

MODE D'EMPLOI

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

Integrated Sampling Sequencer / Real-Time External Control Surface / Modular Synthesis Plug-in System

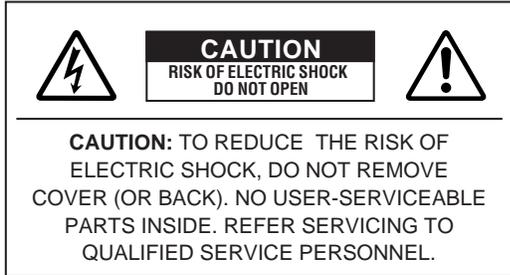
MOTIF6

MOTIF7

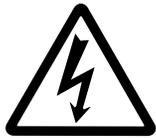
MOTIF8

SPECIAL MESSAGE SECTION

PRODUCT SAFETY MARKINGS: Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded/stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

IMPORTANT NOTICE: All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. DO NOT modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha. Product performance and/or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

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

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

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

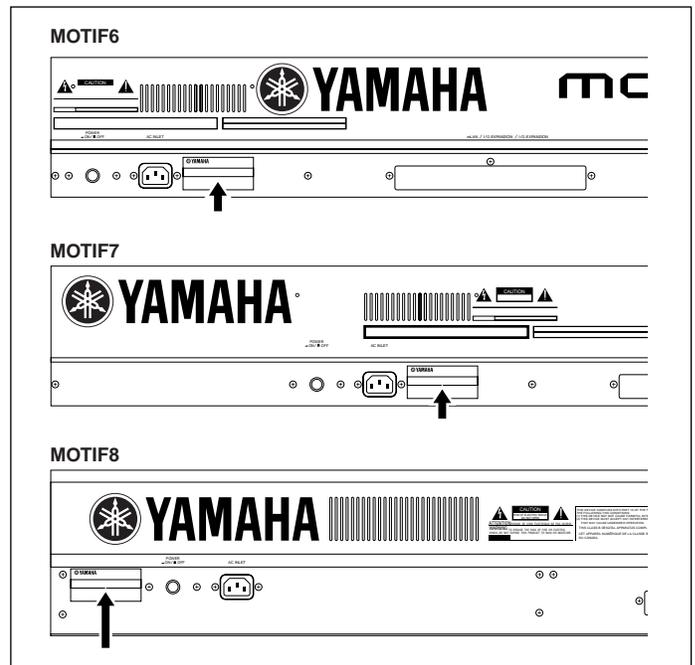
Warning: Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws.

Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

Disposal Notice: Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

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

NAME PLATE LOCATION: The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

INFORMATION RELATING TO PERSONAL INJURY, ELECTRICAL SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

WARNING- When using any electrical or electronic product, basic precautions should always be followed. These precautions include, but are not limited to, the following:

- 1.** Read all Safety Instructions, Installation Instructions, Special Message Section items, and any Assembly Instructions found in this manual BEFORE making any connections, including connection to the main supply.
- 2.** Do not attempt to service this product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.
- 3.** Main Power Supply Verification: Yamaha products are manufactured specifically for the supply voltage in the area where they are to be sold. If you should move, or if any doubt exists about the supply voltage in your area, please contact your dealer for supply voltage verification and (if applicable) instructions. The required supply voltage is printed on the name plate. For name plate location, please refer to the graphic found in the Special Message Section of this manual.
- 4.** DANGER-Grounding Instructions: This product must be grounded and therefore has been equipped with a three pin attachment plug. If this product should malfunction, the ground pin provides a path of low resistance for electrical current, reducing the risk of electrical shock. If your wall socket will not accommodate this type plug, contact an electrician to have the outlet replaced in accordance with local electrical codes. Do NOT modify the plug or change the plug to a different type!
- 5.** WARNING: Do not place this product or any other objects on the power cord or place it in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.
- 6.** Ventilation: Electronic products, unless specifically designed for enclosed installations, should be placed in locations that do not interfere with proper ventilation. If instructions for enclosed installations are not provided, it must be assumed that unobstructed ventilation is required.
- 7.** Temperature considerations: Electronic products should be installed in locations that do not seriously contribute to their operating temperature. Placement of this product close to heat sources such as; radiators, heat registers etc., should be avoided.
- 8.** This product was NOT designed for use in wet/damp locations and should not be used near water or exposed to rain. Examples of wet /damp locations are; near a swimming pool, spa, tub, sink, or wet basement.
- 9.** This product should be used only with the components supplied or; a cart ,rack, or stand that is recommended by the manufacturer. If a cart, rack, or stand is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.
- 10.** The power supply cord (plug) should be disconnected from the outlet when electronic products are to be left unused for extended periods of time. Cords should also be disconnected when there is a high probability of lightning and/or electrical storm activity.
- 11.** Care should be taken that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through any openings that may exist.
- 12.** Electrical/electronic products should be serviced by a qualified service person when:
 - a. The power supply cord has been damaged; or
 - b. Objects have fallen, been inserted, or liquids have been spilled into the enclosure through openings; or
 - c. The product has been exposed to rain; or
 - d. The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
 - e. The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.
- 13.** This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.
IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.
- 14.** Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied as a part of the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

PLEASE KEEP THIS MANUAL

PRECAUTIONS D'USAGE

PRIERE DE LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE PROCEDER A TOUTE MANIPULATION

* Ranger soigneusement ce manuel pour pouvoir le consulter dans la suite.



AVERTISSEMENT

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

Alimentation/cordon d'alimentation

- Utiliser seulement la tension requise par l'instrument. Celle-ci est imprimée sur la plaque du constructeur de l'instrument.
- Vérifier périodiquement l'état de la prise électrique, la dépoussiérer et la nettoyer
- Utilisez uniquement le cordon/fiche d'alimentation livré avec l'appareil.
- Ne pas laisser le cordon d'alimentation à proximité des sources de chaleur, telles que radiateurs et appareils chauffants. Eviter de tordre et plier excessivement le cordon, ou de l'endommager de façon générale, également de placer dessus des objets pesants, ou de le laisser traîner là où l'on marchera dessus ou se prendra le pied dedans; ne pas y déposer d'autres câbles enroulés.

Ne pas ouvrir

- Aucun des éléments internes de l'instrument n'est réparable par l'utilisateur. Ne jamais tenter de démonter l'instrument ou d'en modifier les éléments internes de quelque manière que ce soit.

Avertissement en cas de présence d'eau

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

Avertissement en cas de feu

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

En cas d'anomalie

- Si le cordon d'alimentation s'effiloche ou est endommagé ou si l'on constate une brusque perte de son en cours d'interprétation, ou encore si l'on décèle une odeur insolite, voire de la fumée, couper immédiatement l'interrupteur principal, retirer la fiche de la prise et donner l'instrument à réviser par un technicien Yamaha.



ATTENTION

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

Alimentation/cordon d'alimentation

- Toujours brancher la prise tripolaire à une source d'alimentation correctement mise à la terre. (Pour plus d'information sur l'alimentation secteur, voir page 20).
- Toujours saisir la fiche elle-même, et non le câble, pour la retirer de l'instrument ou de la prise d'alimentation. Tirer directement sur le câble est commode mais finit par l'endommager.
- Retirer la fiche de la prise secteur lorsqu'on n'utilisera pas l'instrument pendant un certain temps, ou pendant les orages.
- Ne pas utiliser de connecteur multiple pour brancher l'instrument sur une prise électrique du secteur. Cela risque d'affecter la qualité du son, ou éventuellement de faire chauffer la prise.

Emplacement

- Ne pas abandonner l'instrument dans un milieu trop poussiéreux, ou un local soumis à des vibrations. Eviter également les froids et chaleurs extrêmes (exposition directe au soleil, près d'un chauffage, ou dans une voiture à midi) qui risquent de déformer le panneau ou d'endommager les éléments internes.
- Ne pas utiliser l'instrument à proximité d'une TV, d'une radio, d'un équipement stéréo, d'un téléphone portable ou d'autres appareils électriques. En effet, l'instrument, la TV ou la radio pourraient produire des bruits.
- Ne pas installer l'instrument dans une position instable où il risquerait de se renverser.
- Débrancher tous les câbles connectés avant de déplacer l'instrument.
- Ne pas placer d'objets devant la bouche d'aération de l'instrument, ce qui gênerait la bonne ventilation des éléments internes et entraînerait de la surchauffe.

Connexions

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

Maintenance

- Utiliser un linge doux et sec pour le nettoyage de l'instrument. Ne jamais utiliser de diluants de peinture, dissolvants, produits de nettoyage, ou tampons nettoyeurs à imprégnations chimiques.

Précautions d'utilisation

- Veillez à ne pas glisser vos doigts ou votre main dans les fentes de l'instrument.
- N'insérez jamais d'objets en papier, métalliques ou autres dans les fentes du panneau ou du clavier. Si c'est le cas, mettez immédiatement l'appareil hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Faites ensuite contrôler l'appareil par un membre qualifié du service Yamaha.
- Ne pas déposer d'objets de plastique, de vinyle, ou de caoutchouc sur l'instrument, ce qui risque de décolorer le panneau ou le clavier.
- Ne pas s'appuyer sur l'instrument, ni y déposer des objets pesants. Ne pas manipuler trop brutalement les boutons, commutateurs et connecteurs.
- Ne pas jouer trop longtemps sur l'instrument à des volumes trop élevés, ce qui risque d'endommager durablement l'ouïe. Si l'on constate une baisse de l'acuité auditive ou des sifflements d'oreille, consulter un médecin sans tarder.

Pile auxiliaire

- L'instrument possède une pile auxiliaire au lithium intégrée. Lorsque vous débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur, les données SRAM (voir page 63) sont conservées. Si la pile auxiliaire est totalement déchargée, ces données seront toutefois perdues. Lorsque la pile auxiliaire est faible, l'écran à cristaux liquide indique « Change internal battery ». Dans ce cas, vous devez immédiatement sauvegarder les données sur une carte mémoire (SmartMedia)/un disque SCSI, puis demander à une personne qualifiée du service Yamaha de remplacer la pile auxiliaire.

Sauvegarde des données

Sauvegarde des données

Pour les instruments disposant d'une mémoire DRAM (RAM qui ne conserve pas les données)

- Les données DRAM (voir page 63) sont perdues lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Sauvegardez les données sur une carte mémoire (SmartMedia)/un disque SCSI.

Pour les instruments disposant d'une mémoire SRAM (RAM qui conserve les données grâce à une pile au lithium)

- Les données SRAM (voir page 63) sont conservées lorsque l'appareil est éteint, tant que la pile auxiliaire est chargée. Les données peuvent toutefois être perdues en raison d'une défectuosité ou d'une opération incorrecte. Sauvegardez toutes les données importantes sur une carte mémoire (SmartMedia)/un disque SCSI.

Sauvegarde de la carte mémoire (SmartMedia)/du disque SCSI

- Pour éviter la perte de données à cause d'un support endommagé, nous vous conseillons de sauvegarder toutes les données importantes sur deux cartes mémoires (SmartMedia)/disques SCSI.

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

Toujours laisser l'appareil hors tension lorsqu'il est inutilisé.

Veillez à éliminer les piles usées selon les règlements locaux.

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

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

2. IMPORTANT:

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

3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

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

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

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

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

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

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

(class B)

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM

Connecting the Plug and Cord

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

GREEN-AND-YELLOW	:EARTH
BLUE	:NEUTRAL
BROWN	:LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-and-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol or colored GREEN or GREEN-and-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

* This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd. (3 wires)

ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplodingsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

(lithium caution)

NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:

Yamaha Music Nederland Service Afdeling
Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel. 030-2828425

- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:

Yamaha Music Nederland Service Center
Address :Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel :030-2828425

- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

(lithium disposal)

Introduction

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

Vous disposez à présent de ce qui représente peut-être le synthétiseur et l'instrument de toutes les catégories musicales dont le son est le meilleur, qui présente des usages multiples et qui est sans aucun doute le plus puissant de la planète.

Nous nous sommes efforcés de mettre toute notre technologie en matière de synthétiseur et notre savoir-faire musical dans un instrument – et nous y sommes parvenus. Le nouveau MOTIF ne vous présente que les derniers et plus fantastiques sons et rythmes (vous avez également la possibilité de créer et d'échantillonner vos propres sons et rythmes), vous disposez d'outils puissants et faciles à utiliser pour jouer, combiner et contrôler ces sons/rythmes dynamiques — en temps réel, pendant que vous jouez !

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

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

Contenu de l'emballage

Les éléments suivants sont livrés avec votre MOTIF. Vérifiez que votre carton contient tout ce qui suit.

- Synthétiseur • Cordon d'alimentation secteur • CD-ROM x 3
- Mode d'emploi (ce livre) • Liste de données • Manuel d'installation

A propos du CD-ROM fourni

Le CD-ROM livré avec propose des logiciels spéciaux à utiliser avec le MOTIF. Il inclut notamment un Voice Editor (Editeur de voix), qui vous offre des outils d'édition précis et intuitifs pour le MOTIF et un File Manager (Gestionnaire de fichiers), qui vous permet de transférer facilement des données entre l'appareil de stockage connecté à votre MOTIF et un ordinateur. Pour de plus amples détails, reportez-vous au manuel d'installation fourni à part ou aux manuels en ligne inclus avec le logiciel.



N'essayez PAS de reproduire la piste 1 (qui contient les données du logiciel) sur un lecteur CD audio. Vous risqueriez d'endommager votre équipement audio et les haut-parleurs, ainsi que votre ouïe.

A propos de ce mode d'emploi

Ce manuel est constitué des sections suivantes.

- **Commandes et connecteurs** Utilisez cette section pour obtenir des informations sur tous les boutons, commandes et connecteurs du MOTIF.
 - **Configuration** Avant de passer à d'autres parties du manuel, nous vous conseillons fortement de d'abord lire cette section. Elle vous explique comment lancer la reproduction et utiliser votre nouveau MOTIF.
 - **Structure de base** Cette section propose une synthèse détaillée des principales fonctions et caractéristiques du MOTIF et montre comment elles s'adaptent les unes aux autres.
 - **Fonctionnement de base** Cette section vous présente les conventions de fonctionnement de base du MOTIF, telles que l'édition des valeurs et la modification des réglages.
 - **Guide de démarrage rapide** Dans cette section didactique, vous allez faire une promenade guidée dans les différentes fonctions du MOTIF et acquérir une certaine expérience pratique de son utilisation et de son jeu.
 - **Référence** L'encyclopédie du MOTIF. Cette section décrit tous les paramètres, réglages, fonctions, caractéristiques, modes et opérations en détail.
 - **Annexe** Cette section contient des informations détaillées sur le MOTIF telles que les caractéristiques techniques et une liste des messages d'avertissement, de même que des instructions sur l'installation d'équipements en option (par exemple, des modules SIMM, AIEB2, une interface mLAN8E et des cartes plug-in).
 - **Liste de données (livret séparé)** Celle-ci contient différentes listes importantes telles que la liste des voix, la liste des phrases de motifs prédéfinis, la liste des effets, le format des données MIDI et le tableau d'implémentation MIDI.
 - **Manuel d'installation (livret séparé)** Reportez-vous à ce manuel pour obtenir des instructions sur l'installation des programmes de logiciels inclus (sur le CD-ROM) sur votre ordinateur.
- Toute copie de données de séquences musicales et/ou de fichiers audio numériques disponibles dans le commerce est strictement interdite excepté pour un usage personnel.
 - Les illustrations et écrans LCD présentés dans ce mode d'emploi sont donnés à titre indicatif et peuvent être légèrement différents de ceux qui apparaissent sur votre instrument.
 - Les noms des sociétés et des produits apparaissant dans ce mode d'emploi sont des marques de fabrique ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

Caractéristiques importantes

- Plage étendue de **voix dynamiques** et **authentiques** — plus de 512 en tout, avec 49 kits de percussion. Utilisez la fonction **Category Search (recherche par catégorie)** pour trouver rapidement les sons dont vous avez besoin, d'après le type de l'instrument.
- Le **Mode Performance** vous permet d'utiliser quatre voix différentes en même temps — à la suite ou dans un partage de clavier.
- **Séquenceur d'échantillonnage intégré** — combine de manière uniforme l'enregistrement audio et MIDI.
- * Fonctions complètes **d'enregistrement et d'édition d'échantillons**, avec 4 Mo de mémoire (expansible à 64 Mo).
- * Grande **compatibilité des données** qui vous permet de charger des fichiers AIFF et WAV, ainsi que des échantillons et des données de programme/voix provenant d'autres échantillonneurs.
- * Fonction pratique de **Rééchantillonnage** qui vous permet d'échantillonner directement le son du MOTIF lui-même. Jouez vos propres mélodies, riffs et rythmes — et utilisez-les comme échantillons.
- * La **Fonction Slice** unique hache automatiquement vos rythmes et riffs en temps et notes distincts. Cela vous permet de manipuler les composants de vos boucles échantillons comme des données MIDI — et vous donne la possibilité de changer facilement de tempo et même d'impression rythmique, sans perturber la hauteur de ton ou la qualité de son.
- * Si vous utilisez le **Mode Song**, enregistrez votre musique sur le **séquenceur** de façon traditionnelle linéaire, du début à la fin. Vous pouvez aussi utiliser les **fonctions basées sur des phrases** pour assembler les rythmes et les motifs — « jouant » vos agencements en temps réel.
- **Traitement étendu des effets**, avec Effets de réverbération (12 types), Chorus (25 types), deux sections d'insertion distinctes (104 types en tout), une section Variation (25 types) et un égalisateur maître 5 bandes.
- **Contrôle général en temps réel avec quatre boutons et quatre curseurs** — vous permet de régler le filtre, les niveaux, les effets, l'égalisateur, et bien d'autres, alors que vous jouez. En outre, les fonctions du **mode Pattern** vous permettent de peaufiner différentes sections rythmiques et riffs comme des éléments distincts— et vous pouvez facilement et instinctivement les combiner en temps réel pour créer des pistes rythmiques complètes.
- La fonction **Arpège** intégrée ne se limite pas à mettre à votre portée la possibilité d'enrichir les séquences rythmiques en arête, elle dispose également de motifs « humains » spéciaux — par exemple les doux accords d'une guitare et la sensibilité des bois.
- Une fois que vous avez obtenu tous les échantillons audio, les boucles, les données MIDI et les motifs dont vous avez besoin pour votre morceau, utilisez la **Chaîne de motifs** pour ordonner les morceaux en temps réel. Grâce à cette méthode, il est encore plus facile d'avoir de grandes idées et des morceaux époustouflants.
- **Song Scene** est un autre outil puissant qui vous permet de prendre des « instantanés » de la configuration de la piste du séquenceur (par exemple, le balayage panoramique, le volume et autres). Ensuite, pendant la lecture ou l'enregistrement, vous n'avez qu'à basculer d'une scène à l'autre pour obtenir des changements instantanés et dynamiques.
- Le **mode Master** pour utiliser le MOTIF comme contrôleur maître du clavier (avec des zones indépendantes) et reconfigurer facilement l'instrument entre les modes Voice/Performance play et Song/Pattern play dans des applications directes.
- Une **interface extraordinairement facile à comprendre** avec deux boutons de fonctionnements en file : [F1] - [F6] et [SF1] - [SF5]
- **Télécommande** — pour faire fonctionner votre logiciel de séquençage préféré à partir des commandes du panneau du MOTIF. Vous pouvez assourdir vos pistes, contrôler le transport du séquenceur (Play, Stop, Record, etc.), mixer des pistes MIDI et audio (jusqu'à 16) à l'aide des boutons et des curseurs du MOTIF, effectuer un balayage stéréo des pistes, contrôler l'égalisation et ajuster les envois d'effets, tout cela sans jamais toucher la souris.
- Vous disposez de trois logements **Système Plug-in de synthèse modulaire** pour mettre à jour le MOTIF avec un synthétiseur entièrement nouveau ou un moteur de traitement des sons. Ces cartes Plug-in vous proposent plus de voix, plus d'effets, plus de polyphonie et plus de morceaux instrumentaux. De plus, des voix Plug-in spéciales ont déjà été programmées et stockées dans le MOTIF et peuvent être jouées dès que vous installez la bonne carte.
- **Bornes E/S générales** — y compris des sorties attribuables, des entrées audio, une sortie numérique optique, MIDI, USB pour connexion à ports multiples à un ordinateur, emplacement carte SmartMedia et borne SCSI pour le stockage des données. Il y a même une baie supplémentaire pour installer une carte AIEB en option pour les entrées et sorties supplémentaires – qu'elles soient analogiques ou numériques. Baie supplémentaires pour le mLAN en option — La nouvelle technologie **mLAN interface** de Yamaha permet de transférer toutes vos données audio numériques et MIDI via un seul câble large bande.
- **Logiciel inclus** — Vous trouverez avec votre MOTIF deux puissants logiciels : **Voice Editor** et **File Utility**. Voice Editor (éditeur de voix) vous présente toutes les fonctions générales d'édition et les paramètres de l'instrument à l'écran de votre ordinateur pour faciliter l'édition. Avec File Utility, vous pouvez accéder à toutes vos données MOTIF importantes et les organiser (données stockées sur la carte mémoire ou un périphérique SCSI) directement à partir de l'ordinateur.

Table des matières

Commandes et connecteurs 10

Panneau avant.....	10
Panneau arrière	16

Configuration 20

Alimentation.....	20
Connexions	21
Mise sous tension.....	29

Structure de base 30

Mode	30
Présentation générale du système	33
Bloc du contrôleur	33
Bloc du séquenceur	33
Bloc du générateur de sons.....	34
Bloc d'effets	39
Principales fonctions	42
Voix et performances	42
Contrôleurs	48
Morceau et motif (mode séquenceur).....	51
Arpège	55
Piste maître (mode Master).....	58
Echantillonnage	63
Mémoire interne et gestion des fichiers.....	65
Commande à distance du logiciel séquenceur informatique.....	65

Fonctionnement de base 67

Appel des écrans des opérations.....	67
Commandes de l'afficheur.....	73

Guide de démarrage rapide 77

Reproduction des morceaux de démonstration	77
Reproduction de voix.....	80
Edition de voix.....	83
Stockage de voix éditées	86
Reproduction de performances.....	88
Edition de performances (couche/partage)	89
Stockage de la performance éditée.....	90
Utilisation de la fonction Arpeggio.....	91
Utilisation en tant que clavier principal	93
Sauvegarde/chargement de données	97
Echantillonnage avec reproduction du morceau (séquenceur d'échantillonnage intégré)	99
Commande à distance pour un séquenceur externe (Surface de commande externe en temps réel)	119

Référence 121

Mode Voice.....	121
Arborescence des fonctions.....	121
Mode Voice Play (Reproduction de voix)	124
Mode Voice Edit (Edition de voix)	129
Mode Voice Job (Tâche de voix)	158
Mode Voice Store (Enregistrement de voix).....	159
Mode Performance	160
Arborescence des fonctions	160
Mode Performance Play.....	162

Mode Performance Edit.....	165
Mode Performance Job (Tâche de performance) ...	175
Mode Performance Store	176

Mode Song 177

Arborescence des fonctions	177
Mode Song Play (Lecture du morceau)	179
Mode Song Record (Enregistrement de morceau) .	183
Mode Song Edit (Edition de morceau)	189
Mode Song Job (Tâche de morceau)	193
Mode Song Mixing (Mixage de morceau)	205
Mode Song Mixing Job (Tâche de mixage de morceau)	212
Mode Song Mixing Store (Mémorisation du mixage de morceau)	214

Mode Pattern 215

Arborescence des fonctions	215
Mode Pattern Play.....	217
Mode Pattern Record	221
Mode Pattern Edit.....	224
Mode Pattern Job	225
Mode Pattern Mixing.....	232

Mode Sampling 233

Arborescence des fonctions	233
Mode Sampling Record (Enregistrement d'échantillonnage)	234
Mode Sampling Edit (Edition d'échantillonnage) .	240
Mode Sampling Job (Tâche d'échantillonnage)	241

Mode Utility 249

Arborescence des fonctions	249
Mode Utility	250
Mode UtilityJob.....	260

Mode File 261

Arborescence des fonctions	261
Mode File.....	262

Mode Master 268

Arborescence des fonctions	268
Mode Master Play (Reproduction de piste maître)	269
Mode Master Edit (Edition de la piste maître)	270
Mode Master Job.....	273
Mode Master Store (Enregistrer la piste maître) ...	274

Annexe 275

Ecrans d'information.....	275
Messages de l'afficheur	277
Dépistage des pannes.....	279
Installation du matériel en option.....	281
Installation de la carte plug-in fournie en option ..	282
Installation de l'AIEB2 ou du mLAN8E en option	284
Installation de barrettes en option	287
Manipulation de la carte mémoire (SmartMedia™*)	289
Connexion d'équipements SCSI externes	290
A propos de SCSI	290
Notes sur le droit d'auteur musical	292
Spécifications techniques.....	293
Index.....	295

Commandes et Connecteurs

Configuration

Structure de base

Fonctionnement de base

Guide de démarrage rapide

Référence

Mode Voice

Mode Performance

Mode Song

Mode Pattern

Mode Sampling

Mode Utility

Mode File

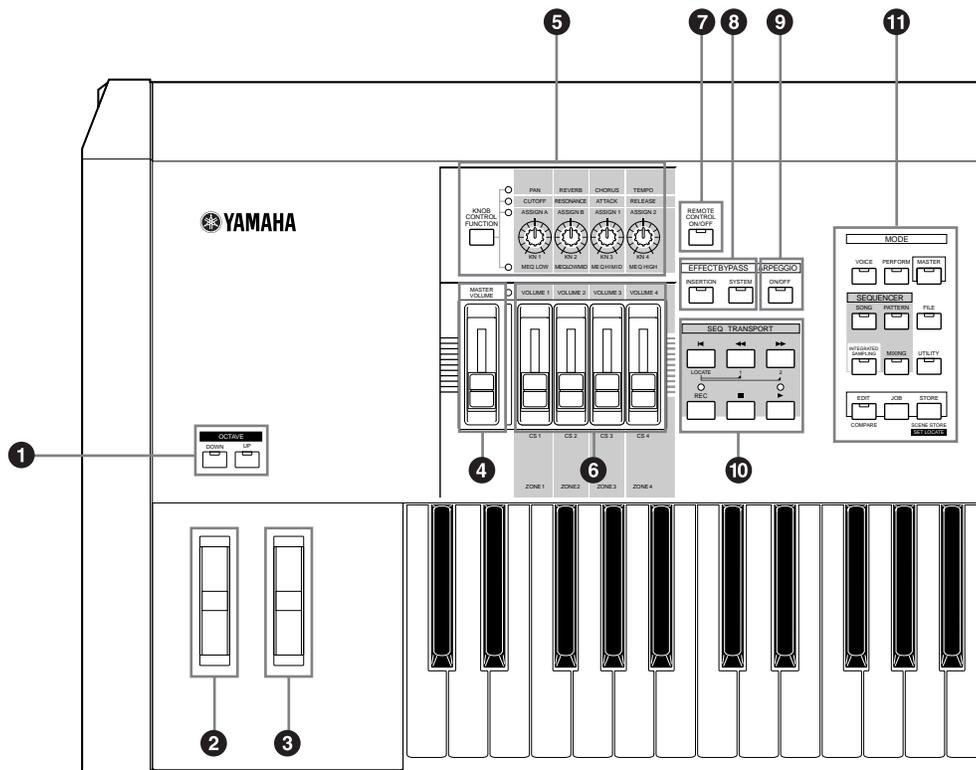
Mode Master

Annexe

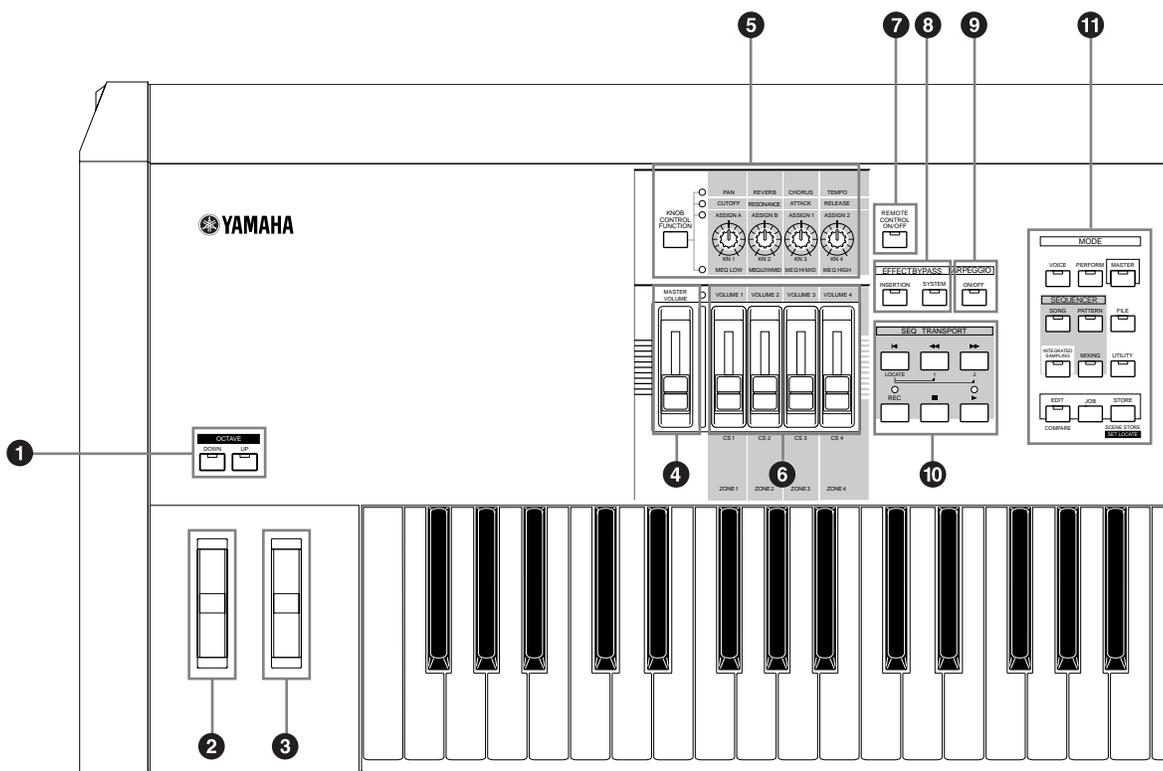
Commandes et connecteurs

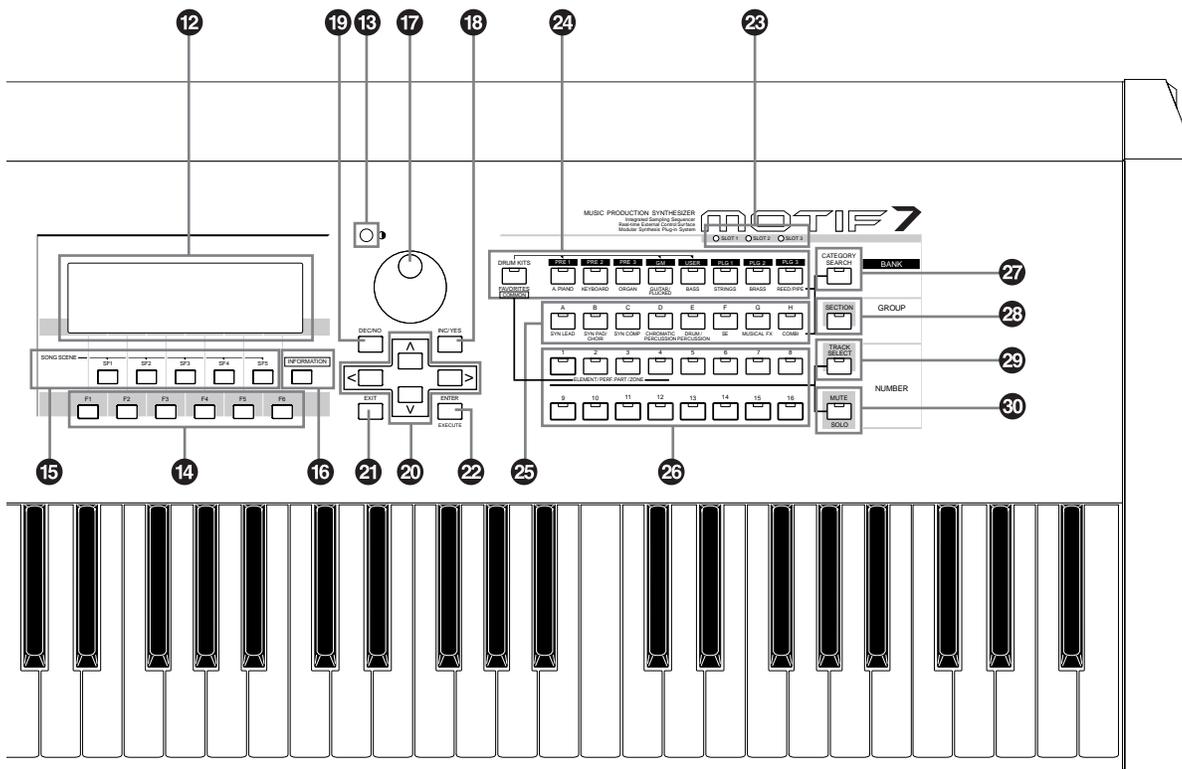
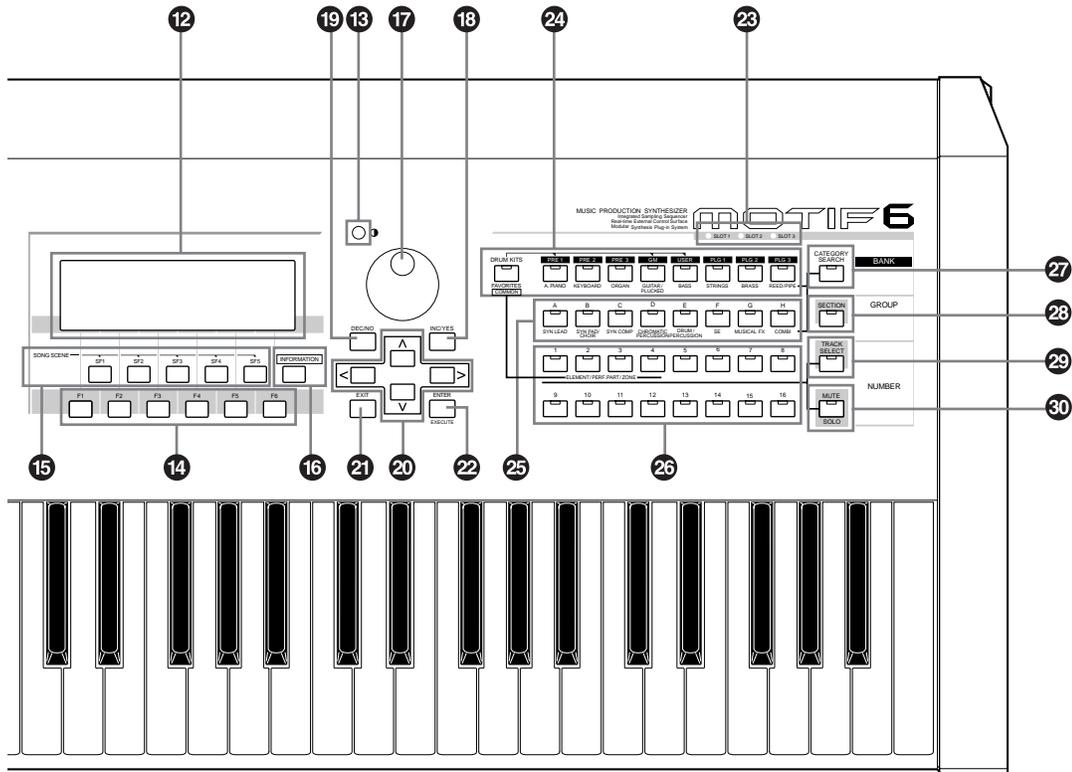
Panneau avant MOTIF6

Commandes et connecteurs

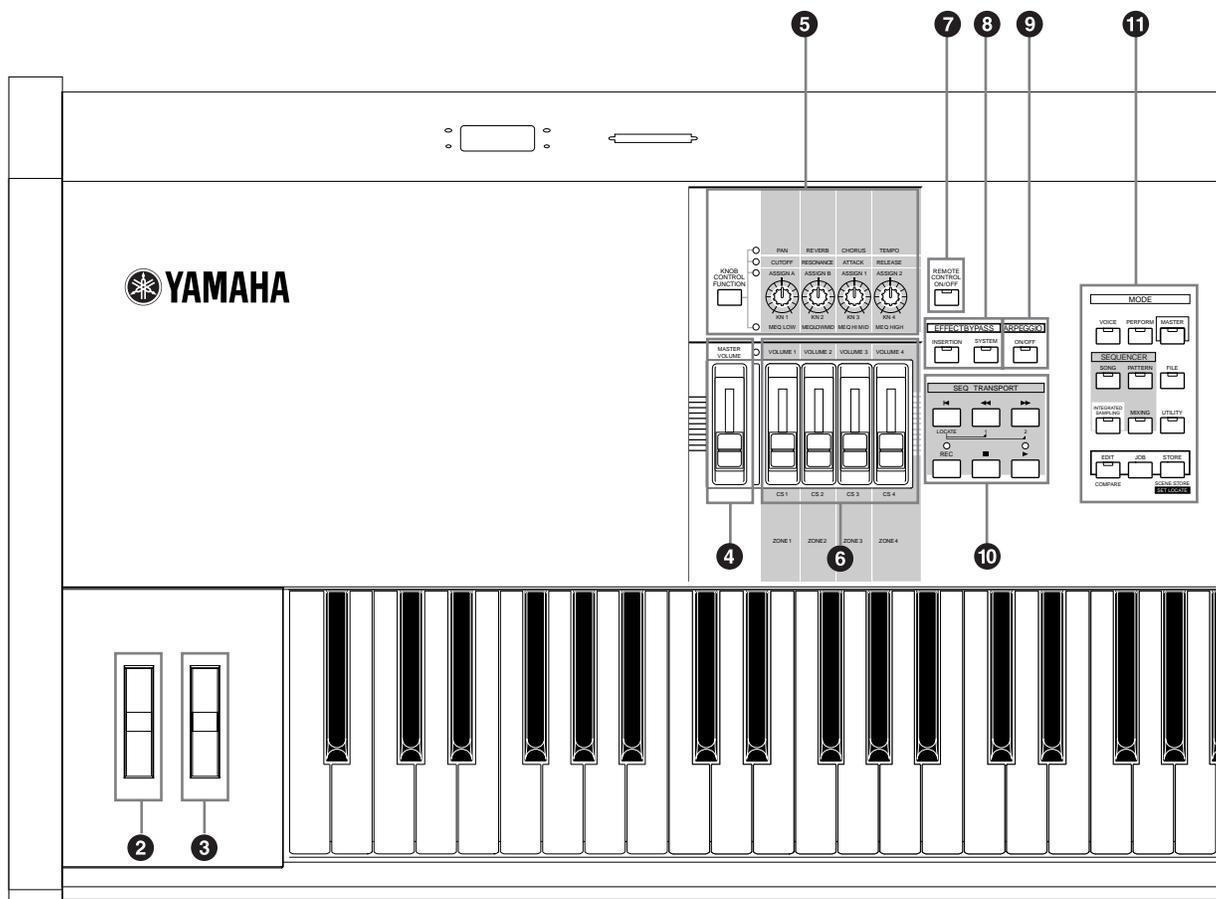


MOTIF7





MOTIF8



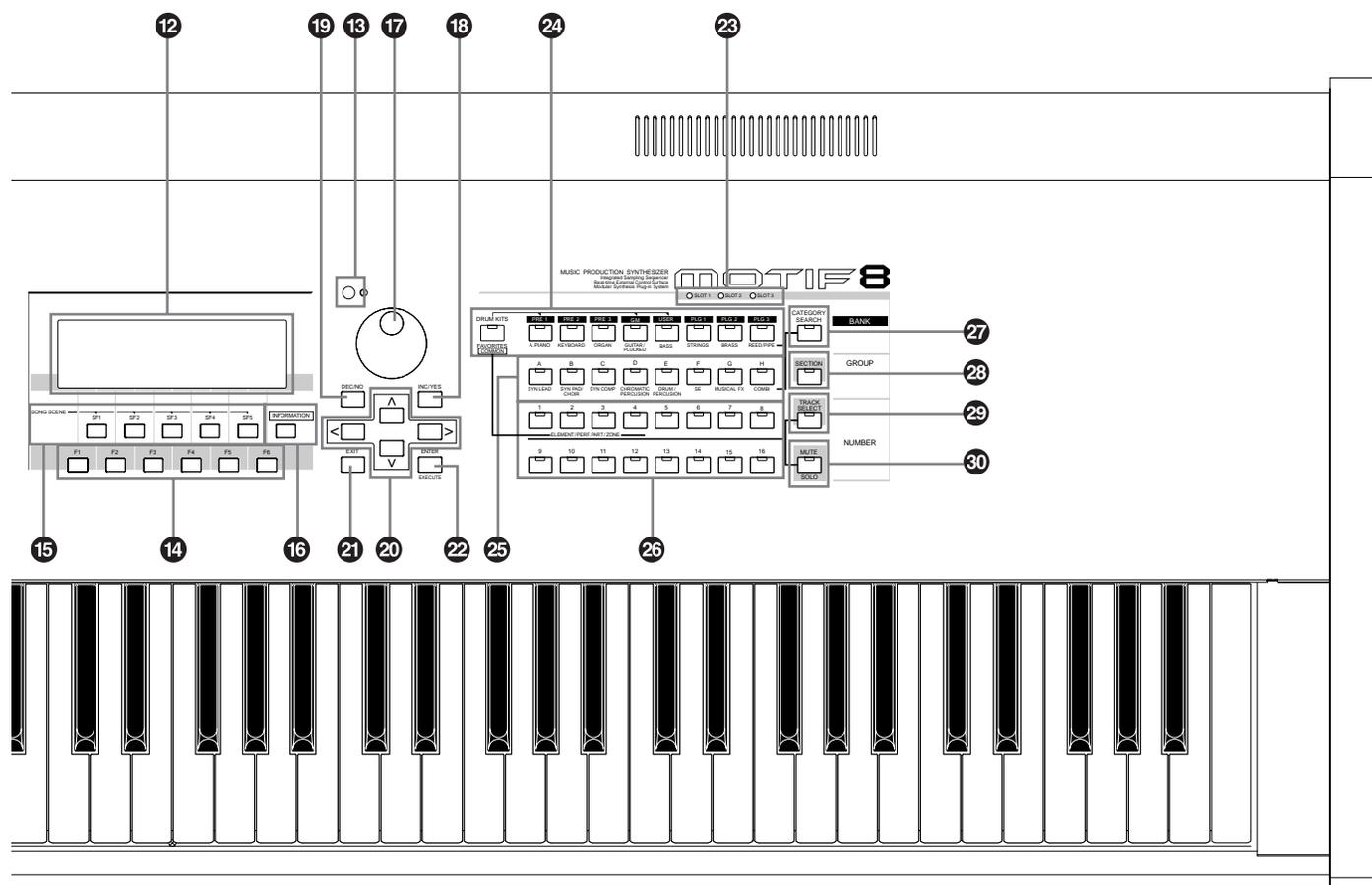
- 1 Touches OCTAVE [UP] (Octave supérieure) et [DOWN] (Octave inférieure) (page 127)**
Utilisez ces touches pour modifier la plage de notes du clavier. Pour restaurer le réglage d'octave normal, appuyez sur les deux touches en même temps.

NOTE Du fait de son clavier étendu, le MOTIF 8 ne dispose pas de touches OCTAVE.

- 2 Molette de variation PITCH (hauteur de ton) (page 48)**
Contrôle l'effet de variation de ton. Vous pouvez également attribuer d'autres fonctions à ce contrôleur.
- 3 Molette MODULATION (page 48)**
Contrôle l'effet de modulation. Vous pouvez également attribuer d'autres fonctions à ce contrôleur.

- 4 MASTER VOLUME (Volume principal)**
Règle le volume global du son, tel qu'il est émis à partir des prises OUTPUT L/MONO et R du panneau arrière, ainsi que des prises PHONES.

- 5 Touche [KNOB CONTROL FUNCTION] (Fonction de commande de bouton) et quatre boutons (pages 48, 132)**
Ces quatre boutons, aux multiples fonctions, vous permettent de régler divers aspects ou paramètres de la voix en cours. Utilisez la touche [KNOB CONTROL FUNCTION] pour modifier le paramètre défini pour les boutons. La DEL correspondante s'allume pour indiquer le groupe de paramètres actif.



6 [CS1] - [CS4] (Curseur de commande) (page 48)
 Contrôle le volume de chaque partie/élément.
 En mode Master, le paramètre Zone (page 271) vous permet d'attribuer à ces curseurs diverses fonctions (numéros de changement de commande) autres que le volume.

7 Touche [REMOTE CONTROL ON/OFF] (Activation/désactivation de la commande à distance) (page 256)

Lorsque cette touche est activée, les commandes du panneau suivantes peuvent être utilisées pour contrôler directement les fonctions de mixage et de transfert sur votre logiciel séquenceur.

- Boutons
- Curseurs de contrôle
- Touches [SEQ TRANSPORT] (Transfert de séquence)
- Touche [TRACK SELECT] (Sélection de piste)
- Touche [MUTE] (Assourdissement)

8 Touches [EFFECT BYPASS] (Ignorer l'effet)
 Pour activer/désactiver la fonction Effect Bypass. Appuyez sur cette touche (la DEL s'allume) pour passer outre du traitement des effets de la voix ou des performances en cours.
 Les effets ignorés (Reverb, Chorus, Variation ou Insertion) sont spécifiés dans le mode Utility (page 250).

9 Touche [ARPEGGIO ON/OFF] (Activation/désactivation de l'arpège) (page 55)
 Cette touche permet d'activer ou de désactiver la reproduction de l'arpège pour chaque voix, performance, morceau ou motif. Si le sélecteur Arpeggio de la partie sélectionnée est réglé sur off en mode Performance/Song/Pattern, le fait d'appuyer sur cette touche n'a aucun effet.

10 Touches SEQ TRANSPORT (page 78, 179, 183, 217, 221)

Ces touches contrôlent l'enregistrement et la reproduction des données de séquence Song/Pattern.

Touche [◀] (Début)

Retourne instantanément au tout début du morceau ou du motif en cours (par exemple, le premier battement de la première mesure).

Touche [◀◀] (Inversion)

Appuyez brièvement sur cette touche pour revenir en arrière d'une mesure et ou maintenez-la enfoncée pour rembobiner en continu.

Touche [▶▶] (Avance)

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

Touche [REC] (Enregistrement)

Permet d'activer l'enregistrement (phrase de morceau ou de motif). (Le témoin s'allume.)

Touche [■] (Stop)

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

Touche [▶] (Lecture)

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

11 Touches MODE (page 67)

Ces touches permettent de sélectionner les modes d'exploitation du MOTIF (par exemple, le mode Voice).

12 Afficheur LCD (à cristaux liquides)

Le grand afficheur LCD rétroéclairé du MOTIF affiche les paramètres et valeurs liés à l'opération ou au mode en cours de sélection.

13 Commande de contraste de l'écran à cristaux liquides

Utilisez cette commande pour régler l'afficheur LCD et obtenir ainsi une lisibilité optimale.

14 Touches de fonctions [F1] - [F6] (page 71)

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

15 Touches [SF1] - [SF5] (sous-fonctions) (page 71)

Situées directement sous l'afficheur LCD, ces touches appellent les sous-fonctions correspondantes indiquées sur l'afficheur. Dans la hiérarchie d'affichage, ces sous-fonctions (SF) se placent juste sous les fonctions (F). Vous pouvez également utiliser ces boutons pour stocker/rappeler les scènes de morceaux (page 115) dans les modes Song Play/Song Record/Pattern Chain Record.

16 Touche [INFORMATION] (page 73)

Sert à appeler une fonction d'« aide » spéciale qui donne des informations sur le mode actuellement sélectionné. Vous pouvez revenir à l'afficheur précédent en appuyant une nouvelle fois sur cette touche ou sur toute autre touche.

17 Cadran de données (page 72)

Pour éditer (modifier la valeur) du paramètre actuellement sélectionné. Pour augmenter la valeur, faites tourner le cadran vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre). Pour la diminuer, tournez-le vers la gauche (sens inverse des aiguilles d'une montre). Si un paramètre avec une importante plage de valeurs est sélectionné, vous pouvez modifier la valeur en pas plus importants en tournant rapidement le cadran.

18 Touche [INC/YES] (page 72)

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

19 Touche [DEC/NO] (page 72)

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

NOTE Lorsque vous éditez (modifiez) la valeur du paramètre, il convient d'utiliser les touches [INC/YES] et [DEC/NO] simultanément. Le fait d'appuyer sur la touche [DEC/NO] tout en maintenant la touche [INC/YES] enfoncée augmente la valeur de 10, tandis que le fait d'appuyer sur la touche [INC/YES] tout en maintenant la touche [DEC/NO] enfoncée la diminue de 10.

20 Touches curseurs (page 72)

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

21 Touche [EXIT] (Sortie) (page 72)

Les menus et afficheurs du MOTIF s'organisent d'après une structure hiérarchique. Appuyez sur cette touche pour sortir de l'afficheur actuel et revenir au précédent niveau de la hiérarchie.

22 Touche [ENTER]

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

23 Lampes SLOT (Emplacement) 1 à 3 (page 282)

Ces trois lampes indiquent l'état d'installation des cartes plug-in. Si la carte plug-in a été correctement installée, la lampe de l'emplacement correspondant s'allumera.

NOTE La carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) ne peut être installée que dans l'emplacement 1. Elle ne peut pas l'être dans les emplacements 2 ou 3.

NOTE La carte plug-in Multi part (PLG100-XG) ne peut être installée que dans l'emplacement 3. Elle ne peut pas l'être dans les emplacements 1 ou 2.

24 Touches BANK (Banque) (page 124)

Chaque touche permet de sélectionner une banque de voix ou de performances. Lorsque la touche [CATEGORY SEARCH] est activée, ces touches peuvent être utilisées pour sélectionner la catégorie voulue (apparaissant sous chaque touche). Lorsque la touche [SECTION] est activée en mode Pattern, ces touches sont utilisées pour sélectionner la section voulue.

25 Touches GROUP [A] - [H] (page 124)

Chaque touche permet de sélectionner un groupe de voix ou de performances. Lorsque la touche [CATEGORY SEARCH] est activée, ces touches peuvent être utilisées pour sélectionner la catégorie voulue (apparaissant sous chaque touche). Lorsque la touche [SECTION] est activée en mode Pattern, ces touches sont utilisées pour sélectionner la section voulue.

26 Touches NUMBER [1] à [16] (page 124)

L'utilisation de ces touches diffère en fonction du statut d'activation/désactivation des touches [TRACK SELECT] et [MUTE].

	Fonctions des touches NUMBER [1] - [16]		
	Lorsque [TRACK SELECT] est activé	Lorsque [MUTE] est activé	Lorsque [TRACK SELECT] et [MUTE] sont tous deux désactivés
Mode Voice Play	Réglage du canal de transmission du clavier	—	Sélection de la voix, d'après les groupes A à H
Mode Voice Edit	Sélection d'éléments (1 à 4) et réglage Mute de l'élément (9 à 12)		—
Mode Performance Play	Réglage du canal de transmission du clavier	Réglage Mute de la partie de performance (1 - 4)	Sélection de performances ou de voix (si le curseur est positionné sur Voice name (Nom de la voix)), d'après les groupes A à H
Mode Performance Edit	Sélection de partie de performances (1 à 4)		
Mode Master Play	Sélection de zone (1 - 4)	—	Sélection de la piste maître, d'après les groupes A à H
Mode Master Edit	Sélection de zone (1 - 4)	Réglage Zone Mute (Assourdissement de zone) (1 à 4)	—
Mode Song/Pattern	Sélection de piste de morceau/motif	Réglage Mute de la piste de morceau/motif	Sélection du morceau/style, d'après les groupes A à H
Mode Song/Pattern Mixing	Sélection de la partie du morceau/motif	Réglage Mute de la partie du morceau/motif	

27 Touche [CATEGORY SEARCH] (page 126)

Lorsque ce bouton est activé en mode Performance, les touches [BANK] et [GROUP] peuvent être utilisées pour sélectionner la catégorie de la performance. Lorsque ce bouton est activé dans un autre mode, les touches [BANK] et [GROUP] peuvent être utilisées pour sélectionner la catégorie de voix.

28 Touche [SECTION] (page 218)

Lorsque ce bouton est activé en mode Pattern, les touches [BANK] et [GROUP] peuvent être utilisées pour sélectionner la section du motif.

29 Touche [TRACK SELECT] (page 181)

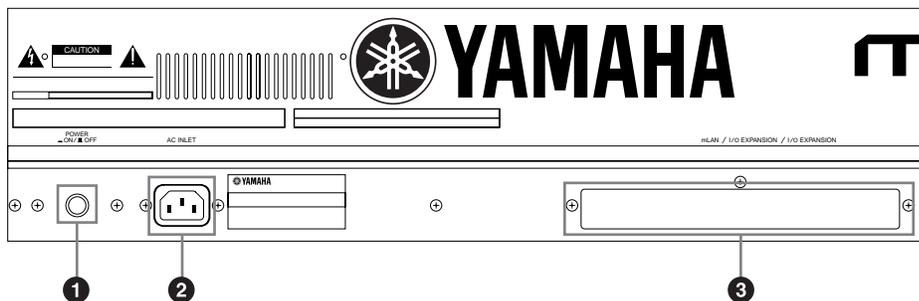
Si vous activez ce bouton en mode Song/Pattern, vous pouvez utiliser les touches numériques [1] à [16] pour sélectionner les pistes de morceau/motif correspondantes. Le statut d'activation/désactivation de cette touche affecte les touches NUMBER [1] à [16] de façon différente en fonction du mode sélectionné.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

30 Touche [MUTE] (page 180)

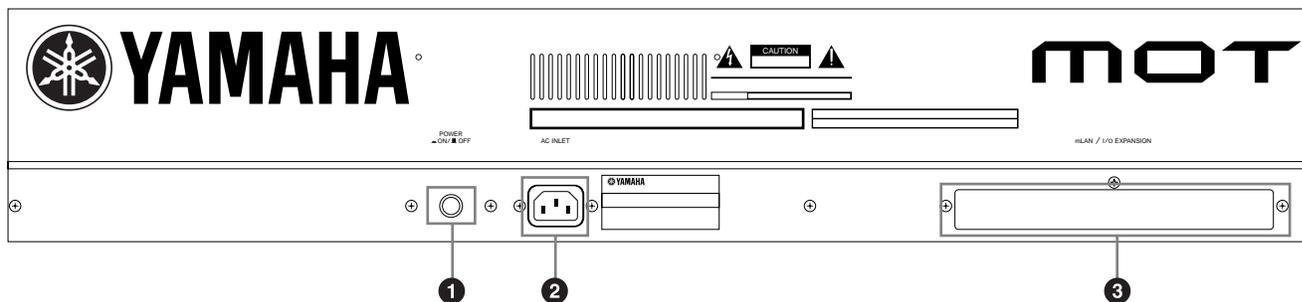
Si vous activez ce bouton en mode Song/Pattern, vous pouvez utiliser les touches NUMBER [1] à [16] pour assourdir les pistes de morceau/motif correspondantes. Appuyez sur une des touches NUMBER [1] à [16] tout en maintenant cette touche enfoncée pour reproduire en solo la piste correspondante du morceau/motif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

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

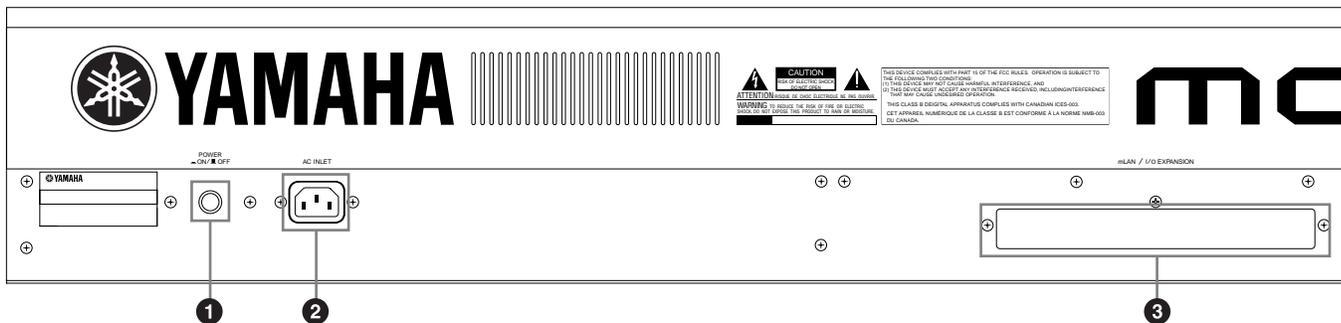
Panneau arrière MOTIF6

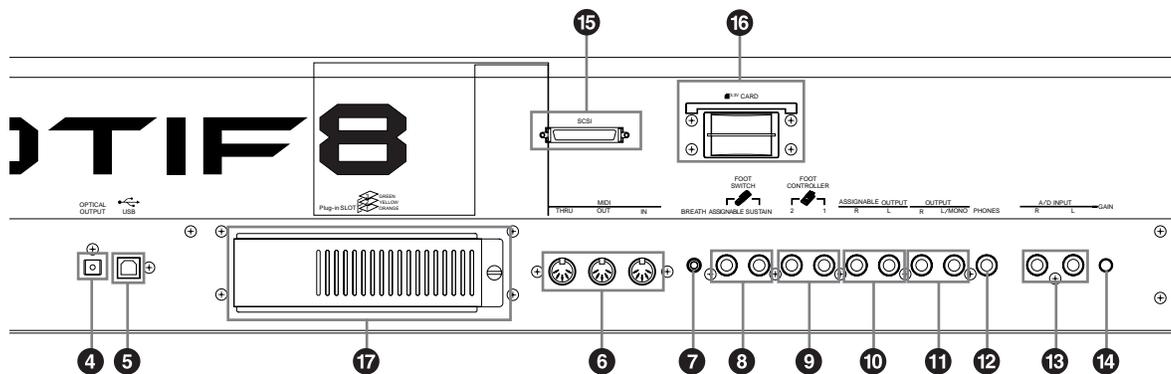
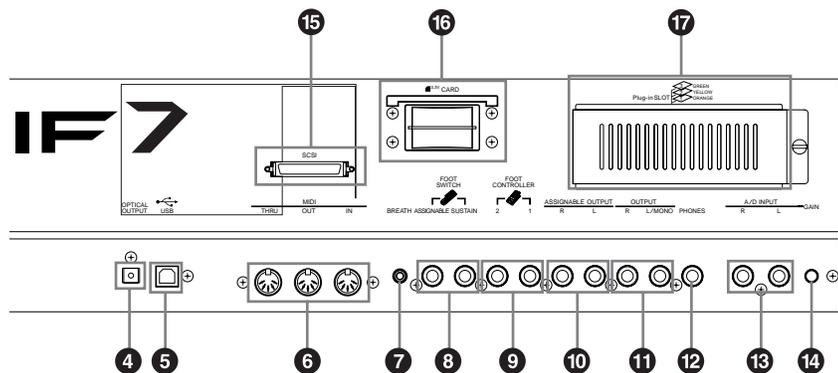
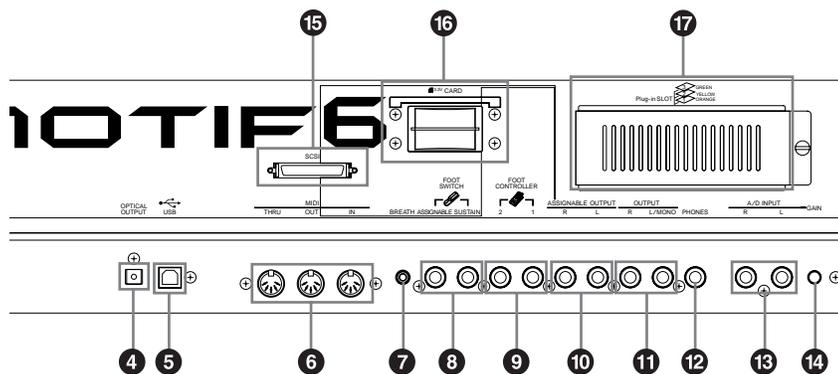


MOTIF7



MOTIF8





1 Sélecteur POWER (Alimentation) (page 29)

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

2 Prise du cordon d'alimentation secteur (page 20)

Veillez à brancher le cordon d'alimentation secteur dans cette prise avant de le brancher dans une prise de courant.

Utilisez uniquement le cordon d'alimentation secteur livré avec le MOTIF. Si celui-ci est perdu ou endommagé et doit être remplacé, contactez votre revendeur Yamaha. L'utilisation d'un câble de remplacement inadéquat risque de provoquer un incendie ou un danger d'électrocution !

3 Cache de la carte d'extension mLAN (mLAN8E) ou de la carte d'extension E/S (AIEB2) (page 22)

Vous pouvez installer sur le MOTIF la carte d'extension mLAN (mLAN8E) ou la carte d'extension E/S (AIEB2) vendue à part.

La carte mLAN8E vous permet de connecter simplement et facilement votre MOTIF à d'autres instruments ou périphériques compatibles avec mLAN. La carte AIEB2 vous offre des options d'E/S numériques supplémentaires, en proposant à la fois des connecteurs optiques et coaxiaux. En outre, la carte inclut aussi trois paires de sorties attribuables (ASSIGNABLE OUTPUT) (six prises analogiques).

4 Connecteurs OPTICAL OUT (Sortie optique) (page 22)

Pour la sortie de signaux audio numériques, via des câbles en fibre optique (à 44,1kHz).

5 Connecteurs USB (page 25)

Pour la connexion à un ordinateur disposant d'une interface USB. L'interface USB offre une opération MIDI multi-port impossible avec une connexion MIDI simple.

NOTE La connexion USB ne peut être utilisée que pour le transfert de données MIDI. Aucune donnée audio ne peut être transférée via USB.

USB 

USB est l'abréviation de Universal Serial Bus. Il s'agit d'une interface série permettant de raccorder un ordinateur à des périphériques et d'effectuer un transfert de données beaucoup plus rapide (12 Mo/seconde) que les connexions traditionnelles avec port série. Il permet également la « connexion à chaud » (connexion de périphériques tandis que l'ordinateur est sous tension).

6 Connecteurs MIDI IN/OUT/THRU (Entrée/sortie/transfert MIDI) (page 24)

MIDI IN sert à recevoir des données de commande ou de performance provenant d'un autre appareil MIDI, tel qu'un séquenceur externe.

MIDI THRU est simplement utilisé pour rediriger des données MIDI reçues (via MIDI IN) vers des appareils connectés, ce qui permet de connecter commodément d'autres instruments MIDI.

MIDI OUT sert à envoyer toutes les données de commande, de performance et de reproduction depuis le MOTIF vers un autre appareil MIDI, tel qu'un séquenceur externe.

7 Prise de contrôle BREATH (Souffle) (page 28)

Connectez un contrôleur de souffle Yamaha BC3 pour pouvoir contrôler le souffle de manière significative.

8 Prises FOOT SWITCH (Sélecteur au pied) (page 28)

Pour la connexion des sélecteurs au pied FC4 ou FC5 fournis en option. Lorsqu'il est connecté à la prise SUSTAIN (Maintien), le sélecteur au pied contrôle le maintien. Lorsqu'il est connecté à ASSIGNABLE (Attribuable), il peut contrôler l'une des différentes fonctions attribuables.

9 Prises FOOT CONTROLLER (Commande au pied) (page 28)

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

10 Prises ASSIGNABLE OUT L et R (page 21)

Des signaux audio de niveau sont produits par le MOTIF via ces prises de casque (prise de casque mono de 1/4"). Ces sorties sont indépendantes de la sortie principale (au niveau des prises L/MONO et R ci-dessous) et peuvent être librement affectées à n'importe quelle partie. Cela vous permet de diriger des voix ou des sons spécifiques pour les traiter avec une unité d'effet externe de votre choix.

11 Prises OUTPUT L/MONO et R (page 21)

Les signaux audio de niveau sont produits via ces prises de casque. En ce qui concerne la sortie monophonique, utilisez uniquement la prise L/MONO.

12 Prise PHONES (Casque) (page 21)

Pour connecter un casque stéréo.

13 Prises A/D INPUT (Entrée A/N) (page 23)

Des signaux audio externes peuvent être introduits via ces prises de casque. Ces prises sont principalement utilisées pour enregistrer des échantillons — soit avec un microphone, en effectuant les réglages Utility (Utilitaire) appropriés (page 250), soit à partir d'un autre équipement audio, tel qu'un lecteur CD ou MD. Grâce à la carte plug-in Vocal Harmony (Harmonie vocale) (PLG100-VH, page 35) fournie en option, vous pouvez également appliquer des effets et harmonies spéciaux à l'entrée du microphone.



14 Commande GAIN

Pour ajuster le gain d'entrée des prises audio et A/D INPUT (ci-dessus). En fonction de l'appareil connecté (microphone, lecteur CD, etc.), il peut s'avérer nécessaire de la régler pour obtenir un niveau optimum.

15 Connecteurs SCSI (page 27)

Ce connecteur SCSI-2 à 50 broches (D-sub, mi-hauteur de ton) peut être utilisé pour la connexion à un appareil de stockage de données SCSI externe — ce qui vous permet de sauvegarder et de stocker facilement de grandes quantités de données.

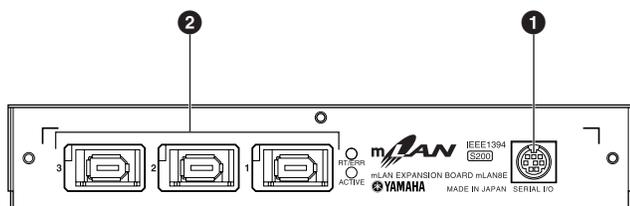
16 Logement de carte (pages 64, 262)

Insérez-y une carte mémoire pour transférer différentes données vers/depuis le MOTIF. Lisez attentivement les précautions à observer lors de l'utilisation d'une carte mémoire (page 290) avant d'introduire une carte.

17 Cache de carte plug-in (page 35)

L'installation d'une carte plug-in optionnelle sur le MOTIF vous permet d'élargir considérablement la palette de sons de l'instrument. Vous pouvez installer jusqu'à trois cartes sur le panneau arrière du MOTIF.

■ Lorsque le mLAN8E en option a été installé :



1 Connecteur SERIAL I/O (E/S série)

Pour connecter le mLAN8E directement à un ordinateur via un câble série. Utilisez cette prise pour connecter le mLAN8E et l'ordinateur lorsque vous utilisez le mLAN Patchbay (Boîtier de raccordement) et le mLAN Mixer dans Windows. Il n'est pas utilisé pour émettre ou produire des signaux MIDI ou audio.

2 Connecteur mLAN (IEEE1394) 1, 2, 3

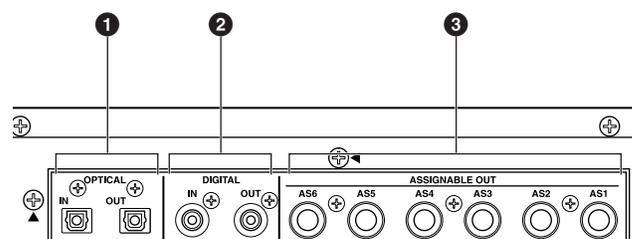
Pour connecter des appareils mLAN ou compatibles avec IEEE1394 via des câbles standard (à 6 broches) IEEE1394.

A propos de mLAN

Le réseau numérique « mLAN » a été conçu pour les applications musicales. Il utilise et développe le bus série de haute performance IEEE 1394 standard de l'industrie. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi du mLAN8E.

Le nom « mLAN » et son logo (ci-dessus) sont des marques déposées.

■ Lorsque le AIEB2 en option a été installé :



1 Connecteurs OPTICAL IN, OUT (Entrée/sortie optique) (pages 22, 23)

Utilisez ces connecteurs pour émettre ou produire des signaux numériques au travers d'un câble en fibre optique. Vous pouvez grâce au connecteur d'entrée OPTICAL IN enregistrer un signal numérique à une fréquence de 48 kHz, 44,1 kHz ou 32 kHz. Le connecteur OPTICAL OUT permet la sortie d'un signal numérique à une fréquence de 44,1 kHz.

2 Connecteurs DIGITAL IN, OUT (Entrée/sortie numérique) (pages 22, 23)

Utilisez ces connecteurs pour émettre ou produire des signaux numériques au travers d'un câble coaxial (broche RCA). Le signal numérique correspond au format CD/DAT (S/P DIF). Vous pouvez utiliser le connecteur DIGITAL IN pour enregistrer un signal numérique d'une fréquence de 48 kHz, 44,1 kHz ou 32 kHz. Le connecteur DIGITAL OUT permet la sortie d'un signal numérique à une fréquence de 44,1 kHz.

3 Prises ASSIGNABLE OUT (AS1 à AS6) (page 22)

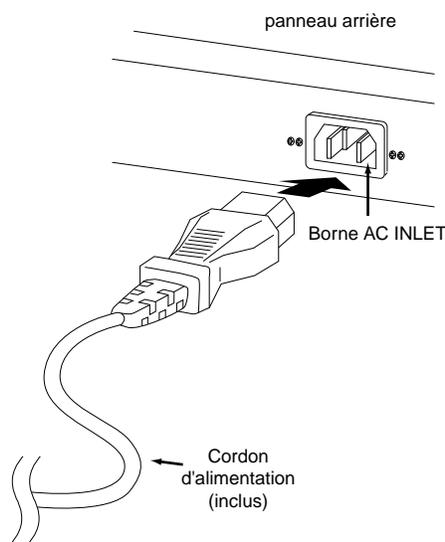
Prises de sortie analogiques supplémentaires. Chaque paire (1&2, 3&4, 5&6) fonctionne indépendamment de toutes les autres sorties du MOTIF.

Configuration

Cette section vous explique comment connecter votre MOTIF à une source d'alimentation secteur, à des périphériques audio et MIDI externes et à un système informatique. Ne mettez le MOTIF sous tension qu'après avoir effectué toutes les connexions nécessaires.

Nous vous conseillons de lire cette section avant d'utiliser le MOTIF.

Alimentation



- 1** Assurez-vous que le sélecteur POWER (alimentation) du MOTIF est positionné sur OFF.
- 2** Branchez le cordon d'alimentation fourni dans la borne AC INLET (prise secteur CA) située sur le panneau arrière de l'instrument.
- 3** Branchez l'autre extrémité du cordon d'alimentation dans une prise secteur. Assurez-vous que votre MOTIF répond aux normes d'alimentation du pays ou de la région dans lequel/laquelle vous l'utilisez.

⚠ AVERTISSEMENT

Assurez-vous que votre MOTIF est adapté au courant CA de la région dans laquelle il est utilisé (comme indiqué sur le panneau arrière). Si vous branchez l'appareil à une prise de courant non appropriée, vous risquez d'endommager les circuits internes et même de vous exposer à un risque d'électrocution.

⚠ AVERTISSEMENT

Utilisez uniquement le cordon d'alimentation secteur fourni avec l'appareil. Si celui-ci est perdu ou endommagé et doit être remplacé, contactez votre revendeur Yamaha. L'utilisation d'un câble de remplacement inadéquat risque de provoquer un incendie ou un risque d'électrocution !

⚠ AVERTISSEMENT

Le type de cordon d'alimentation secteur fourni avec le MOTIF peut différer en fonction du pays dans lequel l'appareil a été acheté (une troisième fiche peut être fournie à des fins de mise à la terre). Un branchement incorrect à la terre peut provoquer un choc électrique. Ne modifiez PAS la prise fournie avec le MOTIF. Si elle ne convient pas, faites installer une prise adéquate par un électricien. N'utilisez pas d'adaptateur pour remplacer la prise de terre.

Connexions

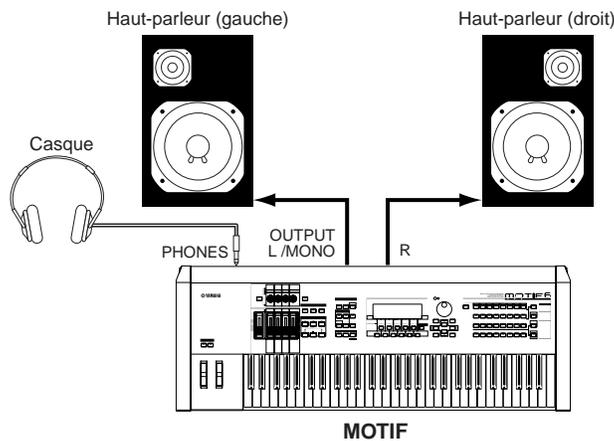
Connexion à un appareil audio externe

Etant donné que le MOTIF ne dispose pas de haut-parleurs intégrés, il vous faudra un système audio externe ou un casque pour écouter correctement. Les illustrations suivantes montrent plusieurs exemples de connexion ; utilisez celui qui ressemble le plus à l'installation envisagée.

Sortie analogique

■ Branchements de haut-parleurs stéréo

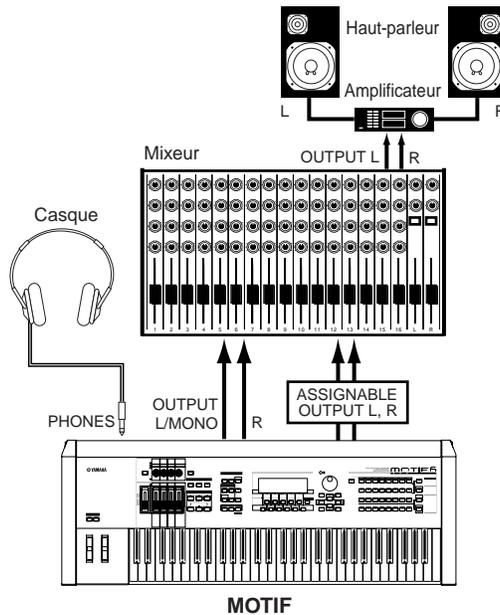
Une paire de haut-parleurs peut reproduire avec précision la richesse des sons d'un instrument grâce à leurs propres réglages panoramiques et d'effets. Branchez vos haut-parleurs aux prises OUTPUT L/MONO et R situées sur le panneau arrière.



NOTE Lorsque vous utilisez un seul haut-parleur, connectez-le à la prise OUTPUT L/MONO du panneau arrière.

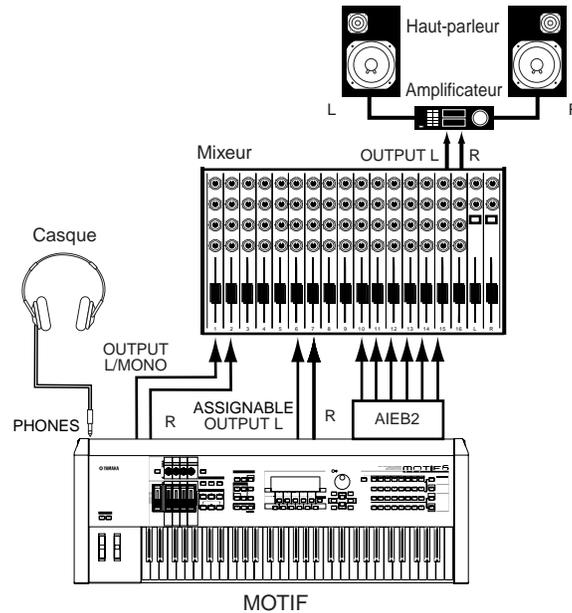
■ Connexion à un mixeur

L'instrument comporte d'autres sorties audio en plus des prises OUTPUT (L/MONO et R). Connectez ces sorties à un mixeur pour contrôler séparément les sorties de jusqu'à quatre parties en mode Performance (page 164).



■ Connexion à un mixeur (avec l'AIEB2 facultatif)

Vous pouvez étendre les capacités de sortie du MOTIF avec six prises de sortie OUTPUT supplémentaires pour la sortie de parties individuelles supplémentaires, en installant une carte E/S (AIEB2) en option.

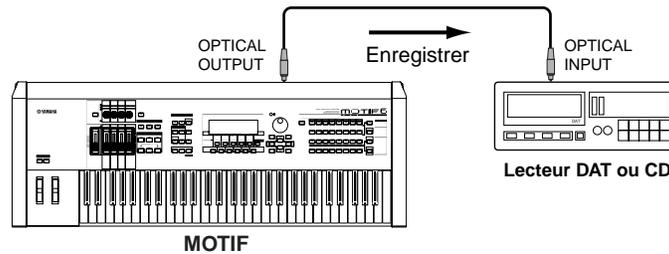


NOTE Le branchement d'un casque n'affecte pas la sortie audio des prises OUTPUT (L/MONO et R). Vous pouvez écouter les mêmes sons via un casque et aux prises OUTPUT.

Sortie numérique

■ Lorsque vous utilisez le connecteur OPTICAL OUTPUT (sortie optique) :

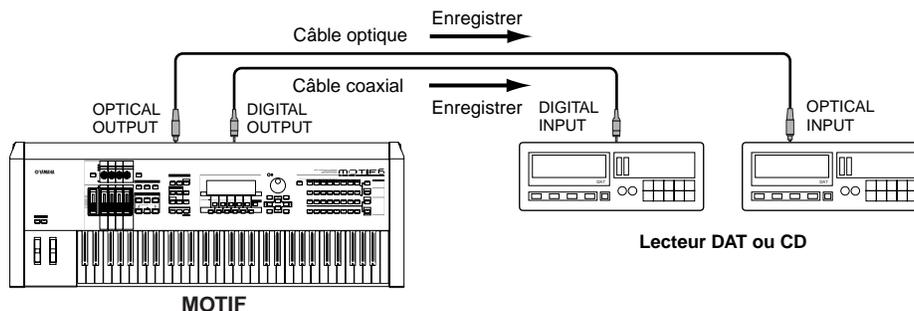
Ce connecteur permet la sortie numérique directe de la reproduction du MOTIF et du débit numérique.



■ Lorsque la carte E/S AIEB2 facultative a été installée :

La carte permet aussi la sortie numérique directe du son du MOTIF via le câble coaxial.

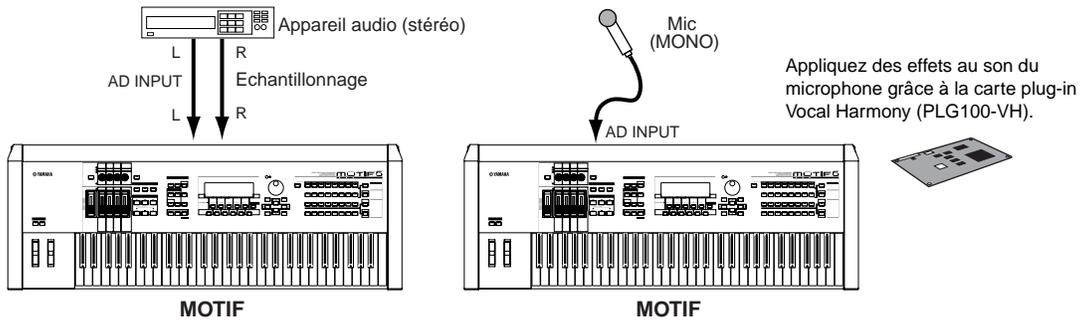
Pour des raisons de compatibilité, la carte AIEB2 comprend deux types différents de sortie : une sortie optique OPTICAL OUT (fibre optique) et une sortie numérique DIGITAL OUT (câble coaxial). Notez que ces deux sorties transmettent toujours des signaux identiques.



Entrée A/N

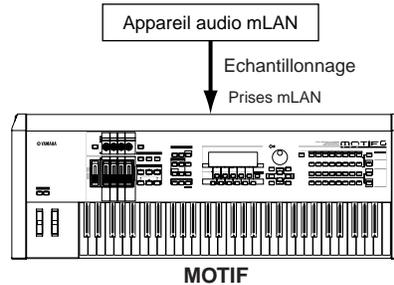
■ Branchement d'un microphone ou d'un autre équipement audio (entrée analogique)

Vous pouvez enregistrer ou importer des sons ou données de forme d'onde externes et les utiliser en tant que sons instrumentaux (voir la section « Echantillonnage » à la page 58). Lorsque vous effectuez un enregistrement à partir d'une source audio, branchez un microphone ou la source audio aux prises A/D INPUT (Entrée A/N).



NOTE Une fois que les connexions ci-dessus sont effectuées, vous êtes prêt à procéder à la configuration pour l'enregistrement. Lorsque vous commencerez à enregistrer, vous aurez parfois besoin d'ajuster le gain d'entrée de la source audio à l'aide du bouton GAIN (page 18).

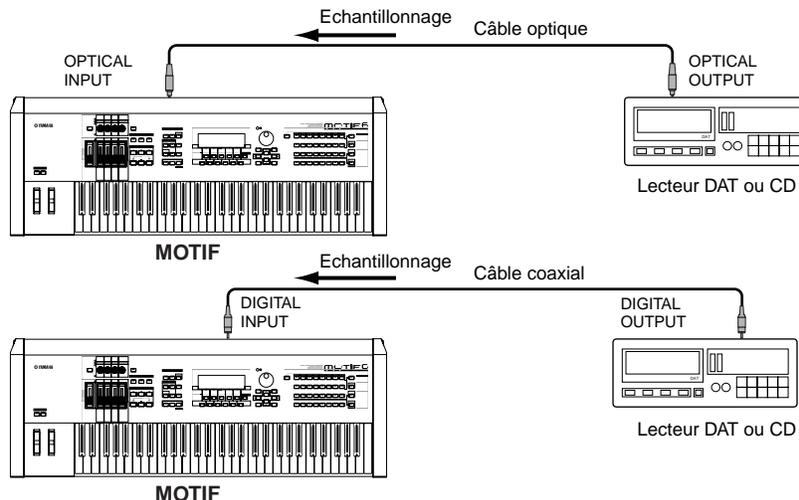
■ Connexion à un équipement audio compatible avec mLAN



NOTE Le son émis via des prises mLAN ou A/D INPUT peut être une entrée. Vous pouvez définir les bornes utilisées dans le mode Utility (page 252).

Entrée numérique (lorsque la carte AIEB2 en option a été installée)

En installant la carte d'extension E/S AIEB2, vous pouvez enregistrer directement du son numérique à partir de sources numériques – par exemple un lecteur CD ou DAT. Pour une compatibilité et une souplesse maximales, la carte AIEB2 comprend deux types différents d'entrées : OPTICAL (fibre optique) et DIGITAL (câble coaxial).

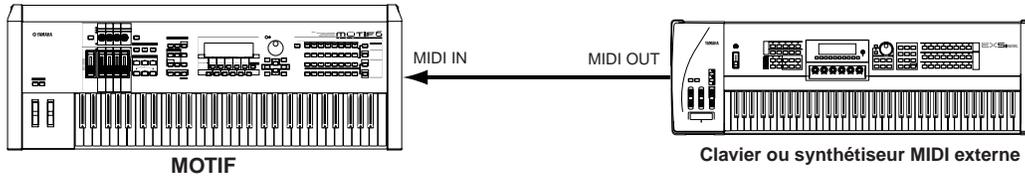


NOTE Il est possible d'utiliser l'un ou l'autre connecteurs (OPTICAL ou DIGITAL). Vous ne pouvez cependant pas utiliser les deux en même temps. Sélectionnez celui à utiliser pour l'entrée numérique en mode Utility. Voir page 249.

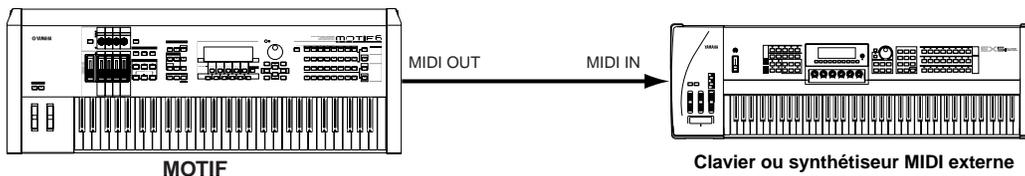
Connexion d'un appareil MIDI externe

En vous servant d'un câble MIDI standard (fourni séparément), vous pouvez brancher un périphérique MIDI externe et le contrôler à partir du MOTIF. De même, vous pouvez utiliser un périphérique MIDI externe (comme un clavier ou un séquenceur) pour contrôler les sons du MOTIF. Vous trouverez ci-après plusieurs exemples de connexions MIDI différentes ; utilisez celle qui ressemble le plus à l'installation envisagée.

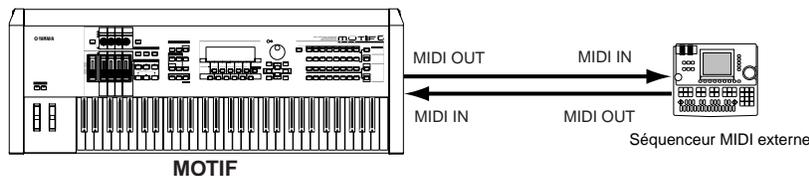
■ Contrôle à partir d'un clavier MIDI externe



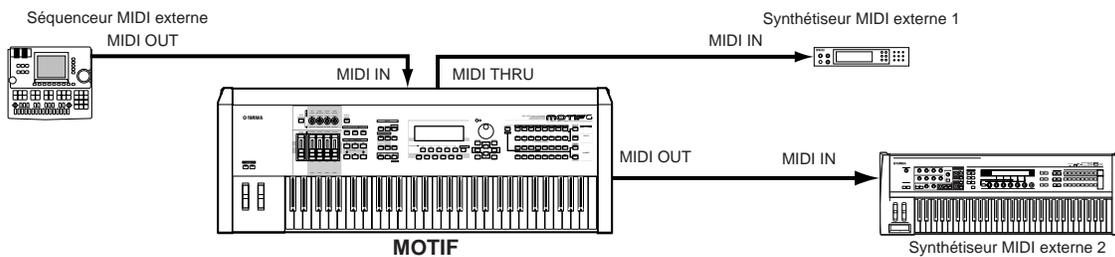
■ Contrôle d'un clavier MIDI externe



■ Enregistrement et reproduction à l'aide d'un séquenceur MIDI externe



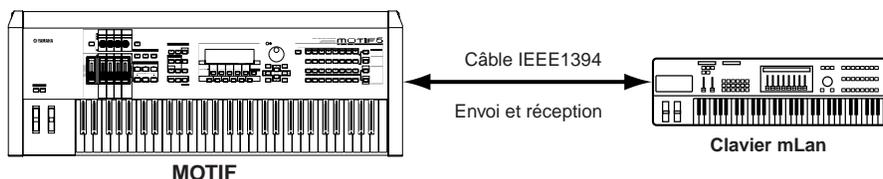
■ Contrôle d'un autre périphérique MIDI via MIDI THRU



Dans la configuration ci-dessus, le synthétiseur 2 peut être utilisé à partir du MOTIF (via MIDI OUT) tandis que le séquenceur externe utilise le synthétiseur 1 (via MIDI THRU).

NOTE Le câble MIDI ne doit pas faire plus de 15 mètres de long et il ne peut y avoir plus de trois périphériques dans une chaîne MIDI (connectés en série via la borne MIDI THRU de chaque appareil). Pour raccorder des unités supplémentaires, utilisez un boîtier MIDI Thru pour les connexions parallèles. Si les câbles MIDI sont trop longs ou si un trop grand nombre d'appareils est branché par le biais des connecteurs MIDI THRU, cela risque de donner lieu à des erreurs.

■ Utilisation d'une interface mLAN (lorsqu'un mLAN8E en option a été installé)

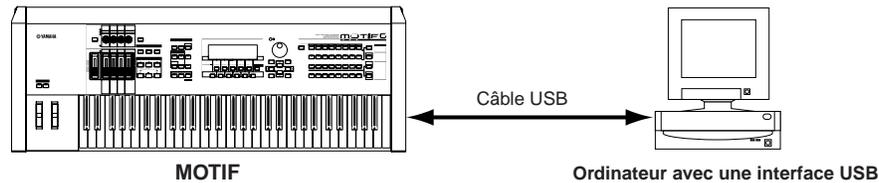


NOTE N'importe laquelle de ces interfaces peut être utilisée pour la transmission/réception de données MIDI : les connecteurs MIDI, le connecteur terminal mLAN ou le connecteur USB. Ils ne peuvent cependant pas être utilisés en même temps. Sélectionnez celui à utiliser pour le transfert de données MIDI en mode Utility. Voir page 259.

Connexion à un ordinateur personnel

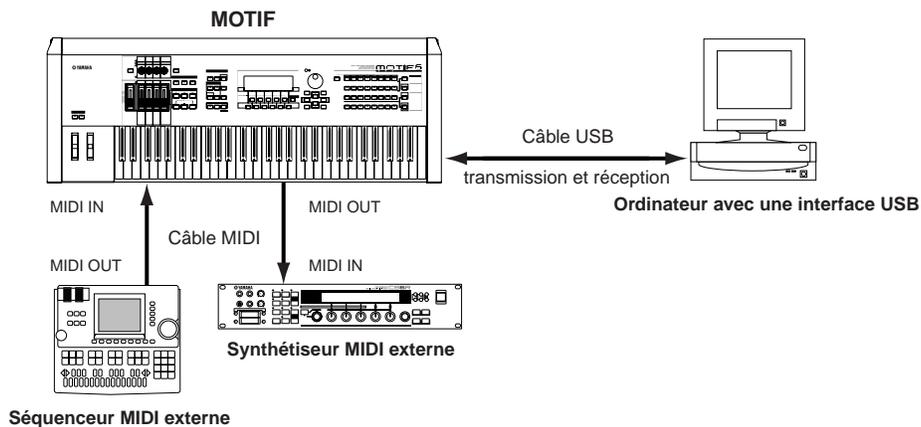
En connectant un ordinateur, vous pouvez transférer des données entre le MOTIF et l'ordinateur via MIDI et utiliser l'ordinateur pour contrôler, éditer et organiser les données sur le MOTIF. Vous pouvez par exemple utiliser le programme Voice Editor (Editeur de voix) inclus pour éditer les voix du MOTIF. Il existe également un programme File Utility spécial qui vous permet d'utiliser votre ordinateur pour gérer des fichiers dans la carte mémoire introduite dans l'emplacement prévu à cet effet sur le MOTIF ou des fichiers dans l'équipement SCSI connecté au MOTIF.

■ Utilisation d'une interface USB



NOTE Si vous utilisez la fonction Remote Control pour contrôler les opérations d'un séquenceur informatique, nous vous recommandons d'établir les connexions à l'aide d'un câble USB.

NOTE La connexion USB ne peut être utilisée que pour transférer des données MIDI. Aucune donnée audio ne peut être transférée via USB.



NOTE Lorsque vous connectez votre ordinateur au MOTIF comme illustré ci-dessus, vous devez sélectionner « USB » pour la transmission de données MIDI en mode Utility. (page 258)

A propos du connecteur USB

Les câbles USB disposent de connecteurs différents à chaque extrémité : le type A et le type B. Lorsque vous utilisez la connexion USB, reliez le type A à votre ordinateur et le type B au MOTIF.

⚠ ATTENTION

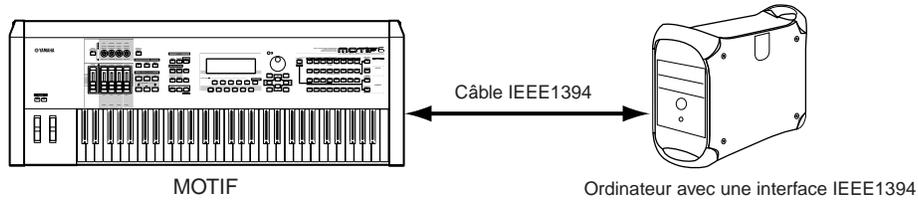
Le fait de déconnecter/connecter le câble USB ou de mettre l'appareil sous/hors tension peut entraîner un blocage du fonctionnement de l'ordinateur ou empêcher le MOTIF de fonctionner correctement. Veillez à ne pas perturber la connexion USB ou à mettre l'appareil sous/hors tension dans les conditions suivantes de fonctionnement.

- Lorsque le MOTIF reconnaît le périphérique ou charge le pilote.
- Lors du démarrage ou de la fermeture du système d'exploitation.
- Lorsque le fonctionnement de l'ordinateur est interrompu (avec des commandes de gestion de l'énergie comme la veille ou l'hibernation).
- Lors du démarrage d'une application MIDI.

Il est également possible que l'ordinateur se bloque et/ou que les fonctions du MOTIF s'interrompent si vous effectuez les actions suivantes :

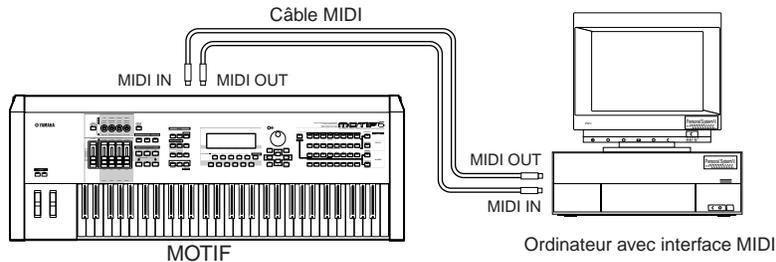
- Vous mettez l'appareil sous/hors tension ou vous branchez/débranchez le câble trop souvent.
- Vous passez en mode veille lors du transfert des données MIDI, puis vous le remettez en route.
- Vous débranchez/branchez le câble tandis que le MOTIF est sous tension.
- Vous mettez le MOTIF sous tension/hors tension, démarrez l'ordinateur ou installez un logiciel pilote alors qu'une importante quantité de données est en cours de transfert.

■ Utilisation d'une interface IEEE1394 (lorsqu'un mLAN8E en option a été installé)

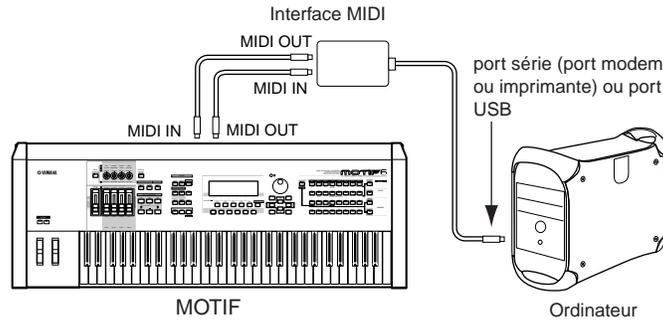


■ Utilisation d'une interface MIDI

● Utilisation de l'interface MIDI de l'ordinateur



● Utilisation d'une interface MIDI externe



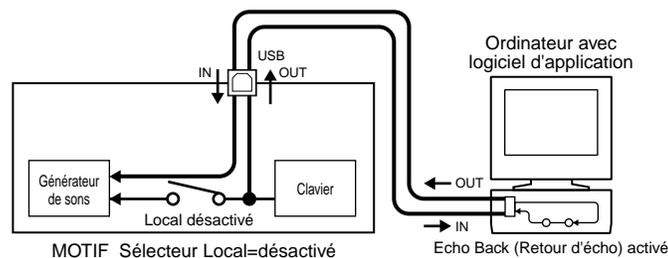
NOTE Veuillez utiliser l'interface MIDI correspondant à votre ordinateur.

NOTE Si vous utilisez un ordinateur disposant d'une interface USB, assurez-vous de connecter l'ordinateur et le MOTIF par USB. (Le taux de transfert des données est plus rapide que MIDI et vous aurez accès à plusieurs ports MIDI.)

Local On/Off - Une fois connecté à un ordinateur

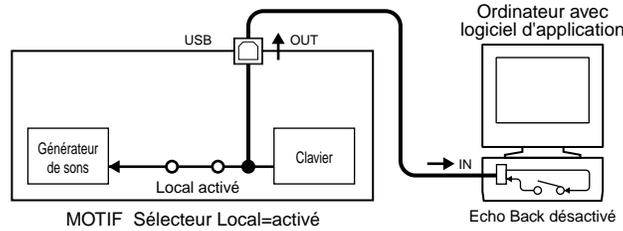
Lors de la connexion du MOTIF à un ordinateur, les données de performance du clavier sont généralement envoyées à l'ordinateur, puis renvoyées par celui-ci afin de reproduire le générateur de sons ou la source sonore. Si le sélecteur Local est réglé sur « on », il est possible que vous entendiez un son « double », car le générateur de sons reçoit les données des performances directement du clavier et de l'ordinateur. Utilisez les suggestions de réglages ci-dessous comme ligne directrice ; certaines instructions spécifiques peuvent différer en fonction de votre ordinateur et du logiciel utilisé.

Quand la fonction « Echo » MIDI est activée sur le logiciel/l'ordinateur, réglez le sélecteur Local du MOTIF sur « off ».



NOTE Lorsque vous transmettez ou recevez des données exclusives (par exemple avec la fonction Bulk Dump (Transfert en bloc)), utilisez l'exemple de configuration ci-dessous en vous assurant que la fonction « Echo » MIDI du logiciel informatique est réglée sur « off ».

Quand la fonction « Echo » MIDI est désactivée sur le logiciel/l'ordinateur, réglez le sélecteur Local du MOTIF sur « on ».



NOTE Même si cela n'apparaît pas dans l'illustration ci-dessus, le MOTIF reçoit des données MIDI et y répond à partir de l'application informatique (séquenceur), quel que soit le réglage du sélecteur Local du MOTIF.

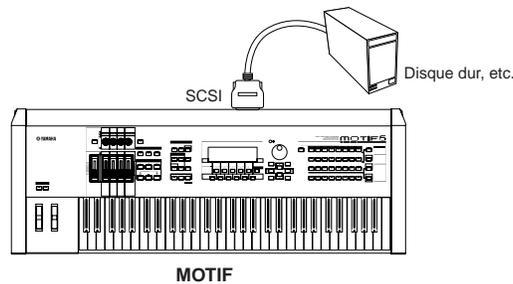
* La fonction « Echo » MIDI est une fonction des séquenceurs qui prend n'importe quelle donnée reçue via la borne MIDI IN et la « répercute » (ou l'envoie telle quelle) via la borne MIDI OUT. Dans certains logiciels, cette fonction est également appelée « MIDI Thru ».

NOTE Reportez-vous au mode d'emploi de votre logiciel pour obtenir des instructions spécifiques.

Connexion à un équipement SCSI externe

Référence (page 262)

Ce connecteur à 50 broches SCSI-2 (D-sub, mi-hauteur de ton) peut être utilisé pour brancher un équipement de stockage de données SCSI externe – ce qui vous permet d'enregistrer et de stocker de façon très pratique d'importantes quantités de données. Pour obtenir des détails sur le SCSI et le branchement d'équipements SCSI, reportez-vous à la page 64.



NOTE Le numéro d'identification SCSI du MOTIF et de l'équipement SCSI connecté est défini dans le mode File (page 265).

◆ Equipements/disques SCSI compatibles avec le MOTIF

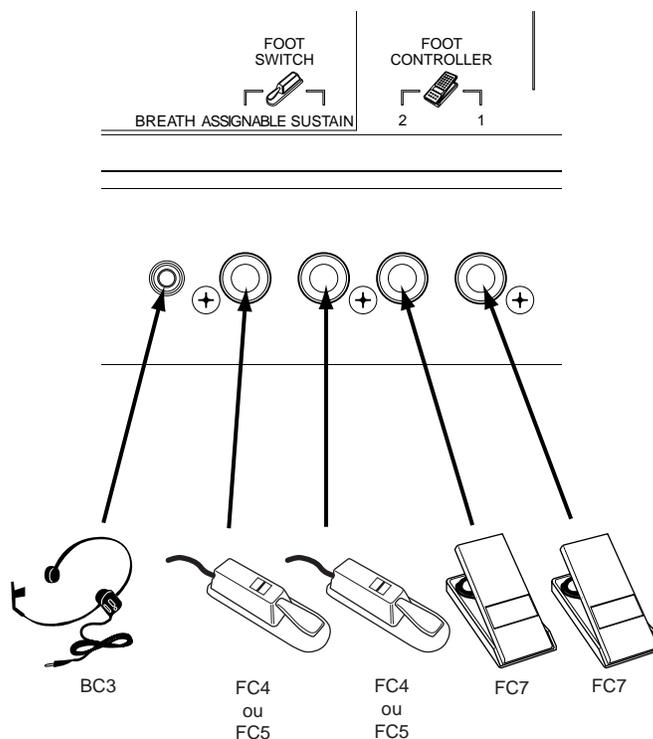
- Seuls les disques au format DOS peuvent être utilisés par le MOTIF pour enregistrer des données. Les disques formatés par le MOTIF sont formatés à l'aide du format DOS.
- Les disques formatés au format DOS par un ordinateur personnel peuvent être utilisés avec le MOTIF. Cependant, pour obtenir de meilleurs résultats, nous vous recommandons d'utiliser des disques formatés par le MOTIF.
- Lorsqu'ils sont formatés à l'aide du MOTIF, les disques qui ont une capacité inférieure à 2 Go sont formatés au format FAT16 et les disques plus importants au format FAT32.
- Les disques MO qui peuvent être utilisés avec le MOTIF ont des capacités de 128 Mo, 230 Mo et 540 Mo. Les disques MO d'une capacité supérieure ou égale à 640 Mo ne peuvent pas être utilisés.
- Le MOTIF peut utiliser des supports amovibles d'une capacité allant jusqu'à 2 Go. Même si des lecteurs plus importants sont branchés, le MOTIF ne peut utiliser que 2 Go au maximum. De plus, tous les supports amovibles sont formatés à l'aide du format FAT16 et il n'est pas possible de procéder à une partition.
- Lorsqu'un disque de 31 Go est formaté, quatre partitions de 7,75 Go sont créées automatiquement.

Connexion de divers contrôleurs

Quick Start Guide (page 48)

Le MOTIF propose plusieurs prises de contrôleur sur le panneau arrière – ce qui vous permet de contrôler indépendamment divers aspects du son et toute une série de fonctions avec des contrôleurs fournis en option.

Configuration



Mise sous tension

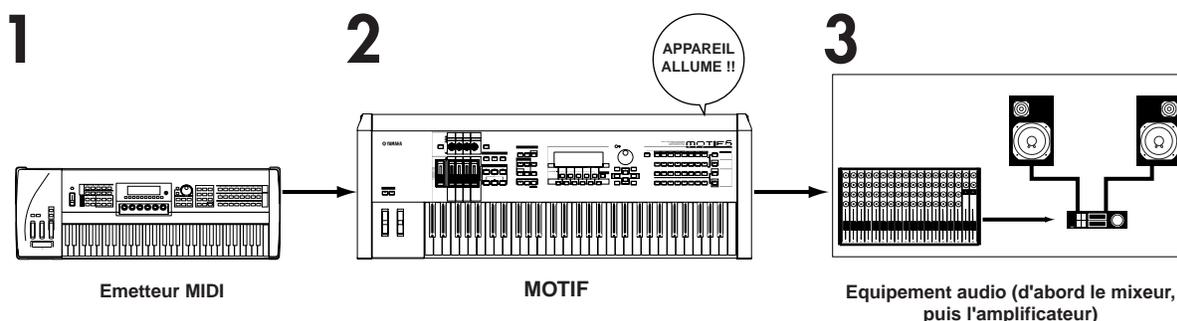
Procédure de mise sous tension

Une fois que vous avez effectué toutes les connexions nécessaires entre votre MOTIF et les autres périphériques, assurez-vous que les réglages de volume sont sur zéro. Mettez ensuite tous les appareils sous tension, dans l'ordre suivant : appareils MIDI principaux (émetteurs), appareils MIDI secondaires (récepteurs), puis l'équipement audio (mixeur, amplificateurs, haut-parleurs, etc.). Cela permet d'obtenir un flux de signal lissé du premier périphérique au dernier (d'abord MIDI puis audio).

Lorsque vous éteignez l'ensemble, commencez par baisser le volume de chaque périphérique audio, puis mettez hors tension chaque périphérique dans l'ordre inverse (d'abord les périphériques audio puis MIDI).

NOTE Si l'équipement SCSI est connecté au MOTIF, commencez par mettre ce périphérique sous tension puis suivez les instructions fournies ci-après. Lorsque vous coupez l'alimentation, mettez l'équipement SCSI hors tension après tous les autres périphériques.

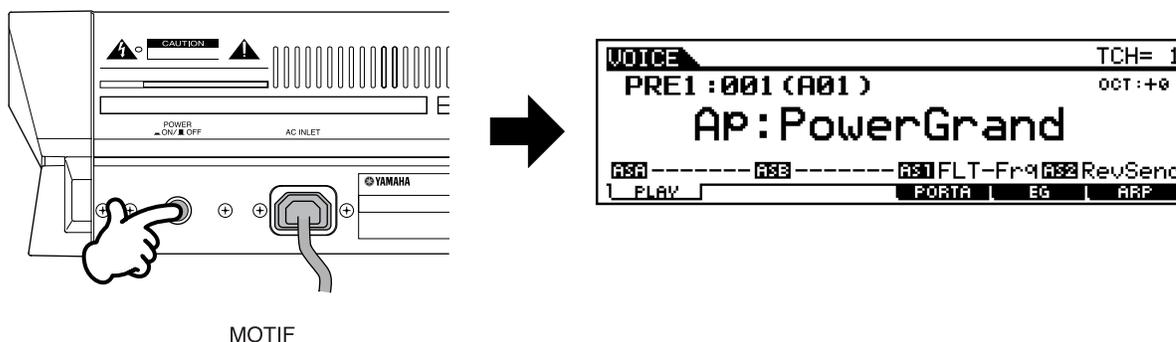
Lorsque vous utilisez le MOTIF comme récepteur MIDI :



Mise sous tension du MOTIF

NOTE Avant de mettre le MOTIF sous tension ou hors tension, baissez le volume du matériel audio connecté.

- 1** Appuyez sur le bouton POWER. Au bout d'un moment, l'écran par défaut s'affiche (comme défini dans le paramètre Utility, écran du mode d'alimentation).

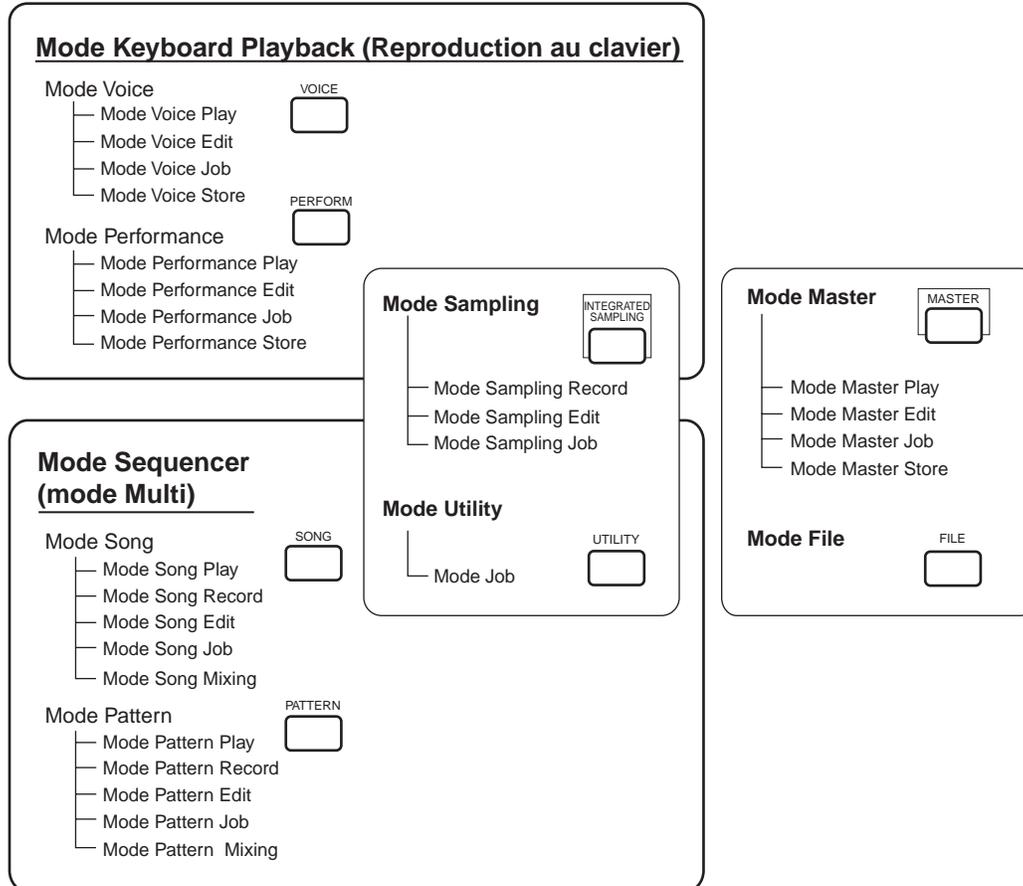


- 2** Augmentez le volume du système sonore jusqu'à un niveau raisonnable.
- 3** Augmentez peu à peu la commande VOLUME tout en jouant au clavier pour régler le niveau d'écoute souhaité.

Structure de base

Mode

Le MOTIF s'organise autour de divers modes, chacun couvrant un ensemble d'opérations et de fonctions différent.



■ Mode Voice

Structure de base (page 42) - Fonctionnement de base (page 67)
Guide de démarrage rapide (page 80) - Référence (page 121)

● Mode Voice Play (Reproduction de voix)

Ce mode permet de lire les voix normales et les voix de batterie. Si vous installez une carte plug-in en option, vous pouvez obtenir un choix encore plus important de voix.

● Mode Voice Edit (Edition de voix)

Ce mode permet de créer et d'éditer les voix normales et les voix de batterie.

● Mode Voice Job (Tâche de voix)

Ce mode vous permet de copier et d'initialiser des voix et d'effectuer d'autres opérations (tâches) similaires sur ces voix.

● Mode Voice Store (Enregistrement de voix)

Ce mode vous permet de stocker des voix éditées en tant que voix utilisateur dans la mémoire interne. Vous pouvez également les sauvegarder sur une carte mémoire ou un équipement SCSI externe en mode File (ci-dessous).

■ Mode Performance

Structure de base (page 42) - Fonctionnement de base (page 67)
Guide de démarrage rapide (page 88) - Référence (page 160)

- **Mode Performance Play (Reproduction de performance)**
Ce mode permet de reproduire des performances — ce qui vous permet d'utiliser les partages de voix, les couches, etc.
- **Mode Performance Edit (Edition de performance)**
Ce mode permet de créer et d'éditer des performances.
- **Mode Performance Job (Tâche de performance)**
Ce mode vous permet de copier et d'initialiser des performances et d'effectuer d'autres opérations (tâches) similaires sur ces performances.
- **Mode Performance Store (Enregistrement de performance)**
Ce mode vous permet d'enregistrer des performances éditées en tant que performances utilisateur dans la mémoire interne. Vous pouvez également les sauvegarder sur une carte mémoire ou un équipement SCSI externe en mode File (ci-dessous).

■ Mode Song

Structure de base (page 51) - Fonctionnement de base (page 67)
Guide de démarrage rapide (page 78) - Référence (page 177)

- **Mode Song Play**
Ce mode vous permet d'utiliser le séquenceur et ses diverses fonctions (par exemple, Track Mute (Assourdissement de piste)/Solo) lors de la reproduction de morceaux.
- **Mode Song Record (Enregistrement de morceau)**
Ce mode vous permet d'utiliser le séquenceur pour enregistrer vos performances au clavier sur un morceau utilisateur. Le MOTIF vous permet d'enregistrer jusqu'à 16 pistes de séquence distinctes.
- **Mode Song Edit (Edition de morceau)**
Ce mode vous permet d'éditer les événements MIDI de chaque piste du morceau enregistré.
- **Mode Song Job (Tâche de morceau)**
Ce mode vous permet d'effectuer une série d'opérations sur les données de morceau, telles que copier et effacer. Celles-ci peuvent être exécutées sur des mesures individuelles ou sur des pistes entières.
- **Mode Song Mixing (Mixage de morceau)**
Ce mode vous permet de définir les paramètres de génération de sons de chaque partie du morceau enregistré.

■ Mode Pattern

Structure de base (page 51) - Fonctionnement de base (page 67)
Guide de démarrage rapide (page 100) - Référence (page 215)

- **Mode Pattern Play (Reproduction de motif)**
Ce mode vous permet d'utiliser le séquenceur pour reproduire des motifs. Vous pouvez combiner plusieurs phrases (en utilisant la fonction Patch) pour créer un motif.
- **Mode Pattern Record (Enregistrement de motif)**
Ce mode vous permet d'utiliser le séquenceur pour enregistrer vos performances au clavier sur une phrase utilisateur — l'élément de base des motifs. Le MOTIF vous permet d'enregistrer jusqu'à 16 pistes de séquence distinctes.
- **Mode Pattern Edit (Edition de motif)**
Ce mode vous permet d'éditer les événements MIDI de chaque piste de la phrase de motif enregistrée.
- **Mode Pattern Job (Tâche de motif)**
Ce mode vous permet d'effectuer une série d'opérations sur les données du motif, telles que copier et effacer. Celles-ci peuvent être exécutées sur des mesures individuelles ou sur des pistes entières.
- **Mode Pattern Mixing (Mixage de motif)**
Ce mode vous permet de définir les paramètres de génération de sons de chaque partie du motif enregistré.

■ Mode Sampling

Structure de base (page 58) - Fonctionnement de base (page 67)
Guide de démarrage rapide (page 100) - Référence (page 233)

- Ce mode est un sous-mode du mode Voice/Performance/Song/Pattern. Appuyez sur la touche [INTEGRATED SAMPLING] (Échantillonnage intégré) de chaque mode pour passer en mode Sampling et appuyez sur la même touche après l'échantillonnage pour revenir au mode précédent.
- **Mode Sampling Record (Enregistrement d'échantillonnage)**
Ce mode vous permet d'enregistrer des sons dans le MOTIF à partir d'un microphone ou d'une autre source audio.
Ces sons (échantillons) peuvent alors être reproduits en temps réel via le clavier ou enregistrés sur la piste du morceau/motif.
De plus, vous pouvez traiter un échantillon enregistré (par exemple, avec des chœurs ou un autre effet), puis le réenregistrer en tant que nouvel échantillon — en vous servant de la fonction Resampling (Rééchantillonnage).
 - **Mode Sampling Edit (Edition d'échantillonnage)**
Ce mode vous permet d'éditer des échantillons enregistrés — par exemple, leurs points de boucle et autres paramètres.
 - **Mode Sampling Job (Tâche d'échantillonnage)**
Ce mode vous permet de copier et de supprimer des échantillons et d'effectuer d'autres opérations (tâches) similaires sur ces échantillons.

■ Mode Utility

Fonctionnement de base (page 67) - Référence (page 249)

Ce mode est un sous-mode du mode Voice/Performance/Song/Pattern. Appuyez sur la touche [UTILITY] de chaque mode pour passer en mode Sampling et appuyez de nouveau sur cette touche après l'échantillonnage pour revenir au mode précédent. Ce mode vous permet de définir des paramètres qui s'appliquent à tout le système du MOTIF. Cela comprend les paramètres MIDI et les paramètres de configuration générale.

● Mode Utility Job (Tâche d'utilitaire)

Ce mode vous permet de restaurer les réglages d'usine du MOTIF.

■ Mode Master

**Structure de base (page 56) - Fonctionnement de base (page 68)
Guide de démarrage rapide (page 93) - Référence (page 268)**

Ce mode constitue un moyen pratique d'enregistrer les réglages qui sont souvent utilisés dans les modes Voice, Performance, Song et Pattern dans une piste maître utilisateur et de les rappeler instantanément avec des opérations simples.

Dans le mode Voice ou Performance, vous pouvez effectuer des réglages de fonction du clavier principal supplémentaires (par exemple, des réglages Zone séparés) et les enregistrer sur une piste maître utilisateur.

● Mode Master Play (Reproduction de la piste maître)

Ce mode vous permet de sélectionner la piste maître utilisateur voulue pour jouer du MOTIF.

● Mode Master Edit (Edition de piste maître)

Ce mode vous permet d'éditer les réglages Master.

● Mode Master Job (Tâche de piste maître)

Ce mode vous propose diverses tâches pour les réglages Master.

● Mode Master Store (Enregistrement de piste maître)

Ce mode vous permet de stocker des réglages pour chaque mode dans la mémoire interne en tant que piste maître utilisateur.

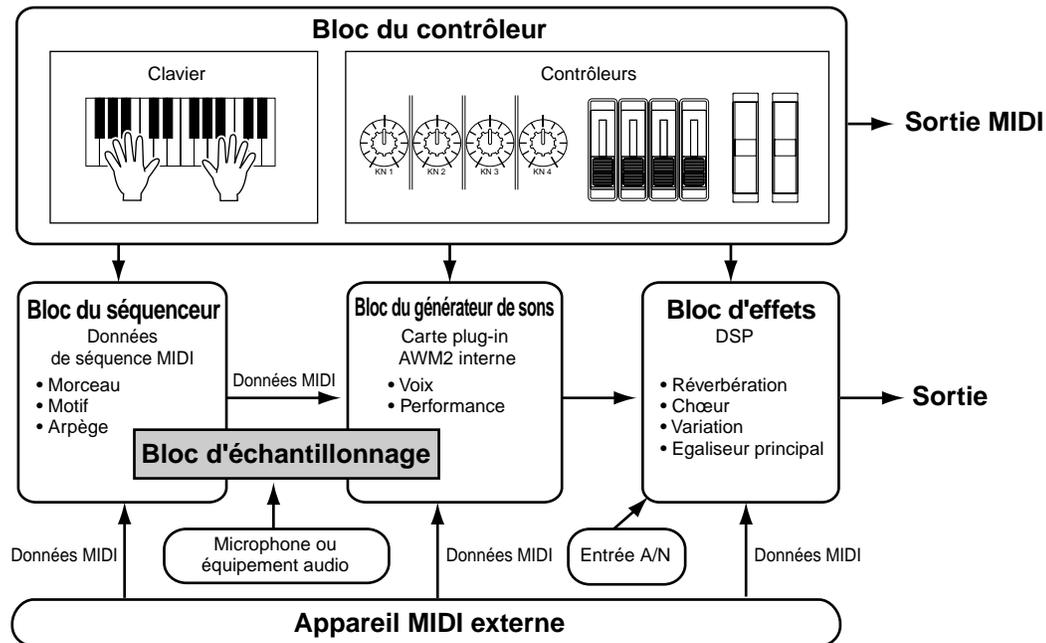
■ Mode File

**Structure de base (page 63) - Fonctionnement de base (page 68)
Guide de démarrage rapide (page 97) - Référence (page 261)**

Ce mode vous permet d'enregistrer/de charger toutes vos données originales importantes vers/de la carte mémoire (le MOTIF dispose d'un emplacement pour carte intégré) ou un équipement de stockage SCSI externe et de les rappeler ultérieurement.

Présentation générale du système

Cette section vous propose une présentation générale de la gamme étendue de fonctions élaborées et multi-fonctions du MOTIF. Le MOTIF est constitué de plusieurs blocs, comme indiqué dans le présent document.



Bloc du contrôleur

Structure de base (pages 37, 48)

Ce bloc comprend le clavier, les molettes de variation de hauteur de ton et de modulation, le contrôleur de ruban, les boutons de contrôle du son, etc. Le clavier en lui-même ne génère pas de sons mais envoie des informations sur les notes, la vitesse et autres informations (données MIDI) à la section du générateur de son du synthétiseur quand vous jouez des notes. Les contrôleurs transmettent également des changements. Les informations provenant du clavier et des contrôleurs peuvent être transmises à d'autres périphériques MIDI externes via le connecteur MIDI OUT ou le connecteur USB.

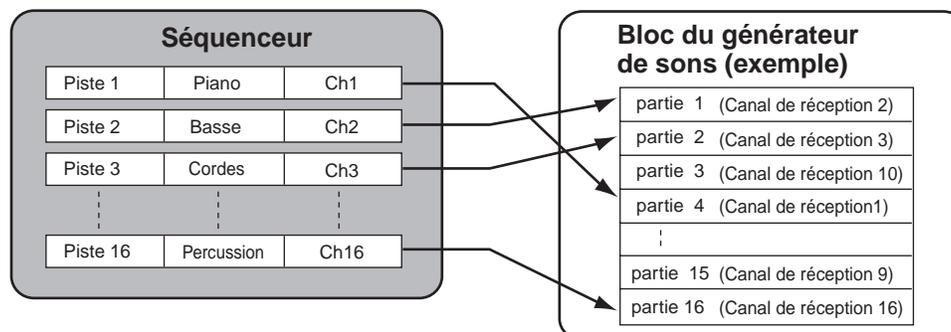
Bloc du séquenceur

Structure de base (page 51) - Guide de démarrage rapide (pages 99 ~ 118) - Référence (pages 177, 215)

Ce bloc vous permet de créer des morceaux et des motifs en enregistrant/éditant des performances musicales (données MIDI) enregistrées à partir du bloc du contrôleur, puis de reproduire ces données en les transmettant au bloc du générateur de sons.

Le bloc du séquenceur peut fonctionner en mode Song et Pattern et avec la fonction Arpeggio.

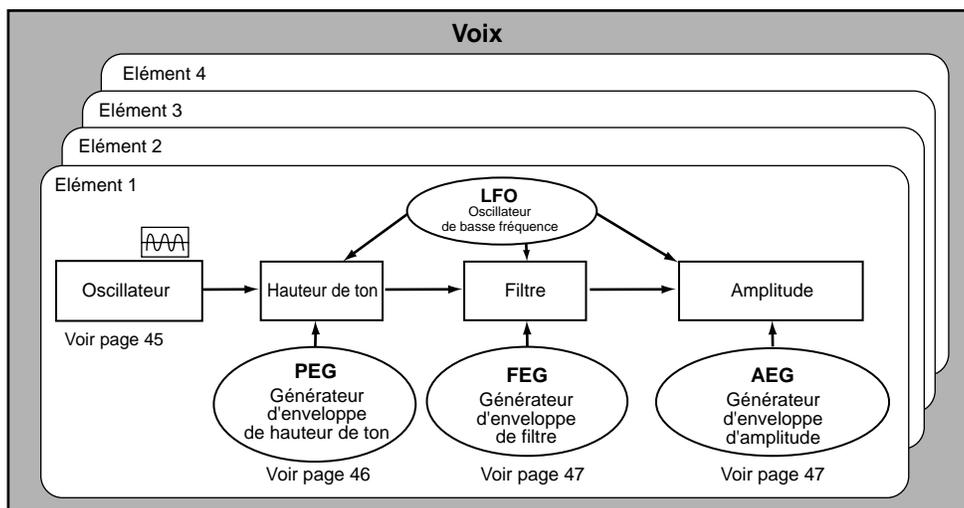
Lorsqu'un morceau ou un motif est reproduit, les données musicales de chaque piste de séquence sont transmises au bloc du générateur de sons en fonction des réglages du canal de transmission.



NOTE Vous trouverez plus de détails sur la structure des pistes d'un morceau/motif/arpège aux pages 51 et 51 respectivement.

Bloc du générateur de sons

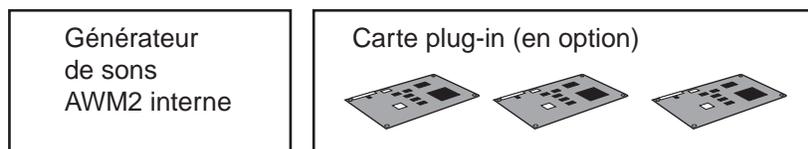
En réalité, c'est le bloc du générateur de sons qui produit le son en réponse aux messages MIDI reçus du bloc du séquenceur, du bloc du contrôleur et du connecteur MIDI IN ou du connecteur USB. L'exemple suivant illustre le flux de signal dans une voix.



NOTE Pour plus de détails sur la structure des voix, reportez-vous à la page 40.

Générateur de sons AWM2 intégré et carte plug-in en option

Le bloc du générateur de sons du MOTIF est constitué de l'AWM2 intégré et d'unités plug-in en option.



● AWM2 (Advanced Wave Memory2)

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) est un système de synthèse basé sur des ondes échantillonnées (matériel son) et utilisé dans de nombreux synthétiseurs Yamaha. Pour plus de réalisme, chaque voix AWM2 utilise plusieurs échantillons d'une forme d'onde d'un instrument réel. En outre, une grande variété de générateurs d'enveloppe, de filtres, de modulations et autres paramètres peut être appliquée à la forme d'onde initiale.

Vous pouvez créer vos propres ondes via un microphone ou un équipement audio externe en vous servant de la fonction Sampling. Ces ondes sont ensuite stockées dans la mémoire RAM interne et peuvent être utilisées exactement de la même façon que les ondes prédéfinies.

Une voix peut utiliser jusqu'à quatre ondes (éléments) dans un générateur de sons AWM2.

NOTE AWM2 ne se limite pas seulement aux instruments de musique généraux (Voix normales). Il peut également être utilisé pour des instruments à percussion (voix de batterie). Pour plus de détails sur les voix normales et de batterie, reportez-vous à la page 45.

● Carte plug-in

Avec votre carte plug-in, vous disposez d'un potentiel énorme de souplesse et de puissance de son. Une fois installées, ces cartes fonctionnent de façon identique et transparente dans le système du MOTIF — ce qui signifie que vous pouvez utiliser leurs sons et leurs fonctions comme si elles avaient été directement intégrées au MOTIF à l'usine. Les cartes disponibles et pouvant être installées dans le MOTIF sont décrites ci-dessous.

Vous pouvez installer jusqu'à trois cartes plug-in dans le MOTIF. Ces cartes ne sont pas seulement une source de voix supplémentaires ; ce sont également des générateurs de sons à part entière qui développent les spécifications système pour une polyphonie maximale. En outre, elles vous permettent d'utiliser les systèmes de synthèse derrière l'AWM2. Vous pouvez reproduire des voix plug-in de la même manière que des voix internes ordinaires et les utiliser en tant que parties d'une performance (page 42).

Le MOTIF est compatible avec le système plug-in de synthèse modulaire (voir page suivante). Il existe trois types de cartes plug-in compatibles avec ce système de synthèse modulaire : cartes plug-in Single Part (partie unique), Multi-Part (parties multiples) et Effect (effet). Grâce à ces cartes, vous pouvez construire votre propre système en fonction des sons que vous souhaitez.

Série de cartes plug-in

● Cartes plug-in Single Part

Les cartes plug-in Single Part vous permettent d'ajouter un synthétiseur ou un générateur de son totalement différent et de reproduire des voix en vous servant d'une partie unique du MOTIF.

- **Carte plug-in Analog Physical Modeling (Modélisation physique analogique) (PLG150-AN)**

Cette carte utilise la synthèse de modélisation physique analogique, dernière technologie en matière de son numérique, pour reproduire avec fidélité le son des synthétiseurs analogiques. Une fois que cette carte est installée, vous avez un contrôle en temps réel sur la reproduction des sons d'antan du synthétiseur ainsi que sur les sons les plus récents que l'on peut entendre dans les discothèques actuelles.

- **Carte plug-in pour piano (PLG150-PF)**

Mémoire de formes d'ondes imposante dédiée à la reproduction des sons du piano. Cette carte offre 136 sons stéréo, y compris des sons de piano acoustique et électrique, et une polyphonie à 64 notes. Vous pouvez même installer deux cartes de ce type afin de doubler la polyphonie (128 notes).

- **Carte plug-in Advanced (avancée) DX/TX (PLG150-DX)**

Les sons du DX7 sont accessibles avec cette carte plug-in. Contrairement aux générateurs de sons de type PCM, cette carte fait appel au très puissant système de synthèse FM —celui-là même que l'on retrouve sur les synthétiseurs de la série DX — ce qui lui confère une souplesse et un dynamisme exceptionnels en terme de création de sonorités. Les sons sont compatibles avec ceux du DX7 et la carte peut même recevoir des données du DX7 via la fonction de transfert en bloc MIDI.

- **Carte plug-in Virtual Acoustic (Acoustique virtuelle) (PLG100-VL, PLG150-VL)**

Grâce à la synthèse d'acoustique virtuelle (VA), les sons des instruments réels sont modélisés (simulés) en temps réel, offrant ainsi un degré de réalisme qu'il est impossible d'obtenir par les techniques de synthèse conventionnelles de type PCM. Lorsque vous jouez ces sons avec une commande MIDI Wind (WX5), vous pouvez même capturer certains des effets physiques des instruments à bois utilisés.

● Cartes plug-in à effets

- **Carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH)**

Avec cette carte, vous pouvez ajouter des harmonies aux parties sélectionnées à l'aide de quatre types d'effets. Les parties chorus pour harmonies vocales peuvent être créées automatiquement à partir d'instruments à cordes préparés et stockés en tant que données MIDI. Vous pouvez également utiliser le MOTIF comme un vocoder en branchant et en utilisant un microphone tout en jouant au clavier.

● Carte plug-in Multi Part

Les cartes Plug-in Multi-Part vous permettent de développer la polyphonie vocale du MOTIF grâce à un ensemble complet de 16 parties instrumentales indépendantes. En vous servant de ce type de carte pour reproduire les pistes du séquenceur, vous pouvez réserver la polyphonie maximale du MOTIF à vos performances au clavier.

- **Carte plug-in XG (PLG100-XG)**

Cette carte plug-in est un générateur de son 16 parties. Vous pouvez reproduire des fichiers son XG/GM grâce à la grande diversité de sons et d'effets de cette carte.

NOTE D'autres cartes plug-in seront disponibles dans le futur.

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

A propos du MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM (SYSTEME DE PLUG-IN DE SYNTHESE MODULAIRE)

Le Modular Synthesis Plug-in System de Yamaha offre aux synthétiseurs, générateurs de sons et cartes son compatibles de puissantes fonctions d'expansion et de mise à niveau. Ceci vous permet de tirer facilement et efficacement parti des toutes dernières avancées technologiques les plus sophistiquées en matière de synthèse et d'effets et de suivre de près l'évolution rapide et variée de la production musicale moderne.

