High Damp	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, Classic Flanger, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Comp Distortion Delay, Tech Modulation	Ajuste l'atténuation du son des hautes fréquences à l'aide du son de feedback. Plus la valeur est petite, plus l'atténuation des sons de hautes fréquences est rapide.
FB Level Ofs R	FB Level Offset R	Auto Synth, Tech Modulation	Définit le décalage de la quantité de feedback sur le canal droit.
FB Time L	Feedback Time L	Delay LR	Définit la longueur du feedback pour le retard gauche.
FB Time R	Feedback Time R	Delay LR	Définit la longueur du feedback pour le retard droit.
Feedback	Feedback	VCM Flanger, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Flanger, Control Phaser Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Définit le niveau du signal de sortie renvoyé au bloc d'effets.
Feedback	Feedback Level	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Définit le niveau de feedback du retard initial.
		Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Comp Distortion Delay, Auto Synth, Teck Modulation	Règle le niveau du son de retard à renvoyer à l'entrée (la phase est inversée pour les valeurs négatives).
		Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Règle le niveau de feedback du son retardé.
		Tempo Phaser, Dynamic Phaser	Règle le niveau du signal émis par le phaser (retardateur de phase) et renvoyé à l'entrée (la phase est inversée pour les valeurs négatives).
Feedback Lvl 1	Feedback Level 1	Pitch Change	Règle le niveau de feedback du son retardé sur le premier routage.
Feedback Lvl 2	Feedback Level 2	Pitch Change	Règle le niveau de feedback du son retardé sur le deuxième routage.
Feedback Time	Feedback Time	Delay LCR, Comp Distortion Delay	Définit la longueur du retard du feedback.

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Filter Type	Filter Type	Lo-Fi	Sélectionne le type d'effet.
		Dynamic Filter, Control Filter	Définit le type de filtre.
		Beat Repeat	Définit le type de filtre pour le son d'effet.
Fine 1	Fine 1	Pitch Change, Shimmer Reverb	Effectue un réglage précis de la hauteur de ton sur le premier routage.
Fine 2	Fine 2	Pitch Change, Shimmer Reverb	Effectue un réglage précis de la hauteur de ton sur le deuxième routage.
Flanger Control	Flanger Control	Control Flanger	Définit la valeur de retard (valeur de réglage Comb Filter de la modulation de retard).
Fold	Fold	Wave Folder	Applique une distorsion au son.
Fold Type	Fold Type	Wave Folder	Sélectionne le niveau de distorsion.
Formant Offset	Formant Offset	Vocoder	Ajoute la valeur de décalage à la fréquence de coupure du filtre passe-bande pour l'entrée du son de l'instrument.
Formant Shift	Formant Shift	Vocoder	Décale la fréquence de coupure de chaque filtre passe-bande pour l'entrée du son de l'instrument.
Freeze	Freeze	Beat Repeat	Lorsque ce paramètre est réglé sur On, le temps est répété.

## G

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Gain	Gain	U.S. High Gain	Définit le gain du préamplificateur.
		VCM Mini Booster	Ajuste le réglage Gain de ShelfEQ.
Gain Boost	Gain Boost	U.S. Combo	Active/désactive le gain de l'amplificateur de puissance.
Gain Limit	Gain Limit	Upward Compressor	Définit le niveau de Gain maximal.
Gate Time	Gate Time	Slice	Définit la durée de gate d'une tranche.
		Beat Repeat	Règle la durée de Gate de l'ensemble du son.

## H

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Height	Height	Space Simulator	Définit la hauteur de la pièce simulée.
Hi Damp Freq	High Damp Frequency	HD Hall, HD Room, HD Plate	Règle l'atténuation de la bande des hautes fréquences.
High Attack	High Attack	Multi Band Comp	Définit la durée d'application du compresseur à la bande des hautes fréquences.
High Cut	High Cut	U.S. Combo	Coupe la bande des hautes fréquences.
High Gain	High Gain	Multi Band Comp	Règle le niveau de sortie des hautes fréquences.
High Gain L	High Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Règle le gain résultant de la bande High après le réglage du son stéréo (canal gauche).
High Gain R	High Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Règle le gain résultant de la bande High après le réglage du son stéréo (canal droit).
High Level	High Level	Isolator	Règle le niveau de la bande de hautes fréquences.
High Mute	High Mute	Isolator	Active/désactive l'assourdissement pour la bande de hautes fréquences.

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
High Ratio	High Ratio	REV-X Hall, REV-X Room, HD Hall, HD Room, HD Plate	Règle le taux des hautes fréquences.
		Multi Band Comp	Définit le taux de compression des hautes fréquences.
High Threshold	High Threshold	Multi Band Comp	Définit le niveau d'entrée minimal auquel l'effet doit être appliqué à la bande de hautes fréquences.
High Treble	High Treble	Jazz Combo	Ajuste la qualité du son dans la fréquence supérieure au réglage Treble.
Horn Accel	Horn Acceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Définit la manière dont la rotation du pavillon acoustique (aigus) passe de Slow à Fast.
Horn Decel	Horn Deceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Définit la manière dont la rotation du pavillon acoustique (aigus) passe de Fast à Slow.
Horn Fast	Horn Speed Fast	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Règle la vitesse de rotation du pavillon acoustique (aigus) pour le réglage Fast.
Horn Level	Horn Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Règle le volume du pavillon acoustique (aigus).
Horn Slow	Horn Speed Slow	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Règle la vitesse de rotation du pavillon acoustique (aigus) pour le réglage Slow.
Horn Slow/Fast	Horn Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	Définit le temps de transition pour que la vitesse de pavillon acoustique (aigus) passe de Slow à Fast.
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Harmonic Enhancer, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Règle la basse fréquence à couper à l'aide du filtre passe-haut.
		Vocoder	Définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut appliqué au son provenant du microphone.
HPF Output Lvl	HPF Output Level	Vocoder	Définit le degré de mixage de la sortie du filtre passe-haut avec celle de l'effet Vocoder.



# I

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Initial Delay	Initial Delay	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, HD Hall, HD Room, HD Plate, Gated Reverb, Reverse Reverb	Définit le temps de retard des premières réflexions.
Initial Delay 1	Initial Delay 1	Pitch Change	Définit la longueur du retard de la première série d'effets.
Initial Delay 2	Initial Delay 2	Pitch Change	Définit la longueur du retard de la deuxième série d'effets.
Initial Delay L	Initial Delay Lch	Ensemble Detune	Définit la longueur du retard du canal gauche.
Initial Delay R	Initial Delay Rch	Ensemble Detune	Définit la longueur du retard du canal droit.
Input Level	Input Level	Bit Crusher, VCM Compressor 376, Rotary Speaker 2, Parallel Compressor, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Règle le niveau d'entrée.
Input Mode	Input Mode	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Auto Pan, Tremolo, Lo-Fi	Détermine si le signal d'entrée est en mono ou stéréo.
Input Select	Input Select	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Sélectionne une entrée.
Inst Level	Inst Level	Vocoder	Règle le niveau d'entrée du son de l'instrument.

# K

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Knee	Knee	Upward Compressor, Downward Compressor	Définit la courbe autour de Threshold. Plus la valeur est élevée, plus la courbe est profonde.

# L

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
L/R Depth	L/R Depth	Auto Pan	Définit la profondeur du panoramique gauche et droit.
L/R Diffusion	L/R Diffusion	Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Définit la différence de retard à droite et à gauche pour créer de l'espace.
Lag	Lag	Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Définit une longueur de retard supplémentaire appliquée au son retardé, spécifiée par une durée de note.
Length	Length	Beat Repeat	Définit la longueur d'une répétition.
Level Offset	Dyna Level Offset	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Définit la valeur de décalage ajoutée à la sortie du suiveur d'enveloppe.
LFO Depth	LFO Depth	SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Ring Modulator	Définit la profondeur de modulation.
		Tempo Phaser	Définit la profondeur de la modulation de phase.
		Wave Folder	Ajuste la profondeur de l'effet de l'OBF.
LFO Shape	LFO Shape	Wave Folder	Règle la forme de l'OBF.