Polyphonie maximale

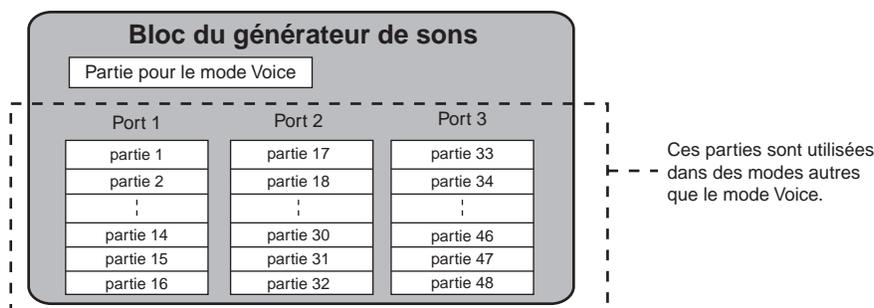
La polyphonie sonore maximale est de 62 notes pour l'AMW2, en plus de la polyphonie de la carte plug-in (si celle-ci est installée). La polyphonie réelle des notes varie en fonction du type de générateur de sons utilisé, du nombre d'éléments de la voix et de la polyphonie des notes de la carte plug-in.

Dans le cas des voix de l'AWM2, le chiffre de 63 notes de la polyphonie est divisé par le nombre d'éléments de la voix.

Structure des parties du bloc du générateur de sons

Le MOTIF reproduit les sons (avec le bloc du générateur de sons) en réponse aux données MIDI reçues du bloc du contrôleur ou de bloc du séquenceur.

Les données MIDI sont assignées à l'un des seize canaux et le MOTIF est capable de jouer simultanément seize parties différentes via les seize canaux MIDI. Cette limite peut toutefois être dépassée grâce à l'utilisation de « ports » MIDI distincts, prenant chacun en charge seize canaux. Les multiples sources sonores du MOTIF (générateur de sons interne et cartes plug-in) bénéficient des trois ports MIDI compris dans l'instrument.



Comme indiqué dans l'illustration ci-dessus, il est possible d'utiliser jusqu'à 48 parties dans les modes (à l'exception du mode Voice). Cependant, le nombre de parties réellement utilisées est de 34 maximum en mode Song et Pattern, comme nous le verrons ultérieurement dans certains exemples.

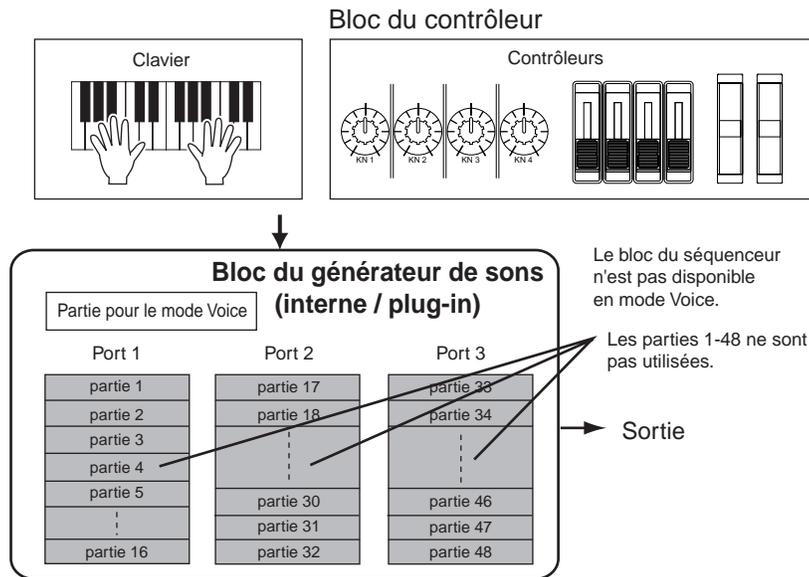
NOTE Reportez-vous à la page 30 pour plus de détails sur les modes.

NOTE Le câble USB prend en charge jusqu'à huit ports MIDI distincts. Le bloc du générateur de sons du MOTIF prend en charge trois ports distincts comme indiqué ci-dessus, tandis que la fonction MIDI Thru du MOTIF utilise huit ports MIDI distincts.

NOTE Le câble MIDI et le câble IEEE (lorsque le mLAN8E a été installé) ne peuvent pas traiter les données provenant de ports MIDI.

Relations entre la structure des parties du bloc du générateur de sons et le bloc du contrôleur/séquenceur pour chaque mode

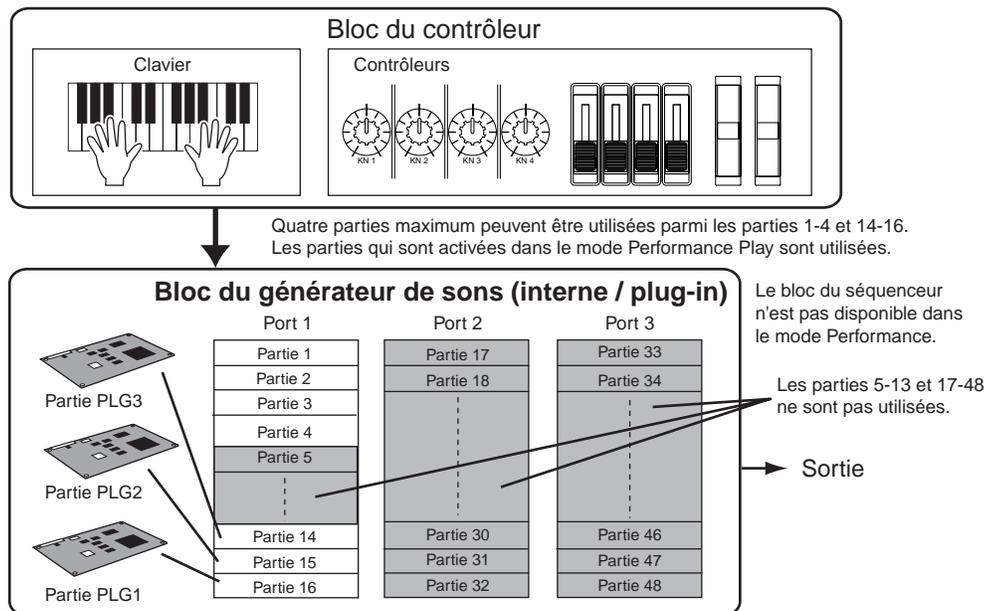
● Mode Voice



NOTE En mode Voice, le port MIDI porte le numéro 1.

NOTE Il est impossible d'utiliser la carte plug-in Multi-part en mode Voice. Mais vous pouvez également utiliser d'autres cartes plug-in.

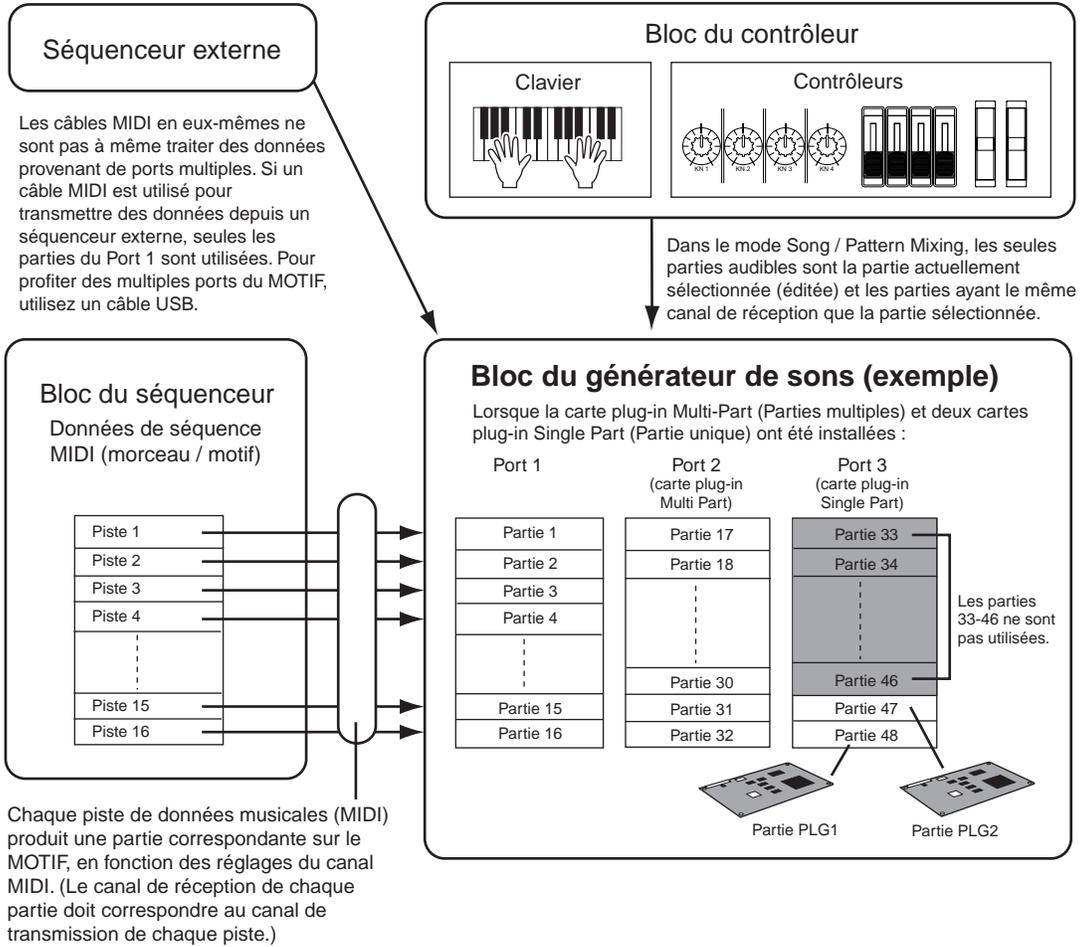
● Mode Performance



NOTE En mode Performance, le port MIDI porte le numéro 1.

NOTE Il est impossible d'utiliser la carte plug-in Multi-part en mode Performance. En revanche, vous pouvez utiliser d'autres cartes plug-in.

● Mode Song/Pattern



Bloc d'effets

Ce bloc du MOTIF applique des effets à la sortie du générateur de sons, en traitant et en renforçant le son grâce à une technologie DSP (Digital signal processing - traitement des signaux numériques) de pointe.

Structure d'effet

Le traitement des effets du MOTIF propose les unités d'effets suivantes.

■ Effets système (Reverb, Chorus, Variation)

Les effets système sont appliqués au son global, qu'il s'agisse d'une voix, d'une configuration complète de performances, d'un morceau, etc.

Avec les effets système, le son de chaque partie est envoyé à l'effet en fonction du niveau d'envoi d'effet de chaque partie. Le son traité (dit « altéré ») est renvoyé au mixeur, en fonction du niveau de retour et émis — après avoir été mixé avec le son « pur » qui n'a pas été traité. Cela vous permet de préparer un équilibre optimal du son de l'effet et du son original des parties.

- **Reverb**

Les effets Reverb ajoutent une ambiance chaleureuse au son, simulant les réflexions des lieux de performances réels, tels qu'une salle de concert ou une petite discothèque. Au total, il y a 12 types de réverbération différents.

- **Chorus**

Les effets Chorus utilisent la modulation pour créer un riche son d'ensemble — comme si une partie était jouée par plusieurs instruments à la fois. En tout, il y a 25 types de chorus différents.

- **Variation**

Les effets de variation fournissent une grande variété de transformations et d'améliorations du son. En tout, il y a 25 types de variations différents. La variation n'est pas disponible dans le mode Voice.

■ Effets d'insertion (1, 2)

Les effets d'insertion peuvent être appliqués individuellement à chaque partie.

Les effets d'insertion sont principalement utilisés pour traiter directement une partie individuelle. La profondeur de l'effet est obtenue en réglant l'équilibre altéré/pur. Etant donné qu'un effet d'insertion ne peut être appliqué qu'à une partie bien précise, il convient de l'utiliser pour les sons que vous voulez modifier de manière radicale. Vous pouvez également régler l'équilibre de façon à ce que seul le son de l'effet soit entendu, en réglant Wet sur 100%. Le MOTIF propose deux systèmes d'insertion d'effets — un disposant de 104 types d'effets internes en tout et l'autre de 25.

■ Effets d'insertion plug-in

Il s'agit d'un système d'effets spéciaux, uniquement disponible lorsqu'une carte plug-in de type d'effets est installée. Les effets de la carte plug-in ne sont pas disponibles dans le mode Voice.

■ Egaliseur principal

En général, un égaliseur est utilisé pour corriger la sortie de son des amplificateurs ou des haut-parleurs en fonction de la pièce dans laquelle on se trouve. Le son est divisé en plusieurs bandes de fréquences, puis la correction est effectuée en augmentant ou abaissant le niveau de chacune de ces bandes.

En ajustant le son que vous produisez en fonction du genre musical (la musique classique étant plus raffinée, la pop plus saccadée et le rock plus dynamique), vous pouvez faire ressortir les caractéristiques propres à la musique que vous jouez et améliorer ainsi votre performance.

Le MOTIF dispose d'une fonction d'égaliseur numérique à cinq bandes de haut niveau.

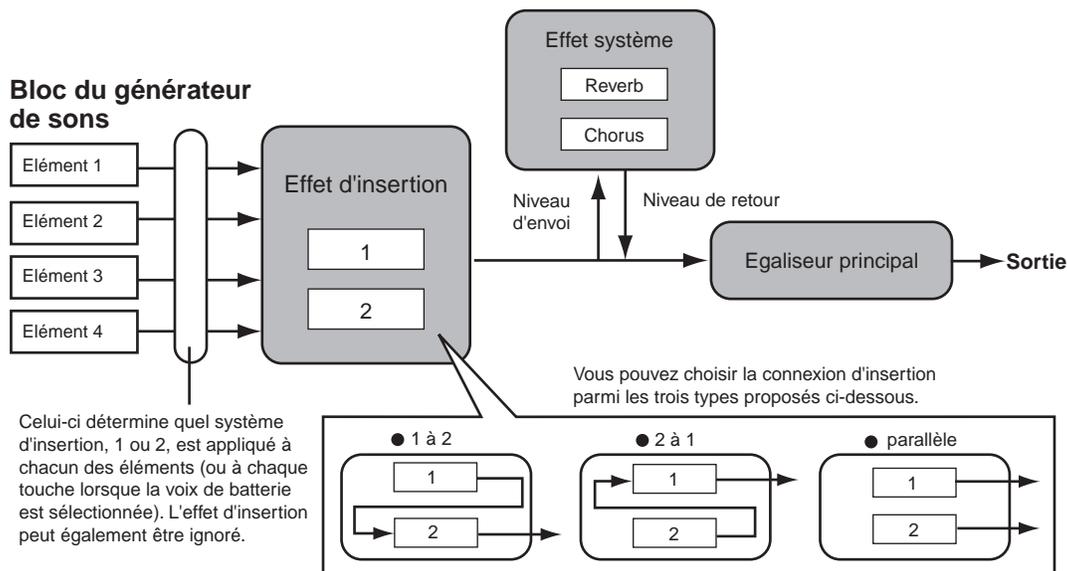
Vous pouvez utiliser les quatre boutons pour régler le gain des quatre bandes (parmi les cinq).

Connexion d'effets

● En mode Voice :

Référence (page 137)

Vous pouvez sélectionner la connexion d'insertion parmi trois types.

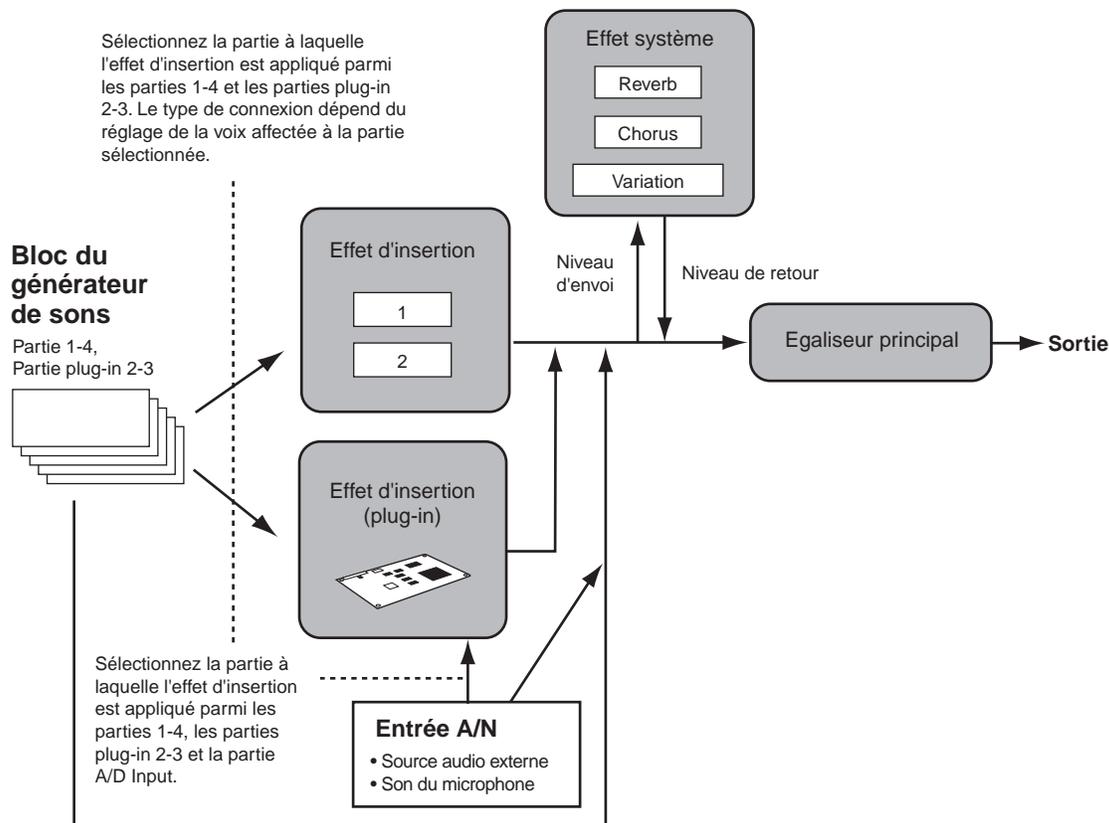


NOTE La connexion parallèle n'est pas disponible pour les voix plug-in.

● En mode Performance :

Référence (page 169)

Le schéma ci-dessous montre la connexion établie lorsque la carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) est introduite dans l'emplacement 1.

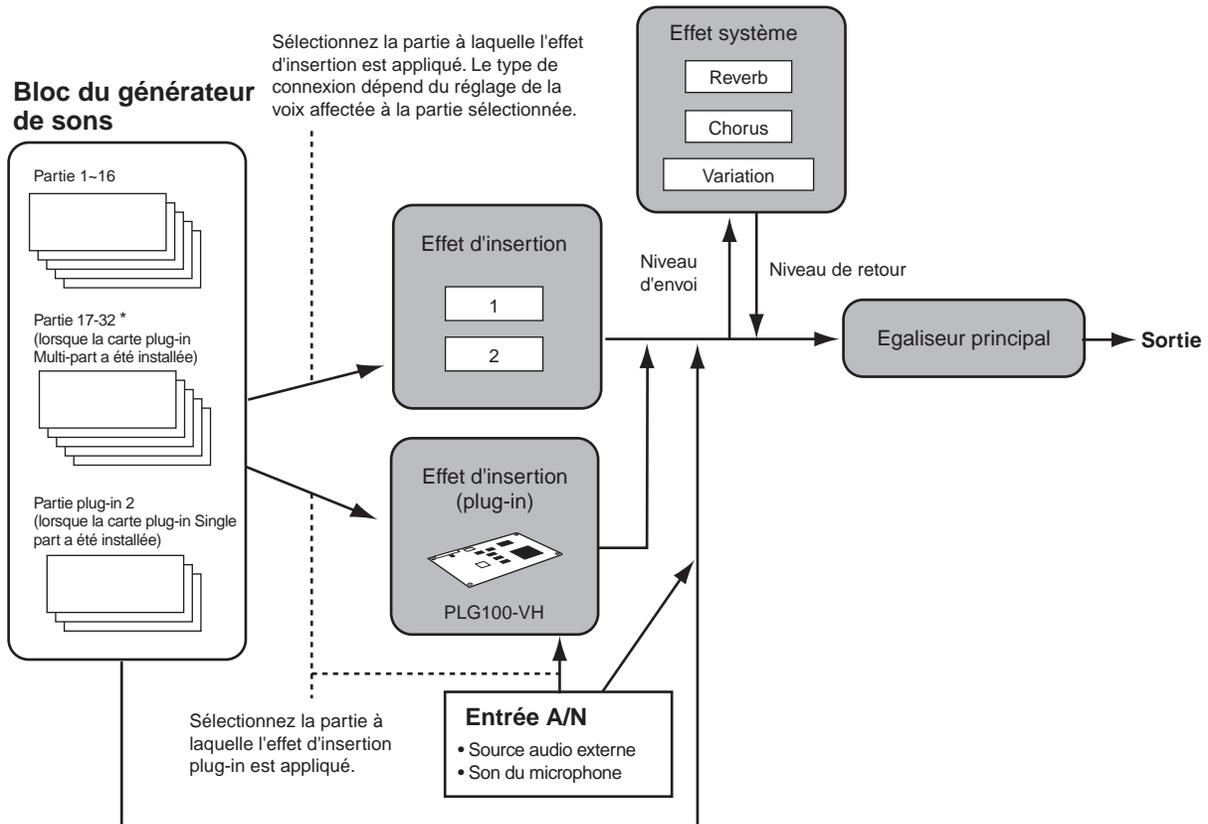


NOTE La carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) ne peut être installée que dans l'emplacement 1, pas dans les emplacements 2 ou 3.

● **En mode Song/Pattern :**

Référence (page 210)

Le schéma ci-dessous montre la connexion qui s'établit lorsque la carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) est installée dans l'emplacement 1 et que la carte plug-in Multi part (PLG-100XG) est dans l'emplacement 3.



* Veuillez noter que l'effet d'insertion, l'effet d'insertion (plug-in) et l'effet système ne peuvent pas être appliqués aux parties 17 ~ 32 (à l'aide de la carte plug-in Multi-part). Le signal des parties 17 ~ 32 est directement envoyé à l'égaliseur principal.

NOTE La carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) ne peut être installée que dans l'emplacement 1, et pas dans les emplacements 2 ou 3.

NOTE La carte plug-in Multi part (PLG100-XG) ne peut être installée que dans l'emplacement 3, et pas dans les emplacements 1 ou 2.

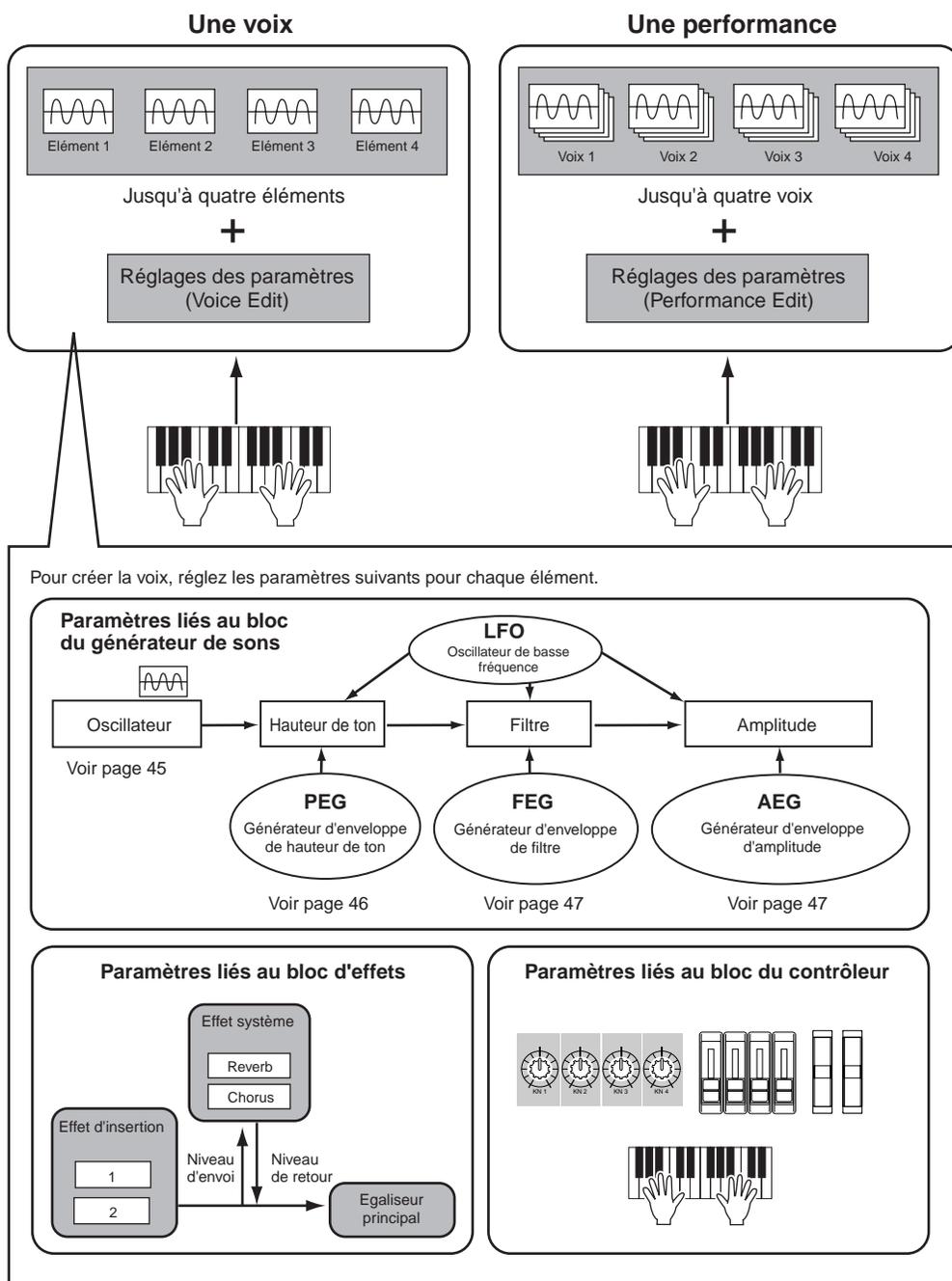
Principales fonctions

Voix et performances

Guide de démarrage rapide (pages 80, 88) - Référence (pages 121, 160)

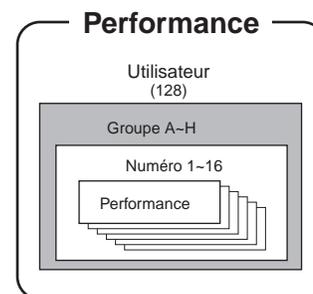
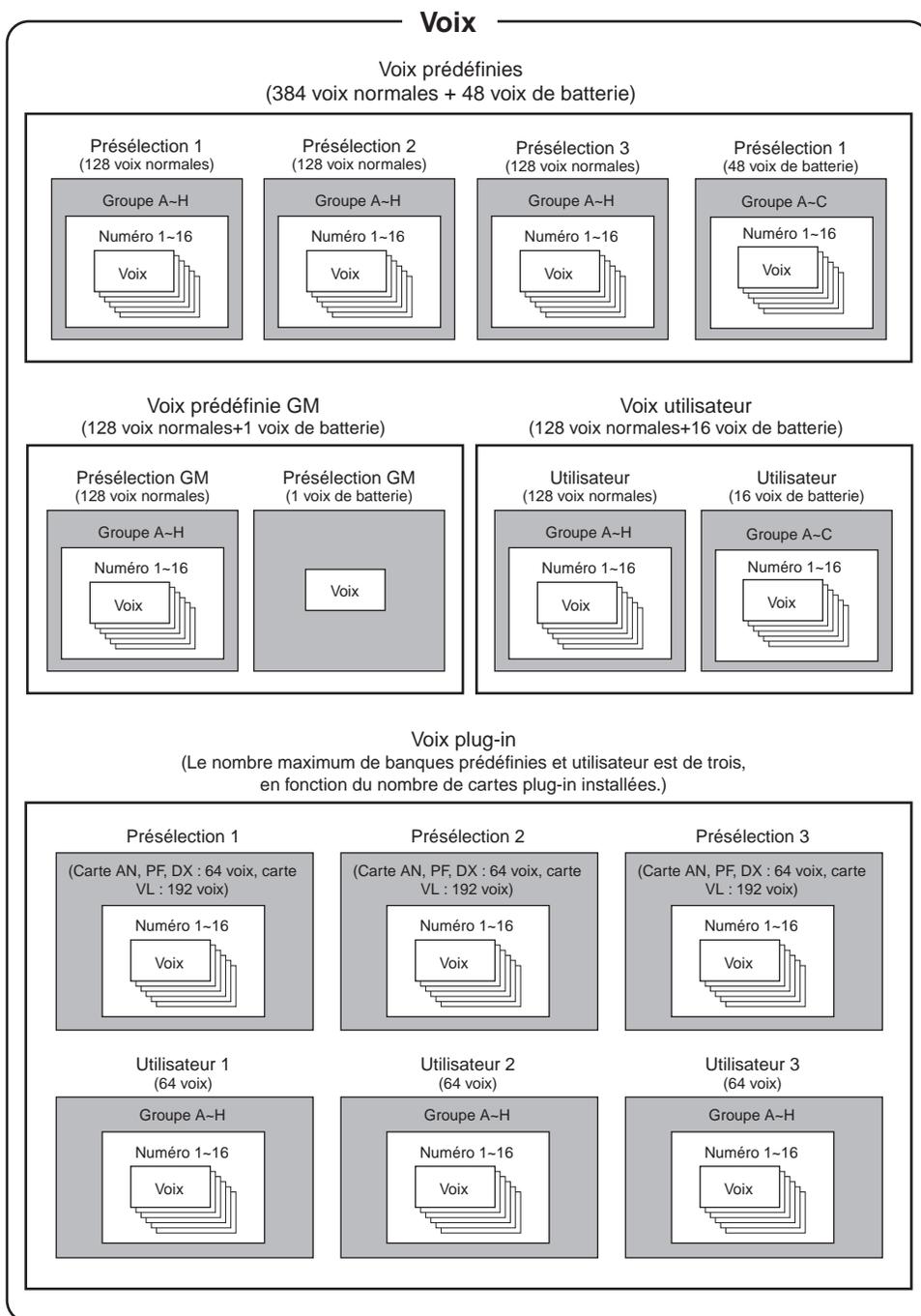
La voix est le principal son du MOTIF, constitué de différents réglages de paramètres. Chaque voix peut être constituée de quatre éléments distincts, qui représentent chacun une onde de haute qualité ou un son de base.

Par ailleurs, une performance est un programme dans lequel des voix (parties) multiples sont combinées — sous la forme d'une couche ou d'autres configurations. Chaque performance peut contenir jusqu'à quatre parties différentes.



Le mode Voice Play vous permet de sélectionner et de reproduire n'importe laquelle de ces voix. Le mode Performance Play vous permet de sélectionner et de reproduire n'importe laquelle de ces performances.

A la page précédente, l'illustration présente la structure d'une voix/performance. L'illustration ci-dessous montre l'ensemble de la structure de la mémoire de toutes les voix et performances. Prises ensemble, ces illustrations peuvent vous aider à mieux comprendre la structure des voix et performances du MOTIF. Ces deux illustrations vous aident à comprendre la structure des voix/performances.

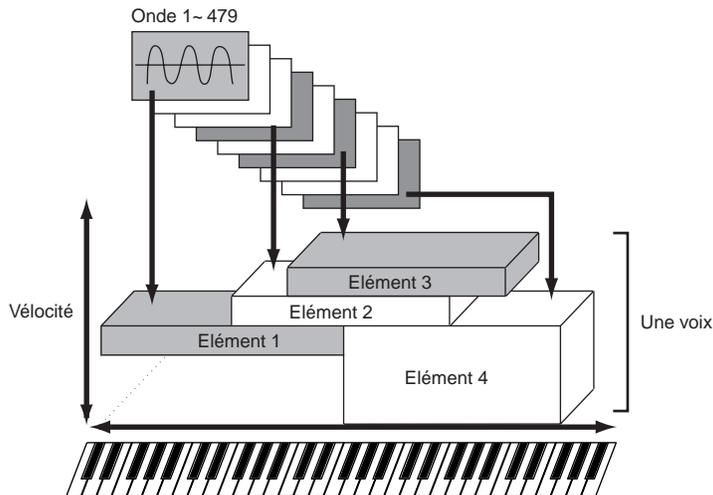


Pour obtenir des instructions sur la sélection des voix/performances, reportez-vous à la section « Fonctionnement de base » pages 124 et 162.

■ Indique les différentes « banques » de voix/performances.

Ondes et éléments

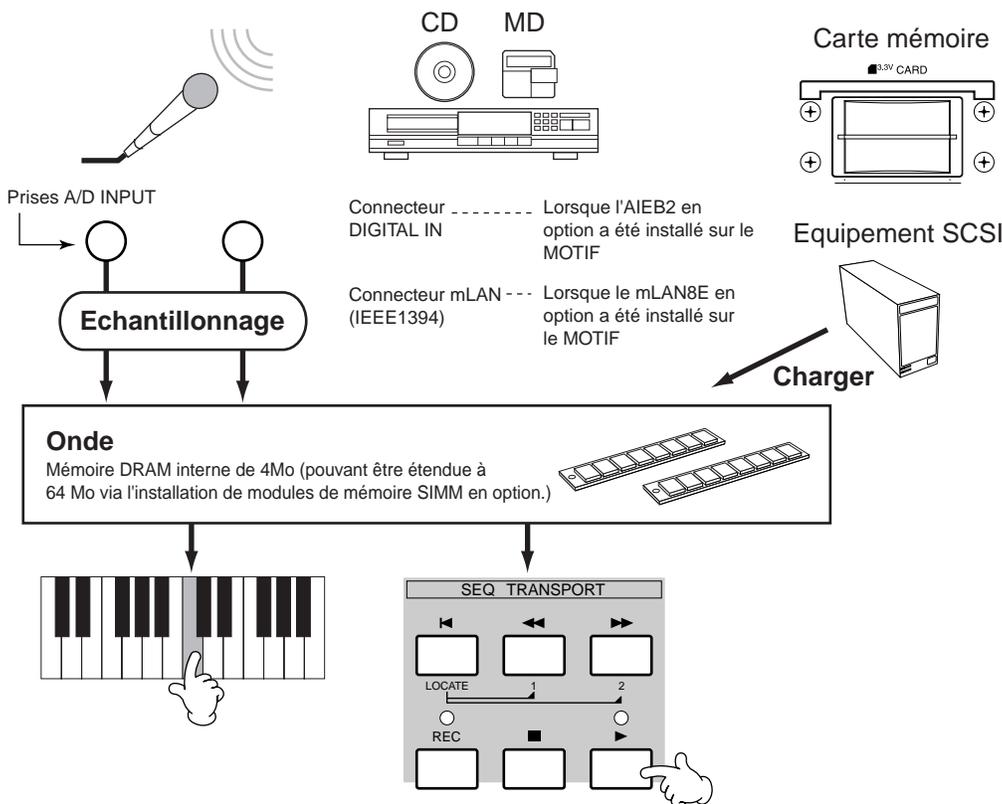
Les ondes sont les formes d'onde qui constituent les éléments, qui, à leur tour, constituent une voix. Au total, 1309 ondes prédéfinies de haute qualité sont disponibles. Comme le montre l'illustration suivante, lorsque vous créez une voix, vous pouvez sélectionner l'onde à utiliser comme élément, puis régler son niveau, sa hauteur de ton, son timbre et d'autres paramètres.



Structure de base

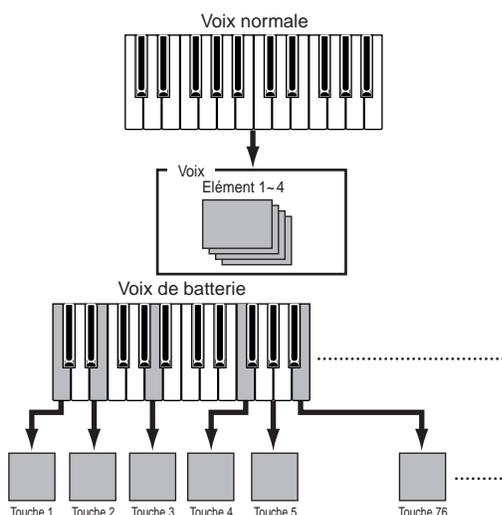
Ondes utilisateurs — échantillons

L'une des caractéristiques les plus puissantes du MOTIF est sa capacité à importer des échantillons audio externes (tels que des fichiers informatiques WAV/AIFF) et à enregistrer également des échantillons audio — puis à utiliser ces échantillons en tant que sons d'instrument pour la reproduction. Vous pouvez enregistrer des ondes via les prises du microphone ou de niveau, de même que vous pouvez charger des ondes enregistrées sur une carte mémoire ou un appareil SCSI externe. Les ondes peuvent ensuite être traitées et affectées aux notes du clavier. Vous pouvez les reproduire via le clavier ou les affecter en tant que parties d'un morceau/motif.

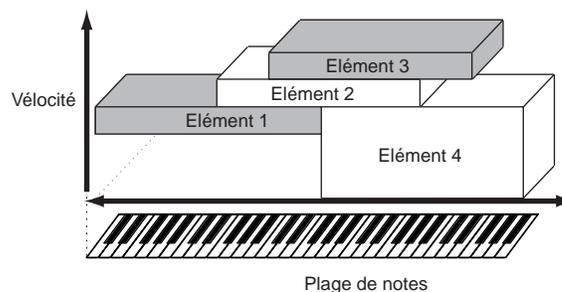


Voix normale et voix de batterie

La configuration interne propose deux types de voix : les voix normales (Normal Voices) et les voix de batterie (Drum Voices). Les voix normales sont essentiellement des sons de type instrument de musique en hauteur qui peuvent être reproduites sur la plage du clavier. Les voix de batterie, quant à elles, sont essentiellement des sons de percussion/batterie qui sont affectés à des notes individuelles du clavier. Un groupe d'ondes de percussion/batterie ou de voix normales est appelé kit de percussion.



Vous obtenez ainsi deux sons différents pour une même voix et pour des zones différentes du clavier ; vous pouvez également superposer les deux plages d'éléments afin que leurs sons soient superposés sur une plage définie. En outre, vous pouvez régler chaque élément pour qu'il réponde à des plages de vélocité différentes de manière à ce qu'un élément soit audible pour les vélocités de notes inférieures et un autre pour les vélocités de notes supérieures.



Voix GM

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

Structure des voix

Une voix est constituée des paramètres Oscillator (Oscillateur), Pitch (Hauteur de ton), Filter (Filtre), Amplitude, LFO (OBF) et d'autres paramètres, comme indiqué à la page 42. Vous pouvez créer le type de voix de base en réglant ces quatre paramètres.

■ Oscillator

Référence (page 137)

Cette fonction produit l'onde de chaque élément. Vous pouvez régler la plage de notes pour chaque élément (la plage de note du clavier dans laquelle l'élément est entendu) et la réponse à la vélocité (la plage de vélocités de note dans laquelle l'élément est entendu). Par exemple, vous pouvez régler un élément pour qu'il soit produit dans une plage supérieure du clavier et un autre élément pour qu'il soit produit dans une plage inférieure.

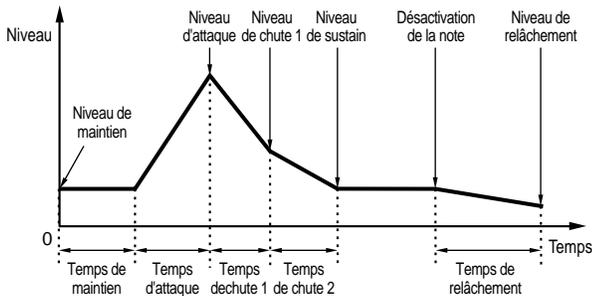
■ Pitch

Référence (page 138)

Cette fonction commande la hauteur de ton de chacun des éléments produit par l'OSC. Vous pouvez désaccorder les éléments, appliquer la fonction Pitch Scaling (Echelle du filtre), etc. En outre, le réglage du PEG (Pitch Envelope Generator - Générateur d'enveloppe de hauteur de ton) vous permet de contrôler la variation du ton dans le temps.

● PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton)

Le PEG vous permet de contrôler la transition de la hauteur de ton depuis le moment où vous appuyez sur une note du clavier jusqu'au moment où vous la relâchez. Comme illustré à droite, l'enveloppe de hauteur de ton est constituée de cinq paramètres Time (Temps) (vitesse de transition) et de cinq paramètres Level (Niveau) (hauteur de ton). Ces paramètres peuvent s'avérer utiles lorsque des modifications automatiques sont apportées à la hauteur de ton. Par ailleurs, il est possible de régler différents paramètres PEG pour chaque élément.



■ Filter

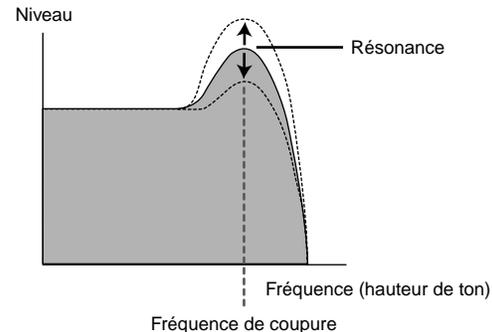
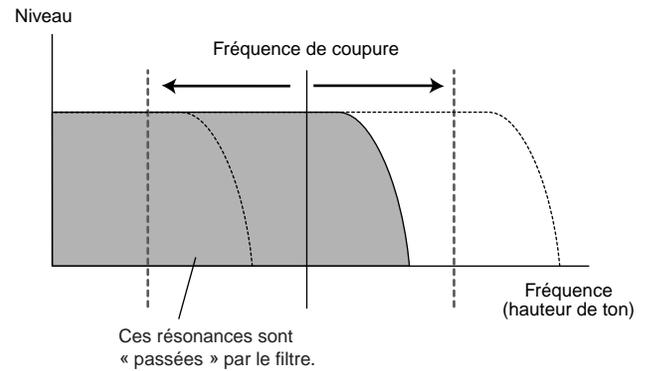
Guide de démarrage rapide (page 84) - Référence (page 140)

Cette fonction modifie le timbre de chaque élément produit par la hauteur de ton en coupant la sortie d'une portion de fréquence spécifique du son. Vous pouvez également régler le générateur d'enveloppe de filtre (FEG) pour qu'il contrôle le fonctionnement du filtre au fil du temps — ce qui vous permet de configurer des modifications dynamiques au niveau du timbre.

● Fréquence de coupure et résonance

Les filtres fonctionnent en laissant passer la partie du signal inférieure à une fréquence donnée et en coupant la partie du signal qui dépasse cette même fréquence. Cette fréquence est appelée fréquence de coupure. Vous pouvez produire un son relativement clair ou sombre en réglant la coupure.

Le paramètre qui accentue le niveau du signal dans la zone de la fréquence de coupure est appelé Résonance. Si vous accentuez les harmoniques dans cette zone, vous pouvez obtenir un timbre « pointu » caractéristique, qui rend le son plus clair et plus dur.



● A propos des principaux types de filtre

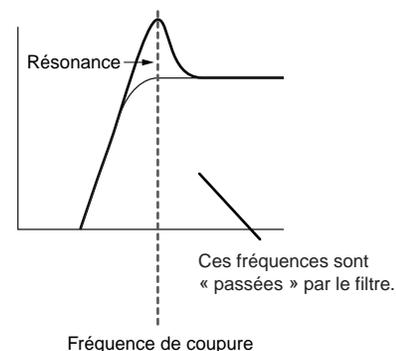
Le filtre passe-bas est présenté dans l'illustration ci-dessus — mais le MOTIF propose également d'autres types de filtre. Cette section vous présente les quatre types.

• Filtre passe-bas (ci-dessus)

Ce filtre laisse uniquement passer les signaux situés en dessous de la fréquence de coupure. Vous pouvez ensuite utiliser le paramètre Reso (résonance) pour ajouter davantage de caractère au son.

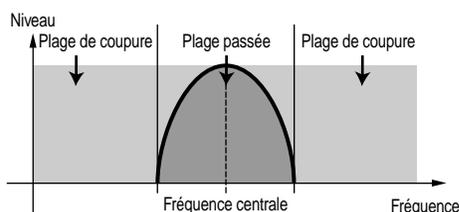
• Filtre passe-haut

Ce filtre laisse uniquement passer les signaux situés au-dessus de la fréquence de coupure. Vous pouvez ensuite utiliser le paramètre Reso (résonance) pour ajouter davantage de caractère au son.



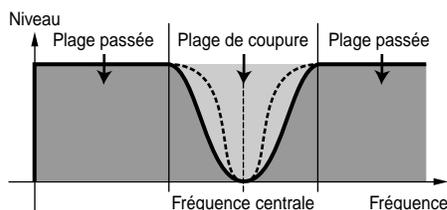
• Filtre passe-bande

Ce filtre laisse uniquement passer une bande de signaux situés autour de la fréquence de coupure. La largeur de cette bande peut varier.



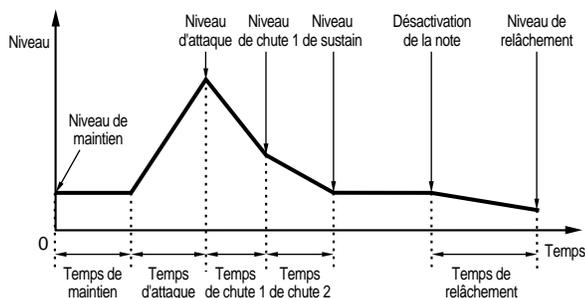
• Filtre d'élimination de bande

Ce filtre atténue une bande de signaux situés autour de la fréquence de coupure et laisse passer toutes les autres fréquences.



● FEG (Générateur d'enveloppe de filtre)

Le FEG vous permet de contrôler la transition des tons depuis le moment où vous appuyez sur une note du clavier jusqu'au moment où vous la relâchez. Comme illustré à droite, l'enveloppe de filtre est constituée de cinq paramètres Time (vitesse de transition) et de cinq paramètres Level (mesurant l'importance du filtrage). Lorsque vous enfoncez une note du clavier, la fréquence de coupure change en fonction de ces réglages d'enveloppe. Cette fonction permet par exemple de créer automatiquement des effets wah. En outre, différents paramètres FEG peuvent être définis pour chaque élément.



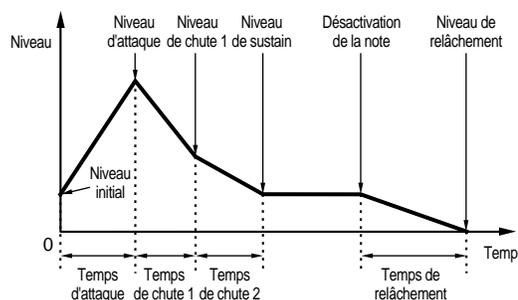
■ Amplitude

Référence (page 145)

Cette fonction contrôle le niveau de sortie (amplitude) de chacun des éléments produits par le filtre. Les signaux sont ensuite envoyés à ce niveau au bloc d'effets. Par ailleurs, en réglant l'AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude), vous pouvez contrôler le changement de volume au fil du temps.

● Amplitude EG (Générateur d'enveloppe)

L'AEG vous permet de contrôler la transition du volume à partir du moment où une note du clavier est enfoncée jusqu'au moment où elle est relâchée. Comme illustré à droite, l'enveloppe d'amplitude est constituée de cinq paramètres Time (vitesse de transition) et de cinq paramètres Level (mesurant l'importance du filtrage). Lorsque vous enfoncez une note du clavier, le volume change en fonction de ces réglages d'enveloppe. En outre, différents paramètres AEG peuvent être définis pour chaque élément.



■ LFO (Oscillateur de basse fréquence)

Référence (page 147)

Comme son nom le suggère, l'OFB crée des formes d'onde de basse fréquence.

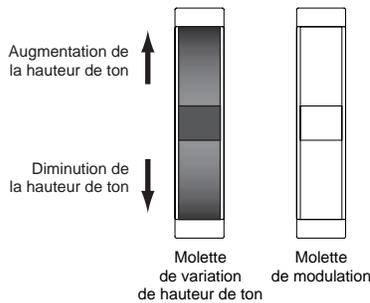
Ces formes d'ondes permettent de modifier la hauteur de ton, le filtre ou l'amplitude de chaque élément en vue de créer des effets tels que le vibrato, le wah et le trémolo. Le paramètre LFO peut être réglé pour chaque élément individuel ; il peut également être réglé globalement pour tous les éléments.

Contrôleurs

Le MOTIF vous propose une quantité stupéfiante d'options de contrôle. Il n'est pas seulement équipé des molettes de modulation et de variation de hauteur de ton conventionnelles, il propose également des boutons et curseurs spéciaux et dispose d'un jeu supplémentaire de prises sur le panneau arrière pour connecter des commandes au pied et des sélecteurs au pied. Vous pouvez connecter des contrôleurs aux prises situées sur le panneau arrière afin de contrôler différents paramètres du pied ou de la main. Cette section décrit les fonctions de base de chaque contrôleur.

Molette de variation de hauteur de ton

La principale fonction de cette molette est de contrôler la hauteur de ton. Déplacez la molette vers le haut ou le bas pour augmenter ou diminuer la hauteur de ton.

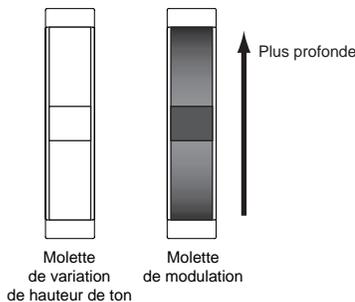


NOTE Le paramètre Pitch Bend Range (plage de variation de hauteur de ton) peut être défini pour chaque voix (page 132). D'autres paramètres peuvent également être affectés à la molette (page 134).

NOTE Même si un paramètre différent est affecté à la molette, les messages de variation de hauteur de ton sont toujours transmis via MIDI OUT lorsque cette borne est utilisée.

Molette de modulation

Plus vous déplacez cette molette vers le haut, plus la modulation appliquée au son est importante.



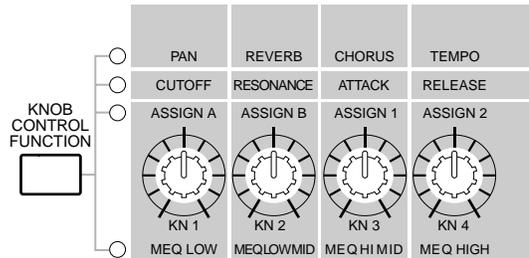
NOTE La profondeur de modulation peut également être réglée préalablement. La molette peut également être affectée à différents paramètres, tels que le volume ou le panoramique (page 134).

Boutons

Ces boutons vous permettent de modifier différents aspects du son de la voix en temps réel — tandis que vous jouez. Tournez un bouton vers la droite pour augmenter la valeur et vers la gauche pour la diminuer. Vous pouvez

changer le groupe donné de fonctions ou de paramètres auquel les boutons sont affectés en appuyant sur la touche [KNOB CONTROL FUNCTION] (Fonction de commande de bouton). En sélectionnant le groupe ASSIGN (Affecter) (A, B, 1, 2), vous pouvez contrôler un groupe de fonctions attribuables par l'utilisateur.

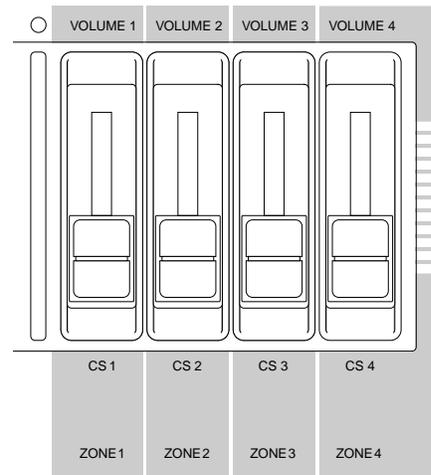
NOTE Les paramètres système courants sont affectés aux boutons [A] et [B] (page 256) et les paramètres propres à la voix aux boutons [1] et [2] (page 132). Ces derniers peuvent également être affectés au contrôle de la source définie.



NOTE Une présélection de réglages de paramètres appropriés est affectée à chaque voix. L'utilisation des boutons [1] et [2] vous permet d'ajuster ces réglages d'un certain degré. Lorsque la présélection correspond aux réglages minimaux ou maximaux, il n'est pas possible de les dépasser.

Curseurs de commande (CS)

En mode Voice, ces curseurs sont utilisés pour contrôler le volume de chacun des quatre éléments. En mode Performance, ils servent à contrôler le volume des quatre parties. En mode Song/Pattern, ils vous permettent de régler le volume de pistes spécifiques (parties), en fonction du groupe de pistes actuellement sélectionné.



Lorsque les pistes (parties) 1-4 sont sélectionnées :	1	2	3	4
Lorsque les pistes (parties) 5-8 sont sélectionnées :	5	6	7	8
Lorsque les pistes (parties) 9-12 sont sélectionnées :	9	10	11	12
Lorsque les pistes (parties) 13-16 sont sélectionnées :	13	14	15	16

Lorsque le sélecteur Zone est activé dans le mode Master Play, différentes fonctions (numéro de commande) peuvent être affectées à ces curseurs de commande (page 273).

Commande au pied

Une commande au pied fournie en option (telle que le FC7), connectée aux prises FOOT CONTROLLER (page 18) situées sur le panneau arrière, peut être affectée à un certain nombre de paramètres du contrôleur. Lorsque vous utilisez une commande au pied pour le contrôle des paramètres, vos deux mains sont libres pour jouer au clavier (ou pour utiliser d'autres contrôleurs), ce qui est particulièrement intéressant lorsque vous jouez en live.

NOTE Des paramètres de commande au pied peuvent être définis pour chaque voix.

Sélecteur au pied (attribuable)

Un sélecteur au pied Yamaha FC4 or FC5 fourni en option et connecté à la prise FOOT SWITCH ASSIGNABLE (Sélecteur au pied attribuable) située sur le panneau arrière (page 18) peut être affecté à différents paramètres. Il peut être utilisé avec les commandes de type sélecteur (on/off), telles que le Portamento Switch, pour augmenter/diminuer le numéro d'une voix ou performance, démarrer/arrêter le séquenceur et activer/désactiver la fonction d'arpège.

NOTE Le paramètre affecté au sélecteur au pied est réglé dans le mode Utility (page 256).

Sélecteur au pied (maintien)

Un sélecteur au pied FC4 ou FC5 fourni en option et connecté à la prise SUSTAIN située sur le panneau arrière (page 18) vous permet de contrôler le maintien — ce qui est particulièrement utile lorsque vous reproduisez des voix de piano ou de cordes.

NOTE Vous ne pouvez pas affecter une fonction autre que Sustain à la prise SUSTAIN.

Contrôleur de souffle

Vous pouvez connecter un contrôleur de souffle (BC3) en option à la prise BREATH (page 18) située sur le panneau arrière. Vous pouvez alors l'utiliser pour contrôler un grand nombre de paramètres du MOTIF, en particulier ceux contrôlés par le souffle d'un joueur d'instrument à vent : les dynamiques, le timbre, la hauteur, etc. Le contrôleur de souffle convient parfaitement à l'expression réaliste des voix de type instrument à vent.

NOTE Des paramètres de contrôleur du souffle peuvent être définis pour chaque voix.

Aftertouch (Modification ultérieure)

Le paramètre Aftertouch vous permet de modifier le son (en ajoutant un effet vibrato, par exemple) en appuyant plus fort sur une note du clavier tandis qu'elle est maintenue enfoncée. Cette option rend possible l'expression et le contrôle en temps réel. L'Aftertouch peut être utilisé pour contrôler de nombreux paramètres (page 134).

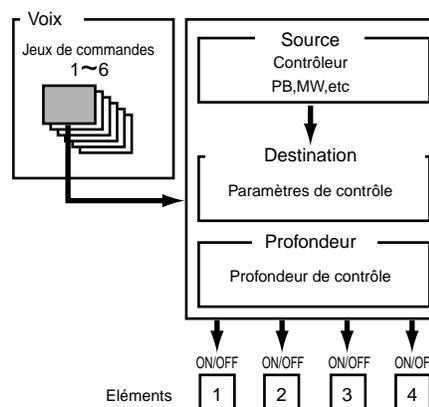
Jeux de commandes

En plus de leurs paramètres par défaut, la modification ultérieure du clavier, les contrôleurs et certains boutons situés sur le panneau avant peuvent être affectés à divers paramètres, comme expliqué à la page 48. Par exemple, vous pouvez affecter le paramètre Résonance à la molette de modulation et régler Aftertouch pour appliquer un effet de vibrato. Vous êtes libre d'affecter les paramètres qui conviennent au type de son joué.

Ces affectations de contrôleur sont appelées jeux de commande. Comme l'illustration suivante l'indique, vous pouvez affecter jusqu'à six jeux de commandes différents par voix.

Le contrôleur de chaque jeu de commandes est appelé Source (Src) et le paramètre contrôlé par Source est appelé Destination (Dest). Plusieurs paramètres Dest sont disponibles ; certains s'appliquent à la voix tout entière, tandis que d'autres sont spécifiques à chacun de ses éléments. Pour plus de détails, reportez-vous à la Liste des contrôles de la Liste des données séparée.

NOTE Pour plus de détails sur les réglages du paramètre Dest disponibles, reportez-vous à la liste des paramètres de destination proposée dans la liste des données fournie à part.

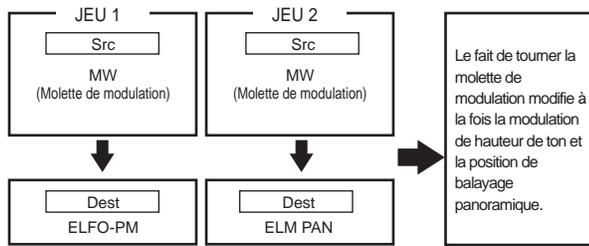


NOTE Les sélecteurs Element (page 134) sont désactivés si le paramètre Dest n'est pas réglé pour les éléments (sur des valeurs de 00 à 33).

Utilisation d'une source pour contrôler plusieurs destinations

La création de jeux de commande vous permet de modifier les sons de différentes manières.

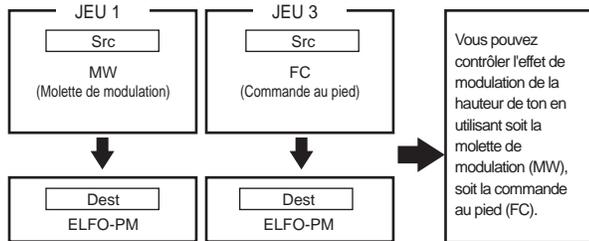
Par exemple, réglez le paramètre Src (Source) de Control Set 1 sur MW (Molette de Modulation) et le paramètre Dest (Destination) sur ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth) (Profondeur de la modulation de hauteur de l'OFB de l'élément). Ensuite, définissez également le paramètre Src de Control Set 2 sur MW, mais réglez le paramètre Dest sur ELM PAN (Element Pan) (Panoramique élément). Il vous faudra également spécifier l'élément à contrôler ainsi que la profondeur (le degré) du contrôle. Dans cet exemple, lorsque vous déplacez la molette de modulation vers le haut, la modulation de la hauteur de ton augmente en conséquence et l'élément est balayé de gauche à droite. De cette façon, vous pouvez modifier le son de plusieurs façons différentes, simplement en ajustant un contrôleur unique.



■ Utilisation de plusieurs sources pour contrôler une destination

Pour poursuivre l'exemple exposé plus haut, créez maintenant un autre jeu de commandes où Src est défini sur FC (Foot Controller, commande au pied) et Dest sur ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth) (Profondeur de la modulation de hauteur de l'OBF de l'élément). A nouveau, spécifiez l'élément à contrôler ainsi que la profondeur du contrôle.

Maintenant, la modulation de hauteur est affectée aussi bien à la molette de modulation qu'à la commande au pied. En d'autres termes, vous pouvez également affecter plusieurs contrôleurs Src à chaque paramètre Dest.



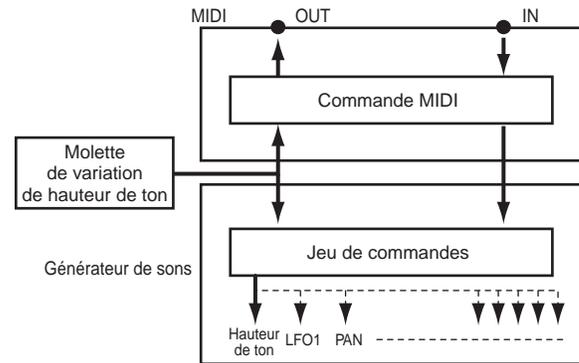
En affectant les six jeux de commandes, vous obtenez un degré de contrôle en temps réel des sons du synthétiseur stupéfiant.

■ Jeux de commandes et commande MIDI externe

Dans un jeu de commande, les contrôleurs sont affectés aux paramètres internes du synthétiseur. Cependant, certains contrôleurs sont conçus à l'origine dans un but précis, et envoient des messages MIDI prédéfinis de changement de commande à chaque utilisation, sans tenir compte des affectations de jeux de commandes définies à l'intérieur du synthétiseur.

Par exemple, la molette de variation de ton, la molette de modulation et la modification ultérieure du clavier sont conçus à l'origine pour contrôler la variation du ton, la modulation et la modification ultérieure. Par conséquent, lorsque vous utilisez ces contrôleurs, des informations de variation de ton, de modulation et de modification ultérieure sont automatiquement envoyées vers la borne MIDI Out.

Admettons que le paramètre Pan est affecté à la molette de variation de hauteur de ton dans un jeu de commandes. A présent, lorsque vous manipulez la molette de variation de hauteur de ton, le générateur de sons interne du synthétiseur balaie le son ; mais, en même temps, les messages initiaux de variation de hauteur de ton prédéfinis sont envoyés à la sortie MIDI.



Les contrôleurs peuvent également envoyer des messages MIDI de changement de commande pour contrôler les paramètres des appareils MIDI externes. Ces affectations peuvent être définies dans le mode Utility.

NOTE Comme la molette de variation de hauteur de ton, la molette de modulation et la modification ultérieure du clavier sont prédéfinies avec des commandes MIDI spécifiques, aucun autre numéro de changement de commande MIDI ne peut leur être affecté.

Vous pouvez également configurer un contrôleur de manière à ce qu'il envoie un type de message de contrôle au générateur de sons interne du synthétiseur et un autre type à la sortie MIDI Out.

Par exemple, dans un jeu de commandes vous pourriez affecter de la résonance au bouton attribuable [1]. Puis, dans le mode Utility, vous pourriez affecter le numéro de changement de commande 1 (modulation) au même bouton. A présent, lorsque vous tournez le bouton, la résonance est appliquée au soin du générateur de sons interne, tandis que des informations sur la modulation sont envoyées en même temps à l'appareil MIDI externe connecté à la sortie MIDI Out.

Morceau et motif (mode séquenceur)

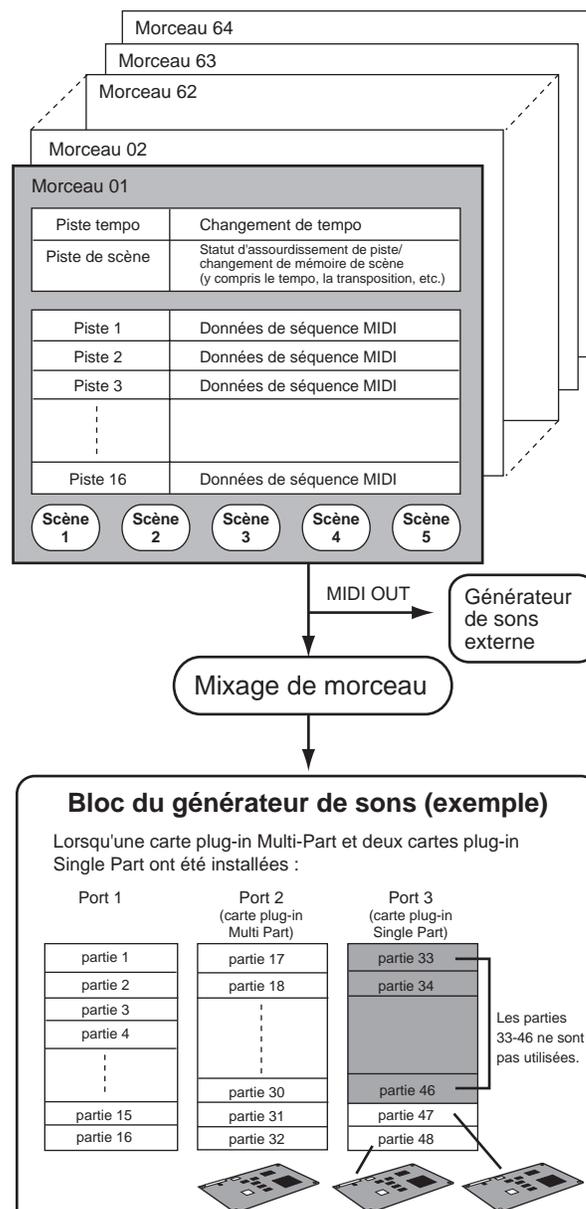
.....
Fonctionnement de base (page 67) · Référence (pages 177, 215)

Les morceaux et les motifs sont des données de séquence MIDI constituées de 16 pistes.

- Un morceau du MOTIF est en fait identique à un morceau d'un séquenceur et la reproduction s'interrompt automatiquement à la fin des données enregistrées.
- Dans le MOTIF, le terme « motif » fait référence à un motif relativement court — disons, de 4 à 16 mesures (jusqu'à 256 mesures) — qui est utilisé pour la reproduction en boucle. Par conséquent, lorsque la reproduction du motif débute, elle se poursuit jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche [■] (Stop). Le MOTIF propose une variété de données de phrase prédéfinies qui sont utilisées comme matériau de base dans la création de motifs.

Structure de la piste du morceau

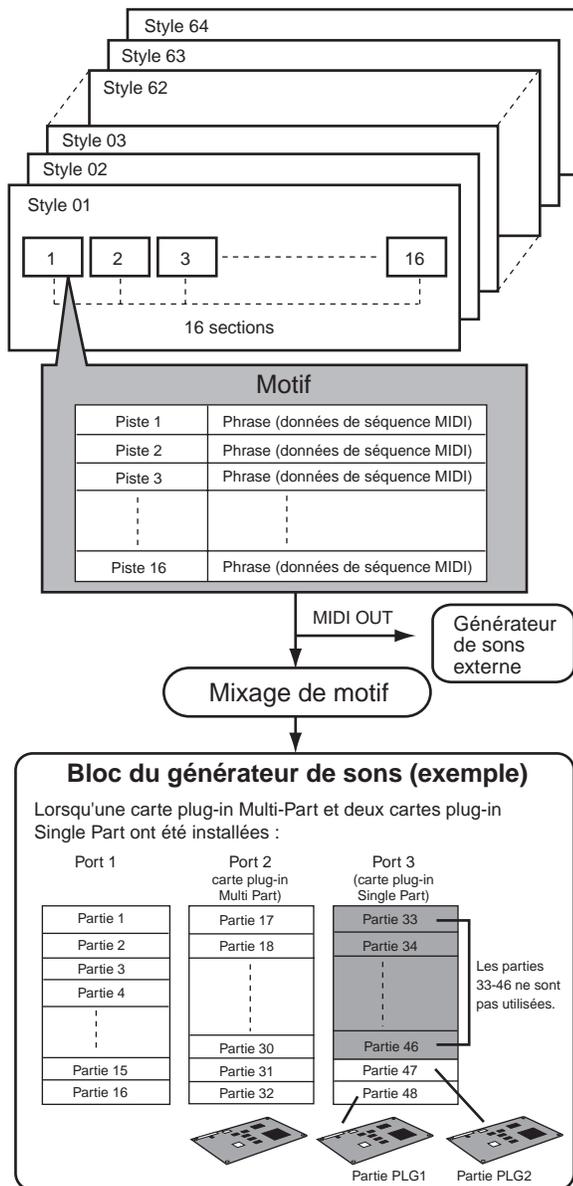
L'illustration suivante montre la structure de la piste d'un morceau. Les morceaux sont créés en enregistrant des données MIDI sur des pistes individuelles.



La reproduction de morceau utilise jusqu'à 16 parties (parmi celles présentées ci-dessus).

Structure de la piste du motif

Les motifs sont constitués de phrases (comme illustré ci-dessous) et peuvent être créés en enregistrant des données MIDI pour chaque piste et en arrangeant librement les différentes phrases (prédéfinies/utilisateur).



La reproduction de motif utilise jusqu'à 16 parties (parmi celles présentées ci-dessus).

■ Style et section

Un motif est constitué d'un « style » (style musical) et d'une « section » (variation de motif). Vous pouvez reproduire le motif en sélectionnant un style et sa section.

■ Phrase

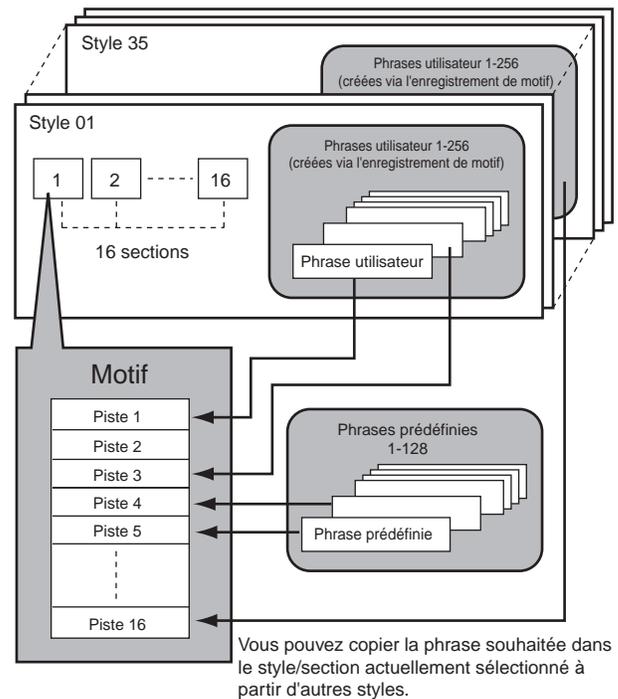
Il s'agit des données de séquence MIDI de base — et de la plus petite unité — utilisée pour créer un motif. Une « phrase » est une phrase de motif musical pour un instrument unique, telle qu'un motif de rythme pour la partie rythmique, une ligne de basse pour la partie à la basse et des accords d'accompagnement pour la partie à la guitare. Le MOTIF propose 128 motifs prédéfinis et offre

l'espace mémoire nécessaire à 256 de vos propres phrases utilisateur originales.

Création de motifs via la fonction Patch (motif)

Guide de démarrage rapide (page 105) - Référence (page 219)

La fonction Patch vous permet de créer un style « composite » en combinant différentes phrases choisies parmi les phrases prédéfinies et utilisateur, comme illustré ci-dessous.



Pistes MIDI et pistes d'échantillons

Les pistes des morceaux/motifs (1 - 16) du MOTIF sont divisées en deux groupes : les pistes MIDI et les pistes échantillons.

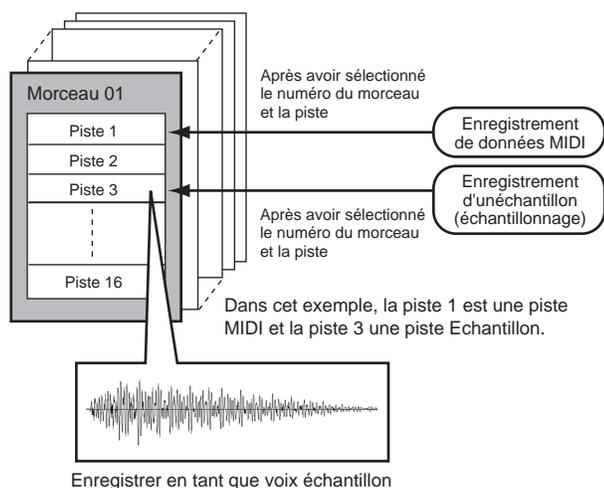
■ Pistes MIDI

Il s'agit de pistes sur lesquelles les données de performance (utilisées pour reproduire les voix internes ou plug-in) sont enregistrées en tant que données MIDI. Elles correspondent aux pistes de séquence sur un séquenceur MIDI.

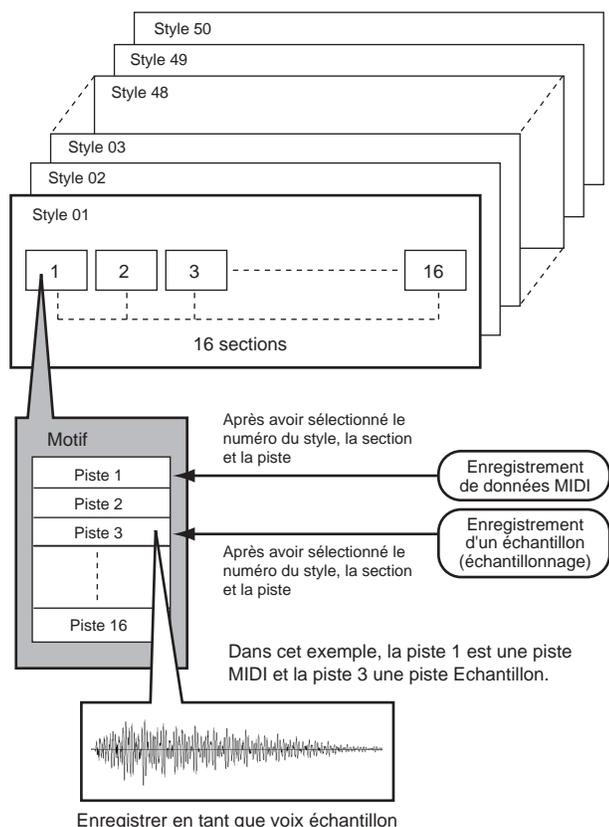
■ Pistes échantillons — avec des voix échantillons

Les voix qui sont automatiquement créées et enregistrées à l'aide de la fonction Sampling (page 58) dans le mode de séquenceur (Song/Pattern) sont appelées « voix échantillons ». Les pistes utilisant ces voix échantillons sont appelées pistes « échantillons », afin de les distinguer des pistes MIDI.

Les voix échantillons sont enregistrées en tant que voix d'origine, spécifiques pour chaque morceau ou style. Cela signifie que vous ne pouvez pas prendre une voix échantillon appartenant à un morceau ou style et l'utiliser dans un autre morceau ou style. Pour plus de détails sur les voix échantillons et la fonction Sampling, reportez-vous à la page 233.



Enregistrer en tant que voix échantillon



Enregistrer en tant que voix échantillon

Méthode d'enregistrement de piste MIDI

Gardez les explications suivantes à l'esprit tandis que vous enregistrez vos morceaux/motifs utilisateur.

■ Enregistrement en temps réel et enregistrement pas à pas

Dans l'enregistrement en temps réel, le MOTIF fonctionne de la même manière qu'un magnétophone : il enregistre les données de performance au moment où elles sont reproduites. Cela vous permet de capturer toutes les nuances d'une véritable performance.

Dans l'enregistrement pas à pas, vous pouvez composer votre performance en « écrivant » un événement à la fois. Il s'agit d'une méthode d'enregistrement pas à pas, qui ne se fait pas en temps réel — elle est similaire à la transposition d'une partition de musique sur papier.

■ Remplacement et surimpression (morceau/motif)

● Remplacement

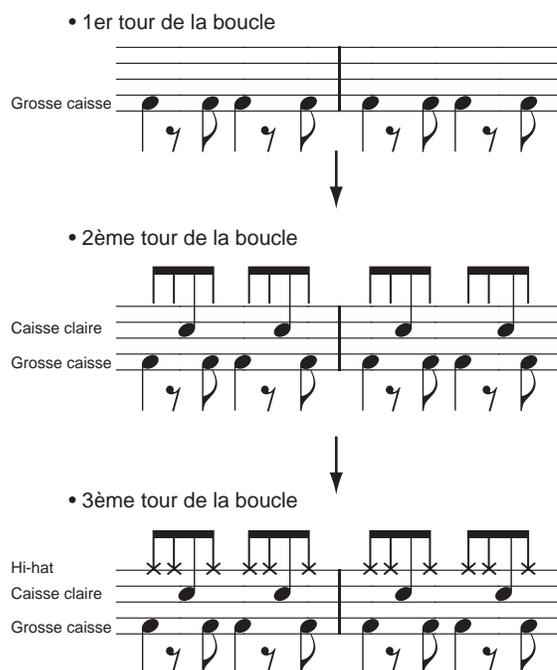
Vous pouvez utiliser cette méthode si vous voulez remplacer une piste déjà enregistrée par de nouvelles données. Le premier enregistrement est perdu et le nouveau prend sa place.

● Surimpression

Vous pouvez utiliser cette méthode si vous voulez ajouter plus de données à une piste contenant déjà des données. Le premier enregistrement est conservé et le nouveau vient s'y ajouter. Cette méthode, associée à l'enregistrement en boucle (ci-dessous), vous permet de créer une phrase complexe.

■ Enregistrement en boucle (motif)

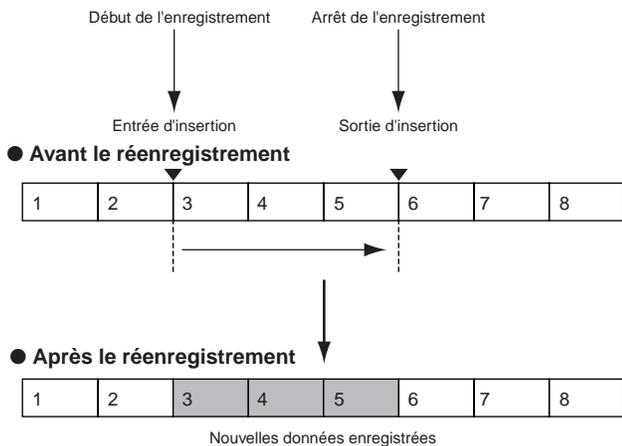
Le motif répète le motif de rythme de plusieurs mesures (4 à 16 mesures) en « boucle » et son enregistrement s'effectue également grâce à des boucles. Cette méthode est idéale lorsque vous enregistrez une phrase de motif à l'aide de la méthode de surimpression (ci-dessus). Comme le montre l'exemple ci-dessous, les notes que vous enregistrez sont reproduites depuis la dernière répétition (boucle), ce qui vous permet d'enregistrer tout en écoutant ce qui a été enregistré précédemment.



NOTE L'enregistrement en boucle ne peut être utilisé qu'avec l'enregistrement en temps réel.

■ Début/fin d'insertion (morceau)

Vous pouvez utiliser cette méthode lorsque vous voulez réenregistrer sur une portion spécifique de la piste uniquement. Dans ce cas, vous devez définir les points de départ et de fin avant de lancer le réenregistrement. Dans l'exemple des huit mesures ci-dessous, seules les mesures allant de la troisième à la cinquième mesure sont enregistrées.



NOTE L'enregistrement avec début/fin d'insertion ne peut être utilisé qu'avec l'enregistrement en temps réel.

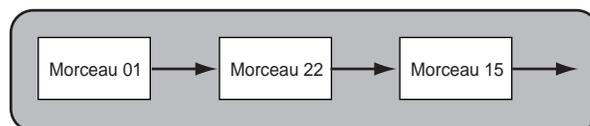
NOTE Veuillez noter que la méthode de début/fin d'insertion remplace (détruit) les données d'origine contenues dans la portion définie.

Méthode d'enregistrement de piste échantillon (échantillonnage)

Voir page 58.

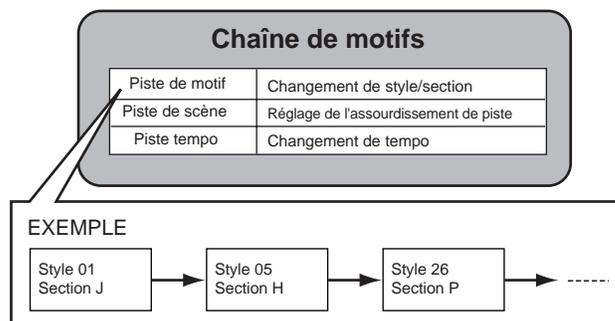
Chaîne de morceaux

Cette fonction vous permet d'« enchaîner » des morceaux pour une reproduction séquentielle automatique. Le MOTIF vous permet de créer des données pour une chaîne de morceaux.



Chaîne de motifs

Une chaîne de motif vous permet de relier plusieurs motifs différents pour faire un seul morceau. Vous pouvez demander au MOTIF de changer automatiquement des styles et des sections en créant préalablement des chaînes de motifs de cette façon. Vous pouvez également les utiliser lorsque vous créez des morceaux reposant sur un certain motif, car les chaînes de motifs créées peuvent être converties en un morceau. Le MOTIF vous permet de créer des données pour une chaîne de motifs.



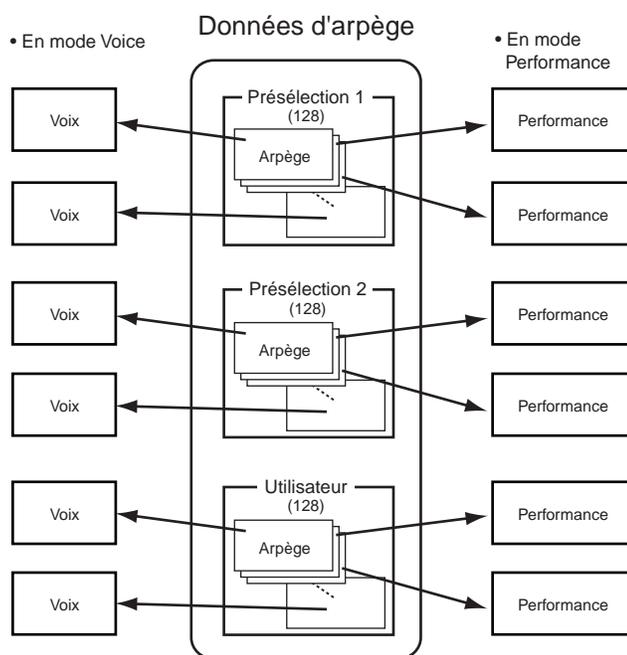
Arpège

Guide de démarrage rapide (page 91) - Référence (page 128)

Cette fonction déclenche automatiquement des phrases d'arpège prédéfinies, en fonction des notes que vous jouez. La fonction Arpeggio est particulièrement adaptée aux genres musicaux tels que la techno et la dance. Vous pouvez affecter les types d'arpège souhaités à chaque voix/performance et ajuster le tempo. Vous pouvez également régler la méthode de reproduction des arpèges, la plage de vélocité et les effets de reproduction afin de créer vos propres groove d'origine. Qui plus est, la reproduction des arpèges peut être envoyée via la sortie MIDI Out.

Structure des arpèges

L'illustration suivante montre la structure des arpèges.



Chaque arpège peut être affecté à chacune des voix/performances.

Quatre types de reproduction des arpèges

Les types d'arpège se répartissent entre les quatre catégories suivantes.

■ Séquence

Crée une phrase d'arpège générale, principalement des phrases d'une octave vers le haut ou vers le bas.

■ Phrase

Crée des phrases plus musicales que la séquence. En partant de la « techno », il existe des phrases pour une grande variété de genres musicaux et pour la création de pistes d'accompagnement pour la guitare, le piano et d'autres instruments.

■ Motif de batterie

Crée des phrases de type motif de batterie. Chaque note produit le même motif de batterie. L'utilisation de ce type est idéale avec les sons de batterie et de percussion.

■ Commande

Crée des modifications sonores via la séquence de données de changement de commande. Aucune donnée de note n'est créée.

Morceau/motif et arpège

■ Enregistrement d'arpèges dans un morceau/motif

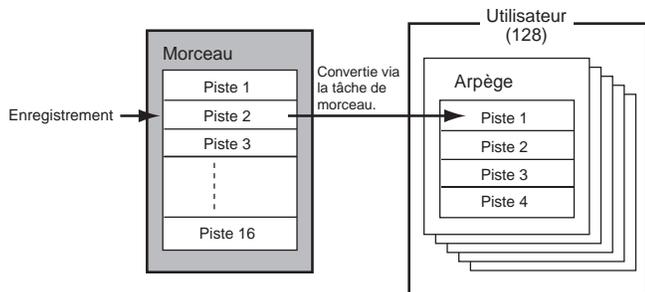
Vous pouvez enregistrer des données d'arpège dans un morceau ou un motif. Les données de note réelles de l'arpège sont enregistrées telles quelles sur une piste spécifique du morceau/motif au cours de l'enregistrement, lorsque vous réglez Arpeggio Record (Enregistrement d'arpège) sur ON.

■ Activation/désactivation de l'arpège au cours de la reproduction du morceau/motif

Le paramètre Arpeggio On/Off peut être réglé individuellement pour chaque partie d'un morceau/motif. Tout comme lorsque vous reproduisez des arpèges manuellement au clavier, cela a pour effet d'insérer des arpèges dans la reproduction des données de séquence du morceau/motif.

Création d'arpèges utilisateur

En fait, il n'y a pas de fonction directe pour enregistrer des arpèges. Vous devez d'abord enregistrer une phrase sur une piste de morceau. Puis, vous devez utiliser la fonction Song Job appropriée pour convertir les données en données d'arpège.



NOTE Les données d'arpège comprennent quatre piste. Cependant, la conversion des données avec Song Job ne se fait que sur une seule piste à la fois.

Piste maître (mode Master)

Guide de démarrage rapide (page 93) - Référence (page 268)

Le MOTIF possède une telle variété de caractéristiques, fonctions et opérations différentes qu'il peut s'avérer difficile de localiser et d'appeler la caractéristique dont vous avez besoin. C'est là que la fonction Master entre en jeu. Vous pouvez l'utiliser pour mémoriser les opérations les plus fréquemment utilisées dans chaque mode et les appeler instantanément chaque fois que vous en avez besoin en appuyant sur une seule touche. Le MOTIF vous permet d'enregistrer au total 128 réglages de piste maître utilisateur.

N° piste maître	Exemples de réglage	
Piste maître 001	Mode Voice	Numéro de voix 102
Piste maître 002	Mode Voice	Numéro de voix 88
Piste maître 003	Mode Performance	N° de performance 043 *Sélecteur Zone Off
Piste maître 004	Mode Performance	N° de performance 059 *Sélecteur Zone Off
Piste maître 005	Mode Performance	N° de performance 077 *Sélecteur Zone On
Piste maître 006	Mode Performance	N° de performance 093 *Sélecteur Zone On
Piste maître 007	Mode Song	Morceau 018
Piste maître 008	Mode Song	Morceau 008
Piste maître 009	Mode Pattern	Motif 014
Piste maître 010	Mode Pattern	Motif 029
⋮		
Piste maître 128	Mode Song	Morceau 035

- Zone(*) est uniquement disponible lorsque vous spécifiez « Voice » ou « Performance » dans l'afficheur de la mémoire en mode Master Play et que vous enregistrez les réglages dans une piste maître utilisateur. Vous trouverez plus de détails dans la suite.
- Des paramètres autres que ceux présentés ci-dessus (par exemple, des réglages de bouton/c curseur) peuvent être enregistrés. Reportez-vous à la page 273 pour plus de détails.

Gardez à l'esprit que les réglages que vous enregistrez sur une piste maître utilisateur du mode Voice/Performance diffèrent de ceux que vous pouvez enregistrer dans le mode Song/Pattern. Les principales différences sont les suivantes :

● Enregistrement des réglages dans le mode Song/Pattern

En général, vous pouvez enregistrer des numéros de morceaux spécifiques dans le mode Song et des numéros de motifs dans le mode Pattern.

NOTE Les opérations et réglages des modes File, Utility et Sampling ne peuvent pas être enregistrés sur une piste maître utilisateur.

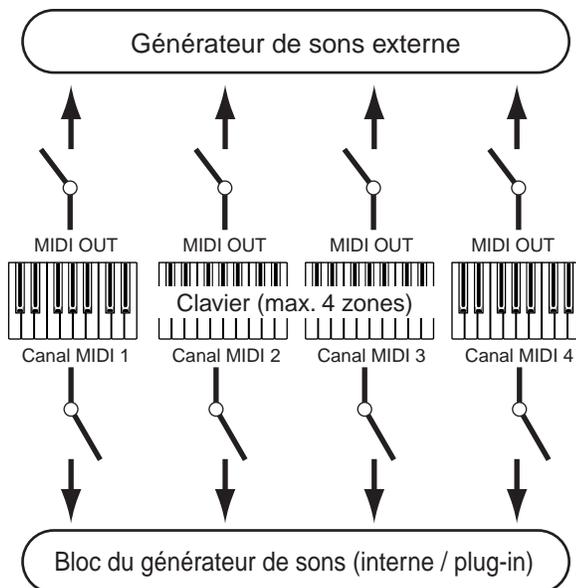
● Enregistrement des réglages dans le mode Voice/Performance

En plus de numéros de voix ou de performance spécifiques, vous pouvez également enregistrer des fonctions générales du clavier — telles que les réglages Zone, dans lesquels le clavier du MOTIF peut être divisé jusqu'en quatre zones différentes.

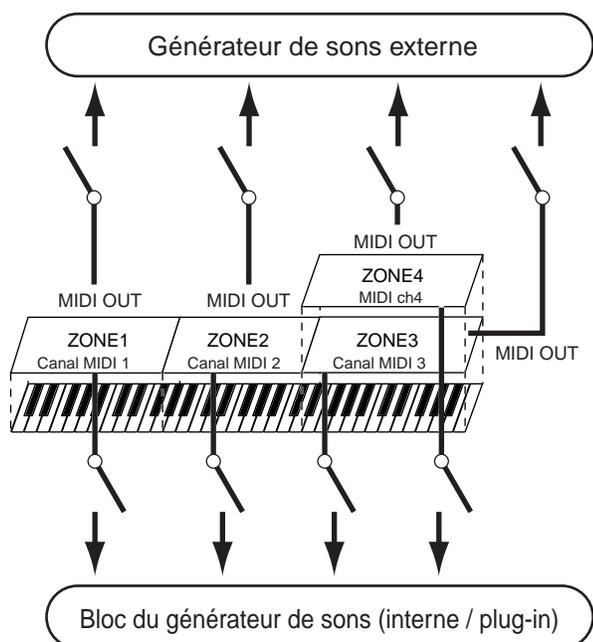
Quatre zones (mode Voice Performance)

Dans le mode Voice Performance, le clavier peut être divisé en quatre zones distinctes maximum (comme illustré ci-dessus) — chacune avec son propre réglage de canal MIDI. De cette façon, vous pouvez utiliser un clavier unique pour contrôler plusieurs parties instrumentales différentes de façon indépendante. De plus, vous pouvez également faire en sorte que ces zones indépendantes contrôlent des canaux différents sur des appareils MIDI connectés.

Vous pouvez régler ces quatre zones et les enregistrer en tant que piste maître utilisateur dans le mode Master.

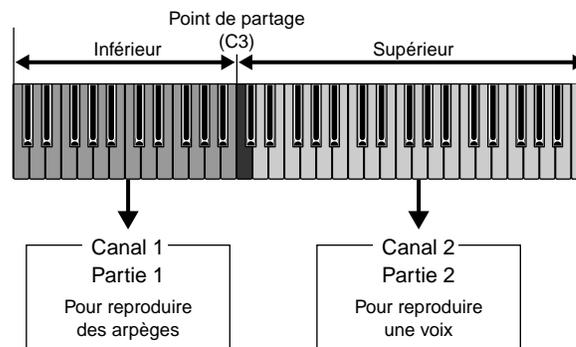


Ces quatre zones peuvent également être configurées comme des « couches » de voix — ce qui vous permet d'avoir plusieurs sons de voix en même temps lorsque vous jouez dans une même zone. (Voir l'exemple ci-dessous.)



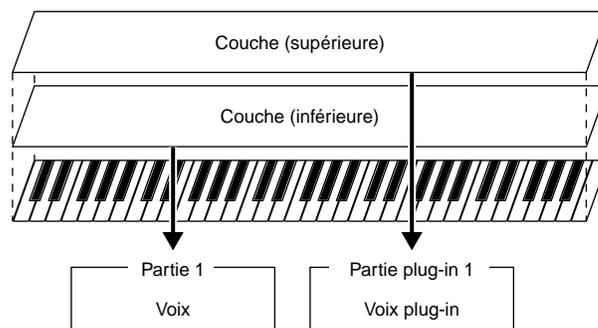
■ Partage

Vous pouvez utiliser les réglages Zone pour créer un « partage » — qui divise le clavier en deux plages de touches au niveau d'une note spécifique (point de partage). Dans l'exemple ci-dessous, le clavier est partagé au niveau de C3 ; la plage inférieure est utilisée pour déclencher des arpèges et la plage supérieure pour reproduire une voix de façon conventionnelle.



■ Couche

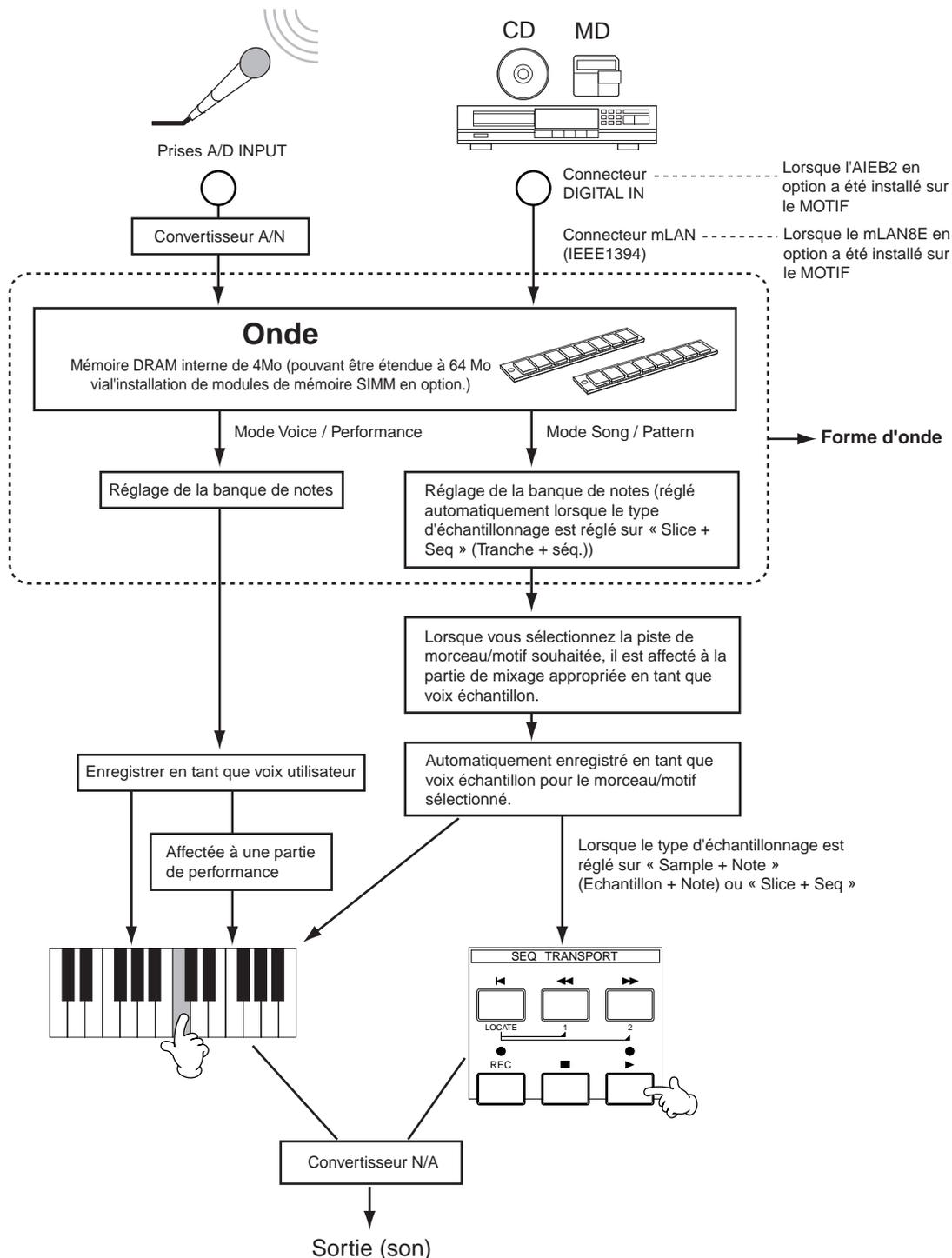
Vous pouvez également utiliser les réglages Zone pour créer une « couche » — dans laquelle le clavier est utilisé pour reproduire deux parties différentes en même temps et à l'unisson. Dans l'exemple ci-dessous, le clavier reproduit deux voix à l'unisson — l'une est une voix interne et l'autre une voix plug-in.



Echantillonnage

Guide de démarrage rapide (page 99) - Référence (page 233)

L'échantillonnage est fonction puissante qui vous permet d'introduire vos propres sons enregistrés — voix, instrument, rythme, effets sonores spéciaux, etc. — dans le système du MOTIF et de reproduire ces sons comme n'importe quel autre son du MOTIF. Les données de forme d'onde individuelles du MOTIF sont appelées « échantillon ». Le diagramme suivant montre la structure de l'échantillonnage.



Structure de base

Données créées par échantillonnage

Quel que soit le mode, les données brutes échantillonnées sont évidemment les mêmes. Divers paramètres diffèrent toutefois, en fonction du mode ou des réglages choisis. Voici une brève explication des types de données créés à l'aide de la fonction d'échantillonnage.

● Données d'échantillonnage communes à tous les modes

● Onde (données échantillons)

Il s'agit des données audio brutes enregistrées dans la mémoire du MOTIF lors de l'échantillonnage. Pour plus de détails sur les ondes, reportez-vous à la page 44.

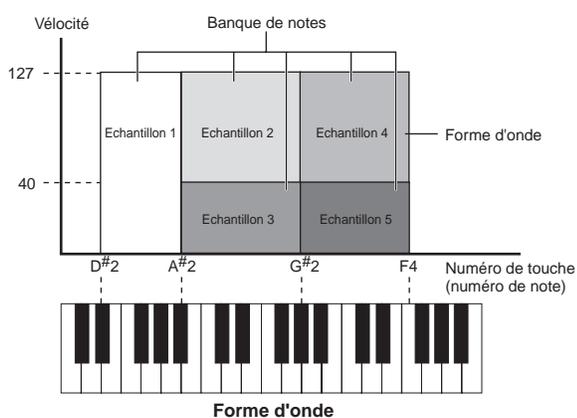
● Banque de notes

La plage de notes et la plage de vélocité auxquelles l'échantillon est affecté sont appelées banque de notes.

● Forme d'onde

Le groupe de banques de notes auxquelles les données échantillons sont affectées est appelé forme d'onde.

Pour avoir une idée plus claire des explications ci-dessus, reportez-vous à l'illustration suivante. Dans celle-ci, la forme d'onde est constituée de cinq échantillons, affectés à une plage de notes allant de D#2 à F4, dans cinq banques de notes.



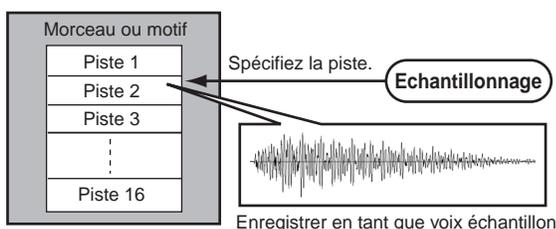
● Données créées par échantillonnage dans le mode Voice/Performance

● Voix utilisateur

Les données échantillons d'ondes enregistrées ou importées dans le MOTIF ne peuvent pas être reproduites directement. Elles doivent d'abord être sauvegardées en tant que voix utilisateur qui, lorsqu'elles sont sélectionnées, peuvent être reproduites à partir du clavier ou du séquenceur. Ces voix utilisateurs peuvent également être affectées en tant que parties de performance — tout comme pour les voix prédéfinies.

● Données créées par échantillonnage dans le mode Song/Pattern

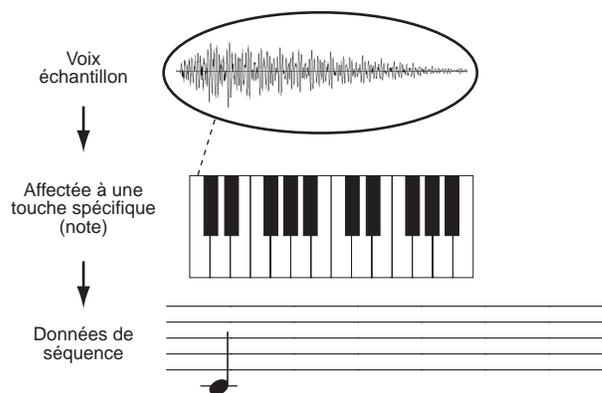
● Voix échantillon



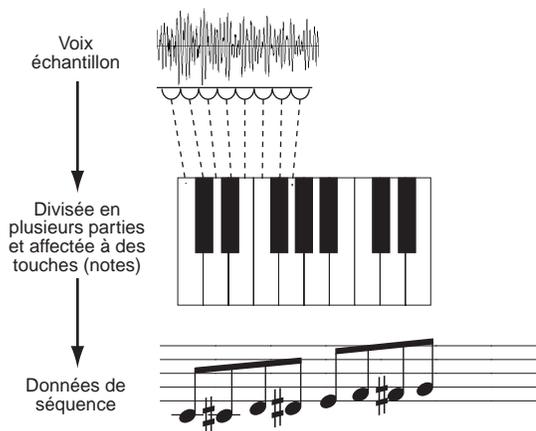
Les voix qui sont automatiquement enregistrées lors de l'échantillonnage dans le mode Song/Pattern sont appelées « voix échantillons ». Ces voix échantillons peuvent être affectées à des parties instrumentales correspondant à la piste qui a été affectée dans l'afficheur Sampling Setup (Configuration de l'échantillonnage) et peuvent être entendues lorsque des données de voix/motif sont reproduites. Les voix échantillons sont des voix originales, spécifiques du morceau/motif qui a été sélectionné lors de l'échantillonnage. A cause de cela, vous ne pouvez pas prendre une voix échantillon appartenant à un morceau ou motif et l'utiliser dans un autre morceau ou motif. Par essence, les données des voix échantillon sont les mêmes que les données des voix normales ou de batterie, si ce n'est que vous ne pouvez pas sélectionner des voix échantillons dans le mode Voice ou Performance. (Vous POUVEZ toutefois sélectionner l'onde de la voix échantillon dans le mode Voice Edit.)

● Données de note (lorsque le type d'échantillon est réglé sur « Sample + Note »)

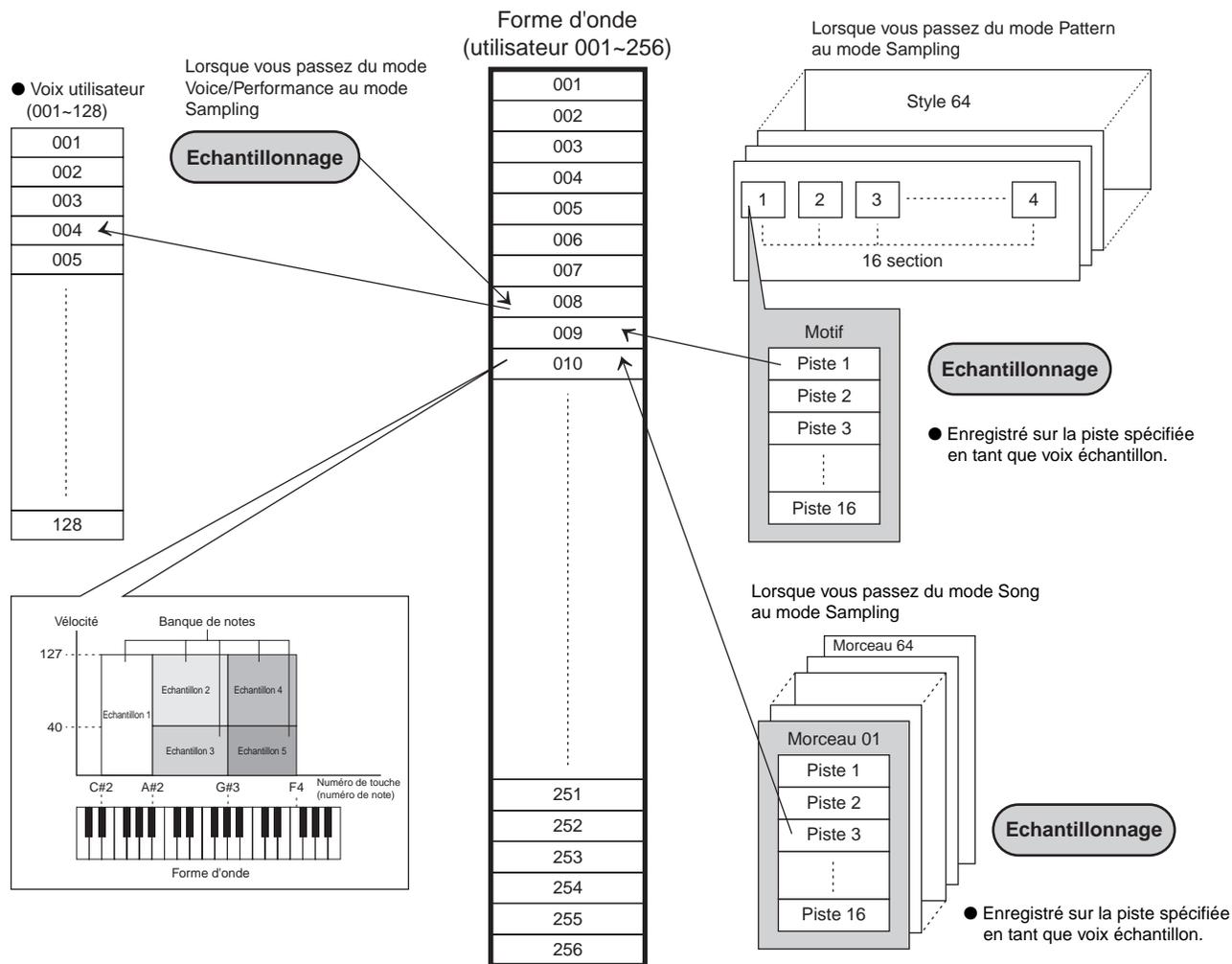
Cela permet non seulement d'enregistrer l'onde échantillonnée en tant que voix échantillon dans le mode Song/Pattern, mais également de l'enregistrer sur la piste du séquenceur qui lui est affectée.



● Banque de notes et données de séquence en fonction d'une phrase audio (lorsque le type d'échantillon est réglé sur « Slice + Seq »)



Voix utilisateur/voix échantillons et forme d'onde



NOTE Lorsque vous utilisez la fonction Sampling, des échantillons sont enregistrés dans les formes d'onde de destination par ordre numérique, en partant du numéro de forme d'onde le plus petit.

NOTE Vous pouvez affecter jusqu'à 128 banques de notes à une même forme d'onde. Le MOTIF vous permet de créer jusqu'à 8192 banques de notes.

NOTE Vous pouvez sélectionner et vérifier les 256 formes d'onde mentionnées ci-dessus à partir de l'afficheur Oscillator du mode Voice Element Edit (page 137).

Trois méthodes de lancement de l'enregistrement d'échantillons

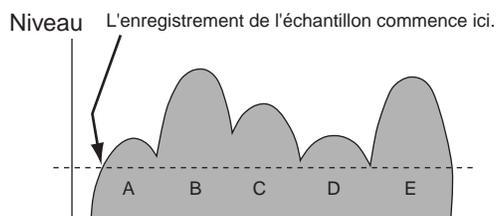
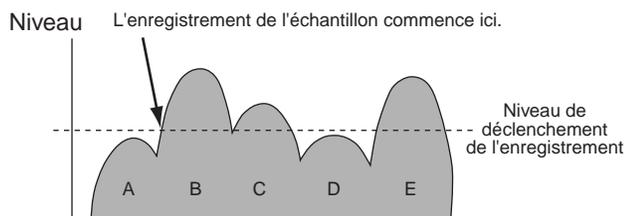
Vous pouvez lancer l'enregistrement d'échantillons à l'aide de l'une des trois méthodes suivantes. Cette section couvre les méthodes de lancement de l'enregistrement d'échantillons correspondant aux modes de déclenchement disponibles. Pour plus d'informations sur le réglage du mode de déclenchement, reportez-vous à la page 237.

■ Lorsque le mode de déclenchement est réglé sur « Manual » (Manuel) :

Quel que soit le mode sélectionné, l'échantillonnage débute dès que vous appuyez sur la touche [F6] (REC) dans l'afficheur Sampling Setup (page 236). L'échantillonnage est également lancé indépendamment du statut de reproduction/arrêt du morceau/motif.

■ Lorsque le mode de déclenchement est réglé sur « Level » :

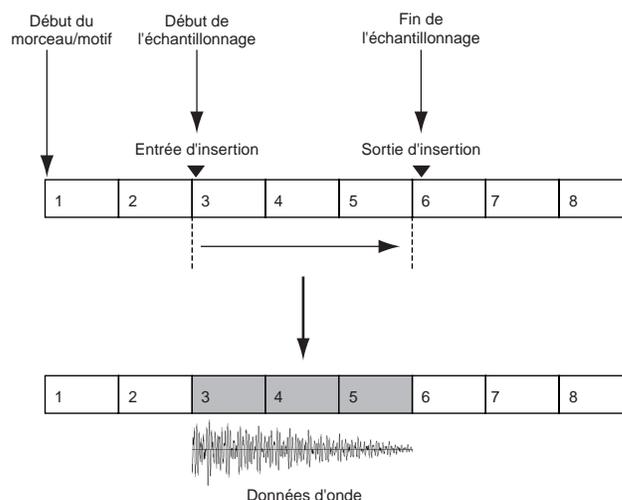
Une fois que vous avez appuyé sur la touche [F6] (REC) de l'afficheur Sampling Setup (dans n'importe quel mode), l'échantillonnage débute dès qu'un signal audio suffisamment fort est reçu. Le seuil de ce démarrage déclenché par un signal audio est appelé niveau de déclenchement (expliqué dans l'illustration ci-dessous).



Comme vous pouvez le voir, plus le réglage Trigger Level (Niveau de déclenchement) est élevé, plus le signal audio d'entrée doit être fort pour déclencher l'échantillonnage. D'un autre côté, si le niveau de déclenchement est réglé sur une valeur trop faible, un bruit léger pourrait déclencher l'échantillonnage par inadvertance. L'échantillonnage est également lancé indépendamment du statut de reproduction/arrêt du morceau/motif.

■ Lorsque le mode de déclenchement est réglé sur « Meas » (Mesure) :

Une fois que la touche [F6] (REC) est enfoncée dans l'afficheur Sampling Setup (page 236), le démarrage et l'arrêt de l'échantillonnage sont liés à la reproduction du morceau/motif. Ce réglage est uniquement disponible lorsque le mode Song/Pattern et le type d'enregistrement (Rec Type) sont réglés sur « Slice + Seq » ou « Sample + Note ».

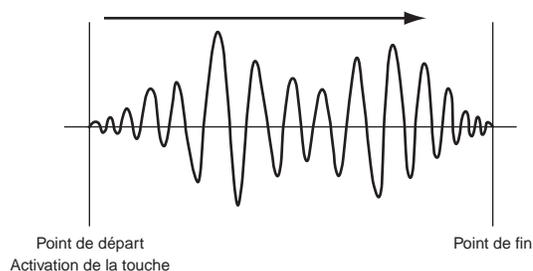


Types de reproduction d'échantillons

Les échantillons peuvent être reproduits de l'une des trois manières suivantes.

■ Reproduction unique

Lorsque vous appuyez sur une note du clavier, l'échantillon est reproduit du début à la fin une seule fois. Ce type de reproduction est fréquemment utilisé pour les sons de batterie et de percussion.

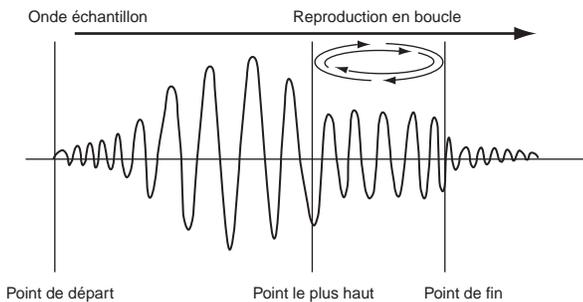


■ Boucle

Ce type est avant tout utilisé pour créer de longs sons continus, tels que les cuivres et les cordes, ou des instruments avec une chute longue par nature, comme le piano. Une partie de l'échantillon proche de la fin est jouée en boucle pour reproduire un long maintien ou une longue chute.

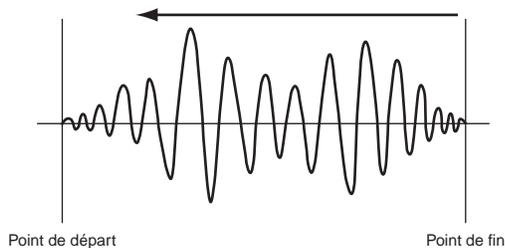
Lorsque vous appuyez sur une note du clavier, l'échantillon est reproduit du début à la fin. Il revient ensuite au point de départ de la boucle et est de nouveau joué jusqu'à la fin et ce, jusqu'à ce que vous relâchiez la note. Dans les instruments de musique en général, la partie caractéristique du son (la section d'« attaque ») se situe généralement au début, juste après le point de départ. Après cela, le son ne varie pas vraiment tant que la note est maintenue ; vous pouvez définir le point de boucle et le point de fin à l'une ou l'autre extrémité de cette section. Lorsque vous reproduisez un échantillon d'un instrument qui a été mis en boucle de cette façon, la section d'attaque du son est reproduite une seule fois, puis la section en boucle est reproduite indéfiniment jusqu'à ce que vous relâchiez la note. Les boucles vous permettent également de créer des sons d'instruments corrects sans utiliser trop de mémoire.

Vous pouvez régler chaque point dans le mode Sampling. Comme le MOTIF peut afficher l'entièreté de l'image des données audio échantillonnées dans l'afficheur LCD (des fonctions de zoom sont disponibles), vous pouvez éditer les points de boucle visuellement — ce qui rend l'édition de l'échantillon précise et facile.



■ Inversion

Lorsque vous appuyez sur une note du clavier, l'échantillon est reproduit de la fin au début une seule fois. Cela s'avère utile pour créer des sons inversés de cymbales ainsi que d'autres effets spéciaux.



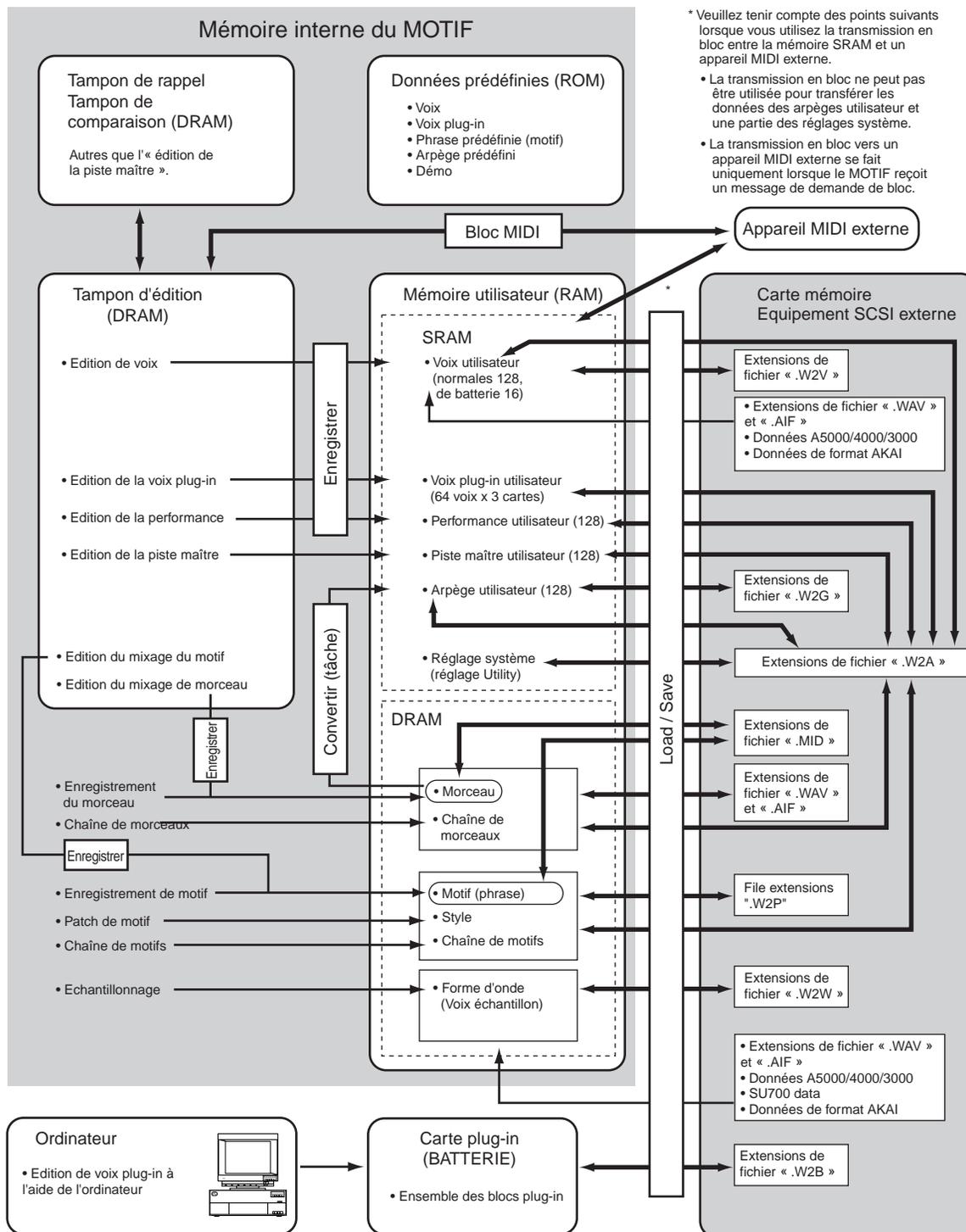
Mémoire interne et gestion des fichiers

Guide de démarrage rapide (page 97) - Référence (page 261)

Le MOTIF crée différents types de données, y compris des voix, performances, morceaux et motifs. Dans cette section, nous allons vous apprendre comment enregistrer les différents types de données et utiliser les appareils/supports de mémoire pour les enregistrer.

Structure de la mémoire

Ce diagramme décrit les relations entre les fonctions du MOTIF et la mémoire interne, la carte mémoire et différents appareils/supports de stockage externe.



Structure de base

Mémoire interne

● ROM et RAM

La mémoire ROM (Read Only Memory) est une mémoire spécialement conçue pour la lecture de données et, de ce fait, aucune donnée ne peut y être écrite. C'est à cet endroit que les données prédéfinies de l'instrument sont stockées de façon permanente.

La mémoire RAM (Random Access Memory) permet, pour sa part, la lecture et l'écriture de données. C'est là que sont stockées les données du tampon d'édition et les données créées via l'édition ou l'enregistrement.

● SRAM et DRAM

Le MOTIF utilise deux types différents de RAM, en fonction des conditions de stockage des données : SRAM (RAM statique) et DRAM (RAM dynamique). Les données contenues dans la SRAM y sont conservées indéfiniment, sauf si la puissance de la pile auxiliaire (pile au lithium, page 5) est trop faible. Par contre, les données contenues dans la DRAM sont perdues lorsque l'appareil est mis hors tension. Dès lors, vous devez toujours stocker les données résidant dans la DRAM sur une carte mémoire ou un équipement SCSI externe avant d'éteindre l'appareil.

Tampon d'édition (DRAM) et tampon de rappel (DRAM)

● Tampon d'édition et mémoire utilisateur

Le tampon d'édition est l'emplacement mémoire pour les données éditées appartenant aux types suivants : voix, performance, piste maître, morceau, mixage de morceau et mixage de motif. Les données éditées dans cet emplacement sont stockées dans la mémoire utilisateur.

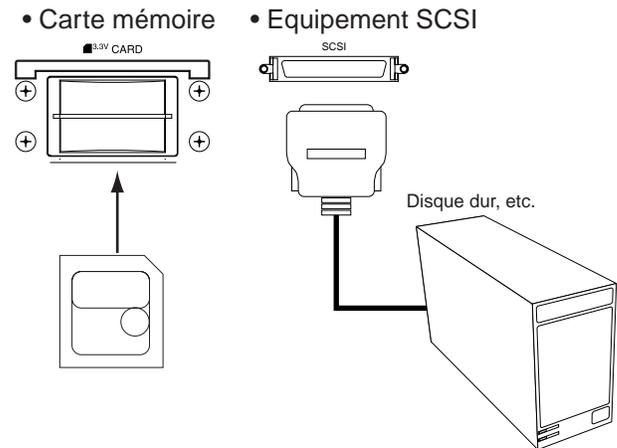
Si vous sélectionnez d'autres voix, performance, piste maître, morceau ou motif, tout le contenu du tampon d'édition est remplacé par les nouvelles données de voix/performance/piste maître/mixage de morceau/mixage de motif sélectionnées. Veillez à enregistrer toutes les données importantes avant de sélectionner une autre voix, etc.

● Tampon d'édition et tampon de rappel

Si vous avez sélectionné une autre voix ou performance sans enregistrer celle que vous étiez en train d'éditer, vous pouvez rappeler vos éditions initiales dans la mesure où le contenu du tampon d'édition est stocké dans la mémoire de sauvegarde. Gardez à l'esprit que le tampon de rappel est uniquement disponible dans les modes Voice et Performance.

Carte mémoire/équipement de stockage SCSI externe

Pour être certain que les données stockées dans la mémoire utilisateur sont conservées, le mieux est de sauvegarder toutes les données importantes sur une carte mémoire ou un équipement SCSI externe de manière à pouvoir les conserver indéfiniment. Reportez-vous à la page 290 pour plus de détails sur la carte mémoire et à la page 27 pour plus de détails sur l'équipement SCSI.



Il y a deux façons différentes d'enregistrer des données créées sur le MOTIF sur une carte mémoire ou un équipement SCSI externe :

- En sauvegardant toutes les données contenues dans la mémoire utilisateur sous la forme d'un fichier unique (avec l'extension « .W2A »).
- En sauvegardant les fichiers séparément d'après leurs fonctions spécifiques (avec les extensions correspondant à chaque type).

Reportez-vous à la page 262 pour plus de détails.

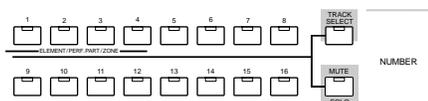
Commande à distance du logiciel séquenceur informatique

Guide de démarrage rapide (page 119) - Référence (page 256)

Lorsque la touche [REMOTE CONTROL ON/OFF] est activée, les touches/contrôleurs suivants permettent de contrôler le transfert du séquenceur et du mixeur de piste audio du logiciel séquenceur informatique connecté au MOTIF.

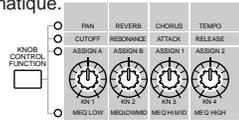
Touche NUMBER [1]~[16]

Ces touches sont utilisées pour sélectionner les pistes correspondantes sur le logiciel séquenceur informatique ou pour activer/désactiver ces pistes, en fonction du statut (activé/désactivé) des touches [TRACK SELECT] et [MUTE].



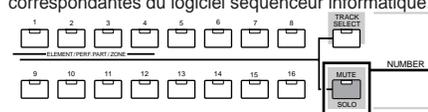
Bouton

Règle le panoramique, le niveau d'envoi de l'effet et l'égaliseur pour chaque piste du séquenceur informatique.



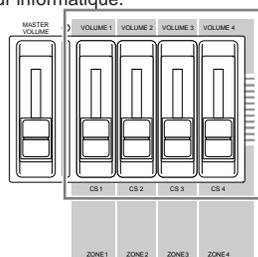
Touche [MUTE]

Lorsqu'elle est activée, les touches NUMBER [1] - [16] sont utilisées pour activer ou désactiver les pistes correspondantes du logiciel séquenceur informatique.



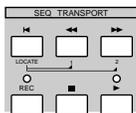
Curseurs de contrôle

Règlent le volume de chaque piste du logiciel séquenceur informatique.



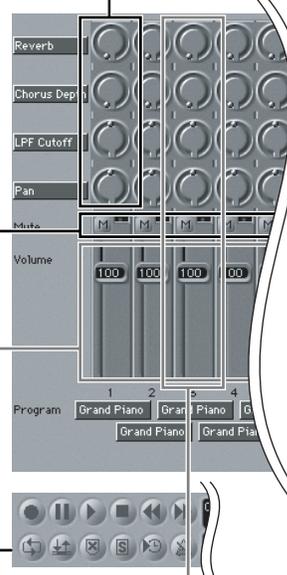
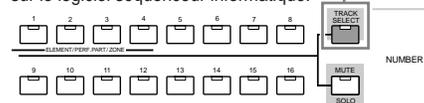
Touches [SEQ TRANSPORT]

Contrôlent les fonctions de transfert du logiciel séquenceur informatique.



Touche [TRACK SELECT]

Lorsqu'elle est activée, les touches NUMBER [1] - [16] sont utilisées pour sélectionner les pistes correspondantes sur le logiciel séquenceur informatique.



Logiciel séquenceur informatique

Les programmes de logiciel séquenceur informatique suivants peuvent être contrôlés à l'aide de la fonction Remote Control du MOTIF.

Windows

Cubase VST/32
Logic Audio Platinum Ver4.6
Cakewalk ProAudio Ver9.0
Pro Tools V5.0

Macintosh

Cubase VST V5.0
Logic Audio Platinum Ver4.6
Pro Tools V5.0

NOTE Les paramètres à contrôler via la fonction Remote Control diffèrent en fonction du logiciel séquenceur informatique. Pour plus de détails, reportez-vous à la section Référence à la page 257.

NOTE Pour certains programmes de logiciel, il peut s'avérer nécessaire d'installer le fichier de configuration présent sur le CD-ROM livré avec l'appareil. Pour plus de détails sur l'installation, reportez-vous au manuel d'installation.

Fonctionnement de base

Dans cette section, nous allons nous intéresser aux conventions fondamentales de fonctionnement du MOTIF. Vous allez apprendre les notions de base — comment sélectionner des modes, appeler les diverses fonctions, modifier les réglages et éditer les valeurs des paramètres. Prenez le temps nécessaire pour vous familiariser avec ces opérations de base de manière à mieux maîtriser cet instrument.

Appel des écrans des opérations

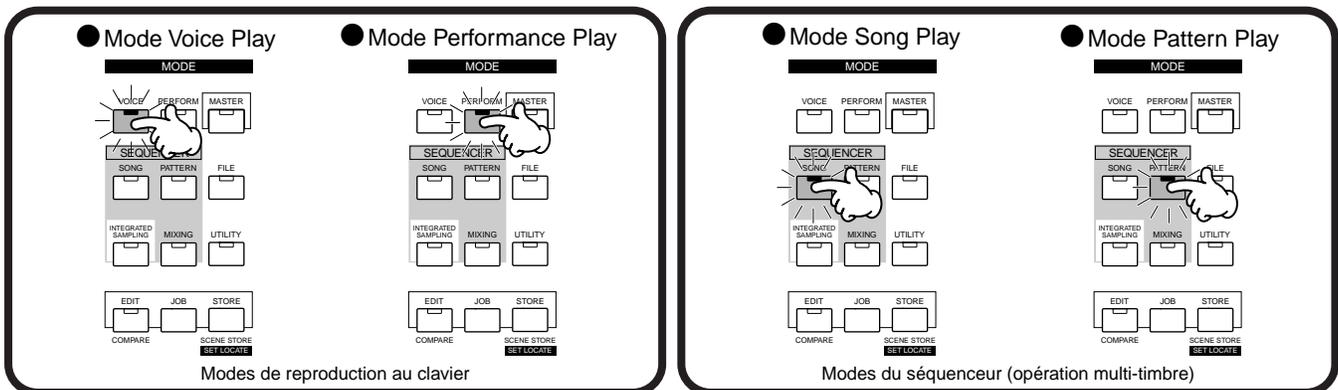
Pour appeler un écran ou un paramètre voulu, commencez par sélectionner un mode, puis un des menus de fonctions du mode. La section ci-dessous vous explique sur quels touches appuyer pour parcourir les divers modes et sous-modes.

Sélection de modes

Le MOTIF est organisé en divers modes, chacun couvrant un ensemble d'opérations et de fonctions différent.

NOTE Pour plus d'informations sur chaque mode, reportez-vous à la page 30.

Quatre principaux modes (modes Play (lecture)) — Voice (Voix), Performance, Song (Morceau), Pattern (Motif)



Pour sélectionner un autre mode, il vous suffit d'appuyer sur la touche du mode correspondant.

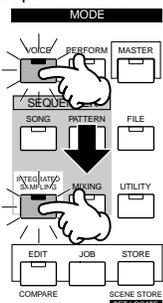
Deux sous-modes — Sampling (Echantillonnage), Utility (Utilitaire)

Les quatre modes principaux (Voice, Performance, Song et Pattern) sont divisés en sous-modes — le mode Sampling et le mode Utility. Ces sous-modes peuvent être sélectionnés dans chacun des modes principaux.

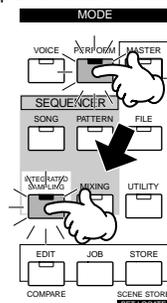
N'oubliez pas que les écrans et paramètres particuliers des modes Sampling et Utility diffèrent en fonction du mode principal qui était actif avant l'appel du sous-mode. Pour plus de détails sur les différences spécifiques, reportez-vous aux explications correspondantes de la section Référence.