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
LFO Speed	LFO Speed	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tremolo, Ring Modulator, Multi FX	Règle la fréquence de la modulation.
		Tempo Flanger, Tempo Phaser	Spécifie la vitesse de modulation par durée de note.
		Auto Pan	Règle la fréquence du panoramique automatique.
		Wave Folder	Règle la vitesse de l'OFB.
LFO Wave	LFO Wave	Classic Flanger, Ring Modulator	Sélectionne l'onde pour la modulation.
		Auto Pan	Définit la courbe de balayage panoramique.
		VCM Auto Wah	Sélectionne l'onde : sinusoïdale ou en carré.
Liveness	Liveness	Gated Reverb, Reverse Reverb, Early Reflection	Définit l'atténuation des premières réflexions.
Ln Chg Quantz	Length Change Quantize	Beat Repeat	Quantifie la synchronisation aux fins de la modification du paramètre de longueur.
Low Attack	Low Attack	Multi Band Comp	Définit la durée d'application du compresseur à la bande des basses fréquences.
Low Cut	Low Cut	U.S. Combo	Coupe la bande des basses fréquences.
Low Gain	Low Gain	Multi Band Comp	Règle le niveau de sortie de la bande de basses fréquences.
Low Gain L	Low Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Règle le gain résultant de la bande Low après le réglage du son stéréo (canal gauche).
Low Gain R	Low Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Règle le gain résultant de la bande Low après le réglage du son stéréo (canal droit).
Low Level	Low Level	Isolator	Règle le niveau de la bande de basses fréquences.
Low Mute	Low Mute	Isolator	Active/désactive l'assourdissement pour la bande de basses fréquences.
Low Ratio	Low Ratio	REV-X Hall, REV-X Room	Règle l'ajustement des basses fréquences.
		Multi Band Comp	Définit le taux de compression de la bande des basses fréquences.
Low Threshold	Low Threshold	Multi Band Comp	Définit le niveau d'entrée minimal auquel l'effet doit être appliqué à la bande de basses fréquences.
Lower Range	Lower Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Définit la valeur maximale de la plage variable du filtre Wah.
		Control Flanger	Définit la valeur maximale de la plage variable de Flanger Control.
		Control Phaser	Définit la valeur maximale de la plage variable de Phase Control.
LPF Cutoff	LPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Noisy, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Auto Synth, Noisy	Règle la plage de hautes fréquences coupée par le filtre passe-bas.
LPF Resonance	LPF Resonance	Noisy	Ajoute des caractéristiques à l'entrée du filtre passe-bas.

# M

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
M/S	M/S	Bit Crusher	Lorsque ce paramètre est activé, chaque son situé au centre, à gauche et à droite change individuellement.
Make Up Gain	Make Up Gain	Upward Compressor, Downward Compressor	Ajuste le niveau du signal de sortie du compresseur.
Manual	Manual	VCM Flanger	Définit la valeur de décalage de la modulation de retard.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Définit la valeur de décalage de la modulation de phase.
Master Volume	Master Volume	U.S. High Gain, British Lead, British Legend	Règle le gain de l'amplificateur de puissance.
Mic Input Level	Mic Input Level	Vocoder	Définit le niveau d'entrée du microphone.
Mic L-R Angle	Mic L-R Angle	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Définit l'angle gauche/droit du microphone pour l'extraction du son depuis la sortie.
Mic Out Gate	Mic Output Gate Switch	Vocoder	Éteint : Transmet toujours la sortie du filtre passe-haut et la sortie du Noise Generator On : Transmet la sortie du filtre passe-haut et la sortie du Noise Generator lorsqu'il y a une entrée du son de l'instrument.
Mic Position	Mic Position	U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend, Rotary Speaker 2	Définit la distance relative séparant le microphone du haut-parleur.
Mid	Middle	British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Définit la qualité de son de la bande de moyennes fréquences.
Mid 1 Gain L	Mid1 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Règle le gain résultant de la bande Mid1 après le réglage du son stéréo (canal gauche).
Mid 1 Gain R	Mid1 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Règle le gain résultant de la bande Mid1 après le réglage du son stéréo (canal droit).
Mid 2 Gain L	Mid2 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Règle le gain résultant de la bande Mid2 après le réglage du son stéréo (canal gauche).
Mid 2 Gain R	Mid2 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Règle le gain résultant de la bande Mid2 après le réglage du son stéréo (canal droit).
Mid 3 Gain L	Mid3 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Règle le gain résultant de la bande Mid3 après le réglage du son stéréo (canal gauche).
Mid 3 Gain R	Mid3 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Règle le gain résultant de la bande Mid3 après le réglage du son stéréo (canal droit).
Mid Attack	Mid Attack	Multi Band Comp	Définit la durée d'application du compresseur à la bande des moyennes fréquences.
Mid Cut	Mid Cut	U.S. Combo	Coupe les moyennes fréquences.
Mid Gain	Mid Gain	Multi Band Comp	Règle le niveau de sortie de la bande des moyennes fréquences.
Mid Level	Mid Level	Isolator	Règle le niveau des moyennes fréquences.
Mid Mute	Mid Mute	Isolator	Active/désactive l'assourdissement des moyennes fréquences.
Mid Ratio	Mid Ratio	Multi Band Comp	Définit le taux de compression de la bande des moyennes fréquences.

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Mid Sweep	Mid Sweep	U.S. Combo	Ajuste la plage de fréquences de coupure des moyennes fréquences.
Mid Threshold	Mid Threshold	Multi Band Comp	Définit le niveau d'entrée minimal auquel l'effet doit être appliqué à la bande de moyennes fréquences.
Mid Width	Mid Width	U.S. Combo	Définit la largeur de bande où couper les moyennes fréquences.
Mix	Mix	VCM Flanger, Control Flanger	Règle le volume du son de l'effet.
Mix Level	Mix Level	Harmonic Enhancer	Règle le niveau du son de l'effet mixé avec le son pur.
Mod Depth	Mod Depth	Noisy, Auto Synth, Tech Modulation, Shimmer Reverb	Définit la profondeur de modulation.
	Modulation Depth	Rotary Speaker 2	Définit la profondeur des changements cycliques dans le volume.
Mod Dpt Ofs R	Mod Depth Offset R	Auto Synth	Définit le décalage de profondeur de modulation du canal droit.
Mod Feedback	Mod Feedback	Noisy	Règle le niveau de feedback par rapport à la modulation.
Mod Gain	Mod Gain	Tech Modulation	Règle le niveau de gain de la modulation.
Mod LPF Cutoff	Mod LPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	Définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au son modulé.
Mod LPF Res	Mod LPF Resonance	Tech Modulation	Ajoute des caractéristiques au son modulé à l'aide du filtre passe-bas.
Mod Mix	Mod Mix Balance	Noisy, Tech Modulation	Règle la balance de mixage du son modulé.
Mod Phase	Modulation Phase	Classic Flanger	Définit la différence des phases gauche/droite de l'onde modulée.
Mod Speed	Mod Speed	Noisy, Auto Synth, Tech Modulation, Shimmer Reverb	Définit la vitesse de la modulation.
Mod Wave Type	Mod Wave Type	Auto Synth	Sélectionne le type d'onde pour la modulation.
Mode	Mode	VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Phaser	Définit un élément permettant de modifier le type de synchroniseur de phases ou, plus précisément, le facteur permettant de former l'effet de phaser.
		British Combo	Active/désactive le préamplificateur.
Modulator Lvl	Modulator Input Level	Ring Modulator	Règle le niveau du modulateur.
Move Speed	Move Speed	Talking Modulator	Définit le temps nécessaire pour passer au son spécifié par le paramètre Vowel.

## N

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Noise Level	Background Noise Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Définit le volume de bruit de fond.
	Noise Level	Vocoder	Définit le niveau d'entrée de bruit.
		Digital Turntable	Règle le niveau de bruit.
Noise LPF Q	Noise LPF Q	Digital Turntable	Définit la résonance du filtre passe-bas appliqué au bruit.
Noise Switch	Background Noise Off/On	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Active ou désactive le bruit de fond.
Noise Tone	Noise Tone	Digital Turntable	Définit la qualité de son du bruit.

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Normal	Normal	British Combo	Ajuste le volume du son avec une réponse d'égalisation plate.
Ns Gate Atk	Noise Gate Attack	NoiseGate+Comp+Eq	Définit la durée d'application du Noise Gate (Suppression de bruits).
Ns Gate Rls	Noise Gate Release	NoiseGate+Comp+Eq	Définit la durée d'inactivité du Noise Gate.
Ns Gate Thrs	Noise Gate Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	Définit le niveau d'entrée minimum pour l'application du Noise Gate.
Ns LPF Cutoff	Noise LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	Définit la fréquence de coupure à l'aide du filtre passe-bas appliqué au bruit.
Ns Mod Depth	Noise Mod Depth	Digital Turntable	Définit la profondeur de modulation du bruit.
Ns Mod Speed	Noise Mod Speed	Digital Turntable	Définit la vitesse de modulation du bruit.

## O

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Offset	Filter Offset	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Définit la valeur de hauteur de ton initiale en demi-tons.
Ofs Transition	Offset Transition Rate	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Définit le temps de transition pour que la valeur de décalage passe à la nouvelle valeur.
On/Off Switch	On/Off Switch	Isolator	Active ou désactive l'isolateur.
		Stereophonic Optimizer	Active ou désactive l'effet.
Osc Freq	OSC Frequency Coarse	Ring Modulator	Définit la fréquence de modulation de l'onde d'entrée.
Osc Freq Fine	OSC Frequency Fine	Ring Modulator	Ajuste avec précision la fréquence de modulation de l'onde d'entrée.
Output	Output	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Définit le niveau de sortie.
Output Level	Filter Output Level	Control Filter	Règle le niveau de sortie du filtre.
	Output Level	Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Combo, British Lead, British Legend, Multi FX, Small Stereo, VCM Compressor 376, Classic Compressor, VCM EQ 501, Talking Modulator, Lo-Fi, Bit Crusher, Vinyl Break, Beat Repeat, Rotary Speaker 2, Downward Compressor, Upward Compressor, Parallel Compressor, Presence, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Définit le niveau de sortie.
		Vocoder	Règle le niveau de sortie du Vocoder.
Output Level 1	Output Level1	Pitch Change	Règle le niveau de sortie sur le premier routage.
Output Level 2	Output Level2	Pitch Change	Règle le niveau de sortie sur le deuxième routage.
Overdrive	Overdrive	Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Définit le niveau de distorsion.

# P

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Pan 1	Pan 1	Pitch Change	Règle le panoramique sur le premier routage.
Pan 2	Pan 2	Pitch Change	Règle le panoramique sur le deuxième routage.
Pan AEG Min Lvl	Pan AEG Min Level	Slice	Définit le niveau minimum de l'Amplitude EG appliqué au son panoramique.
Pan AEG Type	Pan AEG Type	Slice	Définit le type d'Amplitude EG appliqué au son panoramique.
Pan Depth	Pan Depth	Slice	Définit la profondeur du panoramique.
Pan Direction	Pan Direction	Auto Pan	Définit le type de panoramique automatique.
Pan Type	Pan Type	Slice	Définit le type de panoramique.
Panning	Panning	Jazz Combo	Définit la diffusion des effets Chorus/Vibrato.
Pedal Control	Pedal Control	VCM Pedal Wah	Contrôle la fréquence de coupure du filtre Wah.
Phase Control	Phase Control	Control Phaser	Définit la profondeur de la modulation de phase.
Phase Differ	LFO Phase Difference	Tempo Flanger, Tremolo	Définit la différence des phases gauche/droite de l'onde modulée. (Aucune différence de phase pour 0 degré ou la valeur 64.)
Phase Reset	LFO Phase Reset	Tempo Flanger, Tempo Phaser, Slice	Définit les modalités de réinitialisation de la phase initiale de l'OBF.
Phase Shift Ofs	Phase Shift Offset	Tempo Phaser	Définit la valeur de décalage de la modulation de phase.
Phaser Sw	Phaser SW	Multi FX	Définit le type de Phaser (Retardateur de phase).
Pitch 1	Pitch 1	Pitch Change, Shimmer Reverb	Définit la hauteur de ton du premier routage en demi-tons.
Pitch 2	Pitch 2	Pitch Change, Shimmer Reverb	Définit la hauteur de ton du deuxième routage en demi-tons.
P1/P2 Balance	Pitch 1/Pitch 2 Balance	Shimmer Reverb	Définit la balance de volume entre le son modifié en hauteur de ton sur le premier routage et le son modifié en hauteur de ton sur le deuxième routage.
P1&P2 Dly Ofs	Pitch 1 & Pitch 2 Delay Offset	Shimmer Reverb	Définit la valeur de décalage du retard (Delay) du son modifié en hauteur de ton sur le premier routage et du son modifié en hauteur de ton sur le deuxième routage.
P1&P2 Panning	Pitch 1/Pitch 2 Panning	Shimmer Reverb	Définit le panoramique du son modifié en hauteur de ton sur le premier routage et du son modifié en hauteur de ton sur le deuxième routage.
Pitch Sweep	Pitch Sweep	Beat Repeat	Définit le changement progressif de la hauteur de ton à chaque répétition.
Plate Type	Plate Type	HD Plate	Définit la façon dont le son résonne.
Play Speed	Play Speed	Beat Repeat	Règle la vitesse de reproduction.
PM Depth	PM Depth	G Chorus, 2 Modulator, Tremolo	Définit la profondeur de modulation de la hauteur de ton.
Post-comp HPF	Post-comp HPF	Upward Compressor, Downward Compressor	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut après compression.
Pre Mod HPF F	Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	Définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut avant l'application de la modulation.
Preamp	Preamp	British Lead	Définit le gain du préamplificateur.
Pre-Delay	Pre-Delay	Shimmer Reverb	Définit le temps de retard des premières réflexions.
Pre-LPF Cutoff	Pre-LPF Cutoff Frequency	Lo-Fi	Définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas pour la coupure des hautes fréquences.
Pre-LPF Res	Pre-LPF Resonance	Lo-Fi	Ajoute des caractéristiques à l'entrée du filtre passe-bas.
Presence	Presence	Presence	Définit le niveau de l'effet.
		Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay U.S. Combo, U.S. Hi Gain, British Lead, British Legend	Augmente les hautes fréquences.

## R

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
R/H Balance	Rotor/Horn Balance	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2	Définit la balance de volume entre le pavillon acoustique (aigus) et le rotor (caisson).
Random	Random	Beat Repeat	Crée une répétition aléatoire.
Ratio	Ratio	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Définit le ratio du compresseur.
Release	Release	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Définit le temps nécessaire pour que l'effet du compresseur disparaisse progressivement.
Release Curve	Release Curve	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Définit la courbe de relâchement du suiveur d'enveloppe.
Release Time	Release Time	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Définit le temps de relâchement du suiveur d'enveloppe.
		Beat Repeat	Définit le temps Release de l'effet Gate appliqué à l'ensemble du son.
Repeat	Repeat	Beat Repeat	Active/désactive la répétition.
Resonance	Resonance	Dynamic Filter, Control Filter, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Ajoute des caractéristiques au filtre.
		Beat Repeat	Définit la résonance du filtre appliquée au son de l'effet.
Resonance Ofs	Resonance Offset	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Définit la valeur de décalage de la résonance.
Retrigger Cycle	Retrigger Cycle	Beat Repeat	Définit le cycle de redéclenchement de Repeat.
Reverb Delay	Reverb Delay	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Règle le temps de retard entre les premières réflexions et la réverbération.
Reverb Time	Reverb Time	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, HD Hall, HD Room, HD Plate	Règle la longueur de la réverbération.
Room Size	Room Size	REV-X Hall, REV-X Room, Early Reflection, HD Hall, HD Room, Gated Reverb, Reverse Reverb	Définit la taille de la pièce.
Rotor Accel	Rotor Acceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Règle la vitesse de rotation du rotor (caisson) pour passer de Slow à Fast.
Rotor Decel	Rotor Deceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Règle la vitesse de rotation du rotor (caisson) pour passer de Fast à Slow.
Rotor Fast	Rotor Speed Fast	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Règle la vitesse de rotation du rotor (caisson) pour le réglage Fast.

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Rotor Level	Rotor Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Règle le volume du rotor (caisson).
Rotor Slow	Rotor Speed Slow	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Règle la vitesse de rotation du rotor (caisson) pour le réglage Slow.
Rotor Slow/Fast	Rotor Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	Définit le temps de transition pour que la vitesse de rotation du rotor (caisson) passe de Slow à Fast.
Rtg Attack T	Retrigger Attack Time	Beat Repeat	Définit le temps Attack de l'effet Gate appliqué à l'ensemble du son.
Rtg Gate Time	Retrigger Gate Time	Beat Repeat	Règle la durée de Gate de l'ensemble du son.
Rtg Quantize	Retrigger Quantize	Beat Repeat	Lorsque ce paramètre est réglé sur On, le son est répété au début de la mesure définie dans le séquenceur intégré.
Rtg Release T	Retrigger Release Time	Beat Repeat	Définit le temps Release de l'effet Gate appliqué à l'ensemble du son.