● Mode Sampling

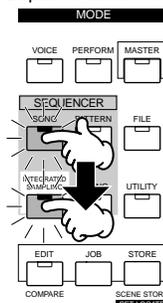
Depuis le mode Voice



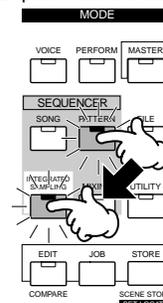
Depuis le mode Performance



Depuis le mode Song



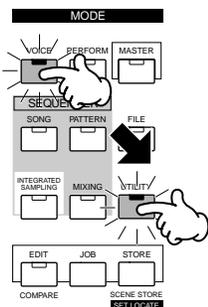
Depuis le mode Pattern



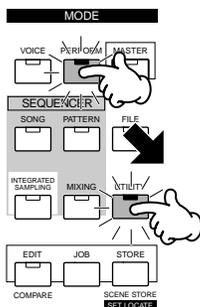
Pour sélectionner un autre mode, il vous suffit d'appuyer sur la touche du mode correspondant.

● Mode Utility

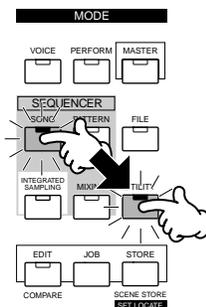
Depuis le mode Voice



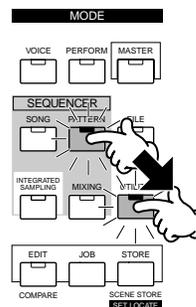
Depuis le mode Performance



Depuis le mode Song



Depuis le mode Pattern



Pour sélectionner un autre mode, il vous suffit d'appuyer sur la touche du mode correspondant.

NOTE Veuillez noter que les écrans et les paramètres diffèrent en fonction des modes actifs avant le passage au mode Sampling/Utility.

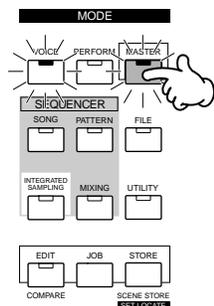
Modes Spéciaux — Mode Master (Piste maître) et mode File (Fichier)

Outre les modes décrits ci-dessus, deux modes spéciaux sont également fournis — le mode Master et le mode File.

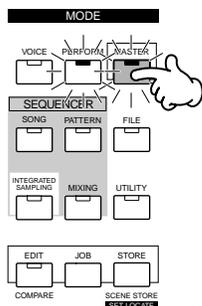
Fonctionnement de base

● Mode Master Play

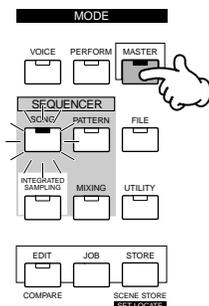
Lorsque la piste maître sélectionnée est réglée sur le mode Voice :



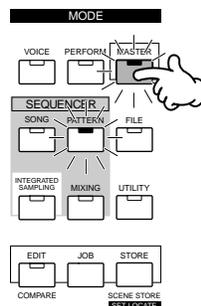
Lorsque la piste maître sélectionnée est réglée sur le mode Performance :



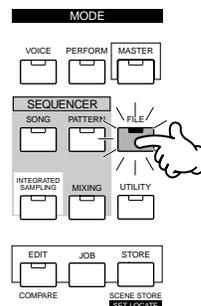
Lorsque la piste maître sélectionnée est réglée sur le mode Song :



Lorsque la piste maître sélectionnée est réglée sur le mode Pattern :



● Mode File

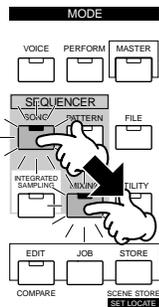


Pour sélectionner un autre mode, il vous suffit d'appuyer sur la touche du mode correspondant.

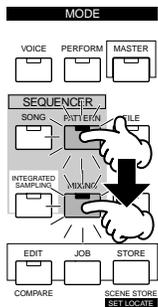
Mode Mixing (Mixage) (dans le mode Song/Pattern)

Les deux modes du séquenceur, Song et Pattern, proposent un mode Mixing spécial.

● Mode Song Mixing



● Mode Pattern Mixing

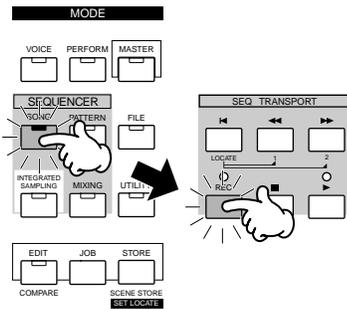


Pour quitter le mode File et sélectionner un autre mode, il vous suffit d'appuyer sur la touche du mode correspondant. (Vous ne pouvez pas utiliser la touche [EXIT] dans ce cas-ci.)

Mode Record (Enregistrement) (dans le mode Song/Pattern et Sampling)

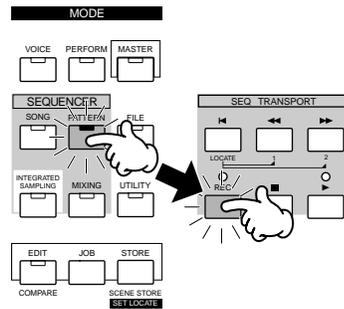
Le MOTIF propose également des modes Record — un pour le séquençage dans les modes Song et Pattern et un pour l'enregistrement d'échantillons dans le mode Sampling.

● Mode Song Record



■ Appuyez sur la touche [STOP] pour quitter le mode Song Record et accéder au mode

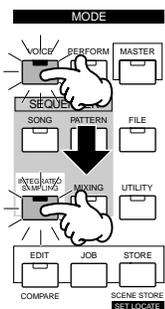
● Mode Pattern Record



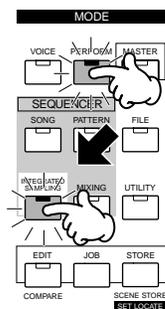
■ Appuyez sur la touche [STOP] pour quitter le mode Pattern Record et accéder au mode

● Mode Sampling Record

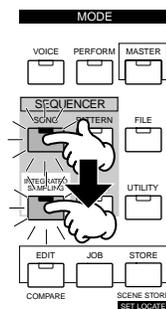
Depuis le mode Voice



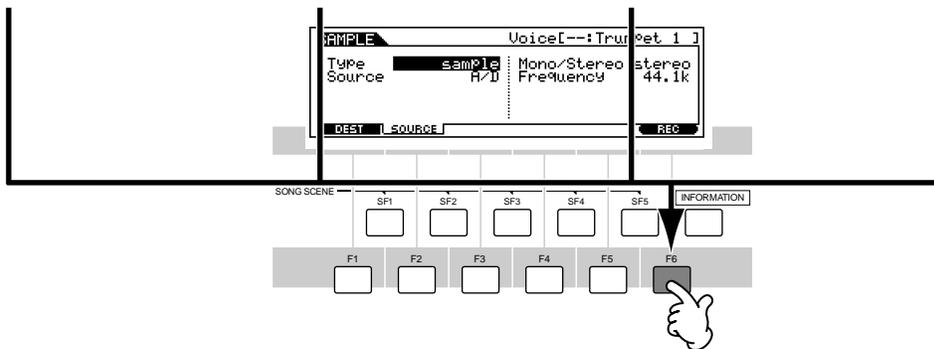
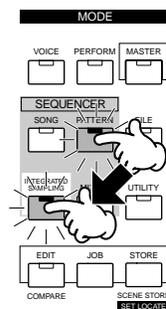
Depuis le mode Performance



Depuis le mode Song



Depuis le mode Pattern

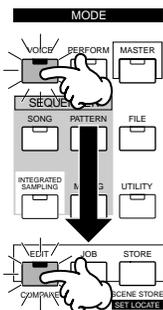


Appuyez sur la touche [EXIT] pour sortir du mode Sampling Record.

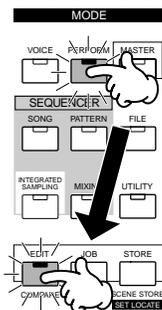
Mode Edit

Les quatre modes principaux (Voice/Performance/Song/Pattern), le mode Sampling et le mode Master décrits ci-dessus disposent tous de leurs propres modes Edit spécifiques.

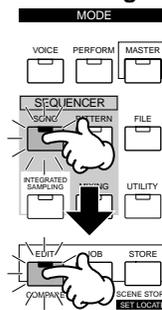
● Mode Voice Edit



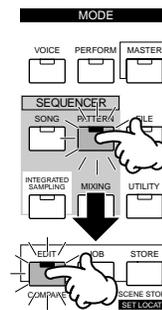
● Mode Performance Edit



● Mode Song Edit



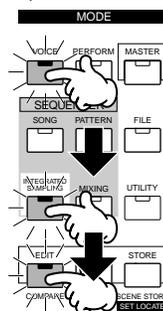
● Mode Pattern Edit



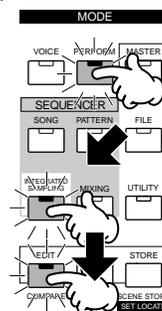
Appuyez sur la touche [EXIT] pour sortir du mode Edit.

● Mode Sampling Edit

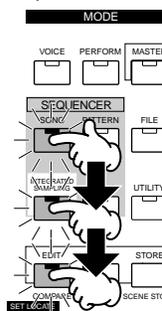
Depuis le mode Voice



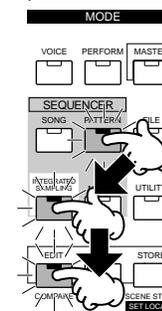
Depuis le mode Performance



Depuis le mode Song

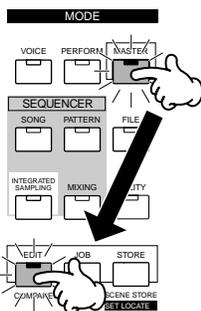


Depuis le mode Pattern

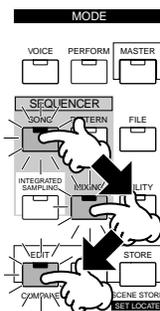


Appuyez sur la touche [EXIT] pour sortir du mode Edit.

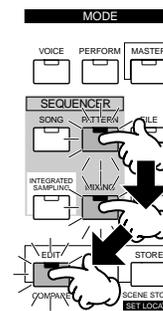
● Mode Master Edit



● Mode Song Mixing Edit

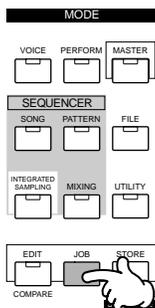


● Mode Pattern Mixing Edit



Appuyez sur la touche [EXIT] pour sortir du mode Edit.

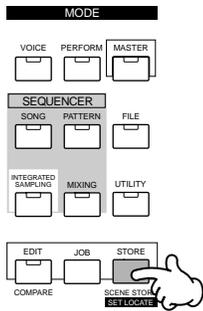
Mode Job (Tâche)



La plupart des modes décrits ci-dessus — les modes principaux (Voice, Performance, Song, Pattern), les deux sous-modes (Sampling et Utility), le mode Mixing (dans Song et Pattern) et le mode Master — possèdent leurs propres modes Job.

Pour appeler le mode Job, appuyez sur la touche [JOB] tandis que l'un des modes énumérés ci-dessus est actif. Etant donné que la touche [JOB] ne dispose pas de témoin lumineux, vérifiez à l'écran que le mode Job est bien sélectionné.

Mode Store (Stocker)



Le mode Voice Play, le mode Performance Play, le mode Song Mixing, le mode Pattern Mixing et le mode Master Play ont chacun un Mode Store spécifique.

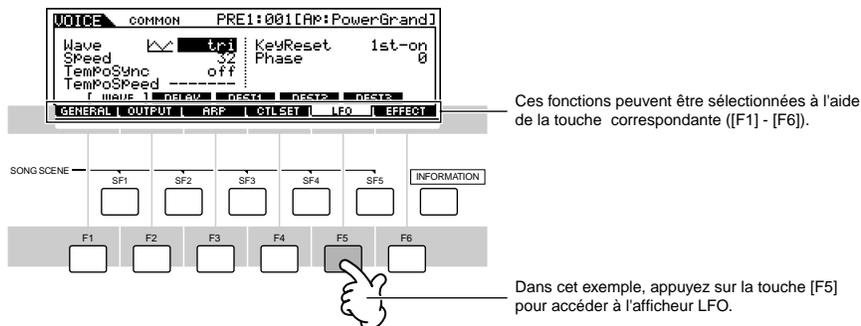
Pour invoquer le mode Store, appuyez sur la touche [STORE] tandis que l'un des modes énumérés ci-dessus est actif. Etant donné que la touche [STORE] ne dispose pas de témoin lumineux, vérifiez à l'écran que le mode Store est bien sélectionné.

Sélection des fonctions et des paramètres

Chaque mode décrit ci-dessus contient divers écrans avec plusieurs fonctions et paramètres. Pour vous déplacer dans ces écrans et sélectionner une fonction, utilisez les touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5].

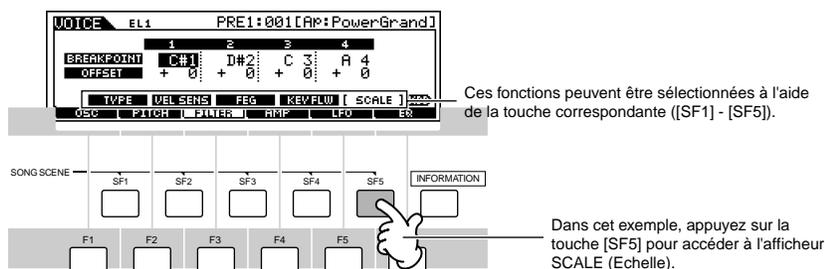
Une fois que vous avez sélectionné un mode, les écrans ou menus disponibles s'affichent directement au-dessus des touches en bas de l'écran (comme illustré ci-dessous).

Utilisation des touches de fonctions [F1] à [F6]



En fonction du mode actuellement sélectionné, jusqu'à six fonctions sont disponibles et peuvent être appelées à l'aide des touches [F1] à [F6]. N'oubliez pas que les fonctions disponibles diffèrent en fonction du mode choisi.

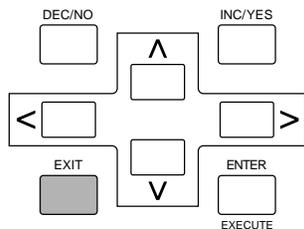
Utilisation des touches de sous-fonctions [SF1] à [SF5]



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

Pour quitter l'écran en cours

Pour la plupart des opérations (en particulier les opérations d'édition et les opérations liées aux tâches et à la mémorisation), il vous suffit d'appuyer sur la touche [EXIT] (Quitter) pour fermer l'afficheur en cours et retourner au niveau le plus haut suivant ou à l'écran du mode Play normal



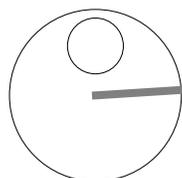
Commandes de l'afficheur

Entrée de données

Fonctionnement de base

① Déplacement du curseur

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



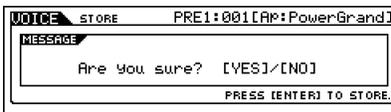
② Modification (édition) des valeurs

En tournant le cadran de données vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre), vous augmentez la valeur, tandis que si vous le tournez vers la gauche (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre), vous la diminuez.

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

Message de confirmation

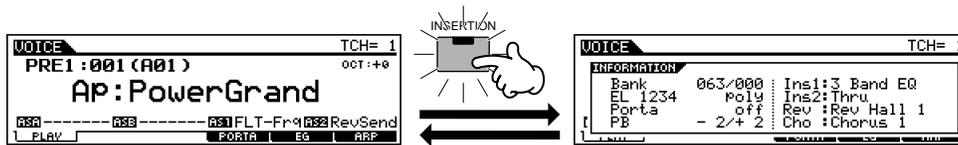
Lorsque vous exécutez certaines opérations, comme celles des modes Job, Store et File, le MOTIF affiche un message de confirmation. Vous pouvez alors exécuter l'opération ou l'annuler.



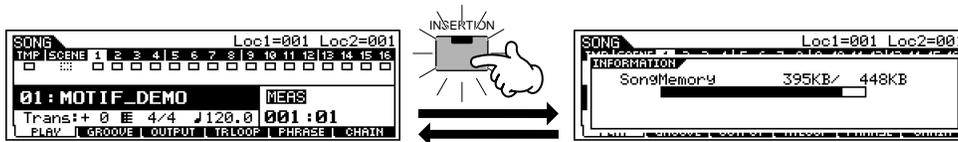
Si un message de confirmation (comme celui illustré ci-dessus) s'affiche, appuyez sur la touche [INC/YES] (Augmentation/Oui) pour exécuter l'opération ou sur la touche [DEC/NO] (Diminution/Non) pour l'annuler.

Afficheur Information

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



Dans le mode Song Play (Reproduction de morceau), vous pouvez instantanément connaître l'espace mémoire utilisé et l'espace libre pour d'autres enregistrements.

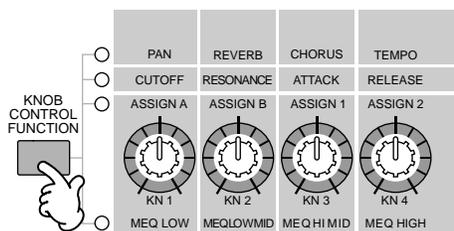


Boutons et curseurs de contrôle

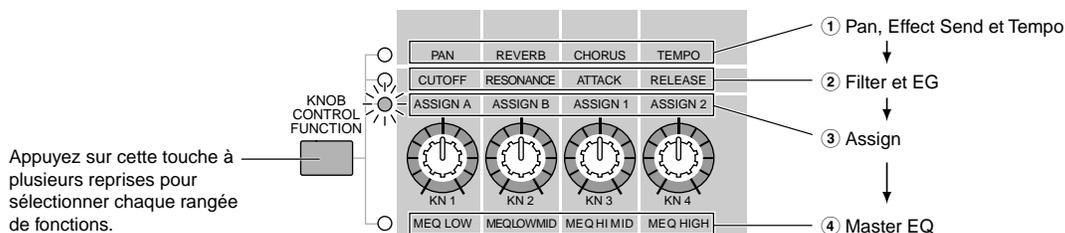
Cette section très importante et versatile sur le panneau vous permet de contrôler instantanément et en temps réel le son et certaines fonctions du MOTIF. Vous pouvez par exemple les utiliser pour changer la position Pan (panoramique), régler les effets de réverbération ou de chœur, modifier le tempo d'un morceau ou d'un motif, régler l'EQ (égalisation), effectuer des balayages de filtre dynamique, régler le volume des éléments d'une voix ou les pistes d'un morceau et bien d'autres choses encore — tout cela en temps réel, tandis que vous effectuez l'opération. Les boutons sont également attribuables à diverses fonctions, ce qui vous permet de contrôler presque tous les aspects du son ou de l'opération souhaité (pages 254 et 256).

1 Sélectionnez la rangée de fonctions que vous voulez contrôler en appuyant sur la touche [KNOB CONTROL FUNCTION].

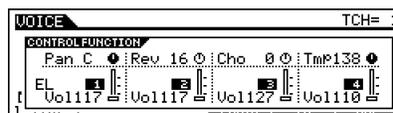
Le témoin correspondant s'allume, vous indiquant la rangée qui est active. Par exemple, si vous voulez utiliser les boutons de contrôle du panoramique, des effets de réverbération, des chœurs et du tempo, appuyez sur la touche [KNOB CONTROL FUNCTION] (plusieurs fois si nécessaire) jusqu'à ce que le témoin du haut s'allume.



2 Faites tourner le bon bouton ([KN1] à [KN4]) pour régler la fonction souhaitée.



Appuyez sur cette touche à plusieurs reprises pour sélectionner chaque rangée de fonctions.

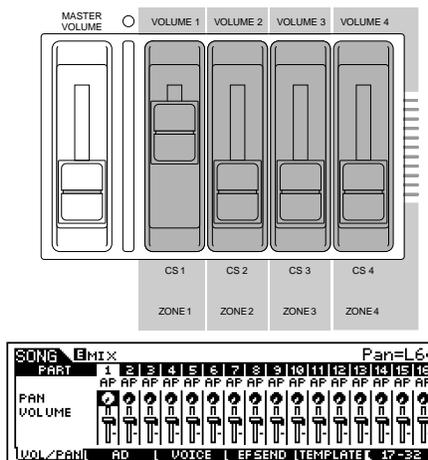


Dans cet exemple d'afficheur, les commandes Pan, Effect Send et Tempo ont été appelées.

Les fonctions disponibles apparaissent en haut de l'écran et la valeur change tandis que vous faites tourner le bouton correspondant. Par exemple, pour modifier la réverbération (dans la rangée du haut), faites pivoter le bouton 2. Pour modifier la position Pan, faites tourner le bouton 1.

Si le bouton « Rev » figurant à l'écran est assombri, toute mise au point effectuée avec le bouton a un effet immédiat sur le son. Par contre, si le bouton de l'écran est clair, le fait de tourner le bouton n'aura aucun effet tant que vous n'atteignez pas le réglage en cours. Une fois que vous avez réglé le bouton sur ce point de réglage, le bouton d'affichage s'assombrit et vous pouvez effectuer une mise au point du son.

3 Déplacez également les curseurs adéquats ([CS1] à [CS4]).

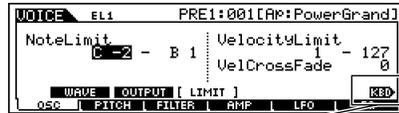


Les curseurs servent en général à contrôler les niveaux, mais ils peuvent exercer différentes fonctions d'après le mode sélectionné. Par exemple, en mode Voice, ils sont utilisés pour régler les niveaux des quatre éléments d'une voix. En mode Performance, ils permettent de contrôler les niveaux des quatre parties. En mode Song et Pattern, ils sont utilisés pour modifier les niveaux des seize pistes — quatre par quatre. (Dans ce dernier cas, vous pouvez sélectionner différents groupes de quatre en appuyant sur le bouton [NUMBER] (Numéro) adéquat, [1] à [16].) Veuillez noter que le déplacement du curseur n'a aucun effet tant que vous n'atteignez pas le réglage actuel.

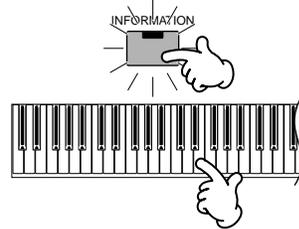
Pour plus d'informations sur les boutons et les curseurs, reportez-vous à la page 48.

Réglages de notes (de touches)

Plusieurs paramètres du MOTIF vous permettent de définir une plage de touches pour une fonction — par exemple, lors de la configuration du partage du clavier — en spécifiant certaines valeurs de notes. Vous pouvez utiliser les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données pour définir ces paramètres ou saisir directement les valeurs à partir du clavier en appuyant sur les touches adéquates (comme indiqué ci-dessous). Dans l'exemple d'afficheur présent, l'élément 1 d'une voix est en cours d'édition.



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



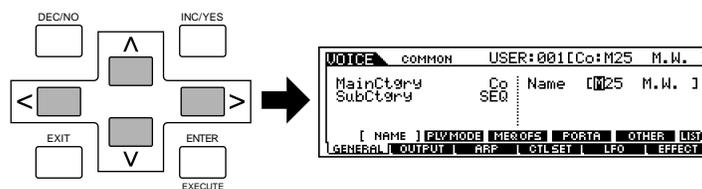
Attribution d'un nom

Le MOTIF vous permet de créer vos propres données originales comme des voix, des performances, des morceaux et des styles. Vous pouvez également attribuer librement un nom aux données. Vous pouvez attribuer un nom aux types de données suivants.

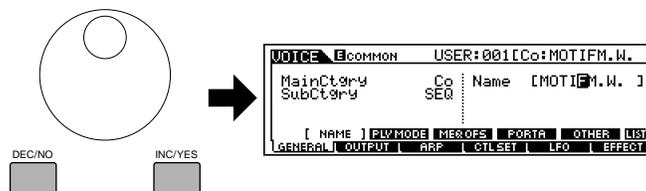
- Voix utilisateur page 130
- Performances utilisateur page 166
- Morceaux utilisateur page 204
- Styles utilisateur page 232
- Phrases utilisateur page 230
- Pistes maîtres utilisateur page 271
- Forme d'onde utilisateur page 247
- Fichiers enregistrés sur la carte mémoire ou sur l'équipement de stockage SCSI page 267

L'exemple ci-dessous s'applique lors de l'attribution d'un nom à une voix utilisateur (page 130).

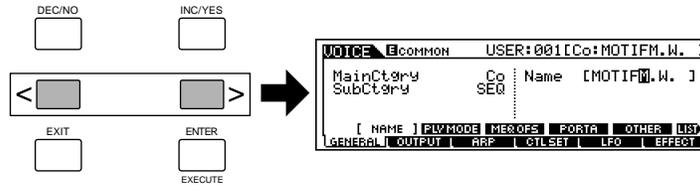
1 Déplacez le curseur sur la première lettre du nom en vous servant de la touche curseur.



2 Sélectionnez un caractère en vous servant des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.



3 Déplacez le curseur sur la lettre suivante du nom en vous servant de la touche curseur.



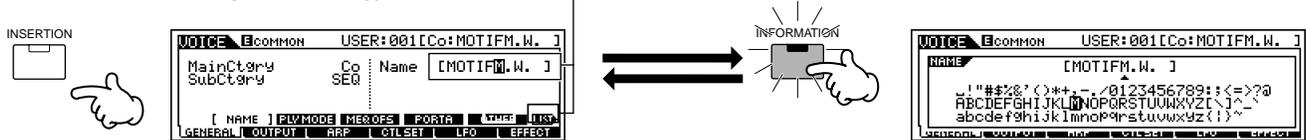
4 Saisissez les autres caractères comme vous le souhaitez en répétant les étapes 1 à 3 ci-dessus.

Utilisation de la liste de caractères

Dans les étapes 2 et 3 ci-dessus, vous pouvez utiliser la liste des caractères spéciaux qui vous présente tous les caractères disponibles et qui facilite la sélection des caractères.

Appuyez sur la touche [INFORMATION] et maintenez-la enfoncée pour afficher la liste des caractères déroulante. Pour sélectionner un caractère de la liste, maintenez la touche [INFORMATION] enfoncée et utilisez les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données.

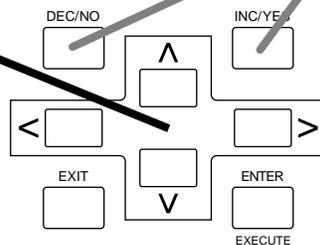
Lorsque le curseur est positionné sur Name, l'icône [LIST] apparaît. Vous pouvez alors appeler l'afficheur de la liste des caractères en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée. Relâchez la touche [INFORMATION] pour revenir à l'afficheur initial.



Tandis que vous maintenez la touche [INFORMATION] enfoncée....

① Déplacez le curseur sur la position souhaitée.

② Sélectionnez un caractère à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.



Guide de démarrage rapide

Cette section utile et informative du manuel vous emmène en visite guidée sur le MOTIF, vous explique toutes les fonctions importantes par des exemples et vous offre l'expérience pratique dont vous avez besoin lorsque vous commencez à utiliser l'instrument. Lisez attentivement ces instructions pratiques : c'est le meilleur moyen de vous familiariser avec les fonctions sophistiquées du MOTIF et de découvrir tout ce qu'il a à vous offrir. Ces instructions vous donnent les outils de base dont vous avez besoin pour maîtriser l'instrument. Si vous avez besoin de plus d'informations ou de détails, passez directement à la section Référence : le numéro de page correspondant figure au début de chaque rubrique.

Reproduction des morceaux de démonstration

Voici le meilleur endroit pour commencer votre exploration du MOTIF. Les démonstrations de morceaux et de pistes maîtres ont été spécialement programmées pour vous permettre de découvrir à quel point les sons sont étonnants et l'instrument réellement performant.

Chargement automatique des démonstrations

Référence (page 252)

Le MOTIF est doté de données de démonstration spéciales (programmes de morceau et de piste maître) qui sont stockées dans la ROM et peuvent être chargées sur la DRAM à l'aide de la fonction Auto Demo Load. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », les données du morceau de démonstration sont automatiquement chargées lors de la mise sous tension. Le paramètre Auto Demo Load est sur « off » lorsque le MOTIF quitte l'usine. (Dans des conditions normales de lecture, vous pouvez utiliser toute la mémoire de l'instrument sans que les programmes de démonstration soient automatiquement chargés). Avant de pouvoir reproduire les morceaux de démonstration, vous devez activer cette fonction (comme décrit ci-dessous).

1 Passez au mode Utility et appelez l'écran GENERAL.

2 Appelez l'écran OTHER.

3 Positionnez le curseur sur « AutoDemoLoad ».

4 Activez « AutoDemoLoad ».

5 Mettez l'instrument hors tension en appuyant sur l'interrupteur [POWER].

6 Remettez l'instrument sous tension en appuyant sur l'interrupteur [POWER].

Les programmes de démonstration sont maintenant chargés sur le MOTIF et vous pouvez les tester dans les instructions qui suivent.

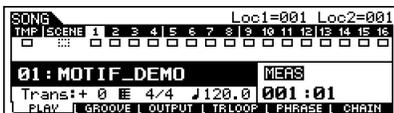
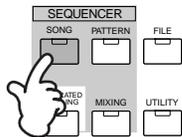
Reproduction du morceau de démonstration

Divers morceaux de démonstration ont été programmés sur le MOTIF afin de vous montrer toute l'étendue de ses voix dynamiques et de vous donner un avant-goût des fonctions de séquençage sophistiquées qu'il vous offre.

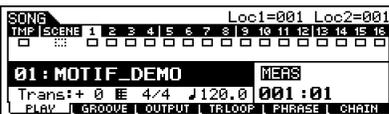
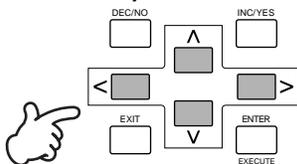
1 Mettez l'instrument sous tension.



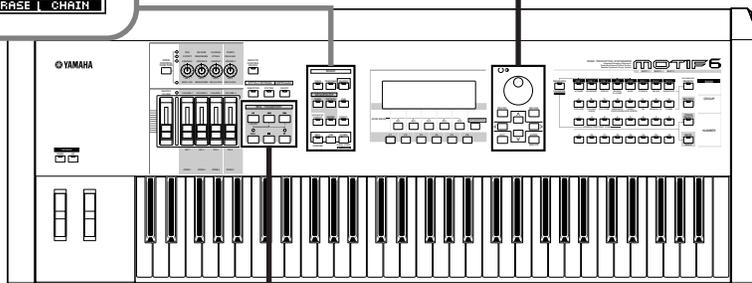
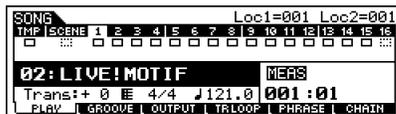
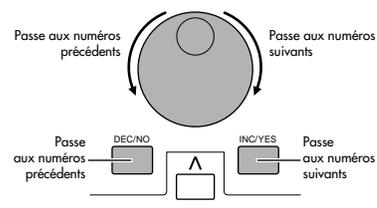
2 Appuyez sur la touche [SONG] pour passer en mode Song.



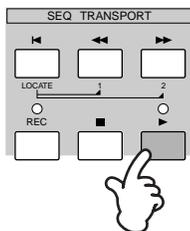
3 Si cette option n'est pas déjà en surbrillance, positionnez le curseur sur le nom/numéro du morceau.



4 Sélectionnez un morceau.

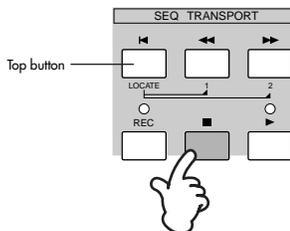


5 Lancez la reproduction du morceau sélectionné.



Lorsque la reproduction du morceau sélectionné est terminée, le morceau s'arrête automatiquement.

6 Arrêtez le morceau manuellement si vous le souhaitez.



Vous pouvez arrêter le morceau à tout moment en appuyant sur la touche [■]. Elle suspend le morceau sur sa position actuelle. Pour reprendre la reproduction à ce point, appuyez de nouveau sur [▶].

Pour revenir instantanément au début du morceau, appuyez sur la touche [◀] (Top).
Pour plus de détails sur le contrôle des morceaux, voir page 14.

Reproduction de la piste maître de démonstration

Le MOTIF a tellement de caractéristiques, fonctions et modes performants qu'il semble difficile de tous les comprendre et de saisir leur fonctionnement conjoint. Un bon point de départ pour apprendre à placer les diverses pièces du puzzle du MOTIF est le mode Master.

Les programmes de piste maître sont des configurations spéciales qui vous permettent de franchir les limites des modes du MOTIF (Voice, Performance, Song et Pattern) et de sélectionner instantanément une configuration de votre choix pour tout l'instrument. Nous avons programmé une série de programmes de piste maître pour vous montrer comment utiliser cette caractéristique performante. Essayez-en quelques-uns maintenant. (Vous apprendrez à configurer vos propres programmes de piste maître plus loin dans ce guide).

1 Passez au mode Master.

3 Sélectionnez une piste maître.

Mode

Voice: GM:001
OCT:+0

Rec_Master

ELFOspd ChoSend
PLAY MEMORY

Passe aux numéros précédents

Passe aux numéros suivants

Passe aux numéros précédents

Passe aux numéros suivants

4 Jouez le programme principal sélectionné.

- Lorsque le mode est réglé sur Voice ou Performance, jouez au clavier.
- Lorsque le mode est réglé sur Song ou Pattern, appuyez sur la touche [▶] (Reproduction).

Reproduction de voix

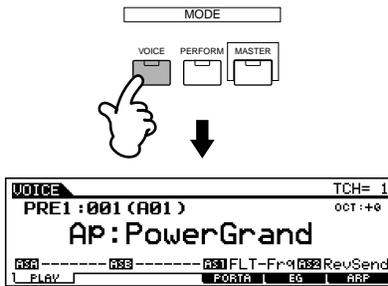
Référence (page 124)

Le mode Voice Play est l'endroit où vous sélectionnez et reproduisez les sons d'instruments (les voix) du MOTIF. Grâce à une mémoire ROM étonnante de 85Mo et un choix de plus de 700 voix (et plus encore si vous installez des cartes plug-in fournies en option !), le MOTIF dispose quasiment de tous les sons dont vous pouvez avoir besoin, quel que soit le type de musique que vous créez ; d'un délicieux son de piano, de cordes et d'autres instruments acoustiques aux sons tranchants de la dance, des synthétiseurs et des instruments électroniques. De plus, grâce à une polyphonie totale de 62 notes, vous pouvez jouer des accords et des arpèges riches, et les prolonger sans avoir à vous soucier du découpage du son. Le MOTIF fournit plusieurs banques de voix : Preset (Prédéfinies) 1 à 3, GM Preset (Prédéfinies General MIDI), User (Utilisateur) et Plug-in 1 à 3 (lorsque des cartes plug-in en option sont installées). Sélectionnez une banque et essayez dès à présent certaines de ces voix.

Sélection d'une voix

Guide de démarrage rapide

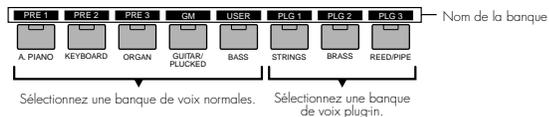
1 Passez au mode Voice Play.



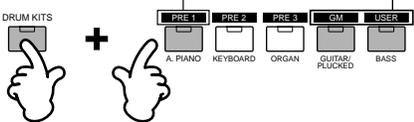
Lorsque le mode Voice Play est actif, la voix actuellement sélectionnée s'affiche en gros caractères, ce qui vous permet de vérifier aisément quel morceau vous allez exécuter.

2 Sélectionnez une banque de voix.

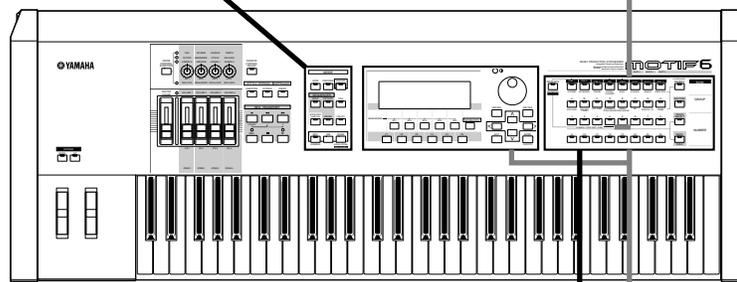
- Voix normale



- Voix de batterie

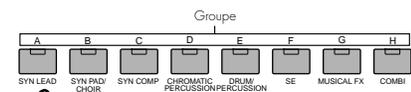


NOTE Lors de sa livraison, le MOTIF est doté d'un jeu complet de voix utilisateur stockées dans la banque utilisateur. Vous pouvez évidemment les éditer et les écraser si vous le souhaitez. Vous pouvez également rétablir leurs paramètres par défaut à l'aide de la tâche Utility (page 260). Pour plus de détails sur les banques et groupes de voix, voir page 124.

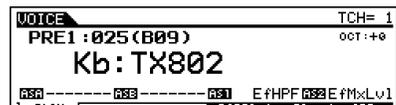
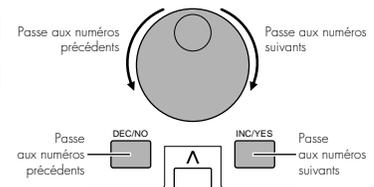
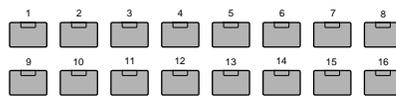


3 Sélectionnez un groupe de voix.

Les voix de chaque banque se divisent en groupes, de A à H. Sélectionnez un groupe pour afficher les voix faisant partie du groupe sélectionné.



4 Sélectionnez un numéro de voix.



Utilisation de la fonction Category Search

Référence (page 126)

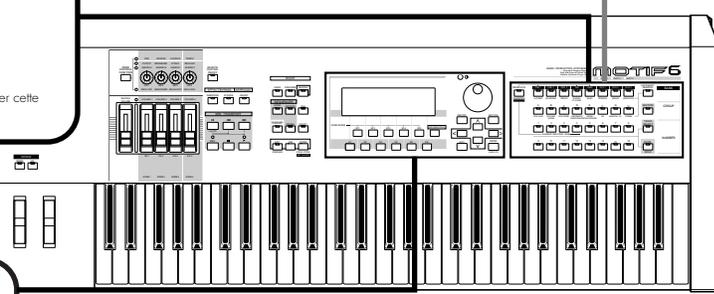
Le MOTIF est doté d'une puissante fonction Category Search qui donne un accès rapide aux sons de votre choix, quel que soit leur emplacement dans les banques. Il vous suffit de sélectionner une catégorie de voix, par exemple A. PIANO ou SYN LEAD. Vous pouvez ensuite faire défiler toutes les voix liées à ces catégories une par une et également les écouter. De plus, vous pouvez utiliser la catégorie spéciale Favorites pour stocker les voix que vous utilisez le plus.

2 Sélectionnez une catégorie.

- Sélectionnez une catégorie.
Appuyez sur les touches Category pour afficher le nom de la catégorie et la liste de voix. La première voix de cette catégorie est sélectionnée.
- Sélectionnez une sous-catégorie.
Toutes les catégories sont divisées en deux ou trois sous-catégories afin de faciliter la sélection. Les noms des sous-catégories s'affichent au bas de l'écran Category Search. Appuyez sur les touches [F1] à [F3] pour sélectionner la première voix de la sous-catégorie correspondante.

1 Activez la fonction de recherche par catégorie en appuyant sur la touche [CATEGORY SEARCH].

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



3 Sélectionnez une voix.

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

Catégorie Favorite

Utilisez cette fonction pratique pour stocker vos voix favorites que vous utilisez souvent en un emplacement unique et facile d'accès et appelez-les en appuyant sur la touche [FAVORITES]. Sélectionnez les voix que vous souhaitez, dans n'importe quelle catégorie, et consignez-les dans la catégorie Favorites. Cela vous permet d'accéder directement aux voix les plus fréquemment utilisées sans avoir à faire défiler les catégories. C'est très utile lorsque vous jouez en live. Sélectionnez la catégorie de votre choix, puis positionnez le curseur sur votre voix favorite dans la liste Category et appuyez sur la touche [F5] pour cocher le nom de la voix. (Vous pouvez le désélectionner en appuyant à nouveau sur la touche [F5]). Passez aux autres catégories et continuez à consigner vos voix favorites. Après avoir coché toutes les voix de votre choix, appuyez sur la touche [DRUMKIT/FAVORITE] pour les stocker dans la catégorie Favorites. Toutes les voix cochées, et uniquement celles-là, figureront dans la liste. Pour quitter la catégorie Favorites, il suffit d'appuyer à nouveau sur la touche [DRUMKIT/FAVORITE].

Lorsque vous appuyez sur cette touche, vous permutez entre :

- Voix cochée
- Voix non cochée

Guide de démarrage rapide

Octave du clavier (MOTIF6/MOTIF7)

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

Chaque fois que vous appuyez sur la touche [OCTAVE UP] du panneau, la hauteur globale de la voix monte d'une octave. De même, chaque fois que vous appuyez sur la touche [OCTAVE DOWN], vous la faites descendre d'une octave. La plage est comprise entre -3 et +3, 0 étant la hauteur standard. Lorsque ce paramètre est sur « Octave Up », le témoin de la touche [OCTAVE UP] s'allume. De même, lorsqu'il est sur « Octave Down », le témoin de la touche [OCTAVE DOWN] s'allume. La valeur actuelle de l'octave apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous pouvez rétablir instantanément la hauteur standard (0) en appuyant simultanément sur les touches [OCTAVE UP] et [OCTAVE DOWN] (les deux témoins s'éteignent).



NOTE La fonction Octave Up/Down fonctionne conjointement aux réglages TUNE (mode Voice Edit, page 138) et Note Shift (mode Utility, page 250). Cela signifie que si la hauteur a déjà été déplacée vers le haut ou le bas à l'aide de ces réglages, vous pouvez être dans l'impossibilité d'utiliser la fonction Octave Up/Down pour déplacer la hauteur de trois octaves entières.

NOTE Si l'utilisation de Octave Up/Down entraîne les hauteurs hors de la plage de notes de la voix (C-2 - G8), les hauteurs invalides sont exécutées à l'octave précédente (inférieure ou supérieure).

NOTE Cette fonction peut également être utilisée dans les modes Performance et Master.

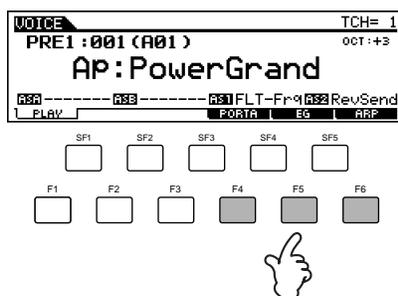
Edition de voix

Le mode Voice Play vous permet non seulement de reproduire des voix, mais aussi d'y exécuter diverses opérations d'édition, élémentaires mais performantes. Par exemple, vous pouvez modifier le réglage EG pour donner à la voix une attaque plus douce ou plus percutante, ou modifier le relâchement pour la faire durer. Vous pouvez également définir des réglages similaires pour le filtre et modifier le timbre de la voix. En outre, un jeu spécial de boutons de commande situés sur le panneau vous permet d'ajuster (panoramique, générateur d'enveloppe, effets, filtre, etc.) en temps réel tandis que vous jouez. Naturellement, vous pouvez également stocker les nouvelles voix créées en vue de les rappeler ultérieurement (page 86).

Edition rapide des voix

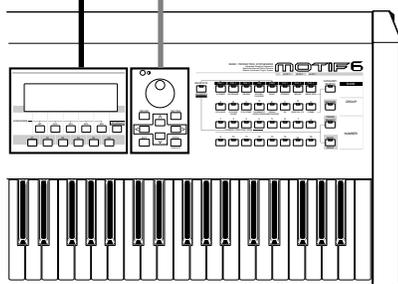
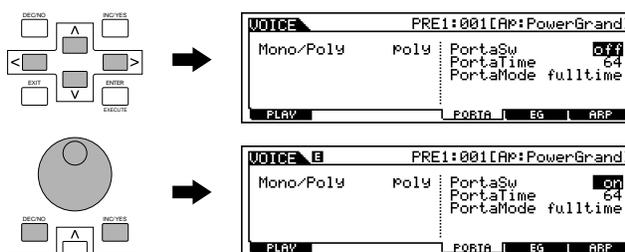
Référence (page 127)

1 Sélectionnez le menu de votre choix.



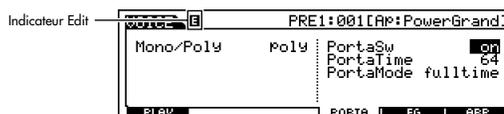
2 Définissez la valeur de chaque paramètre.

Positionnez le curseur sur le paramètre de votre choix et modifiez sa valeur à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.



Indicateur [E]

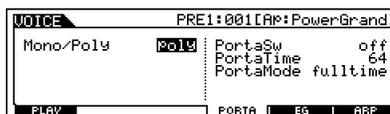
Si vous modifiez des paramètres dans le mode Voice Play, l'indicateur [E] apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Uil indique que la voix en cours a été modifiée mais pas encore enregistrée.



F4

Ecran PORTA (Portamento)

Cet écran vous permet de sélectionner une reproduction monophonique ou polyphonique et de définir les paramètres Portamento. La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.

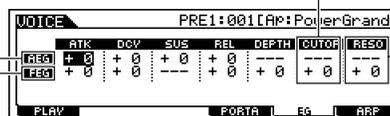


F5

Ecran EG (Générateur d'enveloppe)

- Ecran AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude)
Le générateur d'enveloppe d'amplitude contrôle la manière dont le volume de la voix change dans le temps, à partir de l'instant où vous appuyez sur une touche et jusqu'à ce que vous la relâchiez. Par exemple, une valeur d'attaque faible entraîne un son instantané et percutant lorsque vous appuyez sur une touche.

- FEG (Générateur d'enveloppe de filtre)
Le générateur d'enveloppe de filtre contrôle la manière dont la qualité tonale de la voix change dans le temps, sous l'effet du filtre. Cette option permet également de définir la fréquence de coupure et la résonance du filtre.



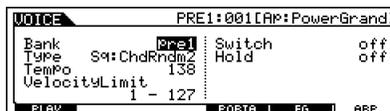
Fréquence de coupure (page 46)

Résonance (page 46)

F6

Ecran ARP (Arpège)

Sur cet écran figurent les paramètres d'arpège de base (par ex., le type, le tempo).



Structure de base à la page 46

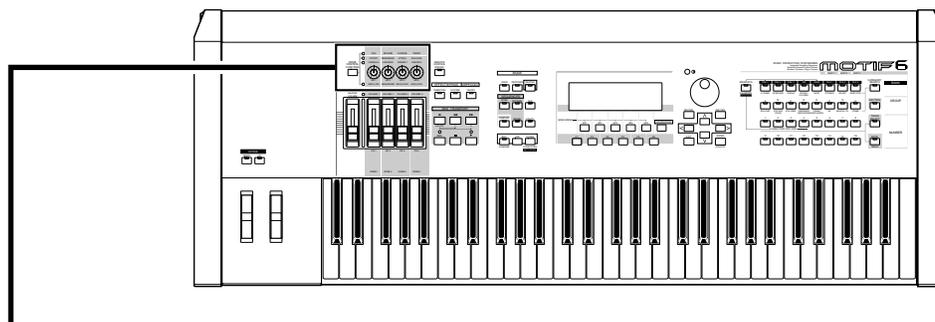
Edition des voix à l'aide des boutons de commande

Référence (page 132)

Ces boutons vous permettent de modifier différents aspects du son de la voix en temps réel, tandis que vous jouez. Tournez un bouton vers la droite pour augmenter la valeur et vers la gauche pour la diminuer. Si vous voulez conserver les modifications apportées, vous pouvez les stocker sur une nouvelle voix (page 86).

NOTE Chaque voix du MOTIF a été programmée avec une valeur de paramètre par défaut ou standard. L'utilisation de ces boutons décale la valeur par défaut ou standard de ce paramètre. Quelle que soit l'ampleur du décalage, les limites minimale et maximale ne peuvent être dépassées.

NOTE L'utilisation de ces boutons dans le mode Performance affecte la performance actuellement sélectionnée, et non les voix elles-mêmes.

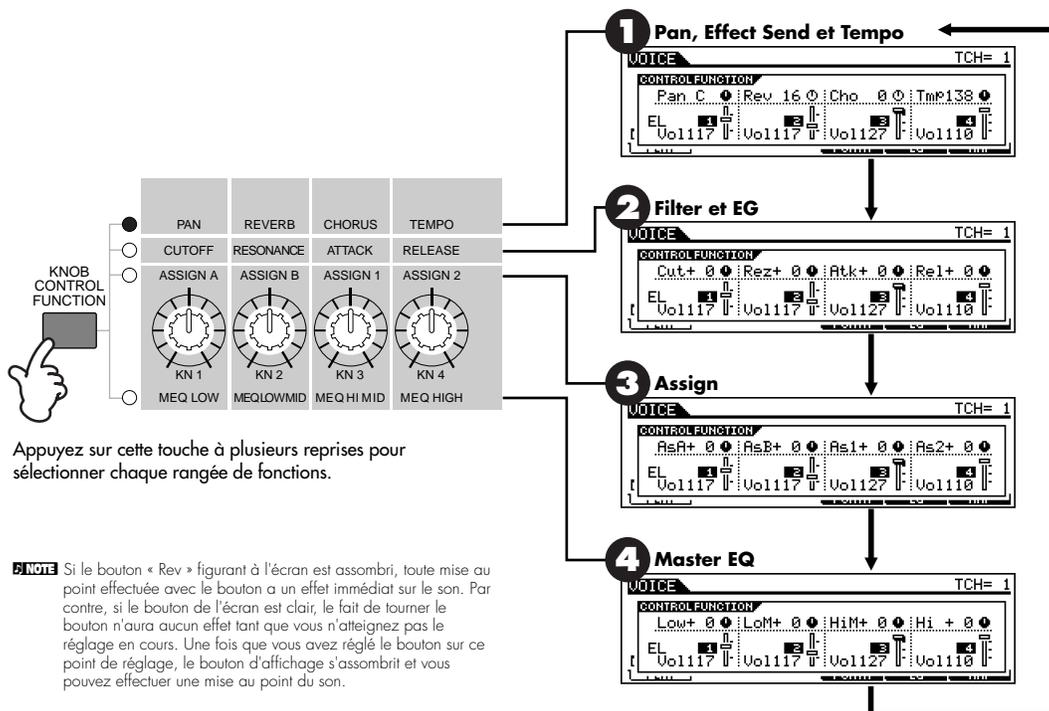


Sélection des fonctions contrôlables

Les fonctions attribuées à chaque bouton peuvent être sélectionnées parmi quatre types, comme le montre l'illustration ci-dessous.

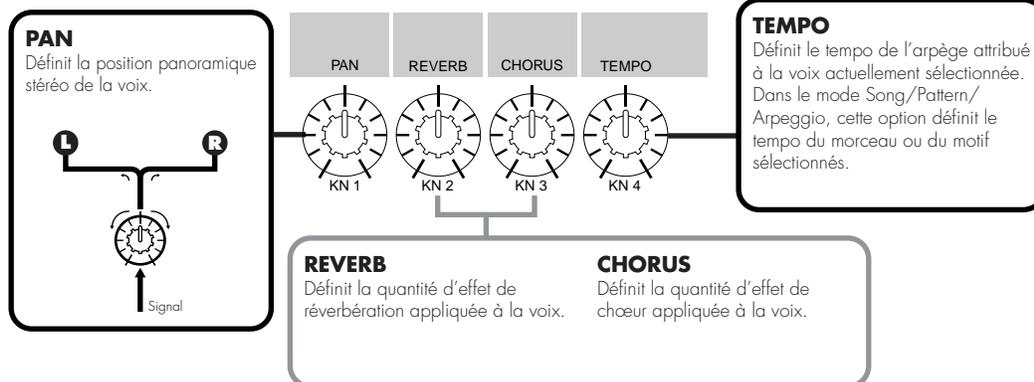
Utilisez la touche [KNOB CONTROL FUNCTION] pour modifier le paramètre défini pour les boutons. Le témoin correspondant s'allume pour indiquer quel groupe de paramètres est actif et la commande des fonctions disponibles s'affiche sur l'écran à cristaux liquides, comme le montre l'illustration ci-dessous.

Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran initial.

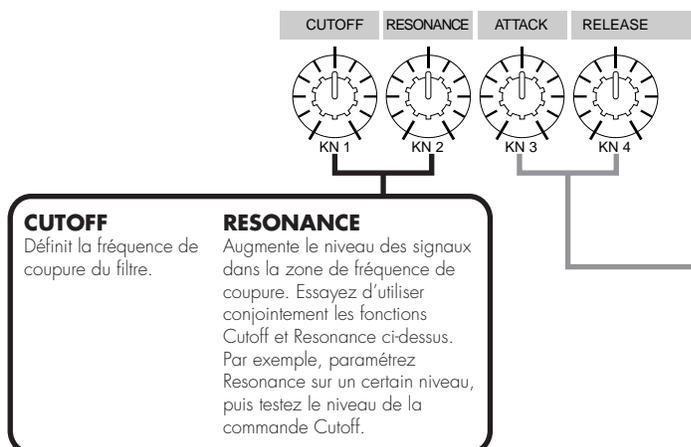


A propos de chaque fonction attribuée

1 Pan, Effect Send et Tempo

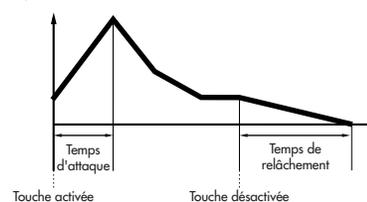


2 Filter et EG



ATTACK

Définit le temps d'attaque du son. Par exemple, vous pouvez régler une voix de cordes de sorte que le volume du son monte graduellement en paramétrant un temps d'attaque long ; il suffit de tourner le bouton [ATTACK] vers la droite. Pour une attaque plus percutante, tournez le bouton vers la gauche.



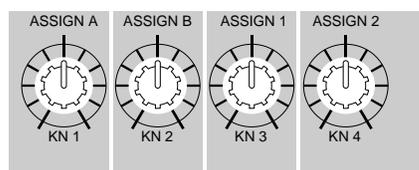
RELEASE

Définit le temps de relâchement du son. Une rotation du bouton vers la droite règle un temps de relâchement long et (en fonction de la voix sélectionnée) assure un certain maintien du son une fois la touche relâchée. Pour un relâchement bref, dans lequel le son est coupé brusquement, paramétrez un temps de relâchement court.

NOTE Lorsque la voix de batterie est sélectionnée, cette option sert de temps de chute.

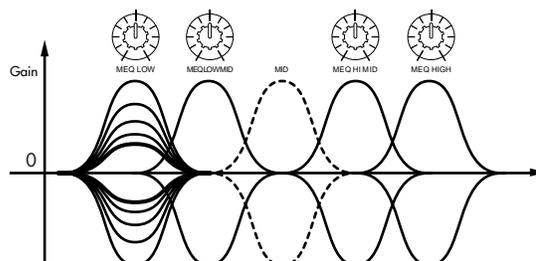
3 Assign

Ces boutons peuvent être attribués à diverses fonctions, ce qui vous permet de créer votre jeu personnalisé de commandes en temps réel. Pour des détails concernant les boutons A/B, voir page 256. Pour des détails concernant les boutons 1/2, voir page 254.



4 Master EQ

Règle les paramètres d'égalisation principale (générale) de toute la voix. Les réglages s'appliquent en tant que décalages des paramètres d'égalisation (à l'exception de « MID ») dans le mode Utility, page 253.



Stockage de voix éditées

Référence (page 160)

Après avoir édité une voix, vous pouvez la stocker en mémoire interne (SRAM). Il est possible de stocker jusqu'à 128 voix normales et 16 voix de batterie.

NOTE Pour plus de détails sur la structure de la mémoire, voir page 63.

⚠ ATTENTION

Lorsque vous exécutez cette sauvegarde, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. C'est pourquoi les données importantes doivent toujours être sauvegardées dans la mémoire d'un ordinateur, sur une carte mémoire externe ou tout autre dispositif de stockage. (Voir page 64)

1 Appuyez sur la touche [STORE] en mode Voice Play.

2 Sélectionnez la mémoire de voix de destination à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.

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

4 Pour exécuter une opération de stockage, appuyez sur la touche [INC/YES]. Une fois la voix stockée, un message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran initial.

NOTE Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [DEC/NO].

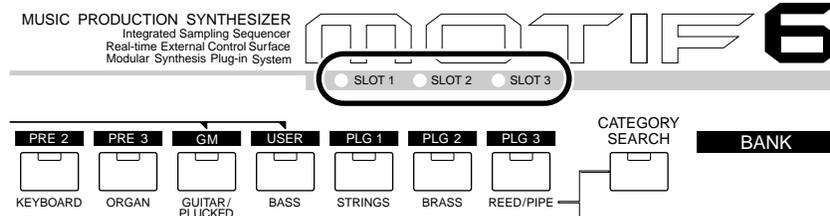
⊘ Lorsque l'exécution des tâches prend plus de temps, le message « Executing... » s'affiche pendant l'opération. Si vous mettez le MOTIF hors tension à ce moment-là, vous risquez d'endommager les données.

D'autres commandes détaillées d'édition sont également disponibles dans le mode Voice Edit.

A propos des voix plug-in

Structure de base (page 34)

Les cartes plug-in vous offrent un potentiel énorme de souplesse et de puissance de son. Une fois installées, ces cartes fonctionnent de manière identique et transparente dans le système du MOTIF : vous pouvez utiliser leurs sons et leurs fonctions comme si elles étaient directement intégrées au MOTIF à l'usine. Vous pouvez installer jusqu'à trois cartes plug-in dans le MOTIF. Si la carte plug-in a été installée correctement, le témoin SLOT correspondant s'allume, les données de voix appropriées de la carte installée sont automatiquement configurées en tant que voix plug-in et vous pouvez sélectionner les banques plug-in ainsi que la banque de voix intégrée.



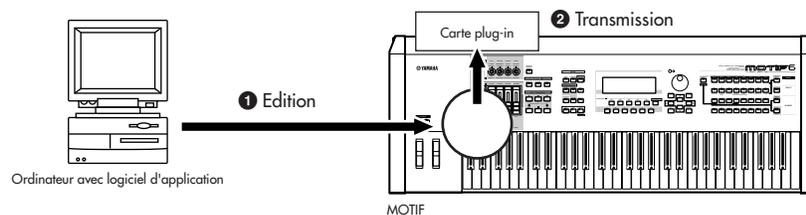
Les voix plug-in peuvent être éditées via des opérations sur le panneau du MOTIF d'une manière similaire aux voix utilisateur. Après l'édition, il est possible de stocker jusqu'à 64 voix plug-in pour chaque carte plug-in.

Edition et sauvegarde des voix enregistrées sur carte

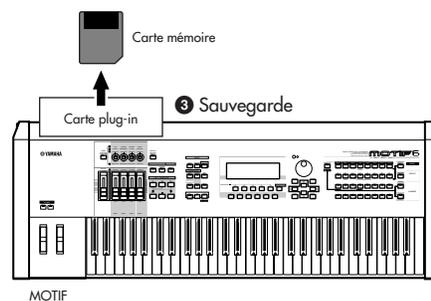
Référence (page 159)

Parmi les voix sur carte figure un jeu spécial de voix, appelées voix sur carte personnalisées, qui peuvent être éditées par l'intermédiaire d'un ordinateur connecté au MOTIF, à l'aide d'un logiciel spécial d'édition fourni avec la carte plug-in. Puisque les cartes plug-in n'ont pas de SRAM et que les données des voix éditées sont perdues lors de la mise hors tension, les données des voix sur cartes personnalisées éditées doivent être sauvegardées sur la carte mémoire ou le périphérique SCSI connecté au MOTIF. Les données des voix sur carte personnalisées sauvegardées sur la carte mémoire ou périphérique SCSI peuvent être chargées automatiquement lors de la mise sous tension de l'instrument à l'aide de la fonction Auto Load.

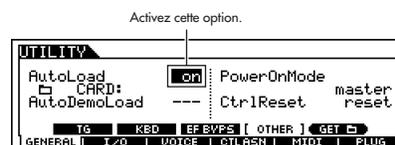
- 1 Editez les voix sur carte à l'aide de Voice Editor.
- 2 Envoyez les données éditées vers la mémoire (DRAM) de la carte plug-in.



- 3 Sauvegardez les données dans la mémoire (DRAM) de la carte mémoire.



- 4 Activez Auto Load dans le mode Utility (page 252).



- 5 Lors de la mise sous tension suivante, les données des voix sur carte personnalisées sauvegardées sur la carte mémoire sont automatiquement chargées dans la mémoire de la carte plug-in.

Reproduction de performances

Structure de base (page 42) - Référence (page 162)

Le mode Performance vous permet de sélectionner et de reproduire des performances utilisateur individuelles. Dans une performance, vous pouvez mixer ensemble plusieurs voix différentes en une couche, les partager sur le clavier ou même configurer une combinaison de couche et de partage. Chaque performance peut contenir jusqu'à quatre parties différentes.

NOTE Pour plus de détails sur les performances et la structure de leur mémoire (banque), voir page 42.

Sélection d'une performance

Guide de démarrage rapide

1 Passez au mode Performance Play.

Lorsque le mode Performance Play est activé, la performance actuellement sélectionnée s'affiche en gros caractères, ce qui vous permet de vérifier aisément la performance que vous allez lancer.

2 Sélectionnez un groupe de performances.

Les performances de chaque banque sont divisées en groupes, de A à H. Sélectionnez un groupe pour afficher la performance qui fait partie du groupe sélectionné.

NOTE Toutes les performances sont stockées dans une banque unique : il n'est pas nécessaire de sélectionner une banque.

3 Sélectionnez un numéro de performance.

Passe aux numéros précédents / Passe aux numéros suivants (via DEC/NO and INC/YES buttons).

4 Jouez au clavier.

NOTE La fonction Category Search et la fonction Keyboard Octave peuvent également être utilisées dans le mode Performance Play de la même manière que dans le mode Voice Play.

Activation/désactivation de la partie de performance

Chaque performance peut contenir jusqu'à quatre parties, sélectionnées parmi les sept disponibles : les parties internes 1 à 4 et les parties plug-in 1 à 3.

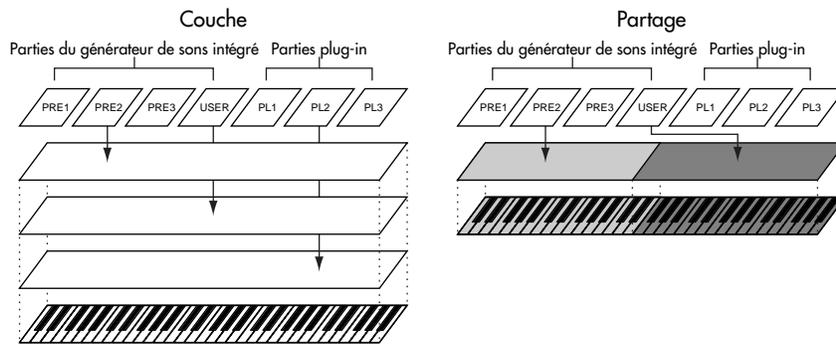
- Appuyez sur la touche [MUTE] pour que son voyant s'allume.
- Appuyez sur les touches [1] à [4] que vous souhaitez atténuer. La partie correspondant au voyant non allumé est atténuée.
- Appuyez à nouveau sur la touche [MUTE] pour que son voyant s'éteigne.

Edition de performances (couche/partage)

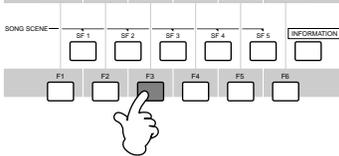
Structure de base (page 45) - Référence (page 170)

Les performances peuvent comporter jusqu'à quatre parties (voix), sélectionnées parmi les parties 1 à 4 et les parties sur carte plug-in 1 à 3 à l'aide du générateur de sons interne.

Vous pouvez créer une performance en mettant en couche plusieurs voix et en attribuant des voix différentes à des plages distinctes du clavier. Vous pouvez stocker jusqu'à 128 performances originales éditées dans la mémoire utilisateur interne.

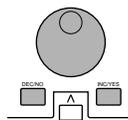


1 Appelez l'écran VOICE en appuyant sur la touche [F3] dans le mode Performance Play.



2 Attribuez la voix de votre choix à chaque partie.

Positionnez le curseur sur la partie de votre choix et sélectionnez une voix en appuyant sur la touche [F1] ou [F2]. Vous pouvez opérer par couches.

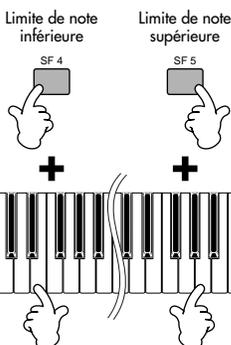


Attribuez la voix intégrée à la partie sélectionnée. Attribuez la voix plug-in à la partie sélectionnée. Supprimez l'attribution de voix de la partie sélectionnée.

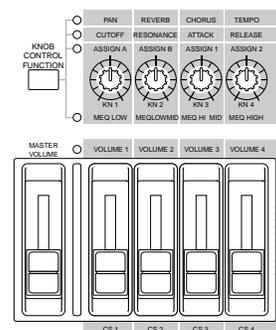
3 Spécifiez la plage de notes de chaque partie comme requis.

Vous pouvez définir la note la plus basse de la plage dans laquelle la voix de la partie sélectionnée s'exécute en appuyant sur la touche de votre choix tout en maintenant la touche [SF4] enfoncée. Pour définir la note la plus élevée de la plage, appuyez sur la touche de votre choix tout en maintenant la touche [SF5] enfoncée.

Ceci vous permet de créer un clavier partagé, avec jusqu'à quatre parties (voix) différentes jouant sur quatre plages différentes. Vous pouvez également faire chevaucher les parties pour créer des couches.



4 Modifiez le volume de chaque partie et réglez l'équilibre relatif parmi les quatre parties à l'aide des curseurs de commande.



Stockage de la performance éditée

Référence (page 176)

Après avoir édité une performance, vous pouvez la stocker dans la mémoire interne (SRAM). Il est possible de stocker jusqu'à 128 performances.

NOTE Pour plus de détails sur la structure de la mémoire, voir page 63.

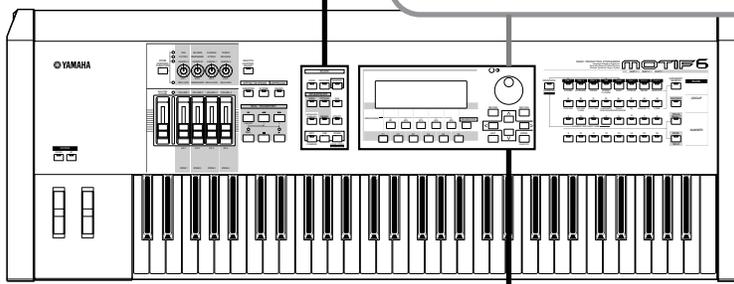
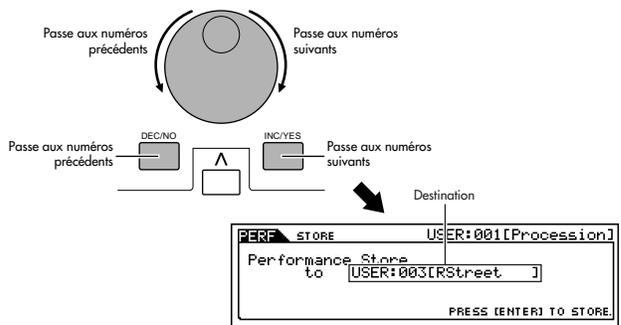
ATTENTION

Lorsque vous exécutez cette sauvegarde, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. C'est pourquoi les données importantes doivent toujours être sauvegardées dans la mémoire d'un ordinateur, sur une carte mémoire externe ou tout autre dispositif de stockage. (Voir page 97.)

1 Appuyez sur la touche [STORE] dans le mode Performance.



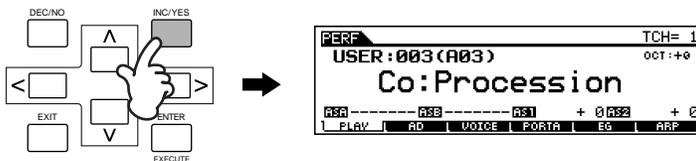
2 Sélectionnez une mémoire de voix de destination à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.



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



4 Pour exécuter la sauvegarde, appuyez sur la touche [INC/YES]. Une fois la voix stockée, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran initial.



NOTE Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [DEC/NO].

Lorsque l'exécution des tâches prend plus de temps, le message « Executing... » s'affiche pendant l'opération. Si vous mettez le MOTIF hors tension à ce moment-là, vous risquez d'endommager les données.

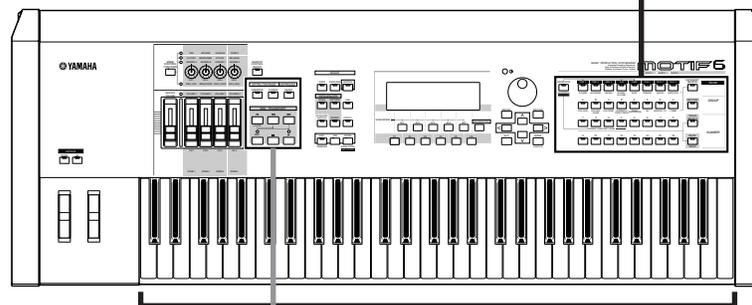
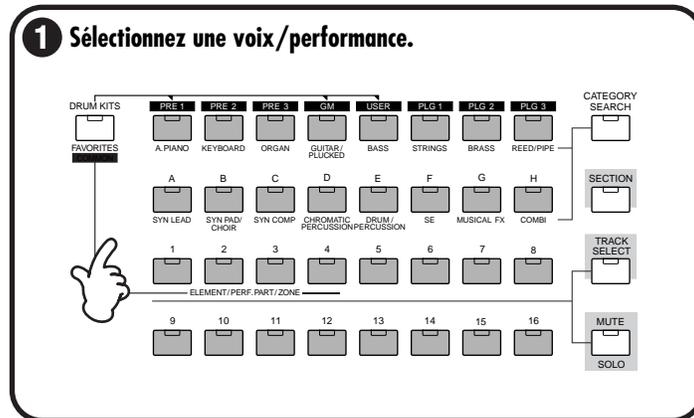
Il est possible d'éditer les paramètres Portamento, EG (Générateur d'enveloppe) et Arpeggio en appelant l'écran correspondant via les touches [F4] à [F6] de la même manière que dans le mode Voice. D'autres commandes d'édition détaillées sont également disponibles dans le mode Performance Edit. Voir page 165.

Utilisation de la fonction Arpeggio

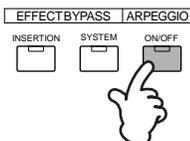
Structure de base (page 55) - Référence (pages 128, 165)

Le MOTIF est doté d'un arpégiateur puissant et très souple qui permet de déclencher automatiquement des arpèges, des phrases, des séquences rythmiques prédéfinis et des motifs « humains » spéciaux, en fonction des touches que vous jouez, ou même de la vitesse avec laquelle vous les jouez. Vous pouvez attribuer le type d'arpège de votre choix à chaque voix ou performance et régler le tempo en temps réel tandis que l'arpège est joué. Dans les modes Song et Pattern, vous pouvez attribuer les types d'arpège souhaité à chaque configuration de mixage, en vue de les utiliser dans les morceaux et les motifs.

Reproduction des arpèges



2 Activez le mode d'arpège en appuyant sur la touche ARPEGGIO [ON/OFF].



NOTE Lorsque vous sélectionnez une voix ou une performance pour laquelle le sélecteur d'arpège est activé, la fonction ARPEGGIO [ON/OFF] s'active automatiquement.

NOTE Vous pouvez mémoriser le statut d'activation/désactivation de la fonction ARPEGGIO [ON/OFF] pour chaque voix, performance ou configuration de mixage.

3 Jouez au clavier.

Lorsque vous maintenez la (les) touche(s) enfoncée(s), l'arpège s'exécute en fonction de la note jouée, du type d'arpège, du tempo, des réglages de limite de note, etc.

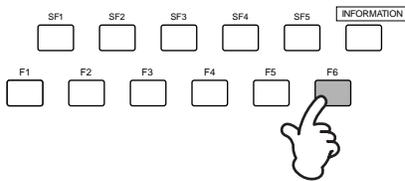
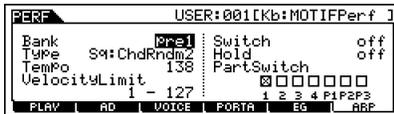
NOTE Dans le mode Voice Play, l'arpège est reproduit via la voix sélectionnée.

NOTE Dans le mode Performance/Song Mixing/Pattern Mixing, l'arpège est reproduit via la voix attribuée à la partie sélectionnée lorsque le sélecteur d'arpège de la partie sélectionnée est activé.

Type, tempo et limite d'arpèges

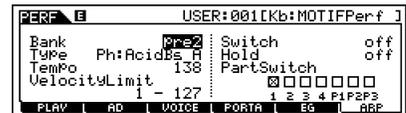
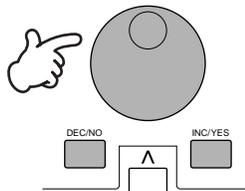
Divers types d'arpège sont fournis avec le MOTIF. Vous pouvez modifier le tempo de l'arpège à votre guise. La fonction Arpeggio est disponible dans tous les modes. L'explication ci-dessous s'applique au mode Performance Play.

1 Appelez l'écran ARP en appuyant sur la touche [F6] dans le mode Performance Play.



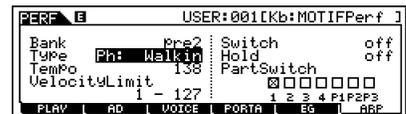
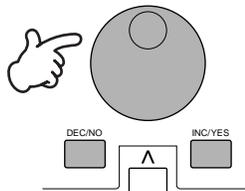
2 Sélectionnez une banque d'arpèges.

Positionnez le curseur sur le paramètre Bank et sélectionnez.



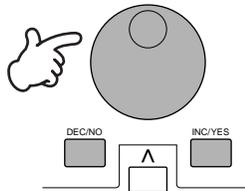
3 Sélectionnez un type d'arpège.

Positionnez le curseur sur le paramètre Type et sélectionnez.

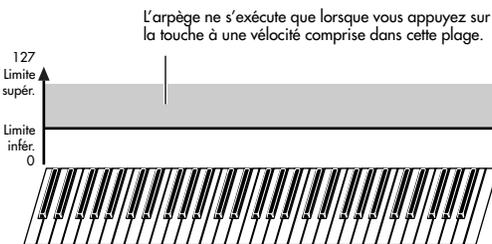
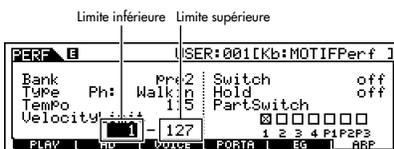


4 Définissez le tempo de reproduction de l'arpège.

Positionnez le curseur sur le paramètre Tempo et sélectionnez.



5 Définissez la limite de vitesse de la reproduction de l'arpège. Positionnez le curseur sur le paramètre Velocity Limit et sélectionnez.



6 Réglez le sélecteur de partie en arpège.

Vous pouvez activer ou désactiver la reproduction de l'arpège pour chaque partie. Positionnez le curseur sur la case correspondant à la partie de votre choix et cochez-la.



7 Stockez les réglages d'arpège dans la performance utilisateur de votre choix.

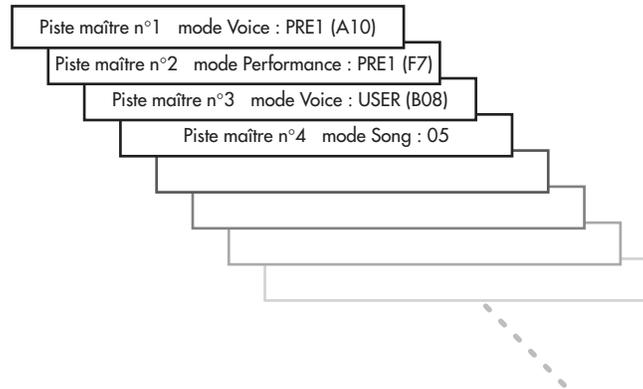
Vous pouvez stocker les réglages d'arpège dans une voix utilisateur, une performance utilisateur ou une configuration de mixage de morceau/motif.



Utilisation en tant que clavier principal

Structure de base (page 56) - Référence (page 268)

Le MOTIF possède une gamme si riche de caractéristiques, fonctions et opérations différentes qu'il peut sembler difficile de localiser et d'appeler la fonction particulière dont vous avez besoin. C'est là qu'intervient la fonction Master. Vous pouvez l'utiliser pour mémoriser les opérations les plus fréquemment utilisées dans chaque mode et les appeler instantanément chaque fois que vous en avez besoin en appuyant sur une seule touche. Le MOTIF vous permet d'enregistrer au total 128 réglages de piste maître utilisateur.

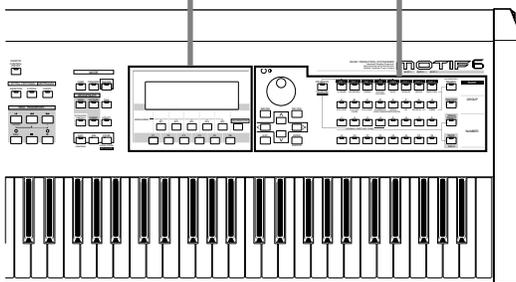
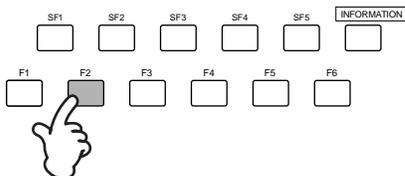
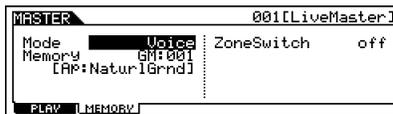


Mémorisation sur une piste maître

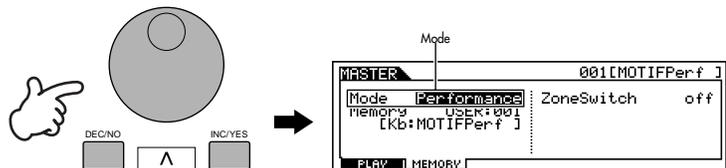
Le mode et le programme sélectionnés sont stockés sur une piste maître dans le mode Master Play.

1 Passez au mode Master et sélectionnez un numéro de piste maître (page 269).

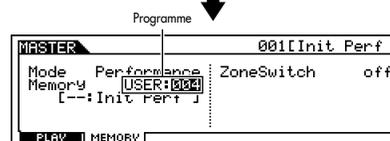
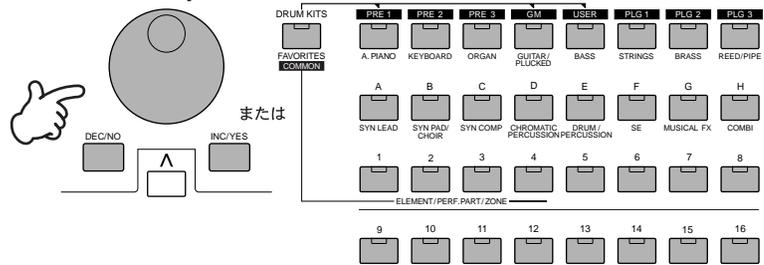
2 Appelez l'écran MEMORY en appuyant sur la touche [F2].



3 Sélectionnez le mode à mémoriser.

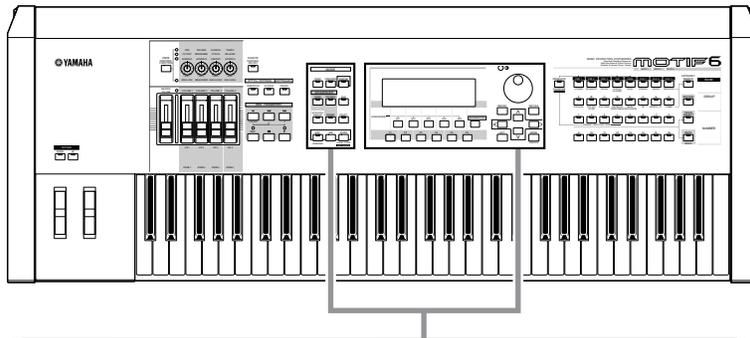


4 Sélectionnez le programme de votre choix (numéro de voix, performance, morceau ou style) à mémoriser.



5 Attribuez un nom à la piste maître.

Vous pouvez attribuer un nom à la piste maître dans le mode Master Edit (page 75). Vous pouvez également définir les fonctions attribuées aux boutons et curseurs de commande (page 273).



6 Enregistrez les réglages dans une piste maître.

Vous pouvez stocker les pistes maîtres éditées dans la mémoire interne (SRAM). Vous pouvez stocker jusqu'à 128 pistes maîtres.

NOTE Pour plus de détails concernant la structure de la mémoire, voir page 63.

⊘ Lorsque vous exécutez cette sauvegarde, les réglages présents dans la mémoire de destination sont écrasés. C'est pourquoi les données importantes doivent toujours être sauvegardées dans la mémoire d'un ordinateur, sur une carte mémoire externe ou tout autre dispositif de stockage. (Voir page 97.)

1 Appuyez sur la touche [STORE] pour passer en mode Master Store.



2 Sélectionnez une piste maître de destination.



3 Appuyez sur la touche [ENTER].



4 Exécutez la sauvegarde.



NOTE Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [DEC/NO].

⊘ Lorsque l'exécution des tâches prend plus de temps, le message « Executing... » s'affiche pendant l'opération. Si vous mettez le MOTIF hors tension à ce moment-là, vous risquez d'endommager les données.

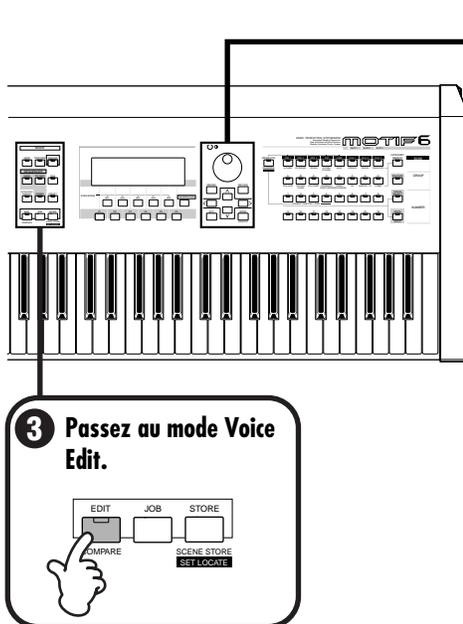
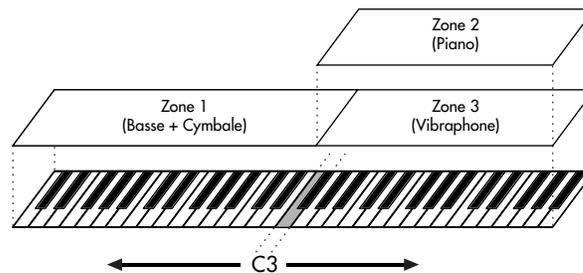
Réglages du clavier principal

● Réglages de couche/partage à l'aide d'un générateur de sons externe

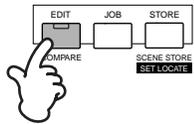
Le MOTIF peut fonctionner comme un clavier principal complet, polyvalent, pour des performances en live ou en studio. Lorsqu'un clavier principal est réglé sur le mode Voice ou Performance, vous pouvez effectuer des réglages pour quatre zones indépendantes. Cela vous permet de contrôler les voix d'un périphérique MIDI externe sur plusieurs canaux différents, en plus des voix internes du MOTIF lui-même. Pour ce faire, réglez la plage du clavier pour chaque zone et attribuez des canaux MIDI différents à chaque plage.

Ceci vous permet par exemple de mettre en couche plusieurs voix ensemble, y compris celles d'un générateur de signal MIDI connecté. De plus, vous pouvez séparer les voix dans diverses plages de clavier et jouer des sons totalement différents avec vos mains gauche et droite. Dans l'exemple ci-dessous, nous définissons trois zones, ainsi que le montre l'illustration. Nous programmons un partage sur la note C3. Dans la plage inférieure (B2 et plus bas), une voix de basse et de cymbale sont jouées. Dans la plage supérieure (C3 et plus haut), nous mettons en couche des voix de piano et de vibraphone, jouées à partir d'un générateur de sons MIDI. A l'aide de cette configuration sophistiquée, vous pouvez aisément jouer comme si vous étiez tout un groupe de jazz, avec seulement vos deux mains.

Dans les instructions de cet exemple, nous utilisons le mode Voice pour la piste maître.

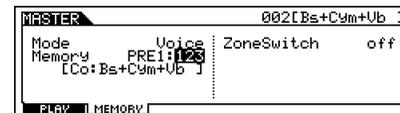
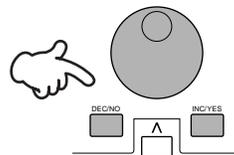


3 Passez au mode Voice Edit.

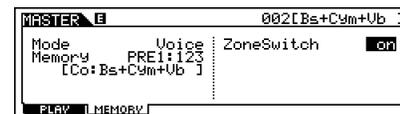
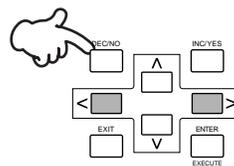


1 Sélectionnez une voix dans le mode Master Play.

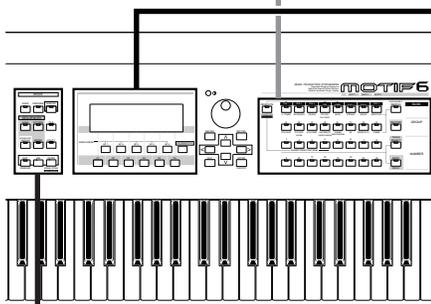
Paramétrez le mode sur Voice, puis sélectionnez la banque PRE 1 et la voix 123.



2 Activez le sélecteur de zone.



4 Appelez l'écran d'édition de zone.
Appuyez sur l'une des touches.

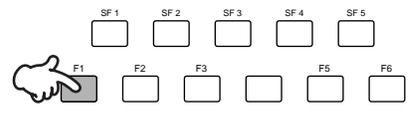


7 Enregistrez les valeurs sur une piste maître (page 94).

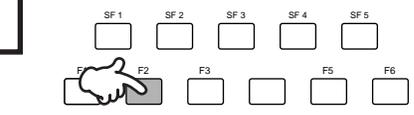
5 Appelez l'écran TRANS.

- 1 Activez le sélecteur TG de la zone 1 et désactivez ceux de toutes les autres zones. De cette façon, seules les données reproduites dans la zone 1 seront transmises au générateur de sons intégré.
- 2 Activez le sélecteur MIDI des zones 2 et 3 et désactivez ceux des autres zones. De cette façon, seules les données reproduites dans les zones 2 et 3 seront transmises au générateur de sons intégré.
- 3 Réglez le canal de transmission MIDI de la zone 1 sur 1. Réglez le canal de transmission MIDI des zones 2 et 3 pour qu'il corresponde au canal de réception du générateur de sons externe (esclave).
- 4 Assurez-vous que le générateur de sons externe est réglé sur le mode multi-timbral (des voix différentes pour chacun des 16 canaux MIDI) et sélectionnez les voix appropriées sur le générateur de sons, en fonction des canaux MIDI définis au point ci-dessus.

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
TransCh	1	1	1	1
TGSwitch	on	off	off	off
MIDISwitch	off	on	on	off



MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
Octave	+0	+0	+0	+0
Transpose	+0	+0	+0	+0
NoteLimitH	B 2	G 8	G 8	G 8
NoteLimitL	C -2	C 3	C 3	C -2



6 Appelez l'écran NOTE.

- 1 Paramétrez la limite de note H (Supérieure) de la zone 1 sur B2. Paramétrez la limite de note L (Inférieure) de la zone 1 sur C-2.
- 2 Paramétrez la limite de note H (Supérieure) des zones 2 et 3 sur G8. Paramétrez la limite de note L (Inférieure) des zones 2 et 3 sur C3.

Chaque zone jouera la voix attribuée dans la page de notes paramétrée ci-dessus.

● Réglages des numéros de commandes

Dans l'écran KN/CS du mode Master Edit, vous pouvez définir la manière dont les boutons et curseurs de commande affectent chaque zone. Ceci vous permet de spécifier un numéro de modification de commande pour chaque bouton et curseur. Dans l'exemple ci-dessous, les boutons de commande de toutes les zones ont été réglés sur 10 (Pan) et les curseurs sur 11 (Expression). Vous pouvez ainsi contrôler la position stéréo de chaque zone à l'aide du bouton approprié et utiliser les curseurs pour régler l'équilibre relatif du volume des zones. Ce réglage n'est disponible que lorsque le sélecteur de zone est activé depuis l'écran Memory du mode Master Play.

The screenshot shows the following settings in the KN/CS screen:

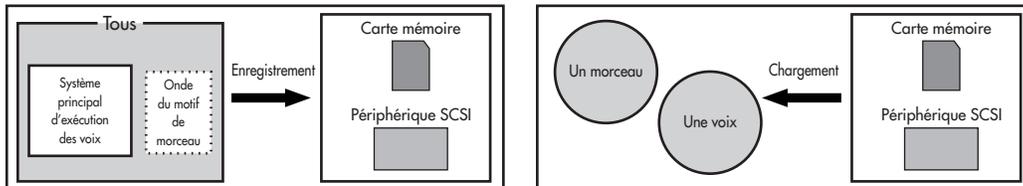
	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
CtrlKnob	10	10	10	10
CtrlSlider	11	11	11	11

The diagram shows four control elements: CUTOFF (KN 1), RESONANCE (KN 2), ATTACK (KN 3), and RELEASE (KN 4), each with a corresponding slider. Below them are five buttons (SF1-SF5) and six buttons (F1-F6). A hand is shown pointing to the F5 button.

Sauvegarde/chargement de données

Structure de base (page 63) - Référence (page 266)

De nombreux types différents de données sont créés lors de l'utilisation du MOTIF et les types suivants sont automatiquement conservés en mémoire, même lorsque le MOTIF est hors tension : les réglages Voice, Performance, Master, Arpeggio et System (paramètres définis dans le mode Utility). Puisque les autres données (par ex., les données d'onde enregistrées via la fonction Sampling, Song, Pattern) sont perdues lors de la mise hors tension, vous devez les sauvegarder sur une carte mémoire ou un périphérique SCSI connecté au MOTIF. Les données créées sur le MOTIF peuvent être sauvegardées sur une carte mémoire ou un périphérique SCSI dans divers types de fichiers. En sélectionnant « All » en tant que type de fichier à enregistrer, toutes les données originales de MOTIF peuvent être sauvegardées sur une carte mémoire/un périphérique SCSI. Cependant, lorsque les données « All » sont rechargées sur le MOTIF, vous pouvez choisir un type spécifique de données à charger (par ex., une voix ou un morceau), comme le montre l'illustration ci-dessous.



NOTE Pour plus de détails sur l'utilisation de cartes mémoire, voir page 290. Pour plus de détails sur l'utilisation de périphériques SCSI, voir page 264 et page 290.

Sauvegarde de données

NOTE Avant de pouvoir utiliser une nouvelle carte mémoire ou un nouveau périphérique SCSI externe avec le MOTIF, vous devez le (la) formater à partir du MOTIF. Pour les détails, voir page 265.

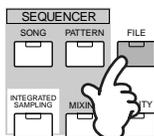
- 1** Passez au mode File en appuyant sur la touche [FILE].
- 2** Appelez l'écran CONFIG.
- 3** Sélectionnez un périphérique dans lequel les données doivent être enregistrées. Positionnez le curseur sur le paramètre Current et sélectionnez « CARD » ou « SCSI ».
- 4** Appelez l'écran SAVE.
- 5** Sélectionnez un type de fichier à enregistrer. Dans cet exemple, sélectionnez « All ».

NOTE Pour plus de détails sur le type de fichier à enregistrer, voir page 262.
- 6** Sélectionnez un dossier dans lequel les données doivent être enregistrées.

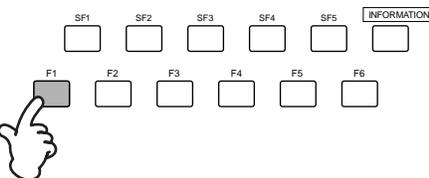
NOTE Vous pouvez attribuer un nom au dossier à l'aide de la touche [F4] et créer un nouveau dossier à l'aide de la touche [F6].
- 7** Appuyez sur la touche [ENTER].
- 8** Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la sauvegarde.

Chargement de données

1 Passez au mode File en appuyant sur la touche [FILE].

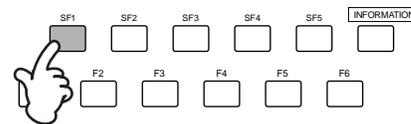
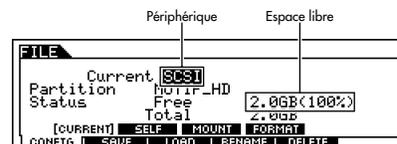


2 Appelez l'écran CONFIG.

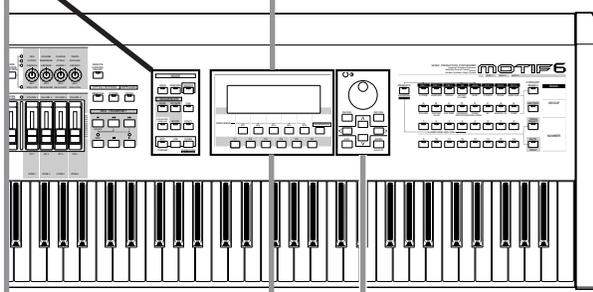
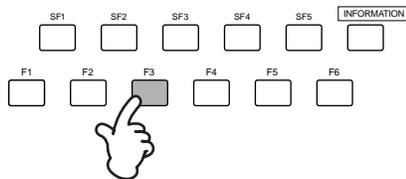
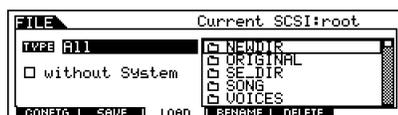


3 Sélectionnez le périphérique à partir duquel les données doivent être chargées.

Positionnez le curseur sur le paramètre Current et sélectionnez « CARD » ou « SCSI ».

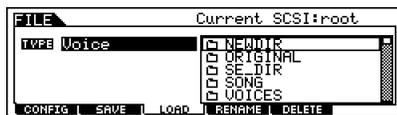


4 Appelez l'écran LOAD.



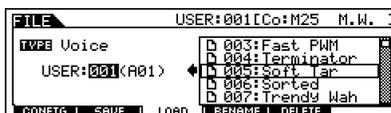
5 Sélectionnez le type de fichier à charger.

Dans cet exemple, sélectionnez « Voice ».

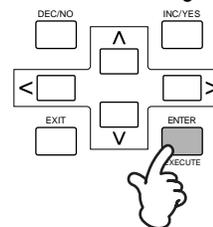


NOTE Pour plus de détails sur les types de fichiers qui peuvent être chargés, voir page 263.

7 Sélectionnez la mémoire utilisateur de destination dans laquelle les données doivent être copiées.



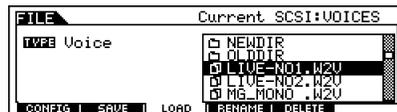
8 Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter le chargement.



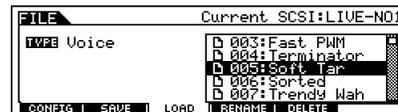
NOTE Le chargement de données sur le MOTIF efface et remplace automatiquement toutes les données présentes dans la mémoire utilisateur. Prenez soin de sauvegarder toutes les données importantes sur une carte mémoire/un périphérique SCSI avant toute opération de chargement.

6 Sélectionnez le fichier à charger.

Dans cet exemple, sélectionnez un fichier avec l'extension « .W2V », appuyez sur la touche [ENTER] et sélectionnez la voix de votre choix.



Touche [ENTER]



Echantillonnage avec reproduction du morceau (séquenceur d'échantillonnage intégré)

.....

Cette section explore une des fonctions les plus importantes du MOTIF, à savoir le séquenceur d'échantillonnage intégré. Les producteurs de musique numérique et les artistes d'aujourd'hui utilisent une multitude d'outils élaborés pour exécuter les tâches, et notamment les systèmes MIDI, l'échantillonnage, l'édition audio, etc. Le découpage et le collage de temps, de boucles et de motifs fait partie intégrante du processus de production musicale. Le MOTIF vous permet de travailler de la même manière, en intégrant totalement l'échantillonnage avec le séquençage MIDI, ce qui rend la composition de morceaux de grande qualité plus facile que jamais.

Voici un récapitulatif des étapes à suivre pour créer un nouveau morceau.

■ Création d'une piste rythmique

- 1 Echantillonnage sur une piste de motif
- 2 Enregistrement de données MIDI sur une piste de motif
- 3 Attribution d'une phrase prédéfinie à une piste de motif (fonction Patch)
- 4 Utilisation de la fonction Groove
- 5 Mixage des motifs
- 6 Création de la chaîne de motifs

■ Création d'un morceau

- 7 Copie des données de la chaîne de motifs sur le morceau
- 8 Enregistrement MIDI sur les pistes d'un morceau
- 9 Echantillonnage sur une piste de morceau
- 10 Assourdissement et scène des pistes d'un morceau
- 11 Mixage d'un morceau et stockage des réglages sous forme de modèle
- 12 Sauvegarde et exportation du morceau enregistré vers un PC externe (logiciel File Utility)

1. Echantillonnage sur une piste de motif

Structure de base (page 52) - Référence (page 234)

Enregistrez d'abord votre phrase rythmique favorite à partir d'un CD audio (ou d'une autre source) sur le MOTIF via la fonction Sampling.

NOTE Pour plus de détails sur la connexion de l'équipement audio au MOTIF, voir page 23.

Guide de démarrage rapide

1 Passez au mode Pattern.

2 Appelez l'écran PLAY.

3 Sélectionnez le numéro de style et la section à enregistrer.

Appuyez sur la touche [SECTION], puis sur la touche appropriée, de [A] à [H].

• Sélection d'un numéro de style

• Sélection d'une section

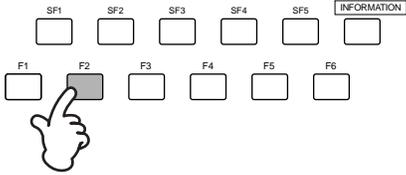
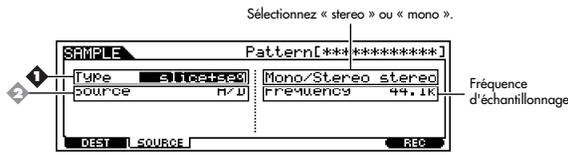
4 Passez au mode Sampling.

5 Appelez l'écran DEST.

6 Sélectionnez une piste à enregistrer.

Dans cet exemple, sélectionnez la piste 3.

7 Appelez l'écran SOURCE.



1 Sélectionnez un type d'échantillonnage.

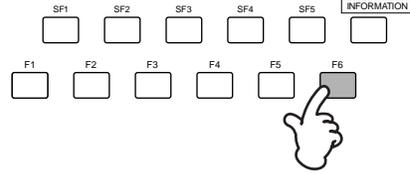
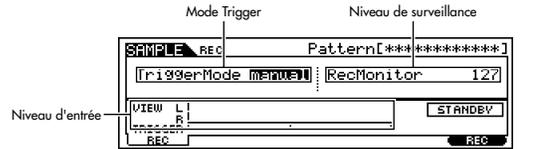
Pour Type, sélectionnez « slice+seq ».

2 Sélectionnez une source d'échantillonnage.

Pour Source, sélectionnez « A/D ».

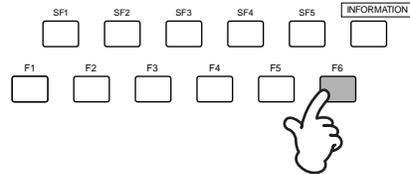
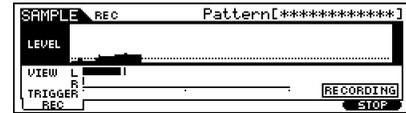
8 Passez au mode Sampling Standby.

Depuis cet écran, réglez le mode Trigger. Dans cet exemple, sélectionnez « manual ». Démarrez le lecteur de CD externe pour vérifier le niveau d'entrée. Vous pouvez régler le niveau d'entrée sur une valeur optimale à l'aide du bouton GAIN situé du panneau arrière.



9 Lancez l'échantillonnage.

Appuyez sur la touche [F6] pour lancer l'échantillonnage. Lancez également le lecteur de CD externe pour reproduire la phrase rythmique à enregistrer.



10 Arrêtez l'échantillonnage en appuyant à nouveau sur la touche [F6].

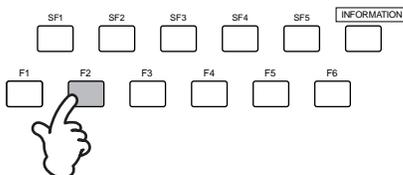
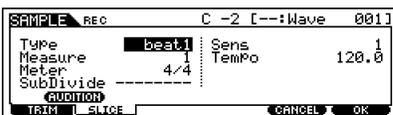
11 Réglez les paramètres Slice correspondants.

L'écran ci-dessous apparaît lorsque l'échantillonnage s'arrête car le type d'échantillonnage a été paramétré sur « slice+seq » lors de l'étape 7. Il sera nécessaire de nettoyer votre échantillon de toutes les mesures superflues pour une mise en boucle correcte. Pour ce faire, utilisez les paramètres Start, Loop et End de l'écran ci-dessous. Pour plus de détails, voir page 237. Tandis que vous éditez ces paramètres, appuyez sur la touche [SF1] (Audition) pour écouter les modifications effectuées.

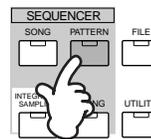


12 Exécutez l'opération de découpage.

Après avoir édité l'échantillon pour une mise en boucle correcte, appelez l'écran SLICE et réglez les paramètres selon vos besoins. Pour plus de détails, voir page 238.



13 Revenez au mode Pattern Play et lancez la lecture du motif pour écouter l'échantillon enregistré.

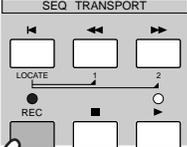
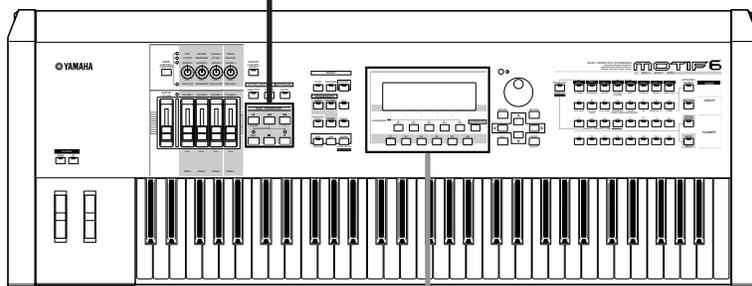


2. Enregistrement de données MIDI sur une piste de motif

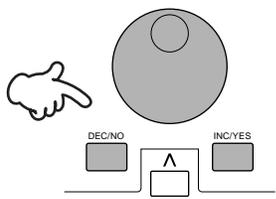
Structure de base (page 53) - Référence (page 221)

Après avoir enregistré et découpé un échantillon rythmique sur un motif, l'étape suivante consiste à enregistrer certaines parties MIDI et à les ajouter au motif. Vous pouvez enregistrer les données MIDI de deux manières : en temps réel et pas à pas.

1 Après avoir réglé la longueur et l'indication de la mesure, passez en mode Pattern Record (Enregistrement de motif).

2 Sélectionnez un type d'enregistrement.




Remplacement
Vous pouvez utiliser cette méthode si vous voulez remplacer une piste déjà enregistrée par de nouvelles données.

Surimpression
Vous pouvez utiliser cette méthode si vous voulez ajouter plus de données à une piste contenant déjà des données.

Etape
Cette méthode permet de composer votre performance en la « rédigeant » à raison d'un événement à la fois.

Reportez-vous à l'étape ③ à la page 103

Reportez-vous à l'étape ③ à la page 104

● **Enregistrement en temps réel (si vous sélectionnez Replace ou Overdub lors de l'étape 2)**

3 Sélectionnez une piste à enregistrer et réglez le tempo.

Piste à enregistrer

Type de mesure Tempo

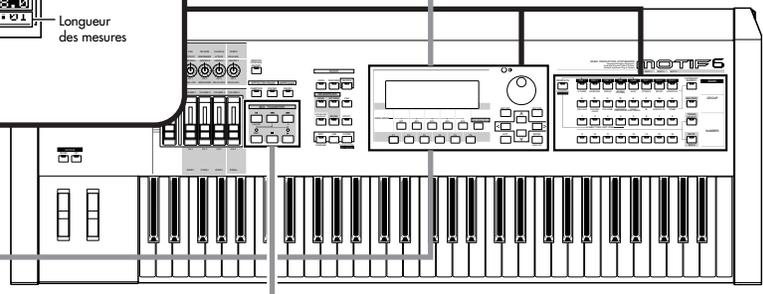
Longueur des mesures

4 Appelez l'écran VOICE.

5 Sélectionnez la voix à enregistrer sur une piste (phrase).

6 Réglez les paramètres d'arpège depuis l'écran ARP (page 223).

7 Activez le paramètre Click.



8 Lancez l'enregistrement.

9 Jouez au clavier.

10 Arrêtez l'enregistrement.

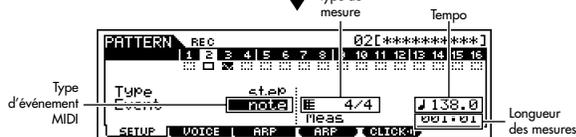
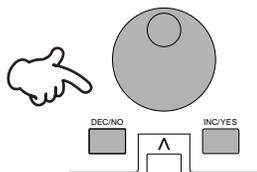
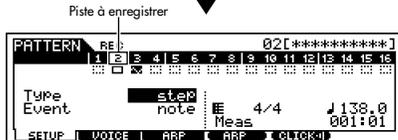
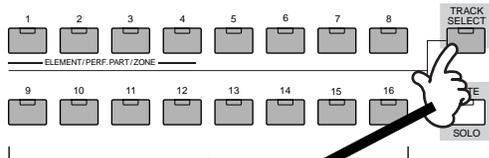
11 Appuyez sur la touche [] pour écouter le nouveau motif enregistré.

12 Enregistrez d'autres pistes de votre choix en répétant les étapes 3 à 11.

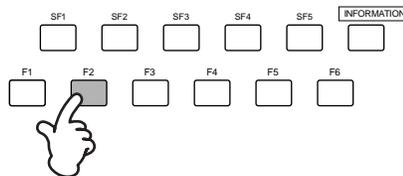
Guide de démarrage rapide

● Enregistrement pas à pas (si vous sélectionnez Step lors de l'étape 2)

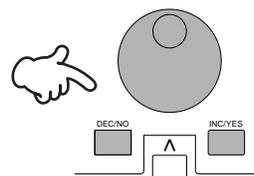
3 Sélectionnez une piste à enregistrer et définissez le type d'événement MIDI à enregistrer et le tempo.



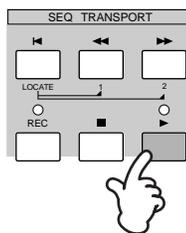
4 Appelez l'écran VOICE.



5 Sélectionnez la voix à enregistrer sur une piste (phrase).

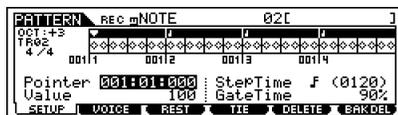


6 Lancez l'enregistrement.



Saisissez ici l'événement de note.

- 1 Positionnez le curseur sur le pointeur et définissez l'emplacement à paramétrer.
- 2 Réglez la vélocité, le temps d'étape et le temps de suspension.
- 3 Appuyez sur la touche de la note à enregistrer.
- 4 Répétez les étapes 1 à 3 pour saisir les notes les unes après les autres.



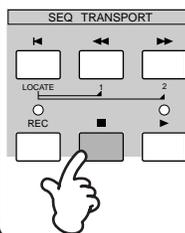
Positionne le pointeur sur le temps précédent et efface toutes les notes de cet emplacement.

Appuyez sur cette touche pour supprimer réellement l'événement à l'emplacement actuel du curseur.

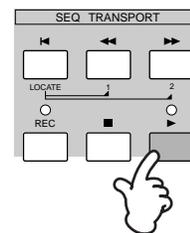
Lorsque vous appuyez sur la touche [F4] pour saisir un lien, la note précédente s'allonge sur toute la durée du temps.

Appuyez sur [F3] pour saisir un soupir d'une durée égale à celle du temps spécifié.

7 Arrêtez l'enregistrement.



8 Appuyez sur la touche [▶] pour écouter le nouveau motif enregistré.



9 Enregistrez d'autres pistes de votre choix en répétant les étapes 3 à 8.

3. Attribution d'une phrase prédéfinie à une piste de motif (fonction Patch)

Structure de base (page 52) - Référence (page 219)

La fonction Patch permet d'attribuer une phrase prédéfinie ou une phrase utilisateur (enregistrée dans le mode Pattern Record) à chaque piste et de créer un motif contenant jusqu'à 16 pistes.

1 Appelez l'écran PATCH.

2 Sélectionnez la piste à laquelle la phrase doit être affectée.

3 Sélectionnez une banque de phrases et un numéro.
Positionnez le curseur sur Bank et sélectionnez « pr » ou « user ».

Positionnez ensuite le curseur sur le paramètre de numéro et définissez-le.
N'oubliez pas que seules les phrases utilisateur enregistrées dans le style actuellement sélectionné peuvent être sélectionnées ici. Si vous voulez affecter une phrase qui a été enregistrée dans un autre style, utilisez la tâche Phrase Copy (page 228).

4 Appuyez sur la touche [▶] pour écouter le motif.

5 Affectez des phrases aux autres pistes selon vos besoins.

4. Utilisation de la fonction Groove

Référence (page 218)

La fonction Grid Groove permet de régler la hauteur, le type de temps, la longueur et la vélocité des notes d'une piste spécifique sur une grille de double croches d'une mesure. Ceci vous permet d'obtenir facilement une grande variété de rythmes et de pistes difficiles ou impossibles à créer avec des opérations de séquençage précises mais rigides. En outre, la fonction Grid Groove fonctionne en lecture uniquement : les données enregistrées originales restent intactes.

La fonction Grid Groove peut également s'appliquer à des pistes d'échantillonnage contenant des échantillons traités à l'aide de la fonction Slice, ainsi qu'à des pistes MIDI normales.

1 Appelez l'écran GROOVE.

SF 1 SF 2 SF 3 SF 4 SF 5
F1 F2 F3 F4 F5 F6

2 Choisissez une piste.

3 Réglez les paramètres.

Positionnez le curseur sur le paramètre et le point de grille de votre choix et définissez la valeur de décalage. Cette fonction affecte la reproduction du morceau sans réellement modifier les données de la séquence.

NOTE OFFSET minus 0 plus
CLOCK SHIFT
GATE OFFSET
VELO OFFSET

Chaque aspect de la piste à décaler (hauteur, temps, longueur, intensité) est représenté par un graphique différent.

4 Appuyez sur la touche [▶] pour écouter le motif édité.

NOTE N'oubliez pas si vous effectuez une modification sur la position d'une double croche et qu'il n'y a aucune donnée MIDI sur ce point, la piste ne sera pas modifiée.

5 Définissez les paramètres Grid Groove pour les autres pistes, selon vos besoins.

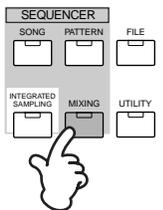
Réglez les autres paramètres en répétant les étapes 1 à 4.

5. Mixage des motifs

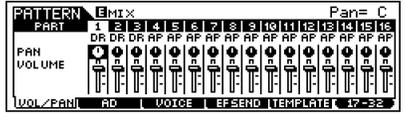
Référence (page 232)

Maintenant que vous avez terminé une section et un motif, vous pouvez utiliser les commandes de mixage des motifs pour les régler de manière plus précise et les améliorer en réglant les niveaux de chaque piste ou partie, en sélectionnant des voix différentes et en affinant les réglages des effets.

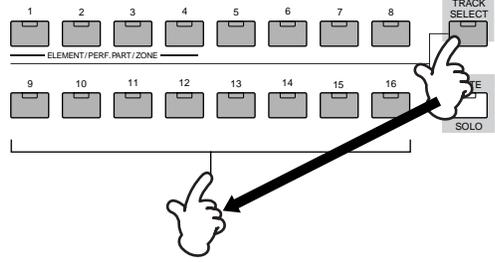
1 Passez au mode Pattern Mixing.

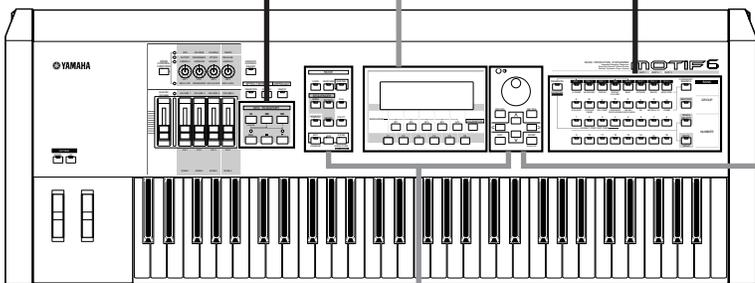


2 Appelez l'écran souhaité.



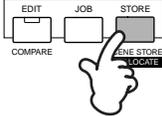
3 Sélectionnez une partie à éditer.





6 Enregistrez la configuration de mixage du morceau dans la mémoire utilisateur.

1



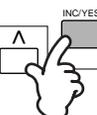


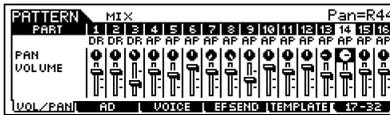
2



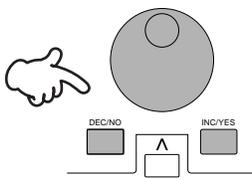


3



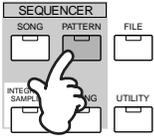


4 Mettez en surbrillance le paramètre de votre choix et modifiez sa valeur.



5 Définissez les autres paramètres en répétant les étapes 2 à 4.

7 Revenez au mode Pattern Play.



NOTE Toutes les sections n'ont pas une configuration de mixage de morceau, mais bien les styles.

Guide de démarrage rapide

Guide de démarrage rapide du MOTIF 107

6. Création d'une chaîne de motifs

Structure de base (page 54) - Référence (page 219)

Maintenant que vous avez vos échantillons audio, vos boucles, vos données MIDI et les motifs sur le MOTIF, c'est là que vous allez commencer à vous amuser. La fonction Pattern Chain vous permet d'arranger toutes les parties de votre morceau entemps réel. Tandis que vous enregistrez une chaîne de motifs, reproduisez vos motifs et sections d'origine et permutez-les en direct. Cette approche intuitive et pragmatique de l'arrangement vous permet de développer d'excellentes idées et d'obtenir des morceaux étonnants, rapidement et facilement.

NOTE Pour plus de détails sur la chaîne de motifs et sa structure de pistes et de mémoire, voir page 54.

1 Passez au mode Pattern Chain en appuyant sur la touche [F6] dans le mode Pattern Play.

2 Passez au mode Pattern Chain Record en appuyant sur la touche [REC].

5 Arrêtez l'enregistrement.

3 Sélectionnez une piste et le tempo.

4 Lancez l'enregistrement. Tandis que vous enregistrez, vous pouvez modifier la section au tempo souhaité.

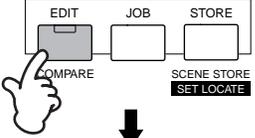
6 Appuyez sur la touche [▶] pour écouter votre nouvelle chaîne de motifs.

7. Copie des données de la chaîne de motifs sur un morceau

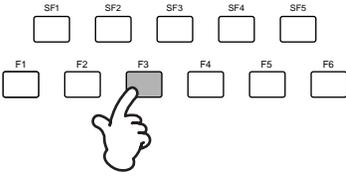
Référence (page 221)

Maintenant que vous avez créé une superbe chaîne de motifs, vous pouvez la copier sur la piste d'un morceau et l'utiliser comme piste rythmique de base pour un morceau. Cela se fait à partir du mode Pattern Chain Edit.

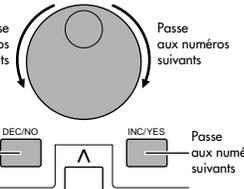
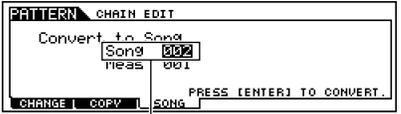
1 Passez au mode Pattern Chain Edit en appuyant sur la touche [EDIT] dans le mode Pattern Chain Play.




2 Appelez l'écran SONG.

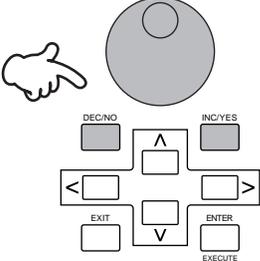



3 Sélectionnez un numéro de morceau dans lequel la chaîne de motifs doit être copiée.

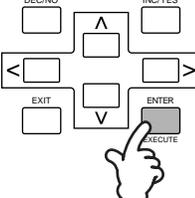
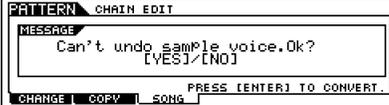



Numéro du morceau de destination

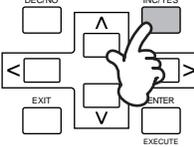
4 Spécifiez le numéro de la mesure dans laquelle les données converties doivent être copiées.




5 Appuyez sur la touche [ENTER].

6 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la copie.

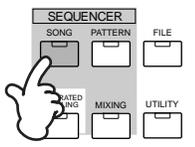


8. Enregistrement MIDI sur les pistes des morceaux

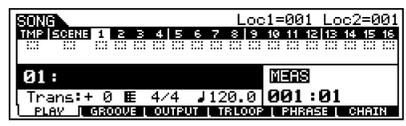
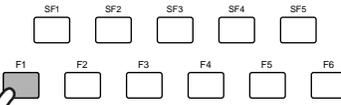
Structure de base (page 51) - Référence (page 184)

Prenez maintenant vos blocs de base et déplacez-les vers le mode Song pour travailler sur votre morceau. Supposons, pour les besoins de cet exemple, que vous avez enregistré des données MIDI pour pratiquement toutes les pistes, sauf peut-être certaines parties de guitare rythmique et certains solos de piano et d'orgue. Le MOTIF vous offre deux méthodes d'enregistrement. La première, l'enregistrement en temps réel, vous permet d'enregistrer comme avec un magnétophone, en reproduisant les parties en temps réel tout en écoutant les pistes rythmiques d'accompagnement créées auparavant. L'autre méthode, l'enregistrement pas à pas, permet de saisir chaque note individuellement, comme lorsque vous transcrivez des notes sur une portée.

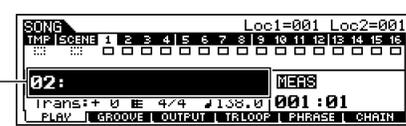
1 Passez au mode Song.



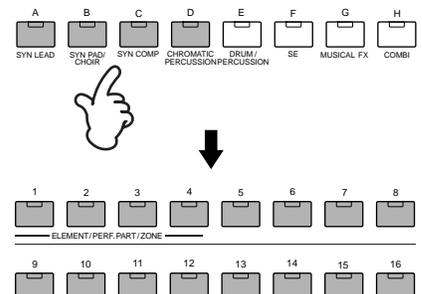
2 Appelez l'écran PLAY.

3 Sélectionnez le morceau dans lequel les données de chaîne de motifs ont été copiées.



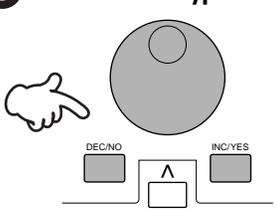
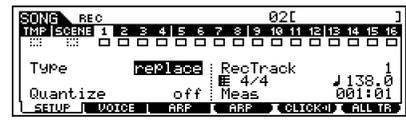
Numéro de morceau



4 Passez au mode Song Record.



5 Sélectionnez un type d'enregistrement.

Remplacement

Vous pouvez utiliser cette méthode si vous voulez remplacer une piste déjà enregistrée par de nouvelles données.

Surimpression

Vous pouvez utiliser cette méthode si vous voulez ajouter plus de données à une piste contenant déjà des données.

Insertion

Vous pouvez utiliser cette méthode lorsque vous voulez réenregistrer sur une portion spécifique de la piste uniquement. Dans ce cas, vous devez définir les points de départ et de fin avant de lancer le réenregistrement.

Étape

Cette méthode permet de composer votre performance en la rédigeant à raison d'un événement à la fois.

Reportez-vous à l'étape **6** à la page 111

Reportez-vous à l'étape **6** à la page 112

● **Enregistrement en temps réel (si vous avez sélectionné « replace », « overdub » ou « punch » à l'étape 5)**

6 Sélectionnez une piste à enregistrer et définissez le tempo.

7 Appelez l'écran VOICE.

8 Sélectionnez la voix à enregistrer sur une piste.

9 Définissez les paramètres d'arpège selon vos besoins depuis l'écran ARP (page 189).

10 Activez le paramètre Click.

11 Lancez l'enregistrement.
Appuyez sur la touche [▶]. Le système entame un décompte d'une mesure avant la première mesure réellement enregistrée.

12 Jouez au clavier.

13 Arrêtez l'enregistrement.

14 Appuyez sur la touche [▶] pour écouter le nouveau morceau enregistré.

15 Enregistrez d'autres pistes selon vos besoins en répétant les étapes 6 à 14.

● Enregistrement (si vous avez sélectionné « step » à l'étape 5)

6 Sélectionnez une piste à enregistrer et définissez le type d'événement MIDI à enregistrer.

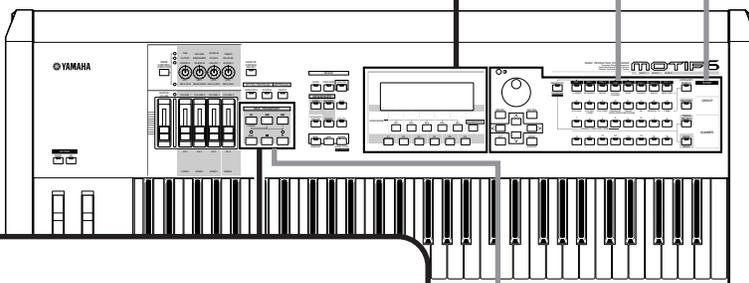
Diagram illustrating track selection and MIDI event configuration. The top part shows a track selection grid (1-16) and a 'TRACK SELECT' button. Below it, a MIDI event configuration screen is shown with fields for 'Type', 'Event', 'note', and 'Meas'. The screen also displays 'SONG REC' and 'PRE1:001'. Labels include 'Piste de tempo', 'Piste d'enregistrement', 'Événements MIDI', and 'Tempo'.

7 Appelez l'écran VOICE.

Diagram illustrating the VOICE screen. The screen shows parameters for 'Voice', 'Volume', and 'Insef'. Below the screen are buttons for SF1-F5 and F1-F6. A hand icon points to the F2 button.

8 Sélectionnez la voix à enregistrer sur la piste.

Diagram illustrating voice selection. The top part shows a bank/number selection screen. Below it, a screenshot of the MOTIF screen shows 'PRE2:017[ist:Stringy]'. Labels include 'Banque Numéro'.



9 Lancez l'enregistrement.

Diagram illustrating the recording process. The top part shows the SEQ TRANSPORT screen with recording controls. Below it, a list of steps is provided:

- 1 Positionnez le curseur sur le pointeur et définissez l'emplacement à saisir (page 185).
- 2 Réglez la vélocité (valeur), le temps de l'étape et le temps de suspension (page 185).
- 3 Appuyez sur la touche à enregistrer.
- 4 Répétez les étapes 1 à 3 pour saisir des notes les unes après les autres.

Diagram illustrating the recorded note. The screen shows parameters for 'Pointer', 'Value', 'StepTime', and 'GateTime'. Labels include 'Positionne le pointeur sur le temps précédent et efface toutes les notes de cet emplacement.' and 'Appuyez sur cette touche pour supprimer réellement l'événement à l'emplacement actuel du curseur.'

Positionne le pointeur sur le temps précédent et efface toutes les notes de cet emplacement.
Appuyez sur cette touche pour supprimer réellement l'événement à l'emplacement actuel du curseur.
Lorsque vous appuyez sur la touche [F4] pour saisir un lien, la note précédente s'allonge sur toute la durée du temps.
Appuyez sur [F3] pour saisir un soupir d'une durée égale à celle du temps spécifié.

10 Arrêtez l'enregistrement.

Diagram illustrating the stop button being pressed. The screen shows the SEQ TRANSPORT screen with recording controls. A hand icon points to the stop button.

11 Appuyez sur la touche [▶] pour écouter le nouveau morceau enregistré.

Diagram illustrating the play button being pressed. The screen shows the SEQ TRANSPORT screen with recording controls. A hand icon points to the play button.

12 Enregistrez d'autres pistes selon vos besoins en répétant les étapes 6 à 12.

9. Echantillonnage sur la piste d'un morceau

Structure de base (page 54) - Référence (page 234)

Revenons à la fonction d'échantillonnage et adoucissons votre morceau grâce à des effets de son « sucré » et à un accompagnement vocal. L'échantillonnage réalisé précédemment était d'un type différent ; vous avez échantillonné un rythme dans le mode Pattern et l'avez « découpé » en pièces séparées pour qu'il se mette en boucle correctement et s'ajuste automatiquement à tous les changements de tempo. Ici, nous allons essayer un autre type d'échantillonnage, dans lequel l'opération de partage n'est pas nécessaire, puisqu'un effet sonore bref ne doit pas nécessairement rester dans le tempo, et vous pouvez reproduire les parties d'accompagnement dans le tempo du morceau au fur et à mesure que vous les échantillonnez.

NOTE Pour plus de détails sur la connexion d'un équipement audio externe ou d'un microphone sur le MOTIF, voir page 23.

1 Dans le mode Song Play, spécifiez le point (la mesure) du morceau à partir duquel l'échantillon enregistré commencera.

2 Passez au mode Sampling Record.

3 Appelez l'écran DEST.

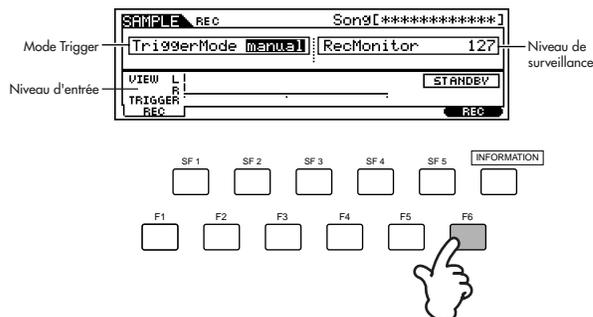
4 Sélectionnez la piste à enregistrer.

5 Appelez l'écran SOURCE.

1 Sélectionnez un type d'échantillonnage. Pour Type, sélectionnez « sample+note ».

2 Sélectionnez une source d'échantillonnage. Pour Source, sélectionnez « A/D ».

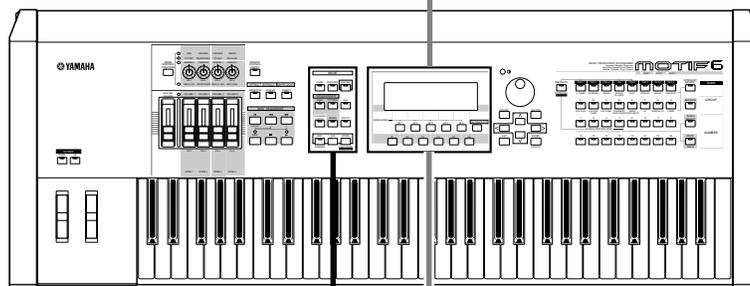
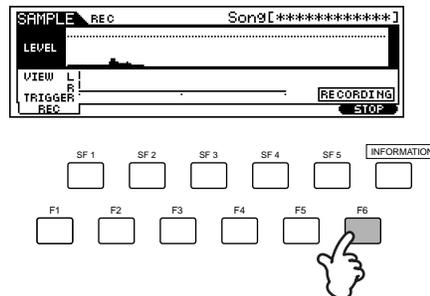
6 Passez au mode Sampling Standby.



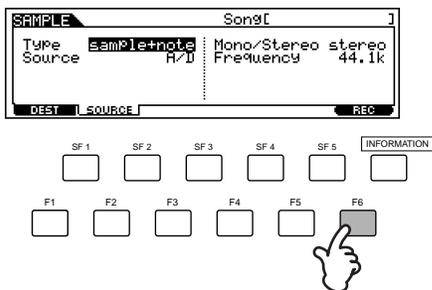
Depuis cet écran, réglez le mode Trigger. Dans cet exemple, sélectionnez « manual ». Lancez le lecteur de CD externe pour vérifier le niveau d'entrée. Vous pouvez régler le niveau d'entrée sur une valeur optimale à l'aide du bouton GAIN situé sur le panneau arrière.

7 Lancez l'échantillonnage.

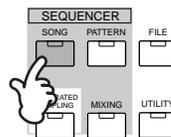
Appuyez sur la touche [F6] pour lancer l'échantillonnage. Lancez également le lecteur de CD externe pour reproduire la phrase rythmique à enregistrer ou chanter dans le microphone.



8 Arrêtez l'échantillonnage en appuyant à nouveau sur la touche [F6].



9 Revenez au mode Song Play et lancez le morceau pour écouter l'échantillon enregistré.



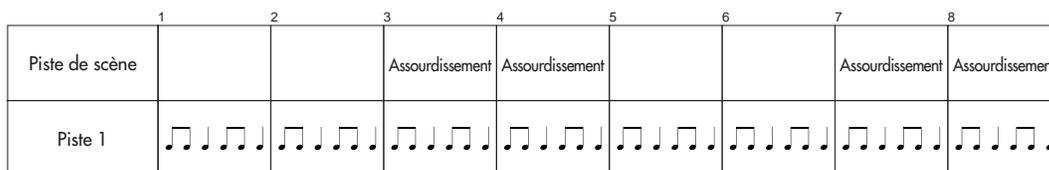
10 Enregistrez des échantillons sur d'autres pistes en répétant les étapes 1 à 9.

10. Assourdissement et scène des pistes d'un morceau

Référence (pages 180, 181)

Ces deux fonctions performantes vous donnent encore plus de contrôle en temps réel. Vous pouvez activer et désactiver les pistes et basculer entre les scènes de morceau, tandis que le morceau est reproduit. Tous les mouvements peuvent alors être enregistrés sur la piste de scène spéciale. Ceci vous permet non seulement d'écouter les diverses possibilités d'arrangement du morceau, mais aussi de les enregistrer immédiatement.

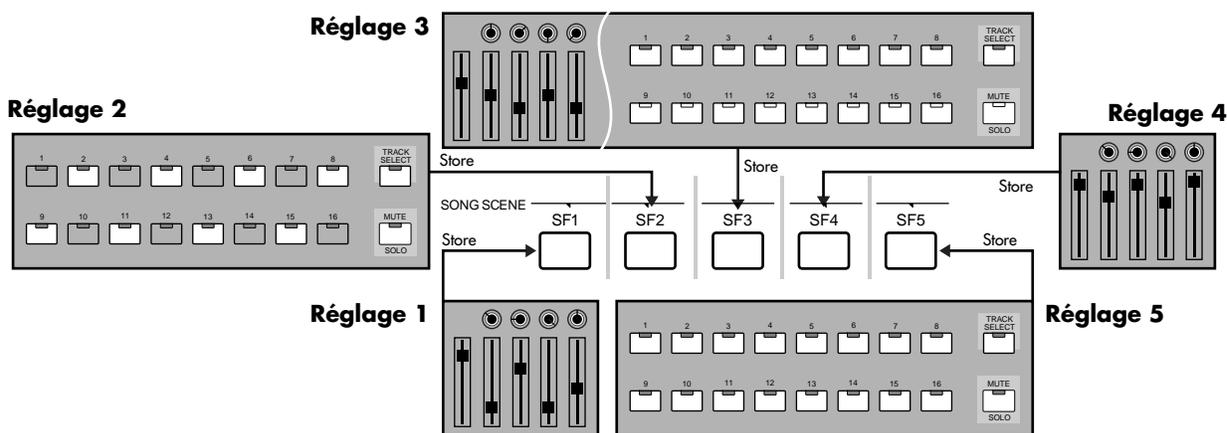
Par exemple, échantillonnez une phrase rythmique audio sur une des pistes de votre morceau et activez la fonction Track Loop (page 182). Tandis que le morceau est reproduit, vous pouvez insérer ou retirer la partie rythmique sur le morceau en assourdisant la piste ou en rétablissant son volume, tour à tour. Pour cela, activez l'enregistrement et sélectionnez la piste de scène de morceau (comme décrit à l'étape 3 de l'enregistrement MIDI à la page 103) et enregistrez vos assourdissements de pistes en tempo avec la musique en appuyant sur la touche [MUTE], puis sur les touches des pistes appropriées. Cette approche pragmatique vous permet réellement de sentir les modifications apportées, puisque vous les effectuez dans le rythme, et vous donne la possibilité d'improviser instantanément d'excellents arrangements musicaux.



Reproduction de morceaux



En plus de la fonction Track Mute, le MOTIF comporte également une fonction Song Scene polyvalente. Elle vous permet d'effectuer diverses modifications sur les pistes (balayage stéréo, volume et autres) et de saisir un « instantané » de ces réglages, que vous pouvez rappeler à tout moment d'une simple pression de touche. Il est possible de stocker jusqu'à cinq scènes sur les cinq boutons Scene ([SF1] à [SF5]). Pour rappeler instantanément une scène et modifier les pistes, il suffit d'appuyer sur la touche appropriée ([SF1] à [SF5]). Comme avec Track Mute, vous pouvez également enregistrer ces modifications de scène, en « jouant » avec les pressions sur les touches au fil de la musique.



Vous pouvez utiliser la fonction Song Scene à partir de l'écran PLAY du mode Song Play ou de l'écran SETUP du mode Song Record. Dans les instructions de l'exemple ci-dessous, l'écran PLAY du mode Song Play a été appelé.

1 Sélectionnez un morceau dans le mode Song Play.

DEC.NO INC.YES

A B C D

SYN LEAD SYN PAD/CHOIR SYN COMP CHROMATIC PERCUSSION

1 2 3 4 5 6 7 8 TRACK SELECT

ELEMENT/PERF PART/ZONE

9 10 11 12 13 14 15 16 MUTE SOLO

↓

SONG	Loc1=001	Loc2=001
TMP SCENE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	
09: strat. chor MEARS		
Trans: + 0	4/4	J 088,0 001 : 01
PLAY	GROOVE	OUTPUT TRLOOP PHRSEE CHAIN

2 Effectuez les réglages souhaités pour la scène du morceau.

- Sélectionnez une piste et configurez-la à votre guise avec la voix souhaitée, puis modifiez les réglages panoramique et de volume à l'aide des boutons et curseurs de commande. Chaque piste peut avoir ses propres réglages indépendants.

1 2 3 4 5 6 7 8 TRACK SELECT

ELEMENT/PERF PART/ZONE

9 10 11 12 13 14 15 16 MUTE SOLO

→

TRACK SELECT

VOLUME PAN

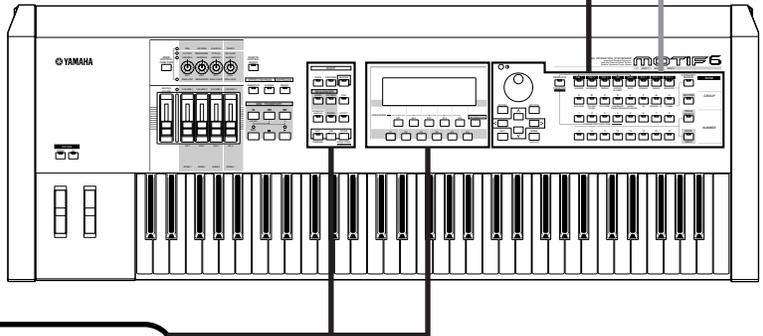
ZONE 1 ZONE 2 ZONE 3 ZONE 4

- Vous pouvez même assourdir/rétablir le volume de plusieurs pistes en même temps, pour créer des arrangements spectaculaires dans lesquels plusieurs instruments se taisent ou surgissent instantanément.

1 2 3 4 5 6 7 8 TRACK SELECT

ELEMENT/PERF PART/ZONE

9 10 11 12 13 14 15 16 MUTE SOLO



3 Enregistrez les réglages dans une scène de morceau.

EDIT JOB STORE

COMPARE SCENE STG SET/LO

Maintenez la touche [STORE] enfoncée...

+

SF 1 SF 2 SF 3 SF 4 SF 5

...tout en appuyant sur la touche appropriée ([SF1] à [SF5]).

4 Créez d'autres scènes de morceaux selon vos besoins.

Modifiez à nouveau les réglages, comme dans l'étape 2, et enregistrez la scène du morceau sur une autre touche, comme dans l'étape 3.

Vous pouvez rappeler les réglages Song Scene souhaité en appuyant simplement sur une des touches Song Scene ([SF1] à [SF5]).

SF 1 SF 2 SF 3 SF 4 SF 5

5 Sauvegardez les données du morceau sur une carte mémoire ou un périphérique SCSI (page 97).

Lorsque vous appelez une certaine scène de morceau, les valeurs des boutons/curseurs de commande passent instantanément aux valeurs enregistrées pour la scène (quel que soit la position physique des boutons et curseurs).

11. Mixage du morceau et stockage des réglages en tant que modèle

Référence (page 205)

Cette étape finale (à part la sauvegarde de votre précieux travail, que nous aborderons ensuite) vous permet de mixer vos pistes à l'aide de la fonction Song Mixing, en réglant l'équilibre du volume et le réglage panoramique stéréo de toutes les parties et en affinant les niveaux des effets. En outre, vous pouvez sauvegarder vos réglages de mixage en tant que modèle (il est possible de sauvegarder jusqu'à seize modèles), puis rappeler le modèle approprié lors du mixage d'un morceau présentant une structure de pistes similaire.

1 Passez au mode Song Mixing.

The diagram shows a menu with 'SEQUENCER' at the top. Below it are 'SONG', 'PATTERN', and 'FILE'. Under 'SONG' are 'INTEGRATED SAMPLING', 'MIXING', and 'UTILITY'. A hand icon points to the 'MIXING' option.

3 Sélectionnez une partie.

The diagram shows a track selection screen with tracks 1 through 16. A hand icon points to track 12. Above the tracks are buttons for 'DECNO', 'INC/YES', 'EXIT', 'ENTER', and 'EXECUTE'. A 'TRACK SELECT' button is on the right. Below the tracks are 'MUTE' and 'SOLO' buttons.

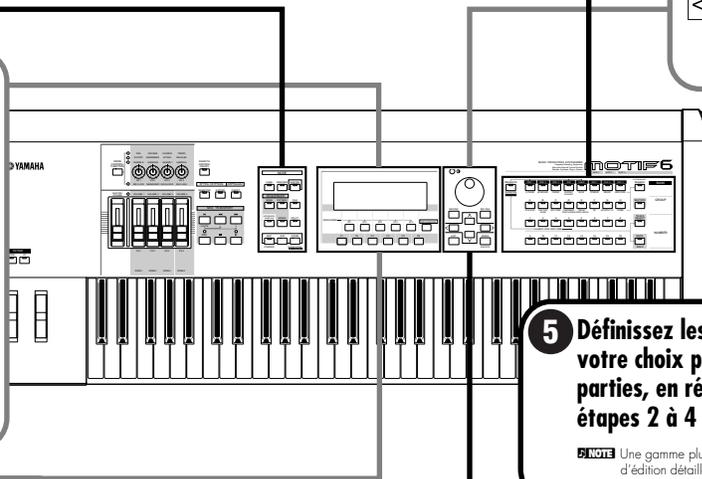
NOTE Lorsqu'une carte plugin multi-parties (PLG-100XG) est installée dans le logement 3, il est possible d'appeler l'écran pour les parties 17 à 32. Lorsqu'une carte plugin à une partie est installée dans un des trois logements, il est possible d'appeler l'écran PLG des parties 1 à 3.

4 Sélectionnez le paramètre de votre choix et réglez-le.

The diagram shows a parameter adjustment screen with a large knob. Below it are buttons for 'DECNO', 'INC/YES', 'EXIT', 'ENTER', and 'EXECUTE'.

2 Appelez l'écran souhaité.

The screenshot shows the 'SONG MIX' screen with track volume and pan settings. Below the screen are buttons for 'SF1' through 'SF5' and 'F1' through 'F6'. A hand icon points to the 'F3' button.



5 Définissez les paramètres de votre choix pour les autres parties, en répétant les étapes 2 à 4 ci-dessus.

NOTE Une gamme plus vaste de commandes d'édition détaillées est également disponible dans le mode Song Mixing Edit.

6 Appelez l'écran TEMPLATE.

The screenshot shows the 'Template' screen with the 'Init Perf' option selected. Below the screen are buttons for 'SF1' through 'SF5' and 'F1' through 'F6'. A hand icon points to the 'F5' button.

7 Sélectionnez le numéro du modèle de destination.

Positionnez le curseur sur le numéro du modèle et sélectionnez le numéro sur lequel les réglages doivent être stockés.

The diagram shows the 'Template' screen with the model number '3' selected. A hand icon points to the '3' button. Below the screen are buttons for 'DECNO', 'INC/YES', 'EXIT', 'ENTER', and 'EXECUTE'. A 'Numéro de modèle' label points to the '3'.

9 Exécutez la sauvegarde.

The screenshot shows a confirmation screen asking 'Are you sure? [YES]/[NO]'. Below the screen are buttons for 'SF1' through 'SF5' and 'F1' through 'F6'. A hand icon points to the 'SF4' button.

NOTE Il est possible de rappeler le modèle stocké ci-dessus en appuyant sur la touche [SF4] (GET) depuis cet écran.

8 Attribuez un nom au modèle.

The diagram shows the 'Template' screen with the model name '3[Template]' entered. A hand icon points to the '3' button. Below the screen are buttons for 'DECNO', 'INC/YES', 'EXIT', 'ENTER', and 'EXECUTE'. A 'Nom du modèle' label points to the '3[Template]'.

NOTE Pour plus de détails sur l'attribution d'un nom, voir page 75.

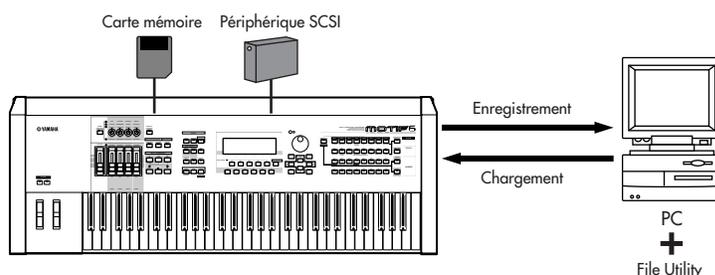
12. Sauvegarde et exportation du morceau enregistré vers un PC externe (logiciel File Utility)

Référence (page 262)

Maintenant que vous avez créé votre chef-d'œuvre, il vous faut le sauvegarder. Vous pouvez sauvegarder les données d'un morceau sur une carte mémoire ou un périphérique SCSI dans le mode File (page 261).

Cependant, à des fins de sécurité, d'organisation et d'archivage, vous pouvez vouloir stocker les données du MOTIF sur un ordinateur. De même, vous pouvez vouloir utiliser votre ordinateur pour effectuer d'autres modifications ou enregistrements sur le morceau créé avec le MOTIF. Le logiciel File Utility (inclus dans le CD-ROM fourni) vous permet de faire cela et davantage, en vous permettant de transférer des fichiers entre un ordinateur et le MOTIF via une connexion à l'aide d'un câble USB standard.

Voici un exemple pratique. Supposons que vous vouliez ajouter une longue section de données audio à votre morceau, par exemple un chant soliste ou un solo de guitare de grande ampleur. Puisque leur enregistrement sur le MOTIF risque de ne pas être tout à fait pratique ou possible, vous pouvez vouloir transférer votre morceau sur un ordinateur, puis enregistrer et éditer les nouvelles pistes audio sur l'ordinateur. Vous devez d'abord sauvegarder les données du morceau dans le format Standard MIDI File (SMF) sur la carte mémoire ou un périphérique SCSI connecté, puis transférer le fichier MIDI vers l'ordinateur à l'aide du logiciel File Utility. Après avoir importé le fichier MIDI sur le logiciel de séquençage de votre ordinateur, faites correspondre les canaux MIDI d'envoi et de réception (ordinateur/MOTIF) de sorte que chaque piste de données du morceau du séquenceur joue la partie appropriée sur le MOTIF. Enfin, reproduisez le morceau et enregistrez les parties audio de votre choix (chant, solos, etc., à l'aide de votre séquenceur audio/MIDI).



NOTE Pour plus de détails sur le logiciel File Utility, reportez-vous à la documentation électronique incluse dans le CD-ROM fourni.

Commande à distance pour un séquenceur externe (Surface de commande externe en temps réel)

Structure de base (page 65) - Référence (page 255)

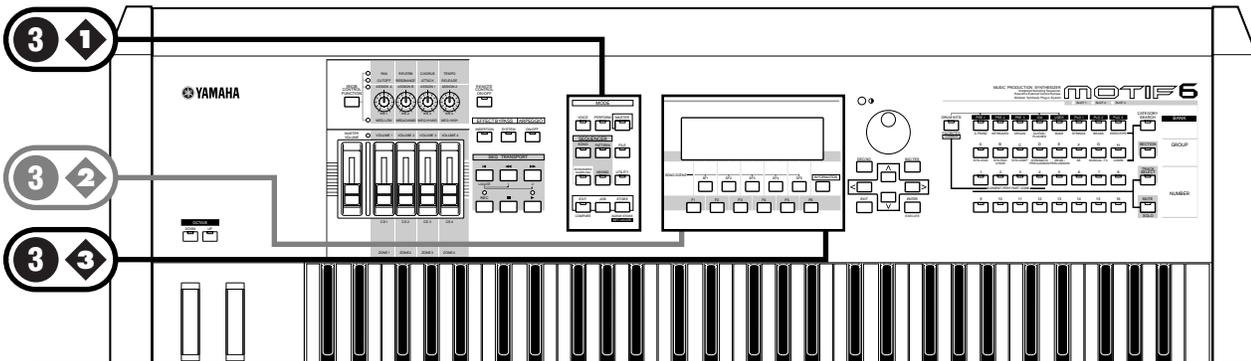
Dans la dernière section, vous avez vu comment utiliser un ordinateur de manière pratique pour augmenter les fonctionnalités du MOTIF. Nous allons voir ici une fonctionnalité qui renverse les rôles et permet d'utiliser le MOTIF de manière commode pour contrôler votre ordinateur.

La fonction Remote Control permet d'utiliser les commandes matérielles du panneau du MOTIF pour contrôler une gamme d'opérations fondamentales du logiciel de séquencage de votre ordinateur.

Vous pouvez assourdir vos pistes, contrôler le transport du séquenceur (Play, Stop, Record, etc.), mixer des pistes MIDI et audio (jusqu'à 16) à l'aide des boutons et des curseurs du MOTIF, effectuer un balayage stéréo des pistes, contrôler l'égalisation et ajuster les envois d'effets, tout cela sans jamais toucher la souris. Non seulement c'est une manière plus pratique et efficace de travailler, puisqu'elle vous offre des commandes spécialisées pour les fonctions les plus fréquemment utilisées, mais elle permet également (à l'aide des boutons et des curseurs) un contrôle plus fin des paramètres cruciaux de niveau. Si vous avez déjà utilisé une console de mixage ou un séquenceur, vous serez ravi de pouvoir enfin contrôler votre logiciel de séquencage à l'aide de touches, de boutons et de curseurs.

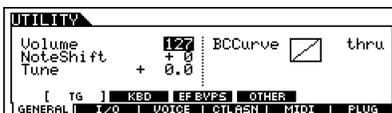
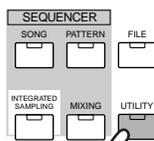
1 Connectez votre ordinateur au MOTIF via un câble USB. Voir page 25.

2 Installez sur votre ordinateur le pilote USB MIDI et le fichier de configuration du logiciel de séquencage (inclus dans le CD-ROM fourni). Pour plus de détails sur l'installation, reportez-vous au manuel d'installation.

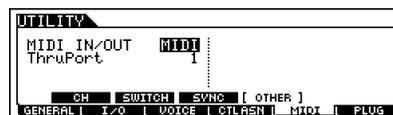


3 Sélectionnez le modèle correspondant à votre logiciel de séquencage particulier dans le mode Utility du MOTIF (ci-dessus).

1 Passez au mode Utility.



2 Appelez l'écran OTHER dans le menu MIDI.

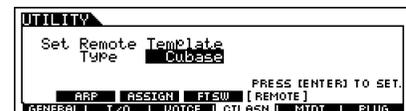


3 Positionnez le curseur sur le paramètre MIDI IN/OUT et réglez-le sur USB.

4 Appelez l'écran REMOTE dans le menu CTLASN.

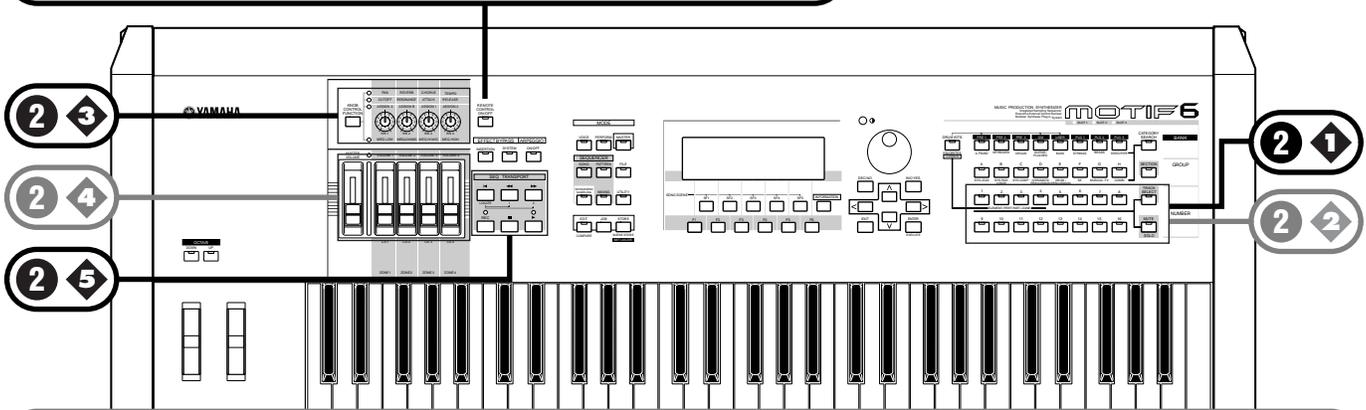


5 Sélectionnez le type de modèle.



Utilisation de la fonction Remote Control

- 1** Activez la fonction Remote Control en appuyant sur la touche [REMOTE CONTROL ON/OFF] pour que son témoin clignote.

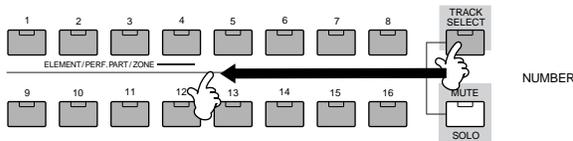


- 2** Actionnez les boutons ou curseurs de commande du panneau du MOTIF selon vos besoins.

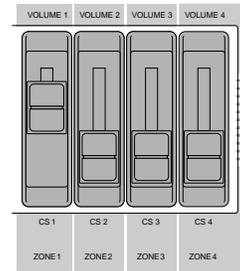
NOTE Les fonctions devant être contrôlées par le MOTIF varient en fonction du logiciel que vous utilisez. Pour plus de détails, voir page 256.

- 1** Sélectionnez depuis le MOTIF une piste sur le séquenceur de votre ordinateur.

Les touches [1] à [16] correspondent aux numéros des pistes correspondantes du logiciel de séquençage de votre ordinateur.

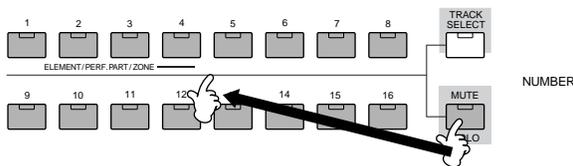


- 4** Contrôlez le niveau de la piste sélectionnée du séquenceur à l'aide des curseurs de commande.



- 2** Activez ou désactivez (assourdissez) la piste du séquenceur.

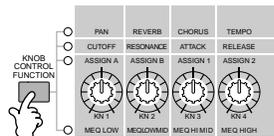
Les touches [1] à [16] correspondent aux numéros des pistes correspondantes du logiciel de séquençage de votre ordinateur.



Lorsque les pistes 1 à 4 sont sélectionnées :	1	2	3	4
Lorsque les pistes 5 à 8 sont sélectionnées :	5	6	7	8
Lorsque les pistes 9 à 12 sont sélectionnées :	9	10	11	12
Lorsque les pistes 13 à 16 sont sélectionnées :	13	14	15	16

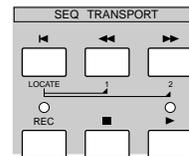
- 3** Contrôlez la piste sélectionnée du séquenceur à l'aide des boutons de commande.

Pour plus de détails sur les paramètres pouvant être contrôlés, voir page 257.



- 5** Contrôlez les fonctions de transport sur le séquenceur.

Les touches [SEQ TRANSPORT] peuvent servir à contrôler le démarrage, l'arrêt, l'avance rapide, le retour rapide et l'enregistrement sur le logiciel de séquençage de votre ordinateur.



Référence

Le but de cette section est d'expliquer la fonction de chaque réglage de chaque paramètre de chaque écran du MOTIF. Si vous avez des questions du type « A quoi sert cette touche ? » ou « Comment fonctionne ce paramètre ? », c'est la section à laquelle se reporter. La section Référence est divisée selon les divers modes du MOTIF. Lorsque vous consultez cette section, ne perdez pas de vue les points suivants :

- La section de chaque mode principal (Voice, Performance, Song, Pattern, Sampling, Utility, File et Master) commence par une arborescence de fonctions. Chaque arborescence présente les divers menus et groupes de paramètres du mode, tels qu'ils sont organisés et apparaissent à l'écran. A l'aide de ces arborescences et des tableaux simplifiés des modes à la page 30, il est facile de comprendre la relation des diverses fonctions et paramètres tels qu'ils s'appliquent au fonctionnement tout entier du MOTIF.
- Au début de la section de chaque mode se trouvent des instructions « Procédure de base ». Elles décrivent brièvement les opérations nécessaires pour le mode sélectionné et s'appliquent à toutes les fonctions et paramètres de ce mode. Autrement dit, une fois que vous aurez maîtrisé la Procédure de base du mode, vous serez en mesure de progresser rapidement et aisément au fil de toutes les opérations du mode.

Mode Voice

Structure de base à la page 42

Arborescence des fonctions

Cette section est consacrée au mode Voice. Pour comprendre le lien entre le mode Voice et l'ensemble de la structure du MOTIF et autres modes et fonctions, consultez le tableau simplifié de la section « Structure de base » à la page 30. Le tableau détaillé ci-dessous montre tous les menus et groupes de paramètres des écrans des modes Voice, vous offrant ainsi une vue d'ensemble rapide et claire des fonctions du MOTIF se rapportant aux voix. Les crochets autour d'un mot ou d'une phrase (par ex. [F1]) indiquent des noms de touches ou des opérations de panneau spécifiques.

[VOICE]	[INFORMATION] VOICE INFORMATION	P. 275
[VOICE]	VOICE PLAY	P. 124
	[F1] VOICE PLAY	P. 124
	[F2] PLUG-IN BANK	P. 128
	[F4] VOICE PORTA	P. 128
	[F5] VOICE EG	P. 128
	[F6] VOICE ARPEGGIO	P. 128
	[CATEGORY] VOICE CATEGORY SEARCH	P. 126
	[FAVORITE]	P. 127
[EDIT]	VOICE EDIT (NORMAL)	P. 129
	[COMMON] NORMAL COMMON	P. 130
	[F1] NORMAL COMMON GENERAL	P. 130
	[SF1] NAME	P. 130
	[SF2] PLAYMODE	P. 130
	[SF3] MEQ OFFSET	P. 131
	[SF4] PORTA	P. 131
	[SF5] OTHER	P. 132
	[F2] NORMAL COMMON OUTPUT	P. 132
	OUTPUT	P. 132
	[F3] NORMAL COMMON ARPEGGIO	P. 132
	[SF1] TYPE	P. 132
	[SF2] LIMIT	P. 133
	[SF3] PLAY FX	P. 133
	[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO	P. 132
	[F4] NORMAL COMMON CONTROLLER SET	P. 134
	[SF1] SET1/2	P. 134
	[SF2] SET3/4	P. 134
	[SF3] SET5/6	P. 134
	[F5] NORMAL COMMON LFO	P. 135
	[SF1] WAVE	P. 135
	[SF2] DELAY	P. 136
	[SF3] DESTINATION1	P. 136
	[SF4] DESTINATION2	P. 136
	[SF5] DESTINATION3	P. 136

	[F6] NORMAL COMMON EFFECT	P. 137
	[SF1] EFFECT CONNECT	P. 137
	[SF2] INSERTION1	P. 137
	[SF3] INSERTION2	P. 137
	[SF4] REVERB	P. 137
	[SF5] CHORUS	P. 137
	[Element selection] NORMAL ELEMENT 1-4	P. 137
	[F1] NORMAL ELEMENT OSCILLATOR	P. 137
	[SF1] WAVE	P. 137
	[SF2] OUTPUT	P. 138
	[SF3] LIMIT	P. 138
	[F2] NORMAL ELEMENT PITCH	P. 138
	[SF1] TUNE	P. 138
	[SF2] VELOCITY SENS	P. 139
	[SF3] PEG	P. 139
	[SF4] KEY FOLLOW	P. 139
	[F3] NORMAL ELEMENT FILETER	P. 140
	[SF1] TYPE	P. 140
	[SF2] VELOCITY SENS	P. 142
	[SF3] FEG	P. 143
	[SF4] KEY FOLLOW	P. 143
	[SF5] SCALING	P. 144
	[F4] NORMAL ELEMENT AMPLITUDE	P. 145
	[SF1] LEVEL/PAN	P. 145
	[SF2] VELOCITY SENS	P. 145
	[SF3] AEG	P. 145
	[SF4] KEY FOLLOW	P. 146
	[SF5] SCALING	P. 146
	[F5] NORMAL ELEMENT LFO	P. 147
	[F6] NORMAL ELEMENT EQ	P. 148
	[EDIT] VOICE EDIT (DRUM)	P. 148
	[COMMON] DRUM COMMON	P. 149
	[F1] DRUM COMMON GENERAL	P. 149
	[SF1] NAME	P. 149
	[SF3] MEQ OFFSET	P. 149
	[SF5] OTHER	P. 149
	[F2] DRUM COMMON OUTPUT	P. 149
	OUTPUT	P. 149
	[F3] DRUM COMMON ARPEGGIO	P. 149
	[SF1] TYPE	P. 149
	[SF2] LIMIT	P. 149
	[SF3] PLAY FX	P. 149
	[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO	P. 149
	[F4] DRUM COMMON CONTROLLER SET	P. 149
	[SF1] SET1/2	P. 149
	[SF2] SET3/4	P. 149
	[SF3] SET5/6	P. 149
	[F6] DRUM COMMON EFFECT	P. 149
	[SF1] EFFECT CONNECT	P. 149
	[SF2] INSERTION1	P. 150
	[SF3] INSERTION2	P. 150
	[SF4] REVERB	P. 150
	[SF5] CHORUS	P. 150
	[Key selection] DRUM KEY C0-C6	P. 150
	[F1] DRUM KEY OSCILLATOR	P. 150
	[SF1] WAVE	P. 150
	[SF2] OUTPUT	P. 150
	[SF5] OTHER	P. 151
	[F2] DRUM KEY PITCH	P. 151
	[SF1] TUNE	P. 151
	[SF2] VELOCITY SENS	P. 151
	[F3] DRUM KEY FILTER	P. 151
	[SF1] CUTOFF	P. 151
	[SF2] VELOCITY SENS	P. 152
	[F4] DRUM KEY AMPLITUDE	P. 152
	[SF1] LEVEL/PAN	P. 152
	[SF2] VELOCITY SENS	P. 152
	[SF3] AEG	P. 152
	[F6] DRUM KEY EQ	P. 153

[EDIT] VOICE EDIT (PLUG-IN)	P. 153
[COMMON] PLUG-IN COMMON	P. 154
[F1] PLUG-IN COMMON GENERAL	P. 154
[SF1] NAME	P. 154
[SF2] PLYMODE	P. 154
[SF3] MEQ OFFSET	P. 154
[SF4] PORTAMENTO	P. 154
[SF5] OTHER	P. 154
[F2] PLUG-IN COMMON OUTPUT	P. 154
OUTPUT	P. 154
[F3] PLUG-IN COMMON ARPEGGIO	P. 154
[SF1] TYPE	P. 154
[SF2] LIMIT	P. 154
[SF3] PLAY FX	P. 154
[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO	P. 154
[F4] PLUG-IN COMMON CONTROLLER SET	P. 154
[SF1] SET1/2	P. 154
[SF2] MW	P. 154
[SF3] AT	P. 155
[SF4] AC	P. 155
[F6] PLUG-IN COMMON EFFECT	P. 155
[SF1] EFFECT CONNECT	P. 155
[SF2] INSERTION1	P. 155
[SF3] INSERTION2	P. 155
[SF4] REVERB	P. 155
[SF5] CHORUS	P. 155
[Element selection] PLUG-IN ELEMENT	P. 156
[F1] PLUG-IN ELEMENT OSCILLATOR	P. 156
[SF1] WAVE	P. 156
[SF5] OTHER	P. 156
[F2] PLUG-IN ELEMENT PITCH	P. 156
[F3] PLUG-IN ELEMENT FILTER	P. 156
[F4] PLUG-IN ELEMENT NATIVE PARAMETER	P. 156
[F5] PLUG-IN ELEMENT LFO	P. 157
[F6] PLUG-IN ELEMENT EQ	P. 157
[EDIT] VOICE COMPARE	P. 129
[JOB] VOICE JOB	P. 158
[F1] INITIALIZE	P. 158
[F2] EDIT RECALL	P. 158
[F3] COPY	P. 158
[F4] BULK DUMP	P. 159
[STORE] VOICE STORE	P. 159

Mode Voice Play (Reproduction de voix)

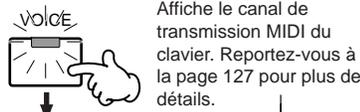
Structure de base à la page 30
Guide de démarrage rapide à la page 80

Ce mode vous permet de sélectionner et de reproduire des voix individuelles prédéfinies et utilisateur, ainsi que des voix plug-in (lorsqu'elles sont installées).

NOTE Pour des détails concernant les types de voix et la structure des banques de voix, reportez-vous à la page 43.

◆ Procédure de base

1 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice Play. (Le témoin s'allume.)

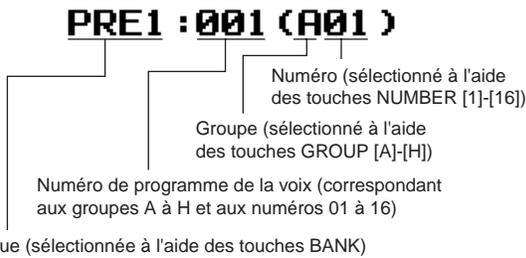


Montre les fonctions affectées aux boutons de commande respectifs. Reportez-vous aux pages 254 et 256 pour plus de détails.

Montre le réglage Keyboard Octave paramétré à l'aide des touches [OCTAVE]. Reportez-vous à la page 127 pour plus de détails.

Affiche la voix actuellement sélectionnée.

● Banque et numéro du programme de voix



● Catégorie et nom de la voix



2 Sélectionnez une voix.

3 Réglez l'octave de clavier ou le canal de transmission MIDI.

4 Sélectionnez le menu que vous souhaitez éditer en appuyant sur les touches [F1] à [F6] et éditez les paramètres de chaque écran.

NOTE Lorsque la voix plug-in est sélectionnée (lorsque la carte plug-in Single part est installée), vous pouvez appuyer sur la touche [F2] pour appeler l'écran BANK.

5 Enregistrez les réglages édités lors de l'étape 4 dans mémoire utilisateur, comme requis.

6 Appuyez sur une autre touche de mode pour quitter le mode Voice Play.

- Pour des instructions détaillées sur les étapes 2 à 4, reportez-vous aux explications suivantes.
- Pour des détails sur l'étape 5, reportez-vous à la section « Mode Voice Store » à la page 159.

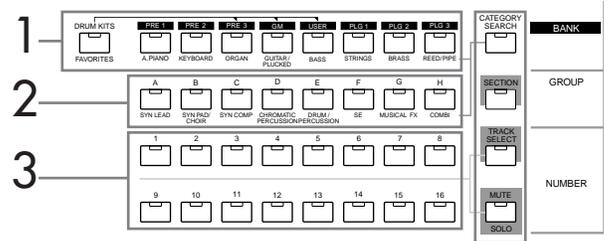
Sélection d'une voix

Les présentes explications concernent l'étape 2 de la procédure de base décrite ci-dessus.

Quatre méthodes permettent de choisir une voix.

- A l'aide des touches BANK, GROUP, NUMBER
- A l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO]
- A l'aide du cadran de données
- A l'aide de la fonction Category Search (Recherche de catégorie)

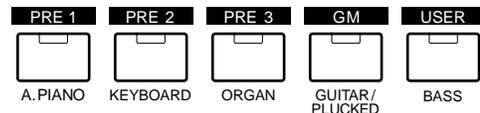
■ Utilisation des touches BANK, GROUP, NUMBER



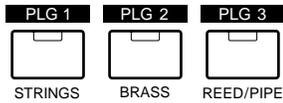
NOTE Ces explications sont valables lorsque les quatre témoins des touches sont éteints.

1 Appuyez sur une des touches BANK pour sélectionner une banque.

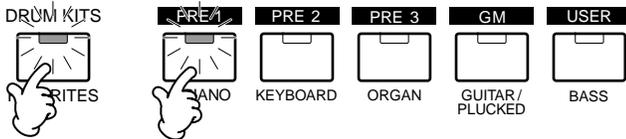
- Pour sélectionner une voix normale, appuyez sur l'une des touches [PRE1] - [USER].



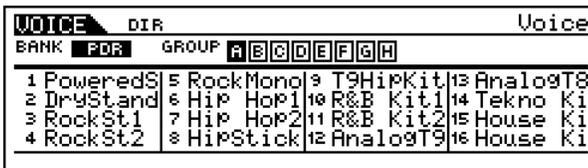
- Pour sélectionner une voix plug-in, appuyez sur l'une des touches [PLG1] - [PLG3].



- Pour sélectionner une voix de batterie, maintenez la touche [DRUM KITS] enfoncée tout en appuyant sur la touche [PRE1], [GM] ou [USER].



L'écran ci-dessous (ou un écran similaire) apparaît.



- Appuyez sur l'une des touches GROUP [A] - [H] pour sélectionner un groupe.
- Appuyez sur une des touches NUMBER [1] - [16] pour sélectionner une voix. Le MOTIF revient à l'écran Voice Play.

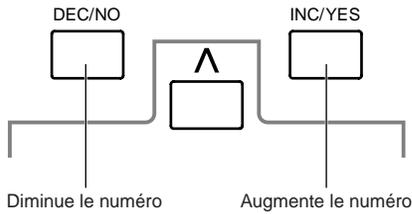


● Numéros de programmes de voix et groupe/numéros correspondants

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

■ Utilisation des touches [INC/YES] et [DEC/NO]

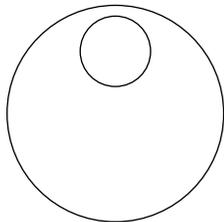
Appuyez sur la touche [+ /YES] pour augmenter la valeur de 1 et sur [-/NO] pour la diminuer de 1.



Utilisez les touches [INC/YES] et [DEC/NO] pour passer à la voix suivante ou précédente parmi les voix disponibles. Naturellement, cette fonction permet également de passer au groupe suivant ou précédent. Par exemple, si la voix actuellement sélectionnée est A16, le fait d'appuyer sur la touche [INC/YES] permet de sélectionner la voix B01. Maintenez une des touches enfoncée pour faire défiler les voix en continu.

■ Utilisation du cadran de données

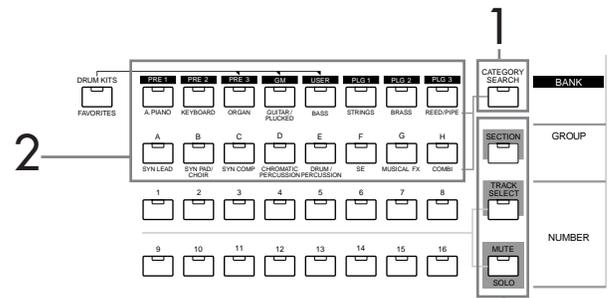
La rotation du cadran de données vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre) permet d'augmenter la valeur, tandis que sa rotation vers la gauche (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) la fait diminuer. Cette commande fonctionne de la même façon que les touches [INC/YES] et [DEC/NO], mais permet de faire défiler les voix plus rapidement.



Cette fonction pratique permet de sélectionner des voix en fonction de leur type d'instrument ou de leur application. Les voix sont réparties en seize catégories différentes, et chaque mot clé donne une idée plus claire des caractéristiques d'une voix que ce que laisse entendre le nom.

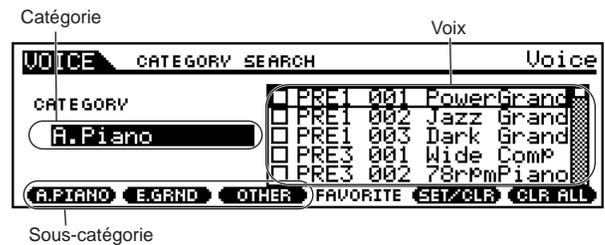
■ Utilisation de la fonction Category Search

Cette fonction permet de repérer rapidement le type de voix nécessaire, quelle que soit sa banque et son emplacement. Par exemple, en spécifiant la catégorie A.PIANO, vous pouvez appeler instantanément une liste de toutes les voix de type piano disponibles sur le MOTIF et y sélectionner la voix de piano souhaitée. Le MOTIF est également doté d'une catégorie « Favorites », dans laquelle vous pouvez consigner vos voix favorites. C'est particulièrement utile lors de performances en live, car vous pouvez accéder rapidement à des voix fréquemment utilisées, quelle que soit leur catégorie ou leur banque.



NOTE Ces explications sont valables lorsque les quatre témoins des touches sont éteints.

- 1 Appuyez sur la touche [CATEGORY SEARCH] pour que son témoin s'allume. L'écran Voice Category ci-dessous apparaît.

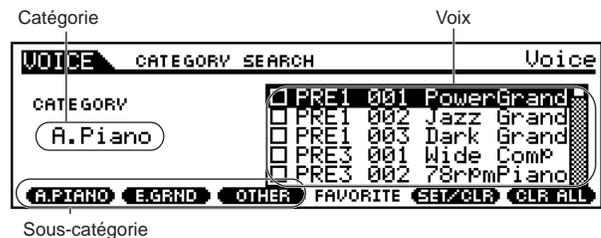


- 2 Appuyez sur l'une des touches [PLG1] - [PLG3] et [A] - [H] pour sélectionner une catégorie. Cette opération appelle la première voix de la catégorie sélectionnée.

NOTE Les catégories de voix sont imprimées sous les touches [PLG1] à [PLG3] et [A] à [H].

NOTE Les sous-catégories sont répertoriées dans le bas de l'écran Voice category. Appuyez sur les touches [F1] à [F6] pour appeler la première voix de la sous-catégorie sélectionnée.

- 3 Appuyez sur la touche de curseur [▶] pour positionner le curseur sur la voix.

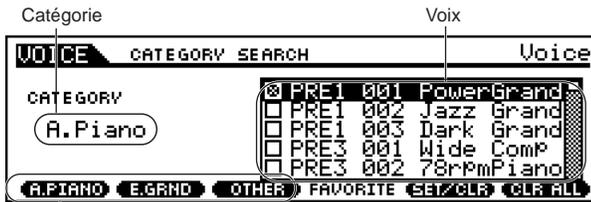


- 4 Sélectionnez une voix à l'aide du cadran de données.

● **Catégorie Favorite**

1~4 Procédez de la même façon que dans la section « Utilisation de la fonction Category Search » ci-dessus.

5 Sélectionnez votre voix favorite et appuyez sur la touche [F5] pour l'affecter à la catégorie Favorite.

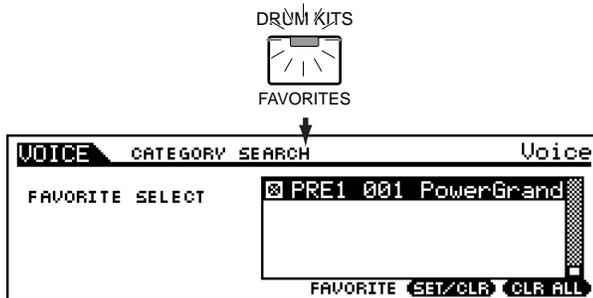


Sous-catégorie

NOTE Pour supprimer la voix sélectionnée de la catégorie Favorite, appuyez de nouveau sur la touche [F5].

6 Affectez d'autres voix à la catégorie Favorite selon vos besoins.

7 Appuyez sur la touche [FAVORITE] pour afficher les voix affectées à la catégorie Favorite lors des étapes 5 et 6.



Réglage de l'octave du clavier et du canal de transmission MIDI du clavier

Ces explications s'appliquent à l'étape 3 de la procédure de base de la page 124.

Les deux paramètres réglés ici affectent toutes les voix sélectionnées. Il est cependant impossible de stocker ces paramètres dans la voix à l'aide du mode Voice Store (page 159).



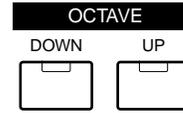
Canal de transmission MIDI du clavier

Réglage des octaves du clavier

(Ce réglage ne s'affiche pas sur le MOTIF8, dans la mesure où celui-ci n'a pas de touche [OCTAVE].)

■ **Réglage de l'octave du clavier**

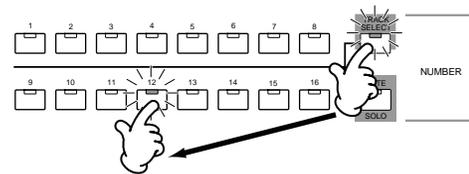
Les touches [OCTAVE] permettent de transposer le registre du clavier à l'octave supérieur ou inférieur. Appuyez simultanément sur les touches [UP] et [DOWN] pour restaurer la valeur d'origine du réglage (0).



NOTE Le MOTIF 8 ne dispose pas de touches [OCTAVE].

■ **Réglage du canal de transmission MIDI du clavier**

Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] pour que son témoin s'allume, puis sur une des touches NUMBER [1] - [16] pour changer le canal de transmission MIDI du clavier.



NOTE Vous pouvez également définir ce paramètre dans le mode Utility (page 258). Il est impossible de stocker ce paramètre dans le mode Voice Store.

Edition de voix dans le mode Voice Play

Ces explications s'appliquent à l'étape 4 de la procédure de base de la page 124.

Le mode Voice Play vous permet d'effectuer diverses opérations générales d'édition sur la voix sélectionnée. Pour des opérations d'édition plus détaillées et plus complètes, utilisez le mode Voice Edit.

NOTE Lorsque vous sélectionnez une voix plug-in, certains paramètres ne peuvent pas être édités.

NOTE Les paramètres qui portent le même nom dans le mode Voice Play et Voice Edit ont des fonctions et des réglages identiques.

◆ **Indicateur [E]**

Si vous modifiez des paramètres dans le mode Voice Play, l'indicateur [E] apparaît dans la partie supérieure gauche de l'écran. Il indique que la voix en cours a été modifiée mais pas encore stockée.

Indicateur Edit



⚠ **ATTENTION**

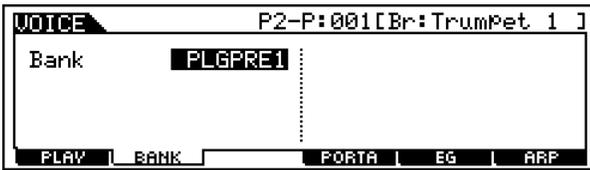
Si vous sélectionnez une autre voix lors de l'édition, l'indicateur [E] disparaît et vos modifications sont perdues. L'idéal est de stocker la voix éditée en mode Voice Store (page 159), car même si vous perdez les données de la voix éditée, vous pouvez les récupérer à l'aide de la fonction Edit Recall (page 158).

● **[F2] Voice Play Plug-in Bank (Banque de voix plug-in)**

Cet écran vous permet de sélectionner une banque particulière sur la carte plug-in et de déterminer si vous allez utiliser une voix plug-in ou une voix enregistrée sur carte. La différence entre les deux types de voix est simplement la suivante :

- Les voix sur carte sont des voix non traitées, non altérées de la carte plug-in : la « matière première » des voix plug-in.
- Les voix plug-in sont des voix sur carte éditées, c'est-à-dire des voix spécialement programmées et traitées pour une utilisation optimale avec le MOTIF.

Pour de plus amples détails, reportez-vous à la page 153.

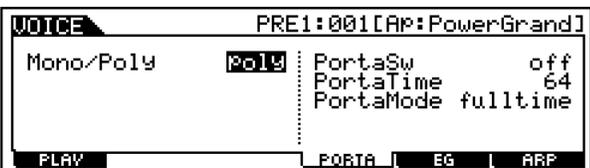


- Réglages Lorsque'une voix plug-in utilisant une carte plug-in installée dans le logement 1 est sélectionnée : PLG1USR (Voix plug-in utilisateur), PLGPRE1 (Voix plug-in prédéfinie), 032/000 ... (Indique la valeur Bank Select MSB/LSB de la voix sur carte. Ces valeurs diffèrent en fonction de la carte plug-in installée)

NOTE Cet écran n'est disponible que lorsque la carte plug-in est installée sur le MOTIF et que la voix plug-in est sélectionnée.

● **[F4] Voice Play Portamento**

Cet écran vous permet de sélectionner une reproduction monophonique ou polyphonique et de définir les paramètres Portamento. Le mode Portamento sert à créer une transition de la hauteur de ton tout en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.



- **Mono/Poly**
Détermine si la reproduction de la voix est monophonique (une note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes à la fois).
□ Réglages Mono, Poly
- **PortaSw**
Détermine si le paramètre Portamento est activé ou désactivé.
□ Réglages off, on
- **PortaTime**
Définit la durée de transition de la hauteur de ton. Plus les valeurs sont élevées, plus les temps de transition sont longs.
□ Réglages 0 ~ 127

• **PortaMode**

Définit le mode Portamento. Le comportement du mode Portamento varie selon que le paramètre Mono/Poly est réglé sur « mono » ou « poly ».

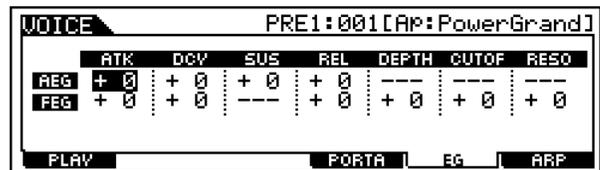
- Réglages fingered (à plusieurs doigts), fulltime (total)
Lorsque Mono/Poly est réglé sur « mono » :
Dans le cas du réglage « fingered », le portamento ne s'applique que lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente). Avec la valeur « fulltime », le portamento s'applique en permanence.

Lorsque Mono/Poly est réglé sur « poly » :
C'est la même chose que pour « mono », sauf que le portamento s'applique à plusieurs notes.

● **[F5] Voice Play EG (Générateur d'enveloppe)**

Structure de base à la page 46

Cet écran contient les réglages EG de base, à savoir le volume et le filtre, pour la voix, ainsi que les réglages de la fréquence de coupure du filtre et de résonance du filtre. Les réglages effectués ici s'appliquent en tant que décalages aux réglages AEG et FEG du mode Voice Edit.



Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

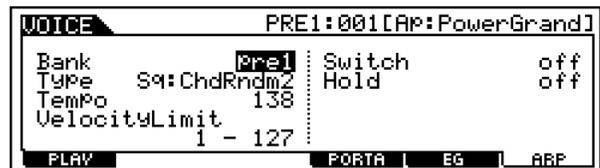
	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Attack time	Decay time	Sustain level	Release time	---	---	---
FEG			---		Depth	Cutoff frequency	Resonance

- Réglages -64 ~ 0 ~ +63 (sauf --- ci-dessus)

● **[F6] Voice Play Arpeggio (Arpège)**

Structure de base à la page 55

Cet écran comporte les réglages de base de la reproduction des arpèges, dont Type et Tempo.



- **Bank**
Détermine la banque.
□ Réglages pre1, pre2, user
- **Type**
Détermine le type d'arpège. Le préfixe à deux lettres précédant le nom indique la catégorie générale de l'arpège.

• Tempo

Détermine le tempo des arpèges. Lorsque la synchronisation MIDI (page 258) est activée, la mention « MIDI » s'affiche sans possibilité de réglage.

☐ Réglages 001 ~ 300

• Velocity Limit (Limite de vitesse)

Définit la vitesse la plus basse et la plus haute de la plage de vitesse du mode Arpeggio. L'arpège est exécuté lorsque vous jouez la note si sa vitesse est comprise dans cette plage.

☐ Réglages 1 ~ 127

NOTE Les touches jouées en dehors des limites sont entendues normalement sans arpège.

• Switch

Détermine si le mode Arpeggio est activé ou désactivé. Il est également possible d'activer ou désactiver le mode Arpeggio à partir du panneau avant à l'aide de la touche [ARPEGGIO ON/OFF].

☐ Réglages off, on

• Hold (Maintien)

Détermine si la reproduction de l'arpège est « maintenue » ou non. Avec la valeur « on », l'arpège est automatiquement joué en cycle, même si vous retirez vos doigts des touches, et poursuit le cycle jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche suivante.

☐ Réglages off, on

Mode Voice Edit (Edition de voix)

Ce mode permet de créer et d'éditer des voix normales et des voix de batterie. Il existe trois types de voix : les voix normales, les voix de batterie et les voix plug-in (si une carte plug-in est installée). La section suivante montre comment éditer les différents types de voix et décrit les paramètres disponibles.

◆ Indicateur [E]

Si vous modifiez des paramètres en mode Voice Edit, l'indicateur [E] apparaît dans la partie supérieure gauche de l'écran. Il indique que la voix en cours a été modifiée mais pas encore stockée.

NOTE Même si vous quittez le mode Voice Play, les paramètres que vous avez modifiés pour la voix en cours sont conservés tant que vous ne sélectionnez pas d'autre voix.

NOTE L'indicateur [E] s'affiche également dans le mode Voice Play.

◆ Fonction Compare

Cette fonction pratique vous permet de basculer entre la voix éditée et celle d'origine non modifiée, ce qui permet d'écouter la différence entre les deux et de mieux entendre l'effet de vos modifications sur le son.

1 Dans le mode Voice Edit, appuyez sur la touche [COMPARE] de manière à ce que son voyant clignote. L'indicateur [E] s'affiche en haut de l'écran (à la place de l'indicateur [E]) et la voix d'origine non modifiée est rétablie pour le contrôle.



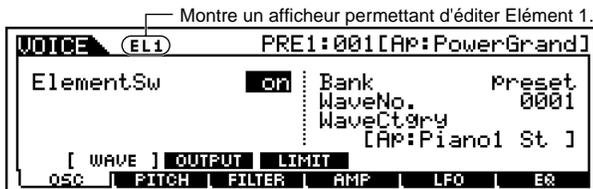
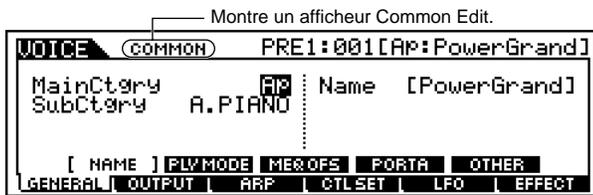
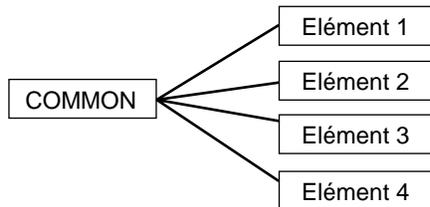
2 Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT] pour désactiver la fonction « Compare » et restaurer les paramètres d'origine de la voix modifiée.

NOTE Lorsque la fonction Compare est active, il est impossible de modifier la voix.

Normal Voice Edit (Edition de voix normale)

◆ Common edit (Edition commune) et Element edit (Edition d'élément)

Une voix peut comprendre jusqu'à quatre éléments (page 42). Utilisez le mode Common Edit pour modifier les réglages communs à ces quatre éléments. Il existe deux types d'écran Voice Edit : ceux pour l'édition commune et ceux servant à éditer les éléments individuels.



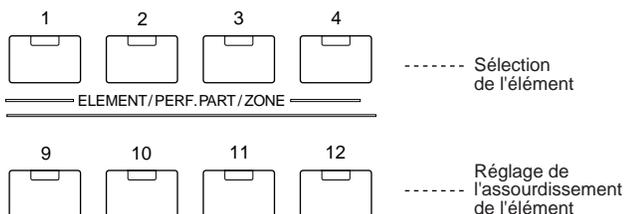
◆ Procédure de base

- 1 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice play. (Le témoin s'allume.)
- 2 Sélectionnez une voix normale à éditer.
- 3 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Voice Edit. (Le témoin s'allume.)
- 4 Sélectionnez un élément à éditer.

- Pour éditer les paramètres communs aux quatre éléments, appuyez sur la touche [DRUM KITS] (qui fait ici fonction de touche « COMMON »).



- Pour éditer les paramètres des éléments individuels, sélectionnez l'élément souhaité à l'aide de la touche NUMBER ([1] - [4]) correspondante.



Vous pouvez assourdir d'autres éléments (ceux que vous n'éditez pas et que vous ne voulez pas entendre) à l'aide des touches NUMBER [9] à [12]. Les éléments audibles sont signalés par les touches allumées. En effet, le voyant de la touche correspondant à l'élément audible s'allume.

- 5 Sélectionnez le menu que vous souhaitez éditer en appuyant sur les touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5].
- 6 Editez les paramètres de la voix sélectionnée.
- 7 Enregistrez les réglages édités lors de l'étape 6 dans la mémoire utilisateur, si nécessaire.
- 8 Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Voice Edit.

- Pour des détails concernant l'étape 2, reportez-vous à la section « Mode Voice Play » à la page 124.
- Pour des instructions détaillées concernant les étapes 5 à 6, reportez-vous aux explications ci-dessous.
- Pour des détails concernant l'étape 7, reportez-vous à la section « Mode Voice Store » à la page 159.

■ Common edit

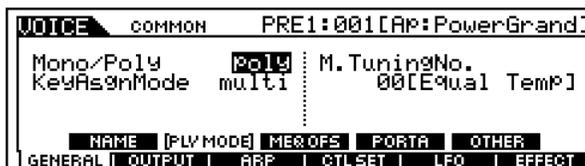
● [F1]-[SF1] Normal Common General Name Fonctionnement de base (page 75)

Cet écran vous permet d'attribuer une catégorie (sous-catégorie et catégorie principale) à la voix sélectionnée et de créer un nom pour la voix. Le nom de la voix peut comporter jusqu'à 10 caractères. Pour des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom à une voix, reportez-vous à la section « Fonctionnement de base » à la page 75.



● [F1]-[SF2] Normal Common General Mode Play

Cet écran vous permet d'effectuer divers réglages sur le générateur de sons du MOTIF et d'attribuer diverses valeurs au réglage Micro Tuning (Accordage micro).



● **Mono/Poly**

Détermine si la reproduction de la voix est monophonique (une note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes à la fois).

Réglages Mono, Poly

● **KeyAsgnMode**

Le réglage « single » empêche la répétition de la même note. C'est utile lorsque deux occurrences ou plus de la même note sont reçues presque simultanément ou sans message de désactivation de note correspondant. Pour permettre la reproduction de chaque occurrence de la même note, réglez ce paramètre sur « multi ».

Réglages single, multi

● **MicroTuning**

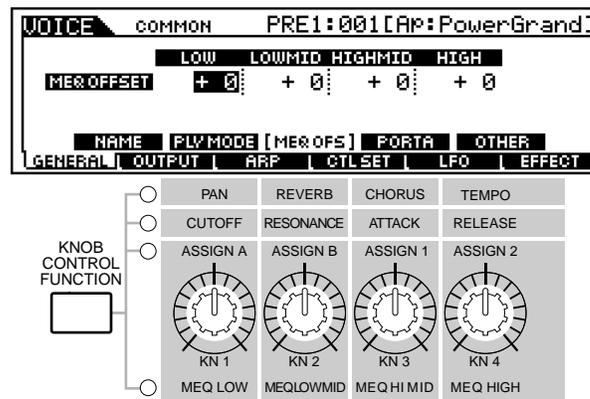
Définit le système d'accordage de la voix. Ce paramètre doit normalement être réglé sur 00 (gamme normale) ; cependant trente et un systèmes d'accord supplémentaires sont disponibles pour diverses applications et effets d'accordage.

Réglages Voir ci-dessous.

N°	Type	Ton	Remarques
00	Gamme classique		L'accordage de « compromis » le plus répandu au fil des 200 dernières années de musique occidentale et disponible sur la plupart des claviers électroniques. Chaque demi-ton correspond exactement à 1/12 d'octave, et la musique peut être exécutée dans n'importe quelle gamme avec la même facilité. Cependant, aucun des intervalles n'est parfaitement dans le ton.
01-12	Majeur pur	C-B	Cet accordage est conçu de telle sorte que la plupart des intervalles (notamment la tierce majeure et la quinte parfaite) de la gamme majeure sont purs. Cela signifie que d'autres intervalles ne sont comparativement pas dans le ton. Vous devez spécifier la gamme (C-B) dans laquelle vous jouez.
13-24	Mineur pur	A-G#	Similaire au ton majeur pur, mais conçu pour la gamme mineure.
25	Werckmeister		Andreas Werckmeister, contemporain de Bach, a conçu cet accordage de manière à pouvoir jouer les que les instruments à clavier dans n'importe quelle note. Chaque note a un caractère unique.
26	Kirnberger		Johann Philipp Kirnberger s'est également penché sur le tempérament de la gamme de manière à pouvoir jouer dans n'importe quelle note.
27	Vallotti & Young		Francescatonio Vallotti et Thomas Young (tous deux du milieu des années 1700) ont conçu cet accordage pythagorique dont les six premières quintes sont plus basses à raison de la même quantité.
28	Transposition d'1/4		C'est la gamme tempérée normale transposée de 50 pour cent.
29	1/4 de ton		Vingt-quatre notes par octave, avec un écart identique. (On atteint l'octave suivant en jouant vingt-quatre notes).
30	1/8 de ton		Quarante-huit notes par octave, avec un écart identique. (On atteint l'octave suivant en jouant quarante-huit notes).
31	Indien	C-B	Généralement présent dans la musique indienne (touches blanches [C-B] uniquement).

● **[F1]-[SF3] Normal Common General Master EQ Offset**

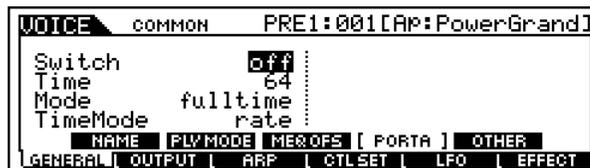
Cet écran vous permet de régler les réglages EQ généraux pour l'ensemble de la voix. Les réglages effectués ici s'appliquent en tant que décalages des réglages EQ (à l'exception de « MID ») dans le mode Utility, page 253.



Réglages -64 ~ +63

● **[F1]-[SF4] Normal Common General Portamento**

Cet écran vous permet de régler les paramètres liés au mode Portamento. Le mode Portamento sert à créer une transition de hauteur de ton tout en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.



● **Switch**

Détermine si le mode Portamento est activé ou désactivé.

Réglages off, on

● **Time**

Définit la durée de transition de la hauteur. Des valeurs plus élevées allongent le temps de changement de hauteur de ton, lorsque Time Mode ci-dessous est réglé sur « Time ». (Lorsque Time Mode est réglé sur « Rate », des valeurs plus élevées raccourcissent le temps de changement de hauteur de ton).

Réglages 0 ~ 127

● **Mode**

Définit le mode Portamento. Lorsqu'il est réglé sur « fingered », le mode Portamento s'applique uniquement lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente). Dans le cas de « fulltime », le mode Portamento s'applique en permanence.

Réglages fingered, fulltime

● **TimeMode**

Cette option détermine la manière dont le paramètre Time ci-dessus affecte l'effet Portamento. Sur « Time », le paramètre ci-dessus est une véritable échelle de temps : plus la valeur est élevée, plus le temps est important. Sur « Rate », c'est l'inverse, en terme de vitesse : plus la valeur est élevée, plus la vitesse est rapide (autrement dit, plus le temps est court). Naturellement, ce réglage est fonction de vos propres préférences, selon que vous abordez le mode Portamento en terme de temps ou de vitesse.

Réglages rate, time

rate

Règle la plage du paramètre Time en terme de vitesse : 0 (lent) - 127 (rapide)

time
Règle la plage du paramètre en terme de temps :
0 (rapide) - 127 (lent)

● **[F1]-[SF5] Normal Common General Other**

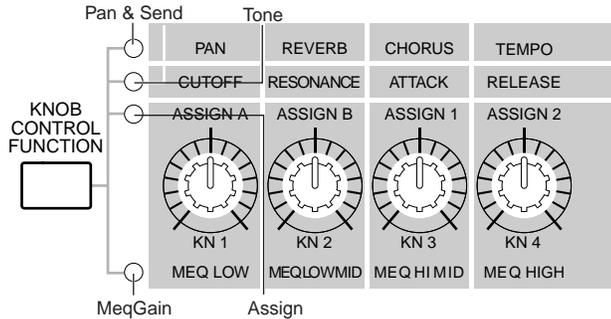
Cet écran vous permet de définir les fonctions de commande des boutons et de définir la plage supérieure/inférieure de la molette de variation de ton.



● **KnobFunction**

Définit la fonction des boutons attribuables (1-4). Appuyez sur la touche [KNOB CONTROL FUNCTION] du panneau pour définir la rangée de fonctions souhaitée, qui est automatiquement stockée dans la mémoire avec la voix actuellement sélectionnée.

☐ Réglages :



● **ChoCtrl**

Définit la profondeur de l'effet Chorus (Chœur), contrôlée par le bouton attribué à la fonction Chorus Send (Envoi de chœur).

☐ Réglages -64 ~ 63

● **PBUpper, PBLower**

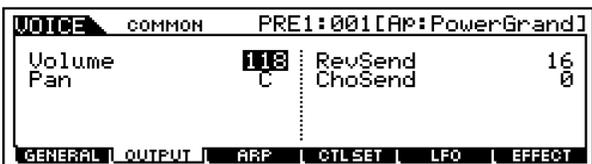
Ces deux paramètres déterminent la plage de changement de hauteur de la molette de variation de ton.

☐ Réglages -48 ~ 24

● **Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2**

Ceci vous permet de définir et de mémoriser directement la valeur de chaque bouton attribuable (A, B, 1 et 2) à partir du bouton lui-même. Il vous suffit de tourner le bouton sur le réglage souhaité.

● **[F2] Normal Common Output**



● **Volume**

Règle le niveau de sortie de la voix.

☐ Réglages 0 ~ 127

● **Pan**

Définit la position du balayage stéréo de la voix. Vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide de la touche [PAN] située sur le panneau avant.

☐ Réglages L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite)

● **RevSend**

Règle le niveau d'émission du signal transmis à partir de l'effet d'insertion 1/2 (ou du signal ignoré) vers l'effet Reverb (Réverbération). Vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide de la touche [REVERB] situé sur le panneau avant.

☐ Réglages 0 ~ 127

● **ChoSend**

Définit le niveau d'émission du signal depuis l'effet d'insertion 1/2 (ou le signal ignoré) vers l'effet Chorus (Chœur). Vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide du bouton [CHORUS] situé sur le panneau avant du MOTIF.

☐ Réglages 0 ~ 127

● **[F3]-[SF1] Normal Common Arpeggio Arpeggio type**

Structure de base (page 55)

Cet écran présente les paramètres de base (par ex., le type, le tempo) du mode Arpeggio. Lorsque vous sélectionnez des arpèges utilisateur, vous pouvez effacer les données des arpèges sélectionnés à l'aide de la touche [SF5].



Ce paramètre n'apparaît que si vous avez sélectionné l'arpège utilisateur et que le curseur est positionné sur Type.

● **Bank**

Détermine la banque.

☐ Réglages pre1, pre2, user

● **Type**

Définit le type d'arpège. Le préfixe à deux lettres précédant le nom indique la catégorie générale de l'arpège.

● **Tempo**

Permet de définir le tempo des arpèges. Lorsque la fonction « MIDI sync » (page 258) est activée, la mention « MIDI » s'affiche sans qu'il soit possible de la régler.

☐ Réglages 001 ~ 300

● **Switch**

Détermine si le mode Arpeggio est activé ou désactivé. Vous pouvez également activer/désactiver le mode Arpeggio à partir du panneau avant à l'aide de la touche [ARPEGGIO ON/OFF].

☐ Réglages off, on

• Hold

Détermine si la reproduction de l'arpège est « maintenue » ou non. Sur la valeur « on », l'arpège est automatiquement reproduit en cycle, même si vous retirez vos doigts des touches, et poursuit le cycle jusqu'à ce que vous appuyiez sur une autre touche.

- Réglages syncoff (voir ci-dessous), off, on

syncoff

La première fois que vous appuyez sur une touche, la première note du motif d'arpégiateur est jouée. A partir de la deuxième pression et les fois suivantes, la note d'arpégiateur exécutée dépend du tempo d'arpégiateur et de la synchronisation du motif d'arpège. Par exemple, dans le cas d'un motif d'arpège sur une mesure, si la deuxième pression exercée sur la touche tombe sur le troisième temps de la mesure, le motif d'arpège s'exécute à partir du troisième temps. Autrement dit, la première pression sur une touche sert à lancer le motif d'arpège et vous pouvez ensuite utiliser la touche pour « assourdir » ou « désassourdir » le motif en maintenant la touche enfoncée ou en la relâchant, selon le cas. C'est particulièrement utile lorsque l'arpégiateur sert à générer des motifs de batterie.

• KeyMode

Définit la manière dont l'arpège est reproduit lorsque vous jouez au clavier. Trois modes sont disponibles.

- Réglages sort, thru, direct

sort (tri)

Permet de reproduire les notes par ordre croissant, de la plus grave à la plus aiguë.

thru (ordre)

Permet de reproduire les notes dans l'ordre dans lequel elles sont jouées sur le clavier.

direct

Permet de reproduire les notes exactement de la façon dont vous les jouez. Si des modifications des paramètres de voix (tels que les paramètres Pan et Cutoff frequency) sont ajoutées aux données de séquence des arpèges, elles seront appliquées et reproduites à chaque fois que l'arpège est reproduit.

- NOTE** Si la catégorie d'arpège est réglée sur « Ct », vous n'entendez aucun son, sauf si vous sélectionnez « direct ».

- NOTE** Avec les paramètres « sort » et « thru », l'ordre dans lequel les notes sont jouées dépend des données de séquence des arpèges.

• VelMode

Cette option définit la vitesse de la reproduction de l'arpège ou la manière dont il répond à la force de votre jeu. Deux modes sont disponibles : original et thru.

- Réglages original, thru

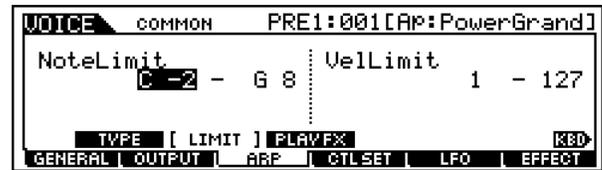
original

L'arpège est reproduit aux vitesses prédéfinies.

thru

L'arpège est reproduit en fonction de la vitesse de votre jeu. Par exemple, si vous jouez les notes avec force, le volume de reproduction de l'arpège augmente.

● [F3]-[SF2] Normal Common Arpeggio Arpeggio limit



• Note Limit (Limite de notes)

Définit les notes les plus aiguës et les plus graves dans la plage de notes des arpèges. Les notes jouées dans cette plage déclenchent l'arpège.

- Réglages C-2 ~ G8

NOTE Vous pouvez également créer des plages de déclenchement de l'arpège inférieure et supérieure avec un « vide » au milieu, en spécifiant d'abord la note la plus élevée. Par exemple, une plage de notes « C5 - C4 » vous permet de déclencher l'arpège en jouant des notes figurant dans les deux plages C2 à C4 et C5 à G8 ; les notes jouées entre C4 et C5 n'ont aucun effet sur l'arpège.

NOTE Vous pouvez également définir la plage directement au clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée et en appuyant sur les touches inférieure et supérieure souhaitées.

• Velocity Limit (Limite de vitesse)

Définit la vitesse la plus basse et la plus élevée de la plage de vitesse de l'arpège. Il permet de contrôler la réaction de l'arpège à votre force de jeu.

- Réglages 1 ~ 127

NOTE Vous pouvez également créer des plages de déclenchement inférieure et supérieure distinctes pour la reproduction de l'arpège, avec un « vide » de vitesse au milieu, en réglant d'abord la valeur maximale. Par exemple, une limite de vitesse de 93 - 34 vous permet de jouer l'arpège à partir de deux plages de vitesse distinctes : doucement (1 - 34) et fort (93 - 127). Les notes jouées à des vitesses moyennes (entre 35 et 92) ne jouent pas l'arpège.

● [F3]-[SF3] Normal Common Arpeggio Play FX (Effect)

Ces paramètres Play Effect vous permettent de contrôler la reproduction de l'arpège de manière utile et intéressante. En modifiant la synchronisation et la vitesse des notes, vous pouvez modifier la « sensation » rythmique de l'arpège.



• Unit (Unité)

Règle la durée de reproduction d'un arpège. Par exemple, si vous définissez une valeur de 200 %, la durée sera doublée et le tempo divisé par deux. Si vous choisissez une valeur de 50 %, la durée sera divisée par deux et le tempo doublé. La durée normale de reproduction d'un arpège est de 100 %.

- Réglages 50 %, 66 %, 75 %, 100 %, 133 %, 150 %, 200 %

• **Velocity Rate (Taux de vélocité)**

Détermine dans quelle mesure la reproduction de l'arpège est décalée de la valeur d'origine. Lorsque le paramètre est réglé sur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Lorsque les valeurs des paramètres sont inférieures à 100 %, la force des notes de l'arpège décroît et lorsqu'elles sont supérieures, elle augmente.

❑ Réglages 0 % ~ 200 %

[NOTE] Il est impossible de diminuer ou d'augmenter la vélocité au-delà de la plage normale 1 à 127 ; toutes les valeurs hors de cette plage sont automatiquement limitées à la minimale ou à la maximale.

• **Gate Time Rate (Temps de suspension)**

Détermine dans quelle mesure le temps de suspension (longueur) des notes de l'arpège est décalé de la valeur d'origine. Lorsque le paramètre est réglé sur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Les paramètres dont la valeur est inférieure à 100 % réduisent les temps de suspension des notes des arpèges, tandis que les valeurs supérieures à 100 % les allongent.

❑ Réglages 0 % ~ 200 %

[NOTE] Il est impossible de diminuer le temps de suspension au-delà d'une valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la minimale.

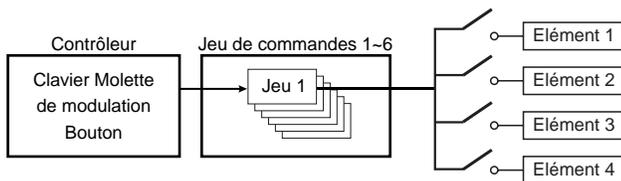
• **[F4]-[SF1], [SF2], [NSF3] Normal Common Control Set Set1/2, Set3/4, Set5/6**

Structure de base (page 48)

Les commandes et boutons du panneau avant peuvent servir à modifier et à régler divers paramètres, en temps réel et simultanément.

Par exemple, la fonction Aftertouch (Modification ultérieure du clavier) peut servir à contrôler le vibrato et la molette de modulation à contrôler la résonance. Ils peuvent même servir à contrôler des paramètres à l'intérieur d'éléments individuels. Ces affectations de commandes sont appelées « jeux de commandes ».

Vous pouvez affecter jusqu'à six jeux de commandes différents par voix. A l'écran, les six jeux de commandes individuels sont répartis par paires : jeux 1/2, jeux 3/4 et jeux 5/6.



• **ElementSw**

Détermine si la commande sélectionnée affecte ou non chaque élément individuel.

❑ Réglages Activation des éléments 1 à 4 (« 1 » à « 4 ») ou désactivation (« - »)

[NOTE] Ce paramètre est désactivé si le paramètre Destination ci-dessous est réglé sur une valeur de 00 à 33.

• **Source**

Définit quelle commande de panneau doit être attribuée et utilisée pour le jeu sélectionné. Cette commande sert alors à contrôler le paramètre défini dans Destination ci-dessous.

❑ Réglages PB (molette de variation du ton), MW (molette de modulation), AT (modification ultérieure), FC1 (commande au pied 1), FC2 (commande au pied 2), FS (électeur au pied), BC (contrôleur de souffle), KN1 (bouton ASSIGN 1), KN2 (bouton ASSIGN 2)

[NOTE] N'oubliez pas que, contrairement aux autres commandes, les boutons ASSIGN A et B peuvent tous deux être attribués à une fonction commune pour tout le mode Voice, et non à des fonctions différentes pour chaque voix individuelle. Voir également le mode Utility (page 256).

• **Dest (Destination)**

Détermine le paramètre qui est contrôlé par la commande Source (ci-dessus).

❑ Réglages Pour obtenir une liste complète des paramètres/commandes disponibles, reportez-vous à la brochure séparée Liste des données.

• **Depth**

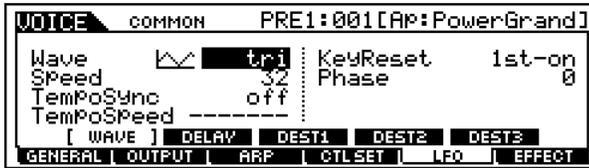
Détermine dans quelle mesure la commande Source affecte le paramètre Destination. Pour les valeurs négatives, le fonctionnement de la commande est inversé ; les valeurs maximales de la commande produisent des modifications minimales du paramètre.

❑ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● [F5]-[SF1] Normal Common LFO Wave

Structure de base à la page 47

Cet écran vous permet d'effectuer divers réglages relatifs à l'oscillateur basses fréquences (OBF), notamment des réglages d'onde, de vitesse, de tempo et de synchronisation/phase.



• Wave (Onde)

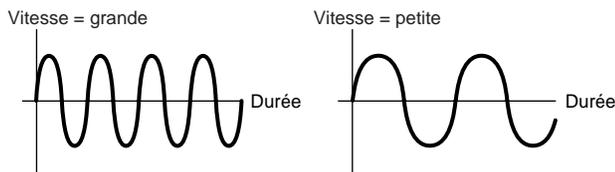
Définit la forme d'onde de l'OBF.

- ❑ Réglages tri, trit, sawp, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzp, S/H1, S/H2, user

• Speed (Vitesse)

Définit la vitesse de modulation de l'OBF. Plus les valeurs sont élevées, plus les vitesses de modulation sont importantes.

- ❑ Réglages 0 ~ 63



• Tempo Sync (Synchronisation sur le tempo)

Détermine si l'OBF est synchronisé sur le tempo de l'arpège ou du séquenceur (morceau ou motif). La valeur « on » permet de maintenir les effets OBF en synchronisation parfaite avec la reproduction de l'arpège ou du séquenceur.

- ❑ Réglages off (non synchronisé), on (synchronisé)

• Tempo Speed (Vitesse du tempo)

Ce paramètre n'est disponible que lorsque Tempo Sync est réglé sur « on ». Il permet d'effectuer des réglages détaillés de valeurs des notes qui déterminent la manière dont l'OBF synchronise ses impulsions sur l'arpège ou le séquenceur.

- ❑ Réglages 16th, 8th/3 (triolet de croches), 16th. (double croches pointées), 8th 4th/3 (triolet de noires), 8th. (croches pointées), 4th (noires), 2nd/3 (triolet de croches), 4th. (noires pointées), 2nd (blanches), whole/3 (triolet de rondes), 2nd. (blanches pointées), 4th x 4 (quadruplets de noires, quatre noires par temps), 4th x 5 (quintuplets de noires, cinq noires par temps), 4th x 6 (sextuplets de noires, six noires par temps), 4th x 7 (septuplets de noires, sept noires par temps), 4th x 8 (octuplets de noires, huit noires par temps)

NOTE La longueur réelle de la note dépend du réglage du tempo MIDI interne ou externe.

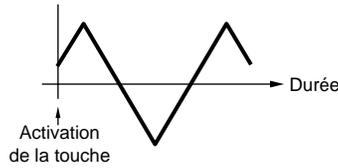
• Key On Reset (Réinitialisation de la touche)

Détermine si l'OBF est réinitialisé chaque fois qu'une note est enfoncée. Les trois paramètres suivants sont disponibles.

- ❑ Réglages off, each-on, 1st-on

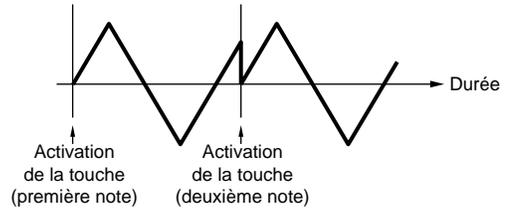
off

L'OBF effectue des cycles libres sans synchronisation de touche. Une pression sur une touche démarre l'onde de l'OBF quelle que soit la phase où se trouve l'OBF à ce moment.



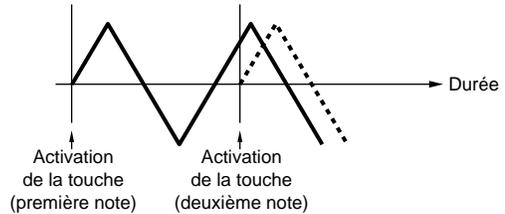
each-on (remise à zéro à chaque note)

L'OBF repart à zéro à chaque note jouée et débute une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (voir ci-dessous).



1st-on (remise à zéro à la 1ère note)

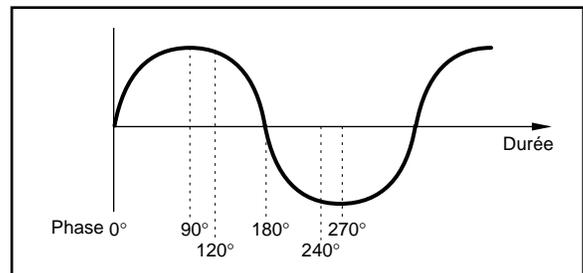
L'OBF repart à zéro à chaque note jouée et débute une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (voir ci-dessous). Cependant, si vous jouez une deuxième note tout en maintenant la première enfoncée, l'OBF continue d'effectuer des cycles selon la même phase que celle déclenchée par la première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



• Phase

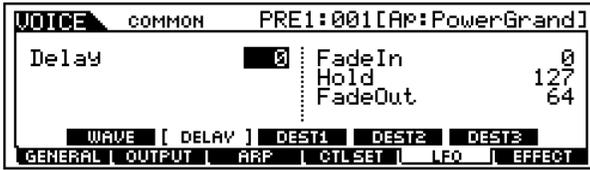
Détermine le point de départ de la phase de l'onde de l'OBF lorsqu'une note est jouée.

- ❑ Réglages 0, 90, 120, 180, 240, 270



● **[F5]-[SF2] Normal Common LFO Delay**

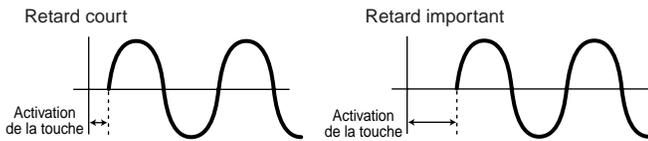
Cet écran vous permet de régler divers paramètres de fondu sonore et de retard du volume et de donner à l'OBF un son plus naturel.



● **DelayTime**

Définit le temps de retard avant que l'OBF n'entre en jeu. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard est long.

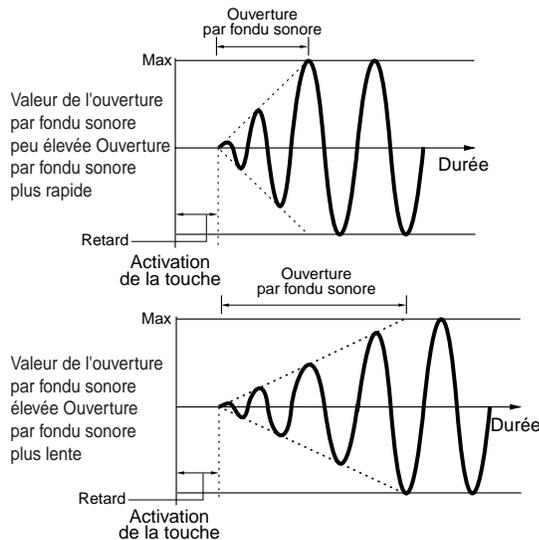
☐ Réglages 0 ~ 127



● **FadeInTime**

Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour augmenter progressivement (une fois le retard écoulé). Plus la valeur est élevée, plus le fondu sonore est lent.

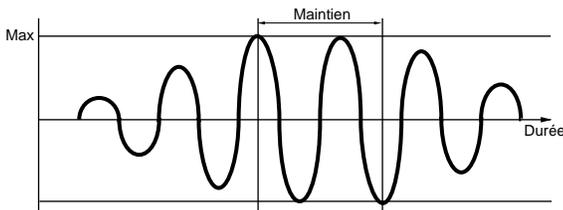
☐ Réglages 0 ~ 127



● **HoldTime**

Détermine le temps pendant lequel l'OBF est maintenu à son niveau maximal. Plus la valeur est élevée, plus le temps de maintien est long.

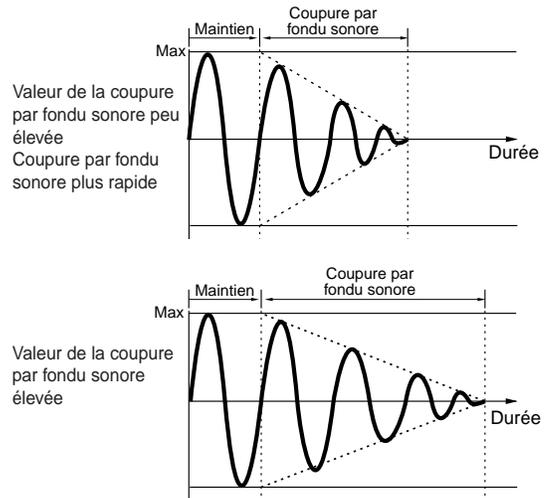
☐ Réglages 0 ~ 127



● **FadeOutTime**

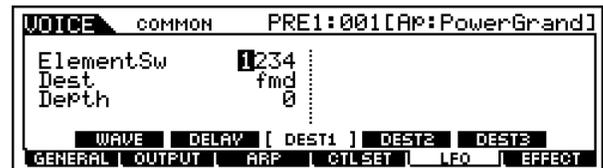
Définit la quantité de temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour s'atténuer (une fois le retard écoulé). Plus la valeur est élevée, plus l'atténuation du volume est lente.

☐ Réglages 0 ~ 127



● **[F5]-[SF3], [SF4], [SF5] Normal Common LFO Destination 1, 2, 3**

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



● **ElemSw (Sélecteur d'élément)**

Détermine si chaque élément doit être affecté ou non par l'OBF. Le numéro de l'élément (1- 4) s'affiche lorsque l'OBF est activé ; un tiret (-) indique que l'OBF est désactivé pour cet élément.

● **Dest (Destination)**

Définit les paramètres qui doivent être contrôlés (modulés) par l'onde de l'OBF.

☐ Réglages AMD, PMD, FMD, RESO (Résonance), PAN, ELFOspd (Vitesse de l'OBF de l'élément)

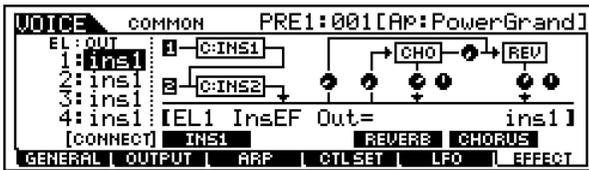
● **Depth (Amplitude)**

Définit la profondeur de l'onde de l'OBF.

☐ Réglages 0 ~ 127

● [F6]-[SF1] Normal Common Effect Connection

Cet écran vous offre un contrôle complet des effets.



● EL: OUT 1-4 (Envoi d'effet aux éléments 1-4)

Détermine quel effet d'insertion (1 ou 2) est utilisé pour traiter chaque élément individuel. Le réglage « thru » permet d'ignorer les effets d'insertion pour l'élément spécifique. (Ce paramètre est similaire à « InsEFOut » de Normal Element, voir plus loin. Le fait de définir une valeur modifie automatiquement la valeur de ce paramètre).

Réglages ins1, ins2, thru

● InsEF Connect (Connexion d'effets d'insertion)

Définit l'acheminement des effets pour les effets d'insertion 1 et 2. Le graphique de l'écran montre les changements de réglage, ce qui vous donne une image claire de l'acheminement du signal.

Réglages parallèle, 1 to 2, 2 to 1

● Ins1Category, Ins1Type

Définit le type d'effet pour l'insertion 1.

Réglages Reportez-vous à la liste des types d'effets dans la brochure séparée Liste des données.

● Ins2Category, Ins2Type

Définit le type d'effet pour l'insertion 2.

Réglages Reportez-vous à la liste des types d'effets dans la brochure séparée Liste des données.

● RevType (Type d'effet réverbération)

Définit le type d'effet pour la réverbération.

Réglages Reportez-vous à la liste des types d'effets dans la brochure séparée Liste des données.

● ChoType (type d'effet de chœur)

Définit le type d'effet pour le chœur.

Réglages Reportez-vous à la liste des types d'effets dans la brochure séparée Liste des données.

● RevSend (Envoi de réverbération)

Définit le niveau du son (à partir de l'insertion 1 ou 2 ou du signal ignoré) envoyé à l'effet Reverb. Une valeur de « 0 » annule tout effet de réverbération du son.

Réglages 0 ~ 127

● ChoSend (Envoi de chœur)

Définit le niveau de son (à partir de l'insertion 1 ou 2 ou du signal ignoré) envoyé à l'effet Chorus. Une valeur de « 0 » annule tout effet de chœur du son.

Réglages 0 ~ 127

● RevRtn (Niveau de retour de réverbération)

Détermine le niveau de retour de l'effet Reverb.

Réglages 0 ~ 127

● ChoRtn (niveau de retour de chœur)

Définit le niveau de retour de l'effet Chorus.

Réglages 0 ~ 127

● ChoToRev (Chorus vers Reverb)

Définit le niveau d'émission du signal envoyé depuis l'effet Chorus vers l'effet Reverb.

Réglages 0 ~ 127

● RevPan (Panoramique de réverbération)

Définit le réglage de la position stéréo de l'effet Reverb.

Réglages L63 (extrême gauche) ~ cnt (centre) ~ R63 (extrême droite)

● ChoPan (Panoramique de chœur)

Définit la valeur de position stéréo de l'effet Chorus.

Réglages L63 (extrême gauche) ~ cnt (centre) ~ R63 (extrême droite)

● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Normal Common Effect Parameter Insertion 1, 2, Reverb, Chorus

Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous à la liste de types d'effets dans la brochure séparée Liste des données.

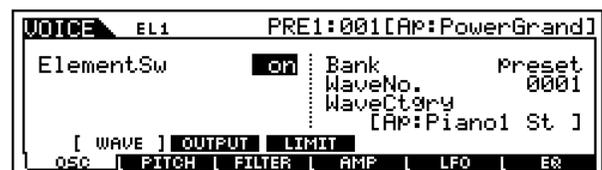
■ Element Edit (Edition d'éléments)

Pour obtenir des instructions sur la sélection et l'édition d'éléments individuels, reportez-vous à l'étape 4 de la procédure de base à la page 124.

● [F1]-[SF1] Normal Element Oscillator Wave

Structure de base (page 44)

Cet écran vous permet de sélectionner l'onde ou le son souhaités utilisés pour l'élément.



● ElementSw (Sélecteur d'élément)

Détermine si l'élément actuellement sélectionné est activé ou désactivé.

Réglages off (désactivé), on (activé)

● Bank

Ce paramètre détermine la banque d'ondes spécifique à partir de laquelle vous pouvez sélectionner le son souhaité. La banque prédéfinie comporte les ondes programmées en usine ; la banque utilisateur contient toutes les données audio que vous avez créées à l'aide de la fonction Sampling (page 58).

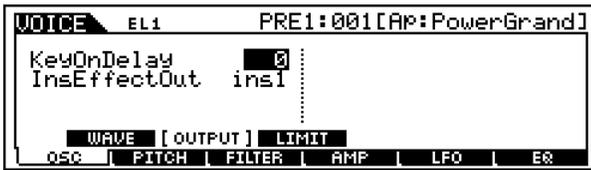
Réglages preset, usr wav

● Wave No. (Numéro d'onde), WaveCtgr (Catégorie d'onde)

Réglages Voir la liste d'onde de la liste de données fournie à part.

● **[F1]-[SF2] Normal Element Oscillator Output**

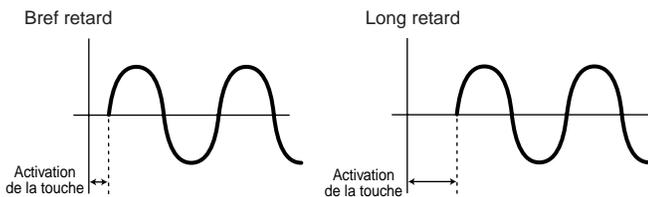
Cet écran vous permet de régler certains paramètres de sortie de l'élément sélectionné.



● **KeyonDelay (Retard d'activation de touche)**

Détermine le temps (retard) entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où le son est entendu. Vous pouvez définir des temps de retard différents pour chaque élément.

□ Réglages 0 ~ 127



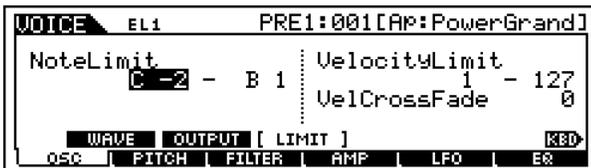
● **InsEFOut (Sortie de l'effet d'insertion)**

Définit quel effet d'insertion (1 ou 2) est utilisé pour traiter chaque élément individuel. Le réglage « thru » vous permet d'ignorer les effets d'insertion de l'élément spécifique. (Ce paramètre est le même que « EL: OUT » dans le mode Normal Common ci-dessus. Un réglage effectué ici modifie aussi automatiquement la valeur de ce paramètre).

□ Réglage thru, ins1 (effet d'insertion 1), ins2 (effet d'insertion 2)

● **[F1]-[SF3] Normal Element Oscillator Limit**

Cet écran vous permet de créer diverses « zones » de notes et de vélocité pour chacun des éléments, et même de configurer un fondu enchaîné de vélocité entre les éléments.



● **NoteLimit**

Détermine les notes graves et aiguës de la plage du clavier pour chaque élément. L'élément sélectionné n'est audible que lorsque vous jouez des notes situées de cette plage.

□ Réglages C-2 ~ G8

NOTE Vous pouvez également créer des plages inférieure et supérieure pour l'élément, avec un « vide » au milieu, en spécifiant d'abord la note la plus élevée. Par exemple, une plage de notes « C5 - C4 » permet de jouer l'élément depuis deux plages séparées : C2 à C4 et C5 à G8. Les notes jouées entre C4 et C5 ne reproduisent pas l'élément sélectionné.

NOTE Vous pouvez également définir la plage directement sur le clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur les touches inférieure et supérieure souhaitées. Voir « Fonctionnement de base » à la page 75.

● **VelocityLimit**

Définit les valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité dans laquelle chaque élément doit répondre. Les éléments ne produisent un son que pour les notes jouées dans la plage de vélocité spécifiée.

Cette fonction vous permet par exemple d'entendre un certain élément lorsque vous jouez doucement et d'obtenir un autre son lorsque vous jouez fort.

□ Réglages 1 ~ 127

NOTE Vous pouvez également créer des plages inférieure et supérieure séparées pour l'élément, avec un « vide » de vélocité au milieu, en spécifiant d'abord la valeur maximale. Par exemple, une limite de vélocité de 93 - 34 permet de jouer les éléments appartenant à deux plages de vélocité séparées : doucement (1 - 34) et fort (93 - 127). Les notes jouées à des vélocités moyennes, entre 35 et 92, ne jouent pas l'élément sélectionné.

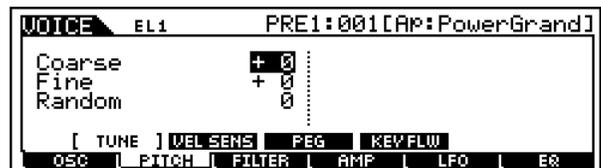
● **VelCrossFade (Fondu enchaîné de vélocité)**

Cette option détermine si la transition entre les éléments est douce ou brutale en réponse à la vélocité. (Ceci ne s'applique qu'aux éléments séparés par des limites de vélocité, à l'aide du paramètre Velocity Limit ci-dessus.) Les valeurs minimales créent une transition abrupte entre les éléments, tandis que les valeurs maximales entraînent une transition douce entre les éléments en fonction de la force de votre jeu.

□ Réglages 0 ~ 127

● **[F2]-[SF1] Normal Element Pitch Tune**

Cet écran vous permet de définir divers paramètres liés à la hauteur de ton pour l'élément sélectionné.



● **Coarse (Brut)**

Définit la hauteur de ton de chaque élément en demi-tons.

□ Réglages -48 ~ 0 ~ +48

● **Fine (Précis)**

Règle avec précision la hauteur de ton de chaque élément.

□ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

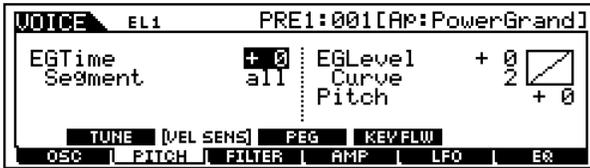
● **Random (Aléatoire)**

Cette fonction vous permet de faire varier aléatoirement la hauteur de ton de chaque note jouée. C'est utile pour reproduire les variations naturelles de hauteur de ton des instruments acoustiques. C'est également pratique pour créer des variations aléatoires de hauteur inhabituelles. Plus la valeur est élevée, plus la variation est importante. Une valeur de « 0 » n'entraîne pas de modification de hauteur.

□ Réglages 0 ~ 127

● **[F2]-[SF2] Normal Element Pitch Velocity Sensitivity**

Cet écran vous permet de déterminer la manière dont le générateur d'enveloppe de hauteur de ton (PEG) réagit à la vélocité. (Pour les réglages Pitch EG, voir « PEG Time, Level » ci-dessous).



● **EG Time, Segment**

Définit la sensibilité à la vélocité des paramètres de temps du PEG. Sélectionnez le segment, puis réglez son paramètre Time. Les réglages Time positifs reproduisent le segment spécifié plus rapidement, tandis que les valeurs négatives le reproduisent plus lentement.

- ☐ Réglages Time -64 ~ 0 ~ +63
- Segment ATK, ATK + DCY, DCY, ATK + RLS, all

ATK

La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps d'attaque.

ATK + DCY

La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps d'attaque/de chute 1.

DCY

La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte la durée du déclin.

ATK + RLS

La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps d'attaque/de relâchement.

all (tous)

La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte tous les paramètres de temps du PEG.

● **EG Level, Curve**

Définit la sensibilité à la vélocité du niveau du PEG. Des réglages positifs augmentent le niveau en fonction de la force de votre jeu, tandis que des valeurs négatives le diminuent. Le paramètre Curve (Courbe) vous permet de sélectionner l'une des cinq courbes de vélocité prédéfinies (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vélocité affecte le PEG.

- ☐ Réglages EG Level -64 ~ 0 ~ +63
- Curve 0 ~ 4

● **Pitch**

Détermine dans quelle mesure la vélocité affecte le changement de hauteur de ton du PEG. Des valeurs extrêmes produisent une variation plus importante au niveau des changements de hauteur de ton. Pour les valeurs positives, plus vous jouez avec force, plus la modification de la hauteur de ton est importante. Pour les valeurs négatives, plus vous jouez doucement, la modification de la hauteur de ton est importante.

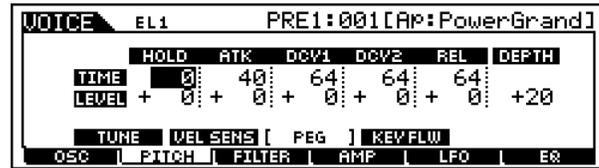
- ☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● **[F2]-[SF3] Normal Element Pitch PEG Time, Level (Temps et niveau du générateur d'enveloppe de hauteur)**

Structure de base à la page 46

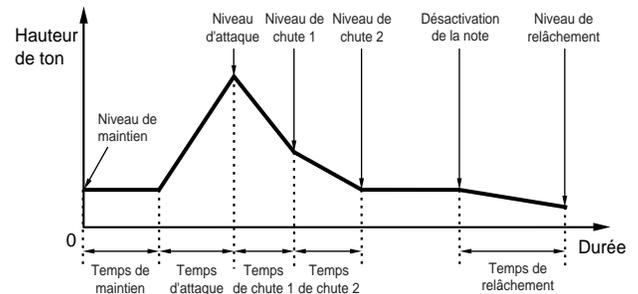
Cet écran vous permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau du générateur d'enveloppe de

hauteur, qui déterminent la manière dont la hauteur du son change avec le temps. Ces valeurs peuvent servir à contrôler la variation de hauteur de ton à partir du moment où vous appuyez sur une note du clavier jusqu'au moment où le son s'interrompt.



Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH*
TIME	Hold time	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay 1 level	Decay 2 level	Release level	Depth



● **TIME**

- ☐ Réglages 0 ~ 127

● **LEVEL**

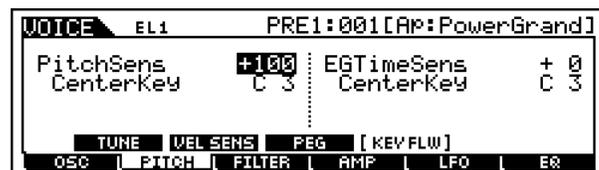
- ☐ Réglages -128 ~ 0 ~ +127 (-4800cent ~ 0 ~ +4800cent)

● **DEPTH***

- ☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● **[F2]-[SF4] Normal Element Pitch Key Follow**

Cet écran vous permet de régler l'effet de suivi de touche, c'est-à-dire la manière dont la hauteur de ton de l'élément et de son PEG réagissent aux notes particulières (ou à la plage d'octaves) que vous jouez.



● **PitchSens (Sensibilité à la hauteur)**

Détermine la mesure dans laquelle les notes (en particulier, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la hauteur de ton de l'élément sélectionné. Le paramètre « Center Key » (Touche centrale) est utilisé comme hauteur de base pour ce paramètre.

Un réglage positif provoque une faible modification de la hauteur des notes graves et une forte modification de la hauteur des notes aiguës. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

☐ Réglages -200% ~ 0 ~ +200%

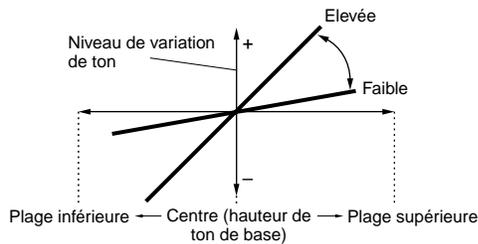
NOTE Pour une valeur de 100%, la modification de la hauteur de ton des notes avoisinantes est d'un demi-ton (100 centièmes).

• **Center Key**

Détermine la note ou hauteur de ton centrale de l'effet Key Follow sur la hauteur. En fonction du paramètre Pitch Sensitivity, plus les notes que vous jouez sont éloignées de la touche centrale, plus le degré de variation de hauteur est important.

☐ Réglages C-2 ~ G8

NOTE Vous pouvez également définir la touche centrale directement sur le clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Voir « Fonctionnement de base » à la page 75.



• **EG Time Sens (Sensibilité au temps du générateur d'enveloppe)**

Détermine dans quelle mesure les notes (plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les temps de PEG de l'élément sélectionné. Le paramètre « Center Key » est utilisé comme hauteur de base pour ce paramètre. Un réglage positif modifie lentement la hauteur des notes graves et rapidement celle des notes aiguës. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse.

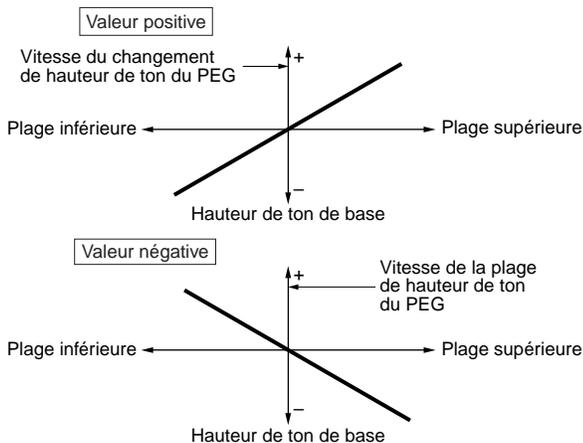
☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

• **Center Key**

Définit la note ou hauteur de ton centrale de l'effet Key Follow sur le PEG. En fonction du paramètre EG Time Sensitivity, plus les notes que vous jouez sont éloignées de la touche centrale, plus le temps du PEG dévie de la normale. Lorsque vous jouez la note centrale, le PEG réagit en fonction de ses paramètres actifs. Les caractéristiques de modification de hauteur des autres notes varient proportionnellement aux réglages de temps du générateur d'enveloppe.

☐ Réglages C-2 ~ G8

NOTE Vous pouvez également définir la touche centrale directement sur le clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.



• **[F3]-[SF1] Normal Element Filter Type**
Structure de base à la page 46

Cet écran vous permet d'effectuer des réglages complets de la section du filtre. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de filtre sélectionné.



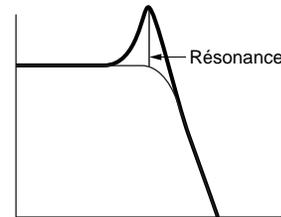
• **Type**

A la base, il existe quatre types de filtre différents : un LPF (Filtre passe-bas), un HPF (Filtre passe-haut), un BPF (Filtre passe-bande) et un BEF (Filtre d'élimination de bande). Chaque type a une réponse de fréquence différente et produit un effet différent sur le son. Le MOTIF propose également une combinaison de types de filtres, pour un plus grand contrôle du son.

☐ Réglages Voir ci-dessous.

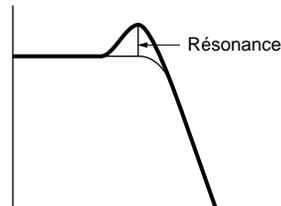
LPF24D (Filtre passe-bas 24dB/oct numérique)

Un filtre passe-bas dynamique à 4 pôles (-24 dB/oct) avec une forte résonance.



LPF24A (Filtre passe-bas 24 dB/oct analogique)

Un filtre passe-bas dynamique à 4 pôles (-24 dB/oct) similaire à ceux trouvés sur les synthétiseurs analogiques.

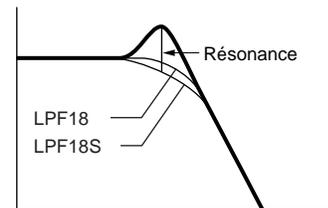


LPF18 (Filtre passe-bas 18 dB/oct)

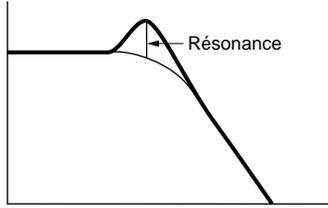
Un filtre passe-bas dynamique à 3 pôles (-18 dB/oct).

LPF18s (Filtre passe-bas 18 dB/oct décalé)

Un filtre passe-bas dynamique à 3 pôles (-18 dB/oct) également, mais avec une courbe de fréquence moins profonde.

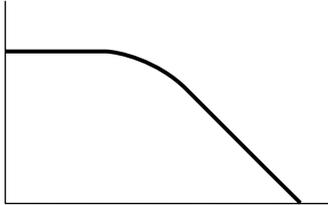


LPF12 (Filtre passe-bas 12 dB/oct) Un filtre passe-bas dynamique à 2 pôles (-12 dB/oct), conçu pour être utilisé avec un HPF (Filtre passe-haut).



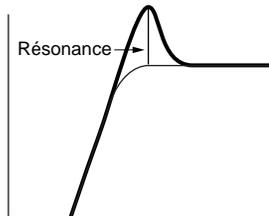
LPF6 (Filtre passe-bas 6 dB/oct)

Un filtre passe-bas dynamique à 1 pôle (-6 dB/oct) sans résonance, conçu pour être utilisé en combinaison avec un HPF (Filtre passe-haut).



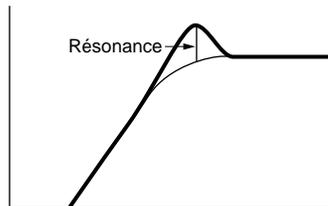
HPF24D (Filtre passe-haut 24 dB/oct numérique),

Un filtre passe-haut dynamique à 4 pôles (-24 dB/oct) avec une forte résonance.

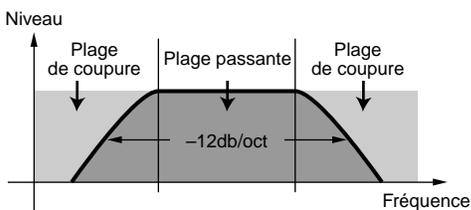


HPF12 (Filtre passe-haut 12 dB/oct)

Un filtre passe-haut dynamique à 2 pôles (-12 dB/oct).



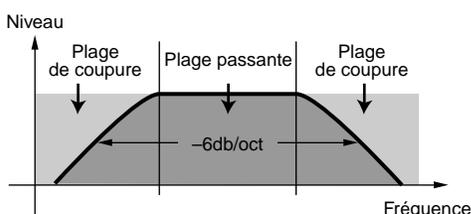
BPF12D (Filtre passe-bande 12 dB/Oct numérique)



BPF12s (Filtre passe-bande 12 dB/oct numérique)

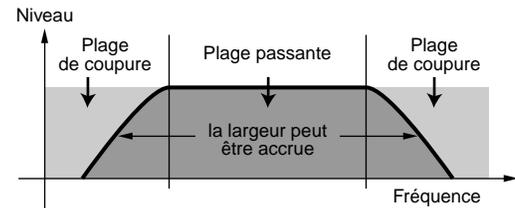
Pratiquement identique au BPF12D, mais avec une courbe de fréquence plus étroite.

BPF6 (Filtre passe-bande 6 dB/ Oct)



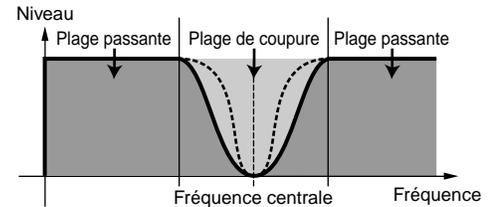
BPFw (Filtre passe-bande large)

C'est aussi la combinaison d'un filtre passe-haut -12 dB/oct et d'un filtre passe-bas, mais qui peut laisser passer une bande de fréquences plus large que le filtre BPF12D.



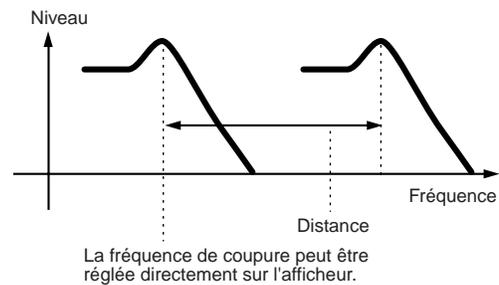
BEF12 (Filtre d'élimination de bande 12 dB/oct)

BEF6 (Filtre d'élimination de bande 6 dB/oct)



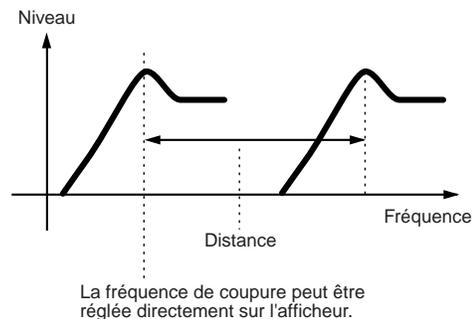
Double LPF

Une combinaison de deux jeux de LPF -12 dB/oct en parallèle.



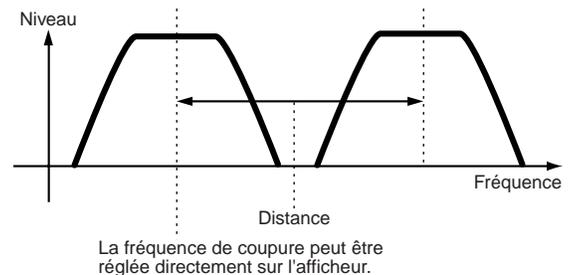
Double HPF

Une combinaison de deux ensembles de HPF -12 dB/oct en parallèle.



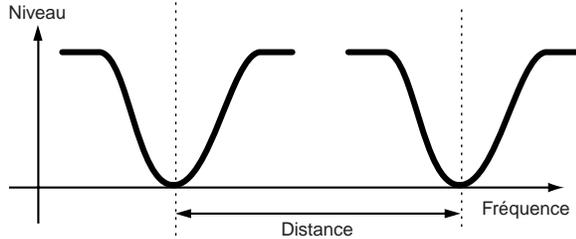
Double BPF

Une combinaison de deux ensembles de BPF -6 dB/oct en parallèle.



Double BEF

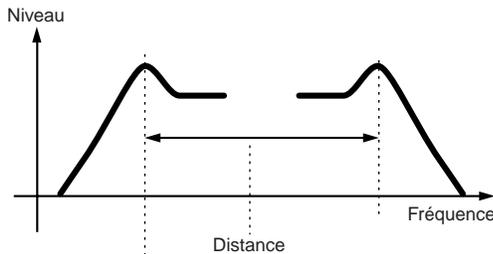
Une combinaison de deux ensembles de BEF -6 dB/oct en parallèle.



La fréquence de coupure peut être réglée directement sur l'afficheur.

LPF12 (Filtre passe-bas 12 dB/oct) + HPF12 (filtre passe-haut)

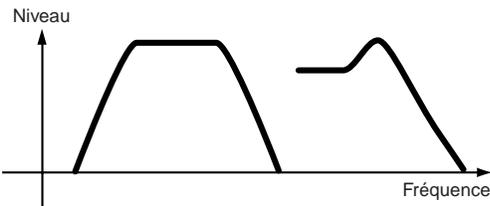
Une combinaison de LPF et de HPF.



La fréquence de coupure peut être réglée directement sur l'afficheur.

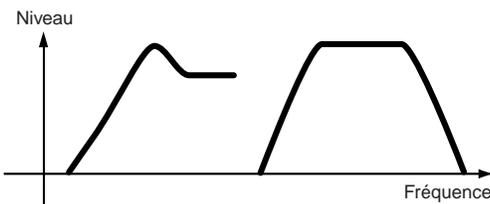
LPF12 (filtre passe-bas 12 dB/oct) + BPF6 (filtre passe-bande)

Une combinaison de LPF et de BPF.



HPF12 (filtre passe-haut 12 dB/oct) + BPF6 (filtre passe-bande)

Une combinaison de HPF et de BPF.



thru

Les filtres sont ignorés et le signal n'est pas affecté du tout.

• **Cutoff**

Détermine la fréquence de coupure du filtre ou la fréquence centrale autour de laquelle le filtre est appliqué.

☐ Réglages 0 ~ 255

• **Gain**

Définit le gain (degré d'accentuation appliqué au signal envoyé vers le filtre).

☐ Réglages 0 ~ 255

• **Reso/Width (Résonance/largeur)**

La fonction de ce paramètre varie en fonction du type de filtre sélectionné. Si le filtre sélectionné est un LPF, un HPF, un BPF (sauf le BPFw) ou un BEF, ce paramètre sert à définir la résonance. Dans le cas du filtre passe-bande large, il sert à ajuster la largeur de la bande.

Resonance

Ce paramètre est utilisé pour définir la quantité de Résonance (importance harmonique) appliquée au signal, à la fréquence de Cutoff (Coupure).

Width

Dans le cas du BPFw enfin, le paramètre « Width » sert à ajuster la largeur de la bande des fréquences que le filtre laisse passer.

☐ Réglages 0 ~ 31

• **Distance**

Détermine la distance entre les fréquences de coupure, pour les doubles filtres. (Dans une combinaison, les deux filtres sont connectés en parallèle).

☐ Réglages 0 ~ 255

• **HPF Cutoff (Coupure du filtre passe-haut)**

Définit la fréquence centrale du paramètre Key Follow (ci-dessous) du HPF.

Lorsqu'un filtre de type LPF12 ou LPF6 est sélectionné, ce paramètre est disponible.

☐ Réglages 0 ~ 255

• **KeyFlw (Suivi de touche)**

Définit le réglage Key Follow pour la fréquence de coupure du HPF. Ce paramètre modifie la fréquence centrale en fonction de la position des notes jouées sur le clavier. Un réglage positif augmente la fréquence centrale des notes aiguës, tandis qu'il la diminue pour les notes graves. Un réglage négatif produit l'effet inverse.

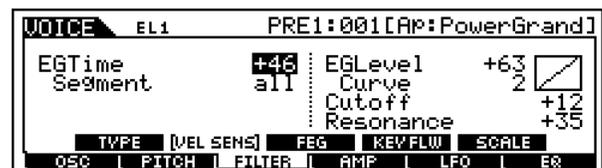
Lorsqu'un filtre de type LPF12 ou LPF6 est sélectionné, ce paramètre est disponible.

☐ Réglages -200% ~ 0 ~ +200%

• **[F3]-[SF2] Normal Element Filter Velocity Sensitivity**

Structure de base à la page 47

Cet écran vous permet de déterminer la manière dont le filtre et le FEG réagissent à la vitesse. (Pour les valeurs de filtre, voir « FEG » ci-dessous).



• **EG Time, Segment**

Définit la sensibilité à la vélocité des paramètres Time du FEG. Sélectionnez le segment, puis définissez son paramètre Time.

Des réglages de temps positifs reproduisent le segment spécifié plus rapidement, tandis que des valeurs négatives le reproduisent plus lentement.

- ☐ Réglages Time -64 ~ 0 ~ +63
- Segment ATK, ATK + DCY, DCY, ATK + RLS, all

ATK

Affecte le temps d'attaque.

ATK + DCY

Affecte le temps d'attaque et le temps de chute 1.

DCY

Affecte la durée du déclin.

ATK + RLS

Affecte le temps d'attaque et le temps de relâchement.

all (tous)

Affecte tous les paramètres de temps du FEG.

• **EG Level, Curve**

Définit la sensibilité à la vélocité du niveau du générateur d'enveloppe du filtre. Des valeurs positives entraînent des modifications du filtre plus importantes en fonction de la force de votre jeu. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse ; plus vous jouez doucement, plus le son change. Le paramètre Curve permet de sélectionner une courbe de vélocité parmi les cinq prédéfinies (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vélocité affecte le générateur d'enveloppe de filtre.

- ☐ Réglages EG Level -64 ~ 0 ~ +63
- Curve 0 ~ 4

• **Cutoff**

Détermine dans quelle mesure la vélocité affecte la fréquence de coupure du générateur d'enveloppe de filtre. Des valeurs extrêmes produisent des variations de fréquence de coupure plus importantes. Pour les valeurs positives, plus vous jouez fort, plus la variation de la fréquence de coupure est importante. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse ; la fréquence de coupure varie davantage si vous jouez plus doucement.

- ☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

• **Resonance**

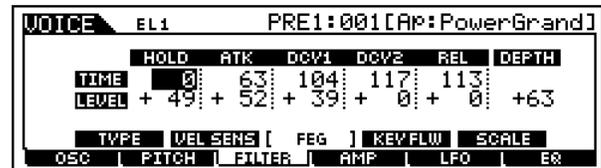
Détermine dans quelle mesure la vélocité affecte la résonance du générateur d'enveloppe de filtre. Des valeurs extrêmes produisent des variations de résonance plus importantes. Pour valeurs positives, plus vous jouez fort, plus la résonance varie. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse ; la résonance varie davantage si vous jouez plus doucement.

- ☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

• **[F3]-[SF3] Normal Element Filter FEG (Générateur d'enveloppe de filtre)**

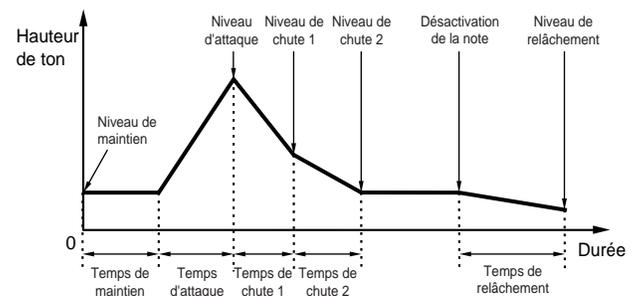
Structure de base à la page 47

Cet écran vous permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau du FEG, qui déterminent la manière dont la qualité du son varie dans le temps.



Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH*
TIME	Hold time	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay 1 level	Decay 2 level	Release level	Depth



• **TIME**

- ☐ Réglages 0 ~ 127

• **LEVEL**

- ☐ Réglages -128 ~ 0 ~ +127 (-9600cent ~ 0 ~ +9600cent)

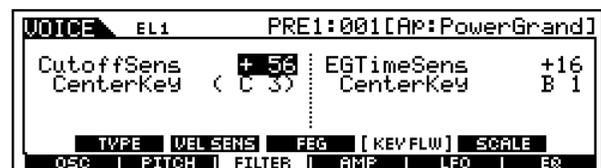
• **DEPTH***

- ☐ Réglages -64 ~ 0 ~ 63

• **[F3]-[SF4] Normal Element Filter Key Follow**

Cet écran vous permet de définir l'effet Key Follow du filtre, autrement dit la manière dont les qualités tonales de l'élément et de son FEG réagissent aux notes particulières (ou à la plage d'octaves) que vous jouez.

NOTE L'accès au paramètre Key Follow du filtre dépend des paramètres Break Point (Point de rupture) et Offset décrits à la page 144.



• **CutoffSens (Sensibilité à la coupure)**

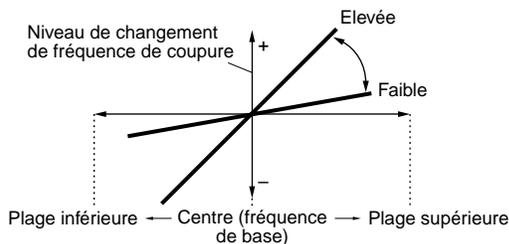
Détermine dans quelle mesure les notes (plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent le filtre de l'élément sélectionné. Le réglage de la touche centrale sur C3 sert de paramètre de base au paramètre Cutoff.

Un réglage positif diminue la fréquence de coupure des notes graves et l'augmente pour les notes aiguës. Un réglage négatif produit l'effet inverse.

☐ Réglages -200% ~ 0 ~ +200%

• **CenterKey**

Ce paramètre indique que la note centrale de la sensibilité à la coupure est C3. Au niveau de cette note, la tonalité reste inchangée. Pour les autres notes jouées, la fréquence de coupure varie en fonction la note particulière et du réglage Cutoff Sensitivity. N'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'un affichage ; il est impossible de modifier la valeur.



• **EGTimeSens (Sensibilité au temps du générateur d'enveloppe)**

Détermine dans quelle mesure les notes (plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les temps de FEG de l'élément sélectionné.

La vitesse de modification servant de base au FEG est celle de la note spécifiée par le paramètre « Center Key » (paramètre suivant).

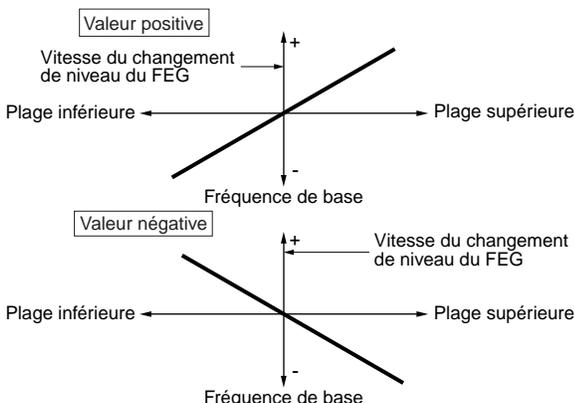
Un réglage positif provoque des modifications plus lentes dans le cas des notes graves et des modifications plus rapides dans le cas des notes aiguës. Un réglage négatif produit l'effet inverse.

☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

• **CenterKey**

Définit la note ou hauteur de ton centrale pour l'effet Key Follow sur le générateur d'enveloppe de filtre. En fonction du paramètre EG Time Sensitivity, plus les notes que vous jouez sont éloignées de la touche centrale, plus le générateur d'enveloppe de filtre dévie de la norme longtemps. Lorsque la note de la touche centrale est jouée, le FEG réagit en fonction de ses paramètres actifs. Les caractéristiques de modification du filtre pour les autres notes varient proportionnellement aux réglages de temps du générateur d'enveloppe.

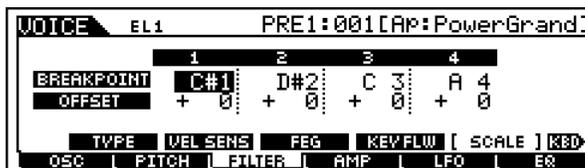
☐ Réglages C-2 ~ G8



NOTE Vous pouvez également définir la touche centrale directement sur le clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Voir « Fonctionnement de base » à la page 75.

• **[F3]-[SF5] Normal Element Filter Scaling**

Le paramètre Filter Scaling (Echelle de filtre) contrôle la fréquence de coupure du filtre en fonction de la position des notes sur le clavier. Vous pouvez diviser tout le clavier en quatre points de rupture et leur attribuer différentes valeurs de décalage de la fréquence de coupure.



• **BREAK POINT 1 ~ 4**

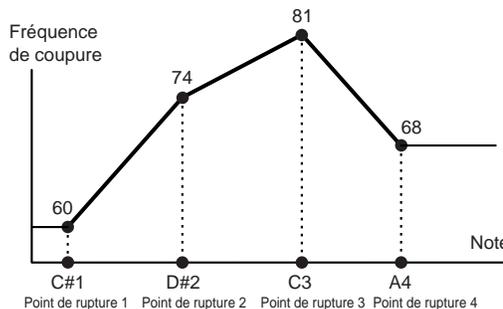
☐ Réglages C-2 ~ G8

NOTE Vous pouvez également définir le point de rupture directement à partir du clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Reportez-vous à la section « Principes d'utilisation » à la page 75.

• **OFFSET 1 ~ 4**

☐ Réglages -128 ~ 0 ~ +127

La meilleure manière de comprendre le paramètre Filter Scaling est d'utiliser un exemple. Pour les valeurs affichées dans l'exemple ci-dessus, la valeur de base de la fréquence de coupure est 64 et les différentes valeurs de décalage aux points de ruptures sélectionnés modifient cette valeur de base en conséquence. Les modifications spécifiques de la fréquence de coupure figurent dans le graphique ci-dessous. La fréquence de coupure varie de manière linéaire entre les points de rupture successifs, tel qu'illustré.



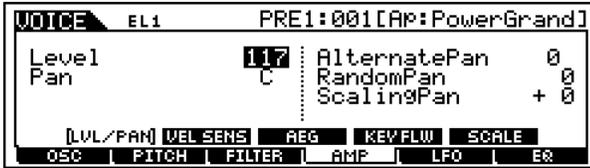
NOTE Les réglages BP1 à BP4 sont automatiquement affectés par ordre croissant à différentes touches du clavier.

NOTE Quelle que soit la taille de ces décalages, les limites minimales et maximales de coupure (0 et 127 respectivement) ne peuvent être dépassées.

NOTE Toute note jouée au-dessous de la note BP1 entraîne le réglage du niveau sur BP1. De la même manière, toute note jouée au-dessus de la note BP4 entraîne le réglage du niveau sur BP4.

● **[F4]-[SF1] Normal Element Amplitude Level/Pan**

Non seulement cet écran vous permet d'effectuer les réglages de base de niveau et panoramique de chaque élément individuel, mais il vous propose également des paramètres détaillés inhabituels permettant d'affecter la position panoramique.



● **Level**

Définit le niveau de sortie de l'élément sélectionné.

- ❑ Réglages 0 ~ 127

● **Pan**

Définit la position panoramique stéréo de l'élément sélectionné. Ce paramètre servira également de position panoramique de base pour les paramètres Alternate (Alternatif), Random et Scale.

- ❑ Réglages L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite)

● **AlternatePan**

Définit l'étendue du balayage de la note alternativement à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base.

- ❑ Réglages L64 (Gauche) ~ 0 ~ R63 (Droite)

● **RandomPan**

Définit l'étendue du balayage aléatoire de la note à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan est utilisé comme position panoramique centrale.

- ❑ Réglages 0 ~ 127

● **ScalingPan**

Détermine dans quelle mesure les notes (plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la position panoramique, gauche et droite, de l'élément sélectionné. Pour la note C3, le paramètre principal Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base.

- ❑ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● **[F4]-[SF2] Normal Element Amplitude AEG Velocity Sensitivity**

Cet écran vous permet de déterminer la manière dont le générateur d'enveloppe d'amplitude (de volume) réagit à la vitesse. (Pour les réglages de l'AEG, voir « AEG » ci-dessous.)



● **EG Time, Segment**

Définit la sensibilité à la vitesse des paramètres Time de l'AEG. Sélectionnez le segment, puis définissez son paramètre Time.

Des réglages positifs reproduisent le segment spécifié plus rapidement, tandis que des valeurs négatives le reproduisent plus lentement.

- ❑ Réglages Time -64 ~ 0 ~ +63
Segment ATK, ATK + DCY, DCY, ATK + RLS, all

ATK

Affecte le temps d'attaque.

ATK + DCY

Affecte le temps d'attaque et le temps de chute 1.

DCY

Affecte la durée du déclin.

ATK + RLS

Affecte le temps d'attaque et le temps de relâchement.

all

Affecte tous les paramètres de temps de l'AEG.