## S

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Diminue la valeur de Sample Rate.
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	Contrôle la fréquence d'échantillonnage.
SC EQ Freq	Side Chain EQ Frequency	Downward Compressor, Upward Compressor	Règle la fréquence de l'égaliseur utilisée pour détecter le niveau du compresseur.
SC EQ Gain	Side Chain EQ Gain	Downward Compressor, Upward Compressor	Règle le gain de l'égaliseur utilisé pour détecter le niveau du compresseur.
SC EQ Q	Side Chain EQ Q	Downward Compressor, Upward Compressor	Règle la valeur Q de l'égaliseur utilisée pour détecter le niveau du compresseur.
Scale Type	Spiral Step Scale Type	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Définit la manière de créer des changements lorsque Step Mode est réglé sur Scale.
Semitones	Spiral Step Semitones	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Spécifie la largeur de variation en demi-tons lorsque Step Mode est défini sur Semitone.
Send to Noise	Dry Send to Noise	Digital Turntable	Définit le niveau du signal pur envoyé vers l'effet de bruit.
Sensitivity	Sensitivity	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Définit la sensibilité de modulation appliquée au changement d'entrée.
		VCM Touch Wah	Définit la sensibilité du changement du filtre Wah appliqué au changement d'entrée.
SEQ Clock	SEQ Clock	Wave Folder	Ajuste la vitesse du séquenceur intégré.
SEQ Depth	SEQ Depth	Wave Folder	Ajuste la profondeur de l'effet sur le séquenceur intégré.
SEQ Pattern	SEQ Pattern	Wave Folder	Sélectionne le motif sur le séquenceur intégré.
SEQ Ph Reset	SEQ Phase Reset	Wave Folder	Définit le mode de réinitialisation du séquenceur intégré.
SEQ Variation	SEQ Variation	Wave Folder	Change le comportement du séquenceur intégré.
Shimmer Fdbk	Shimmer Feedback	Shimmer Reverb	Règle le niveau de feedback du son modifié en hauteur.
Shimmer Gain	Shimmer Gain	Shimmer Reverb	Règle le niveau du son modifié en hauteur.



Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Shimmer HPF	Shimmer HPF Frequency	Shimmer Reverb	Définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut pour la coupure des basses fréquences du son modifié en hauteur.
Shimmer LPF	Shimmer LPF Frequency	Shimmer Reverb	Définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas pour la coupure des hautes fréquences du son modifié en hauteur.
Side Bit	Side Bit	Bit Crusher	Réduit la précision en bits pour la chaîne latérale.
Side Chain EQ	Side Chain EQ Switch	Downward Compressor, Upward Compressor	Active ou désactive l'égaliseur utilisé pour détecter le niveau du compresseur.
Side Chain Lvl	Side Chain Input Level	VCM Compressor 376, Classic Compressor, Dyna Flanger, Dyna Phaser, Dyna Ring Mod, Dyna Filter, Multi Band Comp	Définit le niveau d'entrée du circuit de contrôle pour la chaîne latérale.
Side Smpl Rate	Side Sample Rate	Bit Crusher	Réduit Sample Rate pour la chaîne latérale.
Size	Size	Shimmer Reverb	Définit la taille apparente de l'espace de réverbération.
Smpl Rate Link	Sample Rate Link	Bit Crusher	Définit le niveau du réglage Side qui suit la valeur Mid lorsque M/S est activé.
Space Type	Space Type	Space Simulator	Sélectionne le type de simulation de l'espace.
Speaker Air	Speaker Air	U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend	Accentue les caractéristiques de l'enceinte de haut-parleur.
Speaker Type	Speaker Type	Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay	Sélectionne le type de simulation de haut-parleur.
		U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, Small Stereo, British Combo, British Legend, Multi FX	Définit le type de haut-parleur.
Speed	Speed	VCM Flanger	Définit la fréquence de l'onde OBF qui contrôle le changement cyclique de la modulation de retard.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Définit la fréquence de l'onde OBF qui contrôle le changement cyclique de la modulation de phase.
		VCM Auto Wah	Définit la vitesse de l'OBF.
		Vinyl Break	Définit le délai d'arrêt du son.
Speed Adjust	Speed Adjust	Vinyl Break	Règle avec précision la vitesse.
Speed Control	Speed Control	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2	Change la vitesse de rotation (Slow/Fast).
		VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Change la vitesse de rotation (Slow/Stop/Fast).
Spiral	Spiral Switch	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Active ou désactive l'OBF.
Spiral Speed	Spiral Speed	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Règle la vitesse du changement de hauteur de ton.
Spiral Sync	Spiral Sync	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Définit le cycle standard de changement de hauteur de ton par pas.
Spread	Spread	Ensemble Detune, VCM Flanger, VCM Phaser Stereo, Control Phaser	Définit la façon dont le son est diffusé.

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Stage	Stage	VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Control Phaser	Définit le nombre de pas du modulateur de phase.
Step Mode	Spiral Step Mode	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Règle la hauteur de ton pour qu'elle change continuellement (en douceur) ou par pas.
Step Transition	Spiral Step Transition Rate	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Définit le temps de transition pour que la hauteur de ton change par pas.
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Diminue le taux d'échantillonnage.
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	Contrôle la fréquence d'échantillonnage.

## T

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Texture	Texture	Parallel Compressor, Presence, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Crée différentes modifications de la texture de l'effet.
Threshold	Threshold	Comp Distortion, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Définit le niveau d'entrée d'application de l'effet.
Threshold Level	Dyna Threshold Level	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Définit le niveau minimum auquel le suiveur d'enveloppe démarre.
Time Sweep	Time Sweep	Beat Repeat	Crée un changement progressif de la longueur de temps à chaque répétition.
Tone	Tone	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Règle le contrôle de tonalité.
Tone Shift	Tone Shift	British Lead	Change les caractéristiques du contrôle de tonalité.
Transition Rate	Delay Transition Rate	Control Delay	Définit la vitesse de transition entre la valeur actuelle de Delay Time et la nouvelle valeur de Delay Time.
Treble	Treble	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Ajuste la qualité tonale des aigus.
Type	Type	VCM Flanger, Control Flanger	Sélectionne le type de Flanger (Bruit d'accompagnement).
		VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Sélectionne le type de Wah.
		Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Sélectionne le type de réflexion.
		US High Gain, British Lead	Sélectionne le type d'amplificateur.
		Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Définit le caractère du retard.
		Parallel Compressor	Définit le type de compresseur.
		Mini Filter, Mini Boost	Définit le type de filtre.

## U

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Upper Range	Upper Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Définit la valeur maximale de la plage variable du filtre Wah.
		Control Flanger	Définit la valeur maximale de la plage variable de Flanger Control.
		Control Phaser	Définit la valeur maximale de la plage variable de Phase Control.

## V

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Vib Speed	Vib Speed	Jazz Combo	Définit la vitesse du vibrato. Disponible lorsque Chorus est réglé sur Vib.
Vocoder Attack	Vocoder Attack	Vocoder	Définit la valeur d'attaque de la sortie du Vocoder.
Vocoder Rls	Vocoder Release	Vocoder	Définit la valeur de relâchement de la sortie du Vocoder.
Volume	Volume	U.S. Combo, Jazz Combo	Définit le niveau du préampli.
Vowel	Vowel	Talking Modulator	Sélectionne un type de voyelle.

## W

Nom à l'écran	Nom du paramètre	Types d'effet utilisant le paramètre	Description
Wah Pedal	Wah Pedal	Multi FX	Définit la position de la pédale Wah.
Wah Sw	Wah SW	Multi FX	Définit le type de Wah.
Wall Vary	Wall Vary	Space Simulator	Définit le type de mur de la pièce simulée. Des réglages élevés produisent des réflexions plus diffuses.
Width	Width	Space Simulator	Définit la largeur de la pièce simulée.
Width High	Width High	Stereophonic Optimizer	Ajuste la balance stéréo de la bande High.
Width Low	Width Low	Stereophonic Optimizer	Ajuste la balance stéréo de la bande Low.
Width Mid 1	Width Mid1	Stereophonic Optimizer	Ajuste la balance stéréo de la bande Mid1.
Width Mid 2	Width Mid2	Stereophonic Optimizer	Ajuste la balance stéréo de la bande Mid2.
Width Mid 3	Width Mid3	Stereophonic Optimizer	Ajuste la balance stéréo de la bande Mid3.
Word Length	Word Length	Lo-Fi	Définit la résolution ou le degré de « rugosité » du son.

# Raccourcis et opérations spéciales

Outre les opérations de raccourci effectuées à l'aide de la touche [SHIFT], etc., vous pouvez également exécuter des opérations spéciales en appuyant deux fois sur une touche ou en la maintenant enfoncée.