● **EG Level, Curve**

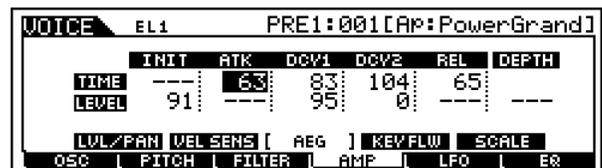
Définit la sensibilité à la vitesse du niveau de l'AEG. Des valeurs positives entraînent de plus grandes variations de volume lorsque vous jouez plus fort. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse ; plus vous jouez doucement, plus le volume varie. Le paramètre Curve permet de sélectionner une courbe d'intensité parmi les cinq prédéfinies (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vitesse affecte l'AEG.

- ❑ Réglages EG Level -64 ~ 0 ~ +63
Curve 0 ~ 4

● **[F4]-[SF3] Normal Element Amplitude AEG**

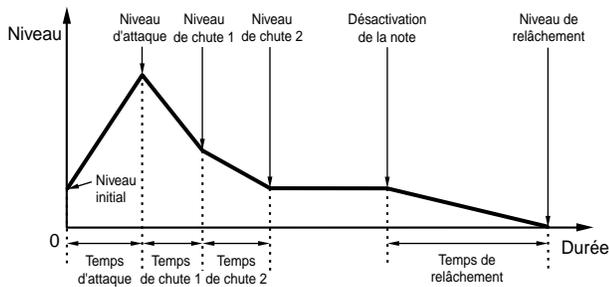
Structure de base à la page 47

Cet écran vous permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau de l'AEG, qui déterminent la manière dont le volume du son varie dans le temps.



Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	
LEVEL	Initial level	---	Decay 1 level	Decay 2 level	---	---



• **TIME**

☐ Réglages 0 ~ 127 (sauf --- ci-dessus)

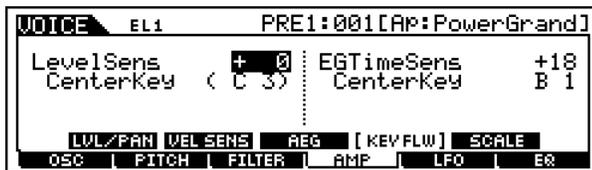
• **LEVEL**

☐ Réglages 0 ~ 127

• **[F4]-[SF4] Normal Element Amplitude Key Follow**

Cet écran vous permet de définir l'effet Key Follow pour l'amplitude, c'est-à-dire la manière dont le volume de l'élément et de son AEG réagissent aux notes particulières (ou à la plage d'octaves) que vous jouez.

NOTE La présence du paramètre Key Follow de l'amplitude dépend des réglages Break Point et Offset décrits ci-dessous.



• **LevelSens (Sensibilité au niveau)**

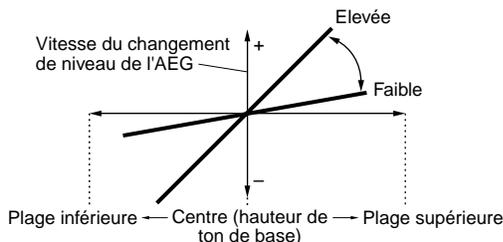
Détermine dans quelle mesure les notes (plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent le volume de l'élément sélectionné. Un paramètre de touche centrale C3 est utilisé comme paramètre de base.

Un réglage positif diminue le niveau de sortie des notes basses et l'augmente pour les notes hautes. Un réglage négatif produit l'effet inverse.

☐ Réglages -200% ~ 0 ~ +200%

• **CenterKey**

Ce paramètre indique que la note centrale de la sensibilité au niveau est C3. Sur la note C3, le volume (niveau) reste inchangé. Pour les autres notes jouées, le volume varie en fonction de la note particulière et du réglage Level Sensitivity. N'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'un affichage ; il est impossible de modifier la valeur.



• **EGTimeSens (Sensibilité au temps du générateur d'enveloppe)**

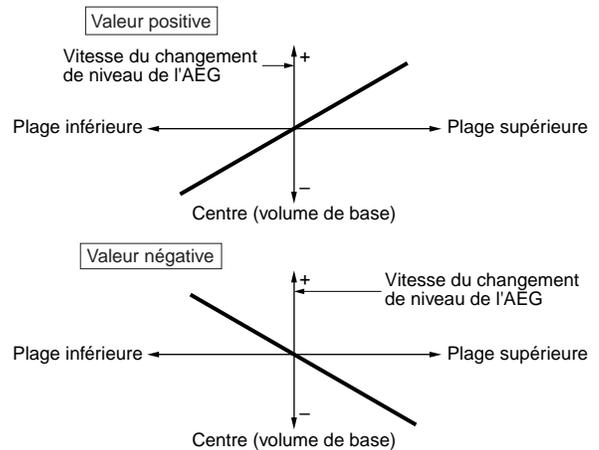
Détermine dans quelle mesure les notes (plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les temps du générateur d'enveloppe d'amplitude pour l'élément sélectionné. Le paramètre Center Key (paramètre suivant) est utilisé comme amplitude de base pour ce paramètre. Lorsque la valeur est positive, l'amplitude des notes basses change lentement, tandis que celle des notes hautes change plus rapidement. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

• **CenterKey**

Définit la note ou hauteur de ton centrale de l'effet Key Follow sur l'AEG. En fonction du paramètre EG Time Sensitivity (ci-dessus), plus les notes que vous jouez sont éloignées de la touche centrale, plus le générateur d'enveloppe d'amplitude dévie longtemps de la norme. Lorsque la note centrale est jouée, l'AEG se comporte en fonction de ses paramètres actifs. Les caractéristiques de variation d'amplitude des autres notes varient proportionnellement aux réglages EGTime.

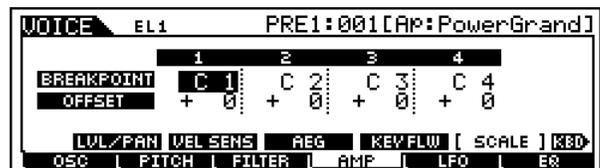
☐ Réglages C -2 ~ G8



NOTE Vous pouvez également définir la touche centrale directement au clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée et en appuyant sur la touche souhaitée.

• **[F4]-[SF5] Normal Element Amplitude Scaling**

Le paramètre Amplitude Scaling (Echelle d'amplitude) contrôle le niveau de sortie (défini dans l'écran [F4]-[SF1]) en fonction des positions des notes du clavier. Vous pouvez diviser le clavier en quatre points de rupture et attribuer à ceux-ci différentes valeurs de décalage d'amplitude.



• **BREAK POINT 1 ~ 4**

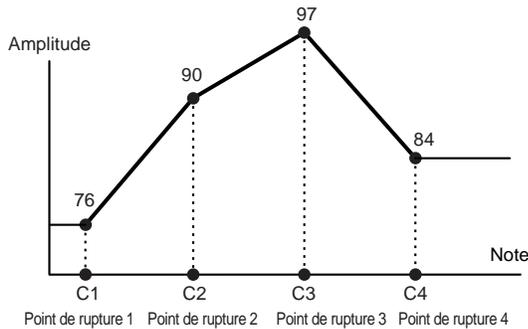
☐ Réglages C -2 ~ G8

NOTE Vous pouvez également définir le point de rupture directement à partir du clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Reportez-vous à la section « Principes d'utilisation » à la page 75.

• **OFFSET 1 ~ 4**

☐ Réglages -128 ~ 0 ~ +127

La meilleure manière de comprendre le paramètre Amplitude Scaling est d'utiliser un exemple. Pour les réglages présentés dans l'exemple ci-dessus, la valeur de base de l'amplitude (volume) de l'élément sélectionné est 80 et les diverses valeurs de décalage aux points de rupture modifient cette valeur de base en conséquence. Les modifications spécifiques de l'amplitude figurent dans le graphique ci-dessous. L'amplitude varie de manière linéaire entre les points de rupture successifs, tel qu'illustré.



[NOTE] Les réglages BP1 à BP4 sont automatiquement affectés par ordre croissant à différentes touches du clavier.

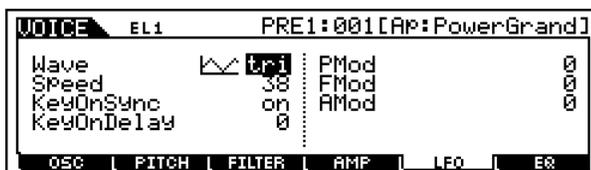
[NOTE] Quelle que soit la taille de ces décalages, les limites minimales et maximales de coupure (0 et 127 respectivement) ne peuvent pas être dépassées.

[NOTE] Toute note jouée au-dessous de la note BP1 entraîne un réglage du niveau sur BP1. De même, toute note jouée au-dessus de la note BP4 provoque le réglage du niveau sur BP4.

● [F5] Normal Element LFO

Structure de base (page 47)

Cet écran vous offre un jeu complet de commandes de l'OBF pour chaque élément individuel. L'OBF peut servir à créer un effet de vibrato, de wah, de trémolo et d'autres effets spéciaux, en l'appliquant aux paramètres de hauteur de ton, de filtre et d'amplitude.

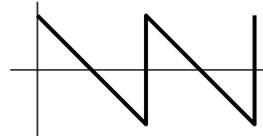


• Wave

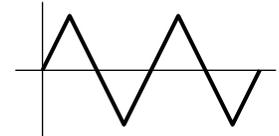
Sélectionne la forme d'onde de l'OBF utilisée pour moduler le son.

Réglages saw, tri, squ

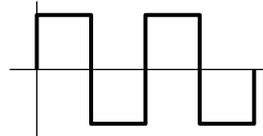
saw (onde en dents de scie)



tri (onde triangulaire)



squ (onde carrée)

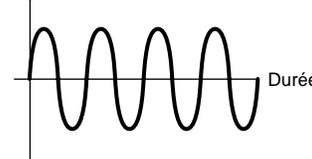


• Speed

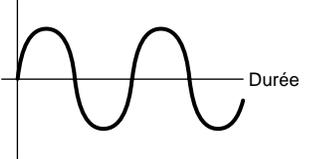
Définit la vitesse de la forme d'onde de l'OBF. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse est importante.

Réglages 0 ~ 63

Vitesse = grande



Vitesse = petite

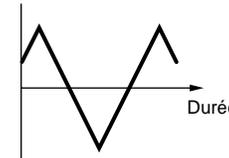


• KeyOnSync (Synchronisation de touches)

Lorsque ce paramètre est activé, la forme d'onde de l'OBF est réinitialisée à chaque fois qu'une note est jouée.

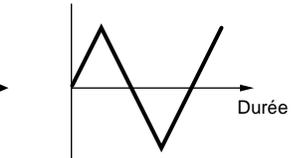
Réglages off, on

Désactivation de la synchronisation



Activation de la touche

Activation de la synchronisation



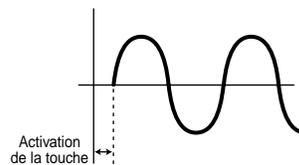
Activation de la touche

• KeyonDelay

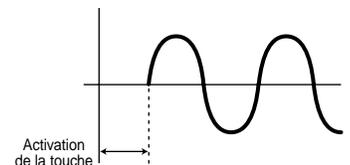
Définit le temps de retard avant que l'OBF n'entre en jeu. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard est long.

Réglages 0 ~ 127

Retard court



Retard important



• PMOD (Profondeur de modulation de la hauteur de ton)

Définit la profondeur à laquelle la forme d'onde de l'OBF module la hauteur du son. Plus la valeur est importante, plus la modulation est importante.

Réglages 0 ~ 127

- **FMOD (Profondeur de modulation du filtre)**
Définit la profondeur à laquelle la forme d'onde de l'OBF module la fréquence de coupure de filtre. Plus la valeur est importante, plus la modulation est importante.

☐ Réglages 0 ~ 127

- **AMOD (Profondeur de modulation de l'amplitude)**

Définit la profondeur à laquelle la forme d'onde de l'OBF module l'amplitude du son. Plus la valeur est importante, plus la modulation est importante.

☐ Réglages 0 ~ 127

● **[F6] Normal Element EQ (Egaliseur)**



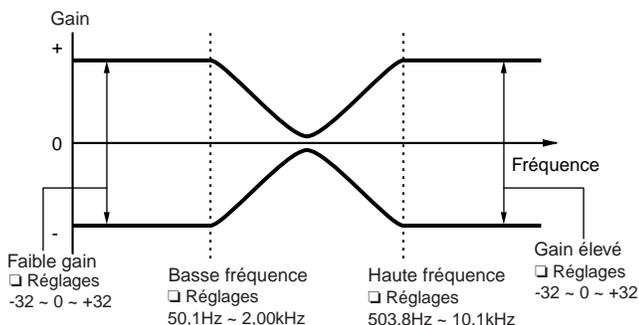
• **Type**

Détermine le type d'égaliseur. Le MOTIF propose une vaste sélection de types d'égaliseurs, qui peuvent servir non seulement à améliorer le son d'origine, mais aussi à modifier complètement le caractère du son. Les paramètres et réglages disponibles dépendent du type d'égaliseur sélectionné.

☐ Réglages EQ L/H, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, thru

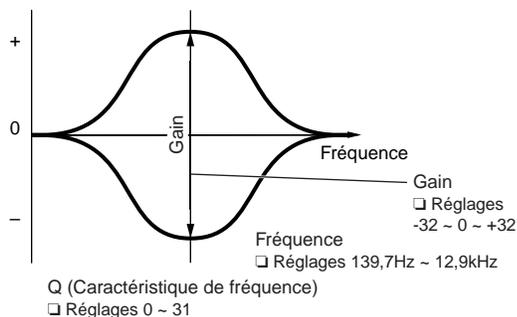
EQ L/H (Egaliseur bas/haut)

C'est un égaliseur « en plateaux », qui combine des bandes de haute et basse fréquence séparées.



P.EQ (Egaliseur paramétrique)

L'égaliseur paramétrique sert à atténuer ou accentuer les niveaux de gain du signal autour d'une fréquence. Ce type d'égaliseur possède 32 réglages « Q » différents, qui définissent la largeur de bande de fréquence de l'égaliseur.



Boost6 (Gain 6 dB)/Boost12 (Gain 12 dB)/ Boost18 (Gain 18 dB)

Ces réglages peuvent servir à augmenter le niveau du signal de 6 dB, 12 dB et 18 dB respectivement.

thru

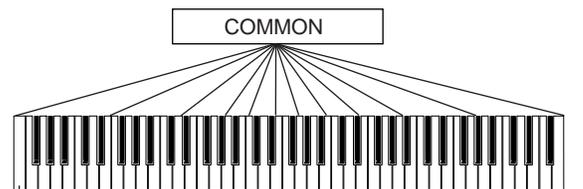
Si vous sélectionnez ce réglage, les égaliseurs sont ignorés et le signal n'est pas affecté.

Drum Voice Edit (Edition de voix de batterie)

Structure de base à la page 45

◆ **Edition commune et édition de voix de batterie**

Chaque voix de batterie est constituée de plusieurs ondes et/ou voix normales, qui sont toutes affectées à des notes du clavier, de C0 à C6 (voir page 45). Utilisez la fonction Drum Common Edit pour éditer les paramètres qui s'appliquent à toutes les touches de batterie de la voix. Il existe deux types d'écran Drum Voice Edit : ceux pour l'édition commune et ceux servant à éditer des touches individuelles (éléments).

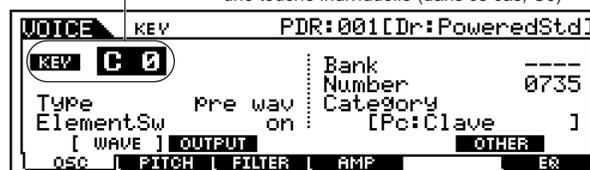


Touche de percussion

Indique un afficheur Common Edit.



Indique un afficheur permettant d'éditer une touche individuelle (dans ce cas, C0)



◆ **Procédure de base**

Structure de base à la page 70

- 1 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice play. (Le témoin s'allume.)
- 2 Sélectionnez une voix de batterie à éditer.
- 3 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Voice Edit. (Le témoin s'allume.)

4 Sélectionnez une touche à éditer.

- Pour éditer des paramètres communs à l'ensemble de la voix de batterie (toutes les touches), appuyez sur la touche [DRUM KITS].



- Pour éditer des paramètres d'une touche de percussion individuelle (élément), appuyez d'abord sur la touche NUMBER [1], puis sur la touche appropriée du clavier.



5 Sélectionnez le menu que vous souhaitez éditer en appuyant sur les touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5].

6 Editez les paramètres de la voix sélectionnée.

7 Enregistrez les réglages édités dans la mémoire utilisateur lors de l'étape 6, comme requis.

8 Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Voice Edit.

- Pour des instructions détaillées sur les étapes 5 à 6, reportez-vous aux explications ci-dessous.
- Pour des détails concernant l'étape 7, reportez-vous à la section « Mode Voice Store » à la page 159.

■ Edition commune (toutes les touches)

● [F1]-[SF1] Drum Common **General** Name

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit. Voir page 130.

● [F1]-[SF3] Drum Common **General** Master EQ Offset

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit. Voir page 131.

● [F1]-[SF5] Drum Common **General** Other

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit. Voir page 132.

● [F2] Drum Common **Output**

VOICE COMMON		PDR:001[Dr:PoweredStd]	
Volume	127	RevSend	88
Pan	C	ChoSend	0
		InsRevSend	49
		InsChoSend	0

GENERAL | OUTPUT | ARP | CTLSET | EFFECT

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit. Voir page 132. En outre, les deux paramètres suivants sont également disponibles.

● **InsRevSend (Envoi insertion vers réverbération)**

Détermine le niveau d'émission de l'ensemble de la voix de batterie (toutes les notes) depuis l'effet d'insertion 1/2 vers l'effet de réverbération.

● **InsChoSend (Envoi insertion vers chœur)**

Définit le niveau d'émission de l'ensemble de la voix de batterie (toutes les notes) depuis l'effet d'insertion 1/2 vers l'effet de chœur.

Réglages 0 ~ 127

NOTE Il est impossible de régler le niveau d'émission (vers la réverbération et le chœur) indépendamment pour chaque touche de percussion ; la valeur est fixée à 127 (maximum).

● [F3]-[SF1] Drum Common **Arpeggio** Arpeggio type

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit. Voir page 132.

● [F3]-[SF2] Drum Common **Arpeggio** Arpeggio limit

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit. Voir page 133.

● [F3]-[SF3] Drum Common **Arpeggio** Play FX (Effet)

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit. Voir page 133.

● [F4]-[SF1], [SF2], [SF3] Drum Common **Control Set** Set1/2, Set3/4, Set5/6

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit. Voir page 134.

Veillez noter que le paramètre Element Switch n'est pas disponible dans Drum Voice Common Edit.

● [F6]-[SF1] Drum Common **Effect** Connection

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit. Voir page 137.

La seule différence est que « KEY: OUT » s'affiche dans l'écran Drum Common Effect au lieu de « EL: OUT » (dans Normal Common Effect).

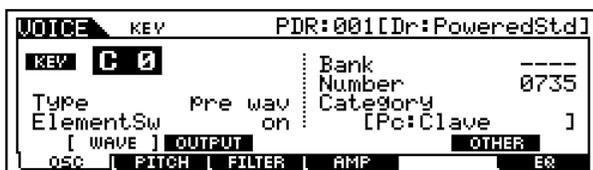
● **[F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Drum Common Effect Parameter Insertion 1, 2, Reverb, Chorus**

Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous à la liste de types d'effets dans la brochure séparée Liste des données.

■ **Drum Key Edit (Edition de touches de percussion)**

● **[F1]-[SF1] Drum Key Oscillator Wave**

Cet écran vous permet de sélectionner l'onde ou la voix normale souhaitée utilisée pour la touche de percussion individuelle.



● **Type**

Détermine s'il faut utiliser une onde ou une voix normale pour la touche sélectionnée. Utilisez également les paramètres Bank, Number et Category pour spécifier l'onde ou la voix normale souhaitée.

- ❑ Réglages pre wave (onde prédéfinie), voice, usr wave (onde utilisateur)

NOTE Lorsque vous réglez le type sur « voice », certains paramètres du mode Drum Voice Edit ne peuvent pas être édités.

● **ElementSw (Sélecteur d'élément)**

Ce paramètre est disponible lorsque Type (ci-dessus) est réglé sur « pre wave » ou « user wave ». Il détermine si la touche actuellement sélectionnée est activée ou désactivée, c'est-à-dire si l'onde sélectionnée pour la touche est active ou non.

- ❑ Réglages on, off

● **Bank**

Ce paramètre est disponible lorsque Type (ci-dessus) est réglé sur « voice ». Il est possible de sélectionner n'importe quelle banque de voix normales.

NOTE Les voix plug-in ne peuvent pas être sélectionnées pour les touches de percussion.

● **Number**

Définit le numéro d'onde/de la voix. Le numéro varie en fonction du type sélectionné.

- ❑ Réglages
 - Lorsque Type est réglé sur « pre wave » : 001 ~ 1309
 - Lorsque Type est réglé sur « voice » : 001 ~ 128
 - Lorsque Type est réglé sur « usr wave » : 001 ~ 256
- Pour davantage d'informations sur les ondes et voix disponibles, reportez-vous à la brochure séparée Liste des données.

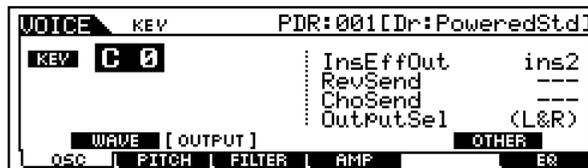
● **Catégorie**

Sélectionne la catégorie de l'onde ou de la voix normale. Si vous passez à une autre catégorie, la première onde ou voix normale de cette catégorie est sélectionnée.

- ❑ Réglages Pour davantage d'informations sur les catégories, reportez-vous à la brochure séparée Liste des données.

● **[F1]-[SF2] Drum Key Oscillator Output**

Cet écran vous permet de définir certains paramètres de sortie pour la touche de percussion sélectionnée.



● **InsEFOut (Sortie de l'effet d'insertion)**

Détermine quel effet d'insertion (1 ou 2) est utilisé pour traiter chaque touche de percussion individuelle. Le réglage « thru » vous permet d'ignorer les effets d'insertion pour la touche spécifique.

- ❑ Réglages thru, ins1 (Effet d'insertion 1), ins2 (Effet d'insertion 2)

● **RevSend (Envoi de réverbération)**

Définit le niveau sonore de la touche de percussion (le signal ignoré) envoyé à l'effet de réverbération. Une réglage de « 0 » n'entraîne aucune réverbération du son de la touche de percussion. Cette option n'est disponible que lorsque Insertion Effect Output (ci-dessus) est réglé sur « thru ».

- ❑ Réglages 0 ~ 127

● **ChoSend (Envoi de chœur)**

Définit le niveau sonore de la touche de percussion (le signal ignoré) envoyé à l'effet de chœur. Un réglage de « 0 » n'entraîne aucun effet de chœur sur le son de la touche de percussion. Cette option n'est disponible que lorsque Insertion Effect Output (ci-dessus) est réglé sur « thru ».

- ❑ Réglages 0 ~ 127

● **OutputSel (Sélection de la sortie)**

Définit la (les) sortie(s) spécifique(s) pour le signal d'une touche de percussion individuelle. Vous pouvez faire sortir le signal de sortie de chaque touche de percussion individuelle par une prise de sortie spécifique située sur le panneau arrière. Si vous utilisez la carte AIEB2 en option, vous pouvez augmenter le nombre de sorties attribuables.

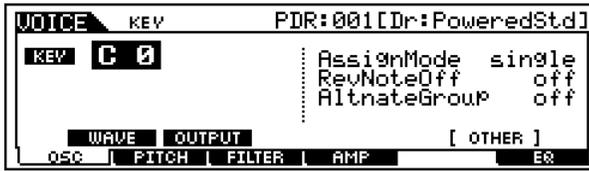
- ❑ Réglages Voir ci-dessous.

LCD	Prises de sortie	Stéréo/ Mono	
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo	
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo	
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 et 2 sur la carte AIEB2	Stéréo 1 : L 2 : R	*
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 et 4 sur la carte AIEB2	Stéréo 3 : L 4 : R	*
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 et 6 sur la carte AIEB2	Stéréo 5 : L 6 : R	*
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono	
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono	
as1	ASSIGNABLE OUTPUT 1 sur la carte AIEB2	Mono	*
as2	ASSIGNABLE OUTPUT 2 sur la carte AIEB2	Mono	*
as3	ASSIGNABLE OUTPUT 3 sur la carte AIEB2	Mono	*
as4	ASSIGNABLE OUTPUT 4 sur la carte AIEB2	Mono	*
as5	ASSIGNABLE OUTPUT 5 sur la carte AIEB2	Mono	*
as6	ASSIGNABLE OUTPUT 6 sur la carte AIEB2	Mono	*

* Disponible uniquement lorsque la carte AIEB2 en option est installée.

● [F1]-[SF5] Drum Key Oscillator Other

Cet écran vous permet de définir divers paramètres déterminant la manière dont les notes individuelles de la voix de batterie réagissent aux données du clavier et MIDI.



• AssignMode

Lorsque ce paramètre est réglé sur « single », toute double reproduction de la même note devient impossible. C'est utile lorsque plusieurs occurrences de la même note sont reçues presque simultanément ou sans message de désactivation de note correspondant. Pour permettre la reproduction de chaque occurrence de la même note, réglez ce paramètre sur « multi ».

Réglages single, multi

NOTE Lorsque le paramètre Alternate Group (AltGrp (Groupe alternatif) est réglé sur une valeur autre que « off », ce paramètre n'est pas disponible et « --- » apparaît à l'écran.

• RcvNtOff (Réception de désactivation de note)

Détermine si la touche de percussion sélectionnée réagit ou non aux messages MIDI de désactivation de note. Un réglage sur « off » peut être utile pour les sons de cymbale et d'autres sons à tenue longue. Cela vous permet de maintenir les sons sur leur durée de chute naturelle et ce, même si vous relâchez la note ou que vous recevez un message de désactivation de note.

Réglages off, on

NOTE Ce paramètre est actif pour les ondes sélectionnées dans l'écran Drum Key Oscillator Wave [F1] - [SF1] (page 150).

• AltGrp (Groupe alternatif)

Définit le groupe alternatif auquel l'onde est affectée. Dans un vrai kit de batterie, certains sons de batterie ne peuvent pas être physiquement joués simultanément, comme les sons de batterie couplés. Vous pouvez empêcher la reproduction simultanée d'ondes en les attribuant au même groupe alternatif. Il est possible de définir jusqu'à 127 groupes alternatifs. Vous pouvez également sélectionner « off » si vous souhaitez permettre la reproduction simultanée de sons.

Réglages off, 1 ~ 127

● [F2]-[SF1] Drum Key Pitch Tune



• Coarse

Détermine la hauteur de ton de chaque onde de touche de percussion (ou voix normale) en demi-tons.

Réglages -48 ~ +48

NOTE Si une voix normale a été affectée à la touche, ce paramètre règle la position de sa note (et non sa hauteur) par rapport à la note C3. Supposons, par exemple, que la voix initiale soit composée d'un son de type piano à deux éléments jusqu'à la note C3 et d'un son de type corde à deux éléments au-delà de la note C3. En augmentant la valeur du réglage Coarse de +1, la hauteur du son de type piano ne variera pas jusqu'à C3. A la place, la note C3 de la voix initiale (c'est-à-dire le son de type corde) sera utilisée.

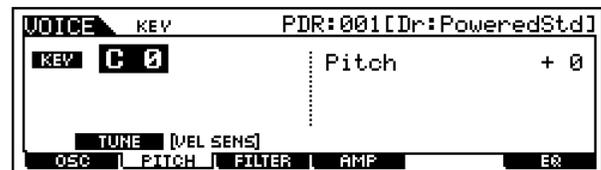
• Fine

Règle avec précision la hauteur de ton de chaque onde de touche de percussion (ou voix normale).

Réglages -64 ~ +63

● [F2]-[SF2] Drum Key Pitch Velocity Sensitivity

Cet écran vous permet de déterminer la manière dont la hauteur de ton de la touche de percussion réagit à la vitesse.



• Pitch

Détermine la manière dont la hauteur de la touche de percussion sélectionnée réagit à la vitesse. Dans le cas de valeurs positives, plus vous jouez fort, plus la hauteur est élevée. Pour les valeurs négatives, plus vous jouez fort, plus la hauteur est basse.

Réglages -64 ~ +63

● [F3]-[SF1] Drum Key Filter Cutoff

Structure de base à la page 46

Le MOTIF vous permet d'appliquer un filtre passe-bas et un filtre passe-haut à chaque touche de percussion individuelle, ce qui vous donne un contrôle sonore exceptionnellement précis et complet de la voix de batterie.

NOTE Ce paramètre est actif pour les ondes sélectionnées dans l'écran Drum Key Oscillator Wave [F1] - [SF1] (page 150).



• LPF Cutoff

Définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas.

Réglages 0 ~ 255

• LPF Reso

Définit la quantité de résonance (accentuation harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure.

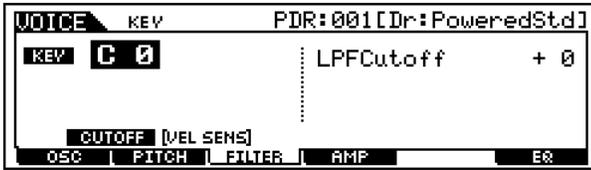
Réglages 0 ~ 31

• HPF Cutoff

Définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut.

Réglages 0 ~ 255

● **[F3]-[SF2] Drum Key Filter Velocity Sensitivity**



● **Lpfcutoff**

Définit la sensibilité à la vitesse de la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Un réglage positif entraîne une augmentation de la fréquence de coupure lorsque vous jouez avec plus de force sur le clavier. Une valeur négative produit l'effet inverse.

□ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● **[F4]-[SF1] Drum Key Amplitude Level/Pan**

Non seulement cet écran vous permet d'effectuer des réglages Level et Pan de base pour le son chaque touche de percussion individuelle, mais il vous donne également des paramètres précis inhabituels permettant d'affecter la position panoramique.



● **Level**

Définit le niveau de sortie de la touche de percussion sélectionnée (onde). Cette option vous permet d'effectuer des réglages précis de l'équilibre sonore parmi les divers sons de la voix de batterie.

□ Réglages 0 ~ 127

● **Pan**

Définit la position panoramique stéréo de la touche de percussion sélectionnée (onde). Celle-ci servira également de position panoramique de base pour les paramètres Alternate et Random.

□ Réglages L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite)

● **AlternatePan**

Définit l'étendue du balayage de la note alternativement à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le réglage Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base.

□ Réglages L64 (Gauche) ~ 0 ~ R63 (Droite)

NOTE Ce paramètre est actif pour les touche de percussion dont le paramètre Type (dans l'écran Oscillator Wave, page 150) est réglé sur « Preset wave » ou « User wave ».

● **RandomPan**

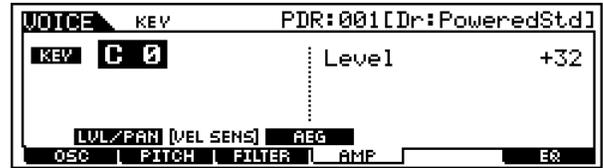
Définit l'étendue du balayage aléatoire de la note à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le réglage Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base.

□ Réglages 0 ~ 127

NOTE Ce paramètre est actif pour les touche de percussion dont le paramètre Type (dans l'écran Oscillator Wave, page 150) est réglé sur « Preset wave » ou « User wave ».

● **[F4]-[SF2] Drum Key Amplitude AEG Velocity Sensitivity**

Structure de base à la page 47



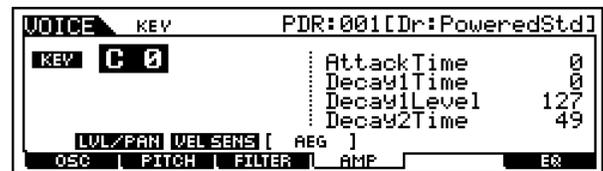
● **Level**

Définit la sensibilité du niveau de sortie du générateur d'enveloppe d'amplitude à la vitesse. Un réglage positif entraîne une augmentation du niveau de sortie lorsque vous jouez avec plus de force sur le clavier. Une valeur négative produit l'effet inverse.

□ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● **[F4]-[SF3] Drum Key Amplitude AEG**

Structure de base à la page 47



● **AttackTime**

□ Réglages 0 ~ 127

● **Decay1Time**

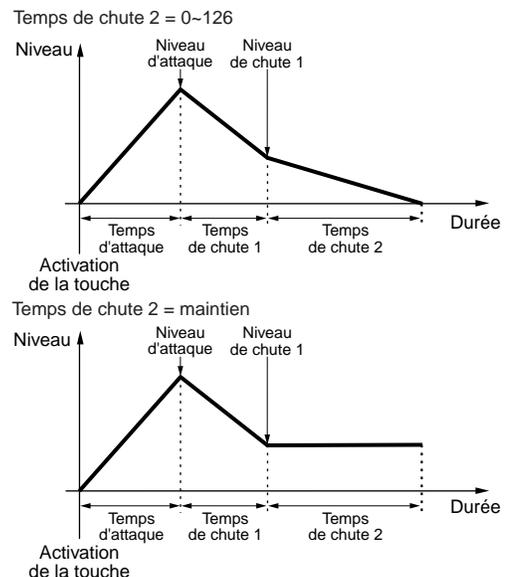
□ Réglages 0 ~ 127

● **Decay1Lvl (Niveau)**

□ Réglages 0 ~ 127

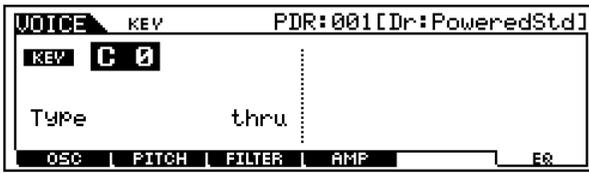
● **Decay2Time**

□ Réglages 0 ~ 126, hold



● **[F6] Drum Key EQ (Egaliseur)**

Comme dans le mode Normal Voice Element Edit. Voir page 148.



NOTE Ce paramètre est effectif pour les touches de percussion dont le paramètre Type (dans l'écran Oscillator Wave, page 150) est réglé sur « Preset wave » ou « User wave ».

Edition de la voix plug-in

Structure de base à la page 43

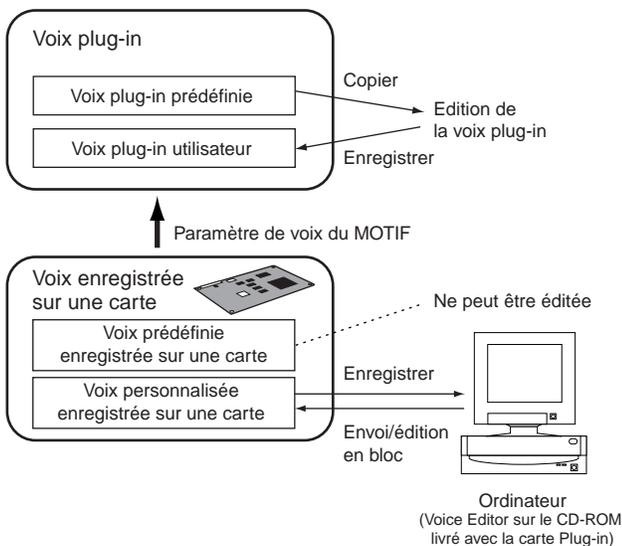
◆ **Edition commune et édition d'élément**

Comme dans le mode Normal Voice Edit. Voir page 129. Contrairement aux voix normales, les voix plug-in n'ont qu'un élément à éditer.

◆ **A propos des voix plug-in et des voix enregistrées sur carte**

Les voix d'une carte plug-in installée sur le MOTIF sont de deux types : les voix enregistrées sur carte et les voix plug-in. Les voix sur carte sont des voix non traitées, non altérées de la carte plug-in : la « matière première » des voix plug-in. Par contre, les voix plug-in sont des voix sur carte éditées, c'est-à-dire des voix spécialement programmées et traitées pour une utilisation optimale sur le MOTIF.

Parmi les voix sur cartes figure un jeu spécial de voix, appelées voix personnalisées sur carte, qui peuvent être éditées par un ordinateur connecté au MOTIF, à l'aide d'un logiciel d'édition spécial livré avec la carte plug-in. (Voir page 87.)



NOTE En fonction de la carte plug-in que vous utilisez, certains des paramètres décrits ici peuvent ne pas être disponibles. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi correspondant à la carte plug-in.

NOTE Pour des détails sur la gamme actuelle de cartes plug-in disponibles, reportez-vous à la page 35.

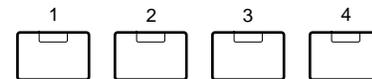
◆ **Procédure de base**

Structure de base à la page 70

- 1 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice play. (Le témoin s'allume.)
- 2 Sélectionnez la voix plug-in à éditer.
- 3 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Voice Edit. (Le témoin s'allume.)
- 4 Sélectionnez un élément à éditer.
 - Pour éditer les paramètres communs, appuyez sur la touche [DRUM KITS] (qui fait ici fonction de touche « COMMON »).



- Pour éditer les paramètres des éléments, appuyez sur l'une des touches NUMBER ([1] à [4]). (L'édition est la même, quel que soit la touche NUMBER que vous enfoncez).



- 5 Sélectionnez le menu que vous souhaitez éditer en appuyant sur les touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5].
- 6 Editez les paramètres de la voix sélectionnée.
- 7 Enregistrez les réglages édités à l'étape 6 dans la mémoire utilisateur, comme requis.
- 8 Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Voice Edit.
 - Pour des instructions détaillées sur les étapes 5 à 6, reportez-vous aux explications ci-dessous.
 - Pour des détails concernant l'étape 7, reportez-vous à la section « Mode Voice Store » à la page 159.

■ Common edit

● [F1]-[SF1] Plug-in Common General Name

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit.
Voir page 130.

● [F1]-[SF2] Plug-in Common General Mode Play (Lecture)

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit.
Voir page 130.
Veillez noter que le paramètre Micro Tuning n'est pas disponible dans le mode Plug-in Voice Common Edit.

● [F1]-[SF3] Plug-in Common General Master EQ Offset

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit.
Voir page 131.

● [F1]-[SF4] Plug-in Common General Portamento

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit.
Voir page 131.
Veillez noter que les paramètres Portamento Mode et Portamento Time ne sont pas disponibles dans le mode Plug-in Voice Common Edit.

● [F1]-[SF5] Plug-in Common General Other

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit.
Voir page 132.
Contrairement au mode Normal Voice Edit, il est impossible de régler les plages supérieures et inférieures indépendamment l'une de l'autre.

● [F2] Plug-in Common Output

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit.
Voir page 132.

● [F3]-[SF1] Plug-in Common Arpeggio type

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit.
Voir page 132.

● [F3]-[SF2] Plug-in Common Arpeggio limit

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit.
Voir page 133.

● [F3]-[SF3] Plug-in Common Arpeggio Play FX (Effet)

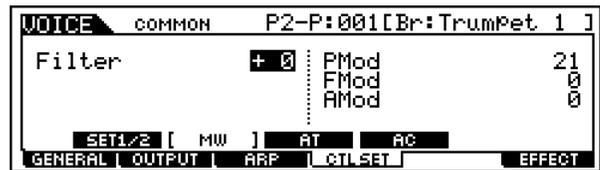
Comme dans le mode Normal Voice Common Edit.
Voir page 133.

● [F4]-[SF1] Plug-in Common Control Set Set1/2

Comme dans le mode Normal Voice Common Edit.
Voir page 134.
Veillez noter que le paramètre Element Switch n'est pas disponible dans le mode Plug-in Voice Common Edit.

● [F4]-[SF2] Plug-in Common Control Set Modulation Wheel

Cet écran vous permet de définir la manière dont la voix plug-in réagit à la molette de modulation, en modifiant la profondeur du contrôle sur le filtre, la hauteur et l'amplitude (volume).



• Filter

Définit la profondeur du contrôle de la molette de modulation sur la fréquence de coupure du filtre. Des valeurs négatives produisent un fonctionnement inverse de la molette de modulation (le déplacement de la molette dans le sens des aiguilles d'une montre réduit la modulation).

□ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

• PMod (Profondeur de modulation de la hauteur)

Définit la profondeur du contrôle de la molette de modulation sur la modulation de la hauteur de ton. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante.

□ Réglages 0 ~ 127

• FMod (Profondeur de modulation du filtre)

Définit la profondeur du contrôle de la molette de modulation sur la modulation de coupure du filtre. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante.

□ Réglages 0 ~ 127

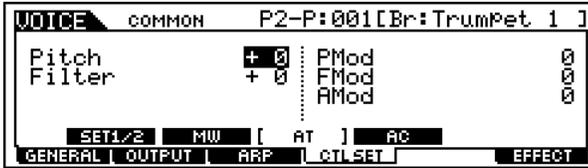
• AMod (Profondeur de modulation de l'amplitude)

Définit la profondeur du contrôle de la molette de modulation sur la modulation de l'amplitude. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante.

□ Réglages 0 ~ 127

● [F4]-[SF3] Plug-in Common Control Set After Touch

Le MOTIF vous propose un jeu complet de commandes de modification ultérieure des voix plug-in, ce qui vous permet de modifier les valeurs de hauteur et de filtre et de créer des effets de modulation (hauteur, filtre et amplitude), simplement en appuyant sur les touches avec force.



● Pitch

Définit la profondeur du contrôle de la fonction Aftertouch du clavier sur la hauteur. Vous pouvez choisir une valeur allant jusqu'à deux octaves (en demi-tons).

□ Réglages -24 ~ 0 ~ +24

● Filter

Définit la profondeur du contrôle de la fonction Aftertouch sur la fréquence de coupure du filtre.

□ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● PMod (Profondeur de modulation de la hauteur)

Définit la profondeur du contrôle de la fonction Aftertouch sur la modulation de hauteur. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante.

□ Réglages 0 ~ 127

● FMod (Profondeur de modulation de la fréquence de coupure du filtre)

Définit la profondeur du contrôle de la fonction Aftertouch sur la modulation de coupure du filtre. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante.

□ Réglages 0 ~ 127

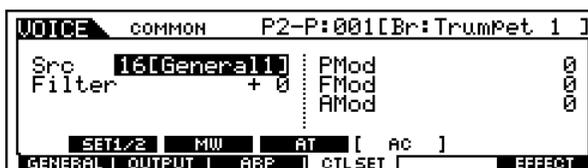
● AMod (Profondeur de modulation de l'amplitude)

Définit la profondeur du contrôle de la fonction Aftertouch sur la modulation de l'amplitude. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante.

□ Réglages 0 ~ 127

● [F4]-[SF4] Plug-in Common Control Set AC Control

Cet écran vous permet d'attribuer des numéros de changement de commande MIDI et de déterminer dans quelle mesure les commandes affectent le filtre et les effets de modulation (hauteur, filtre et amplitude). Pour des détails concernant les numéros de changement de commande et les commandes attribuables, reportez-vous à la page 191.



● Source

Détermine le numéro de changement de commande MIDI utilisé pour contrôler le filtre, PMod, FMod et Amod.

□ Réglages 0 ~ 95

● Filter

Définit la profondeur du contrôle des numéros de changement de commande (sélectionnés dans le paramètre Source) sur la fréquence de coupure du filtre.

□ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● PMod (Profondeur de modulation de la hauteur)

Définit la profondeur du contrôle des numéros de changement de commande sur la modulation de hauteur. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante.

□ Réglages 0 ~ 127

● FMod (Profondeur de modulation du filtre)

Définit la profondeur du contrôle des numéros de changement de commande (définis dans le paramètre Source ci-dessus) sur la modulation de coupure du filtre. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante.

□ Réglages 0 ~ 127

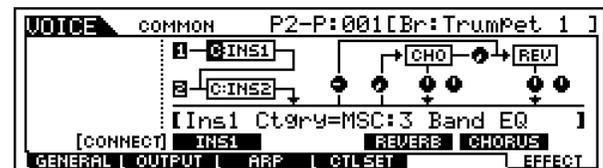
● AMod (Profondeur de modulation de l'amplitude)

Définit la profondeur du contrôle des numéros de changement de commande sur la modulation de l'amplitude. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante.

□ Réglages 0 ~ 127

● [F6]-[SF1] Plug-in Common Effect Connection

Structure de base à la page 40



Comme dans le mode Normal Voice Common Edit (page 137), à l'exception des points suivants.

- Les réglages EL: OUT ne sont pas disponibles dans le mode Plug-in Voice Common Edit.
- Le réglage parallèle (Insertion Connection) n'est pas disponible dans le mode Plug-in Voice Common Edit.

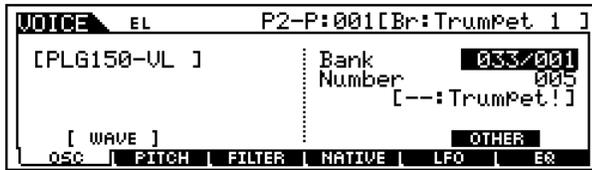
● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Plug-in Common Effect Parameter Insertion 1, 2, Reverb, Chorus

Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Pour davantage d'informations, reportez-vous à la liste de types d'effets dans la brochure séparée Liste des données.

■ Element Edit

● [F1]-[SF1] Plug-in Element Oscillator Wave

Cet écran vous permet de sélectionner la voix sur carte souhaitée utilisée pour l'élément de la voix plug-in. N'oubliez pas qu'une voix plug-in ne possède qu'un seul élément.



● Bank

Détermine la banque de voix enregistrées sur carte de la voix plug-in.

- ☐ Réglages (Ils dépendent de la carte plug-in ; reportez-vous au mode d'emploi correspondant pour plus de détails).

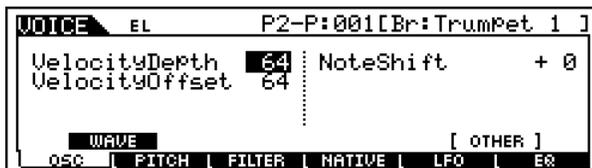
● Number

Détermine le numéro de la voix enregistrée sur carte.

- ☐ Réglages (Ils dépendent de la carte plug-in ; reportez-vous au mode d'emploi correspondant pour plus de détails).

● [F1]-[SF5] Plug-in Element Oscillator Other

Cet écran vous permet de définir la manière dont la voix plug-in réagit à la vélocité et de transposer le ton (la hauteur de ton) de la voix.



● Velocity Depth

Détermine la sensibilité de la voix enregistrée sur carte à la vélocité. Pour des valeurs plus élevées, plus vous jouez fort, plus le volume de la voix est important.

- ☐ Réglages 0 ~ 127

● Velocity Offset

Ce paramètre vous permet de spécifier une valeur de décalage pour la sensibilité de la voix sur carte à la vélocité. Autrement dit, vous pouvez augmenter la vélocité (ou niveau) relative de la voix d'une valeur définie, de manière à ce que toutes les notes que vous jouez aient cette vélocité supplémentaire.

- ☐ Réglages 0 ~ 127

● Note Shift

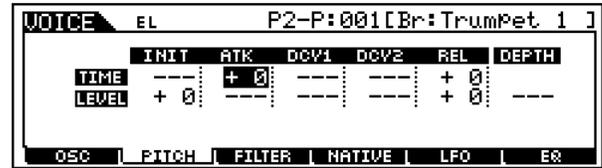
Définit la valeur de transposition de la voix sur carte ou la valeur (en demi-tons) en fonction de laquelle la hauteur de ton est augmentée ou diminuée. La plage de hauteur de ton est de deux octaves, vers le haut ou le bas.

- ☐ Réglages -24 ~ 0 ~ +24

● Temps du générateur d'enveloppe de hauteur de ton de l'élément Plug-in [F2], niveau

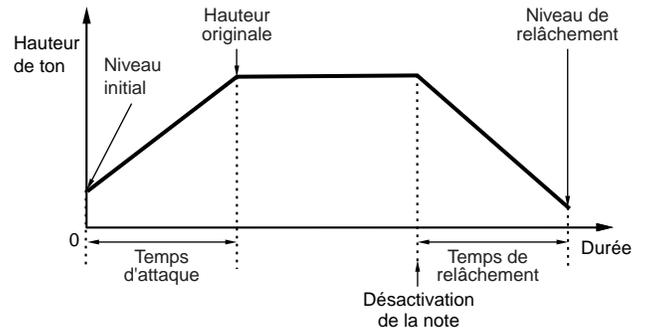
Structure de base à la page 46

Cet écran vous permet d'effectuer divers réglages de temps et de niveau pour le PEG, qui déterminent la manière dont la hauteur de la voix sur carte varie dans le temps.



Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran

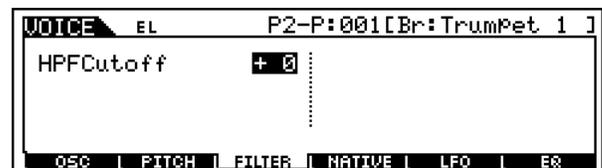
	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack time	---	---	Release time	
LEVEL	Initial level	---	---	---	Release time	---



- ☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● [F3] Plug-in Element Filter Cutoff

Structure de base à la page 46



● HPFCutoff (Fréquence de coupure du filtre passe-haut)

Définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut.

- ☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● [F4] Plug-in Element Native

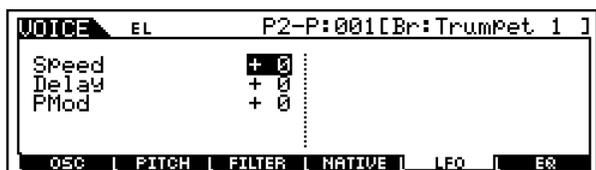
Grâce à l'installation d'une carte plug-in sur le MOTIF, vous pouvez créer une voix sur carte en éditant à la fois les paramètres natifs (les paramètres exclusifs à cette carte) et les paramètres uniques (spécifiquement liés au MOTIF). Appuyez sur la touche [F4] pour accéder aux paramètres natifs de la carte plug-in. Les paramètres varient en fonction de la carte plug-in. Pour plus de détails sur chaque paramètre et ses fonctions, reportez-vous au mode d'emploi ou à l'aide en ligne de votre carte plug-in.

NOTE Pour des détails concernant la gamme de cartes plug-in actuellement disponibles, reportez-vous à la page 35.

● [F5] Plug-in Element LFO

Structure de base à la page 47

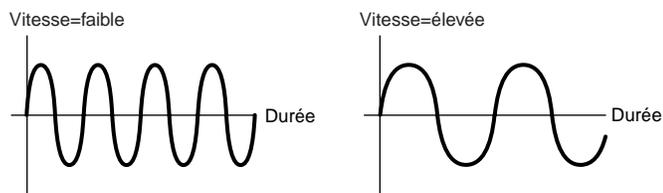
Cet écran vous permet de définir les paramètres de base de l'OFB afin de moduler la hauteur et créer ainsi des effets de vibrato et d'autres effets spéciaux.



• Speed

Définit la vitesse de la forme d'onde de l'OFB. Des valeurs positives augmentent la vitesse et des valeurs négatives la réduisent. Cette option s'applique en tant que décalage au même paramètre dans la voix d'origine de la carte plug-in.

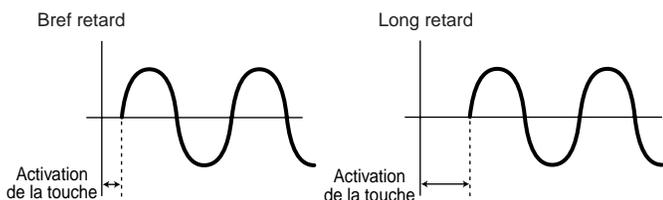
☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63



• Delay

Détermine le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OFB entre en jeu. Les valeurs positives augmentent le retard et les valeurs négatives le réduisent. Cette option s'applique en tant que décalage au même paramètre dans la voix d'origine de la carte plug-in.

☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63



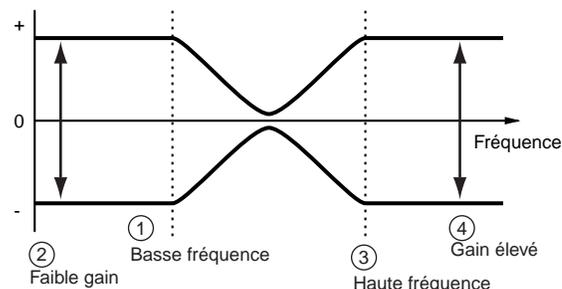
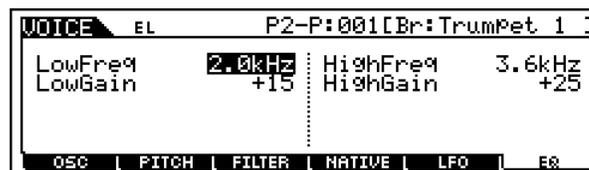
• PMod (Profondeur de modulation de la hauteur)

Définit le degré de contrôle de la forme d'onde de l'OFB sur la hauteur. Les valeurs positives augmentent le degré de contrôle et les valeurs négatives le réduisent. Cette option s'applique en tant que décalage au même paramètre dans la voix d'origine de la carte plug-in.

☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● [F6] Plug-in Element EQ (Egaliseur)

Cet écran vous permet d'appliquer des réglages d'égalisation à la voix sur carte. C'est un égaliseur en plateau à double bande, l'une pour les hautes fréquences et l'autre pour les basses fréquences.



① LowFreq (Basse fréquence)

Définit le point de plateau des basses fréquences. Le niveau des signaux inférieurs à cette fréquence sera accentué ou atténué de la valeur du paramètre LoGain.

☐ Réglages 32 Hz ~ 2,0k Hz

② LowGain (Gain de fréquences basses)

Définit le degré d'accentuation/atténuation devant être appliqué aux signaux dont la fréquence est inférieure à LoFreq.

☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

③ HighFreq (Haute fréquence)

Définit le point de plateau des hautes fréquences. Le niveau des signaux supérieurs à cette fréquence sera accentué ou atténué de la valeur du paramètre HiGain.

☐ Réglages 500 Hz ~ 16,0 kHz

④ HighGain (Gain en fréquences hautes)

Définit le degré d'accentuation/atténuation des signaux dont la fréquence est supérieure au paramètre HiFreq.

☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

◆ A propos de l'édition des voix personnalisées sur carte

Vous pouvez éditer les voix personnalisées de la carte plug-in à l'aide du logiciel Voice Editor fourni avec la carte.

NOTE Réglez le paramètre Part Number du logiciel d'édition sur « 1 » lorsque vous utilisez le logiciel en mode Voice. Veillez également à faire correspondre le canal de réception MIDI de base du MOTIF (page 258) au canal MIDI du logiciel d'édition.

Les voix personnalisées sur carte d'origine que vous avez éditées peuvent être enregistrées et contrôlées à partir de l'ordinateur.

⚠ ATTENTION

Prenez soin d'enregistrer les données éditées sur une carte de mémoire ou sur un équipement SCSI connecté à partir du MOTIF, car toutes les données éditées dans la mémoire DRAM de la carte plug-in sont perdues lorsque vous mettez le MOTIF hors tension.

NOTE Pour des détails concernant l'utilisation du logiciel Voice Editor fourni avec la carte plug-in, reportez-vous à l'aide en ligne du Voice Editor.

NOTE L'édition des paramètres ci-dessus peut avoir ou non beaucoup d'effet sur le son, selon la carte plug-in que vous avez installée.

Mode Voice Job (Tâche de voix)

Le mode Voice Job comprend diverses opérations pratiques (appelées « tâches »), qui sont utiles pour l'édition et l'archivage de vos voix d'origine.

◆ Procédure de base

- 1 En mode Voice Play, sélectionnez le numéro de voix que vous souhaitez éditer.
- 2 Appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Voice Job.
- 3 Sélectionnez le menu Job souhaité en appuyant sur la touche appropriée, [F1] à [F6].
- 4 Définissez les paramètres Job appropriés.
- 5 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
- 6 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche. Une fois la tâche terminée, le message « Completed » (Terminé) s'affiche et le système revient à l'écran initial.

NOTE Pour annuler la tâche, enfoncez la touche [DEC/NO].

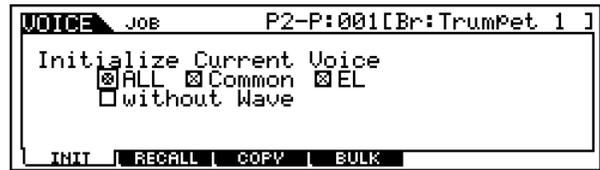
⚠ ATTENTION

Lorsque l'exécution des tâches prend plus de temps, le message « Executing... » (Exécution en cours) s'affiche pendant l'opération. Si vous mettez le MOTIF hors tension à ce moment-là, vous risquez d'endommager les données.

- 7 Appuyez sur la touche [VOICE] pour quitter le mode Voice Job et revenir au mode Voice Play.
 - Pour des instructions détaillées sur les étapes 3 à 4, reportez-vous aux explications ci-dessous.

● [F1] Initialize

Cette fonction vous permet de réinitialiser les valeurs par défaut de tous les paramètres de voix. Elle vous permet également d'initialiser sélectivement certains paramètres, tels que les réglages communs, les réglages de chaque élément/touche de percussion, etc. C'est très utile lors de la création d'une voix entièrement nouvelle à partir de rien.



- Type de paramètre à initialiser

Lorsqu'une voix normale est sélectionnée :
ALL, Common, EL1 ~ 4

Lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée :
ALL, Common, EL

NOTE Si vous cochez l'option, vous pouvez sélectionner une touche de percussion. Pour des détails concernant la sélection d'une touche, reportez-vous à « Fonctionnement de base » à la page 75.

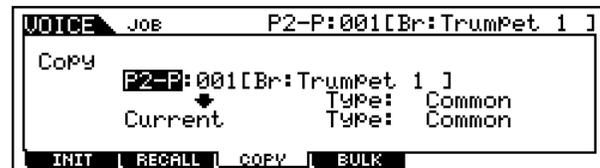
Lorsqu'une voix plug-in est sélectionnée :
ALL, Common, EL

● [F2] Edit Recall

Si vous éditez une voix et sélectionnez une autre voix sans enregistrer la voix éditée, toutes les modifications apportées sont effacées. Si c'est le cas, vous pouvez utiliser la fonction Edit Recall pour restaurer la voix éditée avec les dernières modifications intactes.

● [F3] Copy

Cet écran vous permet de copier les réglages des paramètres Common et Element/Drum Key d'une voix quelconque dans la voix que vous éditez. C'est particulièrement utile si vous créez une voix et que vous souhaitez utiliser certains paramètres d'une autre voix.



● Voix source

Sélectionnez une voix et le type de données à copier.

- Type de données

Lorsqu'une voix normale est sélectionnée :
Common, Element 1 ~ 4

Lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée :
Common, C0 ~ C6

Lorsqu'une voix plug-in est sélectionnée :
Common, Element

NOTE Si le type de la voix source (normale/batterie/plug-in) diffère de celui de la voix que vous éditez (destination), vous ne pourrez copier que les paramètres communs.

- **Type de données de la voix de destination (voix actuellement sélectionnée)**

Si la source est une voix normale ou de batterie et que le type de données est réglé sur « Element » ou « Drum Key », vous pouvez définir le type de données de la voix de destination.

Type de données

Lorsqu'une voix normale est sélectionnée :
Element 1 ~ 4

Lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée :
Drum key C0 ~ C6

NOTE Si vous choisissez de copier des paramètres communs depuis la source, l'écran « Common » s'affiche.

- **[F4] Bulk Dump**

Cette fonction vous permet d'envoyer les réglages de tous les paramètres édités pour la voix actuellement sélectionnée vers un ordinateur ou un autre périphérique MIDI en vue de l'archivage des données.

NOTE Pour cela, vous devez indiquer le numéro correct du périphérique MIDI. Pour des détails, reportez-vous à la page 258.

Mode Voice Store (Enregistrement de voix)

.....
Structure de base à la page 63

Cette fonction vous permet d'enregistrer dans la mémoire utilisateur la voix que vous avez éditée.

ATTENTION

Lorsque vous exécutez cette opération, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées dans un d'un ordinateur, sur une carte mémoire externe ou tout autre dispositif de stockage.

◆ Procédure de base

- 1 Après avoir édité la voix, appuyez sur la touche [STORE] pour passer en mode Voice Store.
- 2 Sélectionnez la mémoire de voix de destination.
- 3 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
- 4 Pour exécuter l'opération de stockage, appuyez sur la touche [INC/YES]. Une fois la voix enregistrée, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran initial.

NOTE Pour annuler l'opération d'enregistrement, appuyez sur la touche [DEC/NO].

ATTENTION

Lorsque l'exécution des tâches prend plus de temps, le message « Executing... » s'affiche pendant l'opération. Si vous mettez le MOTIF hors tension à ce moment-là, vous risquez d'endommager les données.

Mode Performance

Arborescence des fonctions

Cette section est consacrée au mode Performance. Pour voir comment le mode Performance est relié à la structure entière du MOTIF et à ses autres modes et fonctions, reportez-vous au tableau simplifié sous « Structure de base » à la page 30.

Le tableau détaillé suivant présente tous les menus et groupes de paramètres des écrans des modes Performance, vous offrant ainsi un aperçu rapide et clair des fonctions liées aux performances du MOTIF.

Les crochets qui encadrent un mot ou une phrase (p.ex., [F1]) indiquent qu'il s'agit de noms de boutons spécifiques ou de fonctions du panneau.

[PERFORMANCE]			
	[INFO] PERFORMANCE INFO		P. 275
	[PERFORM] PERFORMANCE PLAY		P. 162
	[F1] PERFORMANCE PLAY		P. 162
	[F2] PERFORMANCE AD		P. 163
	[F3] PERFORMANCE VOICE		P. 164
	[SF1] ADD INTERNAL VOICE		P. 164
	[SF2] ADD PLUG-IN VOICE		P. 164
	[SF3] DELETE		P. 164
	[SF4] SET NOTE LIMIT LOW		P. 164
	[SF5] SET NOTE LIMIT HIGH		P. 164
	[F4] PERFORMANCE PORTAMENTO		P. 164
	[F5] PERFORMANCE EG		P. 164
	[F6] PERFORMANCE ARPEGGIO		P. 165
	[CATEGORY] PERFORMANCE CATEGORY SEARCH		P. 124
	[FAV] CATEGORY SEARCH		P. 126
	[F1] SUB CATEGORY1 SELECT		P. 126
	[F2] SUB CATEGORY2 SELECT		P. 126
	[F3] SUB CATEGORY3 SELECT		P. 126
	[F4] SET TO FAVORITE		P. 126
	[F5] CLEAR 1 FAVORITE		P. 126
	[F6] CLEAR ALL FAVORITE		P. 126
	[FAV] FAVORITE SELECT		P. 127
	[F5] CLEAR 1 FAVORITE		P. 127
	[F6] CLEAR ALL FAVORITE		P. 127
	[EDIT] PERFORMANCE EDIT		P. 165
	[COMMON] COMMON		P. 165
	[F1] COMMON		P. 166
	[SF1] NAME		P. 166
	[SF3] MEQ OFFSET		P. 166
	[SF4] PORTA		P. 167
	[SF5] OTHER		P. 167
	[F2] COMMON OUTPUT/MASTER EQ		P. 167
	[SF1] OUTPUT		P. 167
	[SF2] MEQ		P. 168
	[F3] COMMON ARPEGGIO		P. 168
	[SF1] TYPE		P. 168
	[SF2] LIMIT		P. 168
	[SF3] PLAY		P. 168
	[SF4] OUTPUT CHANNEL		P. 168
	[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO		P. 132
	[F4] COMMON CONTROLLER ASSIGN		P. 169
	CONTROLLER ASSIGN		P. 169
	[F6] COMMON EFFECT		P. 169
	[SF1] EFFECT CONNECT		P. 169
	[SF2] PLG-EF		P. 170
	[SF3] VARIATION		P. 170
	[SF4] REVERB		P. 170
	[SF5] CHORUS		P. 170

[PART SELECTION] PART 1-4			
	[F6]	[F1] PART VOICE	P. 170
		[SF1] VOICE	P. 170
		[SF2] PLYMODE	P. 170
		[SF3] LIMIT	P. 170
		[SF4] PORTAMENTO	P. 171
		[SF5] OTHER	P. 171
		[F2] PART OUTPUT	P. 172
		[SF1] VOLUME/PAN	P. 172
		[SF2] EFFECT SEND	P. 172
		[F3] PART OUTPUT SELECT	P. 173
		OUTPUT SELECT	P. 173
		[F4] PART TONE	P. 173
		[SF1] TUNE	P. 173
		[SF2] FILTER	P. 173
		[SF3] FEG	P. 173
		[SF4] AEG	P. 174
		[F5] PART RECEIVE SWITCH	P. 174
		[F5] PART RECEIVE SWITCH	P. 170
	[F6]	[F1] PART VOICE	P. 170
		[SF1] VOICE	P. 170
		[SF2] PLYMODE	P. 170
		[SF3] LIMIT	P. 170
		[SF4] PORTAMENTO	P. 171
		[SF5] OTHER	P. 171
		[F2] PART OUTPUT	P. 172
		[SF1] VOLUME/PAN	P. 172
		[SF2] EFFECT SEND	P. 172
		[F3] PART OUTPUT SELECT	P. 173
		OUTPUT SELECT	P. 173
		[F4] PART TONE	P. 173
		[SF1] TUNE	P. 173
		[SF2] FILTER	P. 173
		[SF4] AEG	P. 174
		[F5] PART RECEIVE SWITCH	P. 174
[EDIT] PERFORMANCE COMPARE			P. 165
[JOB] PERFORMANCE JOB			P. 175
[F1] INITIALIZE			P. 175
[F2] EDIT RECALL			P. 175
[F3] COPY			P. 175
[F4] BULK DUMP			P. 176
[STORE] PERFORMANCE STORE			P. 176

Mode Performance Play

.....

Structure de base (page 31) - Guide de démarrage rapide (page 88)

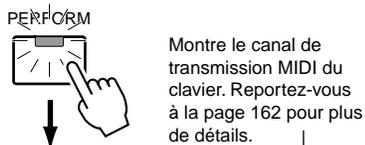
Ce mode vous permet de sélectionner et de reproduire des performances utilisateur individuelles.

NOTE Pour plus de détails sur les performances et leur structure (banque) de mémoire, reportez-vous à la page 40.

◆ Procédure de base

Fonctionnement de base (page 67)

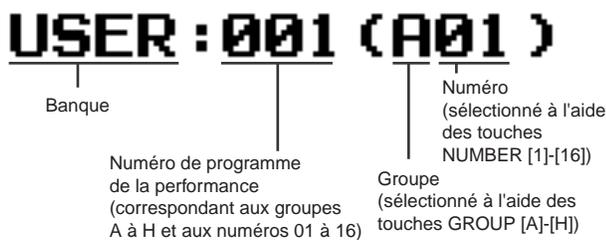
1 Appuyez sur la touche [PERFORMANCE] pour passer en mode Performance Play. (Le témoin s'allume.)



Montre les fonctions affectées aux boutons de commande respectifs. Reportez-vous à la page 256 pour plus de détails.

Montre le réglage Keyboard Octave paramétré à l'aide des touches [OCTAVE]. Voir la page 82 pour plus de détails.

Indique la performance actuellement sélectionnée.



2 Sélectionnez une performance.

3 Définissez l'octave de clavier ou le canal de transmission MIDI du clavier.

4 Activez ou désactivez (assourdissement) les différentes parties de la performance à votre gré.

5 Sélectionnez le menu que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F2] - [F6] et éditez ensuite les paramètres dans chaque écran.

6 Enregistrez les réglages édités à l'étape 5 dans la mémoire utilisateur comme requis.

7 Appuyez sur la touche d'un autre mode pour quitter le mode Performance Play.

- Pour des instructions détaillées sur les étapes 2 à 5, lisez les explications suivantes.
- Pour des détails sur l'étape 6, consultez la section « Mode Performance Store » à la page 176.

Sélection d'une performance

Les présentes explications concernent l'étape 2 de la procédure de base ci-dessus.

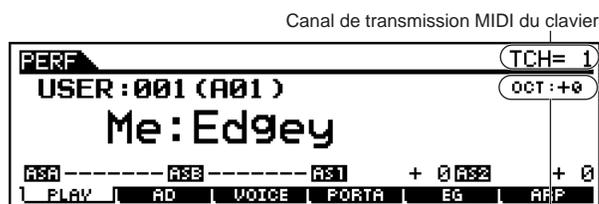
La sélection des performances s'effectue essentiellement de la même manière que la sélection des voix (page 124), excepté concernant le point suivant.

- Le MOTIF n'ayant pas de performances prédéfinies et ne proposant qu'une seule banque utilisateur, il est inutile de sélectionner une banque.

Réglages de l'octave du clavier et du canal de transmission MIDI du clavier

Ces explications concernent l'étape 3 de la procédure de base, à la page 162.

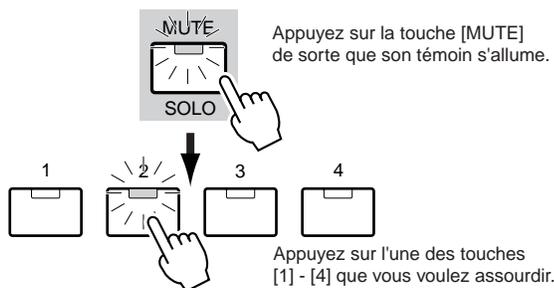
Les deux paramètres définis ici affectent toutes les performances sélectionnées. Le réglage de ces paramètres se fait de la même façon que dans le mode Voice Play (page 127). N'oubliez pas que vous ne pouvez pas enregistrer ces paramètres dans la performance à l'aide du mode Performance Store (Enregistrement de performance) (page 176).



Réglage des octaves du clavier

Activation/désactivation de la partie de performance

Ces explications concernent l'étape 4 de la procédure de base à la page 162.



NOTE Cette opération est également disponible en mode Performance Edit.

Edition de la performance en mode Performance Play

Ces explications concernent l'étape 5 de la procédure de base, à la page 162.

Le mode Performance Play vous permet d'effectuer un large éventail d'opérations d'édition générales sur la performance sélectionnée. Pour des informations plus complètes et détaillées des opérations d'édition, passez en mode Performance Edit (Edition de performance).

NOTE Les paramètres qui portent le même nom dans le mode Performance Play et Performance Edit ont des fonctions et des réglages identiques.

◆ Indicateur [E]

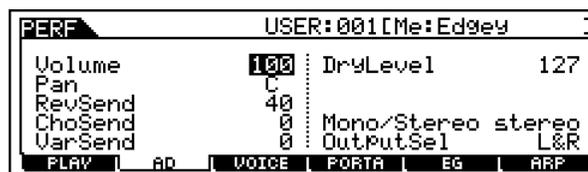
Si vous modifiez des paramètres en mode Performance Play, l'indicateur [E] s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran. Il indique que la performance actuelle a été modifiée, mais n'est pas encore enregistrée.



NOTE Si vous sélectionnez une autre performance lors de l'édition, l'indicateur [E] disparaît et toutes vos modifications sont alors perdues. Il est conseillé d'enregistrer les données de la performance éditée à partir du mode Performance Store (page 176). Même si vous perdez les données de la performance éditée, vous pouvez les récupérer à l'aide de la fonction Edit Recall (page 175).

● [F2] Performance Play A/D

Cet écran vous permet de définir les réglages des parties d'entrée A/N. La fonction d'entrée A/N vous permet d'introduire des données audio externes (depuis un microphone ou une guitare, par exemple) pour ensuite les traiter et les mélanger à d'autres sons du MOTIF. Le signal audio peut être entré via la prise A/D INPUT (Entrée A/N) ou la borne mLAN (si un mLAN8E en option a été installé).



NOTE En mode Utility, vous pouvez définir si vous utilisez la prise A/D INPUT ou la prise mLAN8E en tant que prise d'entrée pour la partie A/N. Voir page 253.

• Volume

Détermine le niveau de sortie de la partie A/N.

□ Réglages 0 ~ 127

• Pan

Détermine la position de balayage stéréo de la partie A/N.

□ Réglages L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite)

• RevSend

Détermine le niveau de transmission du signal de la partie A/N envoyé à l'effet Reverb. Pour en savoir plus sur la connexion d'effets, reportez-vous à la page 40.

□ Réglages 0 ~ 127

• ChoSend

Détermine le niveau de transmission du signal de la partie A/N envoyé à l'effet Chorus. Pour en savoir plus sur la connexion d'effets, reportez-vous à la page 40.

□ Réglages 0 ~ 127

• VarSend (Envoi de variation)

Détermine le niveau de transmission du signal de la partie A/N envoyé à l'effet Variation. Pour en savoir plus sur la connexion d'effets, reportez-vous à la page 40.

□ Réglages 0 ~ 127

• DryLevel (Niveau de son sans effet)

Détermine le niveau de la partie A/N qui n'a pas été traitée avec les effets système (Reverb, Chorus, Variation). Voir page 252.

□ Réglages 0 ~ 127

• Mono/Stereo

Détermine la configuration du signal des données audio d'entrée A/N ou la manière dont le ou les signaux sont acheminés (stéréo ou mono). Lorsque la borne mLAN (avec le mLAN8E en option installé) est définie comme source d'entrée pour la partie A/N, ce paramètre ne peut pas être défini.

□ Réglages stereo, L mono, R mono, L + R mono

stereo

Les données audio reçues via les deux prises A/D INPUT sont traitées en stéréo.

L (gauche) mono

Les données audio reçues via la prise A/D INPUT gauche sont traitées en mono.

R (droite) mono

Les données audio reçues via la prise A/D INPUT droite sont traitées en mono.

L + R mono

Les données audio reçues via les deux prises A/D INPUT sont mélangées et traitées en mono.

• **OutputSel (Sélection de sortie)**

Détermine l'affectation de la prise de sortie pour la partie A/N.

Réglages Voir ci-dessous.

LCD	Prise de sortie	Stéréo/ Mono	
L&R	OUTPUT L&R	Stéréo	
as 1&2	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 1&2	Stéréo 1 : L 2 : R	*
as 3&4	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 3&4	Stéréo 3 : L 4 : R	*
as 5&6	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 5&6	Stéréo 5 : L 6 : R	*
as 1	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 1	Mono	*
as 2	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 2	Mono	*
as 3	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 3	Mono	*
as 4	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 4	Mono	*
as 5	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 5	Mono	*
as 6	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 6	Mono	*

* Disponible uniquement si la carte AIEB2 en option est installée.

● **[F3] Performance Play Voices**

Dans cet écran, vous pouvez sélectionner une voix pour chaque partie et déterminer la plage de notes dans laquelle elle sera jouée.

1 Déplacez le curseur sur le morceau voulu, puis déplacez-le sur la banque de voix ou le nombre que vous voulez définir pour le morceau.

2 Si le morceau est vierge (c'est-à-dire qu'aucune voix ne lui a été attribuée), utilisez-les pour accorder une voix (Interne ou Plug-in) au morceau. Une fois qu'une voix a été assignée, sélectionnez la banque et la voix spécifiques à l'aide des boutons [INC/YES] et [DEC/NO], ou du cadran numérique. Vous pouvez également utiliser les boutons BANK, GROUP et NUMBER pour sélectionner une voix (page 124).



4 Utilisez-les pour supprimer si vous le souhaitez la voix attribuée.

3 Utilisez-les pour définir la plage de la note, note basse et haute, pour la voix du morceau.

• **[SF1] ADD INT (Ajouter voix interne)**

Si aucune voix n'a été affectée et que la partie sélectionnée est vide, appuyez sur cette touche pour activer une voix interne pour la partie.

• **[SF2] ADD PLG (Ajouter voix plug-in)**

Si aucune voix n'a été affectée et que la partie sélectionnée est vide, appuyez sur cette touche pour activer une voix plug-in pour la partie.

• **[SF3] DELETE (Supprimer)**

Appuyez sur cette touche pour supprimer l'affectation de voix à la partie sélectionnée et laisser ainsi la partie vide.

• **[SF4] LIMIT L (Limite inférieure de note)**

Cette touche définit la note la plus grave de la plage jusqu'à laquelle la voix de la partie sélectionnée est jouée. Pour définir la note, maintenez cette touche enfoncée tout en appuyant sur la touche désirée du clavier.

• **[SF5] LIMIT H (Limite supérieure de note)**

Cette touche définit la note la plus aiguë de la plage jusqu'à laquelle la voix de la partie sélectionnée est jouée. Pour définir la note, maintenez cette touche enfoncée tout en appuyant sur la touche désirée du clavier.

● **[F4] Performance Play Portamento**

Cet écran vous permet de définir les paramètres Portamento de chaque partie. Le Portamento permet de créer une transition douce au niveau de la hauteur de ton de la première note jouée sur le clavier à la suivante.



• **PortaSw (Sélecteur de portamento)**

Détermine si le portamento est activé ou désactivé pour toutes les parties. (Il s'agit d'un sélecteur global qui écrase les réglages des parties individuelles définis sous PartSwitch ci-après.)

Réglages off, on

• **Time**

Détermine le temps de transition de la hauteur de ton. Ce paramètre décale le même paramètre dans l'édition de partie (page 171). Plus les valeurs sont élevées, plus les temps de transition sont longs.

Réglages -64 ~ +63

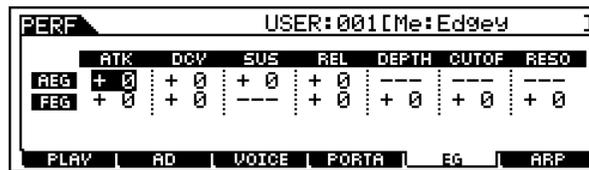
• **PartSwitch (Sélecteur de partie)**

Détermine si le portamento est activé ou désactivé pour chaque partie.

● **[F5] Performance Play EG (Générateur d'enveloppe)**

Structure de base (page 47)

Cet écran contient les réglages EG de base (volume et filtre) de la performance, ainsi que les réglages de résonance et de fréquence de coupure du filtre. Les réglages définis ici s'appliquent en tant que décalages aux réglages de l'AEG et du FEG dans le mode Performance Edit (page 173, page 174).

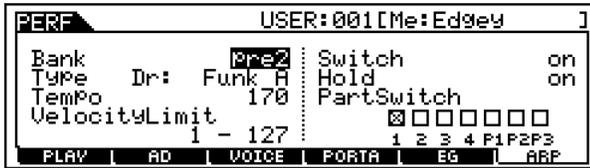


Identique au mode Voice Play. Voir page 127.

● [F6] Performance Play Arpeggio

Structure de base (page 55)

Cet écran contient les réglages de base de la reproduction des arpegges, y compris les réglages Type et Tempo.



Les paramètres sont identiques à ceux du mode Voice Play (page 127) à l'exception du paramètre suivant.

● PartSwitch

Détermine si l'arpège est activé ou désactivé pour la partie sélectionnée.

Mode Performance Edit

Ce mode permet de créer et d'éditer des performances.

◆ Indicateur [E]

Si vous modifiez des paramètres dans le mode Performance Edit, l'indicateur [E] s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran. Il indique que la performance actuelle a été modifiée, mais pas encore enregistrée.

NOTE Les modifications apportées aux réglages de la performance en cours seront conservés tant que vous ne sélectionnez pas une autre performance, même si vous quittez le mode Performance Play.

NOTE L'indicateur [E] s'affiche également en mode Performance Play.

◆ Fonction Compare

Cette fonction pratique vous permet de basculer entre la performance éditée et l'originale de manière à entendre la différence entre les deux et à mieux déceler en quoi vos modifications affectent le son.

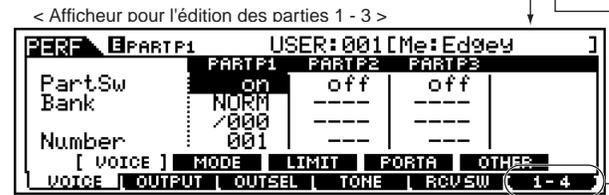
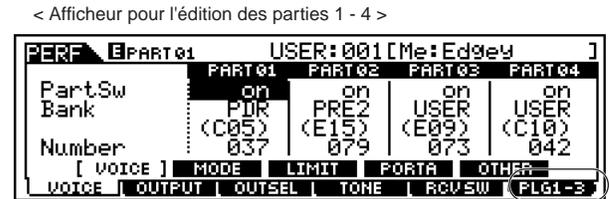
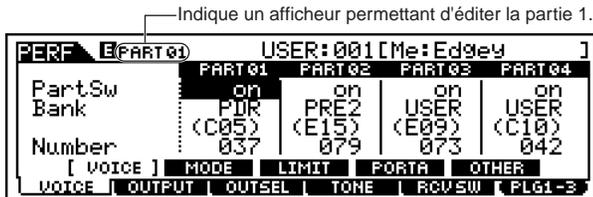
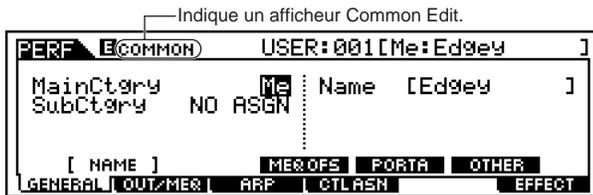
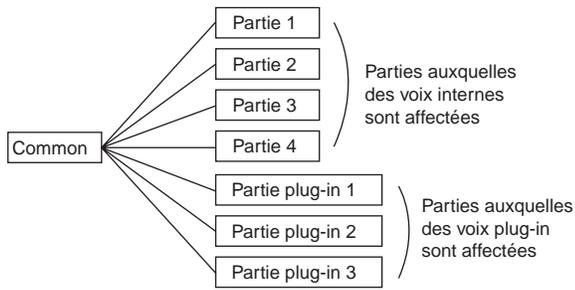
- 1 Dans le mode Performance Edit, appuyez sur la touche [COMPARE] de manière à ce que son voyant clignote.
L'indicateur [E] s'affiche en haut de l'écran (à la place de l'indicateur [E]) et la performance originale non éditée est restaurée.



- 2 Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT] pour désactiver la fonction de comparaison et restaurer les réglages de la performance éditée. Vous ne pouvez pas apporter de modifications à la performance tant que la fonction « Compare » est active.

◆ Common Edit (Edition commune à toutes les parties) et Part Edit (Edition de partie)

Chaque performance peut contenir jusqu'à quatre parties choisies parmi les sept disponibles — quatre parties provenant du générateur de sons interne et trois des cartes plug-in installées. Utilisez Common Edit pour éditer les réglages de toutes les parties. Il existe deux types d'écran Voice Edit : ceux pour l'édition commune et ceux pour l'édition de parties individuelles.



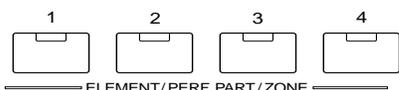
Touche [F6]

◆ Procédure de base

- 1 Appuyez sur la touche [PERFORMANCE] pour passer en mode Performance Play. (Le témoin s'allume.)
- 2 Sélectionnez une performance à éditer.
- 3 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Performance Edit. (Le témoin s'allume.)
- 4 Sélectionnez une partie à éditer.
 - Pour éditer les paramètres communs à toutes les parties, appuyez sur la touche [DRUM KITS], qui fait ici fonction de touche « COMMON ».



- Pour éditer les paramètres des parties individuelles, sélectionnez la partie de votre choix à l'aide de la touche numérotée correspondante ([1] - [4] ou [1] - [3], dans le cas de parties plug-in).



Pour basculer entre l'écran de la partie 1 - 4 et celui de la partie plug-in 1 - 3, appuyez sur la touche [F6].

- 5 Sélectionnez le menu que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F1] - [F6] et [SF1] - [SF5].
- 6 Editez les paramètres de la performance sélectionnée.
- 7 Enregistrez les réglages édités à l'étape 6 dans la mémoire utilisateur comme requis.
- 8 Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Performance Edit.

- Pour des détails sur l'étape 2, consultez la section « Mode Performance Play » à la page 162.
- Pour des instructions détaillées sur les étapes 5 et 6, lisez les explications suivantes.
- Pour des détails sur l'étape 7, consultez la section « Mode Performance Store » à la page 176.

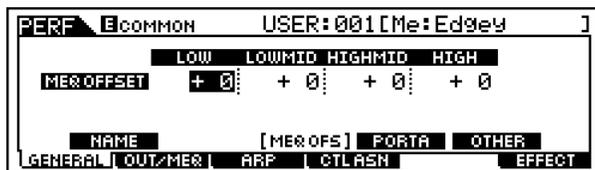
■ Edition commune

● [F1]-[SF1] Common General Name

Dans cet écran, vous pouvez créer un nom pour la performance. Ce nom peut comporter jusqu'à 10 caractères. Pour des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, voir « Fonctionnement de base » à la page 75.

● [F1]-[SF3] Common General Décalage de l'égaliseur principal

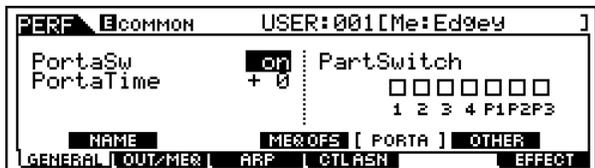
Cet écran vous permet d'ajuster les réglages de l'égaliseur principal (global) pour toutes les parties de la performance sélectionnée. Vous pouvez ajuster le niveau de chacune des quatre bandes (à l'exception de « MID »). Vous pouvez en outre adapter ces paramètres directement à l'aide des quatre boutons situés sur le panneau avant.



☐ Réglages -64 ~ +63

● [F1]-[SF4] Common General Portamento

Cet écran vous permet de définir les paramètres Portamento pour toutes les parties de la performance sélectionnée. Le Portamento permet de créer une transition douce de la hauteur de la première note jouée sur le clavier à la suivante.



● Switch

Détermine si le Portamento est activé ou désactivé pour l'ensemble de la performance. N'oubliez pas qu'il s'agit d'une commande globale ; vous pouvez également activer ou désactiver le Portamento pour des parties individuelles sous « Part Switch » ci-après.

☐ Réglages off, on

● Time

Détermine le temps de transition de la hauteur de ton. Ce paramètre décale le même paramètre dans les réglages de l'édition de partie (page 170). Plus les valeurs sont élevées, plus les temps de transition sont longs.

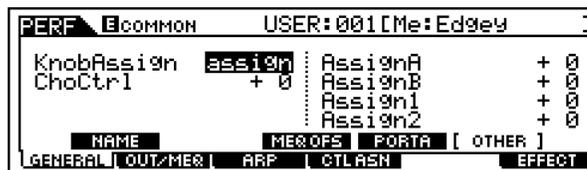
☐ Réglages -64 ~ +63

● PartSwitch

Détermine si le Portamento est activé ou désactivé pour chaque partie.

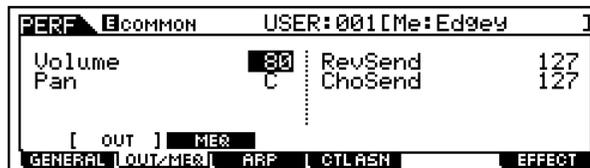
● [F1]-[SF5] Common General Other

Cet écran vous permet d'afficher les fonctions de commande des boutons et des paramètres associés.



A l'exception de la hauteur de ton, que vous ne pouvez pas définir ici, ces paramètres sont similaires à ceux du mode Voice Edit (page 132).

● [F2]-[SF1] Common Output



● Volume

Détermine le niveau de sortie de la performance sélectionnée.

Vous pouvez régler le volume général tout en conservant l'équilibre entre les différentes parties.

☐ Réglages 0 ~ 127

● Pan

Détermine la position de balayage stéréo de la performance sélectionnée.

Ce paramètre décale le même paramètre dans le réglage de l'édition de partie (page 163).

Vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide du bouton PAN situé sur le panneau avant.

☐ Réglages L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite)

NOTE Le réglage « C » (centre) permet de conserver les réglages Pan de chaque partie.

● RevSend

Détermine le niveau de transmission du signal envoyé depuis l'effet d'insertion 1/2 (ou du signal ignoré) à l'effet de réverbération. Vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide du bouton REVERB situé sur le panneau avant.

☐ Réglages 0 ~ 127

● ChoSend

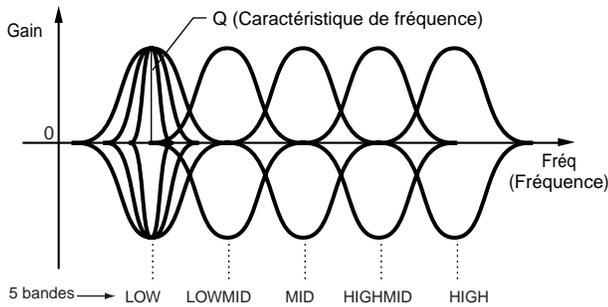
Détermine le niveau de transmission du signal envoyé depuis l'effet d'insertion 1/2 (ou du signal ignoré) à l'effet Chorus. Vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide du bouton [CHORUS] situé sur le panneau avant.

☐ Réglages 0 ~ 127

● **[F2]-[SF2] Common MEQ (Égaliseur principal)**

Cet écran vous permet d'appliquer l'égalisation à cinq bandes à toutes les parties de la performance sélectionnée.

PERF	COMMON	USER:001[Me:Edguy]				
	LOW	LOWMID	MID	HIGHMID	HIGH	
SHAPE	shelv					shelv
FREQ	80	200	500	3.2k	8.0k	
GAIN	+0	+0	+0	+6	+12	
Q	0.7	0.7		0.7		
OUT [MEQ]						
GENERAL [OUT/MEQ] ARP [CTLASH] EFFECT						

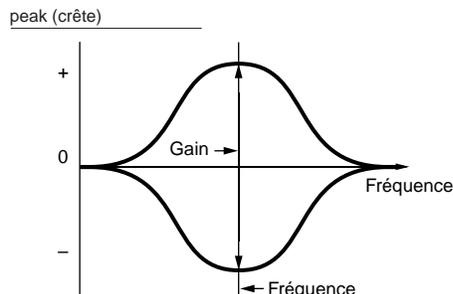
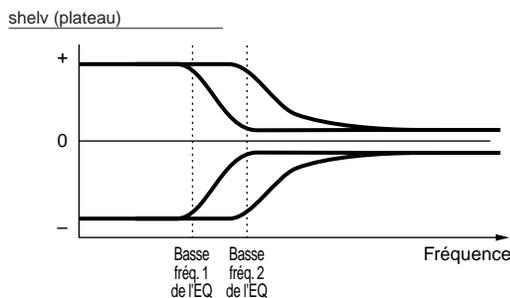


● **Shape (Forme)**

Détermine si le type d'égaliseur est Shelving (Plateau) ou Peaking (Crête). L'égaliseur en crête atténue ou accentue le réglage de la fréquence spécifiée, tandis que l'égaliseur en plateau atténue ou accentue le signal à des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de la fréquence spécifiée.

Ce paramètre est disponible pour LOW, MID et HIGH.

- Réglages shelv (Plateau), peak (Crête)



● **Freq (Fréquence)**

Détermine la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées ou accentuées par le réglage Gain.

- Réglages
 - LOW : Shelving (Plateau) : 32 Hz ~ 2,0 kHz
 - Peaking (Crête) : 63 Hz ~ 2,0 kHz
 - LOW MID, MID, HIGH MID : 100 Hz ~ 10,0 kHz
 - High : 500 Hz ~ 16,0 kHz

● **Gain**

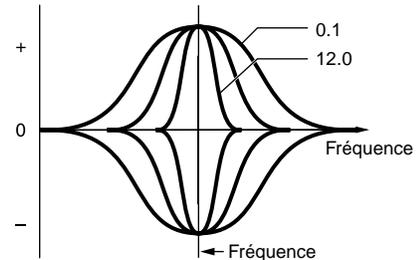
Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou le niveau d'atténuation ou d'accentuation de la bande de fréquence sélectionnée.

- Réglages -12dB ~ 0dB ~ +12dB

● **Q (Caractéristique de fréquence)**

Elle permet de modifier le niveau de signal lors du réglage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence.

- Réglages 0,1 ~ 12,0



● **[F3]-[SF1] Common Arpeggio Arpeggio type**

Structure de base (page 55)

Identique à l'édition commune en mode Normal Voice. Voir page 132.

● **[F3]-[SF2] Common Arpeggio Arpeggio limit**

Identique à l'édition commune en mode Normal Voice. Voir page 133.

● **[F3]-[SF3] Common Arpeggio Play FX (Effet)**

Identique à l'édition commune en mode Normal Voice. Voir page 133.

● **[F3]-[SF4] Common Arpeggio Output channel**

Dans cet écran, vous pouvez définir un canal de sortie MIDI distinct pour les données de reproduction d'arpèges, ce qui vous permet d'obtenir le son des arpèges depuis un synthétiseur ou un générateur de sons externe.

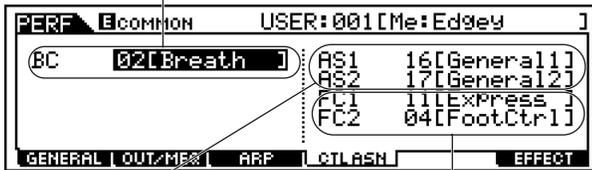
PERF	COMMON	USER:001[Me:Edguy]				
OutputSwitch		off				
TransmitCh		1				
TYPE LIMIT PLAYFX [OUTCH]						
GENERAL [OUT/MEQ] ARP [CTLASH] EFFECT						

- **OutputSwitch (Sélecteur de sortie)**
Lorsque OutputSwitch est activé, les données de reproduction des arpegges sont produites par la borne MIDI.
 Réglages on, off
- **TransmitCh (Canal de transmission)**
Détermine le canal de transmission MIDI pour les données de reproduction des arpegges.
 Réglages 1 ~ 16

● **[F4] Common Controller Assign**

Les contrôleurs et les boutons du panneau avant vous permettent de modifier et de régler une série de paramètres, en temps réel et simultanément. Ainsi, vous pouvez utiliser les boutons ASSIGN 1 et 2 pour contrôler la profondeur d'effet de deux effets différents tout en utilisant la commande au pied pour contrôler la modulation. Ces affectations de commande portent le nom « Controller Assign ». Vous pouvez avoir des réglages Controller Assign indépendants pour chaque performance.

Régler le numéro de changement de commande du contrôleur de souffle. La fonction paramétrée ici peut être contrôlée par le contrôleur de souffle connecté aux prises BREATH CONTROLLER (page ???) situées sur le panneau arrière.



Détermine les numéros de changement de commande des boutons ASSIGN 1 et 2 situés sur le panneau avant.

Détermine les numéros de changement de commande des commandes au pied 1 et 2. Pour contrôler ces fonctions, connectez les commandes au pied aux prises FOOT CONTROLLER situées sur le panneau arrière (page 28).

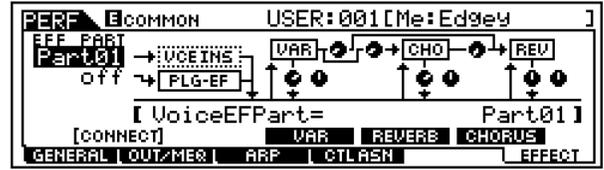
- Réglages (Voir diagramme ci-dessous)

Numéros de changement de commande

	LCD (Afficheur à cristaux liquides)		LCD (Afficheur à cristaux liquides)
00	off	32	off
01	ModWheel	64	Sustain
02	Breath	65	PortaSw
04	FootCtrl	66	Sostenut
05	PortTime	67	Soft
06	Data Ent	72	Release
07	MainVol	74	Bright
10	PanPot	75	Decay
11	Express	84	PortaCtl
16	General 1	91	Effect 1
17	General 2	92	Effect 2
18	General 3	93	Effect 3
19	General 4		

● **[F6]-[SF1] Common Effect Connection**
Structure de base (page 40)

Cet écran vous donne un contrôle complet de tous les effets.



- **EF PART (Partie d'effet) → VCE INS (Insertion de voix)**
Détermine la partie à laquelle s'applique l'effet d'insertion. Le type de connexion d'insertion (page 40) dépend de la voix de la partie sélectionnée.
 Réglages Part 1 ~ 4, Plug-in Part 1 ~ 3, off
- **EF PART (Partie d'effet) → PLG-EF (Effet plug-in)**
Détermine la partie à laquelle s'applique l'effet d'insertion. Ce paramètre n'est disponible que si une carte d'effet plug-in spécial est installée.
 Réglages Part 1 ~ 4, Plug-in Part 1 ~ 3, A/D, off
- **Variation Type**
Détermine le type d'effet de variation.
 Réglages Reportez-vous à la liste des types d'effets reprise dans la brochure séparée Liste des données.
- **Variation Return**
Détermine le niveau de retour de l'effet de variation.
 Réglages 0 ~ 127
- **Variation Pan**
Détermine la position de balayage panoramique du son de l'effet de variation.
 Réglages L64 (extrême gauche) ~ cnt (centre) ~ R63 (extrême droite)
- **Variation To Reverb**
Détermine le niveau de transmission du signal envoyé par l'effet de variation à l'effet de réverbération.
 Réglages 0 ~ 127
- **Variation To Chorus**
Détermine le niveau de transmission du signal envoyé par l'effet de variation à l'effet Chorus.
 Réglages 0 ~ 127
- **Type de Chorus**
Détermine le type d'effet de chœurs.
 Réglages Reportez-vous à la liste des types d'effets reprise dans la brochure séparée Liste des données.
- **Chorus Return Level**
Détermine le niveau de retour de l'effet Chorus.
 Réglages 0 ~ 127
- **Chorus Pan**
Détermine la position de balayage panoramique du son de l'effet Chorus.
 Réglages L64 (extrême gauche) ~ cnt (centre) ~ R63 (extrême droite)

● **Chorus to Reverb**

Détermine le niveau de transmission du signal envoyé par l'effet Chorus à l'effet Reverb.

□ Réglages 0 ~ 127

● **Reverb Type**

Détermine le type d'effet de réverbération.

□ Réglages Reportez-vous à la liste des types d'effets reprise dans la brochure séparée Liste des données.

● **Reverb Return**

Détermine le niveau de retour de l'effet Reverb.

□ Réglages 0 ~ 127

● **Reverb Pan**

Détermine la position de balayage panoramique du son de l'effet Reverb.

□ Réglages L64 (extrême gauche) ~ cnt (centre) ~ R63 (extrême droite)

● **[F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Common Effect Parameter Plug-in Insertion, Reverb, Chorus, Variation**

Structure de base (page 39)

Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles diffère en fonction du type d'effet sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous à la liste des types d'effets reprise dans la brochure séparée Liste des données.

■ **Edition de partie**

● **[F1]-[SF1] Part Voice Voice**

Vous pouvez sélectionner une voix pour chaque partie. Lorsque le curseur est positionné sur Bank, vous pouvez sélectionner une voix à l'aide de la touche BANK, GROUP, NUMBER tandis que l'indicateur [TRACK SELECT] est désactivé (page 124 ~ page 125).

PERF	PART01	PART02	PART03	PART04
PartSw	on	on	on	on
Bank	PDR (C05)	PRE2 (E15)	USER (E09)	USER (C10)
Number	037	079	073	042
[VOICE]	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TOPE	RCVSW
				PLG1-3

● **Part Switch**

Active ou désactive chaque partie.

□ Réglages on, off

● **Bank**

Sélectionne une banque de sons (page 124) pour chaque partie. Pour plus de détails sur la banque de sons plug-in, référez-vous au mode d'emploi de votre carte plug-in.

● **Number**

Sélectionne un numéro de programme de voix (page 124) pour chaque partie. Pour plus de détails sur le numéro de programme de voix plug-in, reportez-vous au mode d'emploi de votre carte plug-in.

● **[F1]-[SF2] Part Voice Play Mode**

PERF	PART01	PART02	PART03	PART04
Mono/Poly	---	Poly	Poly	Poly
ArpSwitch	on	off	off	off
VOICE	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TOPE	RCVSW
				PLG1-3

● **Mono/Poly**

Sélectionne la reproduction monophonique ou polyphonique pour chaque partie. Sélectionne le mode de reproduction monophonique (une note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes à la fois).

□ Réglages Mono, Poly

NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour la partie à laquelle la voix de batterie est affectée.

● **ArpeggioSw (Sélecteur d'arpège)**

Active/désactive l'arpège pour la partie sélectionnée.

□ Réglages on, off

● **[F1]-[SF3] Part Voice Limit**

PERF	PART01	PART02	PART03	PART04
NoteLimitH	B 2	B 4	G 8	B 2
NoteLimitL	C -2	C -2	C 4	C -2
VelLimitH	127	127	127	127
VelLimitL	1	1	1	1
VOICE	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TOPE	RCVSW
				PLG1-3

● **Note Limit H, L (supérieure, inférieure)**

Définit pour chaque partie la note la plus grave et la note la plus aiguë de la plage du clavier. Chaque partie n'est audible que lorsque les notes sont jouées dans la plage spécifiée.

□ Réglages C -2 ~ G8

NOTE Si vous spécifiez la note la plus aiguë d'abord et la note la plus grave ensuite, par exemple « C5 à C4 », dans ce cas la plage de notes sera la suivante : « C-2 à C4 » et « C5 à G8 ».

NOTE Vous pouvez définir la note en appuyant sur le clavier tout en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée.

NOTE Lorsqu'une voix Plug-in est attribuée à une partie de l'exécution (Performance) sélectionnée, selon la carte Plug-in installée, certains paramètres risquent de ne pas être disponibles.

● **Velocity Limit H, L (supérieure, inférieure)**

Réglez pour chaque partie les valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité. Ces parties ne sont audibles que lorsque les notes sont jouées dans la plage de vélocité spécifiée.

□ Réglages 1 ~ 127

NOTE Si vous spécifiez la valeur maximale d'abord et la valeur minimale ensuite, par exemple « 93 à 34 », la plage de vélocité sera la suivante : « 1 à 34 » et « 93 à 127 ».

● [F1]-[SF4] Part Voice **Portamento**

Définissez les paramètres de Portamento pour chaque partie. Le Portamento permet de créer une transition douce de la hauteur de ton entre la première note jouée sur le clavier et la suivante.

PERF	PART01	USER:001 [Me:Edgey]	PART01	PART02	PART03	PART04
Switch	---	off	off	off	off	off
Time	---	64	64	64	64	64
Mode	---	full	full	full	full	full
VOICE MODE LIMIT [PORTA] OTHER						
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCWSW PLG1-3						

● **Switch**

Activez et désactivez le portamento.

- Réglages on, off

● **Time**

Réglez le temps de transition de la hauteur de ton. Plus les valeurs sont élevées, plus les temps de transition sont longs.

- Réglages 0 ~ 127

● **Mode**

Définissez le mode Portamento.

- Réglages fingered, fulltime

fingered

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

fulltime

Le portamento est toujours activé.

NOTE Le réglage Mode n'est pas disponible pour la partie plug-in.

NOTE Les paramètres Portamento ci-dessus ne sont pas disponibles pour la partie à laquelle la voix de batterie est affectée.

● [F1]-[SF5] Part Voice **Other**

PERF	PART01	USER:001 [Me:Edgey]	PART01	PART02	PART03	PART04
PB Upper	+ 2	+ 2	+ 2	+ 2	+ 2	+ 2
PB Lower	- 2	- 2	- 2	- 2	- 2	- 2
VelSensDpt	64	64	64	64	64	64
VelSensOfs	64	64	64	64	64	64
VOICE MODE LIMIT [PORTA] OTHER						
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCWSW PLG1-3						

● **PB (Pitch Bend) Upper, Lower**

... Lors de l'édition des parties 1 à 4 :

Ces deux paramètres déterminent la plage de variation de la hauteur de ton (en demi-tons) de la molette de variation de ton pour la voix de la partie. Par exemple, un réglage Lower de -12 fait baisser la hauteur de ton d'une octave maximum (12 demi-tons) lorsque la molette de variation de ton est tournée vers le bas. De même, si vous définissez le paramètre Upper sur + 12, vous obtiendrez une augmentation de la hauteur d'une octave maximum lorsque la molette de variation du ton est tournée vers le haut.

- Réglages -48 ~ 0 ~ +24

● **PB (Pitch Bend) Range**

... Lors de l'édition des parties plug-in 1 à 3 ou lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée :

Détermine la plage de variation de la hauteur (en demi-tons) de la molette de variation du ton pour la voix de partie plug-in (ou la voix de percussion). Contrairement au réglage de variation de la hauteur des parties 1 à 4 ci-dessus, les plages Upper et Lower des parties plug-in ne peuvent être définies séparément.

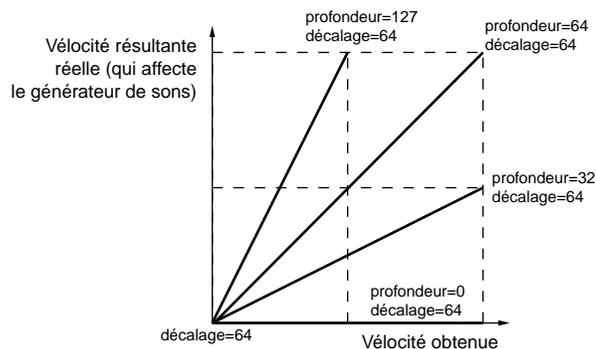
- Réglages -24 ~ 0 ~ +24

● **VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth - Profondeur de la sensibilité au toucher)**

Détermine la sensibilité au toucher de la voix de la partie ou encore le niveau de variation de la voix en fonction de la force de votre jeu (vélocité). Plus la valeur est élevée, plus la voix change en réponse aux variations de la force de votre jeu.

- Réglages 0 ~ 127

Modifications de la vélocité réelle pour différents réglages de la profondeur de la sensibilité au toucher



NOTE Les réglages ici s'appliquent lorsque le décalage de la sensibilité au toucher (ci-dessous) est défini sur une valeur médiane ou neutre de « 64 ».

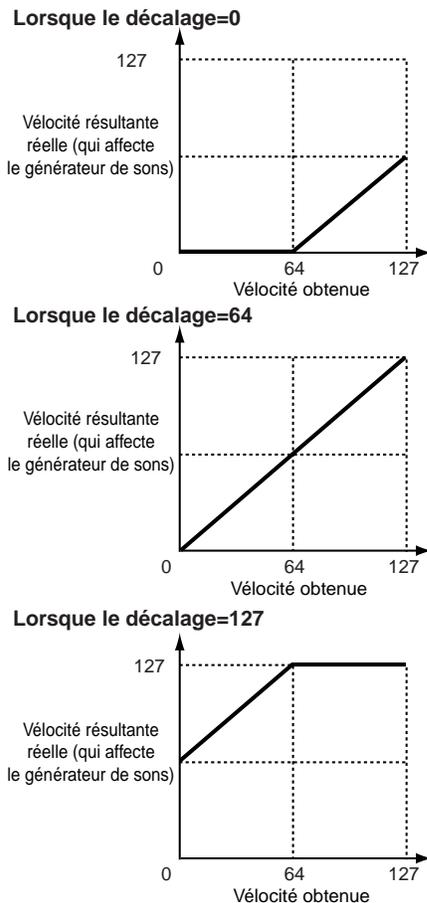
● **VelSensOfst (Velocity Sensitivity Offset - Décalage de la sensibilité au toucher)**

Détermine la valeur de l'ajustement des vélocités reçues pour l'effet de vélocité réel. Vous pouvez ainsi augmenter ou diminuer toutes les vélocités de la même valeur, ce qui vous permet de compenser automatiquement une force de jeu trop grande ou trop faible.

- Réglages 0 ~ 127

Modifications de la vélocité réelle pour différents réglages du décalage de la sensibilité au toucher

NOTE Les réglages ici s'appliquent lorsque la profondeur de la sensibilité au toucher (ci-dessus) est définie sur une valeur médiane ou neutre de « 64 ».



Dans le premier exemple, le décalage est défini sur « 0 » avec pour conséquence une diminution de toutes les vélocités reçues de 64. Vous obtenez ainsi une vélocité « plateau » inférieure et toutes les touches frappées moins fort (jusqu'à une vélocité de 64) auront la même vélocité réelle. Dès lors peu importe la force avec laquelle vous jouez, la valeur de vélocité réelle ne dépasse jamais 64.

Dans le deuxième exemple, le décalage est défini sur une valeur neutre de « 64 », créant une relation linéaire entre la vélocité reçue et la vélocité réelle. En d'autres termes, la vélocité avec laquelle vous jouez est envoyée telle quelle au générateur de sons, sans décalage.

Dans le troisième exemple, le décalage est maximum, soit « 127 », ce qui augmente toutes les vélocités reçues de 64. Vous obtenez dès lors un effet d'« écrêtage » au niveau des vélocités supérieures. Quelle que soit la force avec laquelle vous jouez (au-delà de 64), la valeur de vélocité réelle sera toujours de 127 (maximum).

● [F2]-[SF1] Part Output Volume/Pan

PERF [PART01]		USER:001 [Me:Edgey]			
	PART01	PART02	PART03	PART04	
Volume	98	100	100	101	
Pan	C	C	C	C	
VoiceELPan	on	on	on	on	
[VOL/PAN] [EFSEND]					
VOICE [OUTPUT] [OUTSEL] [TONE] [RCVSW] [PLG1-3]					

● Volume

Détermine le volume de chaque partie tout en vous offrant un contrôle détaillé de l'équilibre du niveau des parties.

- Réglages 0 ~ 127

● Pan

Détermine la position de balayage stéréo de chaque partie.

- Réglages L64 (extrême gauche) ~ cnt (centre) ~ R63 (extrême droite)

● Voice Pan

Détermine si les différents réglages de balayage des voix (définis en mode Voice Edit) sont appliqués ou non. N'oubliez pas que les réglages définis sous Pan ci-dessus s'appliquent en tant que décalages des réglages Voice Edit. Lorsque la fonction Voice Pan est désactivée, la position de balayage de base de la partie sélectionnée est réglée sur « center ».

- Réglages on, off

NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour les parties plug-in.

● [F2]-[SF2] Part Output Effect Send

PERF [PART01]		USER:001 [Me:Edgey]			
	PART01	PART02	PART03	PART04	
RevSend	23	127	127	127	
ChoSend	0	59	127	0	
VarSend	127	0	0	19	
DryLevel	90	127	127	127	
[VOL/PAN] [EFSEND]					
VOICE [OUTPUT] [OUTSEL] [TONE] [RCVSW] [PLG1-3]					

● RevSend

Détermine le niveau de transmission de l'effet de réverbération de la partie sélectionnée tout en vous offrant un contrôle détaillé de l'équilibre de réverbération entre les parties.

- Réglages 0 ~ 127

● ChoSend

Détermine le niveau de transmission de l'effet de chorus de la partie sélectionnée tout en vous offrant un contrôle détaillé de l'équilibre de chorus entre les parties.

- Réglages 0 ~ 127

● VarSend

Détermine le niveau de transmission de l'effet de variation de la partie sélectionnée tout en vous offrant un contrôle détaillé de l'équilibre de variation entre les parties.

- Réglages 0 ~ 127

● Dry Level

Détermine le niveau du son non traité (sans effet) de la partie sélectionnée tout en vous permettant de contrôler l'équilibre d'effet global entre les parties.

- Réglages 0 ~ 127

● **[F3] Part Output Select**

Cet écran vous permet de définir certains paramètres de sortie pour la partie sélectionnée.



● **InsEF**

Indique si l'effet d'insertion est appliqué ou non à chaque partie. Cette fonction est uniquement utilisée à des fins d'affichage et ne peut être définie ici. Pour pouvoir la régler, reportez-vous à la section « EF PART » (Effect Part) à la page 40.

● **OutputSel**

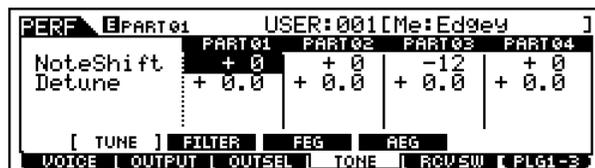
Détermine la ou les sorties spécifiques pour chaque partie. Vous pouvez décider que la voix de chaque partie set émise par une prise de sortie spécifique située sur le panneau arrière. L'installation de la carte AIEB2 en option vous permet d'accroître le nombre de sorties attribuables.

☐ Réglages Voir ci-dessous.

LCD	Prises de sortie	Mono/ Stéréo	
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo	
as L&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo	
as 1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 et 2 sur carte AIEB2	Stéréo 1 : L 2 : R	*
as 3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 et 4 sur carte AIEB2	Stéréo 3 : L 4 : R	*
as 5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 et 6 sur carte AIEB2	Stéréo 5 : L 6 : R	*
as L	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono	
as R	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono	
as 1	ASSIGNABLE OUTPUT 1 sur carte AIEB2	Mono	*
as 2	ASSIGNABLE OUTPUT 2 sur carte AIEB2	Mono	*
as 3	ASSIGNABLE OUTPUT 3 sur carte AIEB2	Mono	*
as 4	ASSIGNABLE OUTPUT 4 sur carte AIEB2	Mono	*
as 5	ASSIGNABLE OUTPUT 5 sur carte AIEB2	Mono	*
as 6	ASSIGNABLE OUTPUT 6 sur carte AIEB2	Mono	*
drum	Ce réglage concerne les parties avec voix de batterie. Lorsque ce réglage est sélectionné, les réglages de destination de sortie de chaque touche de percussion (définis dans la sortie de l'oscillateur de touche de percussion, page 149) sont activés.	Mono	

* Disponible uniquement si la carte AIEB2 en option est installée.

● **[F4]-[SF1] Part Tone Tune**



● **NoteShift (Glissement de note)**

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

☐ Réglages -24 ~ +24

● **Detune (Désaccordage)**

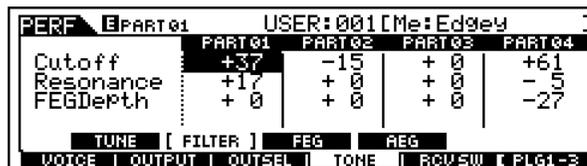
Détermine le réglage précis de chaque partie.

☐ Réglages -12,8Hz ~ +12,7Hz

● **[F4]-[SF2] Part Tone Filter**

Structure de base (page 46)

Cet écran vous permet de définir différents réglages de filtre en vue de modifier la qualité sonore de la voix des parties sélectionnées.



● **Cutoff (Coupure)**

Détermine la fréquence de coupure de chaque partie.

Ce paramètre est disponible pour le filtre passe-bas lorsque le filtre utilisé par la partie est une combinaison du filtre passe-bas et du filtre passe-haut.

☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● **Resonance**

Détermine l'amplitude de résonance du filtre ou l'accentuation de la fréquence de coupure de chaque partie.

☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● **FEG Depth (Profondeur FEG)**

Détermine la profondeur du générateur d'enveloppe de filtre (c'est-à-dire la valeur de la fréquence de coupure) pour chaque partie.

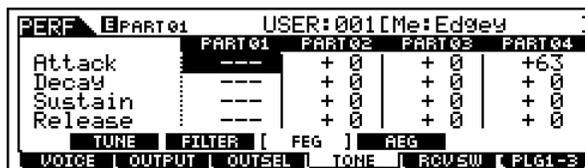
☐ Réglages 0 ~ 127

NOTE Le réglage FEG Depth n'est pas disponible pour les parties plug-in.

● **[F4]-[SF3] Part Tone FEG**

Structure de base (page 47)

Cet écran vous permet de définir les paramètres du FEG pour chaque partie. Les paramètres suivants décalent les mêmes paramètres en mode Voice (Element) Edit (page 142).



● **Attack**

Détermine le temps d'attaque du FEG pour chaque partie.

☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● **Decay**

Détermine le temps de chute du FEG pour chaque partie.

☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

● **Sustain**

Détermine le niveau de maintien du FEG pour chaque partie.

☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

• **Release**

Détermine le temps de relâchement du FEG pour chaque partie.

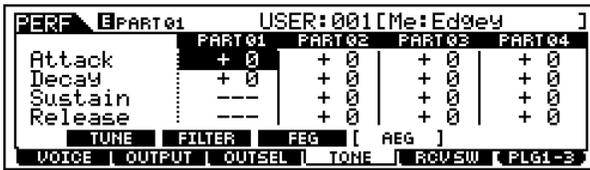
☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

NOTE Les réglages du FEG ne sont pas disponibles pour les parties plug-in ou les parties auxquelles des voix de batterie sont affectées.

● **[F4]-[SF4] Part Tone AEG**

Structure de base (page 47)

Cet écran vous permet de définir les paramètres de base du générateur d'enveloppe d'amplitude (AEG) pour chaque partie. Les paramètres suivants décalent les mêmes paramètres en mode Voice (Element) Edit (page 145).



• **Attack**

Détermine le temps d'attaque de l'AEG pour chaque partie.

☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

• **Decay**

Détermine le temps de chute de l'AEG pour chaque partie.

☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

• **Sustain**

Détermine le niveau de maintien de l'AEG pour chaque partie.

☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

NOTE Le réglage du niveau de maintien n'est pas disponible pour les parties plug-in ou les parties auxquelles des voix de batterie ont été affectées.

• **Release**

Détermine le temps de relâchement de l'AEG pour chaque partie.

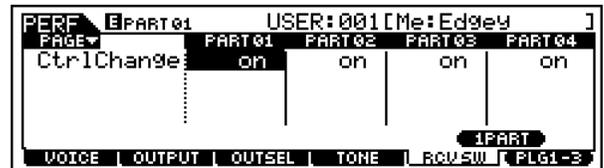
☐ Réglages -64 ~ 0 ~ +63

NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour la partie à laquelle la voix de batterie est affectée.

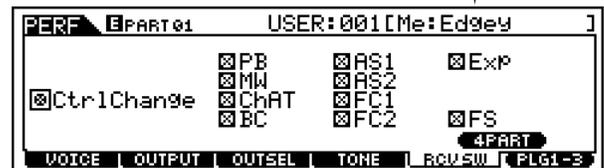
● **[F5] Part Receive Switch**

Cet écran vous permet de définir la manière dont chaque partie individuelle répond à différentes données MIDI, telles que les messages de changement de commande et les messages de changement de programme. Lorsque le paramètre adéquat est activé, la partie correspondante répond aux données MIDI apprises.

Notez que le système affiche deux types d'écrans (voir ci-dessous). Chaque type d'écran propose les mêmes réglages dans un format différent, ce qui vous permet de choisir le type d'écran qui vous convient le mieux.



↓ [SF5]button



Mode Performance Job (Tâche de performance)

Le mode Performance Job propose différentes opérations pratiques (appelées « Tâches »), parmi lesquelles l'initialisation (réinitialisation) des données de performance ou le rappel de précédentes éditions.

◆ Procédure de base

- 1 Dans le mode Performance Play, sélectionnez la performance sur laquelle vous désirez exécuter la tâche.
- 2 Appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Performance Job.
- 3 Sélectionnez le menu Job de votre choix en appuyant sur la touche appropriée, [F1] - [F4].
- 4 Définissez les paramètres Job adéquats.
- 5 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
- 6 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche. Lorsque la tâche est terminée, le message « Completed » s'affiche et l'opération revient à l'écran initial.

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

! ATTENTION

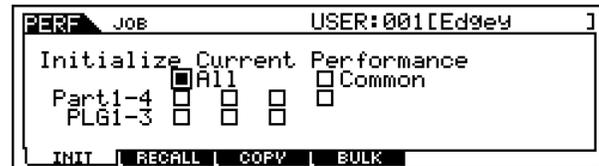
Pour les tâches qui nécessitent un traitement plus long, le message « Executing... » s'affiche pendant le traitement. Si vous débranchez le MOTIF lorsque ce message est affiché, vous risquez de corrompre les données.

- 7 Appuyez sur la touche [PERFORMANCE] pour quitter le mode Performance Job et revenir au mode Performance Play.

- Pour des instructions détaillées sur les étapes 3 et 4, lisez les explications suivantes.

● [F1] Initialize

Cette fonction vous permet de réinitialiser (initialiser) les valeurs par défaut de tous les paramètres de performance. Elle vous permet également d'initialiser certains paramètres, tels que les réglages communs, les réglages de chaque partie, et ainsi de suite, ce qui est très pratique lorsque vous créez une toute nouvelle performance.



- Type de paramètre à initialiser

ALL

Tous les réglages de la performance sélectionnée sont initialisés.

Common

Les réglages des paramètres communs de la performance sélectionnée sont initialisés.

Part 1 ~ 4, PLG 1 ~ 3

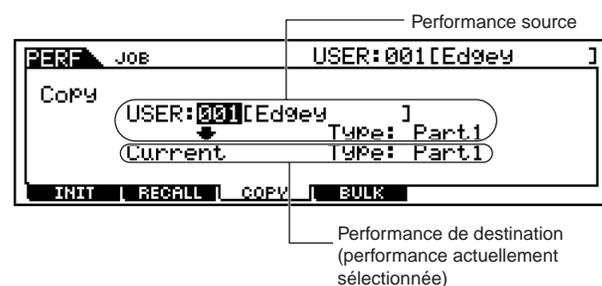
Les réglages des paramètres de partie de la performance sélectionnée sont initialisés.

● [F2] Edit Recall

Si vous éditez une performance et que vous en sélectionnez une autre sans enregistrer celle que vous venez d'éditer, toutes vos éditions seront effacées. Si c'est le cas, utilisez Edit Recall pour récupérer la performance et vos dernières éditions.

● [F3] Copy

Cet écran vous permet de copier les réglages des paramètres communs et de partie à partir de n'importe quelle performance vers la performance que vous éditez. Cette fonction est pratique lorsque vous créez une performance et que vous désirez utiliser certains réglages de paramètres d'une autre performance.



Performance source
Performance de destination
(performance actuellement sélectionnée)

● **Source performance**

Sélectionnez une performance et un type de données à copier.

- Type de données Part 1 ~ 4, Plug 1 ~ 3

● **Type de données de la performance de destination (performance actuellement sélectionnée)**

Définissez la partie de la performance de destination.

- Type de données Part 1 ~ 4, Plug 1 ~ 3, Arp, Effect (Reverb, Chorus)

NOTE Si vous sélectionnez Arp (Arpeggio) ou Effect, les données d'arpège ou les réglages d'effet de la voix affectée à la partie source sont copiés.

● **[F4] Bulk Dump**

Cette fonction vous permet d'envoyer tous vos réglages de paramètres édités pour la performance sélectionnée vers un ordinateur ou un autre appareil MIDI afin d'archiver les données.

NOTE Pour procéder à un envoi en bloc de données, veuillez à sélectionner le numéro de l'appareil MIDI correct. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 258.

Mode Performance Store

.....
Structure de base (page 63)

Cette fonction vous permet d'enregistrer votre performance éditée dans une mémoire utilisateur.

 **ATTENTION**

Dans ce cas, les réglages de la mémoire de destination sont écrasés. C'est pourquoi les données importantes doivent toujours être sauvegardées dans la mémoire d'un ordinateur, sur une carte mémoire externe ou tout autre dispositif de stockage.

◆ **Procédure de base**

- 1** Une fois la performance éditée, appuyez sur la touche [STORE] pour passer en mode Performance Store.
- 2** Sélectionnez la mémoire de la performance de destination (numéro).
- 3** Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
- 4** Pour exécuter l'opération de stockage, appuyez sur la touche [INC/YES]. Lorsque la performance est enregistrée, le message « Completed » s'affiche et l'opération revient à l'écran initial.

NOTE Pour annuler cette opération, appuyez sur la touche [DEC/NO].

 **ATTENTION**

Pour les opérations de stockage qui nécessitent un traitement plus long, le message « Executing... » s'affiche pendant le traitement. Si vous débranchez le MOTIF lorsque ce message est affiché, vous risquez de corrompre vos données.

Mode Song

Structure de base (page 30)

Arborescence des fonctions

Cette section est consacrée au mode Song. Pour comprendre le lien entre le mode Song et l'ensemble de la structure du MOTIF et les autres modes et fonctions, reportez-vous au tableau simplifié dans la section « Structure de base » à la page 30.

Le tableau détaillé suivant présente tous les menus et groupes de paramètres des écrans des modes Song, vous offrant ainsi une vue d'ensemble rapide et claire des fonctions liées aux morceaux du MOTIF.

Les crochets autour d'un mot ou d'une phrase (par ex., [F1]) signalent des noms de touche spécifiques ou des opérations du panneau.

[SONG]	[INFORMATION] SONG INFORMATION	P. 275
	[SONG] SONG PLAY	P. 179
	[F1] SONG PLAY	P. 179
	[F2] SONG GRID GROOVE	P. 181
	[F3] SONG TRACK OUTPUT CHANNEL	P. 182
	[F4] SONG TRACK LOOP ON/OFF	P. 182
	[F5] COPY PHRASE	P. 183
	[F6] SONG CHAIN PLAY/EDIT	P. 183
	[REC] SONG RECORD	P. 183
	SONG REC SETUP	P. 184
	[F1] SETUP	P. 184
	[F2] VOICE	P. 188
	[F3] ARP	P. 189
	[PLAY] SONG RECORDING	P. 183
	[F1] SETUP	P. 184
	[F2] VOICE	P. 188
	[STOP] SONG PLAY	P. 184
	[EDIT] SONG EDIT	P. 189
	[F1] CHANGE	P. 189
	[F5] INSERT	P. 190
	[F6] DELETE	P. 190
	[F2] VIEW FILTER	P. 192
	[F5] CLEAR ALL	P. 192
	[F6] SET ALL	P. 192
	[JOB] SONG JOB	P. 193
	[F1] UNDO/REDO	P. 193
	[F2] NOTE JOB LIST	P. 193
	QUANTIZE	P. 194
	MODIFY VELOCITY	P. 195
	MODIFY GATE TIME	P. 195
	CRESCENDO	P. 196
	TRANPOSE	P. 196
	GLIDE	P. 196
	CREATE ROLL	P. 196
	SORT CHORD	P. 197
	SEPARATE CHORD	P. 198
	[F3] EVENT JOB LIST	P. 198
	SHIFT CLOCK	P. 198
	COPY EVENT	P. 198
	ERASE EVENT	P. 199
	EXTRACT EVENT	P. 199
	CREATE CONTINUOUS DATA	P. 199
	THIN OUT	P. 200
	MODIFY CONTROL DATA	P. 200
	BEAT STRETCH	P. 200
	[F4] MEASURE JOB LIST	P. 201
	CREATE MEASURE	P. 201
	DELETE MEASURE	P. 201

[F5] TRACK JOB LIST	P. 201
COPY TRACK	P. 202
EXCHANGE TRACK	P. 202
MIX TRACK	P. 202
CLEAR TRACK	P. 202
NORMALIZE PLAY EFFECT	P. 203
DIVIDE DRUM TRACK	P. 203
PUT PHRASE TO ARP	P. 203
[F6] SONG JOB LIST	P. 203
COPY SONG	P. 203
SPLIT SONG TO PATTERN	P. 204
CLEAR SONG	P. 204
SONG NAME	P. 204
[MIX] SONG MIX	P. 205
[INFORMATION] MIX INFORMATION	P. 205
[MIX] MIX PART	P. 205
[F1] MIX VOLUME/PAN	P. 206
[F2] MIX AD	P. 206
[F3] MIX VOICE	P. 206
[F4] MIX EFFECT SEND	P. 206
[F5] MIX TEMPLATE	P. 206
[EDIT] MIXING EDIT	P. 207
[COMMON]	P. 207
[F1] COMMON GENERAL	P. 208
[SF1] MEQ OFFSET	P. 208
[SF5] OTHER	P. 208
[F2] COMMON MASTER EQ	P. 209
[F3] COMMON ARPEGGIO	P. 209
[SF1] TYPE	P. 209
[SF2] LIMIT	P. 209
[SF3] PLAY FX	P. 209
[SF4] OUTPUT CHANNEL	P. 209
[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO	P. 209
[F4] COMMON CONTROLLER ASSIGN	P. 209
[F6] COMMON EFFECT	P. 210
[SF1] EFFECT CONNECT	P. 210
[SF2] PLG-EF	P. 210
[SF3] VARIATION	P. 210
[SF4] REVERB	P. 210
[SF5] CHORUS	P. 210
[PART SELECTION]	P. 210
[F1] PART VOICE	P. 210
[SF1] VOICE	P. 210
[SF2] PLAYMODE	P. 210
[SF3] LIMIT	P. 210
[SF4] PORTAMENTO	P. 210
[SF5] OTHER	P. 210
[F2] PART OUTPUT	P. 211
[SF1] VOLUME/PAN	P. 211
[SF2] EFFECT SEND	P. 211
[F3] PART OUTPUT SELECT	P. 211
OUTPUT SELECT	P. 211
[F4] PART TONE	P. 211
[SF1] TUNE	P. 211
[SF2] FILTER	P. 211
[SF3] FEG	P. 211
[SF4] AEG	P. 211
[F5] PART RECEIVE SWITCH	P. 212
[EDIT] MIX COMPARE	P. 212
[JOB] MIX JOB	P. 212
[F1] INITIALIZE	P. 212
[F2] EDIT RECALL	P. 213
[F3] COPY	P. 213
[F4] BULK DUMP	P. 213
[F5] COPY FROM PERFORMANCE	P. 213
[STORE] MIX STORE	P. 214

Mode Song Play (Lecture du morceau)

Structure de base (page 67) - Guide de démarrage rapide (page 77)

Ce mode vous permet de sélectionner et de jouer des morceaux utilisateur, un à un.

NOTE Reportez-vous à la page 51 pour obtenir de plus amples détails sur les morceaux, leur piste ainsi que sur la structure de mémoire qui s'y rapporte.

◆ Procédure de base

Fonctionnement de base (page 67)

1 Appuyez sur la touche [SONG] pour passer en mode Song Play. (Le témoin s'allume.)

Numéro de piste du morceau et statut des données

- Aucune donnée n'a été enregistrée.
- Des données de séquence MIDI ont été enregistrées. (Indique une piste MIDI.)
- Outre les données de séquence MIDI, les données d'échantillonnage ont été enregistrées. (Indique une piste échantillon.)

Réglage de l'emplacement du morceau sélectionné

Loc1=005 Loc2=010

Tempo du morceau sélectionné

□ Réglage 001.0~300.0

Indication de la mesure du morceau sélectionné

□ Réglage 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Mesure : Temps

(pour la position actuelle de la reproduction)

□ Réglage Dépend des données du morceau

Réglage de la transposition (pour l'ensemble du morceau)

Peut être réglé par demi-tons.
Par exemple, lorsque vous réglez une valeur de +12, la hauteur de ton de toutes les données augmente d'une octave.