## Shortcuts (Raccourcis)

Opération	Fonction
[SHIFT] + bouton 1 à 4 (5 à 8)	Bascule le bouton en mode haute précision (changements de valeur plus lents). C'est utile lorsque vous voulez régler une valeur de manière précise.
[SHIFT] + [EDIT/COPY]	Appelle l'écran Copy/Exchange.
[SHIFT] + KNOB POSITION [LEFT]	Enregistre la valeur Assign 1–8 attribuée au bouton sur la touche KNOB POSITION [LEFT].
[SHIFT] + KNOB POSITION [MID]	Enregistre la valeur Assign 1–8 attribuée au bouton sur la touche KNOB POSITION [MID].
[SHIFT] + KNOB POSITION [RIGHT]	Enregistre la valeur Assign 1–8 attribuée au bouton sur la touche KNOB POSITION [RIGHT].
[SHIFT] + [PAGE JUMP]	Modifie les paramètres modifiables à l'aide de la touche [QUICK EDIT] en fonction des paramètres actuellement affichés sur l'écran.
[SHIFT] + [PART SELECT]	Permet aux touches PART d'activer ou de désactiver le réglage d'assourdissement.
[SHIFT] + groupe de parties [1–8/9–16]	Permet aux touches et aux curseurs PART de basculer entre les parties 9 à 16.
[SHIFT] + [COMMON]	Sélectionne Commun pour les éléments, les opérateurs et les oscillateurs.
[SHIFT] + PART [1]–[8]	En sélectionne un parmi les éléments 1 à 8, les opérateurs 1 à 8, les oscillateurs 1 à 3 et le bruit.
[SHIFT] + OCTAVE [–]	Fixe la valeur de transposition à -1 (diminution).
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Fixe la valeur de transposition à +1 (augmentation).
[SHIFT] + OCTAVE [–] + OCTAVE [+]	Fixe la valeur de transposition à 0 (réinitialisation).
[SHIFT] + SCENE [1]–[8]	Enregistre la scène créée sur l'une des touches SCENE [1]–[8].
[SHIFT] + [DEC/NO]	Fixe la valeur du paramètre sélectionné à -10 (réduction). Revient à la page précédente sur l'écran Live Set.
[SHIFT] + [INC/YES]	Fixe la valeur du paramètre sélectionné à +10 (augmentation). Passe à la page suivante sur l'écran Live Set.
[SHIFT] + [ARP]	Appelle l'écran Arp Edit.
[SHIFT] + [MSEQ]	Appelle l'écran Motion Seq Edit.
[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]	Appelle l'écran Control View.
[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]	Appelle l'écran info (écran property) (écran Home uniquement).
[SHIFT] + [LIVE SET]	Passe à l'écran Live Set Register.
[SHIFT] + [CATEGORY]	Ouvre l'écran Part Category Search de la partie sélectionnée.
[SHIFT] + [UTILITY]	Affiche la valeur du paramètre.
[SHIFT] + [NAVIGATION]	Appelle l'écran FX Overview.
[SHIFT] + [QUICK SETUP]	Appelle l'écran Effect Switch.
[SHIFT] + [STORE] (Stocker)	Appelle l'écran Load.
[SHIFT] + [SPLIT]	Appelle l'écran Home avec la vue Part-Note sélectionnée.
[SHIFT] + [SONG/PATTERN]	Appelle l'écran Rhythm Pattern.
[SHIFT] + [TEMPO/TAP]	Active ou désactive la fonction de verrouillage du panneau (uniquement sur l'écran Home ou Live Set).
[SHIFT] + [A/D INPUT]	Appelle l'écran Audio In Mixing.
[SHIFT] + [PORTAMENTO]	Appelle l'écran Pitch Edit.
[SHIFT] + [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2]	Appelle l'écran Control Settings.
[UTILITY] + [DAW REMOTE]	Sélectionne Calibration Touch Panel.
OCTAVE [–] + OCTAVE [+]	Réinitialise le changement d'octave.

## Autres opérations

Opération	Fonction
<b>Appuyer rapidement sur la touche PART à deux reprises</b>	Bascule entre Internal et External. Lorsque vous basculez sur External, le nom de la partie s'affiche en bleu.
<b>Maintenir la touche [CATEGORY] enfoncée</b>	Réinitialise Bank/Favorite (Bank/Favorite Select) sur All

# Liste des messages

Message	Description	Opération requise
<b>** library will be overwritten.</b>	Un fichier Bibliothèque du même nom a déjà été chargé lorsque vous avez essayé de charger une bibliothèque. Les données existantes seront écrasées lorsque les nouvelles données seront chargées. Le nom du fichier bibliothèque que vous tentez de charger s'affiche à la place de « ** ».	
<b>** Control Assign full.</b>	Impossible d'effectuer l'opération car aucun jeu de commandes n'est disponible. Le nom de la partie que vous essayez d'ajouter au jeu de commandes s'affiche à la place de « ** ».	Supprimez le jeu de commandes inutile et recommencez l'opération.
<b>** will be deleted.</b>	Les données seront supprimées à la suite de cette opération.	
<b>** will be loaded to Pattern.</b>	Le fichier .mid sera chargé dans le motif.	
<b>** will be loaded to Song.</b>	Le fichier .mid sera chargé dans le morceau.	
<b>** will be loaded.</b>	Le fichier sera chargé.	
<b>** will be overwritten.</b>	Au moment de l'enregistrement, une performance, un fichier, un dossier ou une configuration rapide portant le même nom existe déjà. Les données existantes seront écrasées par les données enregistrées. Le nom de la performance, du fichier, du dossier ou de la configuration rapide que vous tentez d'enregistrer s'affiche à la place de « ** ».	
<b>Activate the source controller to assign.</b>	Vous pouvez affecter des paramètres au contrôleur que vous êtes sur le point d'utiliser.	Utilisez le contrôleur que vous souhaitez attribuer.
<b>Advanced settings will be initialized.</b>	Initialise les réglages de [UTILITY] → Settings → onglet Advanced.	
<b>All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.</b>	Restaure les valeurs d'usine par défaut.	Il est conseillé de sauvegarder au préalable sur un lecteur flash USB tous les réglages nécessaires que vous souhaitez conserver.
<b>All data is initialized upon power-on.</b>	L'instrument a été configuré de façon à restaurer les valeurs d'usine par défaut lorsqu'il est mis sous tension.	
<b>All data will be overwritten by **</b>	Lorsque le chargement sera effectué, toutes les données seront écrasées. Le nom du fichier de sauvegarde que vous tentez de charger s'affiche à la place de « ** ».	
<b>All Favorite Marks will be cleared.</b>	Toutes les marques de Favoris seront effacées.	
<b>All settings will be initialized. User data is kept.</b>	Les réglages de l'instrument seront initialisés. Les données utilisateur ne seront pas supprimées.	
<b>All sound will be stopped during optimization.</b>	La mémoire interne sera restaurée.	

Message	Description	Opération requise
<b>All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.</b>	La zone User (Utilisateur) de la mémoire Utilisateur sera initialisée.	Il est conseillé de sauvegarder au préalable sur un lecteur flash USB tous les réglages nécessaires que vous souhaitez conserver.
<b>Arpeggio bypass disabled.</b>	Arpeggio Bypass est désactivé.	
<b>Arpeggio full.</b>	Impossible d'effectuer l'opération car la zone Arpeggio est saturée.	Supprimez les données User Arpeggio inutiles sous [UTILITY] → Contents → écran Data Utility.
<b>Assignable knob full.</b>	Impossible d'effectuer l'opération car tous les boutons attribuables sont utilisés dans le jeu de contrôleurs.	Supprimez les jeux de contrôleurs inutiles comportant un bouton attribuable défini comme source et recommencez l'opération.
<b>Audio file is not found.</b>	Le fichier audio spécifié est introuvable.	
<b>Audio Rec stopped due to lack of memory space.</b>	L'enregistrement audio a été arrêté automatiquement car le lecteur flash USB est saturé.	Utilisez un autre lecteur flash USB ou supprimez les fichiers inutiles et réessayez d'effectuer cette opération.
<b>Audition full.</b>	Impossible d'effectuer l'opération car la zone User Audition est saturée.	Supprimez les données User Audition inutiles sous [UTILITY] → Contents → écran Data Utility.
<b>Auto power off disabled.</b>	La fonction Auto Power Off a été désactivée.	
<b>Bulk data protected.</b>	Le réglage empêche la réception des blocs de données.	
<b>Can't process.</b>	Impossible de traiter l'opération requise.	
<b>Can't register unstored performance.</b>	Impossible d'enregistrer la performance dans le Live Set car la banque ou le numéro de programme en cours d'édition n'a pas encore été défini.	
<b>Completed.</b>	La tâche spécifiée pour le chargement, l'enregistrement, le formatage ou autre est terminée.	
<b>Connecting to USB device...</b>	Connexion du lecteur flash USB à l'instrument.	
<b>Converting Pattern to Song.</b>	Le motif est en cours de conversion.	
<b>CPU Fan Error</b>	Le ventilateur intégré s'est arrêté.	Cela peut entraîner une hausse de la température interne et l'instrument peut cesser de fonctionner. Sauvegardez immédiatement toutes les données nécessaires, éteignez l'instrument et contactez votre revendeur Yamaha.
<b>Current user data will be overwritten by **.</b>	Les données utilisateur existent déjà dans la destination du fichier à charger. Si vous poursuivez, les données utilisateur existantes seront écrasées. Le nom du fichier utilisateur que vous tentez de charger s'affiche à la place de « ** ».	
<b>Curve full</b>	Impossible d'effectuer l'opération car la zone User Curve est saturée.	Supprimez les données User Curve inutiles sous [UTILITY] → Contents → Data Utility.
<b>Data memory full.</b>	(Lors du chargement d'un fichier de bibliothèque) Les données du contenu de la bibliothèque ne peuvent pas être enregistrées car la mémoire de l'instrument est saturée.	

Message	Description	Opération requise
<b>Device number is off.</b>	Les blocs de données ne peuvent être ni transmis ni reçus car le numéro d'appareil est désactivé.	
<b>Device number mismatch.</b>	Les blocs de données ne peuvent être ni transmis ni reçus car le numéro d'appareil ne correspond pas.	
<b>Dividing the drum track makes new performance data. Performance full.</b>	Impossible d'effectuer l'opération car il n'y a pas de place dans la performance créée à l'aide de Divide Drum Track.	
<b>Dividing the drum track makes new performance data. You can't undo this operation.</b>	Une nouvelle performance sera créée à l'aide de Divide Drum Track. Cette opération ne peut pas être annulée.	
<b>File is not found.</b>	Il n'existe aucun fichier pour le type sélectionné.	
<b>File or folder already exists.</b>	Un fichier ou un dossier du même nom existe déjà.	
<b>File or folder path is too long.</b>	Impossible d'ouvrir le fichier ou le dossier spécifié car le nom de son chemin d'accès est trop long.	
<b>Folder is not empty.</b>	Vous tentez de supprimer un dossier qui contient des données.	
<b>Folder is too deep.</b>	Le dossier ne peut pas être ouvert, car la hiérarchie de dossiers est trop profonde.	
<b>Illegal bulk data.</b>	Une erreur s'est produite lors de la réception de blocs de données ou d'une requête de bloc de données.	
<b>Illegal file name.</b>	Le nom du fichier n'est pas valide.	
<b>Illegal file.</b>	Le fichier spécifié ne peut pas être manipulé ou chargé dans cet instrument.	
<b>Illegal parameters.</b>	Des paramètres incorrects ont été spécifiés.	
<b>Illegal sample data.</b>	Les données échantillonnées spécifiées ne sont pas prises en charge.	
<b>Illegal smart morph data.</b>	Les données Smart Morph spécifiées ne sont pas prises en charge.	
<b>Keybank full.</b>	Lors du chargement, le nombre total de banques de touches dépasse le maximum autorisé.	
<b>Keyboard control lock disabled.</b>	Keyboard Lock est désactivé.	
<b>Knob value stored.</b>	Le réglage Knob Value a été stocké.	
<b>Library full.</b>	Le nombre total de bibliothèques dépasse le maximum autorisé.	
<b>Micro Tuning full.</b>	Exécution impossible car les données User Micro Tuning sont saturées.	Supprimez les données User Micro Tuning inutiles sous [UTILITY] → Contents → écran Data Utility.
<b>MIDI buffer full.</b>	Traitement impossible, car une quantité trop importante de données MIDI a été reçue en même temps.	
<b>MIDI checksum error.</b>	La somme de contrôle des données du message exclusif au système reçues est incorrecte.	
<b>No data.</b>	La piste sélectionnée ou la plage spécifiée ne contient aucune donnée. Sélectionnez à nouveau la plage.	



Message	Description	Opération requise
<b>No read/write authority to the file.</b>	Aucune autorisation de lecture ou d'écriture pour ce fichier.	
<b>Note ranges will be initialized.</b>	La plage de notes sera initialisée.	
<b>Now initializing all data...</b>	Les valeurs d'usine sont en cours de restauration.	
<b>Now initializing...</b>	Certaines données sont en cours d'initialisation.	
<b>Now loading...</b>	Le fichier est en cours de chargement.	
<b>Now receiving MIDI bulk data...</b>	L'instrument est en train de recevoir des blocs de données MIDI.	
<b>Now saving...</b>	Le fichier est en cours d'enregistrement.	
<b>Now transmitting MIDI bulk data...</b>	L'instrument est en train de transmettre des blocs de données MIDI.	
<b>Panel unlocked.</b>	Le verrouillage du panneau a été désactivé.	
<b>Part *** will be overwritten.</b>	Il existe déjà une partie dans la zone de destination de la copie. Si vous poursuivez l'opération, la partie existante dans cette zone sera écrasée.	
<b>Part full.</b>	Impossible d'ouvrir l'écran Rhythm Pattern, car aucune partie n'est disponible.	Supprimez les parties inutiles et recommencez l'opération.
<b>Pattern full.</b>	Impossible d'effectuer l'opération car la zone Pattern (Motif) est saturée.	
<b>Pattern will be converted to Song.</b>	Le motif sera converti en morceau.	
<b>Performance data in *** will be loaded.</b>	Les Performance Data du fichier d'un modèle antérieur seront chargées.	
<b>Performance full.</b>	Impossible d'effectuer l'opération car la zone Performance est saturée.	
<b>Please connect USB device.</b>	Connectez un lecteur flash USB.	
<b>Please keep power on.</b>	Écriture de données dans la mémoire morte Flash ROM	Ne mettez pas l'instrument hors tension tant que ce message est affiché. Si l'instrument est mis hors tension alors que ce message est affiché, des données utilisateur risquent d'être perdues ou le système risque d'être corrompu, ce qui l'empêchera de démarrer correctement la prochaine fois que l'instrument sera mis sous tension.
<b>Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.</b>	Redémarrez l'instrument pour activer les modifications apportées aux réglages d'entrée et de sortie audio.	
<b>Please reboot to enable the new USB Driver Mode.</b>	Redémarrez l'instrument pour activer les modifications apportées aux réglages du mode de pilote USB.	
<b>Please reboot to maintain internal memory.</b>	Redémarrez l'instrument pour réparer sa mémoire.	
<b>Please stop audio play/rec.</b>	Arrêtez l'enregistrement ou la reproduction audio, puis réessayez.	
<b>Please stop sequencer.</b>	Arrêtez le séquenceur (motif ou morceau), puis réessayez.	
<b>Please store the pattern to change the chain play mode.</b>	Enregistrez le motif avant de changer le mode de reproduction en chaîne.	
<b>Please wait...</b>	Traitement en cours.	Veuillez patienter.

Message	Description	Opération requise
<b>Press [SHIFT]+[TEMPO/TAP] to unlock panel.</b>	Le verrouillage du panneau a été activé. Appuyez sur [SHIFT] + [TEMPO/TAP] pour déverrouiller le panneau.	
<b>Quick Setup ** is loaded.</b>	Quick Setup a été chargé.	
<b>Recall latest edits.</b>	Rappelle les dernières données de performance éditées et les place dans le tampon d'édition.	
<b>Redo **.</b>	Réexécute l'opération (Redo) qui avait été annulée. Le nom de l'opération s'affiche à la place de « ** ».	
<b>Sample is protected.</b>	L'échantillon est protégé et ne peut pas être modifié.	
<b>Sample is too long.</b>	L'échantillon est trop volumineux et ne peut pas être chargé.	
<b>Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.</b>	Pour enregistrer une fonction dans une scène, le réglage Memory (Memory Switch) de la fonction doit être activé à l'avance.	Ouvrez l'écran sous [PERFORMANCE (HOME)] → Scene et activez le commutateur.
<b>Undo **.</b>	Annule l'action immédiatement précédente (Undo). Le nom de l'opération s'affiche à la place de « ** ».	
<b>Unsupported USB device.</b>	Ce périphérique USB n'est pas pris en charge par cet instrument.	
<b>USB connection terminated.</b>	Le lecteur flash USB a été désactivé en raison d'une circulation de courant anormale.	Déconnectez le lecteur flash USB, puis appuyez sur n'importe quelle touche du panneau supérieur.
<b>USB device is full.</b>	Le lecteur flash USB est saturé et aucun fichier ne peut plus y être enregistré.	Utilisez un autre lecteur flash USB ou supprimez les fichiers inutiles et réessayez d'effectuer cette opération.
<b>USB device is write-protected.</b>	Le lecteur flash USB que vous utilisez est protégé en écriture.	
<b>USB device read/write error.</b>	Une erreur s'est produite lors de la lecture/écriture sur le lecteur flash USB.	
<b>USB device will be formatted.</b>	Le lecteur flash USB sera formaté.	
<b>User auditions will be overwritten with stored songs.</b>	Le réglage User Audition existant est écrasé par le morceau actuellement stocké.	
<b>VCM Rotary is disabled except in Part 1.</b>	Le réglage VCM Rotary peut uniquement être utilisé qu'avec la partie 1. Il n'est pas utilisable avec d'autres parties.	
<b>Voice data in *** will be loaded.</b>	Les Voice Data du fichier d'un modèle antérieur seront chargées.	
<b>Waveform full.</b>	Le nombre total de formes d'onde dépasse le maximum autorisé.	