□ Réglage -36 ~ +36

Morceau actuellement sélectionné

01 : MOTIF_DEMO

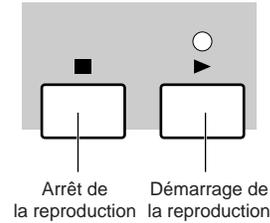
Numéro de morceau Nom de morceau

Statut d'activation/désactivation de la piste du morceau

- M** Indique une piste assourdie.
- S** Indique une piste jouée en solo (page 180).

2 Sélectionnez un morceau.

3 Lancez/arrêtez la reproduction du morceau.



4 Effectuez les réglages nécessaires ou souhaités (transposition, tempo, position, activation ou désactivation de chaque piste, etc.) dans l'écran ci-dessus.

5 Sélectionnez le menu que vous souhaitez éditer en appuyant sur les touches [F2] à [F6] et modifiez les paramètres voulus dans chaque écran.

6 Sélectionnez une scène de morceau.

7 Répétez les étapes 3 à 6, autant de fois que vous le souhaitez.

8 Appuyez sur n'importe quelle autre touche de mode pour quitter le mode Song Play.

- Reportez-vous aux explications qui suivent pour obtenir des instructions détaillées sur les étapes 2, 4, 5 et 6.
- Pour plus de détails sur l'étape 3, reportez-vous au « Guide de démarrage rapide » à la page 78.

Sélection de morceau

Les explications à venir concernent l'étape 2 de la procédure de base ci-dessus.

NOTE Ces explications sont valables lorsque les quatre témoins des touches sont éteints.

1 Pour sélectionner un groupe, appuyez sur l'une des touches GROUP [A] - [D].

NOTE Chaque groupe de lettres contient seize numéros de morceaux. Le fait d'appuyer sur une lettre sélectionne le premier morceau du groupe. Appuyez sur [A] pour sélectionner le morceau 01, sur [B] pour sélectionner le morceau 17, etc. (Voir tableau ci-dessous.)

2 Pour sélectionner un morceau et revenir à l'écran Song Play, appuyez sur l'une des touches NUMBER [1] - [16].

● **Numéros des morceaux et groupes/numéros correspondants**

Numéro du morceau	Groupe	Numéro	Numéro du morceau	Groupe	Numéro
001	A	1	033	C	1
002	A	2	034	C	2
003	A	3	035	C	3
004	A	4	036	C	4
005	A	5	037	C	5
006	A	6	038	C	6
007	A	7	039	C	7
008	A	8	040	C	8
009	A	9	041	C	9
010	A	10	042	C	10
011	A	11	043	C	11
012	A	12	044	C	12
013	A	13	045	C	13
014	A	14	046	C	14
015	A	15	047	C	15
016	A	16	048	C	16
017	B	1	049	D	1
018	B	2	050	D	2
019	B	3	051	D	3
020	B	4	052	D	4
021	B	5	053	D	5
022	B	6	054	D	6
023	B	7	055	D	7
024	B	8	056	D	8
025	B	9	057	D	9
026	B	10	058	D	10
027	B	11	059	D	11
028	B	12	060	D	12
029	B	13	061	D	13
030	B	14	062	D	14
031	B	15	063	D	15
032	B	16	064	D	16

Vous pouvez également sélectionner un morceau en positionnant le curseur sur son numéro et en utilisant les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données.

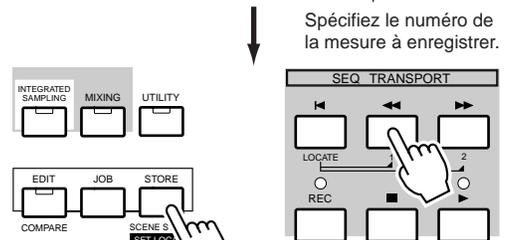
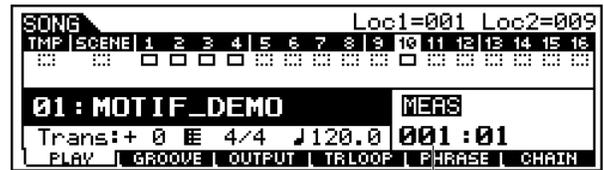
Position

Ces explications s'appliquent à l'étape 4 de la procédure de base à la page 179.

Le mode Song Play dispose d'une fonction commode de position vous permettant d'accéder rapidement aux parties d'un morceau que vous avez sélectionnées. Ainsi, vous pouvez affecter un numéro de mesure spécifique dans le morceau sélectionné et y accéder instantanément, soit au cours de la lecture, soit lorsque le morceau est arrêté. Vous pouvez affecter deux positions.

■ **Affectation de positions**

Sélectionnez la mesure souhaitée dans le morceau enregistré (Mettez « MEAS » en surbrillance et utilisez les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données). Ensuite, pour affecter la mesure à la localisation 1, maintenez la touche [SET LOCATE] (Définir position) enfoncée tout en appuyant sur la touche [◀◀]. Pour affecter la position 2, utilisez la touche [▶▶].

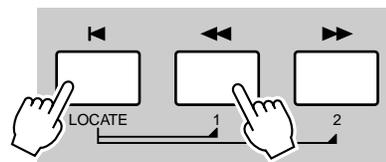


Spécifiez le numéro de la mesure à enregistrer.

Dans cet exemple, la mesure sélectionnée est affectée à la localisation 1. Les réglages actuels pour les localisations 1 et 2 sont affichés dans le coin supérieur droit de l'afficheur.

■ **Accès à une position**

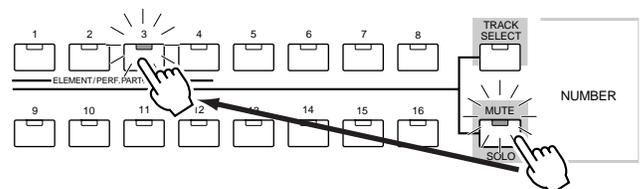
Vous pouvez atteindre instantanément la position 1 ou 2 lorsqu'elles ont été affectées, en appuyant sur la touche [◀◀] (pour la position 1) ou [▶▶] (pour la position 2) tout en maintenant la touche [LOCATE] enfoncée.



Activation/désactivation de la piste de morceau — solo et assourdissement

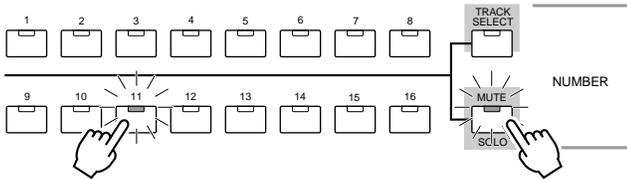
Ces explications s'appliquent à l'étape 4 de la procédure de base à la page 179.

● **Pour assourdir une piste**



- 1 Appuyez sur la touche [MUTE] pour que son témoin s'allume.
- 2 Appuyez sur n'importe quelle touche NUMBER [1] - [16] pour sélectionner le numéro de la piste à assourdir.

● Pour reproduire une piste en solo



Tout en maintenant la touche [MUTE] enfoncée, appuyez sur l'une des touches NUMBER [1] - [16] pour reproduire la piste correspondante en solo.

Une fois la piste sélectionnée, le témoin de la touche [MUTE] clignote, indiquant par-là que la fonction Solo est activée. Dans ce cas, vous pouvez modifier la piste sélectionnée en appuyant simplement sur la touche NUMBER [1] - [16] correspondante.

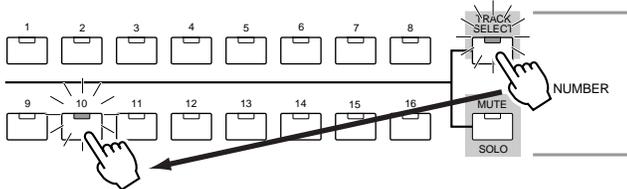
Pour quitter la fonction Solo, appuyez de nouveau sur la touche [MUTE].

Sélection de la piste de morceau

Ces explications s'appliquent à l'étape 5 de la procédure de base à la page 179.

Pour pouvoir modifier les données d'un morceau, vous devez sélectionner la piste voulue.

Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] pour que son témoin s'allume et appuyez sur n'importe quelle touche NUMBER [1] - [16] pour sélectionner la piste à éditer.



NOTE Le fait de sélectionner un autre morceau réinitialise la piste sélectionnée sur 1.

Song Scene (Scène de morceau)

Ces explications s'appliquent à l'étape 6 de la procédure de base à la page 179.

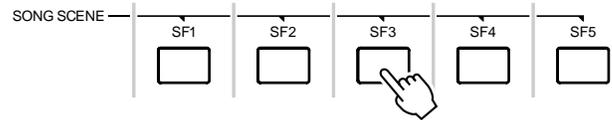
Il s'agit d'une fonction puissante qui vous permet d'enregistrer cinq « clichés » différents des paramètres importants relatifs au morceau, comme la transposition, le tempo, l'assourdissement de la piste et les commandes de base son/mixage (en fait, tous les réglages de paramètres contrôlables à l'aide des boutons et des curseurs).

NOTE Les réglages de la fonction Song Scene peuvent différer selon les morceaux.

● Enregistrement des réglages Song Scene

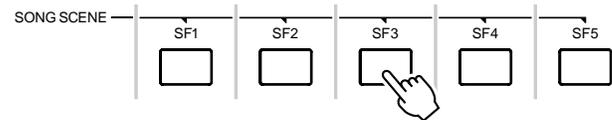


Après avoir effectué les réglages souhaités pour la scène du morceau, maintenez la touche [STORE] enfoncée tout en appuyant sur l'une des touches SONG SCENE [SF1] à [SF5].



● Rappel des réglages Song Scene

Appuyez sur l'une des touches [SF1] - [SF5] de manière à rappeler le réglage.



Cette fonction offre un avantage considérable, dans la mesure où elle vous permet d'exécuter instantanément et automatiquement des réglages de paramètres qui nécessitent normalement plusieurs pressions ou plusieurs opérations de contrôleur. Utilisez-la au cours de l'enregistrement ou de la reproduction pour modifier instantanément les réglages voulus.

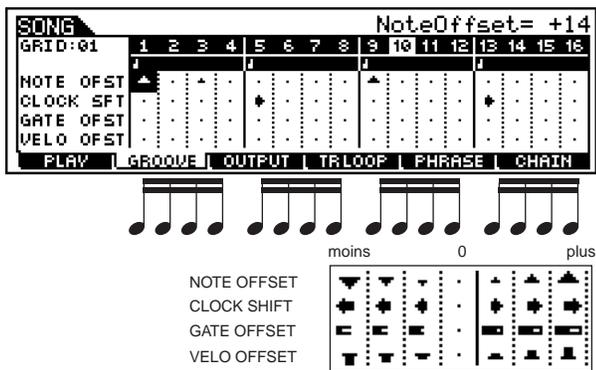
Edition de morceaux en mode Song Play

Ces explications s'appliquent à l'étape 5 de la procédure de base à la page 179.

Le mode Song Play permet d'effectuer diverses opérations d'édition générales sur le morceau sélectionné. Reportez-vous aux modes Song Edit et Song Mixing pour obtenir des informations plus précises et complètes sur les opérations d'édition.

● [F2] Song Play Groove

La fonction Grid Groove permet d'ajuster des aspects tels que la hauteur de ton, la détermination de temps, la longueur et la vélocité des notes d'une piste spécifiée par le biais d'une grille de doubles croches d'1 mesure de manière à créer des décalages (grooves) qui seraient impossibles à obtenir dans une programmation précise de type séquenceur. Elle affecte également la reproduction de morceau sans modifier les données des séquences.



• **NOTE OFFSET (Décalage de note)**

Elève ou abaisse d'un ou de plusieurs demi-tons la hauteur de ton de la ou des notes de la grille sélectionnée.

☐ Réglages 99 ~ +99

• **CLOCK SHIFT (Décalage d'horloge)**

Avance ou recule d'un clock la synchronisation de la ou des notes de la grille sélectionnée.

☐ Réglages 120 ~ +120

• **GATE OFFSET (Décalage de durée)**

Allonge ou raccourcit d'un clock la ou les notes de la grille sélectionnée.

☐ Réglages 120 ~ +120

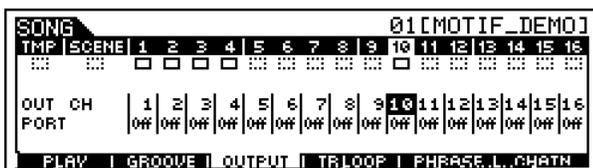
• **VELO OFFSET (Décalage de vitesse)**

Augmente ou réduit la vitesse de la ou des notes de la grille sélectionnée.

☐ Réglages 127 ~ +127

• **[F3] Song Play Output Channel (Canal de sortie)**

Cet écran vous permet de régler le canal de sortie MIDI pour chacune des seize pistes et de déterminer le port MIDI vers lequel les données de la piste seront envoyées.



• **OUT CH (Canal de sortie)**

Configure la transmission du canal vers la borne MIDI OUT. Les pistes réglées sur « Off » sont inaudibles.

☐ Réglages off, 01 ~ 16

NOTE En mode Song/Pattern, les données MIDI générées par le clavier, les boutons ou les molettes sont envoyées au générateur de sons ou aux périphériques MIDI externes par le biais du canal de sortie MIDI de la piste actuellement sélectionnée.

• **Port**

Détermine le port de transmission MIDI pour la piste correspondante. Ainsi, dans une configuration MIDI étendue, vous avez la possibilité d'envoyer des données à des générateurs de sons externes installés sur plusieurs ports MIDI. Sachez que ce paramètre ne peut être configuré que pour les pistes affectées à des parties plug-in 1 à 3 (pour les cartes à une partie) ou à des parties plug-in 17 à 32 (pour les

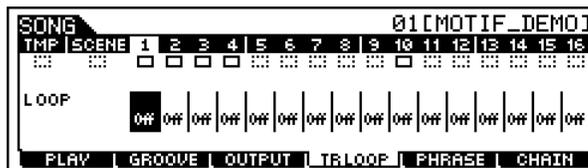
cartes à plusieurs parties). En outre, les pistes utilisant les parties du générateur de sons interne du MOTIF sont automatiquement réglées sur le port 1.

☐ Réglages off, 01 ~ 03

NOTE Les données du port ne peuvent être émises que par le biais de la borne USB, et non via la borne MIDI OUT, même si la piste correspondante est réglée sur un numéro de port spécifique.

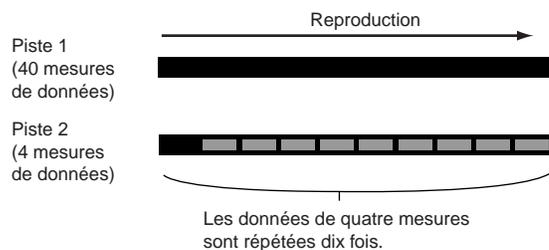
• **[F4] Song Play Track Loop (Boucle de piste)**

Cet écran vous permet de déterminer si les données de la piste sélectionnée sont reproduites en boucle. Cette fonction peut être utile pour répéter de petits motifs et des phrases musicales courtes tout au long du morceau.



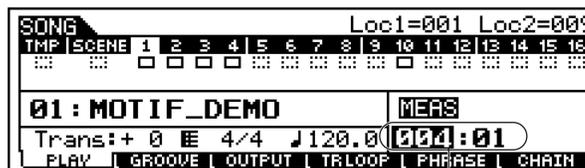
☐ Réglages on, off

Dans l'exemple ci-dessous, nous avons enregistré un morceau de 40 mesures ; la piste 1 est reproduite normalement sur les 40 mesures. La piste 2 a été mise en boucle, et se répètera jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche [■].



Une fois la fonction activée (sur « on »), vous pouvez spécifier la plage à reproduire en boucle. (Vous ne pourrez définir que le point final, le point de départ étant fixé au début du morceau.) Notez que la partie qui n'est pas réglée sur une boucle est effacée lorsque la fonction est réglée sur « on ».

1 Appuyez sur [F1] pour appeler l'écran Song Play. Changez la mesure en cours ; elle devient désormais la dernière mesure de la reproduction en boucle.



Dans cet exemple, réglage sur « 004. »

2 Appuyez sur [F4] pour appeler l'écran Track Loop et positionnez le curseur sur la piste souhaitée.

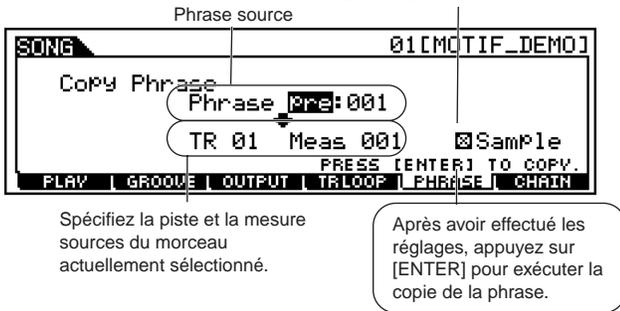
3 Réglez la fonction sur « on » en utilisant les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données. (L'écran vous demande confirmation.)

4 Appuyez sur la touche [INC/YES]. La boucle est réglée sur « on » et la partie qui en est exclue est effacée.

● **[F5] Song Play Copy Phrase (Copier la phrase)**

Il vous est également possible de copier les données de la piste du motif (phrase) sur une piste de morceau ou de copier la phrase prédéfinie qui n'est pas affectée à la piste de motif à l'aide de la fonction Patch (page 219).

Si des données d'échantillonnage sont incluses dans la phrase originale et que vous voulez copier toutes les données, assurez-vous de cocher cette case.



● **[F6] Song Play Chain Play/Edit (Reproduction/édition de chaîne)**

Cette fonction permet d'« enchaîner » des morceaux de manière à obtenir une reproduction séquentielle automatique. Elle est particulièrement utile lors de performances en live. En effet, l'accompagnement de vos morceaux est automatiquement reproduit, dans un style « jukebox », tandis que vous jouez dessus. Mettez en surbrillance le point souhaité dans la chaîne, puis utilisez les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données pour définir le numéro de morceau voulu ou le paramètre ci-dessous. Le MOTIF vous permet de créer un paramètre Song Chain (Chaîne de morceau).



Vous trouverez ici des explications sur des paramètres autres que le numéro de morceau.

- **skip (passer outre)**
Ignore le numéro de chaîne sélectionné et poursuit la lecture avec numéro suivant dans la chaîne.
- **stop**
Interrompt la reproduction de la chaîne de morceaux au numéro indiqué. Pour redémarrer la reproduction de la

chaîne de morceaux au numéro suivant, appuyez sur la touche [▶].

- **end**
Signale la fin des données de la chaîne de morceaux.

Mode Song Record (Enregistrement de morceau)

.....
Guide de démarrage rapide (page 110)

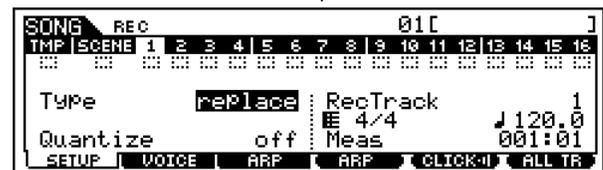
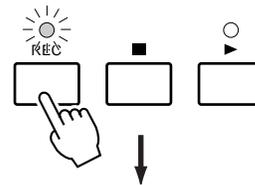
Dans ce mode, le séquenceur vous permet d'enregistrer votre performance au clavier en temps réel, sur chaque piste d'un morceau utilisateur.

NOTE Pour en savoir plus sur les méthodes d'enregistrement, reportez-vous à la page 53.

◆ Procédure de base

Structure de base (page 53)

- 1 En mode Song Play, sélectionnez le morceau utilisateur à enregistrer.
- 2 Si nécessaire, définissez une scène de morceau (page 115).
- 3 Appuyez sur la touche [REC] pour passer en mode Song Record. (Le témoin s'allume.) L'écran Song Record Setup (Configuration de l'enregistrement de morceau) présenté ci-dessous apparaît.



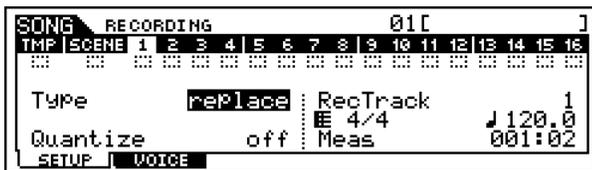
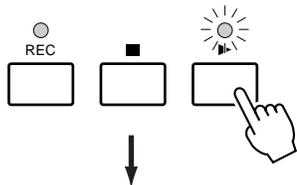
4 Réglez les paramètres de base pour l'enregistrement (type d'enregistrement, piste, tempo, etc.).

NOTE Veuillez noter que le type de mesure peut être réglé dans l'écran Song Play. Voir page 179.

5 Modifiez l'écran en appuyant sur les touches [F2] et [F3] et réglez divers paramètres d'enregistrement.

NOTE Votre performance au clavier et sur les contrôleurs (boutons, molette de variation de ton, molette de modulation, etc.) est alors enregistrée sur les pistes 1 à 16. La piste « TMP » est réservée à l'enregistrement des modifications de tempo, tandis que la piste Scene est réservée aux modifications des numéros Song Scene et des réglages Track Mute.

- 6** Appuyez sur la touche [▶] pour démarrer l'enregistrement.
- Si, à l'étape 4, vous avez sélectionné l'une des méthodes d'enregistrement en temps réel (n'importe quel paramètre autre que « step »), votre jeu au clavier et les mouvements de commandes sont automatiquement enregistrés.
 - Si, à l'étape 4, vous avez sélectionné le paramètre « step », vous devez alors composer votre morceau en entrant les notes une à une.



NOTE Événements MIDI : les périphériques MIDI externes connectés au MOTIF peuvent être enregistrés sur les pistes 1 à 16.

- 7** Une fois votre performance (enregistrement en temps réel) ou votre enregistrement pas à pas terminés, appuyez sur la touche [■] pour arrêter l'enregistrement.

- 8** Enregistrez autant de pistes supplémentaires que vous le souhaitez en répétant les étapes 3 à 7 selon vos besoins.

- 9** Appuyez sur la touche [▶] pour écouter votre nouvel enregistrement.

- 10** Sauvegardez les données enregistrées sur la carte mémoire ou sur l'équipement SCSI connecté au MOTIF.

ATTENTION

Les données enregistrées (modifiées) du morceau sont temporairement stockées dans la mémoire DRAM (page 64). Les informations contenues dans la mémoire DRAM sont effacées lorsque l'appareil est mis hors tension. Il est dès lors conseillé de toujours les stocker sur une carte mémoire ou sur un équipement SCSI externe avant de couper l'alimentation.

- Consultez les explications qui suivent pour obtenir des instructions détaillées sur les étapes 4 à 7.
- Pour obtenir des informations sur l'étape 10, reportez-vous à la section « Mode File », à la page 266.

NOTE Les explications qui suivent s'appliquent à l'enregistrement des données MIDI, c'est-à-dire à la création de pistes MIDI. Pour obtenir des instructions sur l'enregistrement de données audio (création de pistes d'échantillonnage), reportez-vous à la section « Mode Sampling », à la page 233.

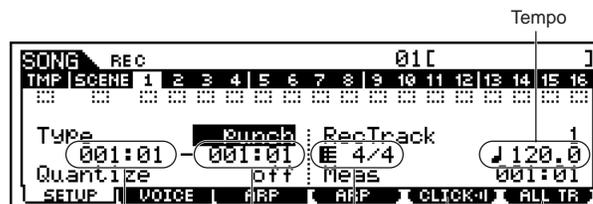
Configuration avant l'enregistrement

Ces explications s'appliquent aux étapes 4 et 5 de la procédure de base à la page 183.

[F1] Song Record Setup (Configuration)

Structure de base (page 51)

Lorsque le type d'enregistrement est réglé sur un paramètre autre que « step » :



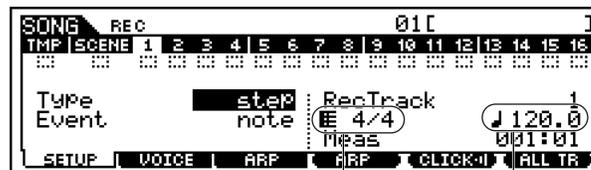
Mesure de début d'enregistrement : temps
 Mesure de fin d'enregistrement : temps
 Type de temps (réglé dans l'afficheur Song Play)

Cette fonction vous permet d'activer/désactiver le son de clic (métronome) pour l'enregistrement. (Appuyez sur la touche [F5].)

Cette fonction vous permet de basculer entre l'enregistrement d'une piste individuelle et l'enregistrement de toutes les pistes. (Appuyez sur la touche [F6].)

NOTE Les réglages « Punch-in mesure : beat » et « Punch-out mesure : beat » sont disponibles lorsque le type d'enregistrement est défini sur « Punch » (Insertion).

Lorsque le type d'enregistrement est réglé sur « step » :



Type de mesure (réglé dans l'afficheur Song Play)
 Tempo

Type

Détermine la méthode d'enregistrement.

□ Réglages :

RecTrack est réglé sur 1 ~ 16 :
 replace (remplacer), overdub (double), punch, step (pas)

RecTrack est réglé sur « Tempo » :
 replace, punch, step

RecTrack est réglé sur « scene » :
 replace, punch

RecTrack est réglé sur « multi » :
 replace, overdub, punch

NOTE Lorsque le réglage « punch » est sélectionné, les données « Punch-in mesure : beat » et « Punch-out mesure : beat » apparaissent à l'écran et doivent être configurées.

NOTE Lorsque le paramètre « step » est sélectionné, spécifiez le type d'événement à entrer.

• **Quantize (Quantification)**

Ce paramètre est disponible lorsque le type d'enregistrement est réglé sur un paramètre autre que « step ». La fonction Record quantize (Quantification de l'enregistrement) aligne la synchronisation des notes qui ne tombent pas exactement sur le temps au moment de l'enregistrement.

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

• **Event (Événement)**

Ce paramètre est disponible lorsque le type d'enregistrement est réglé sur « step » et vous permet de spécifier le type d'événement à entrer.

- Réglages : note, p.bend (variation de ton), CC#000 ~ #119 (changement de commande)

• **RecTrack (Enregistrer la piste)**

Détermine la piste à enregistrer. Appuyez sur la touche [F6] pour basculer entre l'enregistrement Single Track (Une seule piste) et l'enregistrement All Track (Toutes les pistes).

- Réglages : tempo, scene, 1 ~ 16, multi

• **Tempo**

Détermine le tempo du morceau.

- Réglages : 001.0 ~ 300.0

Enregistrement de morceaux

Ces explications s'appliquent aux étapes 6 et 7 de la procédure de base à la page 184 et page 184.

■ Enregistrement en temps réel

Reportez-vous au « Guide de démarrage rapide » à la page 110.

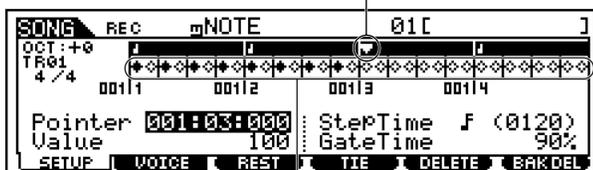
■ Enregistrement pas à pas

Lorsque vous appuyez sur la touche [▶] à l'étape 6 de la procédure de base (page 183), l'écran suivant apparaît et vous permet d'entrer les événements spécifiés un à un.

● **Saisie de l'événement de note**

Lorsque l'événement à entrer est réglé sur « note », vous pouvez entrer les événements de note un à un.

Pointeur indiquant la position de la note actuellement jouée.

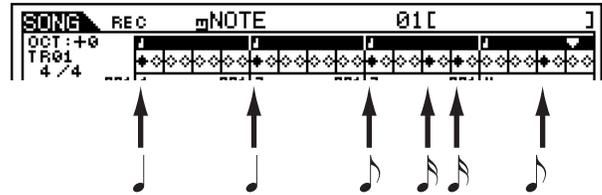


Graphique des temps

• **Beat Graph (Graphe des temps)**

Il s'agit de l'écran dans lequel les notes sont « insérées » au cours de l'enregistrement pas à pas. Lorsque la mesure est de 4/4, l'écran est divisé en quatre temps (une mesure). Chaque repère en forme de losange dans l'écran représente une triple croche (chaque noire est divisée en huit triple croches).

Par exemple, si vous entrez le motif rythmique « ♪♪♪♪♪♪♪♪ » suivant dans une mesure en 4/4, l'écran présenté ci-dessous apparaît.



• **Pointer (Pointeur)**

Détermine la position d'entrée des données. Le pointeur triangulaire situé au-dessus du graphe des temps indique la position d'entrée des données. Pour le déplacer vers la gauche ou vers la droite, utilisez les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données.

• **Value (Valeur)**

Lorsque l'événement à entrer est réglé sur « note », cette valeur spécifie la vitesse à laquelle la note est saisie.

- Réglages : 001 ~ 127
La valeur définie (1 à 127) correspond à la vitesse MIDI saisie.

de RND1 à RND4

Lorsque l'un des réglages aléatoires est sélectionné, la vitesse entrée sera également aléatoire.

• **StepTime (Durée de l'étape)**

« Longueur » de l'étape d'enregistrement en cours pour la prochaine note à entrer. Ce paramètre détermine la position sur laquelle le pointeur se déplace, une fois la note entrée.

- Réglages :

- 0001-0059 Triple croche ♪
- Triolet de double croches ♪♪♪
- Double croche ♪♪
- Triolet de croches ♪♪♪
- Croche ♪
- Triolet de noires ♪♪♪
- Noire ♪
- Demi note ♪
- Note entière ♪

• **GateTime**

Détermine la durée de chaque note dans le but de créer des liaisons, des staccatos, etc. Le terme « Gate time » fait référence à la durée réelle pendant laquelle la note est audible. Pour la même note, par exemple, une durée longue produira une liaison et une durée courte un effet de staccato. La durée est affichée sous forme d'un pourcentage du temps de l'étape. Un réglage de 50 % produit un son staccato, des valeurs comprises entre 80 % et 90 %, une longueur de note normale, et une valeur de 99 % générera une liaison.

- Réglages : 001 % ~ 200 %

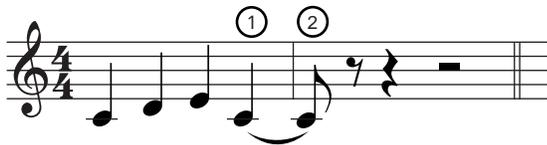
● **[F3] REST (Silence)**

Appuyez sur [F3] pour entrer un silence équivalant à la longueur de l'étape spécifiée. Le pointeur avancera à la position de saisie de données suivante. Les silences n'apparaissent pas à l'écran.

NOTE Les séquenceurs MIDI ne possèdent aucune donnée réelle permettant de représenter les silences. Lorsqu'un silence est saisi, le pointeur avance simplement à la position d'entrée des données suivante, ce qui génère effectivement un silence.

● [F4] TIE (Liaison)

Pour insérer une liaison, appuyez sur la touche [F4] ; la note qui précède est allongée de manière à couvrir la totalité de l'étape. Dans la phrase musicale suivante, par exemple, nous avons entré la note ① avec une étape équivalant à une noire. Si vous modifiez ensuite la durée de l'étape pour en faire une croche et que vous appuyez sur la touche [F4], vous entrez la note ②.



La fonction TIE permet également d'entrer des notes pointées. Pour produire une noire pointée, par exemple, réglez l'étape sur une croche, entrez une note, puis appuyez deux fois sur [F4].



● [F5] DELETE (Effacer)

Appuyez sur cette touche pour effacer les événements de note à l'endroit même où se trouve le curseur.

● [F6] BCK DEL (Supprimer précédent)

Déplace le pointeur d'une étape vers l'arrière et supprime toutes les notes situées sur cette position.

NOTE Vous pouvez ainsi effacer les notes entrées par erreur en appuyant sur [F6] immédiatement après leur entrée (avant de modifier la durée de l'étape).

● Saisie d'autres événements

Lorsque vous entrez des événements autres que des notes (comme des données de changement de commande), l'écran reste quasiment identique à celui des données des notes.



La fonction TIE n'est pas disponible pour les événements qui ne sont pas de notes.

Les descriptions suivantes concernent des événements autres que des notes.

● Value

Lorsque l'événement à entrer est réglé sur un paramètre autre que « note », ce réglage détermine la valeur de l'événement spécifié.

□ Réglages :

Lorsque l'événement est réglé sur « p.bend » :
- 8192 ~ + 8191

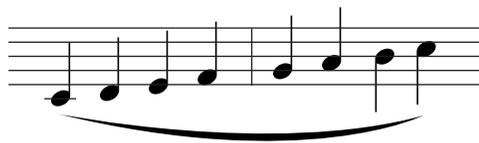
Lorsque l'événement est réglé sur « CC (Changement de commande), #001 ~ 119 » :
000 ~ 127

Lorsque l'événement est défini sur « tempo » (RecTrack est réglé sur « tempo ») :
001 ~ 300

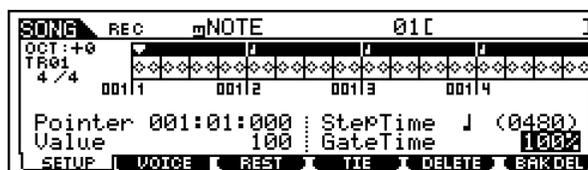
◆ Exemples d'enregistrement pas à pas

Ces explications s'appliquent aux étapes 6 et 7 de la procédure de base à la page 184 et page 184.

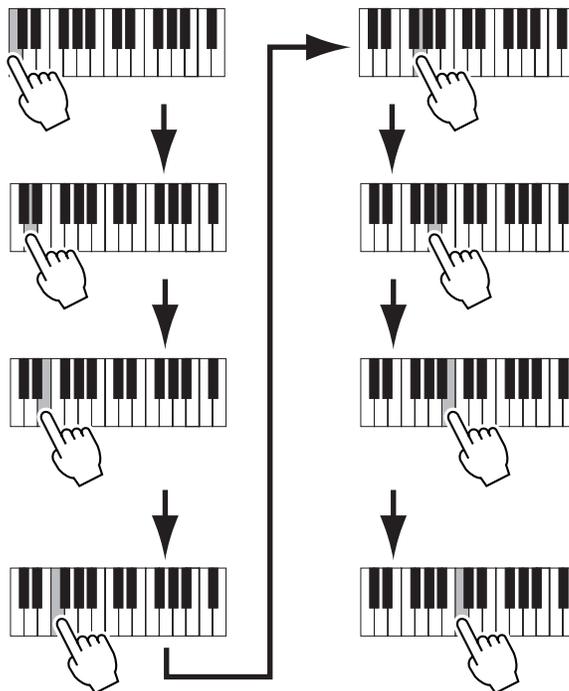
Vous trouverez ici des détails sur l'enregistrement des notes pas à pas, au moyen de trois exemples spécifiques.



1 Réglez les paramètres tel qu'illustré ci-dessous. Nous allons maintenant régler le paramètre Step Time sur J (480) afin d'entrer des noires, et la durée (GateTime) sur 100 % afin de jouer les notes en legato.

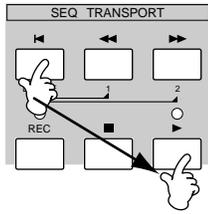


2 Jouez les touches C, D, E, F, G, A, B et C dans l'ordre.



Lorsque vous appuyez sur une touche et que vous la relâchez, le pointeur avance d'une étape et la note jouée est enregistrée.

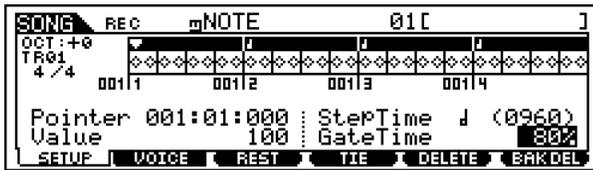
3 Positionnez le pointeur en haut (au début) du morceau et appuyez sur la touche [▶] pour écouter la note que vous venez d'enregistrer aux étapes 1 et 2.



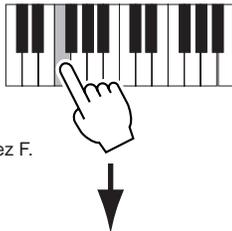
● Exemple 2 (utilisation de la fonction TIE)



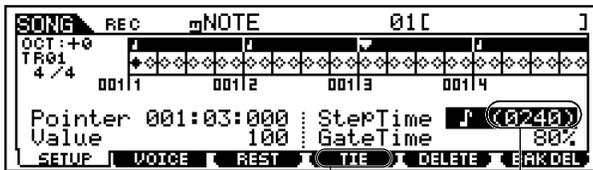
1 Réglez les paramètres tel qu'illustré ci-dessous. La première note étant une blanche, réglez le paramètre StepTime sur \downarrow (960) et la durée sur 80 %, afin que les notes ne soient pas jouées en legato.



2 Entrez la première note (F).

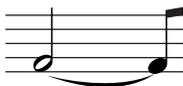


(1) Enfoncez et relâchez F.



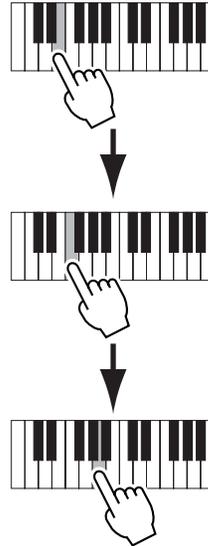
(2) Modifiez la valeur en 240, puisque la note suivante est une croche.

(3) Appuyez sur la touche [F4] pour lier les deux notes F (demi note et croche).

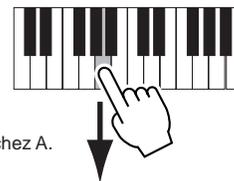


3 Entrez les croches suivantes.

Conservez tels quels les paramètres de l'écran pour les autres notes de la mesure et appuyez/relâchez chaque touche une à une, tel qu'illustré ci-dessous.

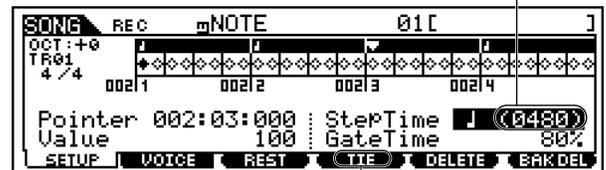


4 Suivez les instructions ci-dessous pour entrer la blanche pointée suivante.



(2) Enfoncez et relâchez A.

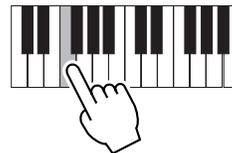
(1) Changez-la en 480.



(3) Appuyez deux fois sur [F4] pour étirer la noire en demi note pointée.



5 Entrez la dernière noire en appuyant sur F, puis en relâchant la touche.



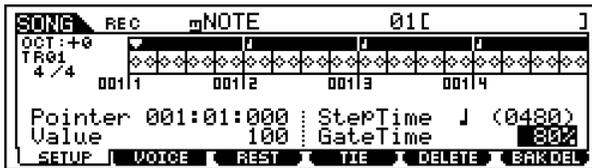
6 Positionnez le pointeur en haut (au début) du morceau et appuyez sur la touche [▶] pour écouter la note que vous venez d'enregistrer aux étapes 1 à 5.

● **Exemple 3 (utilisation de la fonction REST)**

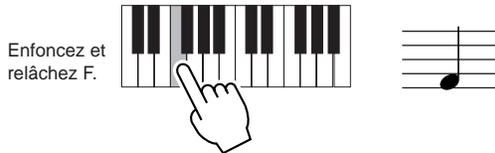


1 Réglez les paramètres tel qu'illustré ci-dessous.

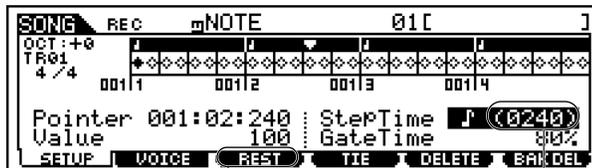
Réglez le paramètre StepTime sur ↓ (480) et la durée sur 80%.



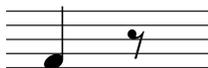
2 Entrez la première note (F).



3 Entrez le quart de soupir suivant en suivant les instructions ci-dessous.



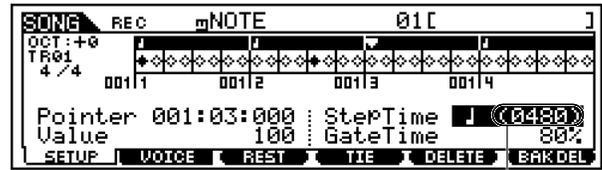
(2) Saisissez une pause de croche en appuyant sur la touche [F3]. (1) Modifiez cette valeur en 240, puisque la valeur de la pause correspond à une croche.



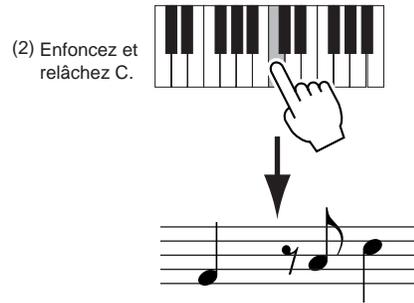
4 Entrez la croche suivante (A).



5 Entrez la noire suivante (C) en suivant les instructions ci-dessous.



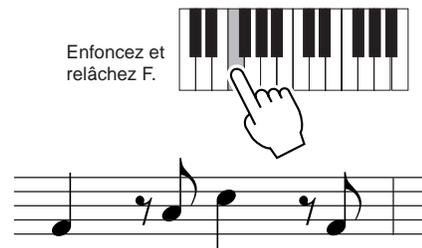
(1) Modifiez cette valeur en 480, puisque la note suivante est une noire.



6 Entrez le quart de soupir suivant en procédant comme à l'étape 3.



7 Entrez la dernière croche (F).



8 Positionnez le pointeur en haut (au début) du morceau et appuyez sur la touche [▶] pour écouter la note que vous venez d'enregistrer aux étapes 1 à 7.

● **[F2] Song Record Voice**

Cet écran vous permet de régler les paramètres de voix pour la piste sélectionnée. Ces réglages affectent les parties du générateur de sons dont les canaux de réception MIDI correspondent au canal de transmission MIDI de la piste du morceau.



• Voice

Détermine la voix de la piste sélectionnée. Les touches BANK, GROUP, NUMBER et la fonction Category Search vous permettent de sélectionner une voix (page 124). Vous pouvez également sélectionner une voix échantillon (page 58).

• Volume

Détermine le volume du son de la piste sélectionnée.

Réglages 0 à 127

• Pan

Détermine la position de panoramique stéréo de la piste sélectionnée.

Réglages L63 (gauche) ~ C (centre) ~ R63 (droite)

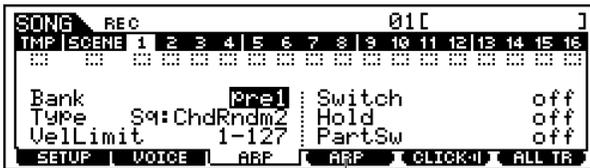
• InsEF (Sélecteur de partie pour effet d'insertion)

Détermine si l'effet Insertion (page 39) est activé pour la piste sélectionnée.

Réglages on, off

● [F3]Song Record Arpeggio

Cet écran vous permet de régler les paramètres liés aux arpegges pour la piste sélectionnée.



Détermine si les données de reproduction des arpegges sont enregistrées sur la piste ou non. (Appuyez sur la touche [F4].)

• Bank

Détermine la banque d'arpegges à choisir. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 55.

Réglages pre1, pre2, user

• Type

Détermine le type d'arpegge. Le préfixe en deux lettres désigne la catégorie générale d'arpegges. (page 55).

• Velocity Limit (Limite de vélocité)

Détermine la vélocité minimale et maximale dans la plage de vélocité des arpegges. Au cours de l'enregistrement, il vous permet de contrôler le moment où l'arpegge est audible, en fonction de la force de votre jeu.

Réglages 1 ~ 127

• Switch

Détermine si la reproduction des arpegges est activée ou non. Vous pouvez également activer ou désactiver cette fonction à partir du panneau avant, à l'aide de la touche [ARPEGGIO ON/OFF].

Réglages on, off

• Hold

Détermine si la reproduction des arpegges est « maintenue » ou non. Lorsque ce paramètre est activé, les arpegges se répètent automatiquement, même si les touches sont relâchées, et ce, jusqu'à l'entrée de nouvelles données de notes.

Réglages sync-off, off, on

• PartSwitch (Sélecteur de partie)

Détermine si la reproduction des arpegges est activée pour la partie du générateur de sons (page 55) qui correspond à la piste enregistrée.

Réglages off, on

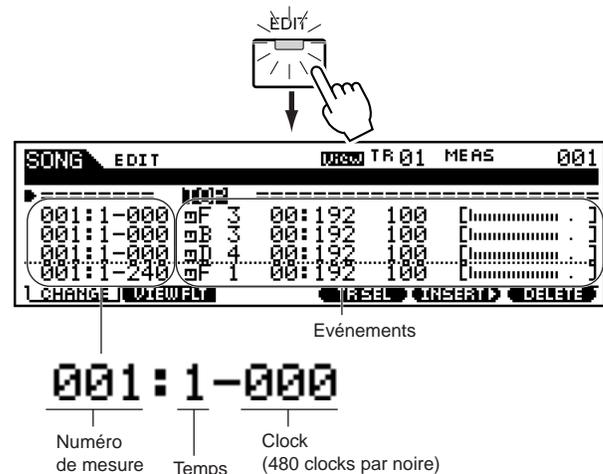
Mode Song Edit (Edition de morceau)

Ce mode vous offre des commandes complètes et précises qui vous permettent de modifier les événements MIDI de pistes de morceau individuels. Les événements MIDI constituent des messages (note on/off, note number, program change number, etc.) constitutifs des données d'une piste enregistrée.

◆ Procédure de base

Opération de base (page 70)

- 1 En mode Song Play, sélectionnez le morceau utilisateur à éditer.
- 2 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Song Edit. (Le témoin s'allume.) La liste des événements du morceau apparaît, comme indiqué ci-dessous.



- 3 Modifiez, insérez ou supprimez les événements MIDI selon vos besoins. Si l'écran vous paraît trop encombré, il vous est alors possible de n'afficher que certains types d'événements à l'aide du menu View Filter (Affichage du filtre). Appuyez simplement sur la touche [F2] et sélectionnez les types d'événements à afficher.

- 4 Une fois l'édition terminée, appuyez sur la touche [SONG] pour revenir au mode Song Play.

- 5 Appuyez sur la touche [▶] pour écouter vos nouvelles données.

- 6 Editez autant de pistes que vous le souhaitez en répétant les étapes 2 à 5 selon vos besoins.

- 7 Une fois l'édition terminée, sauvegardez les données de votre morceau sur la carte mémoire ou sur l'équipement SCSI connecté au MOTIF en mode File.

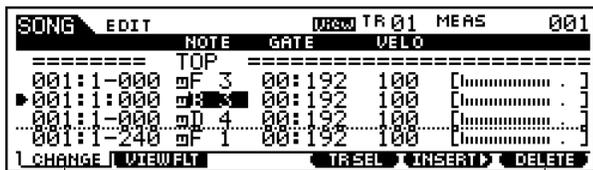
- Consultez les explications qui suivent pour obtenir des instructions détaillées sur l'étape 3.
- Pour plus de détails sur l'étape 7, reportez-vous au « Mode File », à la page 266.

Edition, insertion et suppression d'événements

Ces explications s'appliquent à l'étape 3 de la procédure de base à la page 189.

Edition et suppression d'événements existants

Pour modifier des données de la liste des événements, utilisez les touches de curseur vers le haut/bas pour mettre en surbrillance l'événement à modifier, puis les touches de gauche/droite pour mettre en surbrillance le type de données ou le paramètre à éditer. Effectuez ensuite les changements de valeur voulus en utilisant les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données. L'événement édité clignote à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] pour insérer les données modifiées (l'événement cesse de clignoter). Si vous souhaitez annuler une modification en cours, mettez simplement un nouvel événement en surbrillance, sans pour autant appuyer sur la touche [ENTER]. Appuyez ensuite sur la touche [F6] pour effacer l'événement situé à la position actuelle.

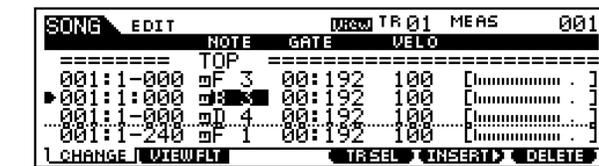


Vous pouvez également déplacer l'événement sélectionné vers une autre localisation en définissant des valeurs différentes pour la mesure, le temps et l'horloge.

Appuyez sur la touche [F6] pour supprimer l'événement de sa localisation actuelle.

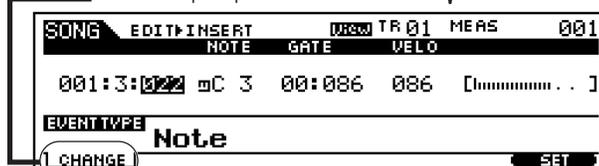
Insertion de nouveaux événements

Pour insérer un événement, utilisez les touches de curseur vers le haut/bas de manière à mettre un événement en surbrillance au point souhaité dans la piste (mesure, temps, horloge), c'est-à-dire celui où sera inséré le nouvel événement. Passez ensuite aux étapes suivantes.

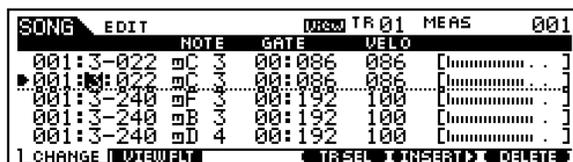


Appuyez sur la touche [F1] pour annuler l'opération et revenir à l'afficheur principal Event List.

Appuyez sur la touche [F5].



Appuyez sur la touche [ENTER] pour insérer réellement l'événement.



Evénements MIDI pouvant être insérés (édités)

Ces explications s'appliquent aux événements MIDI qui peuvent être insérés (édités) à l'étape 3 de la procédure de base à la page 189.

Les écrans suivants sont rappelés en appuyant sur la touche [F5] à l'étape 3 de la procédure de base à la page 189.

Note

Le type de données le plus commun et le plus important sont les notes individuelles d'un morceau.



Nom de note Durée Vitesse

Note name (Nom de note)

Détermine le nom de la note ou la hauteur de ton spécifique de la note sur le clavier.

- Réglages C-2 ~ G8

Gate time (temps : clock)

Détermine la longueur d'une note, en termes de temps et de clocks.

- Réglages 00:001 ~ 999:479

NOTE Sur le MOTIF, un clock correspond à 1/480ème d'une noire.

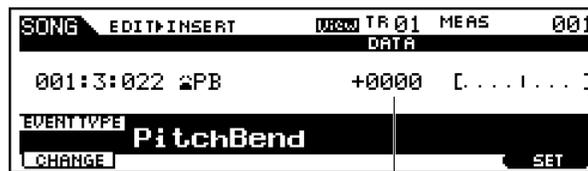
Velocity

Détermine la force avec laquelle la note sélectionnée est entendue.

- Réglages 1 ~ 127

Pitch Bend

Evénements qui définissent des changements continus en termes de hauteur de ton ; ils sont générés par une manipulation de la molette de variation du ton.



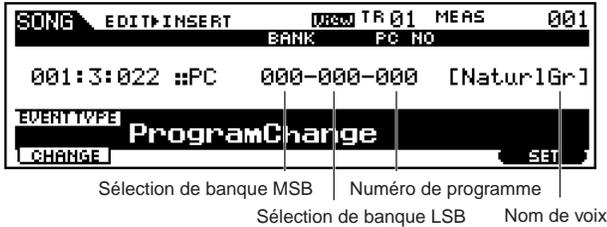
Données

Data

- Réglages -8192 ~ +8191

■ Program Change (Changement de programme)

Ces événements déterminent la voix sélectionnée pour les données de note. Gardez à l'esprit que les événements Program Change peuvent être insérés à n'importe quel endroit d'une piste de morceau, ce qui vous permet de modifier les voix au beau milieu d'un morceau.



• Bank Select MSB, LSB

Détermine la banque de voix.

- Réglages *** ~ 127

NOTE Les sélections de banques MSB et LSB font en fait partie du jeu de messages de changement de commandes (voir ci-dessous). Toutefois, étant donné qu'elles s'appliquent spécifiquement à la sélection de voix, elles sont regroupées et décrites ci-après.

• Program number (Numéro de programme)

Détermine la voix spécifique (à partir de la banque sélectionnée par MSB ou LSB ci-dessus).

- Réglages 001 ~ 128

NOTE Pour obtenir une liste complète des banques de voix disponibles ainsi que de leurs numéros, reportez-vous à la liste des voix incluse dans la brochure séparée Liste des données.

■ Control Change

Ces événements contrôlent le son et certaines caractéristiques de réponse de la voix ; ils sont généralement générés/enregistrés par le déplacement d'une commande (molette de modulation, bouton, curseur ou commande au pied).



• Control number (Numéro de commande)

Détermine le numéro de changement de commande (voir le tableau ci-dessous).

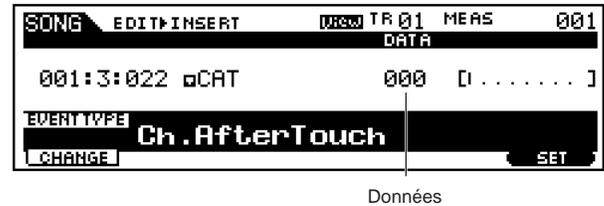
- Réglages 000 ~ 127

N° de commande	Fonction
001	Molette de modulation
005	Temps de portamento
007	Volume
010	Pan (position stéréo)
011	Expression
064	Sustain (Maintien 1)
065	Activation/désactivation du portamento
066	Activation/désactivation de la pédale de sustain
067	Activation/désactivation de la pédale douce
071	Contenu harmonique (contrôle la résonance du filtre)
074	Brillance (contrôle la fréquence de coupure du filtre)
084	Numéro de la note source du portamento
120	Tous les sons désactivés

NOTE Pour plus de détails sur l'utilisation des numéros de changement de commande (ceux qui précèdent compris), reportez-vous à la brochure séparée Liste des données.

■ CAT (Modifications ultérieures du canal)

Cet événement est généré lorsqu'une pression est appliquée à une touche après que la note est jouée.



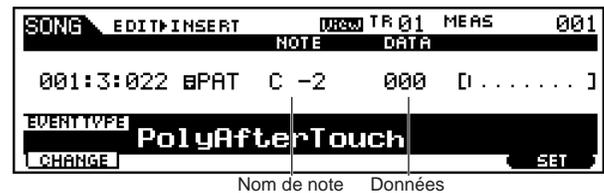
• Data

Représente la quantité de pression appliquée à la touche.

- Réglages 000 ~ 127

■ PAT (Modifications ultérieures polyphoniques)

Cet événement est généré lorsqu'une pression est appliquée à une touche après que la note est jouée. A la différence de l'événement Channel Aftertouch ci-dessus, celui-ci est enregistré et appliqué indépendamment pour chaque touche enfoncée.



• Note name

Détermine la touche à laquelle la modification ultérieure est appliquée.

- Réglages C -2 ~ G8

• Data

Représente la quantité de pression appliquée à la touche.

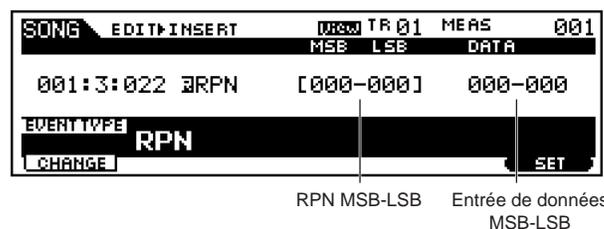
- Réglages 000 ~ 127

■ RPN (Numéro de paramètre enregistré)

Cet événement modifie les valeurs des paramètres de chaque partie du générateur de sons.

Il est utilisé pour définir des réglages des parties tels que Pitch Bend Sensitivity ou Tuning.

Pour obtenir la liste complète des numéros RPN disponibles et des commandes correspondantes, reportez-vous au Format des données MIDI repris dans la brochure séparée.



• **RPN MSB-LSB**

☐ Réglages 000 ~ 127

• **Data Entry MSB-LSB (Entrée de données MSB-LSB)**

☐ Réglages 000 ~ 127

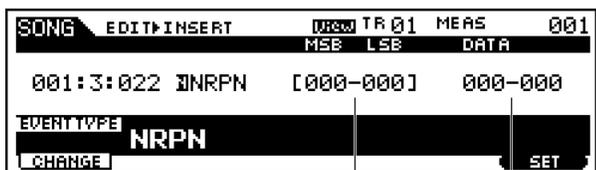
NOTE En général, trois types de données sont envoyés pour les changements de commandes : RPN MSB (101), RPN LSB (100) et Data Entry MSB (6). Dans le MOTIF, les données Data Entry LSB (38) s'ajoutent à cela et le groupe d'événements du changement de commandes qui en résulte est considéré comme un seul élément dans cet écran. Pour obtenir la liste complète des numéros RPN et NRPN disponibles et des commandes correspondantes, reportez-vous au Format des données MIDI repris dans la brochure séparée.

■ **NRPN (Numéro de paramètre non enregistré)**

Cet événement modifie les valeurs des paramètres de chaque partie du générateur de sons.

Il est utilisé pour modifier les sons par le biais du périphérique MIDI, ce qui vous permet de changer les réglages du filtre ou de l'EG ou encore d'ajuster la hauteur de ton ou le niveau de chaque instrument d'une voix de batterie.

Pour obtenir la liste complète des numéros NRPN disponibles et des commandes correspondantes, reportez-vous au Format des données MIDI repris dans la brochure séparée.



RPN MSB-LSB Entrée de données MSB-LSB

• **NRPN MSB-LSB**

☐ Réglages 000 ~ 127

• **Data Entry MSB-LSB**

☐ Réglages 000 ~ 127

NOTE Normalement, trois types de données sont envoyés pour les changements de commandes : NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) et Data Entry MSB (6). Dans le MOTIF, ce groupe d'événements de changements de commandes est considéré comme un seul élément dans cet écran. Pour obtenir la liste complète des numéros RPN et NRPN disponibles et des commandes correspondantes, reportez-vous au Format des données MIDI repris dans la brochure séparée.

■ **System Exclusive (Données exclusives au système)**

Type de message MIDI utilisé pour l'échange de données exclusives à un modèle spécifique ou à un type d'appareil.

Contrairement à d'autres événements MIDI, ceux-ci diffèrent en fonction du fabricant/de l'appareil et sont incompatibles entre les différents appareils.



Données

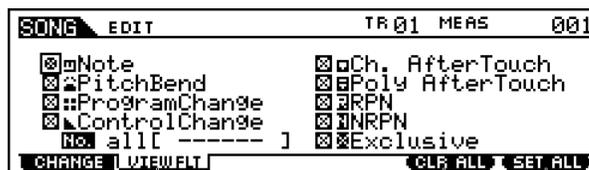
• **Data**

☐ Réglages 00 ~ 7F, F7 (les données doivent être entrées au format hexadécimal)

■ **Event View Filter (Filtre d'affichage des événements)**

Ces explications s'appliquent à l'étape 3 de la procédure de base à la page 193.

Le menu « Event View Filter » du MOTIF vous permet de sélectionner les types d'événements qui apparaissent dans l'écran Event List. Si vous souhaitez ne modifier que les événements de notes, par exemple, cochez la case en regard de « Note » comme indiqué ci-dessous, afin que seuls ces événements apparaissent dans l'écran Event List.



Lorsque la case Control Change est cochée, vous pouvez spécifier le numéro de changement de commande souhaité.

Appuyez sur la touche [F5] pour supprimer toutes les coches en même temps.

Appuyez sur la touche [F6] pour cocher toutes les cases.

Mode Song Job (Tâche de morceau)

Le mode Song Job contient un jeu complet d'outils et de fonctions d'édition que vous pouvez utiliser pour modifier le son du morceau. Il inclut également une série d'opérations très utiles, telles que la copie ou l'effacement de données. La plupart de ces opérations peuvent être réalisées soit sur la totalité d'une piste, soit sur une plage spécifique de mesures de cette même piste.

◆ Procédure de base

- 1 En mode Song Play, sélectionnez un morceau sur lequel effectuer la tâche.
- 2 Appuyez sur la touche [JOB] (tâche) pour passer en mode Song Job.
- 3 Sélectionnez le menu Job souhaité en appuyant sur la touche appropriée, [F2] - [F6].
- 4 Utilisez les touches CURSOR pour atteindre la tâche souhaitée.
- 5 Appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran Job sélectionné.
- 6 Sélectionnez les paramètres Job appropriés.
- 7 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
- 8 Appuyez sur la touche [INC/YES] afin d'exécuter la tâche. Une fois la tâche terminée, le message « Completed » apparaît et l'écran initial réapparaît.

NOTE Appuyez sur la touche [DEC/NO] pour annuler la tâche.
- 9 Pour annuler les modifications apportées au cours des étapes précédentes, appuyez sur la touche [F1] et utilisez la fonction Undo.

10 Appuyez sur la touche [SONG] pour quitter le mode Song Job et revenir au mode Song Play.

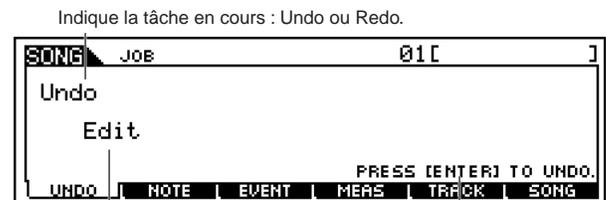
- Consultez les explications qui suivent pour obtenir des instructions détaillées sur les étapes 3 à 9.

[F1] Undo/Redo (Annuler/Restaurer)

Ces explications s'appliquent à l'étape 9 de la procédure de base (voir ci-dessus).

La fonction Undo Job annule les modifications apportées dans la dernière session patch, session d'enregistrement, session de modification ou tâche, pour restaurer les valeurs précédentes des données. Ainsi, vous pouvez récupérer les données perdues par inadvertance.

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



Indique quelle opération est affectée par la tâche d'annulation ou de restauration.

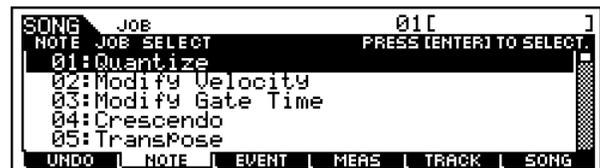
Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération d'annulation/restauration.

! ATTENTION

La fonction Undo/Redo ne fonctionne pas avec les opérations d'échantillonnage de voix.

[F2] Note data Job (Tâche des données de note)

Appuyez sur la touche [F2] à l'étape 3 de la procédure de base (voir ci-dessus) de manière à ce que la liste Note data Job apparaisse à l'écran. Faites défiler le curseur jusqu'à la tâche souhaitée et appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran de la tâche sélectionnée.

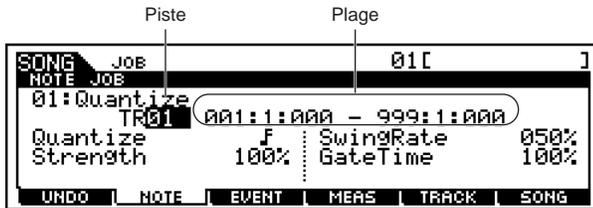


Ces explications s'appliquent à l'étape 6 de la procédure de base (voir ci-dessus).

- NOTE** Avant d'exécuter la tâche Note data, vérifiez que vous avez bien spécifié la piste (01 ~ 16, all) et la plage (mesure : temps : clock) auxquelles s'applique la tâche.

● [F2]-01 **Quantize**

La quantification est le processus de réglage de la synchronisation des événements de note, en rapprochant ceux-ci du temps exact le plus proche. Vous pouvez utiliser cette fonction par exemple pour améliorer la synchronisation d'une performance enregistrée en temps réel.



● **Quantize Value (Valeur de quantification)**

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

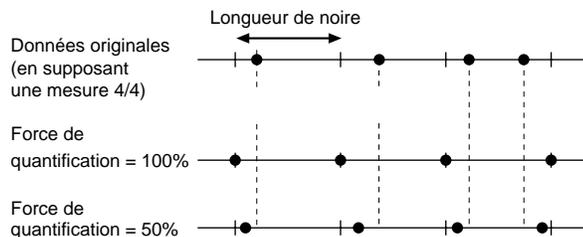
- ☐ Réglages

- Triple croche
- Triolet de double croches
- Double croche
- Triolet de croches
- Croche
- Triolet de noires
- Noire
- Double croche + triolet de double croches
- Croche + triolet de croches

● **Strength (Force)**

Définit la « force » avec laquelle les événements de notes seront tirés vers les temps de quantification les plus proches. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte alors qu'un réglage de 0 % se traduit par une absence de quantification.

- ☐ Réglages 000 % ~ 100 %



● **SwingRate (Valeur de swing)**

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

Lorsque la mesure est 4/4, par exemple, et que la valeur de quantification est représentée par la noire, les 2ème et 4ème temps de la mesure sont retardés.

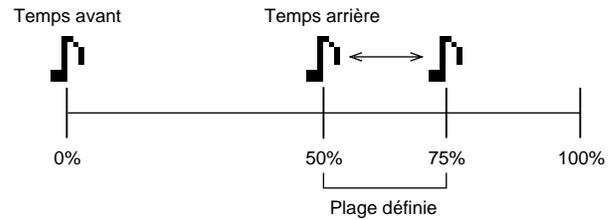
Lorsque la valeur de quantification est celle du triolet, la dernière note de chaque triolet est retardée.

Lorsque la valeur de quantification est de ou de , le retard s'appliquera aux temps ou pairs.

- ☐ Réglages Voir ci-dessous.

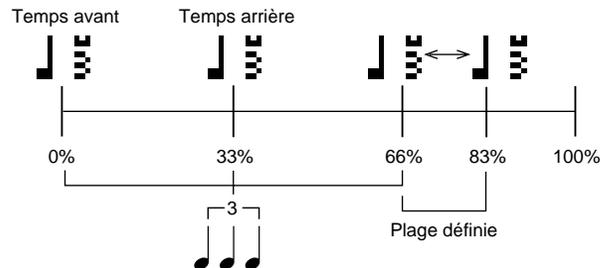
Lorsque la valeur de quantification est , , :
50% ~ 75%

Un réglage de 100 % équivaut à deux fois la longueur de la valeur de quantification spécifiée. Un réglage de 50 % produit une synchronisation exacte, sans aucune sensation de swing. Les réglages supérieurs à 51 % augmentent l'effet de swing, 75 % équivalant à un retard d'une note pointée.



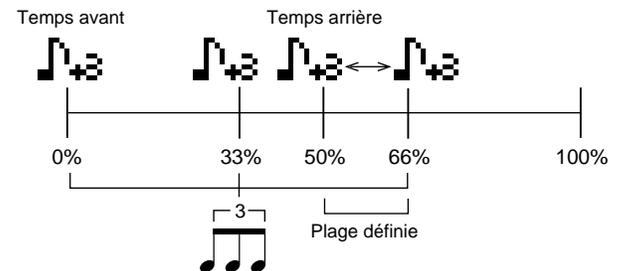
Lorsque la valeur de quantification est , , :
66% ~ 83%

Un réglage de 100 % équivaut à trois fois la longueur de la valeur de quantification spécifiée. Un réglage de 66 % produit une synchronisation exacte, sans aucune sensation de swing. Les réglages supérieurs à 67 % augmentent l'effet de swing, 83 % équivalant à un retard d'un sextuplet.



Lorsque la valeur de quantification est , :
50% ~ 66%

Un réglage de 100 % équivaut à deux fois la longueur d'une note d ou d. Un réglage de 50 % produit une synchronisation exacte, sans aucune sensation de swing. Les réglages supérieurs à 51 % augmentent l'effet de swing, 66 % équivalant à un retard d'un triolet.



NOTE Lorsqu'une valeur de swing différente de 100 % entraîne le positionnement des notes après d'autres notes dépourvues de swing, ces dernières sont retardées d'autant.

● **GateTime**

Détermine la durée (pendant laquelle une note est audible) des notes sur les rappels de temps pairs et ce, de manière à augmenter la sensation de swing.

Lorsque la valeur de quantification est celle d'un triolet, la durée de la dernière note de chaque triolet est ajustée.

Lorsque la valeur de quantification est ou , c'est la durée des temps ou pairs qui sera ajustée.

Un réglage de 100 % permet de conserver la durée d'origine. Lorsqu'une durée ajustée est inférieure à 1, le MOTIF règle sa valeur sur 1.

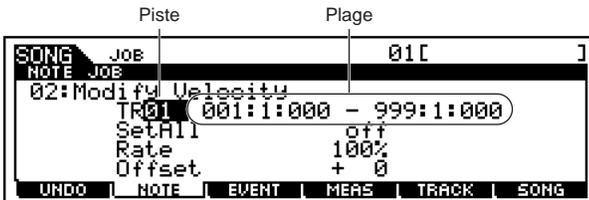
- ☐ Réglages 000 % ~ 200 %

● [F2]-02 **Modify Velocity (Modifier la vitesse)**

Cette tâche modifie la vitesse de la plage de notes définie, ce qui vous permet d'accentuer ou de couper le volume de ces notes, de manière sélective. Les changements de vitesse sont calculés comme suit :

Vitesse ajustée
 = (vitesse initiale x Rate) + Offset.

Si le résultat est égal ou inférieur à 0, la valeur est réglée sur 1. Si le résultat est supérieur à 127, elle est réglée sur 127.



● **Set All (Régler toutes les notes)**

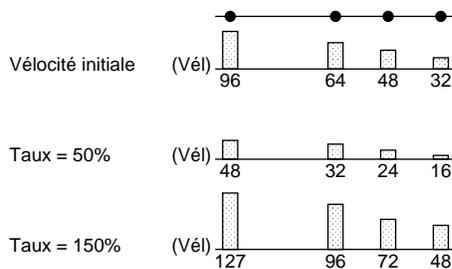
Définit les vitesses de toutes les notes cibles sur une même valeur fixe (de 1 à 127). Lorsqu'il est défini sur « OFF », le paramètre Set All est sans effet. Lorsqu'ils sont réglés sur une valeur autre que « OFF », les paramètres Rate et Offset ne sont pas disponibles et apparaissent sous la forme « *** » à l'écran.

☐ Réglages OFF(0), 001 ~ 127

● **Rate**

Détermine le pourcentage de variation des notes cibles, à partir de leur vitesse d'origine. Les réglages inférieurs à 100 % réduisent la vitesse et ceux supérieurs l'augmentent proportionnellement. Lorsque le paramètre Set All n'est pas réglé sur « OFF », il apparaît sous la forme « *** » et ne peut être modifié.

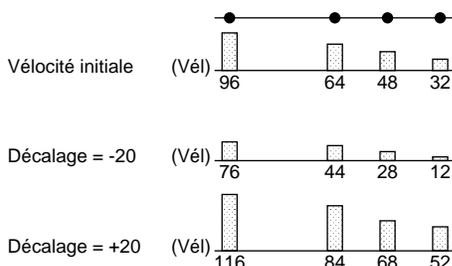
☐ Réglages 000 % ~ 200 %, ***



● **Offset**

Ajoute une valeur fixe à la vitesse ajustée par rapport au paramètre Rate. Un réglage de 0 est sans effet. Les réglages inférieurs à 0 réduisent la vitesse et ceux supérieurs l'augmentent. Lorsque le paramètre Set All n'est pas réglé sur « OFF », il apparaît sous la forme « *** » et ne peut être modifié.

☐ Réglages -127 ~ +127, ***

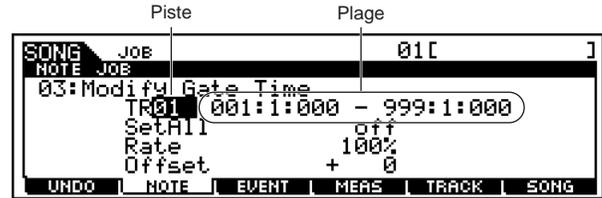


● [F2]-03 **Modify Gate Time (Modifier la durée)**

Cette tâche altère les durées de la plage de notes spécifiée. Les modifications sont calculées comme suit :

Durée ajustée
 = (durée d'origine x Rate) + Offset.

Si le résultat est égal ou inférieur à 0, la valeur est réglée sur 1.



● **Set All**

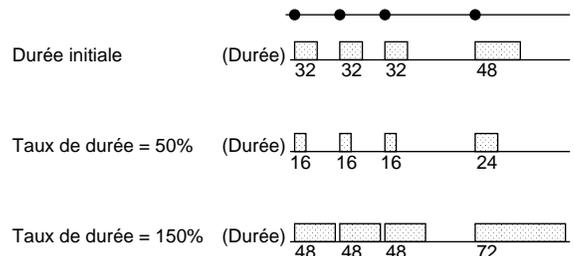
Attribue la même valeur fixe à la durée de toutes les notes cibles. Lorsqu'il est défini sur « OFF », le paramètre Set All est sans effet. Lorsqu'ils sont réglés sur une valeur autre que « OFF », les paramètres Rate et Offset ne sont pas disponibles et apparaissent sous la forme « *** » à l'écran.

☐ Réglages Off (0), 0001 ~ 9999

● **Rate**

Détermine le pourcentage de variation de la durée des notes cibles. Les réglages inférieurs à 100 % raccourcissent les notes et ceux supérieurs les allongent proportionnellement. Lorsque le paramètre Set All n'est pas réglé sur « OFF », il apparaît sous la forme « *** » et ne peut être modifié.

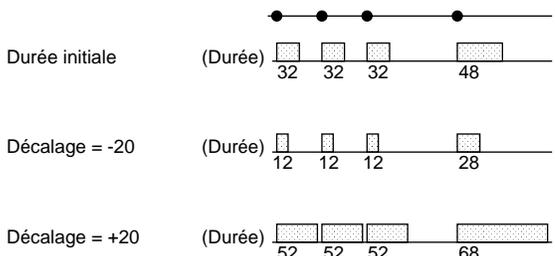
☐ Réglages 000 % ~ 200 %, ***



● **Offset**

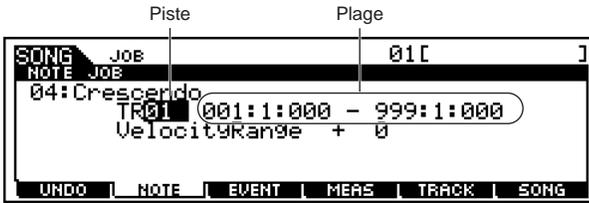
Ajoute une valeur fixe aux valeurs de durée ajustées sur le paramètre Rate. Un réglage de 0 ne produit aucun changement. Les réglages inférieurs à 0 réduisent la durée et ceux supérieurs l'allongent. Lorsque le paramètre Set All n'est pas réglé sur « OFF », il apparaît sous la forme « *** » et ne peut être modifié.

☐ Réglages -9999 ~ +9999, ***



● [F2]-04 **Crescendo**

Cette tâche vous permet de créer un crescendo ou un decrescendo sur la plage de notes spécifiée. (Le crescendo consiste en une augmentation progressive du volume, contrairement au decrescendo qui est une baisse progressive.)



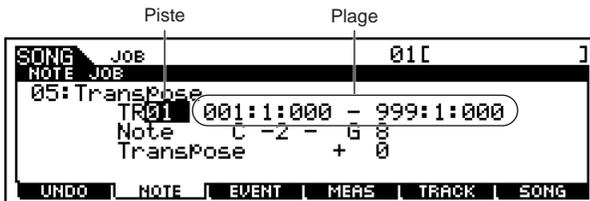
● **Velocity Range (Plage de vélocité)**

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

□ Réglages -127 ~ +127

● [F2]-05 **Transpose (Transposition)**

La transposition vous permet de modifier la touche ou la hauteur de ton des notes dans la plage spécifiée.



● **Note**

Détermine la plage de hauteurs de ton de la note à laquelle est appliquée la tâche. Vous pouvez définir ce paramètre en appuyant sur la touche désirée tout en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée.

□ Réglages C-2 ~ G8

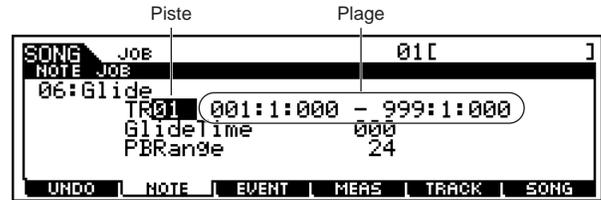
● **Transpose**

Transpose les notes dans la plage spécifiée (par demi-tons). Un réglage de +12 effectue une transposition à l'octave supérieure, alors qu'un réglage de -12 effectue une transposition à l'octave inférieure. Un réglage de 0 est sans effet.

□ Réglages -127 ~ +127

● [F2]-06 **Glide (Glissement)**

La tâche Glide remplace toutes les notes qui suivent la première note de la plage spécifiée par des données de hauteur de ton, ce qui produit de légers glissements de note en note. C'est idéal pour produire des glissements de type guitare ou des effets de liaison de notes.



● **GlideTime (Temps de glissement)**

Détermine la longueur du glissement. Des valeurs supérieures produisent un glissement plus long entre les notes.

□ Réglages 000 ~ 100

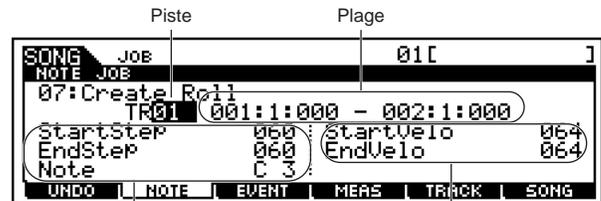
● **PB Range (Plage de variation de ton)**

Détermine la plage maximale de variation de ton appliquée par le glissement (par demi-tons).

□ Réglages 01 ~ 24

● [F2]-07 **Create Roll (Créer un roulement)**

Cette tâche crée une série de notes répétées (à la manière d'un roulement de tambour) dans la plage spécifiée à l'aide de changements continus, spécifiés en termes de pas de clock et de vélocité. C'est idéal pour créer des roulements de staccato rapides et des effets saccadés spéciaux.



Etape de roulement

Vélocité de roulement

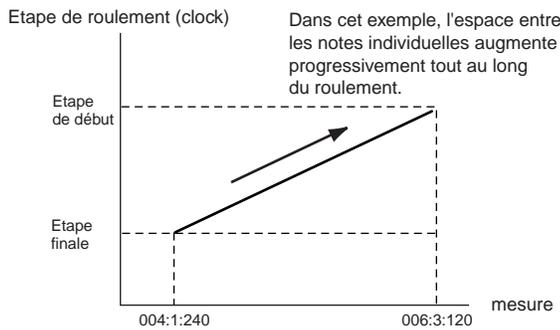
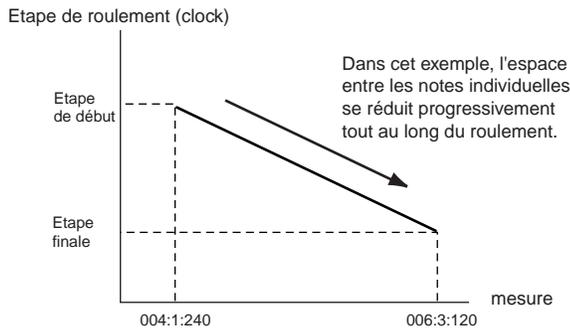
● **Roll Step (Etape du roulement)**

Détermine la durée de l'étape (le nombre de clocks) entre chaque note du roulement. Les valeurs de clock de début et de fin peuvent toutes deux être spécifiées, ce qui facilite ainsi la création de roulements où la taille de l'étape varie de note en note.

□ Réglages Start Step (Début d'étape) 001 ~ 999
End Step (Fin d'étape) 001 ~ 999

● [F2]-08 Sort Chord (Trier les accords)

Cette tâche trie les événements d'accord (notes simultanées) en fonction de la hauteur de ton. Le tri affecte l'ordre des notes dans l'écran Event List (page 190) mais pas leur synchronisation. Lorsqu'il est utilisé pour pré-traiter des accords avant d'utiliser la tâche Chord Separate (décrite plus loin), le paramètre Chord Sort peut être utilisé pour simuler le « frappé » ou le son gratté des guitares et instruments de ce type.

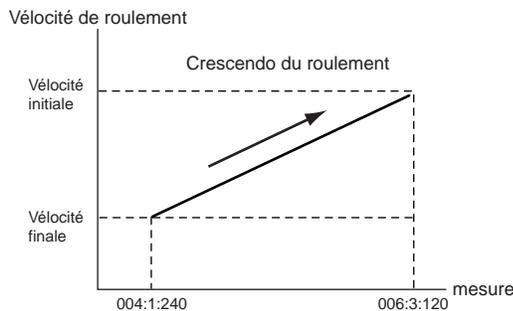
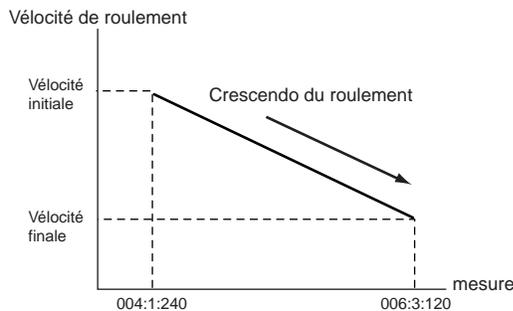


● Roll Velocity (Vélocité du roulement)

Détermine la vélocité des notes du roulement. Les valeurs de vélocité de début et de fin peuvent toutes deux être spécifiées, ce qui facilite ainsi la création de roulements où la vélocité augmente ou diminue.

Cela vous permet de créer des roulements dont le volume augmente ou diminue graduellement (crescendo/decrescendo), technique souvent utilisée dans la dance music.

- Réglages Start Velo 001 ~ 127
End Velo 001 ~ 127



● Note

Détermine la note spécifique (ou l'instrument dans les voix de batterie) de l'effet de roulement.

- Réglages C -2 ~ G8

NOTE Vous pouvez également régler le paramètre Note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée. Reportez-vous à la section « Principes d'utilisation » à la page 75.

● Type

Détermine la méthode de tri des données de la note d'accord.

- Réglages up, down, up&down, down&up

up

Les notes sont triées par ordre croissant.

down

Les notes sont triées par ordre décroissant.

up&down

Les notes d'accord sur les temps bas sont triées par ordre ascendant et celles sur les temps haut par ordre descendant, en fonction du paramètre Grid, décrit ci-dessous.

down&up

Les notes d'accord sur les temps bas sont triées par ordre descendant et les notes d'accord sur les temps haut par ordre ascendant.

● Grid

Détermine le type de note qui servira de base à la tâche Chord Sort.

- Réglages

- Triple croche **F**
- Triolet de double croches **F3**
- Double croche **F2**
- Triolet de croches **F13**
- Croche **F1**
- Triolet de noires **J3**
- Noire **J**
- Double croche + triolet de double croches **F23**
- Croche + triolet de croches **F13**

● **[F2]-09 Separate Chord (Séparer les accords)**

Cette tâche sépare légèrement les notes des accords dans la plage spécifiée, en insérant un nombre spécifié de clocks entre chaque note. Utilisez cette tâche après la tâche Chord Sort décrite précédemment, pour créer des effets pleins et déliés de type guitare.



● **Clock**

Détermine le nombre de cycles de clock insérés entre les notes adjacentes de l'accord.

□ Réglages 000 ~ 999

NOTE Notez qu'il y a 480 cycles de clock par noire.

NOTE Il est en outre impossible de séparer des accords de manière à ce qu'ils traversent la limite ou l'accord de la mesure suivante.

[F3] Event Job (Tâche événement)

Appuyez sur la touche [F3] à l'étape 3 de la procédure de base à la page 193 pour faire apparaître la liste Event Job à l'écran. Faites défiler le curseur jusqu'à la tâche souhaitée et appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran de la tâche sélectionnée.



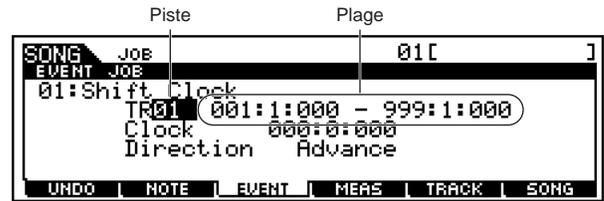
Ces explications s'appliquent à l'étape 6 de la procédure de base, à la page 193.

NOTE Avant d'exécuter la tâche Event Job, vérifiez que vous avez bien spécifié la piste et la plage (mesure : temps : clock) auxquelles s'applique la tâche. N'oubliez pas que la piste à spécifier varie en fonction de la tâche.

● **[F3]-01 Shift Clock (Changer le clock)**

Cette tâche déplace tous les événements de données dans la plage spécifiée vers l'avant ou vers l'arrière, en fonction du nombre de clocks spécifié.

Ainsi, vous pouvez changer la sensation rythmique d'une piste de batterie ou d'une piste de basse en les faisant subtilement varier de manière synchrone par rapport aux autres pistes et ce, de manière à créer un sentiment de précipitation ou de retard.



● **Clock**

Détermine le retard ou l'avance des données en mesures, temps et clocks.

□ Réglages 000:0:000 ~ 999:16:479

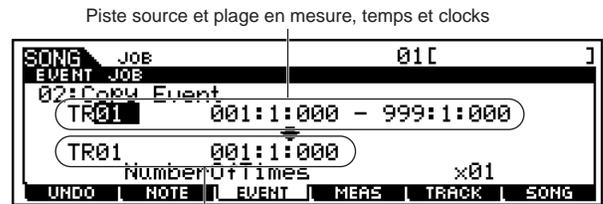
● **Direction**

Détermine la direction dans laquelle les données sont déplacées. ADVANCE déplace les données vers le début de la séquence, alors que DELAY les déplace vers la fin de la séquence.

□ Réglages Advance, Delay

● **[F3]-02 Copy Event (Copier l'événement)**

Cette tâche copie la totalité des données d'une plage source spécifiée sur une position cible définie.



Piste de destination et plage en mesure, temps et clocks

● **Source track and range (Piste et plage source), Destination track and range (Piste et plage cible)**

□ Réglages
Track 01 ~ 16, tmp (tempo), scn (scène), all
Range 001:1:000 ~ 999:16:479

● **NumberOfTimes (Nombre de fois)**

Détermine le nombre de copies des données.

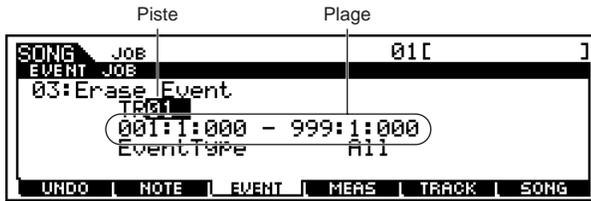
□ Réglages 01 ~ 99

! ATTENTION

Lorsque la tâche Copy Event est exécutée, toutes les données existant déjà à la position cible sont écrasées.

● **[F3]-03 Erase Event (Effacer l'événement)**

Cette tâche efface tous les événements spécifiés dans la plage sélectionnée, en produisant un segment de silence.



● **Event Type**

Détermine le type d'événement à effacer.
Le paramètre ALL efface tous les événements.
Chaque numéro de changement de commande peut être spécifié au cours de l'effacement des événements de changement de commande.

- ❑ Réglages
Lorsque le paramètre TR est défini sur 01 ~ 16 :
Note (Evénements de note), PC (Changement de programme), PB (Variation de hauteur de ton), CC : 000-127, all (changement de commande, numéro de changement de commande), CAT (modification ultérieure des canaux), PAT (modification ultérieure polyphonique), EXC (données exclusives), All (tous les événements)

Lorsque le paramètre TR est réglé sur « tmp » :
tmp (tempo)

Lorsque le paramètre TR est réglé sur « scn » (Scène) :
Scene Memory (informations de changement de scène), Track Mute (informations de changement des réglages d'assourdissement de piste)

NOTE Gardez à l'esprit que l'application de cette tâche à une piste contenant des voix échantillon efface les événements qui déclenchent les échantillons, mais n'efface pas les échantillons eux-mêmes.

● **[F3]-04 Extract Event (Extraire l'événement)**

Cette tâche déplace toutes les instances des données provenant d'un événement spécifié dans la plage sélectionnée d'une piste vers la même plage dans une piste différente.

Ainsi, vous avez la possibilité d'extraire toutes les instances d'une certaine note d'une piste, puis de les envoyer vers une nouvelle piste afin qu'elles y soient modifiées séparément.



● **Piste et plage dont les données sont extraites**

- ❑ Réglages Track 01 ~ 16
Range 001:1:000 ~ 999:16:479

● **Event Type**

Sélectionne le type d'événement à extraire.
La note spécifique et les numéros de changements de commandes peuvent aussi être spécifiés selon vos besoins.

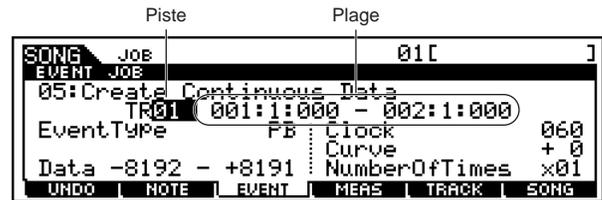
- ❑ Réglages Note (Note : numéro de note), PC, PB, CC : 000-127, all (changement de commande, numéro de changement de commande), CAT, PAT, EXC

● **Destination track**

- ❑ Réglages 01 ~ 16

● **[F3]-05 Create Continuous Data (Créer des données en continu)**

Cette tâche crée des données de variation continue ou de changement de commandes sur la plage spécifiée.



● **Event Type**

Détermine le type d'événement à créer.

- ❑ Réglages PB, CC : 000-127, all (changement de commande, numéro de changement de commande), CAT, EXC, tmp

● **Data Range**

Détermine les limites inférieure et supérieure de la plage de données à créer. La valeur de gauche représente la limite inférieure et la valeur de droite la limite supérieure.

- ❑ Réglages Lorsque le paramètre Event Type est réglé sur PB : -8192 ~ +8191
Lorsque le paramètre Event Type est réglé sur tmp : 1.0 ~ 300.0
Lorsque le paramètre Event Type est réglé sur autre : 0 ~ 127

● **Clock**

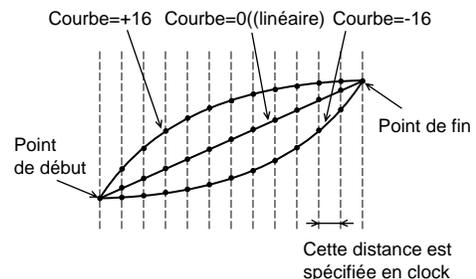
Détermine le nombre de clocks à insérer entre chaque événement créé.

- ❑ Réglages 001 ~ 999

● **Curve**

Détermine la « courbe » des données continues.
Reportez-vous au graphique ci-dessous pour voir des formes de courbes approximatives.

- ❑ Réglages -16 ~ +16



• **Number Of Times**

Détermine le nombre de fois où la création de données est répétée.

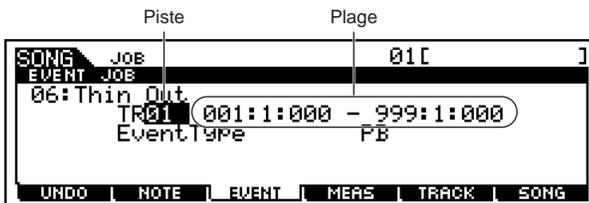
Par exemple, si les données sont créées dans la plage M001:1:000 ~ M003:1:000 et que ce paramètre est réglé sur 03, ces mêmes données seront créées à M003:1:000 ~ M005:1:000 et à M005:1:000 ~ M007:1:000.

Cette tâche vous permet d'insérer des variations de volume en continu ou des variations de coupure du filtre de manière à créer des effets de trémolo ou de wow.

- ❑ Réglages 01 ~ 99

● **[F3]-06 Thin Out (Réduire)**

Cette tâche réduit le type spécifié de données en continu dans la plage sélectionnée, vous permettant ainsi de libérer de la mémoire pour d'autres données ou pour un autre enregistrement.



• **Event Type**

Détermine le type d'événement à réduire.

- ❑ Réglages PB, CC : 000-127, all (changement de commande, numéro de changement de commande), CAT, PAT

NOTE La tâche Thin Out ne fonctionne pas sur les données en continu affichant un intervalle de clock supérieur à 60 clocks par événement.

● **[F3]-07 Modify Control Data (Modifier les données de commande)**

Cette tâche vous permet de modifier les valeurs d'un type spécifié de données de changement de commandes (variation, changement de commandes, modifications ultérieures, etc.) dans la plage sélectionnée.

Les modifications de données sont calculées comme suit :

Valeur modifiée

$$= (\text{valeur d'origine} \times \text{Rate}) + \text{Offset.}$$

La valeur modifiée ne peut excéder les limites minimum/maximum du paramètre. Tout résultat inférieur au minimum est réglé sur le minimum ; tout résultat supérieur au maximum est réglé sur le maximum.



• **Event Type**

Détermine le type d'événement à modifier.

- ❑ Réglages PB, CC : 000-127, all (changement de commande, numéro de changement de commande), CAT, PAT, tmp

• **Set All**

Définit tous les événements cibles sur la même valeur fixe. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », le paramètre Set All est sans effet. Lorsqu'ils sont réglés sur une valeur autre que « OFF », les paramètres Rate et Offset ne sont pas disponibles et apparaissent sous la forme « *** » à l'écran.

- ❑ Réglages OFF, 000 ~ 127 (-8192 ~ +8191 pour la variation de hauteur, 0.1 ~ 300.0 pour le tempo)

• **Rate**

Détermine le pourcentage de variation des événements cibles, à partir de leurs valeurs d'origine.

Lorsque le paramètre Set All n'est pas réglé « OFF », il apparaît sous la forme « *** » et ne peut être modifié.

- ❑ Réglages 000% ~ 200%, ***

• **Offset**

Ajoute une valeur fixe aux valeurs d'événement ajustées au paramètre Rate.

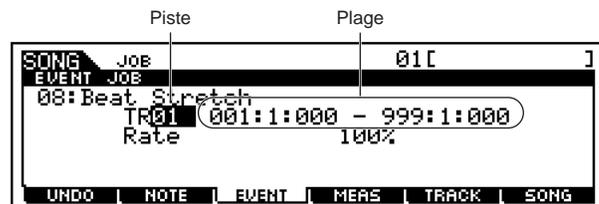
Lorsque le paramètre Set All n'est pas réglé sur « OFF », il apparaît sous la forme « *** » et ne peut être modifié.

- ❑ Réglages -127 ~ 127, *** (-8192 ~ +8191 pour la variation de hauteur, ***)

● **[F3]-08 Beat Stretch (Extension de temps)**

Cette tâche prolonge ou comprime le temps sur la plage sélectionnée.

Gardez à l'esprit que cette opération affecte la détermination du temps de l'événement, les durées d'étape des notes ainsi que les durées des notes.



• **Rate**

Détermine le prolongement ou la compression de temps, sous forme de pourcentage.

Les réglages supérieurs à 100 % génèrent une expansion et ceux inférieurs une compression.

- ❑ Réglages 025% ~ 400%

NOTE Seules les données MIDI sont affectées par cette tâche. Les voix échantillons ne sont ni prolongées, ni compressées. Toutefois, pour des échantillons enregistrés à l'aide de la fonction SLICE + SEQ, la tâche Beat Stretch étend ou comprime la détermination de temps des données de note, des durées d'étape ainsi que des longueurs qui contrôlent la lecture des échantillons découpés. La voix échantillon elle-même n'est pas affectée.

[F4] Measure Job (Tâche de mesure)

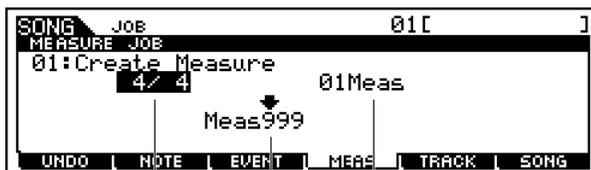
Appuyez sur la touche [F4] à l'étape 3 de la procédure de base à la page 193 pour faire apparaître la liste Measure Job à l'écran. Faites défiler le curseur jusqu'à la tâche souhaitée et appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran de la tâche sélectionnée.



Ces explications s'appliquent à l'étape 6 de la procédure de base, à la page 193.

● [F4]-01 Create Measure (Créer une mesure)

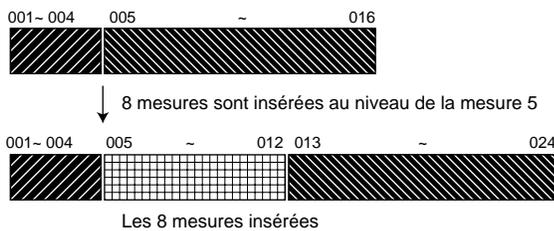
Cette tâche crée des mesures vides à la position spécifiée dans toutes les pistes.



(Type de) mesures à insérer Nombre de mesures à insérer

Point d'insertion (numéro de la mesure)

Données originales



• Types de mesures à insérer

Déterminez la mesure ou le temps à créer. Utilisez ce paramètre au moment de créer un morceau comprenant des changements de mesure.

☐ Réglages 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

• Insertion point (numéro de mesure)

Déterminez le point d'insertion (numéro de mesure) où seront insérées les mesures vides nouvellement créées.

☐ Réglages 001 ~ 999

• Nombre de mesures à insérer

Déterminez le nombre de mesures vides à créer et à insérer.

☐ Réglages 01 ~ 99

NOTE Lorsque des mesures vides sont insérées, les données de mesure et de temps qui suivent le point d'insertion avancent d'autant.

NOTE Lorsque le point d'insertion se trouve après la dernière mesure qui contient des données, seules les données de temps sont définies, sans qu'aucune mesure ne soit insérée.

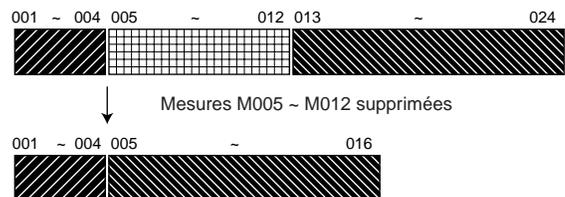
● [F4]-02 Delete Measure (Supprimer la mesure)

Cette tâche supprime les mesures spécifiées. Les données de mesure et de temps qui suivent les mesures supprimées reculent d'autant.



Plage à supprimer

Données originales



• Delete Range (Supprimer la plage)

☐ Réglages 001 ~ 999

NOTE Gardez à l'esprit que l'application de cette tâche à une plage de mesures contenant des voix échantillons efface les événements qui déclenchent les échantillons, mais n'efface pas les échantillons eux-mêmes.

[F5] Track Job (Tâche de plage)

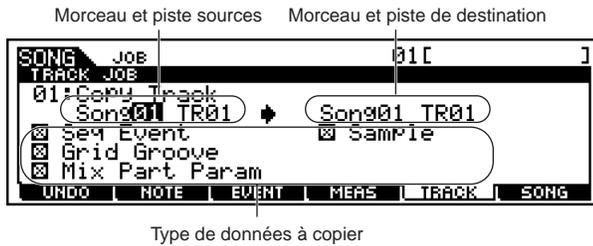
Appuyez sur la touche [F5] à l'étape 3 de la procédure de base à la page 193 pour faire apparaître la liste Track Job à l'écran. Faites défiler le curseur jusqu'à la tâche souhaitée et appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran de la tâche sélectionnée.



Ces explications s'appliquent à l'étape 6 de la procédure de base, à la page 193.

● [F5]-01 **Copy Track (Copier la piste)**

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



● **Source Song and Track**

- ☐ Réglages Song 01 ~ 64
Track 01 ~ 16

● **Destination Song and Track**

- ☐ Réglages Song 01 ~ 64
Track 01 ~ 16

● **Type de données à copier**

- Détermine le ou les types de données à copier. Sélectionnez le type souhaité en cochant la case adaptée.
- ☐ Réglages Seq Event (tous les événements de la piste), Grid Groove (pour la piste sélectionnée), Mix Part Param (tous les paramètres de la partie mixage), Sample (tous les échantillons utilisés par la piste)

! ATTENTION

L'opération de copie écrase toute donnée présente sur la piste cible.

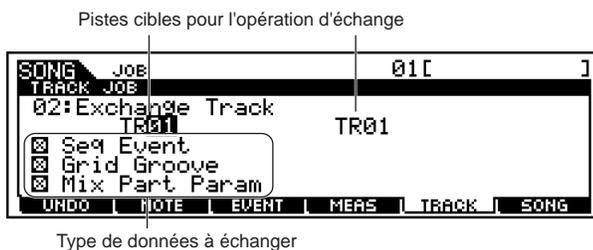
! ATTENTION

La fonction Undo/Redo ne peut pas être utilisée pour annuler ou restaurer une opération de copie de voix échantillon.

NOTE Lorsque la mémoire disponible dans le morceau cible est insuffisante pour les données de voix échantillon, un message d'alerte apparaît à l'écran et les données de voix échantillon ne sont pas copiées. Dans ce cas, utilisez la fonction « Delete » de la section Sample Job 02 pour supprimer les échantillons qui ne sont pas utilisés, puis effectuez une nouvelle tentative.

● [F5]-02 **Exchange Track (Echanger la piste)**

Cette tâche échange le type de données spécifié entre deux pistes déterminées du morceau en cours.



● **Plages cibles pour l'opération d'échange**

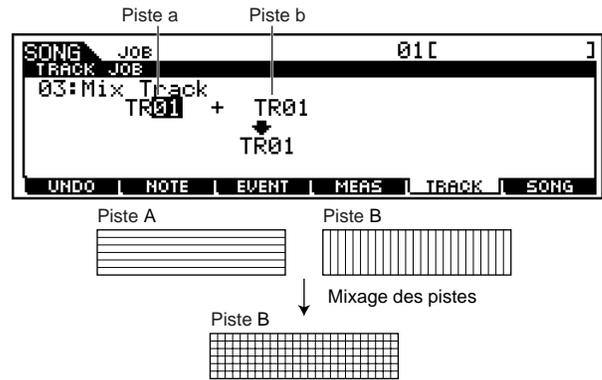
- ☐ Réglages 01 ~ 16

● **Type de données à copier**

- Détermine le ou les types de données à échanger. Sélectionnez le type souhaité en cochant la case adaptée.
- ☐ Réglages Seq Event, Grid Groove (pour la piste sélectionnée), Mix Part Param (tous les paramètres de la partie de mixage)

● [F5]-03 **Mix Track (Mixer la piste)**

Cette tâche mixe toutes les données de deux pistes sélectionnées (« A » et « B ») et place le résultat dans la piste B. Utilisez-la pour libérer les données de la piste A et pouvoir ainsi y enregistrer de nouvelles données.



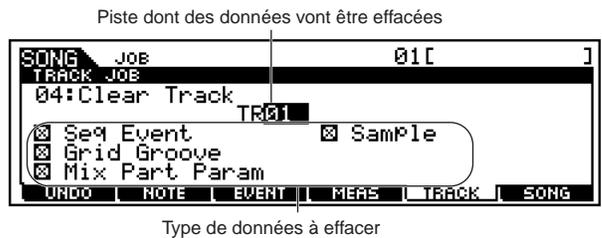
● **Pistes cibles pour l'opération de mixage**

- ☐ Réglages 01 ~ 16

NOTE Gardez à l'esprit que l'application de cette tâche aux pistes contenant des voix échantillons ne mixe pas les voix échantillons.

● [F5]-04 **Clear Track (Effacer la piste)**

Cette tâche efface toutes les données du type spécifié de la piste sélectionnée ou de toutes les pistes.



● **Piste à partir de laquelle les données seront effacées**

- ☐ Réglages 01 ~ 16, tmp, scn, all

● **Type de données à effacer**

- Détermine le ou les types de données à effacer. Sélectionnez le type souhaité en cochant la case appropriée.
- ☐ Réglages Seq Event (tous les événements de la piste), Grid Groove (pour la piste sélectionnée), Mix Part Param (tous les paramètres de la partie de mixage), Sample (tous les échantillons utilisés par la piste)

! ATTENTION

La fonction Undo/Redo ne peut pas être utilisée pour annuler ou restaurer une opération Clear sur des pistes qui contiennent des données d'échantillonnage.

● [F5]-05 Normalize Play Effect (Normaliser l'effet de reproduction)

Cette tâche réécrit les données dans la piste sélectionnée de manière à ce qu'elle incorpore les réglages Grid Groove actuels.



• TR (Piste)

Détermine la piste de morceau à laquelle la tâche est appliquée.

- Réglages 01 ~ 16, all

● [F5]-06 Divide Drum Track (Diviser piste de batterie)

Sépare les événements de note dans une performance de batterie attribuée à une piste spécifique ; les notes correspondant à différents instruments de batterie sont ensuite placées dans des pistes séparées (pistes 1 à 8).

Vous utiliserez les fonctions Quantize (page 194) et Shift Clock (page 198) de manière à ajuster de façon indépendante la synchronisation des différentes parties de batterie dans le rythme, à resserrer la synchronisation et à créer un son plus naturel.



• TR (Piste)

Détermine la piste de morceau à laquelle la tâche est appliquée.

- Réglages 01 ~ 16

NOTE Pour que cette tâche puisse être utilisée, les pistes 1 à 8 doivent être vides. Dans le cas contraire, un message d'erreur apparaît. Utilisez alors la fonction Clear Track Job (page 202) pour supprimer les pistes 1 à 8, puis effectuez une nouvelle tentative.

● [F5]-07 Put Phrase To ARP (Mettre la phrase en arpèges)

Structure de base (page 56)

Cette tâche copie les données dans les mesures spécifiées d'une piste, de manière à créer des arpèges. N'oubliez pas que les arpèges peuvent être composés de données provenant de quatre pistes séparées ; cependant, la tâche doit être réalisée séparément sur chaque piste, une à une.

Piste de morceau source et plage



Numéro de l'arpège de destination et sa piste

• Piste et plage du morceau source

- Réglages Track 01 ~ 16
Range 000 ~ 999

• Numéro de l'arpège cible et sa piste

Ce paramètre vous permet aussi de nommer un arpège cible. Reportez-vous à la section « Fonctionnement de base » à la page 75 pour obtenir de plus amples détails sur la fonction d'attribution de nom.

- Réglages Track 1 ~ 4

• Fixed Note Mode (Mode de note fixe)

Lorsque cette case est cochée, le système lit l'arpège obtenu (les 16 premières notes), quelle soit la touche enfoncée. Cochez-la lors de la création d'arpèges de rythme ne contenant que des sons de percussion/batterie.

[F6] Song Job

Appuyez sur la touche [F6] à l'étape 3 de la procédure de base à la page 193 pour faire apparaître la liste Song Job à l'écran. Faites défiler le curseur jusqu'à la tâche souhaitée et appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran de la tâche sélectionnée.



Ces explications s'appliquent à l'étape 6 de la procédure de base, à la page 193.

● [F6]-01 Copy Song (Copier le morceau)

Cette tâche copie la totalité des données d'un morceau source sélectionné sur un morceau cible sélectionné.

Morceau source



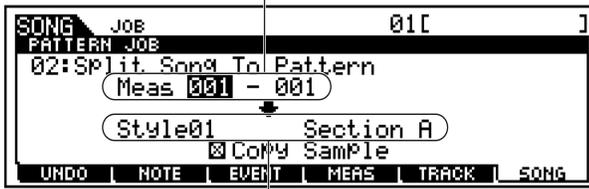
Morceau de destination

- Réglages 01 ~ 64

- **Source song**
 - Réglages 01 ~ 64
- **Destination Song (Morceau cible)**
 - Réglages 01 ~ 64
- **[F6]-02 Split Song To Pattern (Diviser le morceau en motif)**

Cette tâche vous permet de copier une partie du morceau en cours (les 16 pistes sur une plage spécifique de mesures) dans une section et un style spécifique, de manière à pouvoir utiliser des données de morceau pour créer un motif.

Plage du morceau source (en mesures)



Motif de destination (style et section)

- **Source song range (Plage de morceau source) (en mesures)**
 - Réglages 001 ~ 999
- **Destination pattern (style et section)**
 - Réglages Style 01 ~ 64
Section A ~ H
- **Copy Sample (Copier échantillon)**

Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons affectées à chaque piste du morceau source sont copiées dans le style cible du partage en tant que voix échantillons ; elles sont ensuite affectées aux pistes correspondantes de ce motif. Cette case est sans d'effet si aucune voix échantillon n'est affectée aux pistes du morceau source.

! ATTENTION

Cette tâche écrase toutes les données déjà présentes dans le motif cible.

- **[F6]-03 Clear Song (Effacer le morceau)**

Cette tâche efface toutes les données du morceau sélectionné ou de tous les morceaux.

Morceau(x) dont des données doivent être effacées



- **Morceaux à partir desquels des données sont effacées**
 - Réglages 01 ~ 64, all

- **[F6]-04 Song Name**

Fonctionnement de base (page 75)

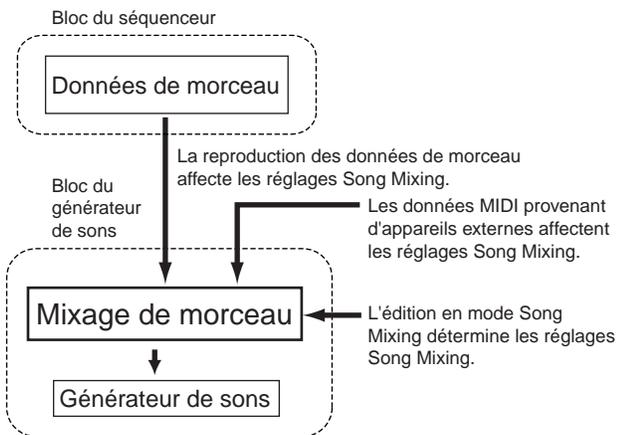
Cette tâche vous permet d'attribuer un nom au morceau sélectionné.



Reportez-vous à la section « Fonctionnement de base » à la page 75.

Mode Song Mixing (Mixage de morceau)

Ce mode vous permet de configurer et d'enregistrer des données de mixage pour vos morceaux, puis de définir divers paramètres pour les parties du générateur de sons, notamment la voix, le niveau, le panoramique, l'égaliseur, les effets et autres réglages. La manière dont le mode Song Mixing affecte les parties du générateur de sons et la manière dont il est affecté par d'autres éléments sont présentées dans le diagramme suivant.

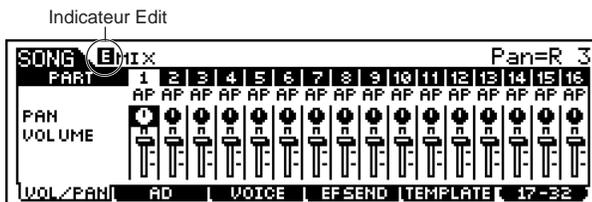


Les paramètres Song Mixing ne font pas réellement partie des données du morceau, mais plutôt des réglages du générateur de sons, car ils sont lus par les données du morceau. En tant que tels, les réglages du paramètre Song Mixing ne sont d'ailleurs pas enregistrés dans les pistes du morceau.

NOTE Même si le morceau sélectionné ne dispose pas de données de séquence, ces données de mixage peuvent être stockées dans la mémoire utilisateur sous forme de données de morceau. De plus, la reproduction de ces données de morceau envoie la configuration du mixage à l'instrument MIDI externe.

◆ Indicateur [E]

Lorsque vous modifiez un paramètre en mode Song Mixing, l'indicateur [E] apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Il indique que les réglages actuels du mode Song Mixing ont été modifiés, mais qu'ils ne sont pas encore stockés.



! ATTENTION

L'indicateur [E] disparaît lorsqu'un autre morceau est sélectionné ; toutes les données modifiées seront alors perdues. Par conséquent, il est conseillé de stocker les données du morceau modifié en mode Song Mixing Store (page 214). Ainsi, même si vous perdez les données modifiées du mode Song Mixing, vous pourrez les récupérer à l'aide de la fonction Edit Recall (page 158).

NOTE Comme indiqué ci-dessus, les réglages Song Mixing peuvent être affectés ou écrasés par la reproduction du morceau et par les données MIDI externes. Par conséquent, l'indicateur [E] peut apparaître à l'écran même si vous n'avez apporté aucune modification aux réglages Song Mixing.

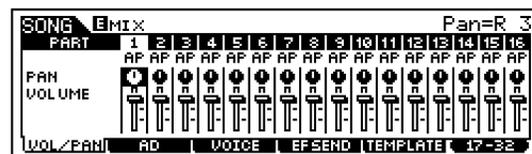
Song Mixing mode (Fonctions Simple Mixer)

NOTE Les paramètres qui portent le même nom dans le mode Song Mixing et Song Mixing Edit ont des fonctions et des réglages identiques.

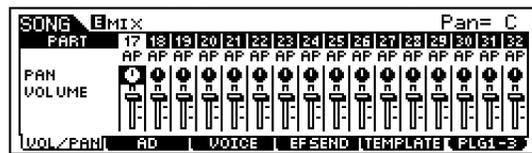
◆ Procédure de base

- 1 En mode Song Play, sélectionnez un morceau utilisateur à mixer.
- 2 Appuyez sur la touche [MIXING] pour passer en mode Song Mixing. (Le témoin s'allume.)
- 3 A l'aide de la touche [F6], sélectionnez un écran pour les parties à mixer.

Parties du générateur de sons interne 1~16



Parties plug-in multi parties 17~32
(une fois que la carte plug-in Multi Part est installée)



Parties plug-in à partie unique 1~3
(une fois que la carte plug-in Single Part est installée)



NOTE Veuillez noter que les réglages des parties plug-in Multi-Part (17 ~ 32) s'appliquent non pas à un morceau unique, mais aux 64.

- 4 Sélectionnez le menu à modifier en appuyant sur les touches [F1] à [F5] et modifiez les paramètres de chaque écran.

NOTE Si vous souhaitez modifier des paramètres de mixage plus précis, vous pouvez passer en mode Song Mixing Edit en appuyant sur la touche [EDIT]. Pour obtenir plus de détails, reportez-vous à la section « Mode Song Mixing Edit », à la page 207.

- 5 Stockez les paramètres modifiés à l'étape 4 dans la mémoire utilisateur, en fonction de vos besoins.

6 Appuyez sur la touche [SONG] pour quitter le mode Song Mixing et revenir au mode Song Play.

- Consultez les explications qui suivent pour obtenir des instructions détaillées sur l'étape 4.
- Pour plus de détails sur l'étape 5, reportez-vous à la section « Mode Song Mixing Store », à la page 214.

● **[F1] VOL/PAN**

Cet écran vous permet de régler le panoramique et le volume de chaque partie (piste).



NOTE Sélectionnez une partie en déplaçant le curseur ou en utilisant les touches NUMBER tandis que le témoin [TRACK SELECT] est activé (page 181).

● **PAN**

Détermine la position du panoramique stéréo pour chaque partie.

- Réglages L64 (extrême gauche) ~ C (centre) ~ R63 (extrême droite)

● **VOLUME**

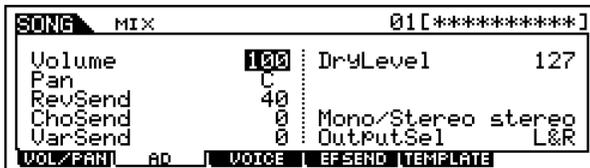
Détermine le volume de chaque partie.

- Réglages 0 ~ 127

NOTE Vous pouvez également régler le volume à l'aide des curseurs de commandes. Reportez-vous à la page 48 pour obtenir plus de détails.

● **[F2] AD**

Cet écran vous permet de définir plusieurs paramètres de mixage pour la partie A/N, entrés via la prise A/D INPUT ou la borne mLAN (lorsque le mLAN8E en option est installé).



Identique au mode Performance Play. Voir page 160.

● **[F3] VOICE**

Structure de base (page 43) - Référence (page 124)

Cet écran vous permet de sélectionner une voix pour chaque partie.



Vous pouvez également sélectionner des voix échantillons (page 52).

NOTE Sélectionnez une partie en déplaçant le curseur ou en utilisant les touches NUMBER tandis que le témoin [TRACK SELECT] est activé (page 181).

NOTE La fonction Category Search peut également vous permettre de sélectionner des voix à cet endroit (à l'exception des parties plug-in Multi-part 17 à 32).

● **[F4] SEND (Envoi d'effet)**

Structure de base (page 39)

Cet écran vous permet d'effectuer les réglages d'effet de base pour chaque piste : niveaux Reverb, Chorus et Variation Send, ainsi que Dry Level.



- Réglages 0 ~ 127

● **[F5] TEMPLATE**

Grâce à cette fonction, il vous est possible de stocker des réglages de mixage sous forme de modèles et de configurer facilement plusieurs mixages similaires en rappelant l'échantillon approprié, puis en le modifiant à votre guise. Les modèles font partie des données système (page 63) en mode Utility et non des données de chaque morceau.



Numéro de motif : En appuyant sur la touche [SF4], vous pouvez appeler le motif sélectionné à gauche.
Nom de motif

Appuyez sur la touche [SF5] pour sauvegarder le réglage actuel du motif sélectionné à gauche.

NOTE Les modèles Song Mixing étant stockés sous la forme de données système (page 64) dans la mémoire SRAM, ces données sont conservées même lorsque l'appareil est éteint.

• **Template number**

Détermine le numéro du modèle. Vous pouvez créer jusqu'à 16 modèles.

☐ Réglages 1 ~ 16

• **Template name**

Détermine le nom du modèle. Reportez-vous à la section « Fonctionnement de base » à la page 75 pour obtenir de plus amples détails sur la fonction d'attribution de nom.

**Song Mixing Edit mode
(Fonctions Detailed Mixer)**

◆ **Fonction Compare**

Cette fonction très utile vous permet de basculer entre le réglage de mixage modifié et le réglage initial, de manière à écouter la différence entre les deux et de mieux découvrir la manière dont vos modifications affectent le morceau.

1 Dans le mode Song Mixing Edit, appuyez sur la touche [COMPARE] de manière à ce que son voyant clignote. L'indicateur [] apparaît en haut de l'écran (au lieu de l'indicateur []) et les réglages Song Mixing non modifiés d'origine sont restaurés pour le contrôle.

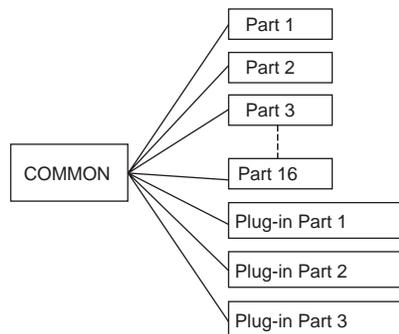


2 Appuyez de nouveau sur la touche [EDIT] pour désactiver la fonction « Compare » et restaurer les réglages de votre morceau modifié.

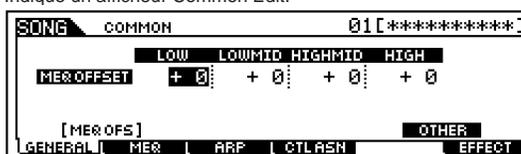
NOTE Il est impossible d'apporter des modifications au mode Song Mixing lorsque la fonction Compare est active.

◆ **Common edit et Part edit**

Utilisez la fonction Common Edit de manière à modifier les réglages communs à toutes les parties. Il existe deux types d'écrans Song Mixing : ceux destinés à l'édition commune et ceux destinés à l'édition de parties individuelles.



Indique un afficheur Common Edit.



Indique un afficheur permettant d'éditer des parties.



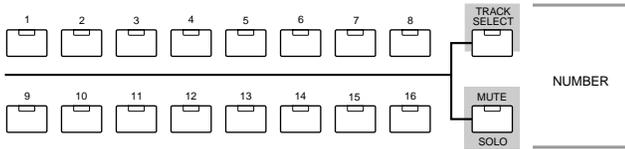
NOTE Les opérations Common Edit ne peuvent être réalisées sur les parties plug-in Multi-part 17 à 32.

◆ **Procédure de base**

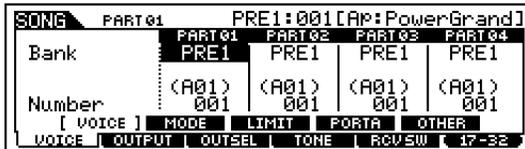
- 1** En mode Song Play, sélectionnez un morceau utilisateur à mixer.
- 2** Appuyez sur la touche [MIXING] pour passer en mode Song Mixing. (Le témoin s'allume.)
- 3** Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Song Mixing Edit. (Le témoin s'allume.)
- 4** Sélectionnez une partie à modifier.
 - Pour modifier des paramètres communs à toutes les parties, appuyez sur la touche [DRUM KITS] (qui fait ici fonction de touche « COMMON »).



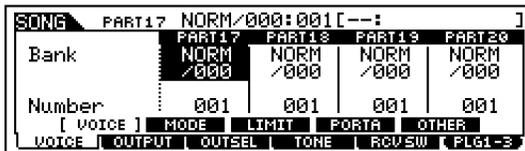
- Pour modifier les paramètres d'une partie quelconque, sélectionnez-la avec la touche NUMBER ([1] - [16]) correspondante. Vous pouvez sélectionner des parties pour la carte plug-in à l'aide de la touche [F6] (comme indiqué ci-dessous).



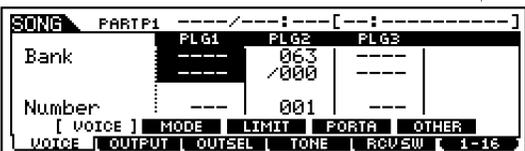
Parties du générateur de sons interne 1~16



Parties plug-in multi parties 17~32
(une fois que la carte plug-in Multi Part est installée)



Parties plug-in à partie unique 1~3
(une fois que la carte plug-in Single Part est installée)



NOTE Veuillez noter que les réglages des parties plug-in Multi-Part (17 à 32) s'appliquent non pas à un morceau unique, mais aux 64.

5 Sélectionnez le menu à modifier en appuyant sur les touches [F1] à [F5] et modifiez les paramètres de chaque écran.

6 Stockez les réglages modifiés à l'étape 5 dans la mémoire utilisateur, en fonction de vos besoins.

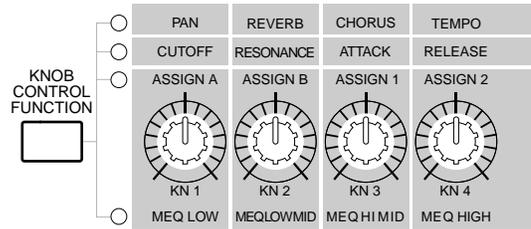
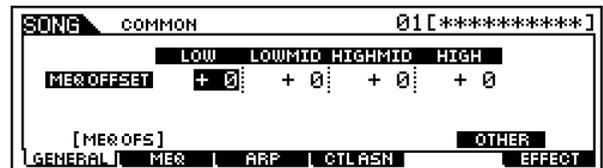
7 Appuyez sur la touche [SONG] pour quitter le mode Song Mixing et revenir au mode Song Play.

- Consultez les explications qui suivent pour obtenir des instructions détaillées sur l'étape 5.
- Pour plus de détails sur l'étape 6, reportez-vous à la section « Mode Song Mixing Store », à la page 214.

Common edit

[F1]-[SF1] Song Mixing Common General Master EQ Offset (Décalage de l'égaliseur principal)

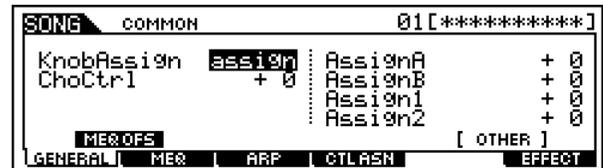
Les paramètres Song Mixing présentent des réglages d'égaliseur généraux pour toutes les parties du morceau sélectionné (voir « MEQ », page 209). Les réglages effectués dans cet écran sont appliqués sous la forme de décalages à ces réglages MEQ (à l'exception de « MID »). Vous pouvez régler les paramètres ci-dessous en utilisant les quatre boutons du panneau.



□ Réglages -64 ~ +63

[F1]-[SF5] Song Mixing Common General Other (Autre)

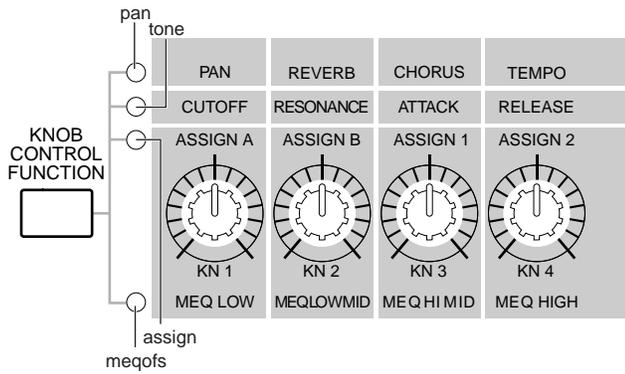
Cet écran vous permet de définir les fonctions de commande des boutons.



• Knob Assign (Attribution des boutons)

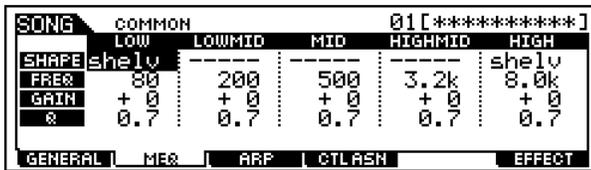
Détermine la fonction des boutons attribuables (1 à 4). Appuyez sur la touche [KNOB CONTROL FUNCTION] du panneau pour définir la ligne de fonctions souhaitée, qui est automatiquement stockée dans la mémoire avec le morceau en cours.

□ Réglages



- **ChoCtrl (Contrôle du chœur)**
Détermine la profondeur de l'effet Chorus, tel qu'il est contrôlé par le bouton attribué à Chorus Send.
□ Réglages -64 ~ +63
- **Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2**
Ceci vous permet de définir et de mémoriser directement la valeur pour chaque bouton Assign (A, B, 1 et 2), à partir du bouton lui-même. Configurez simplement le bouton sur le réglage souhaité.
□ Réglages -64 ~ +63
- **[F2] Song Mixing Common MEQ (Egaliseur principal)**

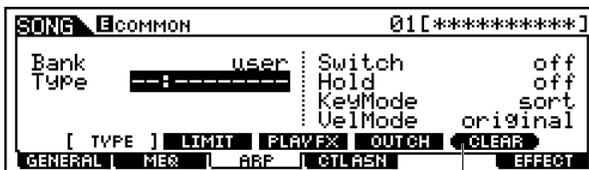
Cet écran vous permet d'appliquer une égalisation à cinq bandes à toutes les parties du morceau sélectionné.



Identique au mode Performance Common Edit. Voir page 165.

- **[F3]-[SF1] Song Mixing Common Arpeggio Arpeggio type (Type d'arpèges)**
Structure de base (page 55)

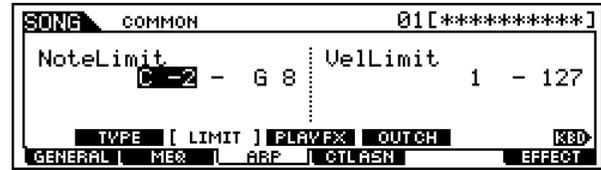
Les paramètres de base des arpèges (comme le type) sont proposés dans cet écran. Lorsque vous avez sélectionné un arpège utilisateur, vous pouvez effacer les données d'arpège à l'aide de la touche [SF5].



Cela apparaît uniquement lorsque l'arpège utilisateur est

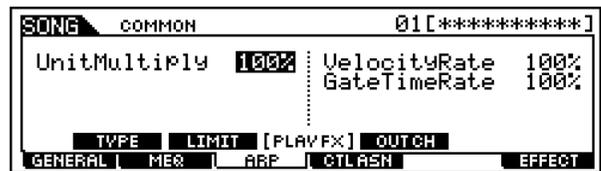
Cette fonction est identique à celle du mode Voice Normal Common Edit (page 132), à l'exception du fait que le réglage Tempo n'est pas disponible ici, les arpèges étant reproduits en fonction du tempo du morceau.

- **[F3]-[SF2] Song Mixing Common Arpeggio Arpeggio Limit (Limites d'arpèges)**



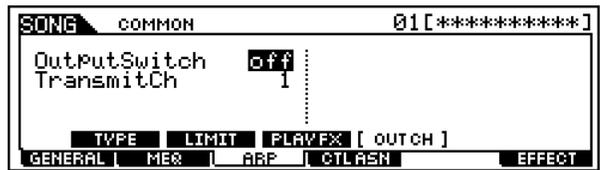
Identique au mode Voice Normal Common Edit. Voir page 133.

- **[F3]-[SF3] Song Mixing Common Arpeggio Play FX (Effet)**



Identique au mode Voice Normal Common Edit. Voir page 133.

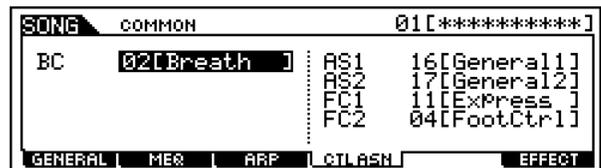
- **[F3]-[SF4] Song Mixing Common Arpeggio Output channel (Canal de sortie)**



Identique au mode Performance Common Edit. Voir page 168.

- **[F4] Song Mixing Common Controller Assign (Affectation du contrôleur)**

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

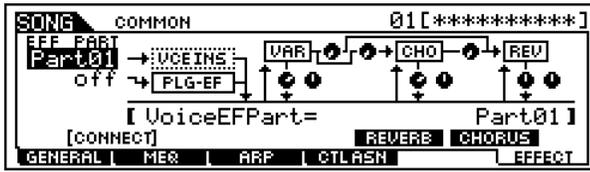


Identique au mode Performance Common Edit. Voir page 169.

● **[F6]-[SF1] Song Mixing Common Effect Connection**

Structure de base (page 41)

Cet écran vous offre un contrôle complet sur les connexions d'effets.



Identique au mode Performance Common Edit. Voir page 169.

● **[F6]-[SF2], [SF3],[SF4],[SF5] Common Effect Parameter Plug-in Insertion, Reverb, Chorus, Variation**
Structure de base (page 39)

Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles diffère en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la Liste des types d'effets dans la brochure séparée Liste des Données.

■ **Edition de parties**

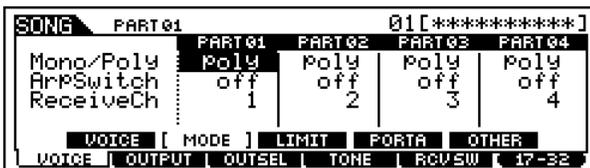
NOTE Veuillez noter que les réglages des parties plug-in Multi-Part (17 à 32) s'appliquent non pas à un morceau unique, mais aux 64.

● **[F1]-[SF1] Song Mixing Part Voice**

Cet écran vous permet de sélectionner la voix de chaque partie. Lorsque le curseur est situé sur le paramètre Bank, sélectionnez directement une voix en utilisant les touches BANK, GROUP et NUMBER appropriées sur le panneau (tant que le témoin [TRACK SELECT] est éteint). (Voir pages 124 ~ 125.)



● **[F1]-[SF2] Song Mixing Part Voice Mode Play (Lecture)**



● **Mono/Poly**

Détermine si le mode de reproduction est monophonique (une note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes à la fois) pour la voix de la partie sélectionnée.

Réglages Mono, Poly

NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour la partie à laquelle la voix de batterie est affectée.

● **ArpeggioSw**

Détermine si les arpèges sont activés ou non pour la partie sélectionnée.

Réglages on, off

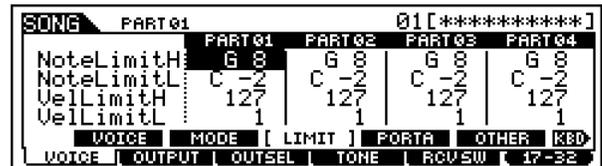
NOTE Le paramètre n'est pas disponible pour les parties plug-in Multi Part 17 à 32.

● **ReceiveCh (Canal de réception)**

Détermine le canal de réception MIDI pour la partie sélectionnée. Les données MIDI pouvant provenir de plusieurs canaux à la fois, réglez ce paramètre de manière à le faire correspondre au canal particulier sur lequel sont envoyées les données de contrôle souhaitées.

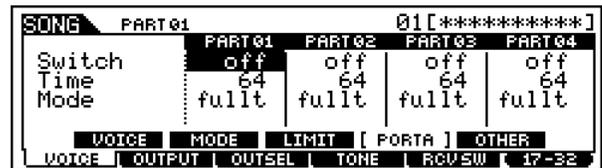
Réglages 01 ~ 16, off

● **[F1]-[SF3] Song Mixing Part Voice Limit**



Identique au mode Performance Part Edit. Voir page 170.

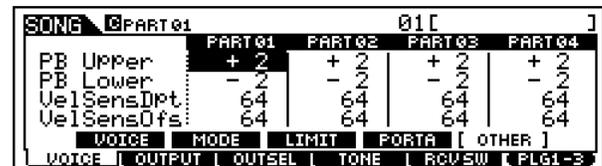
● **[F1]-[SF4] Song Mixing Part Voice Portamento**



Identique au mode Performance Part Edit. Voir page 171.

NOTE Le réglage Mode n'est pas disponible pour les parties de voix plug-in.

● **[F1]-[SF5] Song Mixing Part Voice Other**



Identique au mode Performance Part Edit. Voir page 171.

NOTE Pour toutes les parties de voix plug-in, les paramètres Pitch Bend Upper et Pitch Bend Lower se regroupent sous un seul paramètre : PB Range. Les valeurs Upper et Lower ne peuvent pas être définies indépendamment pour les parties plug-in. (Voir page 171.)

● [F2]-[SF1] Song Mixing Part Output Volume/Pan

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Volume	100	100	100	100
Pan	C	C	C	C
VoiceELPan	on	on	on	on
[VOL/PAN] [EFSEND]				
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCWSW 17-32				

Identique au mode Performance Part Edit. Voir page 172.

NOTE Le réglage Voice Pan n'est pas disponible pour les parties de voix plug-in.

● [F2]-[SF1] Song Mixing Part Output Effect Send

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
RevSend	40	40	40	40
ChoSend	0	0	0	0
VarSend	0	0	0	0
DrumLevel	127	127	127	127
[VOL/PAN] [EFSEND]				
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCWSW 17-32				

Identique au mode Performance Part Edit. Voir page 172.

● [F3] Song Mixing Part Output Select

Cet écran vous permet de déterminer la prise ou la borne spécifiques sur laquelle doit être émise la partie sélectionnée.

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
OutputSel	L&R	L&R	L&R	L&R
InsEF	(on)	(off)	(off)	(off)
[VOICE] [OUTPUT] [OUTSEL] [TONE] [RCWSW] 17-32				

Identique au mode Performance Part Edit. Voir page 173.

● [F4]-[SF1] Song Mixing Part Tone Tune (Air)

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
NoteShift	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Detune	+ 0.0	+ 0.0	+ 0.0	+ 0.0
[TUNE] [FILTER] [FEG] [AEG]				
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCWSW 17-32				

Identique au mode Performance Part Edit. Voir page 173.

● [F4]-[SF2] Song Mixing Part Tone Filter (Filtre)

Structure de base (page 46)

Cet écran vous permet de définir divers réglages relatifs au paramètre Filter et ce, afin de modifier les qualités tonales de la voix pour la partie sélectionnée.

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Cutoff	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Resonance	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
FEGDepth	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
[TUNE] [FILTER] [FEG] [AEG]				
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCWSW 17-32				

Identique au mode Performance Part Edit. Voir page 173.

NOTE Le réglage FEG Depth n'est pas disponible pour les parties de voix plug-in.

● [F4]-[SF3] Song Mixing Part Tone FEG

Structure de base (page 47)

Cet écran vous permet de définir les paramètres FEG pour chaque partie. Les paramètres suivants décalent les mêmes paramètres en mode Voice (Element) Edit (page 143).

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Sustain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Release	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
[TUNE] [FILTER] [FEG] [AEG]				
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCWSW 17-32				

Identique au mode Performance Part Edit. Voir page 173.

NOTE Le réglage FEG n'est pas disponible pour les parties de voix plug-in, ni pour les parties auxquelles des voix de batterie ont été affectées.

● [F4]-[SF4] Song Mixing Part Tone AEG

Structure de base (page 47)

Cet écran vous permet de définir les paramètres AEG pour chaque partie. Les paramètres suivants décalent les mêmes paramètres en mode Voice (Element) Edit (page 145).

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Sustain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Release	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
[TUNE] [FILTER] [FEG] [AEG]				
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCWSW 17-32				

Identique au mode Performance Part Edit. Voir page 174.

NOTE Le paramètre Sustain n'est pas disponible pour les parties de voix plug-in, ni pour les parties auxquelles des voix de batterie ont été affectées.

NOTE Le réglage Release n'est pas disponible pour les parties auxquelles des voix de batterie ont été affectées.

● **[F5] Song Mixing Part Receive Switch (Sélecteur de réception)**

Cet écran vous permet de définir la manière dont chaque partie répond aux diverses données MIDI, notamment les messages Control Change et Program Change. Lorsque le paramètre approprié est réglé sur « on », la partie correspondante répond aux données MIDI correspondantes. Veuillez noter que deux types d'écran différents (ci-dessous) sont fournis.

● **Ecran affichant quatre parties**

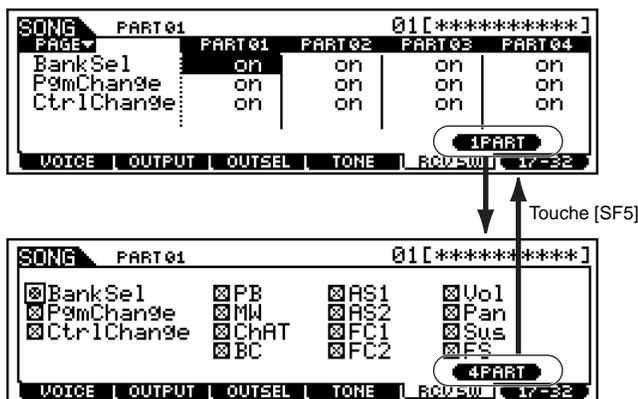
Ce type d'écran montre le statut Receive Switch pour quatre parties à la fois. Réglez la partie désirée sur « on » ou sur « off », en fonction du type de données MIDI correspondant. Pour consulter et modifier un autre jeu de quatre parties, appuyez sur la touche [NUMBER] appropriée, de [1] à [16].

Gardez à l'esprit que tous les paramètres disponibles ne pouvant être affichés simultanément, vous devez utiliser les commandes du curseur pour faire défiler l'écran et voir et régler les autres paramètres.

● **Ecran affichant tous les paramètres d'une partie**

Ce type d'écran présente les réglages Receive Switch d'une seule partie sélectionnée. Réglez le type de données MIDI souhaité sur « on » ou sur « off », pour la partie sélectionnée. Pour sélectionner d'autres parties, utilisez les touches NUMBER [1] - [16] (en vérifiant que la touche [TRACK SELECT] est allumé).

Les deux types d'écran sont liés et présentent les mêmes réglages, mais les formats sont différents. Utilisez donc le type qui vous convient le mieux.



Référence Mode Song

Mode Song Mixing Job (Tâche de mixage de morceau)

◆ **Procédure de base**

- 1 En mode Song Play, sélectionnez le morceau sur lequel effectuer la tâche.
- 2 Appuyez sur la touche [MIXING] pour passer en mode Song Mixing.
- 3 Appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Song Mixing Job.
- 4 Sélectionnez le menu Job souhaité en appuyant sur la touche appropriée, de [F1] à [F5].
- 5 Définissez les paramètres Job adaptés.
- 6 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
- 7 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche. Une fois la tâche terminée, le message « Completed » apparaît et l'écran initial réapparaît.

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

! ATTENTION

Lorsque les tâches prennent plus de temps, le message « Executing... » s'affiche au cours de la procédure. Si vous coupez l'alimentation du MOTIF à ce moment-là, vous risquez de corrompre vos données.

- 8 Appuyez sur la touche [MIXING] pour quitter le mode Song Mixing Job et revenir au mode Song Mixing.

- Consultez les explications qui suivent pour obtenir des instructions détaillées sur les étapes 3 à 5.

● **[F1] Initialize**

Cette fonction vous permet de réinitialiser les valeurs par défaut de tous les paramètres Song Mixing. Il vous permet également d'initialiser certains paramètres de manière sélective, notamment les réglages Common, ceux de chaque partie, etc., ce qui est très utile lorsque vous créez un nouveau programme Song Mixing, à partir de rien.



- Type de paramètre à initialiser

ALL

Tous les réglages de la fonction Song Mixing sélectionnée sont initialisés.

Common

Les réglages de paramètres communs sont initialisés pour le programme Song Mixing sélectionné.

Part 1 ~ 16, PLG 1 ~ 3

Les réglages des paramètres de parties sont initialisés pour le programme Song Mixing sélectionné.

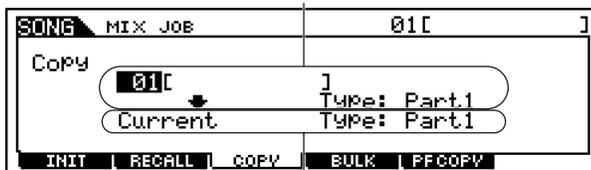
● **[F2] Edit Recall**

Si vous modifiez un programme Song Mixing et que vous sélectionnez un programme différent sans stocker celui qui est modifié, toutes les modifications apportées seront effacées. Dans ce cas, utilisez la fonction Edit Recall pour restaurer le programme Song Mixing contenant vos dernières modifications intactes.

● **[F3] Copy**

Cet écran vous permet de copier un paramètre de partie ou des réglages d'effets d'un programme Song Mixing dans celui que vous souhaitez modifier. Cela s'avère utile lorsque vous souhaitez utiliser certains réglages provenant d'un autre programme.

Morceau source



Morceau de destination (morceau actuellement sélectionné)

● **Source song**

Sélectionne un morceau et un type de données de mixage à copier.

- Data type Part 1 ~ 32, PLG 1 ~ 3

● **Type de données du morceau cible (morceau actuellement sélectionné)**

Réglez la partie du morceau cible.

- Data type Part 1 ~ 32, Plug 1 ~ 3, Arp, Effect (Reverb, Chorus)

NOTE Si vous choisissez Arp (Arpèges) ou Effect, les données d'arpège ou les réglages d'effet de la voix affectée à la partie source sont copiés.

● **[F4] Bulk Dump**

Cette fonction vous permet de transmettre tous vos réglages de paramètres modifiés pour le programme Song Mixing actuellement sélectionné vers un ordinateur ou un autre appareil MIDI, de manière à archiver les données.

NOTE Pour pouvoir exécuter ce transfert, vous devez définir le MIDI Device Number (numéro d'appareil MIDI) correct. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 258.

● **[F5] Performance Copy (Copie de la performance)**

Cette opération bien pratique vous permet de copier certains réglages des quatre parties d'une performance dans le programme Song Mixing en cours de modification. Ceci est utile lorsqu'une performance donnée possède des réglages que vous souhaitez utiliser dans votre programme Song Mixing. Utilisez cette tâche pour copier les réglages souhaités.

Les réglages du canal de réception MIDI sont définis de manière à correspondre aux réglages du canal de base (page 260). Lorsque le canal de base est réglé sur « omni », le canal de réception est réglé sur 1. Par ailleurs, pour sélectionner un groupe de paramètres destiné à la copie, cochez la case appropriée dans l'écran.



Mode Song Mixing Store (Mémorisation du mixage de morceau)

.....

Structure de base (page 63)

Cette fonction vous permet de stocker le programme Song Mixing édité dans la mémoire utilisateur.

ATTENTION

Cette fonction, lorsqu'elle est exécutée, écrase les paramètres de la mémoire de destination. C'est la raison pour laquelle les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur une carte mémoire ou sur un équipement SCSI.

◆ **Procédure de base**

- 1** Une fois les paramètres Song Mixing modifiés, appuyez sur la touche [STORE] pour passer en mode Song Mixing Store.
- 2** Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
- 3** Pour exécuter l'opération Store, appuyez sur la touche [INC/YES]. Une fois le programme Song Mixing stocké, le message « Completed » apparaît et l'écran initial réapparaît.

NOTE Appuyez sur la touche [DEC/NO] pour annuler l'opération Store.

ATTENTION

Lorsque les opérations de mémorisation sont plus longues à traiter, le message « Executing... » s'affiche au cours de la procédure. Si vous coupez l'alimentation du MOTIF à ce moment-là, vous risquez de corrompre vos données.

NOTE Les réglages stockés sont automatiquement rappelés lorsque le morceau correspondant est sélectionné.

Mode Pattern

Structure de base (page 51)

Arborescence des fonctions

Cette section est consacrée au mode Pattern. Pour comprendre le lien entre le mode Pattern et l'ensemble de la structure du MOTIF et autres modes et fonctions, reportez-vous au tableau simplifié de la section « Structure de base » à la page 30.

Le tableau détaillé suivant présente tous les menus et groupes de paramètres de l'écran des modes Pattern, vous offrant ainsi une synthèse rapide et claire des fonctions liées au motif du MOTIF. Les crochets qui encadrent un mot ou une phrase (par exemple, [F1]) indiquent des noms de touche spécifiques ou des opérations du panneau.

[INFORMATION] PATTERN INFORMATION	P. 276
[PATTERN] PATTERN PLAY	P. 217
[F1] PATTERN PLAY	P. 217
[F2] PATTERN GRID GROOVE	P. 218
[F3] PATTERN TRACK OUTPUT CHANNEL	P. 218
[F4] PATTERN PATCH	P. 219
[SF4] CLEAR PHRASE	P. 219
[SF5] COPY PHRASE	P. 219
[F5] TRACK VOICE	P. 218
[F6] PATTERN CHAIN PLAY	P. 219
[EDIT] PATTERN CHAIN EDIT	P. 220
[SF1] INSERT MEASURE	P. 220
[SF2] DELETE MEASURE	P. 220
[SF3] COPY EVENT	P. 220
[SF4] CONVERT TO SONG	P. 220
[SF5] TRACK SELECT	P. 220
[REC] PATTERN CHAIN RECORD	P. 220
[REC] PATTERN RECORD	P. 221
PATTERN REC SETUP	P. 222
[F1] SETUP	P. 222
[F2] VOICE	P. 223
[CATEGORY] VOICE CATEGORY SEARCH	P. 223
[F3] ARP	P. 223
[PLAY] PATTERN RECORDING	P. 223
[EDIT] PATTERN EDIT	P. 224
[F1] CHANGE	P. 224
[F5] INSERT	P. 224
[F6] DELETE	P. 224
[F2] VIEW FILTER	P. 224
[F5] CLEAR ALL	P. 224
[F6] SET ALL	P. 224
[JOB] PATTERN JOB	P. 225
[F1] UNDO/REDO	P. 225
[F2] NOTE JOB LIST	P. 225
QUANTIZE	P. 225
MODIFY VELOCITY	P. 226
MODIFY GATE TIME	P. 226
CRESCENDO	P. 226
TRANSCOPE	P. 226
GLIDE	P. 226
CREATE ROLL	P. 226
SORT CHORD	P. 226
SEPARATE CHORD	P. 226
[F3] EVENT JOB LIST	P. 227
SHIFT CLOCK	P. 227
COPY EVENT	P. 227
ERASE EVENT	P. 227
EXTRACT EVENT	P. 227
CREATE CONTINUOUS DATA	P. 227
THIN OUT	P. 227
MODIFY CONTROL DATA	P. 228
BEAT STRETCH	P. 228
[F4] PHRASE JOB LIST	P. 228
COPY PHRASE	P. 228
EXCHANGE PHRASE	P. 228
MIX PHRASE	P. 228
APPEND PHRASE	P. 229
SPLIT PHRASE	P. 229
GET PHRASE FROM SONG	P. 229
PUT PHRASE TO SONG	P. 229
CLEAR PHRASE	P. 230
PHRASE NAME	P. 230

	[F5] TRACK JOB LIST	P. 230
	COPY TRACK	P. 230
	EXCHANGE TRACK	P. 230
	CLEAR TRACK	P. 230
	NORMALIZE PLAY EFFECT	P. 230
	DIVIDE DRUM TRACK	P. 231
	[F6] PATTERN JOB LIST	P. 231
	COPY PATTERN	P. 231
	APPEND PATTERN	P. 231
	SPLIT PATTERN	P. 231
	CLEAR PATTERN	P. 232
	STYLE NAME	P. 232
[MIXING]	PATTERN MIXING	P. 232
	[INFORMATION] MIX INFORMATION	P. 232
	[MIX] MIXING PART	P. 232
	[F1] MIX VOLUME/PAN	P. 232
	[F2] MIX AD	P. 232
	[F3] MIX VOICE	P. 232
	[F4] EFFECT SEND	P. 232
	[F5] MIX TEMPLATE	P. 232
	[EDIT] MIXING EDIT	P. 232
	[COMMON]	P. 232
	[F1] COMMON GENERAL	P. 232
	[SF1] MEQ OFFSET	P. 232
	[SF5] OTHER	P. 232
	[F2] COMMON MASTER EQ	P. 232
	[F3] COMMON ARPEGGIO	P. 232
	[SF1] TYPE	P. 232
	[SF2] LIMIT	P. 232
	[SF3] PLAY FX	P. 232
	[SF4] OUTPUT CHANNEL	P. 232
	[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO	P. 232
	[F4] COMMON CONTROLLER ASSIGN	P. 232
	CONTROLLER ASSIGN	P. 232
	[F6] COMMON EFFECT	P. 232
	[SF1] EFFECT CONNECT	P. 232
	[SF2] PLG-EF	P. 232
	[SF3] VARIATION	P. 232
	[SF4] REVERB	P. 232
	[SF5] CHORUS	P. 232
	[PART SELECTION]	P. 232
	[F1] PART VOICE	P. 232
	[SF1] VOICE	P. 232
	[SF2] PLYMODE	P. 232
	[SF3] LIMIT	P. 232
	[SF4] PORTAMENTO	P. 232
	[SF5] OTHER	P. 232
	[F2] PART OUTPUT	P. 232
	[SF1] VOLUME/PAN	P. 232
	[SF2] EFFECT SEND	P. 232
	[F3] PART OUTPUT SELECT	P. 232
	OUTPUT SELECT	P. 232
	[F4] PART TONE	P. 232
	[SF1] TUNE	P. 232
	[SF2] FILTER	P. 232
	[SF3] FEG	P. 232
	[SF4] AEG	P. 232
	[F5] PART RECEIVE SWITCH	P. 232
	[JOB] MIXING JOB	P. 232
	[F1] INITIALIZE	P. 232
	[F2] EDIT RECALL	P. 232
	[F3] COPY	P. 232
	[F4] BULK DUMP	P. 232
	[F5] COPY FROM PERFORMANCE	P. 232
	[STORE] MIX STORE	P. 232

Mode Pattern Play

Structure de base (page 67)

Ce mode vous permet de sélectionner et de reproduire des motifs utilisateur individuels.

NOTE Pour plus de détails sur les motifs et la structure de leur piste et de leur mémoire, reportez-vous à la page 51.

◆ Procédure de base

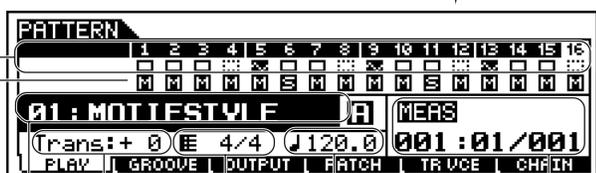
Structure de base (page 67)

1 Appuyez sur la touche [PATTERN] pour passer en mode Pattern Play. (Le témoin s'allume.)



Numéro de piste du motif et statut des données

- Aucune donnée n'a été enregistrée. (Aucune phrase n'a été affectée.)
- Des données de séquence MIDI ont été enregistrées. (Indique une piste MIDI.)
- Outre les données de séquence MIDI, les données d'échantillonnage ont été enregistrées. (Indique une piste échantillon.)



Tempo du style sélectionné
 Réglage 010.0 ~ 300.0

Indication de la mesure du style sélectionné
 Réglage 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Mesure : Temps
 (pour la localisation actuelle de la reproduction)/
 longueur totale du motif sélectionné

Réglage de **transposition** (pour toutes les données de style)
 Peut être réglé par demi-tons.
 Par exemple, lorsque vous réglez une valeur de +12,
 la hauteur de ton de toutes les données augmente d'une octave.
 Réglage -36 ~ +36

Motif actuellement sélectionné (style et section)



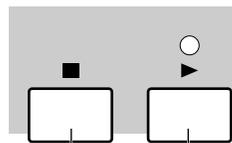
Numéro du style Nom du style Section

Statut d'activation/désactivation de la piste du motif

- Indique une piste assourdie.
- Indique une piste jouée en solo (page 218).

2 Sélectionnez un style et sa section.

3 Lancez/arrêtez la reproduction du motif.



Arrêt de la reproduction Démarrage de la reproduction

4 Effectuez les réglages nécessaires ou souhaités (par exemple, la transposition, le tempo, le statut d'activation/désactivation d'une piste individuelle, etc.) dans l'écran ci-dessus.

5 Sélectionnez le menu que vous voulez éditer en appuyant sur les touches [F2] - [F6] et éditez les paramètres dans chaque écran.

NOTE La création de motifs se fait à l'aide de la fonction Patch, sélectionnée avec la touche [F4]. (Voir page 219.)

NOTE La fonction Pattern Chain (Chaîne de motifs), sélectionnée avec la touche [F6], vous permet de créer un morceau en enchaînant plusieurs motifs différents. (Voir page 219.)

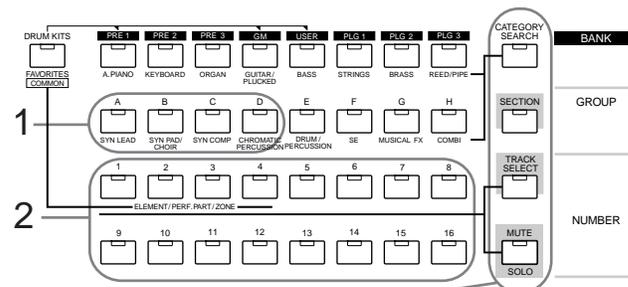
6 Répétez les étapes 3 à 5 autant de fois que nécessaire.

7 Appuyez sur une autre touche de mode pour quitter le mode Pattern Play.

- Pour obtenir des instructions détaillées sur les étapes 2, 3, 4 et 5, reportez-vous aux explications suivantes.

Sélection de style

Ces explications s'appliquent à l'étape 2 de la procédure de base, voir ci-dessus. La procédure de sélection d'un style est la même que pour la sélection de morceaux (page 179), comme illustré ci-dessous.



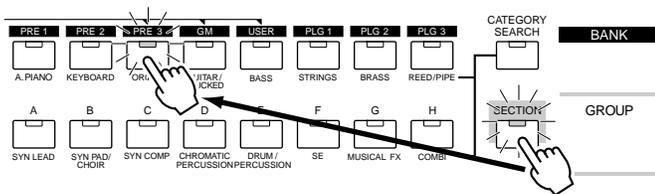
NOTE Ces explications sont valables lorsque les quatre témoins des touches sont éteints.

Vous pouvez également sélectionner un style en positionnant le curseur sur le numéro de style et en utilisant les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données.

- **Numéros de style et numéros/groupe correspondants**
Comme dans le mode Song Play. Voir page 181.

Sélection d'une section

Ces explications s'appliquent à l'étape 2 de la procédure de base, à la page 217.



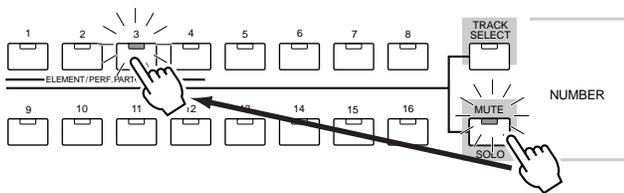
- 1 Appuyez sur la touche [SECTION]. (Le témoin s'allume.)
- 2 Appuyez sur l'une des touches [PRE1] ~ [PLG3], [A] ~ [H] pour sélectionner une section parmi les 16 disponibles.

Activation/désactivation de la piste du motif — solo et assourdissement

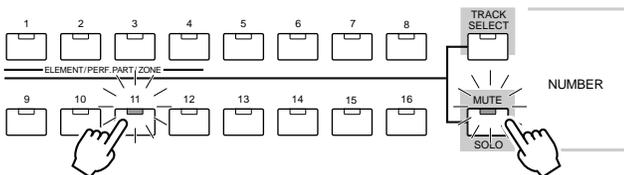
Ces explications s'appliquent à l'étape 4 de la procédure de base, à la page 217.

Les détails sont les mêmes que dans la section « Activation/désactivation de la piste d'un morceau — solo et assourdissement », page 180, comme illustré ci-dessous.

- **Pour assourdir une piste**



- **Pour jouer une piste en solo**

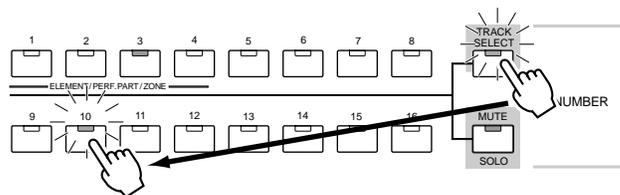


Sélection d'une piste de motif

Ces explications s'appliquent à l'étape 4 de la procédure de base, à la page 217.

Pour pouvoir éditer les données d'un morceau, vous devez sélectionner une piste pour l'édition.

Les détails sont les mêmes que dans la section « Sélection d'une piste de morceau », page 179, comme illustré ci-dessous.



Edition de motif en mode Pattern Play

Ces explications s'appliquent à l'étape 5 de la procédure de base, à la page 217.

- **[F2] Pattern Play Groove**

Comme dans le mode Song Play. Voir page 181.

PATTERN		NoteOffset= +00															
GRID:01		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
NOTE OFST	
CLOCK SFT	
GATE OFST	
VELO OFST	
		PLAY	GROOVE	OUTPUT	PATCH	TR VCE	CHAIN										

- **[F3] Pattern Play Output Channel**

Comme dans le mode Song Play. Voir page 182.

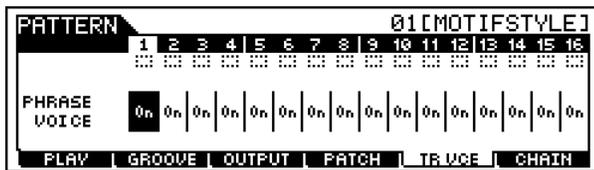
PATTERN		01[MOTIFSTYLE]															
GRID:01		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
OUT CH		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
PORT		OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
		PLAY	GROOVE	OUTPUT	PATCH	TR VCE	CHAIN										

- **[F4] Pattern Play Patch**

Expliqué plus tard. Voir page 219.

- **[F5] Pattern Play Track Voice (Voix de piste)**

Déterminez si les données du changement de programme contenues dans les données de phrase sont pertinentes ou non. Dans la plupart des cas, cette fonction doit être réglée sur « off ». Ainsi, si une phrase comprend des changements de voix (messages de changement de programme) mais que vous ne voulez pas que la voix change au milieu de la phrase, désactivez la fonction. Les pistes désactivées ici sont automatiquement reproduites avec le numéro de voix affecté à la partie.



NOTE Les voix de phrase comprises dans la phrase du motif peuvent être définies depuis l'écran Voice du mode Pattern Record (page 223).

● **[F6] Pattern Play Chain Play/Edit (Reproduction/édition de chaîne)**

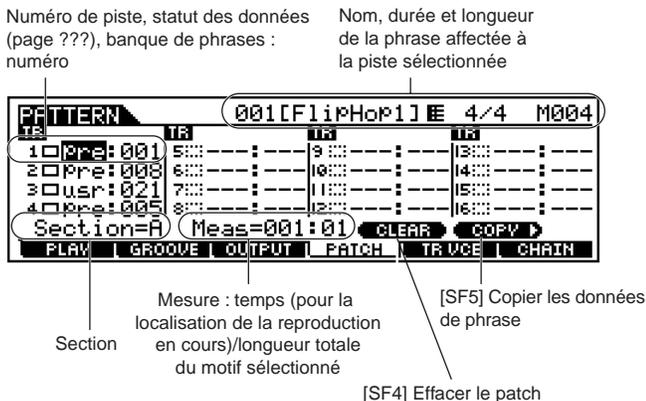
Expliqué plus tard. Voir ci-dessous.

[F4] Fonction Patch

Structure de base (page 52) - Guide de démarrage rapide (page 105)

Ces explications s'appliquent à l'étape 5 de la procédure de base, à la page 217.

Dans l'écran suivant, vous pouvez affecter une phrase prédéfinie ou une phrase utilisateur (enregistrée dans le mode Pattern Record) à chaque piste et créer un motif contenant jusqu'à 16 pistes.



● **Numéro de piste, statut des données, banque/ numéro de phrase**

Pour plus de détails sur le numéro de piste et le statut des données, reportez-vous à l'illustration de l'étape 1 de la procédure de base à la page 217. La banque et le numéro de phrase peuvent être sélectionnés à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] ou [DEC/NO] et affectés à la piste sélectionnée. Le nom affecté à la phrase, son type de mesure et sa longueur apparaissent dans la partie supérieure droite de l'écran.

NOTE La fonction Patch vous permet d'utiliser uniquement des phrases utilisateur enregistrées sur une piste du style actuellement sélectionné. Si vous voulez utiliser des phrases utilisateur enregistrées sur des pistes d'autres styles, utilisez la fonction Phrase Data Copy (Copie des données de phrase), sélectionnée à l'aide de la touche [SF5].

● **Section**

Montre la section actuellement éditée. Pour plus de détails sur la modification des sections, reportez-vous à la section « Sélection de sections » à la page 218.

● **Mesure : temps (pour la localisation de la reproduction en cours)**

Les touches ? peuvent être utilisées pour modifier la position (en mesures/temps), y compris au cours de la reproduction.

● **[SF4] Patch Clear (Effacer le patch)**

Vous pouvez effacer l'affectation de la phrase à la piste actuellement sélectionnée en appuyant sur la touche [SF4]. Cela a pour effet de vider la piste.

● **[SF5] Phrase Data Copy (Copie des données de phrase)**

Les phrases utilisateur qui peuvent être affectées à l'aide de la fonction Patch sont limitées à celles contenues dans le style de motif actuellement sélectionné. Cette fonction vous permet de copier des phrases d'autres styles de motif dans celui sélectionné.

Appuyez sur la touche [SF5] pour appeler l'écran suivant. Après avoir effectué les réglages nécessaires, appuyez sur la touche [ENTER] pour copier les données de phrase.



Phrase et piste de destination du style en cours d'édition

Après avoir effectué les réglages, appuyez sur la touche [ENTER] pour copier la phrase.

Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons affectées à la phrase source sont copiées dans la phrase de destination en tant que voix échantillons et sont affectées aux pistes correspondantes du motif sélectionné

ATTENTION

L'opération de copie écrase toutes les données présentes dans la phrase de destination.

[F6] Pattern Chain

Structure de base (page 52) - Guide de démarrage rapide (page 108)

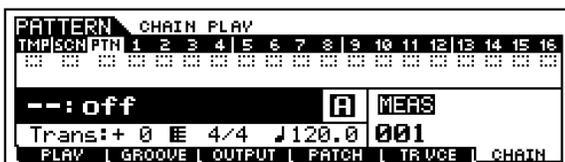
Ces explications s'appliquent à l'étape 5 de la procédure de base, à la page 217. La fonction Pattern Chain vous permet d'enchaîner plusieurs motifs différents (style et section) afin de constituer un morceau unique. Les données de la chaîne de motifs créée peuvent ensuite être converties en un morceau.

NOTE Pour plus de détails sur les chaînes de motifs et la structure de leur piste et de leur mémoire, reportez-vous à la page 54.

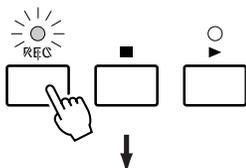
■ Création de chaînes de motifs avec l'enregistrement en temps réel (enregistrement de chaînes de motifs)

Cette fonction permet de spécifier une séquence de motifs pour la reproduction de chaînes de motifs. Les changements de styles/sections, l'assourdissement de piste, les modifications de scène/assourdissement et les modifications de tempo peuvent être enregistrés en temps réel.

1 En mode Pattern Play, appuyez sur la touche [F6] pour passer en Pattern Chain Play, comme illustré ci-dessous. Les détails liés aux paramètres de cet écran sont identiques à ceux de l'étape 1 de la procédure de base, à la page 217.



2 Appuyez sur la touche [REC] pour passer en mode Pattern Chain Record. Le témoin s'allume et l'écran Record Setup apparaît.



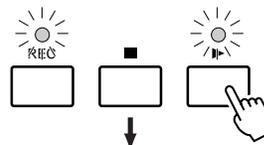
3 Réglez les paramètres de base de l'enregistrement (par exemple, le numéro/section du style, le type d'enregistrement, la piste, le tempo, etc.).

- Les réglages Recording Type, Time Signature et Tempo sont les mêmes que dans le mode Song Record.
- Pour enregistrer une piste, sélectionnez la piste souhaitée parmi « TMP » (Tempo), « SCN » (Scène) et « PTN » (Motif). Pour plus de détails sur la structure de piste des chaînes de motifs, reportez-vous à la page 54.

4 Appuyez sur la touche [▶] pour démarrer l'enregistrement et reproduire le motif à votre guise.

- Lorsqu'une piste de motif (1 - 16) est sélectionnée, vous pouvez enregistrer les modifications de style et de section.
- Lorsque la piste de tempo est sélectionnée, vous pouvez enregistrer les changements de tempo.

- Lorsque la piste de scène est sélectionnée, vous pouvez enregistrer les réglages d'assourdissement de piste.

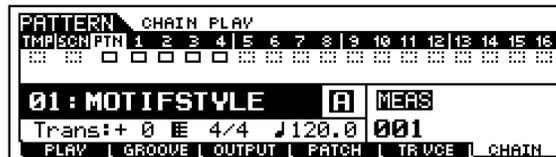


5 Appuyez sur la touche [■] pour arrêter l'enregistrement.

■ Pattern Chain Editing (Edition de chaînes de motifs)

Le mode Pattern Chain Edit permet de modifier l'ordre des motifs d'une chaîne, mais aussi d'insérer des données d'événement de tempo et de scène/assourdissement. Appelez l'écran souhaité en suivant les instructions données ci-dessous et éditez les événements (changements de style/section, changements de scène/assourdissement et changements de tempo) dans chaque écran.

Mode Pattern Chain Edit



Touche [PATTERN] ↑ Touche [EDIT] ↓

Mode Pattern Chain Edit

Pattern Track Edit



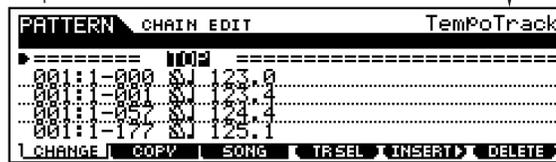
Touche [F4] ↓

Scene Track Edit



Touche [F4] ↓

Tempo Track Edit

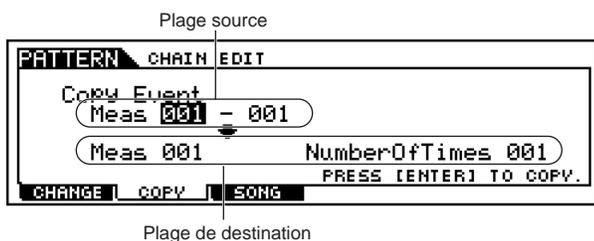


Touche [F4]

Les procédures d'édition des événements dans l'écran ci-dessus et d'insertion/suppression d'événements (à l'aide des touches [F5]/[F6]) sont les mêmes que dans le mode Song Edit. Voir page 190.

● **[F6]-[EDIT]-[F2] Copy**

Appuyez sur la touche [SF3] en mode Pattern Chain Edit pour appeler l'écran de copie ci-dessous. Celui-ci vous permet de copier tous les événements de la chaîne de motifs à partir d'une plage de mesures définie (source) dans un emplacement de destination. N'oubliez pas que cette opération écrase tous les événements présents dans l'emplacement de destination.



- Plage source, plage de destination (Mesure)
 - Réglages 001 ~ 999
- NumberOfTimes
 - Réglages 01 ~ 99

! ATTENTION

Cette opération écrase tous les événements déjà présents dans l'emplacement de destination.

● **[F6]-[EDIT]-[F3] Convert**

Cette fonction convertit les données de chaîne de motifs en données de morceau (format MIDI standard) et insère les résultats dans les pistes de morceau normales. Appuyez sur la touche [SF4] en mode Pattern Chain Edit pour appeler l'écran Convert ci-dessous. Spécifiez le morceau de destination souhaité et le numéro de mesure dans lesquels les données converties doivent être copiées, puis appuyez sur la touche [SF5] pour exécuter l'opération.



! ATTENTION

Cette opération écrase toutes les données déjà présentes dans la plage de destination.

Mode Pattern Record

Guide de démarrage rapide (page 102)

Le MOTIF propose toute une série de phrases prédéfinies dans une variété de genres musicaux. Il offre également des fonctions pratiques d'enregistrement de phrases, qui vous permettent de créer vos propres phrases et de les utiliser pour créer vos propres motifs d'origine.

NOTE Pour plus de détails sur les procédures d'enregistrement, reportez-vous à la page

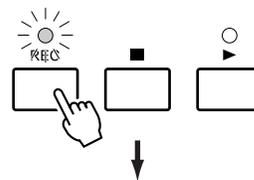
◆ **A propos de la piste d'enregistrement**

Lorsque vous enregistrez des motifs, vous devez spécifier la piste à enregistrer — comme pour l'enregistrement de morceaux. Les opérations diffèrent en fonction des affectations de phrase spécifiques, comme décrit ci-dessous.

- **Si la phrase prédéfinie est affectée à la piste...**
Vous ne pouvez pas enregistrer. Même si vous indiquez la piste à laquelle la phrase prédéfinie est affectée et que vous essayez d'enregistrer, un message d'erreur apparaît.
- **Si la phrase utilisateur est affectée à la piste...**
Les données de la phrase utilisateur affectée à la piste spécifiée sont écrasées lors de l'enregistrement.
- **Si la phrase n'est pas affectée à la piste...**
L'enregistrement conduit à une phrase utilisateur vide. La nouvelle phrase créée est automatiquement affectée à la piste d'enregistrement.

◆ **Procédure de base**

- 1 En mode Pattern Play, sélectionnez un motif (style et section) à enregistrer.
- 2 Appuyez sur la touche [REC] pour passer en mode Pattern Record. (Le témoin s'allume.) L'écran Pattern Record Setup (Configuration de l'enregistrement de motif) présenté ci-dessous apparaît.



3 Définissez les paramètres de base pour l'enregistrement (par ex., piste d'enregistrement, type, tempo, etc.).

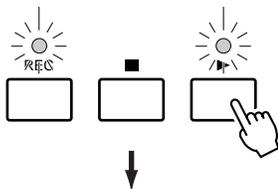
[NOTE] Veuillez noter que le type de temps peut être défini dans l'écran Pattern Play. Voir page 217.

[NOTE] La procédure de sélection de la piste d'enregistrement est la même que pour la sélection de la piste de motif (page 218).

4 Modifiez l'écran en appuyant sur les touches [F2] - [F3] et définissez différents paramètres pour l'enregistrement.

5 Appuyez sur la touche [▶] pour démarrer l'enregistrement.

- Lorsque l'une des procédures d'enregistrement en temps réel (tout réglage autre que « step ») est sélectionnée à l'étape 3, votre jeu au clavier et les manipulations de commande sont automatiquement enregistrés.
- Lorsque « step » est sélectionné à l'étape 3, vous pouvez composer votre enregistrement en saisissant chaque note individuellement.



Pour effacer des notes spécifiques de l'enregistrement, maintenez la touche [F6] enfoncée tout en appuyant sur la note que vous souhaitez supprimer. C'est particulièrement pratique lorsque vous effacez des instruments spécifiques dans une voix de batterie sélectionnée.

6 Après avoir terminé votre performance (dans l'enregistrement en temps réel) ou l'enregistrement pas à pas, appuyez sur la touche [■] pour arrêter l'enregistrement.

7 Appuyez sur la touche [▶] pour écouter la nouvelle phrase enregistrée.

8 Sauvegardez les données de la phrase enregistrée sur une carte mémoire ou un équipement SCSI connecté au MOTIF.

⚠ ATTENTION

Les données de la phrase enregistrée (éditée) sont temporairement stockées dans la mémoire DRAM (page 64). Comme les données contenues dans la mémoire DRAM sont perdues lorsque l'appareil est éteint, veuillez à toujours stocker les données résidant dans la mémoire DRAM sur une carte mémoire ou un équipement SCSI externe avant de couper l'alimentation.

- Pour obtenir des instructions détaillées sur les étapes 3 et 4, reportez-vous aux explications suivantes.
- Pour plus de détails sur les étapes 5 et 6, reportez-vous à la section « Guide de démarrage rapide », à la page 102.
- Pour plus de détails sur l'étape 9, reportez-vous à la section « Mode File », à la page 266.

[NOTE] Les explications suivantes s'appliquent à l'enregistrement de données MIDI (création de pistes MIDI). Pour obtenir des instructions sur l'enregistrement de données audio (création de pistes échantillons), reportez-vous à la section « Mode Sampling », à la page 233.

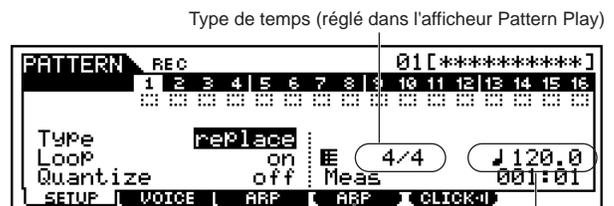
Configuration avant l'enregistrement

Ces explications s'appliquent aux étapes 3 et 4 de la procédure de base, à la page 222 et page 222.

● [F1] Pattern Record Setup

Structure de base (page 51)

Lorsque le type d'enregistrement est réglé sur une valeur autre que « step » :



Cette fonction vous permet de déterminer si les données de reproduction de l'arpège sont enregistrées sur la piste du motif ou non. (Appuyez sur la touche [F4].) Lorsque **1**'s'affiche, les données de reproduction de l'arpège sont enregistrées sur la piste de morceau.

Cette fonction vous permet d'activer/désactiver le son de clic (métronome) pour l'enregistrement. (Appuyez sur la touche [F5].) Lorsque **1** est affiché, le clic est audible.

Lorsque le type d'enregistrement est réglé sur « step » :



Type de mesure (réglé dans l'afficheur Pattern Play). Tempo

• Type (Type d'enregistrement)

Détermine la méthode d'enregistrement.

- Réglages : replace, overdub, step

NOTE Contrairement au mode Song Record, l'enregistrement par insertion n'est pas disponible pour l'enregistrement de motifs.

• Loop

Active/désactive l'enregistrement en boucle.

Lorsqu'il est activé, la phrase est répétée tout au long de l'enregistrement en temps réel. Cela peut s'avérer utile lors de l'enregistrement de parties de batterie, car cela vous permet d'ajouter des instruments différents à chaque passage. Lorsqu'il est désactivé, l'enregistrement est interrompu après un passage.

- Réglages : on, off

• Quantize

Cette fonction bien pratique vous permet de quantifier automatiquement les notes en temps réel, tandis que vous enregistrez. Quantize aligne la synchronisation des événements de note sur le temps le plus proche. Ce paramètre détermine si la quantification en temps réel est activée ou non et la résolution en fonction de laquelle les notes seront alignées.

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

• Event

Ce paramètre est disponible lorsque Recording Type est réglé sur « step ». Il vous permet de spécifier le type d'événement à saisir.

- Réglages : note, p.bend (variation de hauteur de ton), CC#000 ~ #119 (changement de commande)

• Tempo

Détermine le tempo du motif.

- Réglages : 001.0 ~ 300.0

● [F2] Pattern Record Voice

Cet écran vous permet de définir des paramètres de voix pour la piste sélectionnée. Les réglages effectués ici affectent les parties du générateur de sons dont les canaux de réception MIDI correspondant au canal de transmission MIDI de la piste du morceau. La voix définie ici devient la voix de la phrase (page 52).



Les paramètres sont identiques à ceux du mode Song Record. Voir page 188.

● [F3] Pattern Record Arpeggio

Cet écran vous permet de définir différents paramètres d'arpège pour la piste sélectionnée.



Détermine si les données de reproduction des arpèges sont enregistrées sur la piste ou non. (Appuyez sur la touche [F4].)

Les paramètres sont identiques à ceux du mode Song Record. Voir page 189.

Pattern Recording (Enregistrement de motif)

Ces explications s'appliquent aux étapes 5 et 6 de la procédure de base, à la page 222.

■ Enregistrement en temps réel

Reportez-vous à la section « Guide de démarrage rapide » à la page 103.

■ Enregistrement pas à pas

Si vous appuyez sur la touche [▶] dans l'étape 5 de la procédure de base à la page 222, l'écran Event apparaît et vous permet de saisir des événements individuels un par un. La procédure de saisie des événements est la même que dans l'enregistrement pas à pas du mode Song. Voir pages 183 ~ 186.

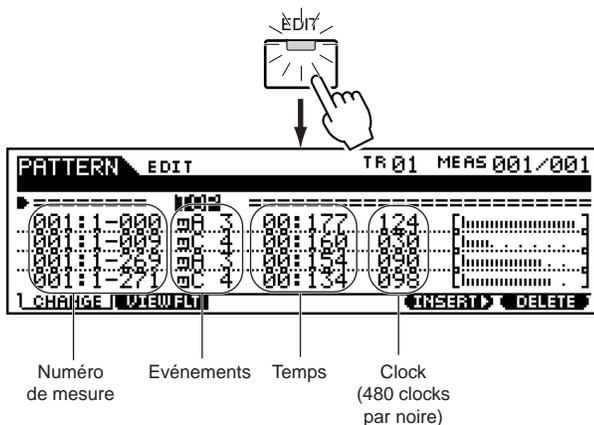
Mode Pattern Edit

Ce mode vous propose des fonctions pratiques et précises pour éditer les événements MIDI de chacune des phrases du motif enregistré. Les événements MIDI sont des messages (tels que l'activation/désactivation de note, le numéro de note, le numéro de changement de programme, etc.) qui constituent les données d'un motif enregistré.

◆ Procédure de base

Fonctionnement de base (page 70)

- 1 En mode Pattern Play, sélectionnez un style et une phrase à éditer.
- 2 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Pattern Edit. (Le témoin s'allume.) L'écran Pattern Event List (Liste d'événements des motifs) présenté ci-dessous apparaît.



- 3 Modifiez, insérez ou supprimez les événements MIDI selon vos besoins. Si l'écran vous semble trop encombré, vous pouvez filtrer certains types d'événement à l'aide du View Filter. Appuyez simplement sur la touche [F2] et sélectionnez les types d'événement à afficher.
- 4 Une fois l'édition terminée, appuyez sur la touche [PATTERN] pour revenir au mode Pattern Play.
- 5 Appuyez sur la touche [▶] pour écouter les données éditées.
- 6 Editez d'autres phrases, selon les besoins. Répétez les étapes 2 à 5 autant de fois que nécessaire.
- 7 Après l'édition, sauvegardez vos données de motif sur une carte mémoire ou un équipement SCSI connecté au MOTIF en File.

- Pour obtenir des instructions détaillées sur l'étape 3, reportez-vous aux explications suivantes.
- Pour plus de détails sur l'étape 7, reportez-vous à la section « Mode File », à la page 266.

Événements MIDI pouvant être édités

Les événements et paramètres MIDI (édités dans l'étape 3 de la procédure de base ci-dessus) sont les mêmes que dans le mode Song Edit. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 190.

Edition, insertion et suppression d'événements

Les opérations et paramètres d'édition des événements (effectués dans l'étape 3 de la procédure de base ci-dessus) sont les mêmes que dans le mode Song Edit. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 190.

Event View Filter (Filtre d'affichage d'événements)

Les opérations et réglages Event View Filter (effectués dans l'étape 3 de la procédure de base ci-dessus) sont les mêmes que dans le mode Song Edit. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 192.

Mode Pattern Job

Le mode Pattern Job propose toute une série d'outils d'édition et de fonctions que vous pouvez utiliser pour modifier le son de votre motif d'origine, tel que créé par la fonction Pattern Patch ou à partir du mode Pattern Record. Il inclut également une variété d'opérations pratiques, telles que la copie ou la suppression de données. La plupart de ces opérations peuvent être exécutées sur une piste entière ou sur une plage sélectionnée de mesures dans la piste.

◆ Procédure de base

- 1 Dans le mode Pattern Play, sélectionnez le style et la section sur lesquels vous voulez exécuter la tâche.
- 2 Appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Pattern Job.
- 3 Sélectionnez le menu Job souhaité en appuyant sur la touche appropriée, [F2] - [F6].
- 4 Utilisez les touches CURSOR pour atteindre la tâche désirée.
- 5 Appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran Job sélectionné.
- 6 Définissez les paramètres Job appropriés.
- 7 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
- 8 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche. Une fois la tâche terminée, le message « Completed » apparaît et vous revenez à l'écran initial.

NOTE Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche [DEC/NO].
- 9 Si vous souhaitez annuler les modifications apportées dans les étapes ci-dessus, appuyez sur la touche [F1] (pour sélectionner Undo/Redo) et utilisez la fonction Undo.

! ATTENTION

Pour les tâches dont le traitement est plus long, le message « Executing... » s'affiche au cours de l'exécution. Si vous éteignez le MOTIF tandis que ce message est affiché, vous risquez de corrompre les données.

10 Appuyez sur la touche [PATTERN] pour quitter le mode Pattern Job et revenir au mode Pattern Play.

- Pour obtenir des instructions détaillées sur les étapes 3 et 9, reportez-vous aux explications suivantes.

[F1] Undo/Redo

Ces explications s'appliquent à l'étape 9 de la procédure de base, voir ci-dessous.

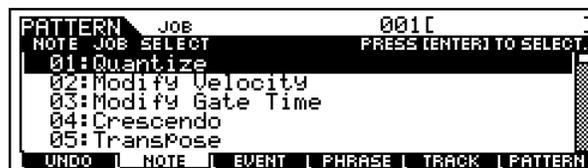
Les fonctions sont identiques à celles du mode Song Record. Voir page 193.

! ATTENTION

Undo/Redo ne fonctionne pas avec les opérations des voix échantillons.

[F2] Note data Job

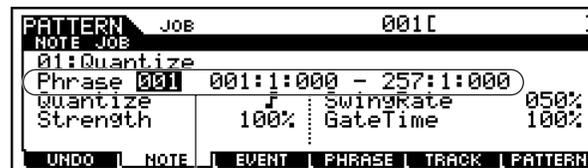
Appuyez sur la touche [F2] de l'étape 3 de la procédure de base (voir ci-dessous) pour faire apparaître la liste des tâches de données de notes à l'écran. Positionnez le curseur sur la tâche souhaitée et appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran de la tâche sélectionnée.



Ces explications s'appliquent à l'étape 6 de la procédure de base (voir ci-dessus).

NOTE Les tâches de données de notes du mode Pattern sont essentiellement les mêmes que dans le mode Song Job. Cependant, contrairement au mode Song Job, les tâches de données de notes de motif sont appliquées aux phrases (001 - 256) et à une plage déterminée de la phrase (mesure : temps : clock).

● [F2]-01 Quantize

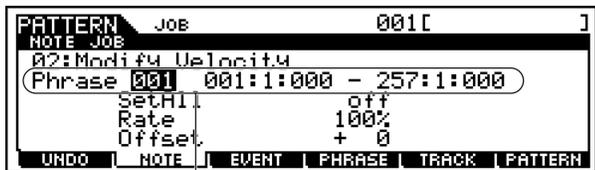


Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

Comme dans le mode Song Job. Voir page 194.

● **[F2]-02 Modify Velocity**

Comme dans le mode Song Job. Voir page 195.



Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

● **[F2]-03 Modify Gate Time**

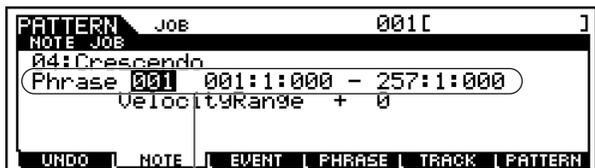
Comme dans le mode Song Job. Voir page 195.



Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

● **[F2]-04 Crescendo**

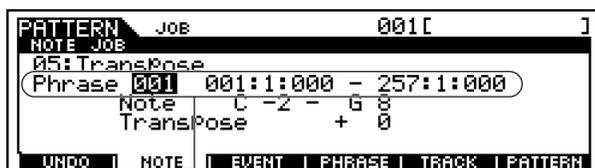
Comme dans le mode Song Job. Voir page 196.



Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

● **[F2]-05 Transpose**

Comme dans le mode Song Job. Voir page 196.



Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

● **[F2]-06 Glide**

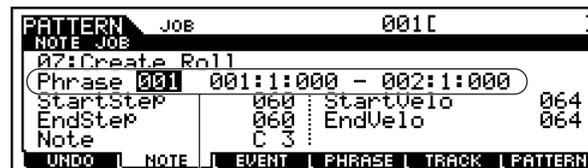
Comme dans le mode Song Job. Voir page 196.



Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

● **[F2]-07 Create Roll**

Comme dans le mode Song Job. Voir page 196.



Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

● **[F2]-08 Sort Chord**

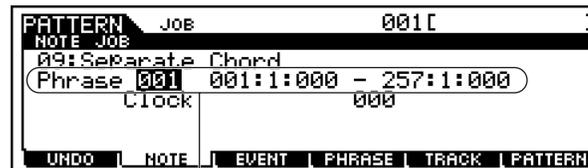
Comme dans le mode Song Job. Voir page 197.



Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

● **[F2]-09 Separate Chord**

Comme dans le mode Song Job. Voir page 198.



Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

[F3] Event Job

Appuyez sur la touche [F3] de l'étape 3 de la procédure de base à la page 225 pour faire apparaître la liste des tâches d'événements à l'écran. Positionnez le curseur sur la tâche souhaitée et appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran de la tâche sélectionnée.



Ces explications s'appliquent à l'étape 6 de la procédure de base, à la page 225.

NOTE Les tâches d'événements du mode Pattern sont essentiellement les mêmes que dans le mode Song Job. Cependant, contrairement au mode Song Job, les tâches d'événements de motif sont appliquées aux phrases (001 - 256) et à une plage déterminée de la phrase (mesure : temps : clock).

● [F3]-01 Shift Clock

Comme dans le mode Song Job. Voir page 198.



Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

● [F3]-02 Copy Event

Cette tâche copie toutes les données appartenant à une plage source déterminée dans une localisation de destination spécifiée.

Définissez la plage (en mesures/temps/clocks) à partir de laquelle les données seront copiées.



Définissez la phrase à laquelle la tâche s'applique. Spécifiez la localisation dans laquelle les données seront copiées.

● Number Of Times

Spécifie le nombre de copies des données.

- ☐ Réglages 01 ~ 99

⚠ ATTENTION

Lorsque la fonction Copy Event est exécutée, toutes les données présentes dans la localisation de destination sont écrasées.

● [F3]-03 Erase Event

Comme dans le mode Song Job. Voir page 199.



Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

NOTE Contrairement au mode Song Job, vous ne pouvez pas sélectionner « Tempo », « Scene Memory » ou « Track Mute » en tant que types d'événement.

● [F3]-04 Extract Event

Comme dans le mode Song Job. Voir page 199.

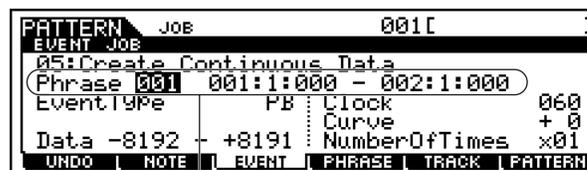
Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.



Sélectionnez la phrase de destination.

● [F3]-05 Create Continuous Data

Comme dans le mode Song Job. Voir page 199.



Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

NOTE Contrairement au mode Song Job, vous ne pouvez pas sélectionner « Tempo » en tant que type d'événement.

● [F3]-06 Thin Out

Comme dans le mode Song Job. Voir page 200.

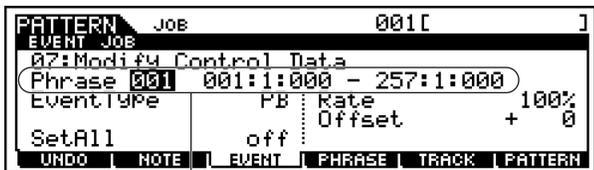


Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

NOTE Contrairement au mode Song Job, vous ne pouvez pas sélectionner « All » en tant que type d'événement.

● [F3]-07 **Modify Control Data**

Comme dans le mode Song Job. Voir page 200.



Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

NOTE Contrairement au mode Song Job, vous ne pouvez pas sélectionner « Tempo » en tant que type d'événement.

● [F3]-08 **Beat Stretch**

Comme dans le mode Song Job. Voir page 200.



Définissez la phrase et la plage (en mesures/temps/clocks) auxquelles la tâche s'applique.

[F4] Phrase Job (Tâche de phrase)

Appuyez sur la touche [F4] de l'étape 3 de la procédure de base à la page 225 pour faire apparaître la liste des tâches de phrases à l'écran. Positionnez le curseur sur la tâche souhaitée et appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran de la tâche sélectionnée.



Ces explications s'appliquent à l'étape 6 de la procédure de base, à la page 225.

● [F4]-01 **Copy Phrase**

Cette tâche copie une phrase sélectionnée dans la phrase de destination spécifiée.

Spécifiez le style et la phrase de destination. Sélectionne le style et la phrase à copier. (Une phrase prédéfinie peut également être sélectionnée.)



Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons utilisées par la phrase source sont copiées dans le style de destination en tant que voix échantillons et sont affectées à la phrase de destination.

ATTENTION

Toutes les données présentes à l'emplacement de destination de la copie sont écrasées.

ATTENTION

La fonction Undo/Redo (page 225) ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de copie de voix échantillon.

NOTE Lorsque la mémoire du style de destination est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'erreur apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne sont pas copiées. Si c'est le cas, utilisez la tâche d'échantillon 02 « Delete » pour supprimer les voix échantillons inutilisées, puis effectuez une nouvelle tentative.

● [F4]-02 **Exchange Phrase**

Cette tâche échange le contenu de deux phrases déterminées.

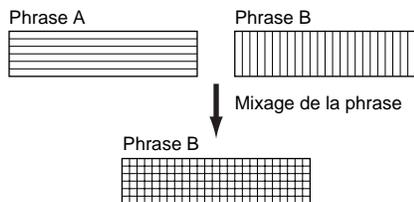


Phrases cibles pour l'opération d'échange

NOTE Si cette tâche est appliquée à des phrases qui utilisent des voix échantillons, celles-ci ne seront pas échangées.

● [F4]-03 **Mix Phrase**

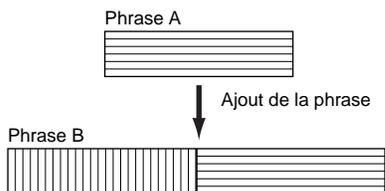
Cette tâche mélange les données de deux phrases utilisateur sélectionnées (« A » et « B ») et met le résultat dans la phrase B. Cette fonction est notamment utile dans la mesure où elle vous permet de libérer la phrase A et donc d'y enregistrer de nouvelles données.



NOTE N'oubliez pas que le fait d'appliquer cette tâche à des phrases contenant des voix échantillons ne permet pas de mélanger ces dernières.

● **[F4]-04 Append Phrase**

Cette tâche ajoute une phrase au bout d'une autre pour créer une phrase plus longue.



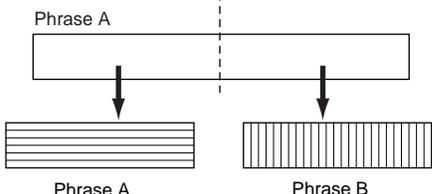
NOTE Si cette tâche est appliquée à des phrases qui utilisent des voix échantillons, celles-ci ne seront pas annexées.

● **[F4]-05 Split Phrase**

Cette tâche partage une phrase sélectionnée en deux phrases distinctes.



La phrase A est divisée au point de partage (le numéro de mesure défini dans l'afficheur ci-dessus).



NOTE Lorsque Style ou Phrase est réglé sur « off », les données de la phrase B partagée sont effacées.

● **Meter**

Définit la longueur de la phrase B après l'opération de partage.

- ☐ Réglages 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 16/4

ATTENTION

La tâche écrase toutes les données déjà présentes dans la phrase B de destination.

NOTE Si cette tâche est appliquée à des phrases qui utilisent des voix échantillons, celles-ci ne seront pas partagées.

● **[F4]-06 Get Phrase From Song (Récupérer phrase dans morceau)**

Cette tâche copie un segment des données de la piste-séquence depuis un morceau vers la phrase de destination spécifiée.



Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons utilisées par la piste source sont copiées dans le style de destination en tant que voix échantillons et sont affectées à la phrase de destination. Ce paramètre est sans effet lorsqu'aucune voix échantillon n'est utilisée par la piste source.

ATTENTION

La tâche écrase toutes les données présentes dans la phrase de destination.

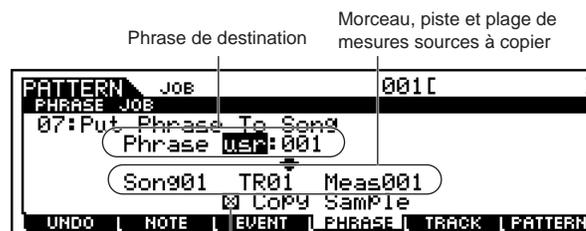
ATTENTION

La fonction Undo/Redo (page 225) ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de copie de voix échantillon.

NOTE Lorsque la mémoire du style de destination est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'erreur apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne sont pas copiées. Si c'est le cas, utilisez la tâche d'échantillon 02 « Delete » pour supprimer les échantillons inutilisés, puis effectuez une nouvelle tentative.

● **[F4]-07 Put Phrase To Song (Introduire phrase dans morceau)**

Cette tâche copie une phrase utilisateur sélectionnée dans une zone déterminée d'un morceau sélectionné.



Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons utilisées par la piste source sont copiées dans le style de destination en tant que voix échantillons et sont affectées à la phrase de destination. Ce paramètre est sans effet lorsqu'aucune voix échantillon n'est utilisée par la piste source.

ATTENTION

La tâche écrase toutes les données présentes dans la piste de destination.

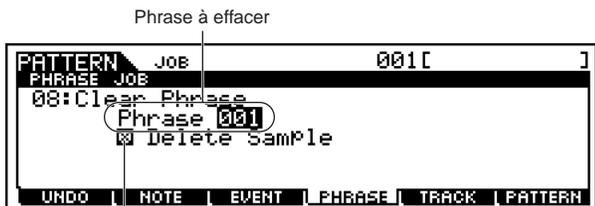
ATTENTION

La fonction Undo/Redo (page 225) ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de copie de voix échantillon.

[NOTE] Lorsque la mémoire du morceau de destination est insuffisante pour accueillir les données de la voix échantillon, un message d'erreur apparaît à l'écran et les données de la voix échantillon ne sont pas copiées. Si c'est le cas, utilisez la tâche d'échantillon « Delete » pour supprimer les échantillons inutilisés, puis effectuez une nouvelle tentative.

● **[F4]-08 Clear Phrase**

Cette tâche supprime toutes les données de la phrase sélectionnée.



Lorsque cette case est cochée, les données d'échantillonnage affectées à la phrase sélectionnée sont supprimées. Ce paramètre est sans effet lorsqu'aucune voix échantillon n'est utilisée par la piste sélectionnée.

! ATTENTION

La fonction Undo/Redo (page 225) ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de suppression d'échantillon.

● **[F4]-09 Phrase Name**

Fonctionnement de base à la page 75

Cette tâche vous permet d'attribuer un nom (comportant jusqu'à huit caractères) à la phrase sélectionnée.



Reportez-vous à la section « Fonctionnement de base » à la page 75.

[F5] Track Job

Appuyez sur la touche [F5] de l'étape 3 de la procédure de base à la page 225 pour faire apparaître la liste des tâches de pistes à l'écran. Positionnez le curseur sur la tâche souhaitée et appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran de la tâche sélectionnée.



Ces explications s'appliquent à l'étape 6 de la procédure de base, à la page 225.

● **[F5]-01 Copy Track**

Cette tâche copie toutes les données du type sélectionné depuis la piste source définie vers la piste de destination spécifiée.

Style, section et piste sources



Types de données à copier

Style, section et piste de destination

Comme dans le mode Song Job. Voir page 202.

● **[F5]-02 Exchange Track**

Cette tâche échange le type spécifié de données entre deux pistes déterminées dans le style et la section en cours.

Pistes cibles pour l'opération d'échange



Types de données à échanger

Comme dans le mode Song Job. Voir page 202.

● **[F5]-03 Clear Track**

Cette tâche supprime toutes les données du type sélectionné de la piste du motif sélectionnée.

Section et piste à partir desquelles des données doivent être effacées



Types de données à effacer

Comme dans le mode Song Job. Voir page 202.

● **[F5]-04 Normalize Play Effect (Normaliser effet de reproduction)**

Cette tâche réécrit les données de la piste sélectionnée de manière à ce qu'elles incluent les réglages Grid Groove actuels.



Comme dans le mode Song Job. Voir page 203.

● **[F5]-05 Divide Drum Track (Diviser piste de batterie)**

Sépare les événements de note d'une performance de batterie affecté à une piste spécifiée et place les notes correspondant à des instruments de batterie différents dans des pistes séparées (pistes 1 à 8). Cette tâche peut par exemple être utilisée avec les tâches Quantize (page 225) et Shift Clock (page 227) pour ajuster de façon indépendante la synchronisation de différentes parties de batterie au rythme, pour resserrer la synchronisation et créer ainsi un son plus naturel.



Comme dans le mode Song Job. Voir page 203.

[F6] Pattern Job

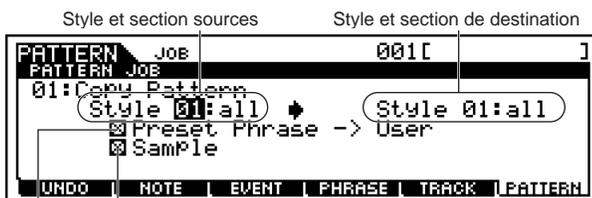
Appuyez sur la touche [F6] de l'étape 3 de la procédure de base à la page 225 pour faire apparaître la liste des tâches de motifs à l'écran. Positionnez le curseur sur la tâche souhaitée et appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran de la tâche sélectionnée.



Ces explications s'appliquent à l'étape 6 de la procédure de base, à la page 225.

● **[F6]-01 Copy Pattern**

Cette tâche copie toutes les données d'un motif source sélectionné < illust > r370.ai dans un motif de destination.



Lorsque cette case est cochée, les voix échantillons (si elles sont incluses dans le style source) sont copiées dans le style de destination.

Lorsque cette case est cochée, des phrases prédéfinies (si elles sont incluses dans le style source) sont copiées dans la phrase utilisateur.

! ATTENTION

La fonction Undo/Redo (page 225) ne peut pas être utilisée pour annuler/rétablir une opération de copie de voix échantillon.

● **[F6]-02 Append Pattern**

Ajoute un motif à la fin d'un autre pour créer un motif plus long avec les 16 pistes.



Lorsque cette case est cochée, les données du motif de destination d'origine sont conservées dans la mémoire, en même temps que les nouvelles données de motif ajoutées. Si la case n'est pas cochée, le motif de destination d'origine est effacé et remplacé par les nouvelles données créées. Lorsque cette case est cochée, les voix échantillon (si elles sont incluses dans le style source) sont copiées dans le style de destination.

NOTE Lorsque la case KEEP ORIGINAL PHRASE (Conserver phrase originale) est cochée, cette tâche demande deux fois le numéro des phrases utilisateur vides en tant que numéro de pistes contenant des données dans lesquelles stocker les données de la phrase annexée. Si les phrases demandées ne sont pas disponibles, un message d'alerte apparaît et la tâche est interrompue. Si c'est le cas, utilisez la tâche Clear Phrase (page 230) pour supprimer les phrases inutilisées, puis effectuez une nouvelle tentative.

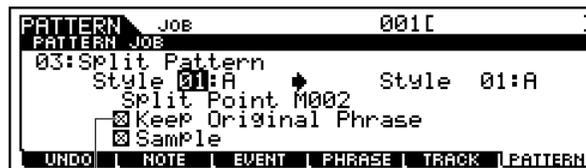
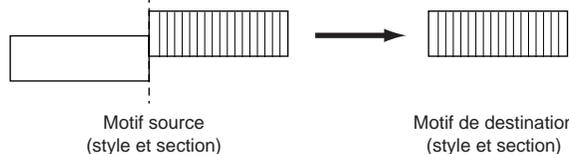
NOTE Si cette tâche est appliquée à des motifs qui utilisent des voix échantillons, celles-ci ne seront pas annexées.

NOTE Si la longueur du motif dépasse 256 mesures à la suite de l'exécution de la tâche Append Pattern, un message d'erreur apparaît et la tâche est interrompue.

● **[F6]-03 Split Pattern**

Cette tâche partage un motif sélectionné (les données des 16 pistes) en deux motifs.

Après l'opération de partage du motif, la partie du motif située avant le point de partage spécifié est conservée, tandis que la partie le suivant est déplacée vers le motif de destination.



Lorsque cette case est cochée, les données du motif source d'origine sont conservées dans la mémoire, en même temps que les nouvelles données de motif ajoutées. Si la case n'est pas cochée, la portion divisée du motif source d'origine est effacée et déplacée vers le motif de destination.

⚠ ATTENTION

La tâche écrase toutes les données présentes dans le motif de destination.

NOTE Lorsque la case KEEP ORIGINAL PHRASE (Conserver phrase originale) est cochée, cette tâche demande deux fois le numéro des phrases utilisateur vides en tant que numéro de pistes contenant des données dans lesquelles stocker les données de la phrase annexée. Si les phrases demandées ne sont pas disponibles, un message d'alerte apparaît et la tâche est interrompue. Si c'est le cas, utilisez la tâche Clear Phrase (page 230) pour supprimer les phrases inutilisées, puis effectuez une nouvelle tentative.

● [F6]-04 Clear Pattern

Cette tâche supprime toutes les données du motif sélectionné ou de tous les motifs.



● [F6]-05 Style Name

Fonctionnement de base (page 75)

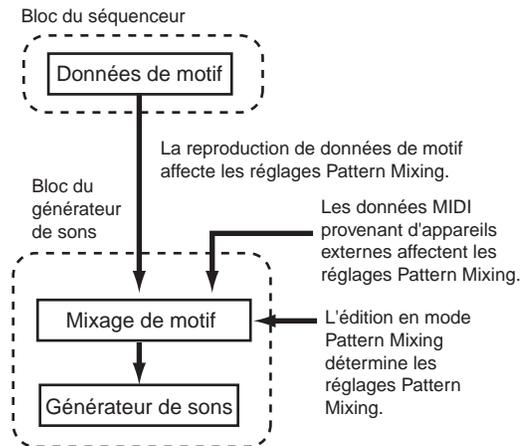
Cette tâche vous permet d'attribuer un nom au style sélectionné.



Reportez-vous à la section « Fonctionnement de base » à la page 75.

Mode Pattern Mixing

Ce mode vous permet de configurer et de sauvegarder des données de mixage pour vos motifs et de définir différents paramètres pour les parties du générateur de sons, notamment la voix sélectionnée et ses réglages de niveau, balayage panoramique, EQ, effet et autres. Le diagramme suivant explique de quelle manière le mode Pattern Mixing affecte les parties du générateur de sons et comment ce mode est affecté par d'autres éléments.



Les paramètres Pattern Mixing ne font en fait pas partie des données de motif, mais sont plutôt des réglages du générateur de sons, puisque celui-ci est reproduit par les données de motif. Dès lors, les réglages des paramètres Pattern Mixing ne sont pas enregistrés sur les pistes de motif.

Bien que les modes soient différents, les opérations et paramètres Pattern Mixing sont les mêmes que ceux du mode Song Mixing. Voir page 205.

Mode Sampling

Structure de base (page 58)

Arborescence des fonctions

Cette section est consacrée au mode Sampling. Pour comprendre le lien entre le mode Sampling et l'ensemble de la structure du MOTIF et les autres modes et fonctions, reportez-vous au tableau simplifié dans « Structure de base », page 30.

Le tableau détaillé suivant présente tous les menus et groupes de paramètres des écrans des modes Sampling, ce qui vous donne un aperçu rapide et clair des fonctions du MOTIF liées à l'échantillonnage.

Les crochets autour d'un mot ou d'une phrase (par exemple, [F1]) indiquent des noms de touche particuliers ou des opérations du panneau.

[SAMPLE]		
	[INFORMATION] SAMPLE	P. 276
	[SAMPLE] SAMPLE REC SETUP	P. 235
	[F1] DESTINATION	P. 235
	[F2] SOURCE	P. 236
	[F6] SAMPLE RECORD	P. 234
	[F6] SAMPLE RECORDING	P. 234
	RECORDING (Slice+Seq)	P. 236
	[AFTER COMPLETING RECORDING]	P. 237
	[F1] TRIM	P. 237
	[INFO] TRIM INFORMATION	P. 276
	[SF1] AUDITION	P. 238
	[SF2] START-LOOP	P. 238
	[SF3] GET TEMPO	P. 238
	[SF4] EXTRACT	P. 238
	[F5] ZOOM OUT	P. 238
	[F6] ZOOM IN	P. 238
	[F2] SLICE	P. 238
	RECORDING (Sample, Sample+Note)	P. 236
	[F6] SAMPLE REC SETUP	P. 237
	[EDIT] SAMPLE EDIT	P. 240
	[F1] KEYBANK SELECT	P. 240
	[F2] TRIM	P. 241
	[INFO] TRIM INFO	P. 241
	[SF1] AUDITION	P. 241
	[SF2] START-LOOP	P. 241
	[SF3] GET TEMPO	P. 241
	[SF4] EXTRACT	P. 241
	[F5] ZOOM OUT	P. 241
	[F6] ZOOM IN	P. 241
	[F3] PARAMETER	P. 241
	[F4] RANGE	P. 241
	[JOB] SAMPLE JOB	P. 241
	[F1] KEYBANK JOB LIST	P. 242
	COPY	P. 242
	DELETE	P. 242
	EXTRACT	P. 243
	MOVE	P. 243
	NORMALIZE	P. 243
	TIME-STRETCH	P. 244
	CONVERT PITCH	P. 244
	FADE IN/OUT	P. 245
	CONVERT FREQUENCY	P. 245
	STEREO TO MONO	P. 245
	LOOP-REMIX	P. 246
	SLICE	P. 246
	[F2] WAVEFORM JOB LIST	P. 247
	COPY	P. 247
	DELETE	P. 247
	TRANPOSE	P. 247
	NAME	P. 247
	[F3] OTHER JOB LIST	P. 247
	CLEAN UP MEMORY	P. 247
	OPTIMIZE MEMORY	P. 248
	DELETE ALL	P. 248
	CONVERT TO DRUM VOICE (User Drum Voice Number, Name)	P. 248

Mode Sampling Record (Enregistrement d'échantillonnage)

Fonctionnement de base (page 58)

Ce mode vous permet d'enregistrer des sons dans le MOTIF (par exemple, votre voix, une guitare ou des sons d'un CD), de les éditer et de les utiliser pour créer des voix échantillons spéciales que vous pouvez reproduire sur le clavier. Vous pouvez également saisir ce mode à partir du mode Song ou Pattern et les sons que vous enregistrez peuvent être affectés aux pistes et reproduits automatiquement avec le morceau ou motif. De plus, grâce à la fonction Resampling (Rééchantillonnage), vous pouvez créer de nouveaux échantillons à partir de vos éditions ou effectuer des échantillons à partir des sons du MOTIF lui-même.

◆ Données créées par échantillonnage

Quel que soit le mode, les données brutes échantillonnées sont évidemment les mêmes. Divers paramètres diffèrent toutefois, en fonction du mode ou des réglages choisis. Reportez-vous à la page 59 pour plus de détails sur les types de données créés dans la fonction Sampling.

◆ Procédure de base

1 Pour utiliser un microphone ou une source audio externe, effectuez toutes les connexions nécessaires. Pour plus de détails, reportez-vous aux sections « Entrée analogique » et « Entrée numérique », page 23.

NOTE Si vous voulez utiliser le son du MOTIF comme source d'enregistrement (avec la fonction de rééchantillonnage), l'étape 1 ci-dessus n'est pas nécessaire.

2 En fonction de la manière dont vous voulez utiliser l'échantillon créé, il existe deux manières de procéder :

- **Pour créer une voix (utilisateur) normale** — Passez en mode Voice ou Performance. Pour utiliser le son du MOTIF comme source d'enregistrement (avec la fonction de rééchantillonnage), sélectionnez la voix ou performance de votre choix.
- **Pour créer une piste d'échantillonnage dans un morceau ou un motif** — Passez en mode Song ou Pattern et sélectionnez le morceau ou motif de votre choix.

3 Appuyez sur la touche [INTEGRATED SAMPLING] (Echantillonnage intégré) pour appeler l'écran Setup dans le mode Sampling Record. (Le témoin s'allume.)

NOTE Même lorsque vous accédez au mode Sampling Record, le témoin de la touche du mode précédent reste allumé, ce qui vous permet de valider le mode d'où vous venez.

4 Appuyez sur la touche [F1] et définissez les paramètres de destination de l'échantillon. (Ceux-ci déterminent l'emplacement de la mémoire dans lequel l'échantillon sera enregistré et affecté)

NOTE Lorsque vous passez du mode Voice/performance au mode Sampling Record, l'échantillon enregistré est automatiquement stocké dans la forme d'onde et la voix utilisateur définies dans cet écran.

NOTE Lorsque vous passez du mode Song/Pattern au mode Sampling, l'échantillon enregistré est automatiquement stocké dans la piste définie dans cet écran comme voix échantillon.

5 Appuyez sur la touche [F2] et définissez les paramètres liés à la source pour l'entrée audio.

6 Appuyez sur la touche [F6] pour accéder à l'écran de veille Sampling et réglez le mode Trigger (Déclenchement) de cet écran.

7 Appuyez à nouveau sur la touche [F6] pour lancer l'échantillonnage et reproduire la source d'entrée au moment opportun. La manière dont et le moment auquel vous devez reproduire la source dépendent des réglages effectués dans l'étape 5 ci-dessus (et décrite à la page 236) et du processus que vous utilisez (décrit brièvement ci-dessous).

• Lorsque la source est réglée sur « A/D » (A/N) ou « digital » (numérique) :

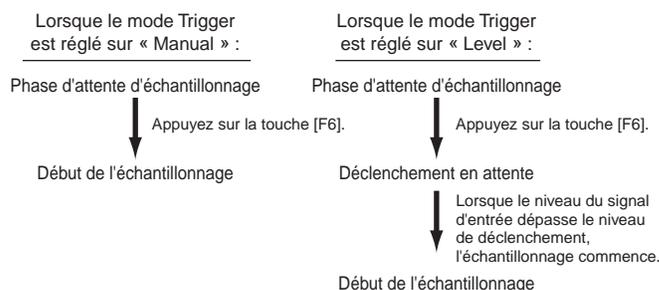
Les prises/bornes d'entrée audio suivantes du MOTIF peuvent être utilisées pour l'enregistrement d'échantillonnage :

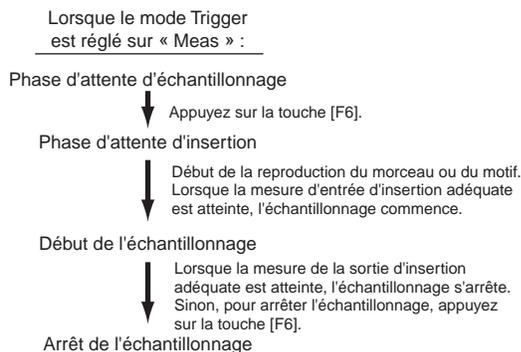
- prises A/D INPUT (Entrée A/N)
- bornes mLAN (lorsque le mLAN8E en option a été installé)
- prise DIGITAL IN (entrée numérique) (lorsque l'AIEB2 en option a été installé)
- prise OPTICAL IN (entrée optique) (lorsque l'AIEB2 en option a été installé)

• Lorsque la source est réglée sur « resample » :

Le son généré par le MOTIF lui-même (reproduction de morceau/motif, performance au clavier) peut être enregistré en tant qu'échantillon.

La manière dont commence réellement l'échantillonnage dépend du réglage du mode Trigger effectué dans l'étape 6 ci-dessus (et décrit à la page 237) et du processus que vous utilisez (décrit brièvement ci-dessous).





8 Arrêtez l'échantillonnage en suivant les instructions ci-dessus et stoppez la reproduction de la source d'enregistrement.

9 Définissez les paramètres Slice si nécessaire — si vous passez du mode Song/Pattern au mode Sampling Record et que vous avez réglé le type d'échantillonnage sur « slice + seq » (tranche + séquence) dans l'étape 5 ci-dessus.

10 Sauvegardez l'échantillon enregistré sur la carte mémoire/l'équipement de stockage SCSI sous la forme d'une forme d'onde, d'une voix utilisateur ou d'une voix échantillon, selon vos besoins.

! ATTENTION

Les données de phrase enregistrées (éditées) sont temporairement stockées dans la mémoire DRAM (page 64). Comme les données contenues dans la mémoire DRAM sont perdues lorsque l'appareil est mis hors tension, vous devez toujours sauvegarder ces données sur une carte mémoire ou un équipement SCSI externe avant de couper l'alimentation.

- Les opérations correspondant aux étapes 4 à 9 sont abordées dans les explications suivantes.
- Pour plus de détails sur l'étape 10, reportez-vous à la section « Mode File » à la page 263.

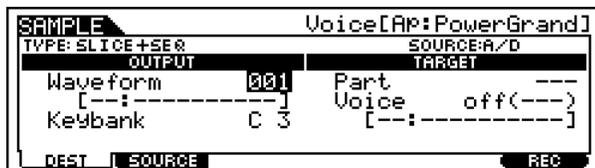
Configuration de l'échantillonnage

Ces explications s'appliquent aux étapes 4 et 5 de la procédure de base, à la page 234.

■ [F1] Réglages Sampling Destination (Destination de l'échantillonnage)

Ces explications s'appliquent à l'étape 4 de la procédure de base, à la page 234.

● Lorsque vous passez du mode Voice/Performance au mode Sampling



NOTE Le MOTIF ne peut transférer des données d'onde de et vers l'ordinateur (avec le logiciel TWE) que lorsque cet écran est appelé.

● Waveform

Détermine le numéro de la forme d'onde à laquelle l'échantillon enregistré est affecté.

- Réglages 001 ~ 256

● Keybank

Détermine le nombre de notes situées au centre de la banque de notes.

- Réglages C-2 ~ G8

NOTE Pour plus de détails sur la forme d'onde et la banque de notes, reportez-vous à la page 60.

● Part

Détermine la partie de performance à laquelle l'échantillon enregistré est affecté. Cette fonction est uniquement disponible lorsque vous passez du mode Performance au mode Sampling.

- Réglages off, 1 ~ 4

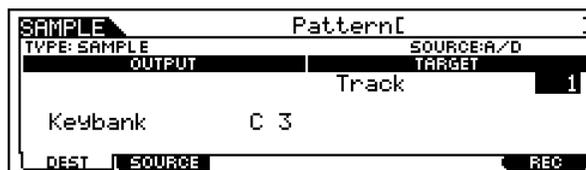
● Voice

L'échantillon enregistré peut être sauvegardé en tant que voix normale utilisateur. Ce paramètre détermine un numéro de voix normale utilisateur auquel l'échantillon enregistré est affecté.

- Réglages off, 1 ~ 128

NOTE Lorsqu'il est désactivé (« off »), seule une forme d'onde est créée ; l'échantillon n'est pas stocké en tant que voix utilisateur. L'échantillon est stocké dans la plus petite forme d'onde numérotée disponible. Si vous souhaitez écouter le nouvel échantillon et l'affecter ultérieurement à une voix utilisateur, allez dans l'écran Element Oscillator (Oscillateur d'élément) ([F1]-[SF1]) du mode Voice Edit et recherchez les formes d'onde utilisateur pour retrouver l'échantillon. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 135.

● Lorsque vous passez du mode Song/Pattern au mode Sampling



● Track

Détermine le numéro de la piste à laquelle l'échantillon enregistré est affecté.

- Réglages 1 ~ 16

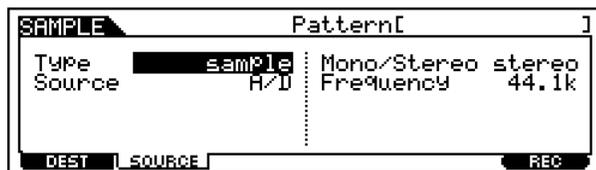
● Keybank

Détermine le numéro de la note située au centre de la banque de notes. Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le type d'échantillonnage est réglé sur « sample » ou « sample + note » (échantillon + note) (dans le paramètre Type ci-dessous).

- Réglages C-2 ~ G8

■ [F2] Réglages Sampling Source (Source d'échantillonnage)

Ces explications s'appliquent à l'étape 5 de la procédure de base, à la page 234.



• Type

Détermine le type d'échantillonnage. Lorsque vous passez du mode Song/Pattern au mode Sampling, les données créées par l'échantillonnage varient en fonction de ce réglage.

N'oubliez pas que ce paramètre est défini sur « sample » lorsque vous passez du mode Voice/Performance au mode Sampling.

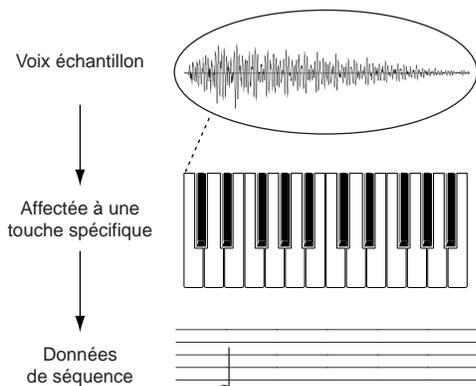
- Réglages sample, sample + note, slice + seq

sample

Seules les données (d'onde) d'échantillonnage sont créées.

sample + note

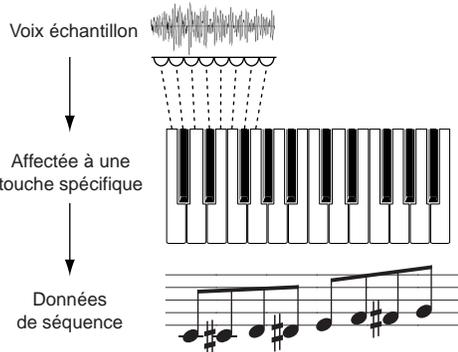
Outre les données d'échantillonnage, les données de note appropriées pour reproduire l'échantillon sont créées et enregistrées sur la piste indiquée.



slice + seq

L'échantillon enregistré est automatiquement découpé en « tranches » et celles-ci sont affectées à des notes successives sur le clavier. Ces notes sont alors automatiquement organisées en données de séquence (sur la piste spécifiée) pour la reproduction.

C'est particulièrement utile pour les échantillons de rythme. Si vous avez enregistré, par exemple, une partie de batterie, chaque tempo du rythme est converti en tranche séparée et en note séparée et les notes sont regroupées en séquence. De cette façon, la reproduction des données de séquence reproduit tout l'échantillon de rythme. L'avantage de cette méthode est qu'elle vous permet d'ajuster le tempo du séquenceur sur une vaste plage et de conserver le rythme en parfaite synchronisation avec les autres pistes.



NOTE Les réglages détaillés (temps, numéro de mesure, etc.) sont spécifiés dans l'écran Slice après l'échantillonnage.

• Source

Détermine la source d'enregistrement.

- Réglages

A/D

L'entrée audio analogique à partir des prises A/D INPUT ou d'une borne mLAN (avec mLAN8E en option) est reconnue comme la source d'enregistrement.

resample

La sortie du signal (échantillon déjà enregistré ou onde prédéfinie) des prises OUTPUT (Sortie) du MOTIF est considérée comme une source d'enregistrement et « rééchantillonnée ».

Digital

L'entrée audio numérique d'une borne DIGITAL IN ou d'une borne OPTICAL IN (avec l'AIEB2 en option) est considérée comme une source d'enregistrement.

• Mono/Stéréo

Détermine si les nouveaux échantillons seront enregistrés en mono ou en stéréo.

- Réglages

monoL

Le signal du canal de gauche est enregistré en tant qu'échantillon mono.

monoR

Le signal du canal de droite est enregistré en tant qu'échantillon mono.

monoL + R

Les signaux des canaux de gauche et de droite sont mixés et enregistrés en tant qu'échantillon mono.

stereo

Un échantillon stéréo est enregistré.

• Frequency (Fréquence d'échantillonnage)

Indique la fréquence d'échantillonnage. La fréquence à laquelle les lectures numériques ont lieu est appelée fréquence d'échantillonnage. Plus les fréquences d'échantillonnage sont élevées, plus la qualité acoustique est meilleure.

- Réglages

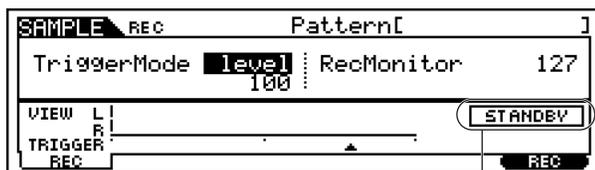
44,1k (44,1 kHz), 22kLo (22,05 kHz Lo-Fi), 11kLo (11,025 kHz Lo-Fi), 5kLo (5,5125 kHz Lo-Fi)

NOTE Lorsque la source est réglée sur A/D et que la borne mLAN est utilisée comme entrée analogique, la fréquence est définie sur 44,1 kHz et ne peut pas être modifiée.

NOTE A des réglages autres que 44,1 kHz, le son contrôlé pendant l'enregistrement peut être différent du son enregistré, en fonction du signal source.

Sampling Standby (Attente d'échantillonnage)

Ces explications s'appliquent à l'étape 6 de la procédure de base, à la page 234.



Indique que le MOTIF est en mode Sampling Standby.

• TriggerMode

Indique la méthode de déclenchement de l'échantillonnage.

- Réglages

level

L'échantillonnage commence dès qu'un signal d'entrée dépassant le niveau de déclenchement indiqué est reçu après avoir appuyé sur la touche [F6] (START). Lorsque ce réglage est sélectionné, vous devez également définir le niveau de déclenchement (1 ~ 127).

meas

Ce réglage est uniquement disponible lorsque vous passez du mode Song/Pattern au mode Sampling et doit être défini avec la mesure de début et de fin d'enregistrement. Après avoir appuyé sur la touche [F6] (START), l'échantillonnage commence à la mesure de début d'enregistrement spécifiée et se termine à la mesure de fin d'enregistrement spécifiée. L'échantillonnage s'arrête également lorsque le mode Song/Pattern est arrêté en appuyant sur la touche [■].

manual

L'échantillonnage commence dès que la touche [F6] (START) est enfoncée, quel que soit le statut de la reproduction du morceau/motif.

• RecMonitor (Moniteur d'enregistrement)

Détermine le niveau de sortie du signal d'entrée. Ce signal de contrôle sort de la prise PHONES ou des prises OUTPUT R et L/MONO. Ceci n'a aucun effet sur le niveau d'enregistrement.

- Réglages 0 ~ 127

• RecGain (Gain d'enregistrement)

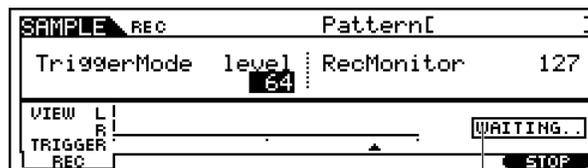
Détermine le gain d'enregistrement lors du rééchantillonnage.

Ce paramètre est uniquement disponible lorsque la source est réglée sur « resample ».

- Réglages -12dB ~ +12dB

Trigger Waiting (Déclenchement en attente)

L'écran suivant s'applique à l'étape 7 de la procédure de base de la page 234. L'écran suivant est disponible lorsque le mode Trigger est paramétré sur « level ». Dans ce cas, l'enregistrement d'échantillonnage est suspendu, dans l'attente d'un signal d'entrée qui dépasse le niveau de déclenchement.



Indique que l'enregistrement d'échantillon est en attente d'un signal du niveau adéquat.

Punch-in Waiting (Attente du début d'enregistrement)

L'écran suivant s'applique à l'étape 7 de la procédure de base de la page 234.

L'écran suivant est uniquement disponible lors du passage du mode Song/Pattern au mode Sampling et lorsque le mode Trigger est paramétré sur « meas ». Dans ce cas, l'enregistrement d'échantillonnage est suspendu, en attendant que la reproduction du morceau/motif atteigne la mesure de début d'enregistrement spécifiée.



Indique que l'enregistrement d'échantillon est en attente d'un signal du niveau adéquat.

Réglage de tranche après échantillonnage

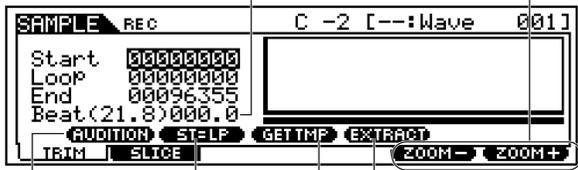
Ces explications s'appliquent à l'étape 9 de la procédure de base, à la page 235.

Si vous êtes passé du mode Song ou Pattern au mode Sampling Record et que vous n'avez pas défini le type d'échantillonnage sur « slice + seq », vous devez définir les paramètres suivants relatifs aux tranches.

■ [F1] Trim

La fonction d'écrêtage permet de spécifier les points de début et de fin à reproduire dans un échantillon entier. Vous pouvez supprimer toutes les données d'échantillonnage inutiles (situées en tête du point de début et après le point de fin) en appuyant sur la touche [SF5] (fonction Extract). Cette fonction est particulièrement utile pour créer des boucles de percussion, car elle permet d'isoler uniquement les temps dont vous avez besoin pour votre boucle. Vous pouvez également spécifier le tempo de la plage de la reproduction en boucle, afin de déterminer son temps.

Appuyez sur les touches [F5] et [F6] pour effectuer un zoom avant et arrière sur l'afficheur Wave.



Appuyez sur la touche [SF2] pour que l'adresse du point de début devienne celle du point de début de la boucle.

Supprimez toutes les données d'échantillonnage inutiles (situées avant le point de début et après le point de fin) à l'aide de la touche [SF4].

Appuyez sur la touche [SF1] pour entendre l'échantillon enregistré en fonction des réglages définis dans cet afficheur.

Appuyez sur la touche [SF3] pour calculer le tempo/temps lorsque la reproduction des données d'échantillon allant du point de début de la boucle au point de fin est traitée comme une seule mesure. Le résultat du calcul apparaît à gauche de l'écran.

• **Start (Point de départ)**

Détermine le point de départ de la reproduction d'échantillonnage.

• **Loop (Début de la boucle)**

Détermine le point de début de la reproduction en boucle (point où la boucle commence) dans la plage de l'échantillon entier.

• **End (Point de fin)**

Détermine le point de fin de la reproduction en boucle dans la plage de l'échantillon entier.

• **Beat**

Le temps de la plage du point de début au point de fin est automatiquement affiché en fonction du Tempo (voir ci-dessous). Cette valeur sert uniquement à des fins d'affichage et ne peut être modifiée.

Si vous utilisez la fonction GET TMP (Get Tempo) en appuyant sur la touche [SF4], cette valeur de temps est automatiquement modifiée pour correspondre au tempo extrait.

• **(Tempo)**

Exécutez l'opération GET TMP (Get Tempo) en appuyant sur la touche [SF4] pour calculer le tempo lorsque la reproduction de données d'échantillonnage de la plage du point de début au point de fin est traitée comme une seule mesure. Le résultat du calcul apparaît ici.

Vous pouvez également modifier le tempo en utilisant les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données.

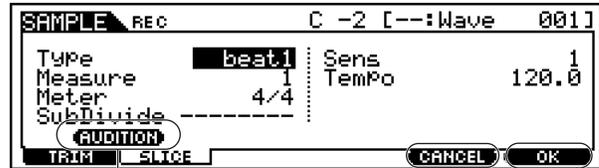
■ **[F2] Slice**

Cette fonction puissante vous permet de découper automatiquement l'échantillon enregistré en « tranches » distinctes. Ces tranches sont ensuite affectées à des notes successives et organisées sous forme de données de séquence. Ceci vous permet en fait de recréer l'échantillon original en reproduisant ses tranches dans l'ordre, à n'importe quel tempo — ce qui est idéal pour faire correspondre des échantillons de différents tempos originaux. Cette fonction est également utile pour les échantillons mélodiques, telles que les parties de basses, car elle vous permet de reproduire l'échantillon dans n'importe quel tempo sans modifier la hauteur de ton globale.

NOTE Il est nécessaire de définir avec précision la longueur de l'échantillon avant d'exécuter l'opération de découpage. Utilisez la touche [SF1] (AUDITION) dans l'écran Trim pour reproduire l'échantillon en boucle et définir avec précision les points de début et de fin, selon les besoins.



Appuyez sur la touche [ENTER]. (Une boîte de dialogue s'affiche pour vous demander confirmation.) Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de découpage.



Vous pouvez écouter et confirmer les échantillons découpés en tranches en appuyant sur la touche [SF1].

Appuyez sur la touche [F5] pour revenir à l'écran Sampling Setup sans enregistrer le résultat.

Appuyez sur la touche [F6] pour enregistrer le résultat de l'opération de découpage et revenir à l'écran Sampling Setup.

• **Type (Type de tranche)**

Spécifie la manière dont l'échantillon est découpé en tranches et détermine, dans une certaine mesure, la qualité acoustique ainsi obtenue. Sélectionnez le type qui correspond le mieux à la phrase originale.

□ Réglages

beat1 ~ 3

Ce type de tranche est adapté aux phrases percutantes tels que les percussions ou les basses avec une attaque rapide et une courte atténuation. Trois variations sont disponibles.

phrase1 ~ 4

Idéal pour les phrases contenant des cymbales ou autres instruments avec une longue atténuation. Quatre variations sont disponibles.

quick (rapide)

Quel que soit le contenu de la phrase, l'échantillon est divisé aux sous-divisiones de notes spécifiées. Le nombre de tranches par mesure est calculé en multipliant le nombre maximum du paramètre Meter (type de mesure) par le numéro minimum du paramètre SubDivide (Sous-division).

NOTE Pour obtenir des astuces utiles sur l'utilisation du paramètre Slice Type dans différents échantillons, reportez-vous à la section « Astuces pour l'utilisation des types de tranches », à la page 239.

• **Measure**

Détermine le nombre de mesures dans l'échantillon à découper. Lorsque l'opération de découpage est exécutée, les données de séquence correspondant au nombre spécifié de mesures sont créées. Les données de séquence sont créées à partir du début de la mesure, au point où l'échantillonnage a commencé.

□ Réglages 1 ~ 8

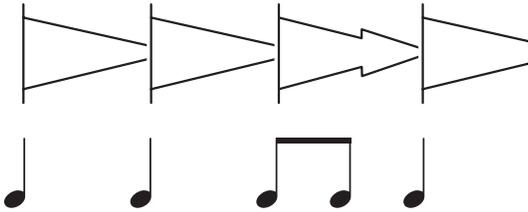
• **Meter**

Spécifie le mètre (type de mesure) de l'échantillon. Le réglage ici correspond à l'unité de tranche de base.

□ Réglages 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

● SubDivide

Le paramètre Meter définit l'unité de tranche de base et SubDivide spécifie une résolution encore plus fine des phrases contenant des régions avec des notes plus courtes. Dans la phrase suivante, par exemple, le paramètre Meter doit être défini sur 4/4 et SubDivide sur 1/2.



□ Réglages

Lorsque Meter est réglé sur 1 ~ 8/4 :

noire (1/1), croche (1/2), triplet de noires (1/3), double croche (1/4), triplet de croches (1/6), double croche (1/8), triplet de triple croches (1/12)

Lorsque Meter est réglé sur 1 ~ 16/8 :

croche (1/1), double croche (1/2), triplet de croches (1/3), triple croche (1/4), triplet de double croches (1/6)

Lorsque Meter est réglé sur 1 ~ 16/16 :

double croche (1/1), triple croche (1/2), triplet de double croches (1/3)

NOTE Ce paramètre est sans effet lorsque le paramètre Slice Type est défini sur les temps 1 ~ 2.

NOTE La résolution de tranche maximale des échantillons stéréo est de 64 tranches et de 128 tranches pour les échantillons mono.

● Sens (Envelope Sensitivity) (Sensibilité d'enveloppe)

Ajuste encore les sous-divisions spécifiées par le paramètre SubDivide. Plus les valeurs sont élevées, plus la résolution est importante, permettant même aux notes plus fines et aux sons plus petits d'être détectés et découpés en tranches. Utilisez la fonction Audition (appuyez sur [SF1]) pour écouter les résultats et, s'ils ne vous satisfont pas, modifiez le réglage et réessayez.

□ Réglages 1 ~ 5

NOTE Ce paramètre n'a aucun effet lorsque le type de tranche « quick » est sélectionné.

◆ Astuces pour l'utilisation des types de tranches

● Découpage en tranches de phrases percutantes avec de courtes atténuations

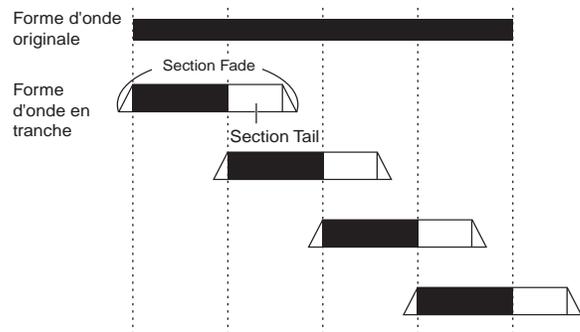
- Essayez d'abord de découper en tranches en utilisant « beat1 » (temps 1).
- Si le résultat a une attaque faible ou si les portions de relâchement semblent se chevaucher, réessayez en utilisant « beat2 » (temps 2). Essayez d'ajuster la sensibilité d'enveloppe pour un contrôle plus précis.
- Si, après avoir utilisé « beat1 », les portions d'attaque se chevauchent ou si la sensation rythmique générale est atténuée, réessayez avec « beat3 ». Utilisez le paramètre SubDivide pour ajuster la résolution de tranche et effectuez les ajustements finals avec le paramètre Envelope Sensitivity.

● Découpage en tranches de phrases avec de longues atténuations

- Essayez d'abord de découper en tranches en utilisant « phrase1 ».
- Si le résultat a une attaque faible ou si les portions de relâchement semblent se chevaucher, réessayez en utilisant « phrase2 ». Utilisez le paramètre SubDivide pour ajuster la résolution de tranche et effectuez les ajustements finals avec le paramètre Envelope Sensitivity.
- Si, après avoir utilisé « phrase1 », les points entre les tranches sont rugueux et si la sensation générale est irrégulière, réessayez en utilisant « phrase3 » et définissez SubDivide sur une résolution plus fine. Effectuez les ajustements finals avec le paramètre Envelope Sensitivity. Le réglage « phrase3 » est généralement le mieux adapté aux chaînes maintenues ou aux sons de type cuivre sans vibrato — en d'autres mots, la hauteur reste constante. Il peut également produire des effets d'écho lorsqu'il est appliqué à des phrases percutantes avec une courte atténuation.
- Si, après avoir utilisé « phrase1 », les points entre les tranches sont rugueux et si la sensation générale est irrégulière, réessayez en utilisant « phrase4 » et définissez SubDivide sur une résolution plus fine. Effectuez les ajustements finals avec le paramètre Envelope Sensitivity. Le réglage « phrase4 » est généralement le mieux adapté aux chaînes maintenues ou sons de type cuivre avec vibrato, ainsi qu'aux phrases vocales.

◆ Mémoire d'onde requise pour les opérations de découpage en tranches

Les tranches de données d'onde individuelles créées par des opérations de découpage en tranches ont besoin d'environ une fois et demie la mémoire initiale parce qu'une section de queue est automatiquement ajoutée et les sections d'augmentation et d'atténuation de volume sont automatiquement créées au début et à la fin des données d'onde. Ceci permet de maintenir une qualité acoustique maximale lorsque le BPM (battements par minute) est augmenté et entraîne des connexions plus douces entre les tranches (aucune section de queue n'est créée lorsque le type de tranche QUICK est sélectionné).



Une zone de travail de mémoire est requise pour les calculs de synthèse effectués pour chaque opération de découpage en tranche, ainsi qu'une mémoire suffisante pour stocker les formes d'onde terminées. Lorsque la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz, la quantité de mémoire appropriée (exprimée en kilo-octets) requise pour chaque type de tranche est répertoriée ci-dessous.

- BEAT1 : Taille d'onde originale X N + (0,3 X nbr. de tranches)
- BEAT2 : Taille d'onde originale X N + (0,2 X nbr. de tranches)
- BEAT3 : Taille d'onde originale X N + (0,3 X nbr. de tranches)
- PHRASE1 : Taille d'onde originale X N + (5,8 X nbr. de tranches)
- PHRASE2 : Taille d'onde originale X N + (1,4 X nbr. de tranches)
- PHRASE3 : Taille d'onde originale X N + (0,4 X nbr. de tranches)
- PHRASE4 : Taille d'onde originale X N + (1,4 X nbr. de tranches)
- QUICK : Taille d'onde originale X 3 + (0,7 X nbr. de tranches)

Pour les échantillons monauraux, N = 5,5 et pour les échantillons stéréo, N = 8. Ainsi, le nombre de tranches est multiplié par deux pour les échantillons stéréo. Avec la mémoire étendue jusqu'à 64 méga-octets, par exemple, si la mémoire entière est vide et si un échantillon de 44,1 kHz est découpé en 32 tranches, le temps d'échantillonnage le plus long possible sera d'environ :

BEAT1 ~ 3, PHRASE1 ~ 4 : environ 138 secondes (mono), 47 secondes (stéréo.) QUICK : environ 253 secondes (mono), 126 secondes (stéréo).

Mode Sampling Edit (Edition d'échantillonnage)

.....
Structure de base (page 59)

Ce mode vous propose une variété d'outils d'édition d'échantillons, avec lesquels vous pouvez modifier les échantillons que vous avez enregistrés dans le mode Sampling Record et les personnaliser pour vos applications, selon vos besoins.

◆ Edition d'échantillons stéréo

Pour les échantillons qui ont été enregistrés en stéréo (avec l'échantillonnage stéréo), les ondes de gauche et de droite de l'échantillon sont éditées ensemble par le MOTIF. Dans le processus actuel, les modifications apportées à l'onde du canal gauche sont dupliquées exactement dans le canal droit. L'exception à cette règle est, bien sûr, Pan— car l'échantillon est déjà en stéréo.

◆ Procédure de base

1 Appuyez sur la touche [INTEGRATED SAMPLING] pour passer au mode Sampling. (Le témoin s'allume.)

NOTE Contrairement au mode Sampling Record, l'ensemble des paramètres et des fonctions du mode Sampling Edit sont identiques, quel que soit le mode précédemment sélectionné.

NOTE Toutes les opérations d'édition d'échantillonnage s'appliquent à la forme d'onde (échantillon actuel) et non pas à la voix.

2 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer au mode Sampling Edit. (Le témoin s'allume.)

3 Sélectionnez l'échantillon de votre choix pour l'éditer à partir de l'écran Key Bank. (Appuyez sur la touche [F1].)

4 Sélectionnez le menu que vous voulez éditer en appuyant sur les touches [F2] - [F6].

5 Editez les paramètres de l'échantillon sélectionné.

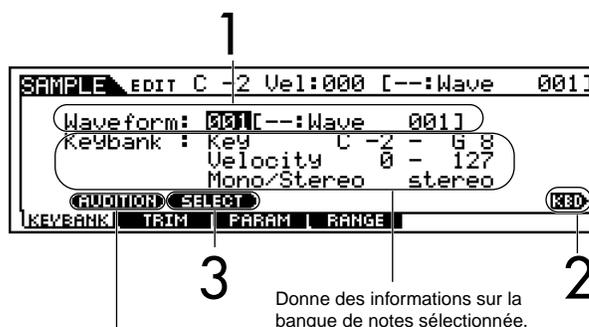
6 Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Sampling Edit.

- Les opérations correspondant aux étapes 3 et 4 sont abordées dans les explications suivantes.

Sélection d'échantillons et fonction Audition

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 3 de la procédure de base (voir ci-dessus).

Pour des informations sur la relation entre les paramètres ci-dessous, reportez-vous à la page 241.



Vous pouvez écouter l'échantillon sélectionné à l'aide de la touche [SF1]. (Fonction Audition)

1 Sélectionnez une forme d'onde qui contient un échantillon que vous voulez éditer. Positionnez le curseur sur le numéro de la forme d'onde et sélectionnez le numéro de votre choix à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.

2 Pour sélectionner la banque de notes de votre choix, maintenez la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la note appropriée du clavier. Les informations sur la banque de notes sélectionnée apparaissent à l'écran et l'échantillon affecté à la banque de notes est appelé.

- 3** Appuyez sur la touche [SF2] pour appeler les échantillons affectés à la banque de notes sélectionnée dans l'ordre.

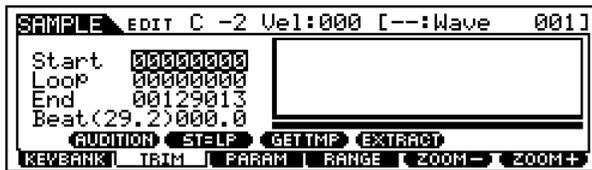
NOTE L'étape 3 ci-dessus, ainsi que la fonction Audition, peuvent être utilisées dans n'importe quel écran appelé via les touches [F2] - [F4].

Sample Edit

Ces explications s'appliquent à l'étape 5 de la procédure de base, à la page 59.

● [F2] Sample Edit Trim

Cette opération est la même que dans le mode Sampling Record (lorsque le type d'échantillonnage est réglé sur « slice + seq »). Voir page 237.



● [F3] Sample Edit Parameter



● Level

Détermine le niveau de sortie de l'échantillon sélectionné.

- ☐ Réglages -94,5dB ~ 0dB

● Pan

Détermine la position stéréo de l'échantillon sélectionné.

- ☐ Réglages L63 (extrême gauche) ~ C (centre) ~ R63 (extrême droite)

● PlayMode

Détermine la manière dont l'échantillon sélectionné est reproduit.

- ☐ Réglages

forward (avance)

La reproduction de l'échantillon va du point de début au point de fin.

reverse (inverse)

La reproduction de l'échantillon démarre au point de fin et va vers le point de début en arrière.

loop

La reproduction de l'échantillon commence du point de début, se déplace au point de boucle, puis se répète en continu du point de boucle au point de fin.

NOTE Pour des détails sur les réglages ci-dessus, reportez-vous à la page 61.

● Original Key (Note originale)

Détermine la note de base de l'échantillon. Comme l'échantillon aura une hauteur inverse pour les notes jouées autour de cette note de base, celle-ci doit être la proche possible de la hauteur initiale ou de la valeur de note de l'échantillon actuel.

- ☐ Réglages C - 2 ~ G8

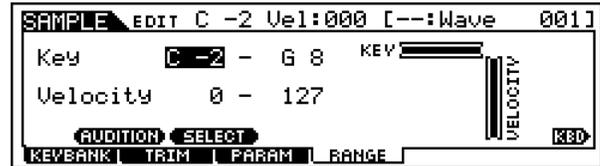
● Fine Tune (Réglage fin)

Détermine le réglage fin de la hauteur de l'échantillon.

- ☐ Réglages -100 ~ 99 centièmes

● [F4] Sample Edit Plage

Cet écran vous permet de définir la plage de notes et la plage de vélocité de l'échantillon affecté à la banque de notes sélectionnée. Notez que les valeurs de la plage de notes et de la plage de vélocité sont représentées graphiquement à l'écran.



NOTE Lorsque le curseur est positionné sur une des valeurs de la plage de notes, vous pouvez directement définir le paramètre Key Range à partir du clavier. (Maintenez la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche appropriée du clavier.)

Mode Sampling Job (Tâche d'échantillonnage)

Le mode Sampling Job comprend de nombreux outils et fonctions d'édition que vous pouvez utiliser pour modifier le son de l'échantillon que vous avez créé et édité dans le mode Sampling Edit. Il inclut aussi une variété d'opérations pratiques, tel que la copie ou la suppression de données.

◆ Procédure de base

1

Appuyez sur la touche [INTEGRATED SAMPLING] pour passer en mode Sampling. (Le témoin s'allume.)

NOTE Contrairement au mode Sampling Record, l'ensemble des paramètres et fonctions du mode Sampling Job sont identiques, quel que soit le mode sélectionné auparavant. La seule exception à cela est Slice Job ([F1]-12 ci-dessous), qui varie selon que le mode précédemment sélectionné était Voice/Performance ou Song/Pattern.

NOTE Toutes les opérations Sampling Job s'appliquent à la forme d'onde (échantillon actuel) et non à la voix.

2

Appuyez sur la touche [JOB] pour passer au mode Sampling Job.

- 3 Sélectionnez le menu Job souhaité en appuyant sur la touche appropriée, [F1] - [F3].
- 4 Utilisez les touches CURSOR pour faire défiler le menu jusqu'à la tâche souhaitée.
- 5 Appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran Job sélectionné.
- 6 Définissez les paramètres Job appropriés.
- 7 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous invite à confirmer votre choix.)
- 8 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche. Une fois la tâche terminée, le message « Completed » apparaît et l'opération revient à l'écran initial.

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

[NOTE] La procédure des étapes 7 et 8 ci-dessus peut varier en fonction de la tâche spécifiée. Reportez-vous aux explications de chaque tâche pour obtenir plus de détails.

⚠ ATTENTION

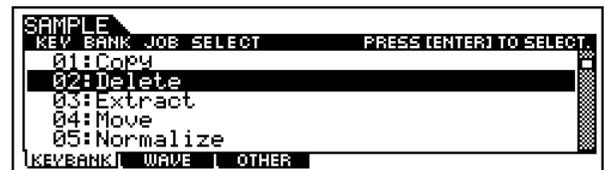
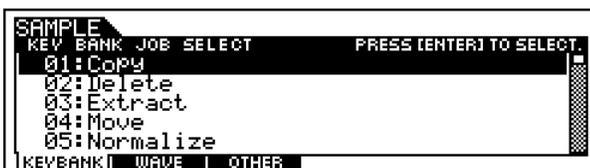
Lorsque l'exécution des tâches prend plus de temps, le message « Executing... » s'affiche pendant l'opération. Si vous mettez le MOTIF hors tension à ce moment-là, vous risquez d'endommager les données.

- 9 Appuyez sur n'importe quelle autre touche de mode pour quitter le mode Sampling Job.

- Pour des instructions détaillées sur les étapes 3 - 6, reportez-vous aux explications ci-dessous.

[F1] Key Bank Job

Appuyez sur la touche [F1] dans l'étape 3 de la procédure de base (voir ci-dessus pour faire apparaître la liste Key Bank à l'écran. Déplacez le curseur sur la tâche souhaitée et appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran de la tâche sélectionnée.



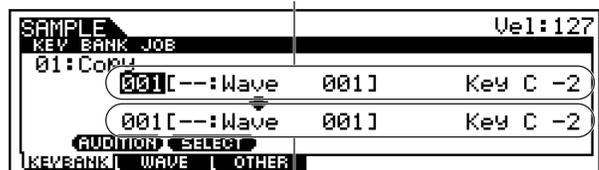
◆ Fonction Audition et sélection Key Bank (échantillon)

Pour les tâches de banque de notes qui suivent, la fonction Audition et la sélection Key Bank sont les mêmes que dans le mode Sampling Edit (page 241). D'ici, vous pouvez appeler et exécuter des tâches sur les données d'échantillonnage affectées à la banque de notes sélectionnée. Pour écouter l'échantillon actuellement sélectionné, appuyez sur la touche [SF1] (AUDITION). Notez aussi que pour les tâches 01 - 04, la commande du clavier (« KBD ») est disponible, ce qui vous permet de modifier directement la banque de notes à partir du clavier. (Maintenez la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche appropriée du clavier.)

● [F1]-01 Copy

Cette tâche copie les données d'un échantillon contenues dans une banque de notes vers une autre banque de notes.

Forme d'onde source, banque de notes

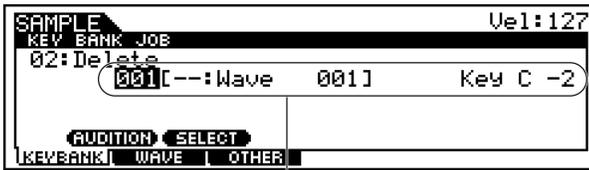


Forme d'onde de destination, banque de notes

● [F1]-02 Delete

Cette tâche efface la banque de notes sélectionnée et son échantillon.

Si la banque de notes est réglée sur « all » et que la tâche est exécutée, tous les échantillons de la forme d'onde sélectionnée sont effacés.



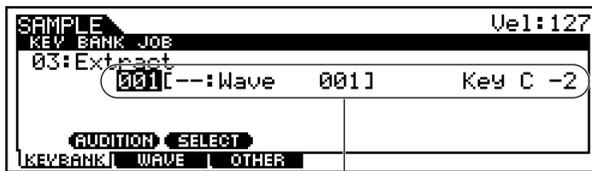
Forme d'onde et banque de notes contenant l'échantillon à supprimer

NOTE Si tous les échantillons de la forme d'onde spécifiée sont effacés, la forme d'onde est alors elle-même effacée.

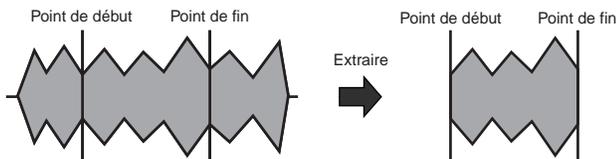
● [F1]-03 Extract

Cette tâche supprime toutes les données d'échantillonnage inutiles (situées avant le point de début et après le point de fin). En effet, elle extrait uniquement les données d'échantillonnage que vous voulez utiliser, en éliminant tous les sons inutiles du début et de la fin de l'échantillon.

Si Key Bank est réglé sur « all » et que la tâche est exécutée, cette tâche est appliquée à tous les échantillons de la forme d'onde sélectionnée.



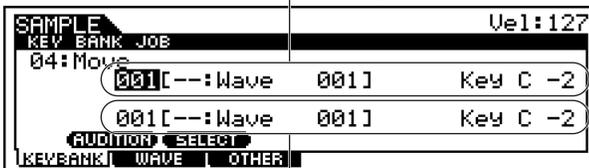
Forme d'onde et banque de notes contenant l'échantillon à extraire



● [F1]-04 Move

Cette tâche vous permet de déplacer un échantillon contenu dans une banque de notes, vers une autre banque de notes. Elles sert à créer une nouvelle forme d'onde à partir d'échantillons de diverses autres formes d'onde existantes.

Forme d'onde source et banque de notes



Forme d'onde de destination et banque de notes

NOTE Si le dernier échantillon restant est déplacé depuis la forme d'onde source, la forme d'onde source est elle-même effacée.

● [F1]-05 Normalize

Cette tâche maximise (normalise) le niveau global de l'échantillon spécifié. Le réglage « 100 » (100 %) est un moyen rapide et pratique d'augmenter le niveau d'un échantillon entier, pour le rendre aussi fort que possible sans qu'il y ait de distorsion.

Définissez la forme d'onde et la banque de notes contenant l'échantillon à normaliser.



Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.



Appuyez sur la touche [F5] (CANCEL) pour annuler l'opération.

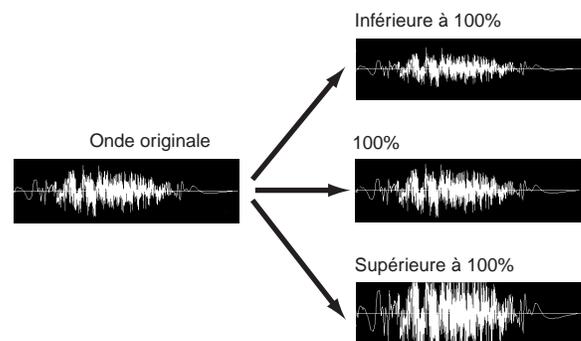
Appuyez sur la touche [F6] (OK) pour affecter l'échantillon normalisé à la banque de notes spécifiée.

Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, modifiez la valeur du ratio et appuyez une nouvelle fois sur la touche [ENTER]. Les réglages d'origine sont automatiquement rétablis et l'opération est réexécutée avec les nouveaux réglages.

● Ratio

Spécifiez le niveau d'échantillonnage après normalisation. Un réglage de 100 % augmente le niveau de sorte que le niveau maximum de l'échantillon est juste en-dessous de l'écrêtage (niveau de signal numérique maximum). Les réglages inférieurs à 100 % réduisent le niveau de l'échantillon en conséquence. Les réglages supérieurs à 100 % augmenteront le niveau d'échantillonnage au-dessus du maximum, produisant un écrêtage délibéré.

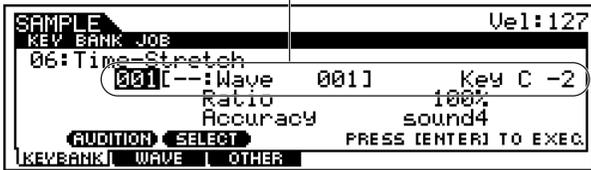
☐ Réglages 001-800 %



● [F1]-06 **Time-Stretch**

Cette tâche vous permet de modifier la longueur de l'échantillon sans en modifier la hauteur de ton.

Définissez la forme d'onde et la banque de notes contenant l'échantillon à étendre dans le temps.



Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.



Appuyez sur la touche [F5] (CANCEL) pour annuler l'opération.

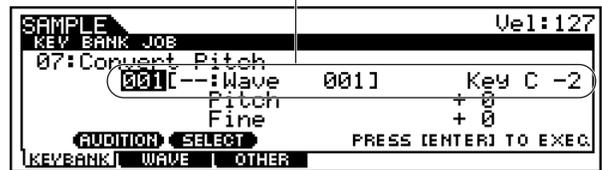
Appuyez sur la touche [F6] (OK) pour affecter l'échantillon étendu dans le temps à la banque de notes spécifiée.

Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, modifiez les valeurs du ratio et de précision et appuyez une nouvelle fois sur la touche [ENTER]. Les réglages d'origine sont automatiquement rétablis et l'opération est réexécutée avec les nouveaux réglages.

● [F1]-07 **Convert Pitch (Convertir hauteur)**

Cette tâche vous permet de modifier la hauteur de l'échantillon sans en modifier sa longueur.

Définissez la forme d'onde et la banque de notes contenant l'échantillon dont la hauteur de ton doit être modifiée.



Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.



Appuyez sur la touche [F5] (CANCEL) pour annuler l'opération.

Appuyez sur la touche [F6] (OK) pour affecter l'échantillon dont la hauteur a été changée à la banque de notes spécifiée.

Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, modifiez la valeur de la hauteur de ton et du réglage fin et appuyez une nouvelle fois sur la touche [ENTER]. Les réglages d'origine sont automatiquement rétablis et l'opération est réexécutée avec les nouveaux réglages.

● **Ratio**

Détermine la longueur de l'échantillon après traitement, sous la forme d'un rapport de longueur de l'échantillon initial (100%). Les valeurs inférieures compriment l'échantillon, tandis que les valeurs supérieures contribuent à son expansion.

- ❑ Réglages 25 ~ 400 %

● **Accuracy (Précision)**

Détermine la qualité de l'échantillon qui en résulte, en spécifiant sur quel aspect de l'original l'accent doit être mis : qualité acoustique ou sensation rythmique.

- ❑ Réglages 25 ~ 400 %

Sound4-Sound1

Ces réglages mettent l'accent sur la qualité acoustique, le réglage « SOUND 4 » produisant la plus grande qualité acoustique.

Normal

Produit un équilibre optimal de la qualité acoustique et de la sensation rythmique.

Rhythm1-Rhythm 2

Ces réglages mettent l'accent sur la sensation rythmique, le réglage « RHYTHM 2 » produisant la sensation rythmique la plus précise.

● **Pitch**

Détermine la quantité et le sens du glissement de hauteur en incréments de demi-ton.

- ❑ Réglages -12 ~ 0 ~ +12

● **Fine**

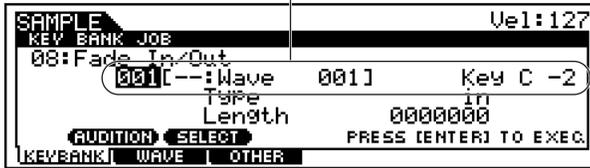
Détermine la quantité et le sens du glissement de hauteur en incréments de centième (1 centième = 1/100 d'un demi-ton).

- ❑ Réglages -50 ~ 0 ~ +50

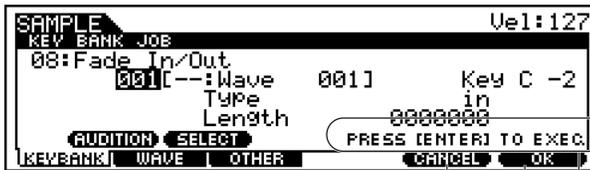
● **[F1]-08 Fade In/Out (Fondu enchaîné de début/de fin)**

Cette tâche vous permet de créer des fondus enchaînés de début ou de fin pour l'échantillon.

Définissez la forme d'onde et la banque de notes contenant l'échantillon souhaité.



Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.



Appuyez sur la touche [F5] (CANCEL) pour annuler l'opération.

Appuyez sur la touche [F6] (OK) pour affecter l'échantillon édité à la banque de notes spécifiée.

Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, modifiez la valeur du type et de la longueur et appuyez une nouvelle fois sur la touche [ENTER]. Les réglages d'origine sont automatiquement rétablis et l'opération est réexécutée avec les nouveaux réglages.

● **Type**

Détermine le type de fondu de niveau : fade in ou fade out.

- Réglages in (fade-in), out (fade-out)

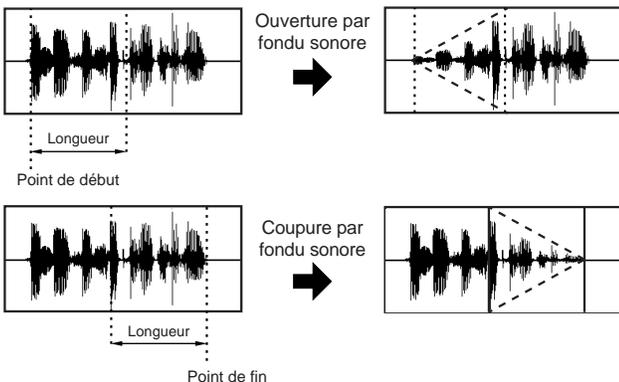
● **Length**

Détermine la longueur du fondu enchaîné de début ou de fin.

Lorsqu'un fondu enchaîné de début est sélectionné, ce paramètre spécifie la longueur de fondu commençant au point de début spécifié.

Lorsqu'un fondu enchaîné de fin est sélectionné, ce paramètre spécifie la longueur du fondu commençant au début du fondu et se terminant au point de fin spécifié.

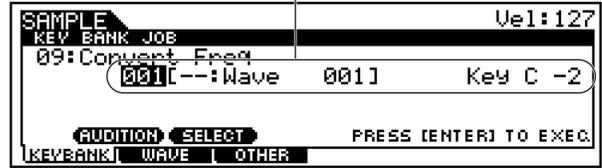
- Réglages 0000000 ~ Point de fin



● **[F1]-09 Convert Freq (Convertir fréquence)**

Cette tâche vous permet de diviser par deux la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon spécifié. Elle peut être utilisée pour convertir des échantillons hi-fi en un son lo-fi et pour réduire par deux la taille de l'échantillon, afin de garder de la mémoire.