# En cas de problème

---

Absence de son ? Son incorrectement émis ? Lorsqu'un problème de ce genre se produit, commencez par consulter la section Résolution des problèmes avant de conclure à une défaillance du produit.

Vous pouvez résoudre nombre de problèmes en exécutant l'opération Initialize All Data après avoir préalablement sauvegardé vos données sur un lecteur flash USB.

Si le problème persiste, consultez votre distributeur Yamaha.

## L'écran tactile répond mal

---

- **Le curseur pointe-t-il vers l'endroit précis que vous avez touché sur l'écran tactile ?**

Si ce n'est pas le cas, calibrez l'écran tactile.

[UTILITY] + [DAW REMOTE] → Calibrate Touch Panel

[UTILITY] → Settings → System → Calibrate Touch Panel

## Absence de son

---

- **Les curseurs de commande 1–8 sont-ils réglés sur le niveau le plus bas ?**

Essayez de déplacer les curseurs de commande 1–8 pour changer leur position.

- **Des amplificateurs, haut-parleurs ou écouteurs sont-ils connectés à l'instrument ?**

Cet instrument ne disposant pas de haut-parleurs intégrés, il est nécessaire d'y connecter des amplificateurs, des haut-parleurs ou des écouteurs pour entendre les sons.

- **Cet instrument et tous les appareils connectés sont-ils sous tension ?**

- **Avez-vous effectué tous les réglages de niveau appropriés, notamment le volume principal de l'instrument et les réglages de volume de l'appareil externe connecté ?**

Si un contrôleur au pied est connecté à la prise [FOOT CONTROLLER], essayez de l'enfoncer.

- **La fonction Local Control (Commande locale) est-elle désactivée ?**

Lorsque le paramètre Local Control est désactivé, aucun son n'est produit lorsque vous jouez au clavier.

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O → Local Control

- **Une partie vide est-elle sélectionnée ?**

Si c'est le cas, affectez un son quelconque à cette partie ou sélectionnez une autre partie.

- **Le commutateur d'assourdissement est-il activé sur chaque partie ?**

Lorsque l'interrupteur d'assourdissement est activé, aucun son n'est produit lorsque si vous jouez au clavier.

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → Mute

- **Le réglage Keyboard Control Switch de chaque partie est-il désactivé ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → Keyboard Control Switch

- **Le réglage Arp Play Only de la partie sélectionnée est-il activé ?**

Lorsque le réglage Arp Play Only est activé, la partie correspondante produit uniquement du son via la reproduction des arpèges.

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/EDIT] → General / Pitch → Part Settings → Arp Play Only

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/EDIT] → Arpeggio → Common → Arp Play Only

- **Les réglages de volume MIDI ou d'expression MIDI sont-ils trop faibles en cas d'utilisation d'un contrôleur externe ?**

- **Les réglages d'effet et de filtre sont-ils appropriés ?**

Si vous utilisez un filtre, il faudra essayer de modifier sa fréquence de coupure. Certains réglages de coupure peuvent filtrer le son entièrement.

[SHIFT] + [NAVIGATION]

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↶] → Effect

#### Parties normales AWM2 et parties de batterie

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → sélectionnez Element ou Drum Key → Filter

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → Effect

#### Parties normales (FM-X) et parties normales (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → Filter / Amp

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → Effect

- **L'effet Vocoder a-t-il été sélectionné comme réglage du paramètre Insertion Effect Type (Type d'effet d'insertion) de la partie ?**

Si c'est le cas, réglez les paramètres liés aux prises de la section A/D INPUT (Entrée A/N) sur les valeurs appropriées, puis jouez au clavier tout en parlant ou en chantant dans le microphone branché à l'instrument. Vérifiez que le bouton A/D INPUT [GAIN] du panneau supérieur est réglé sur une valeur autre que 0.

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → Effect → Routing

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↶] → Audio In

- **Les réglages de volume ou de niveau sont-ils trop faibles ?**

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↶] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → General/Pitch → Part Settings → Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → Part Settings → Dry Level

#### Parties normales AWM2 et parties de batterie

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → sélection de Element ou Drum Key → Amplitude → Level/Pan → Level

#### Parties normales (FM-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → sélection de Operator → Level → Level

#### Partie normale (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → sélection de Oscillator → OSC/Tune → Out Level

- **Les réglages du sélecteur d'élément, de la limite de note, de la limite de vitesse et du décalage de vitesse sont-ils appropriés ?**

#### Parties normales AWM2 et parties de batterie

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → General/Pitch → Part Settings

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → sélection de Element ou Drum Key → Osc/Tune

#### Parties normales (FM-X) et parties normales (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → General/Pitch → Part Settings

- **Le commutateur d'assourdissement de chaque élément ou opérateur est-il activé sur chaque partie ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part Common → état d'Element, d'Operator ou d'Oscillator dans la barre de navigation

- **Avec une partie normale (FM-X), le niveau de la porteuse est-il réglé sur « 0 » ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↵] → sélection de Operator → Level → Level

- **Le réglage de sortie est-il désactivé sur chaque partie ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↵] → General/Pitch → Part Settings → Part Output

- **Les réglages de contrôleur sont-ils appropriés ?**

Lorsque Destination est réglé sur Volume ou Cutoff, aucun son n'est émis en fonction du réglage et de l'état du contrôleur.

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↵] → Mod/Control → Control Assign

## Les prises A/D INPUT ne produisent aucun son

---

- **Le microphone connecté est-il activé ?**
- **Un microphone dynamique est-il connecté à l'instrument ?**
- **Le câble reliant le microphone ou l'équipement audio à l'instrument est-il correctement branché ?**
- **Le bouton [GAIN] de la section A/D INPUT est-il sur la position minimale ?**
- **La touche [A/D INPUT] est-elle activée (allumée) ?**
- **Vérifiez si la connexion du câble aux prises A/D INPUT correspond aux réglages Mono/Stereo de la prise.**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↵] → Audio In → Mixing → A/D In Input Mode

- **Les réglages Mic et Line sont-ils appropriés ?**

Réglez ce paramètre sur Mic si un microphone ou un autre appareil présentant un faible niveau de sortie est connecté. Réglez-le sur Line si un appareil audio, un instrument électronique ou tout autre appareil à niveau d'entrée élevé est connecté.

[UTILITY] → Settings → Audio I/O → A/D Input

- **Le volume de la partie d'entrée A/N est-il réglé sur un niveau trop faible ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↵] → Audio In → Mixing → A/D In Volume

- **Les effets de la partie d'entrée A/N sont-ils correctement réglés ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↵] → Audio In → Routing

- **La sortie de la partie d'entrée A/N est-elle correctement réglée ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↵] → Audio In → Mixing → A/D In Output Select

- **Vérifiez si l'effet Vocoder est sélectionné.**

Lorsque l'effet d'insertion est réglé pour utiliser le vocoder, il est possible que l'entrée de son depuis le connecteur A/D INPUT ne produise aucun son à moins que vous ne jouiez au clavier.

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection du Part → [EDIT/↵] → Effect → Routing

## La reproduction se poursuit sans interruption

---

- Si la touche [KEYBOARD HOLD] (Maintien du clavier) est activée, essayez de la désactiver.
- Si la touche [ARP] est activée, essayez de la désactiver.
- Pour l'écran Pattern/Song/Audio, appuyez sur la touche [■] (Stop).
- Lorsqu'un son d'effet (tel que Delay) continue sans s'arrêter, modifiez le réglage de l'effet ou sélectionnez une autre performance.
- Si le son du métronome continue à retentir, vérifiez le réglage suivant.

S'il est réglé sur Always, le son de déclic retentira toujours. Réglez ce paramètre sur une valeur autre que Always.

[UTILITY] → Tempo Settings → Click Mode

## Son déformé

---

- **Le volume est-il trop élevé ?**

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

[UTILITY] → Settings → Audio I/O

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↶] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → General/Pitch → Part Settings → Volume

### Parties normales (AWM2)

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → sélection de Element → Amplitude → Level/Pan → Level

### Parties de batterie

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → sélection de Key → Level/Pan → Level

### Parties normales (FM-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → sélection de Operator → Level → Level

### Partie normale (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↶] → sélection de Oscillator → OSC/Tune → Out Level

## Le son est coupé

---

- **L'ensemble du son a-t-il dépassé la limite de polyphonie maximale ?**

- AWM2 (formes d'onde prédéfinies) : 128 sons (formes d'onde stéréo et mono)
- AWM2 (formes d'onde utilisateur ou de bibliothèque) : 128 sons (formes d'onde stéréo et mono)
- FM-X : 128
- AN-X : 12

## Une seule note est émise à la fois

---

- **Vérifiez si le mode de génération de sons est réglé sur Mono.**

Si vous souhaitez jouer des accords, réglez ce paramètre sur Poly.

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/🔧] → General/Pitch → Part Settings → Mono/Poly

## Hauteur de ton incorrecte

---

- **Le réglage Tune est-il réglé sur une valeur trop éloignée de 0 ?**

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Tune

- **Le décalage de note ou le désaccordage de chaque partie est-il réglé sur une valeur autre que 0 ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/🔧] → General/Pitch → Pitch → Note Shift

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/🔧] → General/Pitch → Pitch → Detune

- **Si la partie est décalée en hauteur, un tempérament spécial est-il sélectionné pour le réglage Micro Tuning ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/🔧] → General/Pitch → Pitch → Micro Tuning Name

- **Avez-vous défini un tempérament particulier pour Global Tuning ?**

[UTILITY] → Settings → Sound → Global Settings

- **Lorsque la hauteur de ton produite par la partie est incorrecte, le paramètre LFO Pitch Modulation Depth est-il réglé sur une valeur trop élevée ?**

**Parties normales (AWM2)**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/🔧] → sélection de Element → Element LFO → Pitch Mod

**Parties normales (FM-X)**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/🔧] → Mod/Control → 2nd LFO → Pitch Modulation Depth

**Partie normale (AN-X)**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/🔧] → General/Pitch → Pitch LFO → Pitch LFO Depth

- **Si la partie est décalée en hauteur, le réglage grossier et le réglage fin sont-ils désalignés ?**

**Parties normales AWM2 et parties de batterie**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/🔧] → sélection de Element ou Drum Key → Osc/Tune → Coarse

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/🔧] → sélection de Element ou Drum Key → Osc/Tune → Fine

**Parties normales (FM-X)**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/🔧] → sélection de Operator → Form/Freq → Coarse

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/🔧] → sélection de Operator → Form/Freq → Fine

- **Si la partie est décalée en hauteur, la destination du contrôleur est-elle définie sur la hauteur de ton ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/🔧] → Mod/Control → Control Assign → Destination

- **Pour une partie AN-X, le paramètre Voltage Drift est-il réglé sur une valeur excessivement élevée ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/🔧] → General/Pitch → AN-X Settings → Voltage Drift

## Aucun effet n'est appliqué

---

Vérifiez les paramètres d'effet à l'aide de [SHIFT] + [NAVIGATION].

- **Le paramètre Effect Switch (Sélecteur d'effet) est-il désactivé ?**

[UTILITY] → Effect Switch

- **Les valeurs d'envoi de variation et d'envoi de réverbération sont-elles définies sur le niveau le plus bas ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↵] → Effect → Routing → Var Send

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↵] → Effect → Routing → Rev Send

- **Les valeurs de retour de variation et de retour de réverbération sont-elles définies sur le niveau le plus bas ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↵] → Effect → Routing → Var Return

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Common → [EDIT/↵] → Effect → Routing → Rev Return

- **L'effet d'insertion de tous les éléments ou de toutes les touches de la partie est-il réglé sur Thru ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↵] → Effect → Routing → Connect ou Element 1–8

- **(Pour les effets système) Le type d'effet sélectionné pour chaque effet est-il réglé sur No Effect ?**

- **(Pour les effets d'insertion) Le type d'effet sélectionné pour chaque effet est-il réglé sur Thru ?**

- **Le réglage du commutateur d'insertion est-il approprié ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↵] → Effect → Ins A ou Ins B

## Impossible de lancer l'arpège

---

- **La touche [ARP] est-elle activée ?**

Vérifiez le nombre de parties pour lesquelles le commutateur Arpeggio (Arpège) est activé. L'arpège peut être reproduit simultanément sur huit parties au maximum.

- **Les réglages des limites de note et des limites de vitesse de l'arpège sont-ils appropriés ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↵] → Arpeggio → Common

- **Le paramètre Arpeggio Type est-il réglé sur Off ?**

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↵] → Arpeggio → Individual → Name

- **Vérifiez les réglages du commutateur Arpeggio (Arpège) pour chaque partie.**

Lorsque le commutateur d'arpège est désactivé, l'arpège n'est pas reproduit, même si vous activez la touche [ARP] sur le panneau supérieur.

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↵] → Arpeggio → Common, Individual ou Advanced → Arp Part



## Impossible d'arrêter l'arpège

---

- Si vous ne pouvez pas arrêter la reproduction de l'arpège en retirant votre doigt de la touche, réglez le commutateur Arpeggio Hold sur Off.

[PERFORMANCE (HOME)] → sélection de Part → [EDIT/↺] → Arpeggio → Common → Hold

- Désactivez le bouton [KEYBOARD HOLD] (Maintien du clavier) sur le panneau supérieur.

**La reproduction du motif ou du morceau ne démarre pas lorsque vous appuyez sur la touche [▶] (Lecture).**

---

- Le motif ou le morceau sélectionné contient-il des données ?

## Impossible d'enregistrer le son d'un motif ou d'un morceau.

---

- Y a-t-il de l'espace mémoire disponible pour enregistrer un motif ou un morceau ?

L'espace mémoire de l'instrument peut contenir jusqu'à 128 motifs et 128 morceaux. Si vous tentez d'enregistrer plus de 128 morceaux ou motifs, le message Song full s'affiche et aucun enregistrement supplémentaire n'est possible.

**La communication des données entre l'instrument et l'ordinateur connecté ne fonctionne pas correctement.**

---

- Le réglage du port de l'ordinateur est-il approprié ?
- Avez-vous sélectionné la borne appropriée (MIDI ou USB) sur l'écran Utility ?

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUT

**La transmission ou la réception de données MIDI en bloc ne fonctionne pas correctement**

---

- Le paramètre Receive Bulk est-il protégé ?

Réglez MIDI Receive Bulk sur On.

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Receive Bulk

- Pour activer la réception des données enregistrées à l'aide de la fonction Bulk dump (Transfert en bloc) de cet instrument, vous devez définir le même numéro d'appareil pour la transmission et la réception.

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

- Le même numéro de périphérique est-il défini sur le périphérique MIDI connecté ?

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

## Impossible de sauvegarder les données sur le lecteur flash USB

---

- **Le lecteur flash USB est-il protégé en écriture ?**

- **Le lecteur flash USB dispose-t-il de suffisamment d'espace libre ?**

Ouvrez l'écran Content et configurez l'appareil pour un lecteur flash USB. Vérifiez si l'espace de stockage libre affiché dans le coin supérieur droit de l'écran est de 0,0 Ko.

[UTILITY] → Contents → Save

- **Utilisez-vous un lecteur flash USB dont la compatibilité avec cet instrument est confirmée ?**

Consultez l'URL suivante pour obtenir la liste des périphériques USB dont la compatibilité avec cet instrument est confirmée.

<https://download.yamaha.com/>

## Des points noirs (éteints) ou blancs (toujours allumés) apparaissent sur l'écran LCD

---

Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement, mais d'une caractéristique des écrans LCD couleur.

## Restauration des valeurs d'usine par défaut (Initialize All Data)

### AVIS

Lorsque la fonction Initialize All Data est exécutée, l'ensemble des performances et des morceaux stockés dans la mémoire utilisateur ainsi que les réglages de l'ensemble de l'instrument sur l'écran Utility sont remplacés par leurs valeurs d'usine par défaut. Il est conseillé de sauvegarder au préalable toutes les données importantes que vous souhaitez conserver sur un lecteur flash USB.

### 1. Ouvrez l'écran des réglages sous [UTILITY] → Settings → System.

Cette touche ouvre l'écran des paramètres pour tout l'instrument.

### 2. Appuyez sur Initialize All Data.

L'écran de confirmation s'affiche.

Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche Cancel(NO) de l'écran ou sur la touche [DEC/NO] sur le panneau supérieur.

### 3. Appuyez sur la touche Initialize(YES) de l'écran ou sur la touche [INC/YES] sur le panneau supérieur.

L'opération Initialize All Data est exécutée.