Définissez la forme d'onde et la banque de notes contenant l'échantillon à convertir.



Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.



Appuyez sur la touche [F5] (CANCEL) pour annuler l'opération.

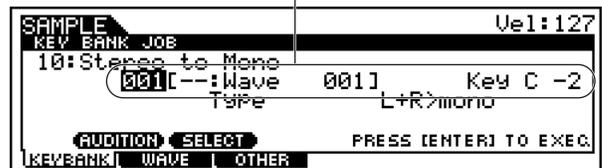
Appuyez sur la touche [F6] (OK) pour affecter l'échantillon converti à la banque de notes spécifiée.

Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, modifiez la valeur du type et de la longueur et appuyez une nouvelle fois sur la touche [ENTER]. Les réglages d'origine sont automatiquement rétablis et l'opération est réexécutée avec les nouveaux réglages.

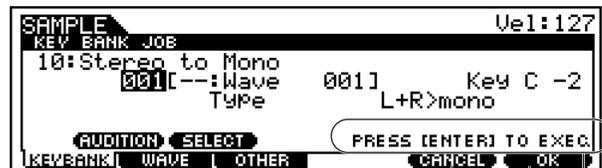
● **[F1]-10 Stereo to Mono (De stéréo à mono)**

Cette tâche vous permet de convertir un échantillon stéréo en un échantillon mono.

Définissez la forme d'onde et la banque de notes contenant l'échantillon à convertir.



Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.



Appuyez sur la touche [F5] (CANCEL) pour annuler l'opération.

Appuyez sur la touche [F6] (OK) pour affecter l'échantillon converti à la banque de notes spécifiée.

Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, modifiez la valeur du type et appuyez une nouvelle fois sur la touche [ENTER]. Les réglages d'origine sont automatiquement rétablis et l'opération est réexécutée avec les nouveaux réglages.

• **Type**

Détermine le canal (ou les deux canaux) de l'échantillon stéréo qui sera converti en un échantillon mono.

Réglages

L+R > mono

Les canaux gauche et droit de l'échantillon stéréo sont mixés et l'échantillon stéréo est converti en un échantillon mono.

L > mono

Le canal gauche de l'échantillon stéréo est converti en un échantillon mono.

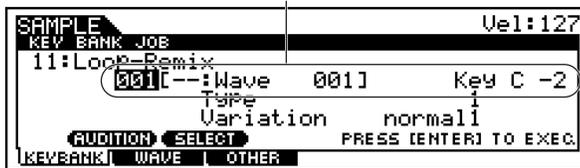
R > mono

Le canal droit de l'échantillon stéréo est converti en un échantillon mono.

● **[F1]-11 Loop-Remix (Remixage de boucle)**

Cette tâche vous permet de découper automatiquement l'échantillon en « tranches » séparées et de réorganiser aléatoirement les tranches pour des effets spéciaux et des variations rythmiques inhabituelles. Une variété d'opérations de transformation audio sont également incluses pour de modifications plus importantes encore du son.

Définissez la forme d'onde et la banque de notes contenant l'échantillon devant être remixé en boucle.



Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.



Appuyez sur la touche [F5] (CANCEL) pour annuler l'opération.

Appuyez sur la touche [F6] (OK) pour affecter l'échantillon remixé en boucle à la banque de notes spécifiée.

Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, modifiez les valeurs du type et de la variation et appuyez une nouvelle fois sur la touche [ENTER]. Les réglages d'origine sont automatiquement rétablis et l'opération est réexécutée avec les nouveaux réglages.

• **Type**

Détermine le degré selon lequel la portion reproduite en boucle de l'échantillon sera découpée en tranches.

Réglages 1 ~ 4

• **Variation**

Détermine la manière dont cette tâche modifie l'échantillon d'origine.

Réglages

normal 1, 2

Ces réglages découpent en tranches et réorganisent les données d'échantillonnage, sans procéder à d'autres modifications audio.

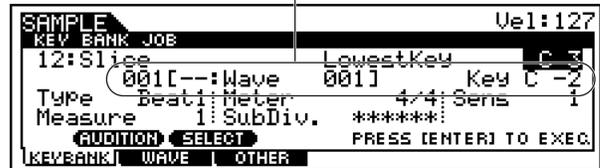
reverse 1, 2

Outre le découpage en tranches et la réorganisation, ces réglages inversent la reproduction de certaines des tranches.

● **[F1]-12 Slice**

Cette tâche vous permet de diviser l'échantillon en « tranches » distinctes, dont le nombre est déterminé par la longueur de notes (avec Measure, Meter et SubDivide). Lorsque vous accédez à cette tâche à partir du mode Song/Pattern, des données de note utilisées pour reproduire les tranches en séquence sont également créées. (N'oubliez pas que les résultats de cette tâche varient selon le mode précédemment sélectionné : Voice/Performance ou Song/Pattern.)

Définissez la forme d'onde et la banque de notes contenant l'échantillon à trancher.



Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.



Appuyez sur la touche [F5] (CANCEL) pour annuler l'opération.

Appuyez sur la touche [F6] (OK) pour affecter l'échantillon coupé en tranches à la banque de notes spécifiée.

Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, modifiez les différents paramètres et appuyez une nouvelle fois sur la touche [ENTER]. Les réglages d'origine sont automatiquement rétablis et l'opération est réexécutée avec les nouveaux réglages.

A l'exception du paramètre ci-dessous, les paramètres et réglages sont les mêmes que dans l'écran Slice du mode Sampling Record (page 238).

• **Lowest Key (Touche inférieure)**

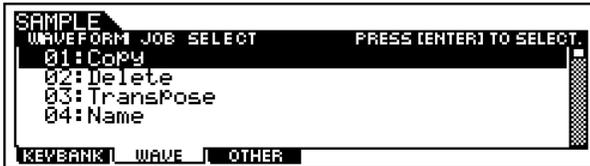
Indique le numéro de la touche minimale à partir duquel les échantillons découpés en tranches sont ordonnés.

Réglages C - 2 ~ G8

NOTE Dans l'écran Slice du mode Sampling Record (page 238), ce paramètre est défini sur « C-1 » pour le MOTIF6, « E0 » pour le MOTIF7, « A-1 » pour le MOTIF8 et ne peut pas être réglé.

[F2] Waveform Job (Tâche de forme d'onde)

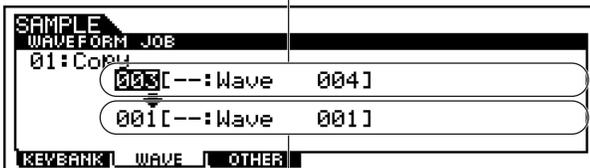
Appuyez sur la touche [F2] dans l'étape 3 de la procédure de base, à la page 240, pour faire apparaître la liste des tâches de forme d'onde à l'écran. Placez le curseur sur la tâche souhaitée et appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran de la tâche sélectionnée.



● [F2]-01 Copy

Cette tâche vous permet de copier les données d'une forme d'onde vers une autre.

Sélectionnez la forme d'onde source.

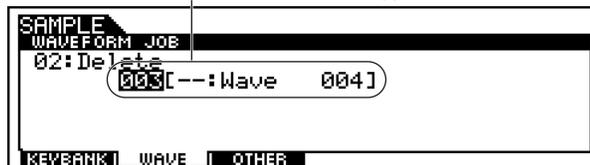


Sélectionnez la forme d'onde de destination.

● [F2]-02 Delete

Cette tâche vous permet d'effacer de la mémoire une forme d'onde spécifique.

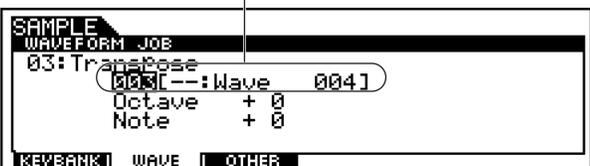
Sélectionnez la forme d'onde à supprimer.



● [F2]-03 Transpose

Cette tâche vous permet de transposer le réglage de la banque de notes d'une forme d'onde donnée.

Sélectionnez la forme d'onde dont le réglage de la banque de notes doit être transposé.



● Octave

Déterminez le nombre d'octaves en fonction duquel la banque de notes est transposée. Si la transposition doit être inférieure à une octave, paramétrez ce réglage sur « 0 » et utilisez le paramètre Note ci-dessous.

Réglages -3 ~ 0 ~ +3

● Note

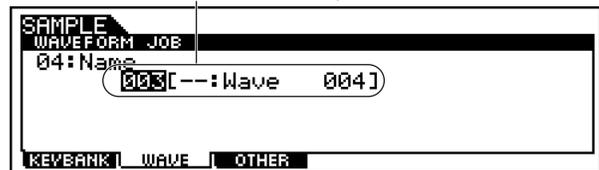
Déterminez la quantité de demi-tons en fonction de laquelle la banque de notes est transposée. Si vous souhaitez transposer par octaves exactes, paramétrez ce réglage sur « 0 » et utilisez le paramètre Octave ci-dessus.

Réglages -11 ~ 0 ~ +11

● [F2]-04 Name

Cette tâche vous permet d'attribuer un nom à la forme d'onde sélectionnée.

Sélectionnez la forme d'onde à laquelle un nom doit être attribué.



Pour obtenir des instructions spécifiques sur l'attribution de noms, reportez-vous à la section « Fonctionnement de base », à la page 75.

[F3] Other Jobs (Autres tâches)

Appuyez sur la touche [F3] dans l'étape 3 de la procédure de base, à la page 240, pour faire apparaître la liste de tâches suivante à l'écran. Placez le curseur sur la tâche souhaitée et appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran de la tâche sélectionnée.



● [F3]-01 Clean Up Memory (Nettoyer la mémoire)

Cette tâche supprime toutes les formes d'onde auxquelles aucune voix utilisateur ou échantillon n'est affectée.



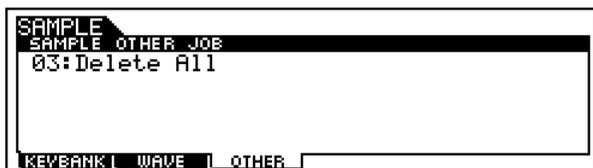
● **[F3]-02 Optimize Memory (Optimiser mémoire)**

Cette tâche optimise la mémoire (DRAM) pour l'échantillonnage.



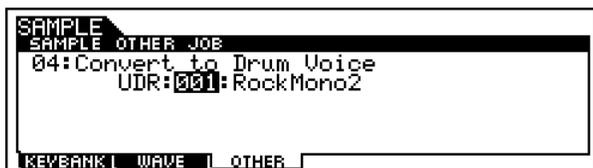
● **[F3]-03 Delete All (Supprimer tout)**

Cette tâche supprime toutes les formes d'onde.



● **[F3]-04 Convert to Drum Voice (Convertir en voix de batterie)**

Cette tâche vous permet de convertir la forme d'onde sélectionnée en une voix de batterie spécifique. Comme la fonction d'échantillonnage permet uniquement de créer des voix normales, cette tâche permet de créer une voix de batterie avec vos échantillons enregistrés.



Mode Utility

Arborescence des fonctions

Cette section est consacrée au mode Utility. Pour comprendre le lien entre le mode Utility et l'ensemble de la structure du MOTIF et des autres modes et fonctions, reportez-vous au tableau simplifié sous « Structure de base » à la page 30.

Le diagramme détaillé suivant illustre tous les menus et groupes de paramètres des écrans du mode Utility, vous offrant ainsi un aperçu rapide et clair des fonctions globales de l'ensemble du système du MOTIF.

Les crochets autour d'un mot ou d'une phrase (p.ex., [F1]) indiquent qu'il s'agit de noms de touche spécifiques ou d'opérations du panneau.

[UTILITY]		
	[INFORMATION] UTILITY INFORMATION	P. 276
	[F1] SYSTEM GENERAL	P. 250
	[SF1] TG	P. 250
	[SF2] KEYBOARD	P. 251
	[SF3] EFFECT BYPASS	P. 252
	[SF4] OTHER	P. 252
	[F2] SYSTEM I/O	P. 252
	[SF1] Input	P. 252
	[SF2] Output	P. 253
	[SF3] mLAN CONNECTION	P. 253
	[F3] SYSTEM VOICE (available only when entering Utility mode from Voice mode)	P. 253
	[SF1] MASTER EQ	P. 253
	[SF2] ARPEGGIO CHANNEL	P. 254
	[SF3] CONTROLLER ASSIGN	P. 254
	[F3] SYSTEM SEQ (available only when entering Utility mode from Song/Pattern modes)	P. 254
	[SF1] CLICK	P. 254
	[SF2] MIDI FILTER IN/OUT	P. 255
	[SF4] OTHER	P. 255
	[F4] SYSTEM CONTROLLER ASSIGN	P. 255
	[SF1] ARPEGGIO	P. 255
	[SF2] ASSIGNABLE	P. 256
	[SF3] FOOT SWITCH	P. 256
	[SF4] EXTERNAL SEQ REMORT CONTROL TEMPLATE	P. 256
	[F5] SYSTEM MIDI	P. 258
	[SF1] CHANNEL	P. 258
	[SF2] SWITCH	P. 258
	[SF3] SYNC	P. 258
	[SF4] OTHER	P. 259
	[F6] SYSTEM PLUG-IN BOARD	P. 259
	[SF1] STATUS	P. 259
	[SF2] MIDI	P. 260
	[SF3] NATIVE SYSTEM PARAMETER for Slot1	P. 260
	[SF4] NATIVE SYSTEM PARAMETER for Slot2	P. 260
	[SF5] NATIVE SYSTEM PARAMETER for Slot3	P. 260
	[JOB] FACTORY SET	P. 260

Mode Utility

Ce mode vous permet de définir des paramètres qui s'appliquent à tout le système du MOTIF. Cela comprend les paramètres MIDI et les paramètres de configuration généraux.

Ce mode est en fait un sous-mode du mode Voice/Performance/Song/Pattern. Appuyez sur la touche [UTILITY] dans chaque mode pour passer en mode Utility et appuyez sur la touche [EXIT] après avoir défini vos réglages pour revenir au mode précédent.

◆ Procédure de base

1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour passer en mode Utility. (Le témoin s'allume.)

NOTE Par exemple, si vous appuyez sur la touche [UTILITY] lorsque vous êtes en mode Performance, vous passez en mode Utility, qui est un sous-mode du mode Performance, ce qui vous permet de sélectionner et de reproduire des performances tout en étant dans le mode Utility.

NOTE Une fois que vous êtes en mode Utility, l'indicateur du mode précédent reste allumé pour vous permettre de voir en un clin d'œil depuis quel mode vous êtes entré.

2 Sélectionnez le menu de votre choix en appuyant sur les touches [F1] - [F6] et définissez les paramètres dans chaque écran.

NOTE L'écran appelé à l'aide de la touche [F3] varie en fonction du mode précédent (avant de passer en mode Utility).

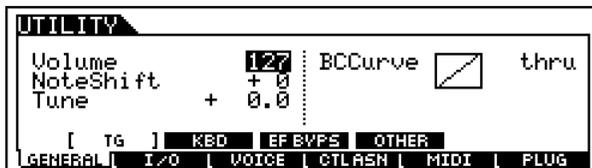
3 Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Utility et revenir au mode précédent.

- Pour des instructions détaillées sur l'étape 2, lisez les explications suivantes.

[F1] Réglages système

• [F1]-[SF1] General TG (Tone Generator)

Cet écran vous permet de définir les réglages généraux du générateur de sons du MOTIF, y compris le volume et la hauteur de ton, ainsi que la réponse de contrôle de souffle (Breath Control).



• Volume

Détermine le volume global du MOTIF.

☐ Réglages 0 ~ 127

• NoteShift

Détermine la valeur (en demi-tons) du glissement de la hauteur des notes. Ce paramètre affecte uniquement le bloc du générateur de sons interne du MOTIF. Il n'affecte pas les informations transmises via la borne MIDI.

☐ Réglages 24 ~ 0 ~ +24

• Tune

Détermine l'accord fin (au dixième) du son global du MOTIF.

☐ Réglages 102,4 ~ +102,3

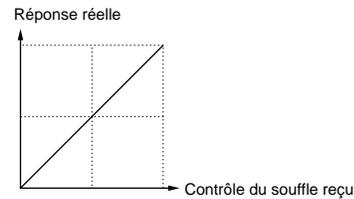
• BCCurve (Breath Controller Curve) (Courbe du contrôleur de souffle)

Ces quatre courbes déterminent la manière dont le son du MOTIF réagit à l'utilisation d'un contrôleur de souffle. L'aspect spécifique du son qui est affecté par le contrôleur de souffle et la courbe sélectionnée sont définis dans l'écran Controller Set (page 134) du mode Normal Voice Element Edit.

☐ Réglages thru, soft, hard, wide

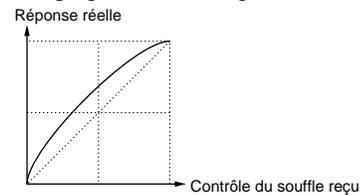
thru

Cette « courbe » linéaire produit une correspondance univoque entre la puissance de votre souffle et le changement réel de son.



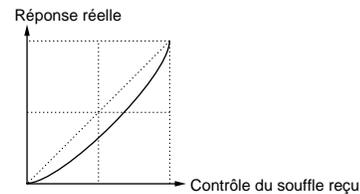
soft

Cette courbe produit une réponse accrue, en particulier lorsque la puissance de souffle est plus faible. En d'autres termes, un souffle léger entraîne une réponse supérieure à celle de la courbe « thru ». Utilisez cette courbe pour mieux contrôler la plage de souffle léger.



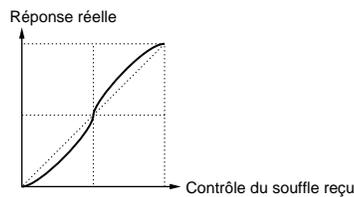
hard

Cette courbe adoucit véritablement la réponse générale par rapport à la courbe « thru ». Utilisez cette courbe si vous avez tendance à souffler fort et que vous souhaitez que l'effet du contrôleur soit moins sensible.



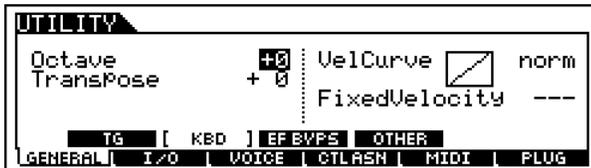
wide

Ce réglage fournit des courbes de réponse opposées pour les puissances de souffle plus fortes et plus faibles. Il élargit la plage dynamique apparente du contrôleur, produisant ainsi une réponse plus légère dans la plage de souffle plus faible et une réponse plus dure dans la plage plus forte.



● [F1]-[SF2] General Keyboard

Cet écran vous permet de définir les paramètres liés au clavier du MOTIF.



● Octave

Détermine la valeur en octaves du glissement de la plage du clavier vers le haut ou le bas.

Réglages -3 ~ 0 ~ +3

● Transpose

Détermine la valeur en demi-tons du glissement de la plage du clavier vers le haut ou le bas. N'oubliez pas que ce réglage affecte également les données MIDI sortantes.

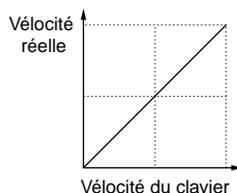
Réglage -11 ~ +11

NOTE Si vous transposez au-delà des limites de la plage de notes (C-2 et G8), des notes des octaves adjacentes seront utilisées. Par exemple, une note transposée de F9 deviendra F8.

● VelCurve (Courbe de vélocité)

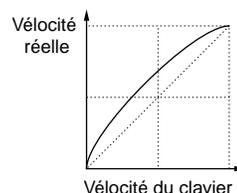
norm (normal)

Cette « courbe » linéaire produit une correspondance univoque entre la force de frappe du clavier (vélocité) et le changement réel de son. Plus la frappe est forte, plus le son change.



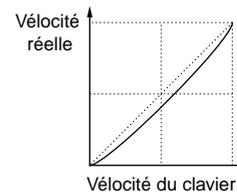
soft

Cette courbe produit une réponse accrue, particulièrement dans le cas des vélocités plus faibles. En d'autres termes, une frappe plus légère entraîne une réponse supérieure à celle de la courbe « norm ». Utilisez cette courbe pour mieux contrôler la plage de vélocité légère.



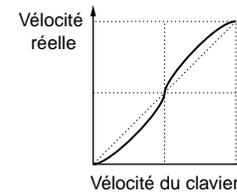
hard

Cette courbe adoucit véritablement la réponse générale par rapport à la courbe « norm ». Utilisez cette courbe si vous avez tendance à jouer fort et que vous souhaitez que le changement de son soit moins sensible.



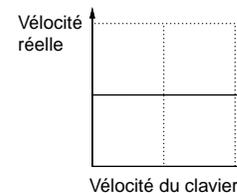
wide

Ce réglage fournit des courbes de réponse opposées pour les vélocités plus fortes et plus faibles. Il élargit la plage dynamique apparente du contrôleur, produisant ainsi un changement de son plus faible dans la plage plus douce et un changement accru dans la plage plus forte.



fixed

Ce réglage produit un changement de son de la même intensité (défini sous Fixed Velocity ci-après), quelle que soit la force de frappe. Par exemple, vous pouvez utiliser ce réglage pour émuler la réponse des touches des orgues traditionnelles, ou encore garantir que le changement de son est parfaitement uniforme, quelle que soit la force de frappe.



NOTE La vélocité réelle est produite sur un appareil MIDI externe via le connecteur MIDI ou USB, ainsi que sur un bloc du générateur de sons interne.

● Fixed Velocity (Vélocité fixe)

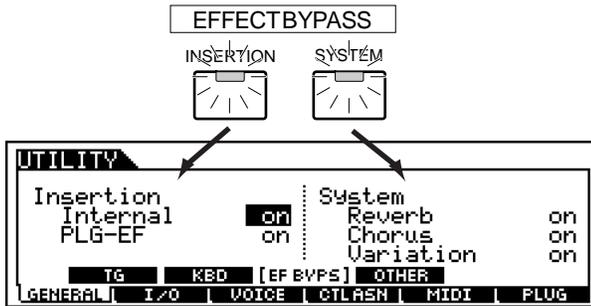
Ce paramètre n'est disponible que si vous sélectionnez la courbe de vélocité « fixed » ci-dessus.

La vélocité de la note que vous jouez est fixée à la valeur définie ici.

Réglages 1 ~ 127

● [F1]-[SF3] General **Effect Bypass**

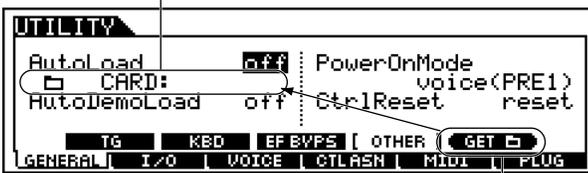
Cet écran vous permet de sélectionner le(s) effet(s) spécifique(s) à ignorer lorsque la touche [EFFECT BYPASS] (page 13) est activée.



❑ Réglages on (ignoré), off

● [F1]-[SF4] General **Other**

Appareil et dossier contenant les fichiers à charger automatiquement (paramètre réglé à l'aide de la touche [SF5])



Appuyez sur la touche [SF5] pour enregistrer le dernier appareil/dossier sélectionné pour le chargement automatique.

NOTE Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 263.

● **Auto Load (Chargement automatique)**

Détermine si la fonction Auto Load est activée ou non. Lorsqu'elle est activée, le MOTIF charge automatiquement les fichiers spécifiés (de la carte mémoire ou d'un équipement de stockage SCSI) vers la mémoire utilisateur, à condition qu'il soit sous tension. (Reportez-vous à l'illustration ci-dessus pour de plus amples explications.)

❑ Réglages on, off

● **Auto DemoLoad (Chargement automatique de démonstration)**

Le MOTIF propose des données de morceau de démonstration spéciales qui sont stockées dans la mémoire ROM et doivent être chargées vers la DRAM pour fonctionner correctement (page 64). Lorsque ce paramètre est activé (« on »), les données du morceau de démonstration sont automatiquement chargées, à condition que l'appareil soit sous tension. Ce paramètre détermine si les données du morceau de démonstration sont chargées automatiquement (on) ou non (off) lorsque l'appareil est sous tension.

❑ Réglages on, off

NOTE Lorsque Auto Load est activé, il est impossible de régler le paramètre Auto Demo Load.

ATTENTION

Si ce paramètre est activé (on), tous les réglages User Voice, Performance, Master et System seront initialisés aux réglages d'usine la prochaine fois que l'appareil sera mis sous tension. Une copie de sauvegarde des données importantes doit toujours être effectuée sur une carte mémoire séparée ou sur tout autre dispositif de stockage.

● **PowerOnMode**

Ce réglage détermine le mode d'activation par défaut (et la banque mémoire) du MOTIF, ce qui vous permet de sélectionner la condition qui est appelée automatiquement lors de la mise sous tension.

❑ Réglages Voir ci-dessous.

Performance

Lorsque vous mettez le MOTIF sous tension, vous entrez en mode Performance Play et le premier numéro de programme (USER : 001) est automatiquement sélectionné.

Voice (User)

Lorsque vous allumez le MOTIF, vous entrez en mode Voice Play et le premier numéro de programme des voix utilisateur (USER : 001) est automatiquement sélectionné.

Voice (PRE1)

Lorsque vous mettez le MOTIF sous tension, vous entrez en mode Voice Play et le premier numéro de programme des voix présélectionnées (PRE : 001) est automatiquement sélectionné.

GM

Lorsque vous allumez le MOTIF, vous entrez en mode Voice Play et le premier numéro de programme des voix GM (GM : 001) est automatiquement sélectionné.

last

Lorsque vous éteignez le MOTIF, le numéro de programme de voix/performance sélectionné avant la mise hors tension est rappelé.

Master

Lorsque vous activez le MOTIF, vous entrez en mode Master Play et le premier numéro de programme (001) est automatiquement sélectionné.

● **CtrlReset (Réinitialisation du contrôleur)**

Détermine le statut des différents contrôleurs (molette de modulation, modification ultérieure, boutons, etc.) lorsque vous passez d'une voix à l'autre. Lorsque CtrlReset est désactivé (« off »), les contrôleurs conservent leur réglage actuel. Lorsqu'il est activé, les valeurs par défaut des contrôleurs sont réinitialisées (ci-dessous).

❑ Réglages on, off

Si vous sélectionnez « on », les contrôleurs seront réinitialisés aux états/positions ci-dessous :

Pitch Bend	Center
Modulation Wheel	Minimum
Aftertouch	Minimum
Foot Controller	Maximum
Breath Controller	Maximum
Foot Switch	Off
Expression	Maximum
Foot Volume	Maximum
Sustain	Off

[F2] Réglages de l'interface

● [F2]-[SF1] I/O **Input**

Cet écran vous permet de définir les paramètres liés à l'entrée audio.



● **A/DSource**

Le MOTIF propose deux connexions d'entrée différentes pour le transfert des données audio analogiques à partir d'un dispositif externe : les prises A/D INPUT (Entrée A/N) ou la borne mLAN (si le mLAN8E en option installé). Vous devez avoir l'un ou l'autre, mais pas les deux en même temps.

- ☐ Réglages analog (prise A/D INPUT), mLAN

● **Mic/Line**

Si vous utilisez des prises A/D INPUT, ce réglage détermine la source d'entrée, à savoir le microphone (mic) ou la ligne (line).

- ☐ Réglages mic, line

● **Digital**

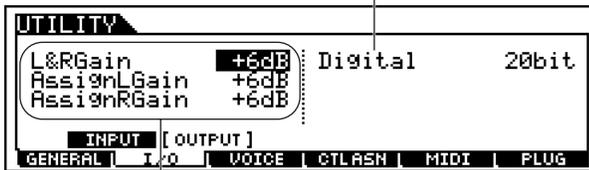
Si la carte AIEB2 en option est installée, le MOTIF propose deux connexions d'entrée différentes pour le transfert des données audio numériques à partir d'un dispositif externe : une connexion coaxiale ou une connexion optique. Vous devez avoir l'un ou l'autre, mais pas les deux en même temps.

- ☐ Réglages coaxial, optical

● **[F2]-[SF2] I/O Output**

Cet écran vous permet de définir les paramètres liés à la sortie audio.

Spécifiez la résolution de la sortie numérique de la carte AIEB2 installée en option (page 19).
☐ Réglages 20bit, 24bit



Définissez le gain de sortie de chaque prise.
☐ Réglages 0dB, +6dB, +12dB, +18dB

NOTE La résolution de la sortie numérique du MOTIF lui-même est de 16 bits (fixe).

● **[F2]-[SF3] I/O mLAN connection**

Cet écran vous permet de définir les paramètres liés à la connexion d'un mLAN8E en option (page 18). L'écran suivant est disponible uniquement si le mLAN8E en option est installé.

Pour plus de détails sur ce paramètre, reportez-vous au mode d'emploi du mLAN8E.



Touche [EXIT] ↑ Touche [SF4] ↓

Attribuez un surnom à la connexion. Pour des instructions spécifiques sur l'attribution d'un nom, consultez la section Fonctionnement de base à la page 75. Pour plus de détails sur le paramètre Nickname, reportez-vous au mode d'emploi du mLAN8E.



Réglez l'horloge des mots. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi du mLAN8E.

Appuyez sur la touche [ENTER] pour définir la valeur.

NOTE En mode Utility, les réglages relatifs au mLAN8E sont stockés dans la mémoire du mLAN8E uniquement et pas dans la mémoire utilisateur du MOTIF.

Pour initialiser tous les réglages du mLAN repris ci-dessus, suivez la procédure décrite ci-après.



Touche [EXIT] ↑ Touche [SF5] ↓



Appuyez sur la touche [ENTER] pour initialiser les réglages du mLAN.

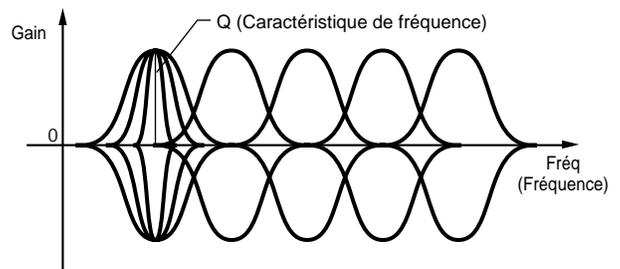
[F3] Réglages de la voix

Ces réglages spécifiques relatifs à la voix sont uniquement disponibles lorsque vous passez en mode Utility à partir du mode Voice.

● **[F3]-[SF1] Voice Master Equalizer**

Cet écran vous permet d'appliquer l'égalisation à cinq bandes à toutes les parties de la voix sélectionnée.

SHAPE	LOW	LOWMID	MID	HIGHMID	HIGH
FREQ	80	200	500	3.2k	8.0k
GAIN	+0	+0	+0	+0	+0
Q	0.7	0.7	0.7	0.7	0.7



● **Shape**

Détermine si le type d'égaliseur utilisé est Shelving (Plateau) ou Peaking (Crête). L'égaliseur en crête atténue ou accentue le réglage de la fréquence spécifiée, tandis que l'égaliseur en plateau atténue ou accentue le signal à des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de la fréquence spécifiée.

- ☐ Réglages shelv (Plateau), peak (Crête)

NOTE Pour plus de détails sur les formes des types Shelving et Peaking, reportez-vous à la page 168.

• **Freq**

Définit la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées ou accentuées par le paramètre Gain.

- ❑ Réglages LOW (Plage inférieure)
 - Peaking (Crête) 63Hz ~ 2,0kHz
 - Shelving (Plateau) 32Hz ~ 2,0kHz
 - LOW MID (Plage des notes graves moyennes) 100Hz ~ 10kHz
 - MID (Plage des notes moyennes) 100Hz ~ 10kHz
 - HIGH MID (Plage des notes aiguës moyennes) 100Hz ~ 10kHz
 - HIGH (Plage des notes aiguës) 500Hz ~ 16kHz

• **Gain**

Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accentuation de la fréquence sélectionnée.

- ❑ Réglages -12dB ~ 0dB ~ +12dB

• **Q (Caractéristique de fréquence)**

Elle permet de modifier le niveau du signal lors du réglage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence.

- ❑ Réglages 0,1 ~ 12,0

● **[F3]-[SF2] Voice Arpeggio Channel**

Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs à la sortie des données d'arpège MIDI.



• **OutputSwitch**

Active ou désactive les données de sortie MIDI pour la fonction Arpeggio. Lorsque OutputSwitch est activé, les données d'arpège sont envoyées via MIDI, ce qui vous permet d'envoyer les données d'arpège vers un séquenceur externe ou de reproduire les arpèges sur des générateurs de sons MIDI connectés.

- ❑ Réglages on (activé), off (désactivé)

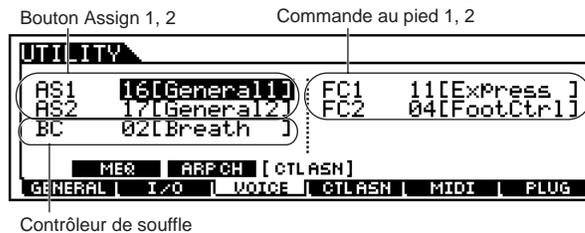
• **TransmitCh (Canal de transmission)**

Détermine le canal MIDI par lequel les données de reproduction d'arpège sont envoyées (lorsque Output Switch ci-dessus est activé).

- ❑ Réglages 1 ~ 16

● **[F3]-[SF3] Voice Controller Assign**

Définit les paramètres relatifs aux contrôleurs en mode Voice. Les détails relatifs à chaque paramètre sont les mêmes que pour le mode Performance Common Edit. Voir page 169.



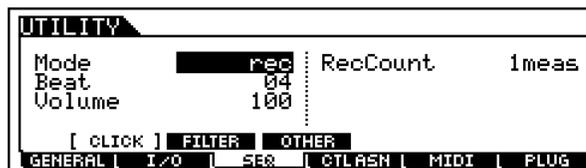
- ❑ Réglages off, 0 ~ 95

[F3] Réglages du séquenceur

Ces réglages spécifiques à la voix et au motif sont uniquement disponibles lorsque vous passez en mode Utility à partir du mode Song ou Pattern.

● **[F3]-[SF1] Sequencer Click (Clic MIDI)**

Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs au son de clic (métronomie) utilisé lors de l'enregistrement ou de la reproduction en mode Song/Pattern.



• **Mode**

Détermine si et quand le clic de métronome est audible.

- ❑ Réglages off, rec, rec/play, all

off

Pas de clic.

rec

Le clic est émis pendant l'enregistrement uniquement.

rec/play

Le clic est émis pendant l'enregistrement et la reproduction.

all

Le clic est toujours émis.

• **Beat**

Détermine la mesure sur laquelle le clic de métronome est émis.

- ❑ Réglages 16 (double croches), 08 (croches), 04 (noires), 02 (blanches), 01 (rondes)

• **Volume**

Détermine le volume du son de clic.

- ❑ Réglages 0 ~ 127

• **Rec Count (Compteur enregistrement)**

Définit le nombre de mesure de comptage émises avant le début de l'enregistrement après avoir appuyé sur la touche [▶] dans le mode d'attente d'enregistrement.

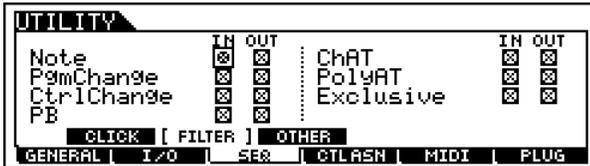
- ❑ Réglages off (l'enregistrement commence dès que vous avez appuyé sur la touche [▶]), 1meas ~ 8meas

NOTE Le son de clic étant créé à l'aide du générateur de sons interne, l'utilisation de la reproduction par clic affecte la polyphonie générale du MOTIF.

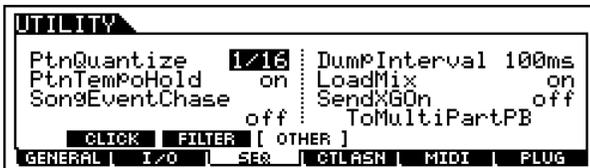
● [F3]-[SF2] Sequencer MIDI Filter

Cet écran vous permet de définir quels événements MIDI seront reconnus/transmis via la borne MIDI IN/OUT ou la borne USB.

Les réglages définis ici s'appliquent uniquement aux données de reproduction de morceau/motif ; ils n'affectent pas les événements MIDI générés par votre frappe du clavier ou les opérations du panneau dans les modes Voice et Performance.



● [F3]-[SF3] Sequencer Other



● PtnQuantize (Quantification du motif)

Détermine la valeur de quantification du changement de motif pendant la reproduction. Lorsqu'il est réglé sur « 1 », le changement de motifs (sections) s'effectue toujours au premier temps de la mesure pendant la reproduction. Lorsqu'il a la valeur « 1/16 », le changement des motifs peut s'effectuer tous les 16 temps pendant la reproduction.

Réglages 1 (1 mesure), 1/2 (blanche), 1/4 (noire), 1/8 (croche), 1/16 (double croche)

● PtnTempoHold (Maintien du tempo du motif)

Détermine si le réglage du tempo passe à la valeur de tempo enregistrée avec chaque style lorsqu'un nouveau style est sélectionné pendant la reproduction. Si PtnTempoHold est activé, le tempo est conservé lors du changement de style. S'il est désactivé, le tempo devient celui enregistré avec le nouveau style lors du changement de style.

Réglages on, off

NOTE Les données du réglage du tempo de la chaîne de motifs ne sont pas affectées par ce paramètre.

● SongEventChase

Event Chase vous permet de déterminer quels types de données non relatives aux notes sont correctement reconnus au cours des opérations d'avance rapide et de rembobinage. En règle générale, si un morceau ou un motif est reproduit à partir de la moitié et/ou que vous utilisez les fonctions d'avance rapide ou de rembobinage, certains types de données (tels que le changement de programme, la variation de ton et le changement de commande) risquent de ne pas être reproduits normalement. En définissant un événement spécifique, vous assurez l'intégrité de la reproduction de l'événement, même en cas d'avance rapide ou de rembobinage.

Réglages Off, PC (Changement de programme), PC + PB + Ctrl (Changement de programme + Variation de ton + Changement de commande), All (Tous les événements)

NOTE N'oubliez pas que les réglages autres que « off » risquent de ralentir le fonctionnement. C'est notamment le cas si vous faites une pause avant de lancer la reproduction ou que vous ralentissez la vitesse d'avance rapide/rembobinage.

NOTE Si vous sélectionnez « All », une quantité excessive de données MIDI peut être générée, risquant d'entraîner une erreur MIDI sur le dispositif connecté.

● DumpExIntrval (Intervalle exclusive de bloc de données)

Lorsque vous reproduisez des données exclusives au système (données en bloc) enregistrées sur les pistes de séquence, ce paramètre définit l'intervalle inséré pour chaque Ko. Lorsque vous envoyez des blocs de données depuis le MOTIF vers un dispositif MIDI connecté, une erreur MIDI peut survenir si le dispositif ne parvient pas à gérer de grandes quantités de données en un court laps de temps. Ce paramètre compense en définissant un intervalle qui laisse suffisamment de temps au dispositif récepteur pour traiter les données en bloc.

Réglages 0 ~ 900 (msec)

NOTE La reproduction risque d'être un peu plus lente suivant l'intervalle défini. En cas d'erreur MIDI, essayez de définir un intervalle un peu plus grand et renvoyez les données.

● LoadMix (Chargement du mixage)

Détermine si les réglages de mixage sont chargés (on) ou non (off) lorsque vous modifiez le numéro du morceau/style.

Réglages Off, on

NOTE Ce réglage affecte le changement de morceau/motif pendant la reproduction de la chaîne de morceaux/motifs.

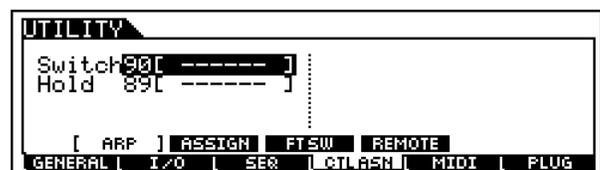
● SendXGon

Détermine si le message de réinitialisation de XG est envoyé au bloc du générateur de sons de la carte plug-in multi-parties (on) ou non (off) lorsque vous lancez le morceau XG ou que vous modifiez le numéro du morceau/style.

Réglages on, off

[F4] Réglages du contrôleur

● [F4]-[SF1] Controller Assign Arpeggio



● Switch

Détermine le numéro de changement de commande qui contrôle l'activation/désactivation de la reproduction de l'arpège.

Réglages off, 01 ~ 95

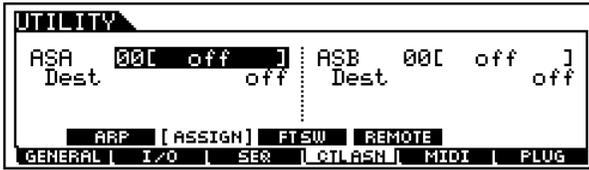
● Hold

Détermine le numéro de changement de commande qui contrôle l'activation/désactivation de la mise en attente de l'arpège (page 129).

Réglages off, 01 ~ 95

● **[F4]-[SF2] Controller Assign Bton ASSIGN A, B**

Cet écran vous permet d'affecter des fonctions spécifiques aux boutons ASSIGN A et B.



● **ASA, ASB (Attribuable A, B)**

Détermine le numéro de changement de commande que les boutons ASSIGN A et B doivent contrôler.

- ❑ Réglages 000 ~ 095 (Reportez-vous à la brochure séparée Liste des données.)

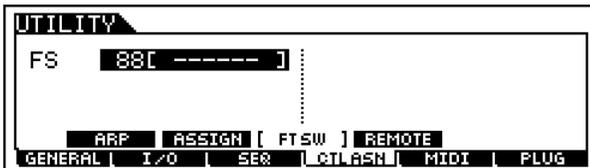
● **Dest (Destination du contrôle)**

Détermine la fonction que le numéro de changement de commande défini ci-dessus doit contrôler.

- ❑ Réglages Reportez-vous à la brochure séparée Liste des données.

● **[F4]-[SF3] Controller Assign Footswitch**

Cet écran vous permet d'affecter une fonction spécifique au sélecteur au pied.



- ❑ Réglages 000 ~ 100 (000, 032 : off, 096 : Arpeggio Switch, 097 : Arpeggio Hold, 098 : Song/Pattern playback start/stop, 099/100 : Program Change INC/DEC 101 : Octave Rest)

● **[F4]-[SF4] Controller Assign Remote**

Le MOTIF vous offre une commande à distance pratique des principales fonctions dans plusieurs grands programmes de séquenceur. Vous pouvez ainsi configurer automatiquement le MOTIF en vue de son utilisation avec un programme de séquenceur particulier, en spécifiant le modèle à utiliser.

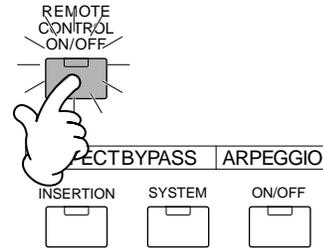


(Appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler le modèle fourni pour le logiciel sélectionné.)

- ❑ Réglages Cubase, Logic, Cakewalk, Pro Tools

◆ **Commande à distance du logiciel de séquençage informatique**

La fonction Remote Control vous permet de contrôler le logiciel de séquençage informatique à l'aide des touches ou des contrôleurs du MOTIF. Activez la fonction Remote Control en appuyant sur la touche [REMOTE CONTROL ON/OFF] pour que son témoin clignote.



● **Setup (Configuration)**

Avant de pouvoir utiliser la fonction Remote Control, vous devez suivre les instructions de configuration ci-dessous.

- 1 Connectez le MOTIF à votre ordinateur via un câble USB. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 25.
- 2 Installez sur votre ordinateur le pilote USB MIDI et le fichier de configuration du logiciel de séquençage (inclus sur le CD-ROM). Pour plus de détails sur l'installation, reportez-vous au manuel d'installation.
- 3 Sélectionnez le modèle pour votre logiciel de séquençage dans le mode Utility du MOTIF (ci-dessus).
- 4 Paramétrez le réglage MIDI IN/OUT sur « USB » dans le mode Utility du MOTIF (page 259).

● **Logiciel compatible**

La fonction Remote Control du MOTIF permet de contrôler les programmes de séquençage informatique suivants.

Windows

- Cubase VST/32
- Logic Audio Platinum Ver4.6
- Cakewalk ProAudio Ver9.0
- Pro Tools V5.0

Macintosh

- Cubase VST 5.0
- Logic Audio Platinum Ver4.6
- Pro Tools V5.0

◆ Affectations de la commande à distance

Les fonctions qui seront contrôlées par le MOTIF diffèrent en fonction du logiciel que vous utilisez. Après avoir sélectionné le modèle adéquat, vous pouvez contrôler les fonctions suivantes sur le logiciel correspondant.

• Logic Audio Platinum Ver4.0

Lorsque le modèle est défini sur « LOGIC », le MOTIF peut contrôler les fonctions suivantes.

Ces fonctions permettent de contrôler la piste sélectionnée via les touches NUMBER [1] - [16].					
Boutons	Définis via [KNOB CONTROL FUNCTION]	KN1	KN2	KN2	KN4
	1ère ligne	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2ème ligne	PAN	EQ1 Freq	EQ1 Gain	EQ1 Q
	3ème ligne	PAN	EQ2 Freq	EQ2 Gain	EQ2 Q
	4ème ligne	PAN	EQ3 Freq	EQ3 Gain	EQ3 Q
Courseurs	Les curseurs permettent de contrôler les quatre pistes sélectionnées via les touches NUMBER [1] - [16].				
	Pistes sélectionnées	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Ces fonctions permettent de contrôler les fonctions PLAY, REC, STOP, ◀◀, ▶▶ du logiciel de séquençage informatique. La touche [⏏] (TOP) contrôle la fonction STOP du logiciel de séquençage informatique.				
TRACK MUTE	Lorsque la touche [MUTE] du MOTIF est activée, les touches NUMBER [1] - [16] contrôlent les réglages d'assourdissement des pistes du logiciel de séquençage informatique.				
TRACK SELECT	Lorsque la touche [TRACK SELECT] du MOTIF est activée, les touches NUMBER [1] - [16] permettent de sélectionner la piste du logiciel de séquençage informatique.				

• Cubase VST/32, Cubase VST 5.0

Lorsque le modèle est défini sur « Cubase », le MOTIF peut contrôler les fonctions suivantes.

Ces fonctions permettent de contrôler la piste sélectionnée via les touches NUMBER [1] - [16].					
Boutons	Définis via [KNOB CONTROL FUNCTION]	KN1	KN2	KN2	KN4
	1ère ligne	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2ème ligne	PAN	EQLo Freq	EQLo Gain	EQLo Q
	3ème ligne	PAN	EQMidLo Fre	EQMidLo Gai	EQMidLo Q
	4ème ligne	PAN	EQHi Freq	EQ3Hi Gain	EQ3Hi Q
Courseurs	Ces fonctions permettent de contrôler les quatre pistes sélectionnées via les touches NUMBER [1] - [16].				
	Pistes sélectionnées	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Permettent de contrôler les fonctions PLAY, REC, STOP, TOP ◀◀, ▶▶ du logiciel de séquençage informatique.				
TRACK MUTE	Lorsque la touche [MUTE] du MOTIF est activée, les touches NUMBER [1] - [16] contrôlent les réglages d'assourdissement des pistes du logiciel de séquençage informatique.				
TRACK SELECT	Lorsque la touche [TRACK SELECT] du MOTIF est activée, les touches NUMBER [1] - [16] permettent de sélectionner la piste du logiciel de séquençage informatique.				

• Cakewalk ProAudio Ver9.0

Lorsque le modèle est défini sur « Cakewalk », le MOTIF peut contrôler les fonctions suivantes.

Permettent de contrôler la piste sélectionnée via les touches de numéros [1] - [16].					
Boutons	Définis via [KNOB CONTROL FUNCTION]	KN1	KN2	KN2	KN4
	1ère ligne	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2ème ligne	---	---	---	---
	3ème ligne	---	---	---	---
	4ème ligne	---	---	---	---
Courseurs	Ces fonctions permettent de contrôler les quatre pistes sélectionnées via les touches NUMBER [1] - [16].				
	Pistes sélectionnées	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Ces fonctions permettent de contrôler les fonctions PLAY, REC, STOP, TOP ◀◀, ▶▶ du logiciel de séquençage informatique.				
TRACK MUTE	Lorsque la touche [MUTE] du MOTIF est activée, les touches NUMBER [1] - [16] contrôlent les réglages d'assourdissement des pistes du logiciel de séquençage informatique.				
TRACK SELECT	Lorsque la touche [TRACK SELECT] du MOTIF est activée, les touches NUMBER [1] - [16] permettent de sélectionner la piste du logiciel de séquençage informatique.				

• Pro Tools V5.0

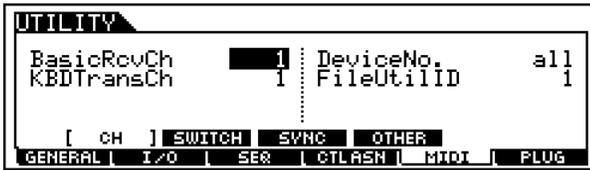
Lorsque le modèle est défini sur « Protools », le MOTIF peut contrôler les fonctions suivantes.

Boutons	Non disponible.				
Courseurs	Ces fonctions permettent de contrôler les quatre pistes sélectionnées via les touches NUMBER [1] - [16].				
	Pistes sélectionnées	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Ces fonctions permettent de contrôler les fonctions PLAY, REC, STOP, TOP ◀◀, ▶▶ du logiciel de séquençage informatique.				
TRACK MUTE	Lorsque la touche [MUTE] du MOTIF est activée, les touches NUMBER [1] - [16] contrôlent les réglages d'assourdissement des pistes du logiciel de séquençage informatique.				
TRACK SELECT	Lorsque la touche [TRACK SELECT] du MOTIF est activée, les touches NUMBER [1] - [16] permettent de sélectionner la piste du logiciel de séquençage informatique.				

[F5] Réglages MIDI

● [F5]-[SF1] MIDI Channel

Cet écran vous permet de définir les réglages MIDI de base.



● BasicRcvCh (Canal de réception de base)

Détermine le canal MIDI sur lequel le MOTIF reçoit des données MIDI (d'un séquenceur externe, d'un contrôleur MIDI ou d'un autre dispositif). Ce paramètre est disponible pour le mode Voice/Performance.

Réglages 1 ~ 16, omni (tous les canaux), off

● KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel) (Canal de transmission du clavier)

Détermine le canal MIDI via lequel le MOTIF envoie des données MIDI (vers un séquenceur externe, un générateur de sons ou un autre dispositif). Ce paramètre est disponible pour le mode Voice/Performance.

Réglages 1 ~ 16, off

NOTE En mode Song/Pattern, les données MIDI créées à l'aide du clavier, des boutons ou des molettes sont envoyées vers le bloc du générateur de sons ou les dispositifs MIDI externes via le canal de sortie MIDI de la piste sélectionnée (page 38).

● DeviceNo. (Numéro du dispositif)

Détermine le numéro du dispositif utilisé par le MOTIF pour la réception et la transmission des données. Ce numéro doit correspondre au numéro de l'appareil MIDI externe lors de la transmission/réception de données en bloc, de modifications de paramètres ou d'autres messages exclusifs au système vers/à partir de cet appareil.

Réglages 1 ~ 16, all, off

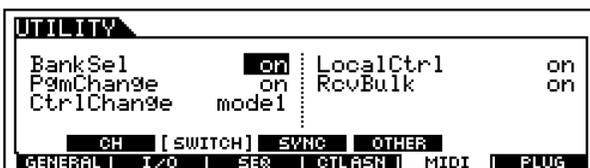
● FileUtilID (ID utilitaire de fichiers)

Détermine le numéro d'ID utilisé lors des transferts de fichiers à l'aide du logiciel File Utility spécial inclus sur le CD-ROM. L'ID de l'utilitaire de fichiers et le numéro du dispositif (ci-dessus) doivent correspondre à ceux du logiciel File Utility pour que le transfert de fichiers puisse s'effectuer entre le MOTIF et un ordinateur connecté.

Réglages : 1 ~ 128

● [F5]-[SF2] MIDI Switch

Cet écran vous permet de déterminer les types de données MIDI que le MOTIF transmet et auxquels il répond.



● BankSel

Ce sélecteur active ou désactive les messages de sélection de banque, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsque BankSel est activé, le MOTIF répond aux messages de sélection de banque entrants et transmet

également les messages de sélection de banque appropriés (si vous utilisez le panneau).

Réglages off, on

● PgmChange (Changement de programme)

Ce sélecteur active ou désactive les messages de changement de programme, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsque PgmChange est activé, le MOTIF répond aux messages de changement de programme entrants et transmet également les messages de changement de programme appropriés (si vous utilisez le panneau).

Réglages off, on

● CtrlChange (Mode Control Change)

Ce paramètre vous permet de paramétrer le MOTIF pour qu'il réponde de manière adéquate à chaque type de données système GM, Niveau 1 ou Niveau 2 (particulièrement concernant AEG Sustain). Lorsque vous utilisez GM Level 2, réglez cette valeur sur Mode 1 ; le MOTIF répondra aux messages sous forme de données de changement de paramètre. Lorsque vous utilisez GM Level 1, définissez Mode 2 pour que le MOTIF réponde aux messages sous forme de données de changement de commande.

Réglages mode1, mode2

● LocalCtrl (Commande locale activée/désactivée)

Détermine si le générateur de sons du MOTIF répond ou non à la frappe du clavier. En général, LocalCtrl doit être activé car il est évident que vous souhaitez entendre le son du MOTIF lorsque vous jouez. Toutefois, pour certaines applications de séquenceur externe, vous devez parfois le désactiver pour éviter des « doubles » notes, lorsque le générateur de sons du MOTIF est reproduit deux fois, une fois par le clavier et une fois par les données du clavier acheminées vers le séquenceur. Même si vous le désactivez, les données seront transmises via les bornes MIDI OUT ou USB. De plus, le bloc du générateur de sons du MOTIF répondra aux messages reçus via la borne MIDI IN ou la borne USB.

Réglages off, on

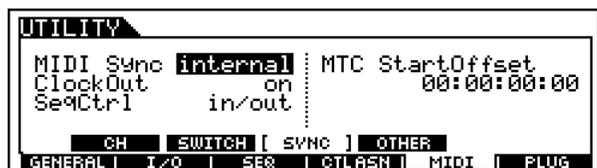
● RcvBulk (Receive Bulk) (Réception en bloc)

Détermine si les données de transfert en bloc peuvent être reçues.

Réglages protect (non reçues), on (reçues)

● [F5]-[SF3] MIDI Sync

Cet écran vous permet de définir différents paramètres liés à l'horloge et à la synchronisation MIDI.



● MIDI Sync

Détermine si la reproduction de morceau/motif/arpège sera synchronisée par rapport à l'horloge interne du MOTIF ou à une horloge MIDI externe.

Réglages internal, MIDI, MTC

internal

Synchronisation par rapport à une horloge interne.

Utilisez ce réglage lorsque vous travaillez avec le MOTIF seul ou comme source d'horloge principale pour le reste de l'équipement.

MIDI

Le MOTIF est synchronisé par rapport à une horloge MIDI provenant d'un dispositif MIDI externe via la borne MIDI IN ou USB.

MTC (MIDI Time Code)

Le MOTIF est synchronisé par rapport à un signal MTC reçu via la borne MIDI IN ou USB. Les signaux MMC sont transmis via la borne MIDI OUT ou USB. Choisissez ce réglage lorsque vous utilisez le MOTIF comme esclave MIDI, notamment lorsqu'il est synchronisé par rapport à un MTR compatible MTC.

NOTE La fonction MTC Sync n'est disponible qu'en mode Song (Morceau). La lecture en mode Pattern (Motif) et la lecture Arpeggio (en mode Voice/Performance – Voix/Exécution) ne peuvent être synchronisées sur le MTC.

NOTE MTC (MIDI Time Code) permet la synchronisation simultanée de plusieurs dispositifs audio via des câbles MIDI standard. Ceci inclut les données correspondant à des heures, minutes, secondes et cadres. Le MOTIF ne transmet pas de MTC. Pour utiliser le MOTIF comme MTC maître, vous avez besoin d'un appareil tel que le Yamaha AW4416.

NOTE MMC (MIDI Machine Control) permet la commande à distance d'enregistreurs multi-pistes, de séquenceurs MIDI, etc. Un enregistreur multi-pistes compatible avec MMC, par exemple, répondra automatiquement aux opérations de démarrage, d'arrêt, d'avance rapide et d'inversion rapide effectuées sur le séquenceur de contrôle, permettant ainsi de conserver l'alignement de la reproduction du séquenceur et de l'enregistreur mutli-pistes.

• ClockOut

Détermine si les messages d'horloge MIDI (F8) seront transmis via la borne MIDI OUT/USB.

Réglages on (transmis), off

• SeqCtrl (Sequencer Control) (Commande de séquenceur)

Détermine si les signaux de la commande de séquenceur (démarrer, continuer, arrêter et curseur de position de morceau) sont reçus et/ou transmis via la borne MIDI OUT/USB.

Réglages OFF, IN, OUT, IN/OUT

<u>off</u>	Non transmis/reconnus.
<u>in</u>	Reconnus mais pas transmis.
<u>out</u>	Transmis mais pas reconnus.
<u>in/out</u>	Transmis/reconnus.

• MTC StartOffset

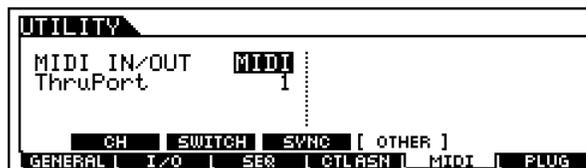
Détermine le point de code temps spécifique à partir duquel commence la reproduction de la séquence, lors de la réception du MTC. Vous pouvez utiliser cette fonction pour aligner avec précision la reproduction du RS7000 sur un dispositif compatible MTC externe.

Réglages Hour : Minute : Second : Frame

<u>Hour</u>	00 ~ 23
<u>Minute</u>	00 ~ 59
<u>Second</u>	00 ~ 59
<u>Frame</u>	00 ~ 29

• [F5]-[SF4] MIDI Other

Cet écran vous permet de définir des paramètres relatifs aux bornes MIDI et au numéro du port.



• MIDI IN/OUT

Détermine la ou les bornes de sortie physiques qui sont utilisées pour la transmission/réception de données MIDI: MIDI IN/OUT/THRU, USB ou mLAN (si mLAN8E en option installé).

Réglages MIDI, USB, mLAN

NOTE Les trois types de bornes ci-dessus doivent être utilisés séparément. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule de ces bornes pour transmettre/recevoir les données MIDI.

• ThruPort (Through Port)

De nombreux séquenceurs informatiques sont capables de transmettre des données via plusieurs ports MIDI, dépassant ainsi la limite des 16 canaux. Si vous utilisez la borne USB pour la transmission/réception MIDI, vous pouvez demander au MOTIF de répondre aux données MIDI via un seul port tout en relayant les données d'un autre port vers un générateur de sons séparé (connecté à la borne MIDI OUT). Ainsi, 16 canaux de données peuvent être utilisés sur le MOTIF et 16 autres sur le dispositif connecté. Les cartes plug-in installées sur le MOTIF sont également accessibles individuellement via des ports MIDI séparés (page 38), ce qui augmente encore le nombre de canaux. Veillez à définir Thru Port pour le numéro de port souhaité du dispositif connecté.

Réglages 1 ~ 8

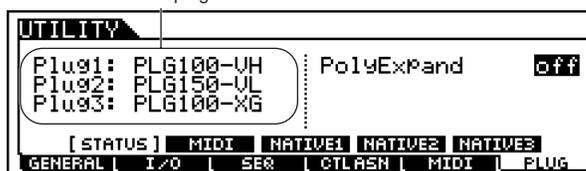
[F6] Réglages des cartes plug-in

Lorsqu'une carte plug-in est installée, les écrans et paramètres suivants sont disponibles. Les paramètres disponibles dépendent du type de carte plug-in installé.

NOTE Vous ne pouvez installer une carte plug-in d'effet que dans le logement 1, tandis qu'une carte plug-in multi-parties ne peut être installée que dans le logement 3. Quant aux cartes plug-in à partie unique, vous pouvez les installer au choix dans l'un des trois logements.

• [F6]-[SF1] Plug-in board Status

Le nom de la carte plug-in est affiché.



• PolyExpand

Ce paramètre est accessible uniquement lorsque deux ou trois cartes plug-in identiques sont installées sur le MOTIF. Le réglage « off » permet à deux ou trois cartes de travailler individuellement (vous pouvez les sélectionner dans deux ou trois parties différentes). Lorsque PolyExpand est activé (« on »), les deux cartes travaillent ensemble comme une seule carte (dans une seule partie), vous offrant le double des notes polyphoniques que vous pouvez jouer à la fois.

Réglages on, off

● **[F6]-[SF2] Plug-in board MIDI**

Cet écran vous permet de définir différents paramètres MIDI pour la carte plug-in.



● **DevNo (Device Number)**

Détermine le numéro du dispositif MIDI de la carte plug-in. Ce numéro doit correspondre au numéro de l'appareil MIDI externe lors de la transmission/réception de données en bloc, de modifications de paramètres ou d'autres messages exclusifs au système vers/à partir de cet appareil.

- ☐ Réglages 1 ~ 16, all, off

● **PORT NO. (Port number) (Numéro de port)**

Détermine le numéro du port MIDI sur lequel la carte plug-in reçoit les données MIDI. Un port peut être défini pour la carte plug-in multi-parties et deux ports pour la carte plug-in pour partie unique.

- ☐ Réglages off, 1 ~ 3

NOTE Le numéro du port de la carte plug-in d'effets (VH) est paramétré sur 1.

● **GM/XG**

Détermine si les messages « GM on » et « XG on » sont reconnus (on) ou non (off). Ce paramètre est disponible uniquement si une carte plug-in multi-parties est installée dans le slot 3.

- ☐ Réglages on, off

● **[F6]-[SF3] Plug-in board Native System Parameters (Slot 1)**

Cet écran vous permet de définir les paramètres système natifs de la carte plug-in installée dans le logement 1.



Pour plus de détails sur ces paramètres, reportez-vous au mode d'emploi qui accompagne votre carte plug-in.

● **[F6]-[SF4] Plug-in board Native System Parameters (Slot 2)**

Cet écran vous permet de définir les paramètres système natifs de la carte plug-in installée dans le logement 2. Pour plus de détails sur ces paramètres, reportez-vous au mode d'emploi qui accompagne votre carte plug-in.

● **[F6]-[SF5] Plug-in board Native System Parameters (Slot 3)**

Cet écran vous permet de définir les paramètres système natifs de la carte plug-in installée dans le logement 3. Pour plus de détails sur ces paramètres, reportez-vous au mode d'emploi qui accompagne votre carte plug-in.

Mode Utility Job

Dans ce mode, vous pouvez restaurer les réglages d'usine de la mémoire utilisateur du MOTIF (SRAM, voir page 64).

Lorsque vous rétablissez les réglages par défaut d'usine, tous les réglages actuels de toutes les voix et performances utilisateur qui se trouvent dans la mémoire utilisateur sont écrasées et remplacées par les paramètres par défaut d'usine.

Assurez-vous que vous n'écrasez pas des données importantes. Il est conseillé de toujours effectuer une copie de sauvegarde des données importantes sur une carte mémoire ou un équipement SCSI au préalable.

◆ **Factory Set (Rétablir les réglages d'usine par défaut)**

- 1 Dans le mode Utility, appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Utility Job.
- 2 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
- 3 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche. Lorsque vous avez terminé une tâche, le message « Completed » s'affiche et vous retournez à l'écran initial.
- 4 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour quitter le mode Utility Job et revenir au mode Utility.

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

NOTE Tous les réglages du mode Utility liés aux cartes plug-in et au mLAN8E sont stockés dans la mémoire de ces deux dispositifs respectifs, et pas dans la mémoire utilisateur du MOTIF. Dès lors, vous ne pouvez pas utiliser la fonction Factory Set pour rétablir les réglages de ces dispositifs.

Mode File

Structure de base (page 63)

Arborescence des fonctions

Cette section est consacrée au mode File. Pour comprendre le lien entre le mode File et l'ensemble de la structure du MOTIF et ses autres modes et fonctions, reportez-vous au graphique simplifié de la section « Structure de base » à la page 30.

Le graphique détaillé ci-dessous montre tous les menus et groupes de paramètres des écrans du mode File, ce qui vous donne un aperçu rapide et clair du stockage de données et des fonctions du MOTIF relatives aux fichiers.

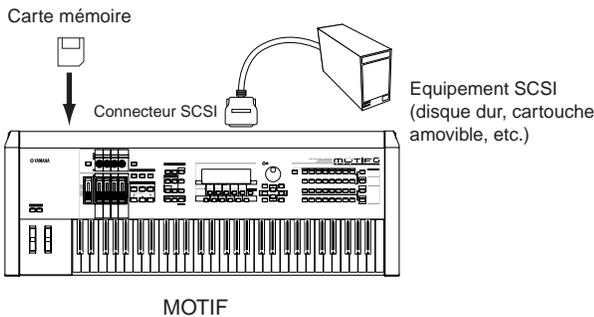
Les crochets autour d'un mot ou d'une phrase (par exemple, [F1]) indiquent des noms de touche spécifiques ou des opérations du panneau.

[FILE]	[INFORMATION] FILE INFORMATION	P. 276
	[F1] CONFIGURATION	P. 264
	[SF1] CURRENT DRIVE	P. 264
	[SF2] SCSI ID	P. 265
	[SF3] MOUNT	P. 265
	[SF4] FORMAT	P. 265
	[F2] SAVE	P. 266
	[F6] MAKEDIR	P. 266
	[ENTER] WAV/AIFF	P. 266
	[ENTER] MID	P. 266
	[F3] LOAD	P. 266
	[ENTER] VOICE	P. 266
	[ENTER] SONG	P. 266
	[ENTER] PATTERN	P. 266
	[ENTER] WAVEFORM	P. 266
	[F4] RENAME	P. 267
	[F6] MAKEDIR	P. 267
	[F5] DELETE	P. 267

Mode File

Structure de base (page 63)

Ce mode vous permet d'enregistrer des données et de charger des données à partir de cartes mémoire et d'équipements de stockage SCSI, tels que des disques durs et des cartouches amovibles. Le mode File propose également diverses fonctions de gestion de vos données et de vos périphériques SCSI. Grâce au logiciel File Utility (inclus sur le CD-ROM), vous pouvez utiliser un ordinateur pour gérer des données stockées sur des cartes mémoires ou des équipements SCSI – vous pouvez même les utiliser pour transférer des données entre l'ordinateur et la carte mémoire/l'équipement SCSI.



◆ Procédure de base

- 1 Appuyez sur la touche [FILE] pour passer en mode File. (Le témoin s'allume.)
- 2 Sélectionnez le menu souhaité en appuyant sur les touches [F1] - [F6] et exécutez chaque opération (enregistrer, charger, etc.).
- 3 Appuyez sur une autre touche de mode pour quitter le mode File.
 - Pour obtenir des instructions détaillées sur l'étape 2, reportez-vous aux explications ci-dessous.

Sélection du fichier/dossier

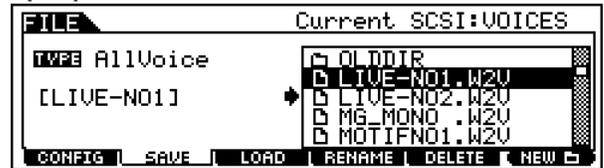
Les illustrations et instructions ci-après vous montrent comment sélectionner des fichiers et des dossiers sur la carte mémoire ou sur les équipements SCSI en mode File.

Déplacez le curseur sur le fichier ou dossier souhaité à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.



Pour revenir au niveau directement supérieur, appuyez sur la touche [EXIT].

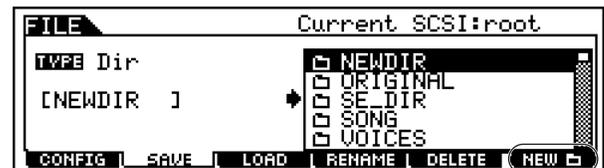
Pour passer au niveau inférieur, mettez le dossier souhaité en surbrillance et appuyez sur la touche [ENTER].



Déplacez le curseur sur le fichier ou dossier souhaité à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.

Création d'un nouveau dossier

A partir de l'écran Save (appelé via la touche [F2]) et de l'écran Rename (appelé via la touche [F4]), vous pouvez créer de nouveaux dossiers. Cette fonction vous permet d'organiser de manière pratique et facilement les nombreux fichiers importants de données que vous créez sur le MOTIF.



Vous pouvez créer le nouveau dossier à l'aide de la touche [F6] et en lui attribuant un nom.

Types de fichiers pouvant être gérés par le MOTIF

■ Types de fichiers pouvant être enregistrés à partir du MOTIF vers la carte mémoire/l'équipement de stockage SCSI

Lorsque vous enregistrez vos données dans la mémoire utilisateur (page 63), le MOTIF les organise en fonction de leur type (comme indiqué ci-dessous) et attribue automatiquement une extension spéciale à trois lettres au nom de fichier correspondant au type.

- **All** **Extension : .W2A**
Toutes les données de la mémoire utilisateur interne du MOTIF sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées sur la carte mémoire/l'équipement de stockage SCSI.

- **All Voice** **Extension : .W2V**
Toutes les données de voix utilisateur de la mémoire utilisateur interne du MOTIF sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées sur la carte mémoire/l'équipement de stockage SCSI.
- **All Song** **Extension : .W2V**
Toutes les données de morceaux utilisateur de la mémoire utilisateur interne du MOTIF sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées sur la carte mémoire/l'équipement de stockage SCSI.
- **All Pattern** **Extension : .W2P**
Toutes les données de motifs utilisateur de la mémoire utilisateur interne du MOTIF sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées sur la carte mémoire/l'équipement de stockage SCSI.
- **All Waveform** **Extension : .W2W**
Toutes les données d'ondes et d'échantillonnage utilisateur de la mémoire utilisateur interne du MOTIF sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées sur la carte mémoire/l'équipement de stockage SCSI.
- **Usr ARP (Arpège utilisateur)** **Extension : .W2G**
Toutes les données d'arpège utilisateur de la mémoire utilisateur interne du MOTIF sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées sur la carte mémoire/l'équipement de stockage SCSI.
- **PlugIn All Bulk 1, 2, 3** **Extension : .W2B**
Toutes les données de la carte plug-in sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées sur la carte mémoire/l'équipement de stockage SCSI.
- **SMF** **Extension : .MID**
Les données des pistes de séquence (1 - 16) et des pistes de tempo des morceaux ou des motifs créées en mode Song/Pattern peuvent être enregistrées sur la carte mémoire/l'équipement de stockage SCSI en tant que données de fichier MIDI standard (format 0).
- **Wav** **Extension : .WAV**
Les échantillons de données créés en mode Sampling peuvent être enregistrés sur la carte mémoire/l'équipement de stockage SCSI en tant que fichier WAV (format audio Windows).
- **Aif (Fichier AIFF)** **Extension : .AIF**
Les échantillons de données créés en mode Sampling peuvent être enregistrés sur la carte mémoire/l'équipement de stockage SCSI en tant que fichier AIFF (format audio Macintosh).
- **All voices without waveform (données de voix du Voice Editor)** **Extension : .W2E**
Toutes les données de voix utilisateur (à l'exception des données de forme d'ondes) sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées sur la carte mémoire/l'équipement de stockage SCSI. Le fichier enregistré peut être chargé sur le logiciel Voice Editor (inclus sur le CD-ROM) de votre ordinateur.

■ Types de fichiers pouvant être chargés de la carte mémoire/de l'équipement de stockage SCSI vers le MOTIF

Toutes les données enregistrées sur une carte mémoire/un équipement SCSI à partir de la mémoire utilisateur du MOTIF peuvent être chargées de nouveau sur le MOTIF. Evidemment, tous les types

de fichiers qui peuvent être enregistrés (répertoriés ci-dessus) peuvent être chargés ; mais il existe d'autres types de fichiers pouvant être chargés. (Reportez-vous à la liste ci-dessous.)

- **All** **Extension : .W2A**
Un fichier qui est enregistré sur une carte mémoire/un équipement de stockage SCSI sous le type « All » peut être chargé et restauré vers le MOTIF.
- **All Voice** **Extension : .W2V**
Un fichier qui est enregistré sur une carte mémoire/un équipement de stockage SCSI sous le type « All Voice » peut être chargé et restauré vers le MOTIF.
- **Voice** **Extension : .W2V**
Une voix spécifique qui est enregistrée sur une carte mémoire/un équipement de stockage SCSI sous le type « All » ou « All Voice » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée vers le MOTIF.
- **PlugIn All Bulk 1, 2, 3** **Extension : .W2B**
Un fichier qui est enregistré sur une carte mémoire/un équipement de stockage SCSI sous le type « PlugIn All Bulk 1, 2, 3 » peut être chargé et restauré vers la carte plug-in installée sur le MOTIF.
- **Usr ARP** **Extension : .W2G**
Un fichier qui est enregistré sur une carte mémoire/un équipement de stockage SCSI sous le type « Usr ARP » peut être chargé et restauré vers le MOTIF.
- **All Song** **Extension : .W2S**
Un fichier qui est enregistré sur une carte mémoire/un équipement de stockage SCSI sous le type « All Song » peut être chargé et restauré vers le MOTIF.
- **Song** **Extension : .W2S**
Un morceau spécifique qui est enregistré sur une carte mémoire/un équipement de stockage SCSI sous le type « All » ou « All Song » peut être sélectionné de façon individuelle et chargé vers le MOTIF.
- **All Pattern** **Extension : .W2P**
Un fichier qui est enregistré sur une carte mémoire/un équipement de stockage SCSI sous le type « All Pattern » peut être chargé et restauré vers le MOTIF.
- **Pattern** **Extension : .W2P**
Un motif spécifique qui est enregistré sur une carte mémoire/un équipement de stockage SCSI sous le type « All » ou « All Pattern » peut être sélectionné de façon individuelle et chargé vers le MOTIF.
- **All Waveform** **Extension : .W2W**
Un fichier qui est enregistré sur une carte mémoire/un équipement de stockage SCSI sous le type « All » ou « All Waveform » peut être chargé et restauré vers le MOTIF.
- **Waveform** **Extension : .W2W**
Une forme d'onde spécifique qui est enregistrée sur une carte mémoire/un équipement de stockage SCSI sous le type « All » ou « All Waveform » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée vers le MOTIF.
- **All Voice for Editor** **Extension : .W2E**
Les données de voix éditées via le logiciel Voice Editor installé sur votre ordinateur peuvent être chargées vers le MOTIF.
- **SMF (Fichier MIDI Standard)** **Extension : .MID**
Le fichier MIDI standard (format 0,1) peut être chargé vers le MOTIF et lu en mode Song/Pattern.

- **Wav** **Extension : .WAV**
Un fichier WAV (format audio Windows) peut être chargé vers le MOTIF et utilisé comme onde utilisateur.
 - **Aif (Fichier AIFF)** **Extension : .AIF**
Un fichier AIFF (format audio Macintosh) peut être chargé vers le MOTIF et utilisé comme onde utilisateur.
- NOTE** Outre les types de fichiers ci-dessus, il est possible de charger les fichiers Yamaha A5000/A4000/A3000/SU700 et AKAI S1000/S3000 vers le MOTIF.

■ Types de fichiers pouvant être chargés de la carte mémoire/de l'équipement de stockage SCSI vers le MOTIF lors de la mise sous tension (fichier autochargeable)

Parmi les types de fichiers décrits à la page 262, « All », « Plugin All Bulk 1 », « Plugin All Bulk 2 » et « Plugin All Bulk 3 » peuvent être automatiquement chargés depuis la carte mémoire/l'équipement de stockage SCSI vers la mémoire utilisateur du MOTIF lors de la mise sous tension.

- 5** Attribuez un nom aux fichiers que vous voulez charger automatiquement lors de la mise sous tension comme décrit ci-dessous, puis enregistrez-les dans un fichier unique.

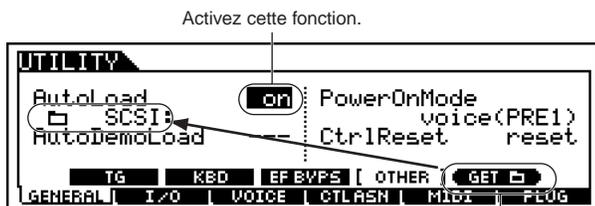
Type de fichier	Nom de fichier
All	AUTOLOAD.W2A
Plugin All Bulk 1 (pour le logement 1)	AUTOLD1.W2B
Plugin All Bulk 2 (pour le logement 2)	AUTOLD2.W2B
Plugin All Bulk 3 (pour le logement 3)	AUTOLD3.W2B

NOTE Une fois que vous avez terminé de nommer les fichiers appropriés, gardez le dossier correspondant à l'écran et passez à l'étape 2.

- 6** Appuyez sur la touche [UTILITY] pour passer en mode Utility.

- 7** Appuyez sur la touche [F1], puis sur [SF4] pour afficher l'écran du fichier Auto Load.

- 8** Paramétrez « Auto Load » sur on, puis appuyez sur la touche [SF5].



Appuyez sur la touche [SF5] pour enregistrer l'appareil et le dossier sélectionné à l'étape 1 (le dossier contenant les fichiers souhaités pour le chargement automatique).

- 9** Mettez l'instrument hors tension.

- 10** Avant de rallumer l'appareil, assurez-vous que les données appropriées sont accessibles au MOTIF. En d'autres termes, assurez-vous que la carte mémoire mentionnée à l'étape 1 est correctement insérée ou que l'équipement SCSI est bien branché.

- 11** Mettez l'instrument sous tension Le MOTIF cherche le périphérique et le dossier spécifié pour les fichiers de chargement automatique (ceux que vous avez nommés et enregistrés à l'étape 1) et les charge automatiquement dans la mémoire utilisateur.

NOTE Tous les fichiers du périphérique et du dossier enregistrés à l'étape 4 qui n'ont pas un nom de chargement automatique adéquat sont ignorés.

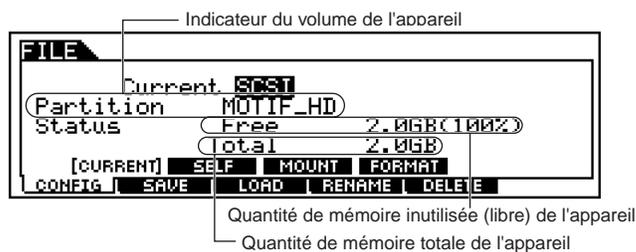
■ Noms de fichiers

Les fichiers sont nommés d'après la convention de désignation MS-DOS. Si le nom du fichier contient d'autres caractères que les caractères reconnus dans MS-DOS, ceux-ci seront automatiquement remplacés par « _ » (souligné) lors de l'enregistrement. Pour obtenir des instructions sur la désignation des fichiers, reportez-vous à la section « Fonctionnement de base » à la page 267.

[F1] Configuration

Ces explications s'appliquent à l'étape 2 de la procédure de base, à la page 262.

● [F1]-[SF1] CONFIG Périphérique actuellement reconnu



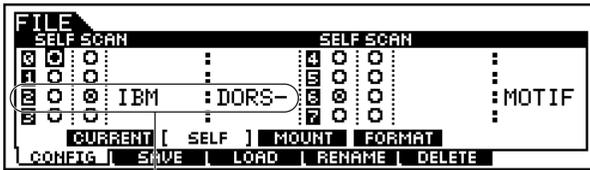
• Actuel

Cet écran vous permet de choisir le périphérique que le MOTIF doit reconnaître – une carte mémoire insérée dans le logement ou un équipement SCSI correctement branché.

- Réglages Card, SCSI

● [F1]-[SF2] CONFIG SCSI ID

Cet écran vous permet de spécifier le numéro d'identification de tous les périphériques de la chaîne SCSI, y compris l'hôte (le MOTIF lui-même).



Les équipements SCSI connectés au MOTIF et utilisés par celui-ci sont définis par les numéros d'ID correspondants, définis sur les appareils.

● SELF

Détermine le numéro d'identification (0 - 7) du MOTIF, en tant que hôte SCSI. Si vous modifiez ce paramètre, vous devrez éteindre l'appareil, puis le rallumer pour que le nouveau paramètre soit pris en compte.

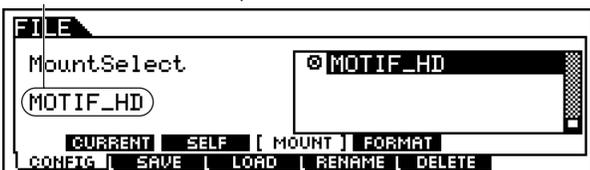
● SCAN

Cette commande vous permet de monter chacun des périphériques dans la chaîne SCSI en vous assurant que le MOTIF les reconnaît bien. Positionnez le curseur sur le cercle SCAN approprié de l'écran, puis appuyez sur la touche [INC/YES] pour marquer le cercle et monter le périphérique correspondant.

● [F1]-[SF3] CONFIG Mount

Cet écran vous permet de sélectionner des partitions spécifiques pour enregistrer/charger des données, au sein du périphérique monté dans l'écran d'identification SCSI (ci-dessus).

Indicateur de volume de la partition sélectionnée



● [F1]-[SF4] CONFIG Format

Avant d'utiliser une nouvelle carte mémoire/un nouvel équipement SCSI avec le MOTIF, vous devez la/le formater. Utilisez cette opération pour formater la carte mémoire ou l'équipement SCSI et lui attribuer une étiquette de volume.



● Type

Détermine le type du périphérique à formater.

Réglages Voir ci-dessous.

card

Lorsque ce paramètre est défini, la carte mémoire insérée dans le logement est formatée.

all (SCSI)

Lorsque ce paramètre est défini, tous les équipements SCSI connectés au MOTIF sont formatés.

partition 1 ~ 4 (SCSI)

Lorsque ce paramètre est défini, une partition (spécifiée en bas de l'écran) de l'équipement SCSI connecté au MOTIF est formatée.

● Format

Ce paramètre est disponible quand le type est défini sur « all (SCSI) ». Un disque dur (ou tout autre moyen de stockage similaire) doit être formaté physiquement avant de pouvoir l'être logiquement. Le formatage physique organise le disque en éléments physiques tels que des pistes et des secteurs.

Le formatage physique est en général réalisé par le fabricant ; il est probable que vous n'avez pas à le faire vous-même. Le formatage logique place un système fichier sur le disque, ce qui permet au MOTIF d'y accéder.

Avant d'utiliser un support quel qu'il soit avec le MOTIF, vous devrez d'abord le formater d'un point de vue logique.

Réglages physical, logical

● Volume Label

Donne un nom à l'étiquette de volume. Reportez-vous à la section « Fonctionnement de base » pour obtenir des instructions sur l'attribution de noms à la page 71.

NOTE N'oubliez pas d'entrer l'indicateur du Volume. Un message d'erreur apparaît si vous appuyez sur la touche [ENTER] sans procéder à cette opération.

1 Après avoir défini les paramètres adéquats ci-dessus, appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

2 Une fois que le formatage a été effectué, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

NOTE Pour annuler le formatage, appuyez sur la touche [DEC/NO].

! ATTENTION

Une fois que le processus de formatage est en cours, n'éjectez jamais la carte mémoire et ne mettez jamais le MOTIF hors tension.

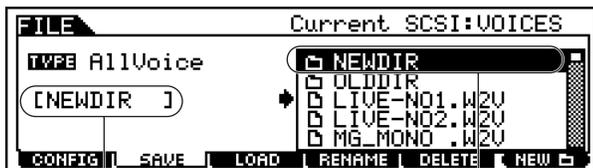
! ATTENTION

Si des données sont déjà enregistrées sur la carte mémoire/l'équipement SCSI, veillez à ne pas la/le formater. Si vous formatez la carte mémoire/l'équipement SCSI, toutes les données enregistrées au préalable seront détruites.

[F2] Save

Cette opération vous permet d'enregistrer des fichiers sur une carte mémoire ou un équipement SCSI. Ces explications s'appliquent à l'étape 2 de la procédure de base, à la page 262.

- 1 Sélectionnez le type de fichier à enregistrer dans l'écran Save.



Pour créer un nouveau fichier, déplacez le curseur sur celui-ci et saisissez le nom de votre choix. Pour des instructions sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Fonctionnement de base » à la page 75.

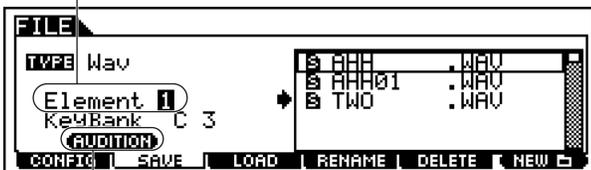
Si vous désirez créer un nouveau dossier sur l'appareil de destination (sur lequel les données sont sauvegardées), appuyez sur la touche [SF6] pour nommer un nouveau dossier. Pour des instructions sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Fonctionnement de base » à la page 75.

- Lorsque le type de fichier « SMF » (fichier Standard MIDI) est sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour passer à l'écran suivant et sélectionnez un morceau ou un style/une section à enregistrer.



- Lorsque le type de fichier « Wav » (fichier WAV) ou « Aif » (format AIFF) est sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour passer à l'écran suivant et sélectionnez une onde à enregistrer.

Lorsque la banque de notes est en surbrillance, vous pouvez sélectionner plusieurs banques de notes en appuyant sur la touche [SF2].



Pour écouter l'onde sélectionnée, appuyez sur la touche [SF1].

- 2 Si vous voulez écraser le fichier existant, positionnez le curseur sur le fichier dans lequel les données sont enregistrées en vous servant des touches de curseur ou du cadran de données.
- 3 Appuyez sur la touche [ENTER] pour effectuer l'opération d'enregistrement.
 - Si vous êtes sur le point d'écraser un fichier existant, le système vous demande de confirmer.

Appuyez sur la touche [INC/YES] pour effectuer l'opération d'enregistrement ou sur [DEC/NO] pour l'annuler.

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

! ATTENTION

Pendant le processus d'enregistrement des données, n'éjectez jamais la carte mémoire et ne mettez jamais l'équipement SCSI ou le MOTIF hors tension.

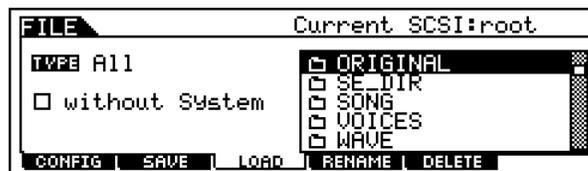
- **NOTE** Les données de forme d'ondes ne sont pas enregistrées lorsque le type de fichier « Toutes les voix pour l'éditeur » est sélectionné.

[F3] Load

Cette opération vous permet de charger des fichiers à partir de la carte mémoire ou de l'équipement SCSI vers le MOTIF. Ces explications s'appliquent à l'étape 2 de la procédure de base, à la page 262.

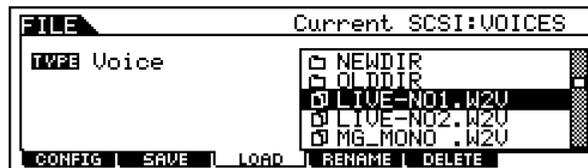
- 1 Sélectionnez un type de fichier (page 264) et un fichier à charger.

- Lorsque le type de fichier est défini sur All, All Voice, Plugin All Bank 1 ~ 3, Usr ARP, All Song, All Pattern, All Waveform ou All Voice for Editor, passez à l'étape 3. Pour tous les autres types de fichiers, passez à l'étape 2.

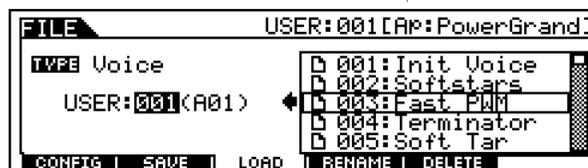


- 2 Spécifiez les données à charger et l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur du MOTIF. Lorsque le type de fichier (données) est défini sur Voice, par exemple, suivez les instructions ci-dessous.

Il s'agit d'un dossier « fictif » qui est représenté à l'écran et qui est destiné à contenir le(s) fichier(s) que vous allez charger.



Touche [ENTER]



Spécifiez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur du MOTIF.

Sélectionnez le numéro d'une voix à charger.

Lorsque le type de fichier (données) est défini sur Song, Pattern, Waveform ou All Voice for Editor, un fichier « imaginaire » apparaît – exactement comme ci-dessus avec Voice. Sélectionnez le fichier imaginaire et appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler la liste des morceaux, styles ou formes d'ondes. Sélectionnez ensuite le morceau, le style ou la forme d'onde que vous voulez et indiquez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur.

NOTE Si plusieurs rangées de touches (constituées des fichiers forme d'onde/WAV/AIFF ou d'échantillons enregistrés) sont attribués à la même plage de notes/vélocité, seules les deux premières rangées sont utilisées.

NOTE Lorsque des fichiers des échantillonneurs de série A de Yamaha (A5000/4000/3000) sont chargés, un « S » à côté du nom du fichier indique que le fichier ne contient que des données d'échantillonnage et un « P » indique des données de programme (paramètres liés à la voix, etc). Lorsque vous passez en mode File à partir du mode Voice/Performance, le fichier marqué d'un « P » peut être chargé et les deux types suivants peuvent être sélectionnés à la place de la forme d'ondes ou de la banque de notes.

- Type 1 :

Un seul échantillon est importé vers une certaine forme d'onde. Ce type utilise les différents réglages du MOTIF et les paramètres correspondants aux quatre éléments sont également chargés. Les échantillons supplémentaires ne sont pas chargés.

- Type 2 :

Plusieurs échantillons sont importés vers une certaine forme d'onde. Les paramètres correspondant aux quatre éléments ne sont pas chargés vers le MOTIF. Les échantillons supplémentaires ne sont pas chargés.

NOTE Lorsque « All » est sélectionné comme type de fichier à charger, « without System » (Sans système) apparaît à l'écran. Si cette case est cochée et que le chargement est effectué, toutes les données à l'exception des réglages système du mode Utility sont chargées.

3 Appuyez sur la touche [ENTER] pour effectuer l'opération de chargement. Une fois que les données ont été chargées, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

! ATTENTION

Pendant le processus de chargement des données, n'éjectez jamais la carte mémoire et ne mettez jamais l'équipement SCSI ou le MOTIF hors tension.

! ATTENTION

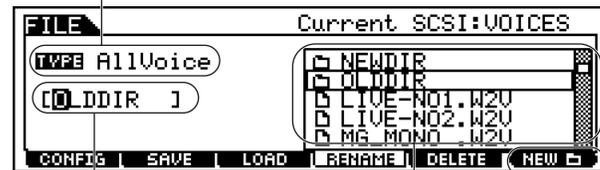
Le fait de charger des données vers le MOTIF efface automatiquement les données existantes dans la mémoire utilisateur et les remplace. Veillez à bien enregistrer toutes les données importantes sur une carte mémoire/un équipement SCSI AVANT d'effectuer des opération de chargement.

NOTE Le MOTIF dispose d'une fonction de chargement automatique pratique qui charge automatiquement les fichiers indiqués par l'utilisateur lorsque vous allumez l'appareil. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 264.

[F4] Rename

Cet écran vous permet de renommer des fichiers dans la carte mémoire/l'équipement SCSI choisi(e), en utilisant jusqu'à huit caractères alphanumériques.

Sélectionnez le type de fichier souhaité.



Renommez le fichier sélectionné ici. Voir « Fonctionnement de base » à la page 75.

Sélectionnez le fichier à renommer.

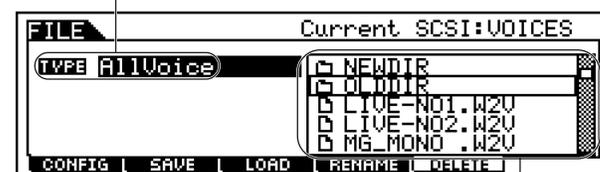
Si vous désirez créer un nouveau dossier sur l'appareil de destination (sur lequel les données sont sauvegardées), appuyez sur la touche [F6] pour nommer un nouveau dossier. Pour obtenir des instructions sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Fonctionnement de base » à la page 75.

NOTE Les fichiers sont nommés d'après la convention de désignation MS-DOS. Si le nom du fichier contient d'autres caractères que les caractères reconnus dans MS-DOS, ceux-ci seront automatiquement remplacés par « _ » (souligné) lors de l'enregistrement.

[F5] Delete

Cet écran vous permet de supprimer des fichiers de la carte mémoire/de l'équipement SCSI choisi(e). Sélectionnez le fichier comme indiqué ci-dessous puis appuyez sur [ENTER].

Sélectionnez le type de fichier souhaité.



Sélectionnez le fichier à supprimer.

Mode Master

Structure de base (page 56)

Arborescence des fonctions

Cette section est consacrée au mode Master. Pour comprendre le lien entre le mode Master et l'ensemble de la structure du MOTIF et les autres modes et fonctions, reportez-vous au graphique simplifié de la section « Structure de base » à la page 30.

Le graphique détaillé ci-dessous présente tous les menus et groupes de paramètres des écrans du mode Master – vous donnant ainsi un aperçu rapide et simple des fonctions du MOTIF liées aux pistes maîtres.

Les crochets autour d'un mot ou d'une phrase (par exemple, [F1]) indiquent des noms de touche spécifiques ou des opérations du panneau.

[MASTER]			
	[INFORMATION]	MASTER INFORMATION	P. 276
	[MASTER]	MASTER PLAY	P. 269
		[F1] MASTER PLAY	P. 269
		[F2] MASTER MEMORY	P. 270
	[EDIT]	MASTER EDIT	P. 270
		[COMMON]	COMMON
			[F1] NAME
			[F2] OTHER
		[1]-[4]	ZONE 1-4 (Performance Mode only)
			[F1] ZONE TRANSMIT
			[F2] ZONE NOTE
			[F3] ZONE TRANSMIT SWITCH
			[F4] ZONE PRESET
			[F5] ZONE KNOB/SLIDER ASSIGN
	[JOB]	MASTER JOB	P. 273
		[F1] INITIALIZE	P. 274
		[F4] BULK DUMP	P. 274
	[STORE]	MASTER STORE	P. 274

Mode Master Play (Reproduction de piste maître)

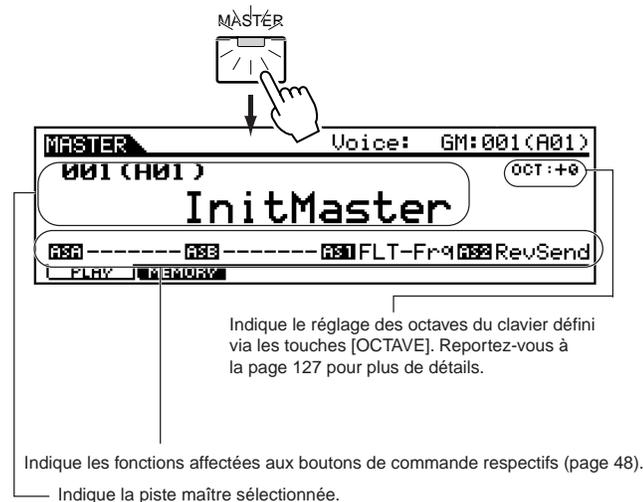
Structure de base (page 56) - Guide de démarrage rapide (page 93)

Ce mode vous permet de sélectionner et de reproduire des pistes maîtres individuelles.

NOTE Pour plus d'informations sur les pistes maîtres, leur structure et la façon dont elles sont utilisées, reportez-vous à la page 56.

◆ Procédure de base

1 Appuyez sur la touche [MASTER] pour passer en mode Master Play. (Le témoin s'allume.)



2 Sélectionnez une piste maître.

3 Définissez l'octave du clavier ou le canal de transmission MIDI.

4 Appuyez sur la touche [F2] pour afficher l'écran Memory (Mémoire) et définir les paramètres de base pour la lecture de la piste maître.

NOTE L'édition de zone n'est disponible que lorsque Zone Switch est sur « on » dans l'écran [F2] MEMORY du mode Master Play.

5 Stockez les réglages édités à l'étape 4 dans mémoire utilisateur comme requis.

NOTE Si le Zone Switch n'est pas défini sur « on » dans l'écran [F2] MEMORY du mode Master Play, les touches numériques [1] ~ [4] ne sont pas accessibles.

6 Appuyez sur n'importe quelle autre touche de mode pour quitter le mode Master Play.

- Pour obtenir des instructions plus détaillées sur les étapes 2 à 4, reportez-vous aux explications ci-dessous.

- Pour obtenir des informations détaillées sur l'étape 5, reportez-vous à la section « Mode Master Store », à la page 274.

Sélection de la piste maître

Ces explications s'appliquent à l'étape 2 de la procédure de base, voir ci-dessus.

La sélection des pistes maîtres s'effectue en général de la même façon que pour les voix (page 124), à l'exception du point suivant.

- Etant donné que le MOTIF ne dispose pas de pistes maîtres prédéfinies et ne dispose que d'une seule banque utilisateur, il n'est pas nécessaire de sélectionner une banque.

Réglage du canal de transmission MIDI du clavier et de l'octave du clavier

Ces explications s'appliquent à l'étape 3 de la procédure de base, à la page 269.

Ces deux paramètres peuvent être définis pour la piste maître sélectionnée. Le réglage de ces paramètres est identique à celui du mode Voice Play (page 124).

N'oubliez pas que ces paramètres ne peuvent pas être stockés sur la piste maître à l'aide du mode Master Store (page 274).

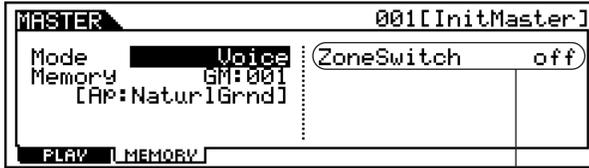
Edition de la piste maître en mode Master Play

Ces explications s'appliquent à l'étape 4 de la procédure de base, voir ci-dessus.

Le mode Master Play vous permet d'effectuer toute une série d'opérations générales d'édition sur la piste maître choisie. Pour des opérations d'édition plus détaillées et pratiques, utilisez le mode Master Edit.

● [F2] Master Play Memory

Cet écran vous permet de définir les paramètres de base de la piste maître, y compris le mode appelé avec la piste maître et le numéro de programme.



Ce paramètre est uniquement disponible en mode Performance.

• Mode

Détermine le mode appelé lorsque le numéro de piste maître est sélectionné. Si vous définissez le paramètre sur Off, le mode n'est pas modifié, même si Master est sélectionné.

- Réglages Off, Voice, Performance, Pattern, Song

• Memory

Détermine le numéro de programme appelé lorsque la piste maître est sélectionnée.

- Réglages : Voir ci-dessous.

Lorsque le mode est défini sur Voice	Sélectionnez une banque et un numéro de voix. Reportez-vous aux instructions de la page 124.
Lorsque le mode est défini sur Performance	Sélectionnez une banque et un numéro de performance. Reportez-vous aux instructions de la page 162.
Lorsque le mode est défini sur Pattern	Sélectionnez un style et une section. Reportez-vous aux instructions de la page 217.
Lorsque le mode est défini sur Song	Sélectionnez un numéro de morceau. Reportez-vous aux instructions de la page 179.

• Zone Switch

Ce sélecteur n'est disponible que lorsque le mode est défini sur Performances.

Ce paramètre détermine si la fonction Zone est utilisée (on) ou non (off). Reportez-vous à la page 272 pour obtenir des informations détaillées sur la fonction Zone.

- Réglages on, off

Mode Master Edit (Edition de la piste maître)

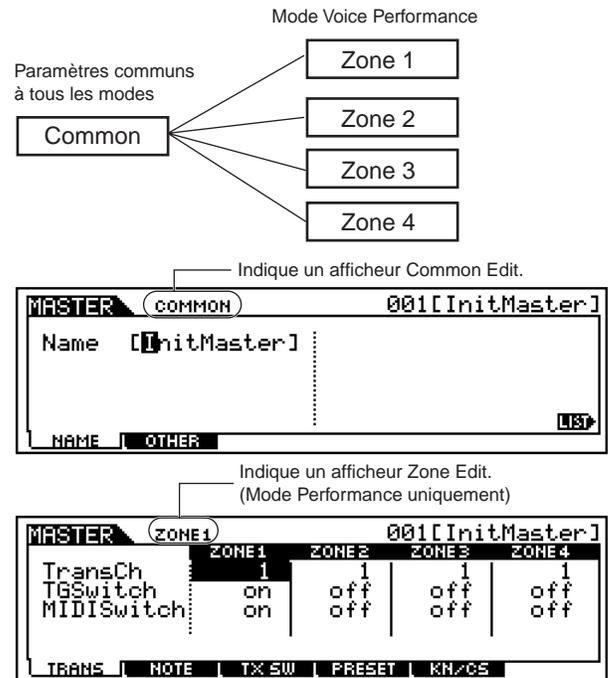
.....
Structure de base (page 56) - Guide de démarrage rapide (page 95)

Ce mode vous permet de créer et d'éditer des pistes maîtres.

◆ Common edit et Zone edit (mode Voice Performance)

Lorsque vous mémorisez des réglages du mode Voice ou Performance dans une piste maître, vous pouvez ajouter les paramètres liés aux zones aux réglages de voix ou de performance existants. Pour plus de détails sur les fonctions de zone, reportez-vous à la page 57.

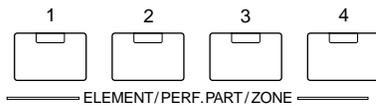
Les fonctions Master Edit peuvent être divisées en deux groupes : Common Edit (réglages pour les quatre zones) et Zone Edit (réglages pour chaque zone individuelle).



NOTE Pour en savoir plus sur les méthodes d'enregistrement, reportez-vous à la page 57.

◆ Procédure de base

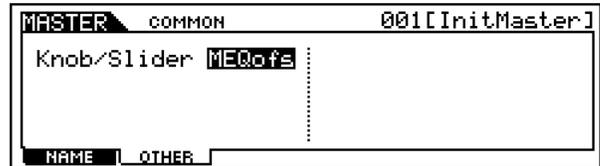
- 1 Appuyez sur la touche [MASTER] pour passer en mode Master Play. (Le témoin s'allume.)
- 2 Sélectionnez une piste maître à éditer.
- 3 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Master Edit. (Le témoin s'allume.)
 - Lorsque le paramètre Mode de l'écran Master Play Memory est défini sur Song ou Pattern, passez à l'étape 5.
 - Lorsque le paramètre Mode de l'écran Master Play Memory est défini sur Voice ou Performance, passez à l'étape 4.
- 4 Sélectionnez une zone à éditer.
 - Pour éditer des paramètres communs à toutes les zones, appuyez sur la touche [DRUM KITS] (qui fait ici fonction de touche « COMMON »).



- 5 Sélectionnez le menu que vous voulez éditer en appuyant sur les touches [F1] - [F6].
- 6 Editez les paramètres de la piste maître choisie.
- 7 Stockez les réglages édités à l'étape 6 dans mémoire utilisateur, comme requis.
- 8 Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Master Edit.
 - Pour obtenir des informations détaillées sur l'étape 2, reportez-vous à la section « Mode Master Play » à la page 269.
 - Pour obtenir des instructions détaillées sur les étapes 5 et 6, reportez-vous aux explications ci-dessous.
 - Pour obtenir des informations détaillées sur l'étape 7, reportez-vous à la section « Mode Master Store » à la page 274.

■ Common edit

- **[F1] Common Name**
Cet écran vous permet de créer un nom pour la piste maître. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Fonctionnement de base » à la page 75.
- **[F2] Common Other**
Cet écran vous permet de définir quelle série de fonctions bouton/curseur sera éclairée et sélectionnée.



☐ Réglages pan, tone, assign, MEQofs, zone

Si « pan » est activé, le fait d'appeler la piste maître éclairé et sélectionne cette ligne.

Si « tone » est activé, le fait d'appeler la piste maître éclairé et sélectionne cette ligne.

Si « assign » est activé, le fait d'appeler la piste maître éclairé et sélectionne cette ligne.

Si « MEQofs » est activé, le fait d'appeler la piste maître éclairé et sélectionne cette ligne.

Si « zone » est activé, le fait d'appeler la piste maître appelle automatiquement les fonctions des boutons/curseurs spécialement définies pour chaque zone respective (page 57).

PAN	REVERB	CHORUS	TEMPO
CUTOFF	RESONANCE	ATTACK	RELEASE
ASSIGN A	ASSIGN B	ASSIGN 1	ASSIGN 2
MEQ LOW	MEQ LOW MID	MEQ HI MID	MEQ HIGH

MEQ LOW MEQ LOW MID MEQ HI MID MEQ HIGH

MASTER VOLUME VOLUME 1 VOLUME 2 VOLUME 3 VOLUME 4

CS 1 CS 2 CS 3 CS 4

ZONE 1 ZONE 2 ZONE 3 ZONE 4

NOTE Vous ne pouvez éditer le réglage « zone » ci-dessus que lorsque Zone Switch est activé dans l'écran [F2] MEMORY du mode Master Play.

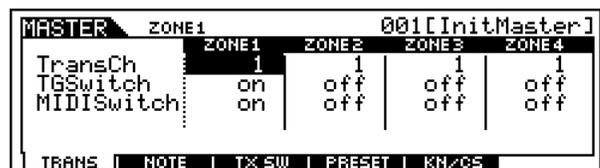
■ Zone Edit (Voix/Mode Performance uniquement)

NOTE Utilisez les fonctions Zone Edit suivantes pour créer vos propres partages et couches à quatre voies.

- **[F1] Zone Transmit**

Structure de base (page 57)

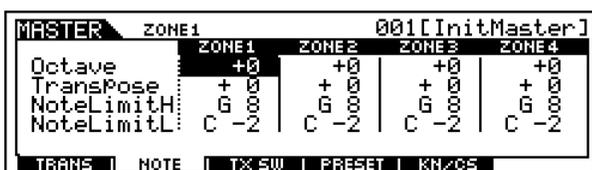
Cet écran vous permet de définir la façon dont chaque zone transmet des données MIDI lorsque vous jouez au clavier.



- **TransmitCh (Canal de transmission)**
Détermine le canal de transmission MIDI pour chaque zone.
 Réglages 1 ~ 16
- **TGSwitch (Sélecteur du générateur de sons)**
Détermine s'il faut transmettre ou non des messages MIDI pour chaque zone à chaque bloc du générateur de sons de la partie.
 Réglages on, off
- **MIDISwitch (Sélecteur MIDI)**
Détermine s'il faut transmettre ou non des messages MIDI pour chaque zone à un périphérique MIDI externe via le terminal MIDI ou USB.
 Réglages on, off

● **[F2] Zone Note**

Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs à la hauteur de ton et au clavier pour chaque zone – ce qui vous permet de configurer des partages de zone et de déterminer la plage de hauteur de ton pour chaque zone.



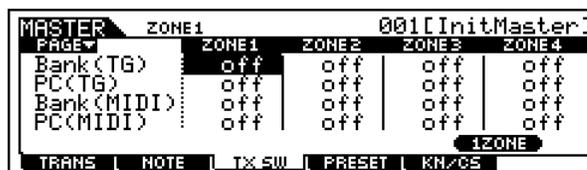
- **Octave**
Détermine la valeur en octaves du décalage de la gamme de la zone vers le haut ou le bas.
 Réglages -3 ~ 0 (par défaut) ~ +3
- **Transpose**
Détermine la valeur en demi-tons du décalage de la gamme de la zone vers le haut ou le bas.
 Réglages -11 ~ 0 (par défaut) ~ +11
- **NoteLimit H, L**
Détermine les notes les plus basses et les plus hautes d'une gamme pour chaque zone. La zone sélectionnée ne sera entendue que si vous jouerez des notes de cette gamme.
 Réglages C -2 ~ G8

[NOTE] Vous pouvez également définir directement la gamme à partir du clavier en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur les touches haut et bas.

● **[F3] Zone Transmit Switch (Sélecteur de transmission)**

Cet écran vous permet de définir la façon dont la lecture de chaque zone individuelle affecte la transmission des diverses données MIDI, comme les messages de changement de commande et de changement de programme. Quand le paramètre concerné est défini sur « on », la reproduction de la zone sélectionnée envoie les données MIDI correspondantes. Notez que vous disposez de deux types d'écran différents (voir ci-après). Chaque type d'écran présente les mêmes paramètres sous un format différent ; utilisez le type avec lequel vous êtes le plus à l'aise.

- **Cet écran présente le statut du sélecteur de transmission de toutes les zones.**
Activez ou désactivez la zone voulue pour le type de données MIDI correspondantes. N'oubliez pas que comme tous les paramètres disponibles ne peuvent pas être affichés en même temps, vous devrez utiliser les curseurs pour faire défiler l'écran et voir et définir d'autres paramètres.
- **Ce type d'écran présente tous les paramètres du sélecteur de transmission pour une seule zone sélectionnée.**
Activez ou désactivez le type de données MIDI voulu pour la zone sélectionnée. Pour sélectionner une autre zone, utilisez les touches NUMBER [1] - [4] (en vous assurant que la touche [TRACK SELECT] est réglée sur « on »).

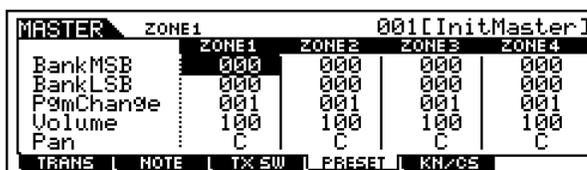


Touche [SF5] ↓ ↑ Touche [SF5]



● **[F4] Zone Preset**

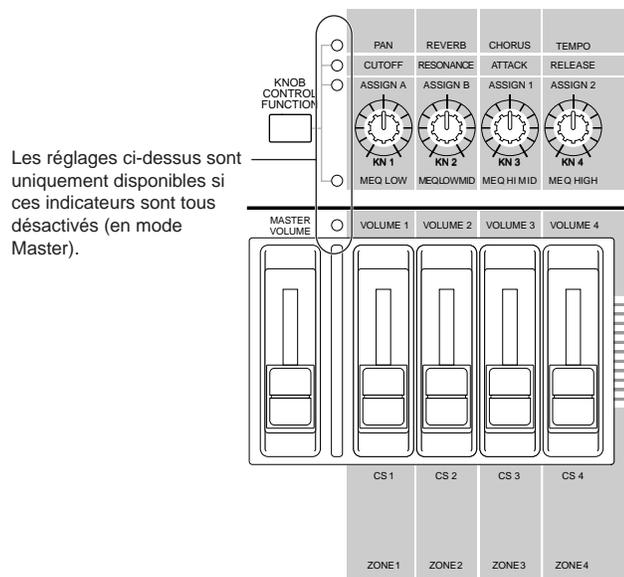
Cet écran vous permet d'effectuer les réglages relatifs aux voix pour chaque zone, dans le numéro de programme Master choisi. Ainsi, le fait de sélectionner une piste maître différente appelle automatiquement un ensemble différent de voix et de réglages relatifs à la voix pour les quatre zones.



- **BankMSB, BankLSB, PgmChange (Modification de programme)**
Détermine l'affectation de voix à chaque zone de la piste maître sélectionnée.
 Réglages Reportez-vous à la liste des voix dans la brochure séparée Liste des données.
- **Volume**
Détermine le niveau de sortie de chaque zone.
 Réglages 0 ~ 127
- **Pan**
Détermine la position panoramique stéréo de chaque zone.
 Réglages L64 (gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (droite)

● [F5] Zone Knob/Slider

Cet écran vous permet de déterminer les numéros de changement de commandes utilisés pour les boutons et curseurs de chaque zone. Ces paramètres ne sont accessibles que si le paramètre Knob/Slider (dans Common Edit Other ; page 271) est défini sur « zone ».



☐ Réglages off, 1 ~ 95

Mode Master Job

Le mode Master Job propose deux fonctions bien pratiques (appelées « tâches »), une qui vous permet d'initialiser les données de la piste maître et l'autre qui vous aide à transmettre vos données de piste maître éditées vers un périphérique ou un ordinateur MIDI externe.

◆ Procédure de base

- 1 En mode Master Play, sélectionnez une piste maître sur laquelle vous voulez effectuer la tâche.
- 2 Appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Master Job.
- 3 Sélectionnez le menu Job que vous voulez exécuter en appuyant sur les touches [F1] ou [F4].
- 4 Définissez les paramètres d'exécution de la tâche.
- 5 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
- 6 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche. Une fois que la tâche est terminée, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

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

⚠ ATTENTION

Pour les tâches plus longues, le message « Executing... » s'affiche. Si vous mettez le MOTIF hors tension alors que ce message est affiché, vous risquez de corrompre les données.

- 7 Appuyez sur la touche [MASTER] pour quitter le mode Master Job et revenir en mode Master Play.
 - Pour obtenir des instructions détaillées sur les étapes 3 et 4, reportez-vous aux explications ci-dessous.

● [F1] Initialize

Cette fonction vous permet de réinitialiser les réglages par défaut de tous les paramètres Master. Elle vous permet également d'initialiser certains paramètres de manière sélective, par exemple des réglages communs, des réglages pour chaque zone, etc. – ce qui est très utile lorsque vous créez une nouvelle piste maître à partir de rien.



Type de paramètres (pour l'initialisation)

ALL

Tous les paramètres de la piste maître sélectionnée sont initialisés.

Common

Tous les paramètres communs de la piste maître sélectionnée sont initialisés.

Zone

Vous pouvez initialiser le paramètre zone sur un des trois types suivants.

• Split page 57

• 4 Zones page 57

• Layer page 57

Paramètres disponibles lorsque le paramètre Type à initialiser est défini sur Split ou Layer

UpperCh, LowerCh

Lorsque le paramètre Type ci-dessus est défini sur « Zone – Split » vous pouvez définir des canaux de transmission MIDI distincts pour les sections supérieures et inférieures du clavier (à droite du point de partage et à gauche du point de partage respectivement). Quand le type de paramètre ci-dessus est défini sur « Zone – Layer », vous pouvez définir des canaux de transmission MIDI distincts pour deux couches.

SplitPoint

Cette fonction est disponible lorsque le paramètre Type à initialiser est défini sur Split. La plage est C - 2 ~ G8.

● [F4] Bulk Dump

Cette fonction vous permet d'envoyer tous vos réglages de paramètres édités pour la piste maître actuellement sélectionnée à l'ordinateur ou à un autre périphérique MIDI en vue de l'archivage des données.

NOTE Vous devez définir le bon numéro de périphérique MIDI pour pouvoir exécuter un transfert de bloc de données. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 258.

Mode Master Store (Enregistrer la piste maître)

.....
Structure de base (page 56)

Cette fonction vous permet de stocker les performances éditées dans la mémoire utilisateur.

! ATTENTION

Lorsque vous effectuez cette opération, les réglages de la mémoire de destination sont écrasés. Pensez à toujours enregistrer les données importantes sur un ordinateur, une carte mémoire séparée ou un équipement de stockage SCSI.

◆ Procédure de base

- 1 Après avoir édité la piste maître, appuyez sur la touche [STORE] pour passer en mode Master Store.
- 2 Sélectionnez la mémoire maître de destination (numéro).
- 3 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
- 4 Pour effectuer l'opération de stockage, appuyez sur la touche [INC/YES]. Une fois que la piste maître a été enregistrée, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

NOTE Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche [DEC/NO].

! ATTENTION

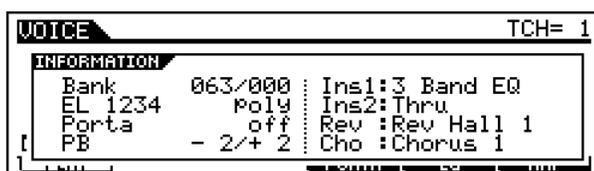
Pour les opérations de stockage plus longues, le message « Executing » s'affiche. Si vous mettez le MOTIF hors tension alors que ce message est affiché, vous risquez de corrompre les données.

Annexe

Ecrans d'information

Les écrans d'information conviviaux vous permettent d'avoir une vue d'ensemble des principaux réglages correspondants à chaque mode. Sélectionnez le mode souhaité, puis appuyez sur la touche [INFORMATION] pour appeler l'écran d'information de ce mode. Pour quitter l'écran, appuyez à nouveau sur cette touche (ou sur une autre touche du panneau).

■ Mode Voice



- **Bank**

Indique la banque/le numéro (page 124) de la voix actuellement sélectionnée.

- **EL 1234**

Indique la voix actuellement sélectionnée, le statut d'activation/désactivation de quatre éléments et le statut mono/poly (page 128).

- **Porta (Portamento)**

Indique le statut d'activation/désactivation du sélecteur Portamento de la voix actuellement sélectionnée.

- **PB (Pitch Bend = Variation de ton)**

Indique la valeur supérieure/inférieure de la plage de variation de ton.

- **Ins1 (Insertion 1), Ins2 (Insertion 2), Rev (Reverb), Cho (Chorus)**

Indique le type d'effet actuellement sélectionné pour chaque bloc d'effets (page 137).

■ Mode Performance



- **Bank**

Indique la banque/ le code (page 162) de la performance actuellement sélectionnée.

- **1 (carte plug-in 1), 2 (carte plug-in 2), 3 (carte plug-in 3)**

Indique le statut d'installation de la carte plug-in correspondante. Le nom de la carte plug-in est affiché à droite du numéro de logement correspondant. Lorsque PolyExpand (page 259) est activé en mode Utility, « P » apparaît à gauche du numéro de logement.

- **InsPart (Partie d'insertion), PLG (Partie d'insertion plug-in)**

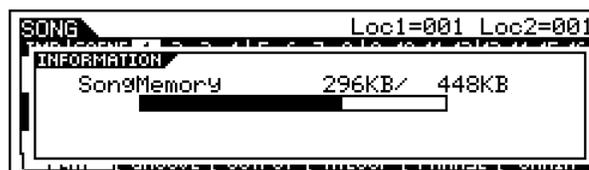
Indique le numéro de partie à laquelle l'effet d'insertion s'applique et le numéro de partie à laquelle l'effet Plug-in Insertion s'applique (lorsque le PLG100-VH est installé).

- **Rev (Reverb), Cho (Chorus), Var (Variation)**

Indique le type d'effet actuellement sélectionné pour chaque type de bloc d'effets (page 169).

■ Mode Song

- **Mode Song Play**



Indique la quantité de mémoire non utilisée (disponible) (DRAM) pour l'enregistrement d'un morceau.

- **Mode Song Mixing**



- **PlugInfo/Port (statut d'installation de la carte plug-in)**

Indique le nom de la carte plug-in et son numéro de port MIDI (page 260) à droite du numéro du logement. Lorsque PolyExpand (page 259) est activé en mode Utility, « P » apparaît à gauche du numéro de logement.

- **InsPart (Partie d'insertion), PLG (Partie d'insertion plug-in)**

Indique le numéro de la partie à laquelle l'effet d'insertion s'applique et le numéro de la partie à laquelle l'effet Plug-in Insertion s'applique (lorsque le PLG100-VH est installé).

- **Rev (Reverb), Cho (Chorus), Var (Variation)**

Indique le type d'effet actuellement sélectionné pour chaque type de bloc d'effets (page 210).

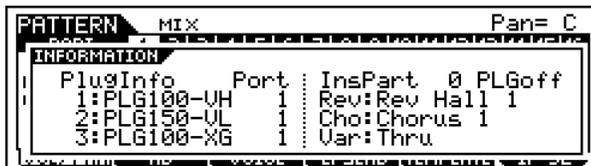
■ Mode Pattern

● Mode Pattern Play



Indique la quantité de mémoire (DRAM) non utilisée (disponible) pour l'enregistrement de phrases de morceau).

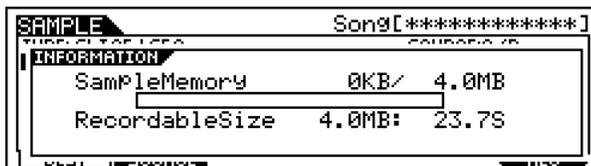
● Mode Pattern Mixing



Equivalent au mode Song Mixing.

■ Mode Sampling

● Mode Sampling



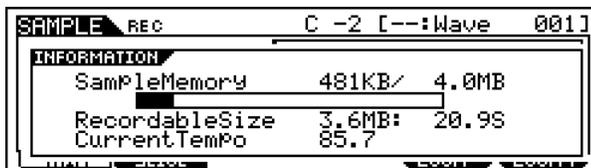
● SampleMemory (Mémoire d'échantillonnage)

Indique la quantité de mémoire utilisée par l'échantillonnage.

● Recordable Size (Taille d'enregistrement)

Indique la quantité de mémoire d'échantillonnage disponible (mémoire non utilisée) et le temps d'échantillonnage disponible.

● Mode Sampling (écran Trim uniquement)



● SampleMemory

Comme ci-dessus.

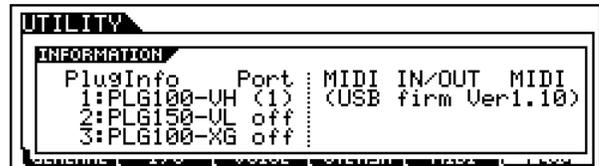
● Recordable Size

Comme ci-dessus.

● Current Tempo

Indique le tempo calculé lorsque la reproduction des données d'échantillonnage de la plage allant du point début au point de fin de la boucle est traitée comme une mesure.

■ Mode Utility



● PlugInfo/Port (statut d'installation de la carte plug-in)

Indique le numéro de carte plug-in et son numéro de port MIDI (page 260) à droite du numéro de logement. Lorsque PolyExpand (page 259) est réglé sur le mode Utility, « P » apparaît à gauche du numéro de logement.

● MIDI IN/OUT

Détermine les bornes de sortie physiques qui seront utilisées pour transmettre/recevoir des données MIDI : MIDI IN/OUT/THRU, USB ou mLAN (lorsque le mLAN8E en option a été installé).

● (USB firm Ver) (Ver. log. USB)

Indique la version du micrologiciel de l'interface USB.

■ Mode File



● Card Free (Mémoire carte disponible)

Indique la quantité de mémoire disponible (non utilisée) de la carte de mémoire insérée dans le logement pour carte.

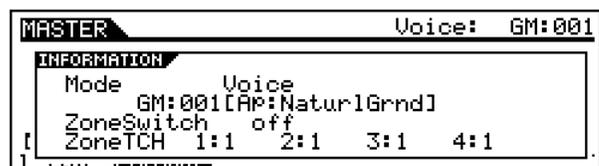
● SCSI Partition, Free (Mémoire Partition SCSI disponible)

Indique la partition montée de l'équipement SCSI connecté au MOTIF et la mémoire disponible.

● Current Dir (Répertoire en cours)

Indique le répertoire actuellement sélectionné.

■ Mode Master



● Mode

Indique le numéro de mode et de programme mémorisé pour la piste maître actuellement sélectionnée.

● ZoneSwitch

Indique le statut (activé/désactivé) du sélecteur de zones.

● ZoneTCH (Canal de transmission de zone)

Indique le canal de transmission MIDI de chaque zone (lorsque Zone Switch est activé).

Messages de l'afficheur

Messages	Informations
MIDI buffer full.	Echec du traitement des données MIDI dû à un trop grand nombre de données reçues en même temps.
MIDI data error.	Erreur lors de la réception des données MIDI.
MIDI checksum error.	Erreur lors de la réception des blocs de données.
Bulk protected.	Des données en bloc ou un message SCSI ont été reçus alors que RcvBulk (Réception en bloc) était réglé sur « protect » (protection). (Voir page 258)
Device number is off.	Les données en bloc ne peuvent pas être transmises/reçues car le numéro du périphérique est désactivé.
Device number mismatch.	Les données en bloc ne peuvent pas être transmises/reçues, car les numéros de périphérique ne correspondent pas.
Change internal battery.	La pile de secours interne est déchargée. Remplacez-la.
Disk or card full.	La carte ou le disque est plein et les données ne peuvent plus être sauvegardées. Utilisez une carte neuve ou un disque neuf ou libérez de la place en effaçant des données inutiles sur la carte ou le disque.
File not found.	Le fichier correspondant n'a pas été trouvé sur la carte ou le disque pendant le chargement. Réessayez après avoir réinséré/reconnecté la carte ou le disque.
Bad disk or card.	La carte ou le disque est inutilisable. Formatez la carte ou le disque et essayez à nouveau.
Disk or card not ready.	Une carte ou un disque est mal inséré(e) ou connecté(e) au MOTIF.
Disk or card unformatted.	La carte ou le disque n'est pas formaté(e) ou le format est inutilisable par le MOTIF. Vérifiez le contenu de la carte ou du disque.
Disk or card write protected.	La carte ou le disque est protégé(e) en écriture ou vous avez essayé d'écrire sur un support en lecture seule, tel que le CD-ROM.
Illegal disk or card.	Le type de format du disque SCSI ou de la carte de mémoire n'est pas valide.
Illegal file.	Le fichier spécifié pour le chargement ne peut pas être utilisé par le MOTIF.
Illegal file name.	Le nom de fichier spécifié n'est pas valide. Essayez d'entrer un autre nom.
Read only file.	Vous avez essayé de supprimer, de renommer ou de modifier un fichier en lecture seule.
Can't make folder.	Aucun autre répertoire ne peut plus être créé en-dessous du niveau actuel.
Folder is too deep.	Les répertoires situés en-dessous de ce niveau ne sont pas accessibles.
Unknown file format.	Le type de format de fichier n'est pas pris en charge par le MOTIF.
SCSI error.	Une erreur d'interface SCSI est intervenue. Vérifier les connexions et raccordements SCSI.
Disk or card read/write error.	Erreur lors de la lecture ou de l'écriture de/vers le disque SCSI ou la carte de mémoire.
Can't find associated files.	Le fichier associé au fichier à charger est introuvable.
Folder not empty	Vous essayez de supprimer un dossier qui contient des données.
Unsupported disk	Le disque (carte de mémoire ou équipement SCSI connecté au MOTIF) n'est pas pris en charge par MOTIF.
Seq memory full.	La mémoire interne des données de séquence est pleine. La mémoire interne des données de séquence est pleine, ce qui empêche l'exécution de toute autre opération (tel que l'enregistrement, l'édition, l'exécution de tâches, la réception/transmission MIDI ou le chargement à partir de la carte de mémoire ou du lecteur SCSI). Réessayez après avoir effacé des morceaux, motifs ou données de phrase utilisateur indésirables.
Choose user phrase.	Vous avez essayé d'enregistrer une piste de motif à laquelle est attribuée une phrase présélectionnée. Si vous souhaitez utiliser une phrase présélectionnée comme données de démarrage pour l'enregistrement d'un motif, copiez-la sur une phrase utilisateur avant l'enregistrement.
No data.	Lorsqu'une tâche de morceau/motif est exécutée, la piste ou plage sélectionnée ne contient aucune donnée. Sélectionnez une piste ou plage adéquate.
Illegal check box.	Aucune case n'a été cochée dans une tâche de piste du séquenceur qui requiert la sélection d'une case. Cochez la case appropriée.
No F7 (End of Exc.)	Des données exclusives ont été saisies ou modifiées sans l'octet (F7) « End of Exclusive » nécessaire. Vérifiez que F7 est inclus.
Pattern length mismatch.	Une tâche de motif se produit si la longueur de motif dépasse 256 mesures.
Phrase length mismatch	Une tâche de motif intervient si la longueur de la phrase dépasse 256 mesures.
Phrase number overflow	Le nombre maximum de phrases (256) a été dépassé lors de l'enregistrement, de l'exécution d'une tâche de motif ou de l'édition.
Illegal input.	Une entrée ou valeur invalide a été spécifiée. Vérifiez la méthode de saisie ou la valeur.
Illegal track number.	Un numéro de piste invalide a été spécifié dans le mode Song/Pattern. Sélectionnez de nouveau la piste.
Illegal phrase number.	Un numéro de phrase invalide a été spécifié dans le mode Pattern. Sélectionnez de nouveau la phrase.
Illegal measure.	Un numéro de mesure invalide a été spécifié dans le mode Song/Pattern. Sélectionnez de nouveau la mesure.
Meter mismatch	Dans le mode Pattern Job, la mesure (type de mesure) du motif de destination est différente de la mesure de motif source.
Sample memory full.	La mémoire d'échantillonnage est pleine, il est impossible d'exécuter d'autres opérations d'échantillonnage, tâches ou opérations de chargement.
Too many samples.	Le nombre maximum d'échantillons (8192) a été dépassé.
Sample is too short.	La longueur de l'échantillon est trop courte et la tâche Frequency Convert (Conversion de fréquences) ne peut pas être exécutée.
Sample freq is too low.	La fréquence d'échantillonnage est trop faible et la tâche Frequency Convert ne peut pas être exécutée.
Illegal sample data.	Le fichier d'échantillonnage spécifié pour le chargement ne peut pas être utilisé par le MOTIF.
No sample data.	Les fichiers d'échantillonnage associés sont introuvables au cours de l'opération de chargement.
Sample is too long.	L'échantillon est trop grand et la tâche Time Stretch ne peut pas être exécutée.

Messages	Informations
SIMM configuration error.	Une paire appropriée de SIMM d'extension n'a pas été correctement installée ou la paire n'est pas appropriée (page 287).
Multi plug-in is not in slot 3.	La carte plug-in Multi-Part ne fonctionne pas car elle n'a pas été installée dans le logement 3. Installez-la dans ce logement.
Effect plug-in is not in slot 1.	La carte plug-in d'effets ne fonctionne pas car elle n'a pas été installée dans le logement 1. Installez-la dans ce logement.
Plug-in 1 communication error.	La carte plug-in qui a été installée dans le logement 1 ne fonctionne pas.
Plug-in 2 communication error.	La carte plug-in qui a été installée dans le logement 2 ne fonctionne pas.
Plug-in 3 communication error.	La carte plug-in qui a été installée dans le logement 3 ne fonctionne pas.
Plug-in 1 type mismatch.	La voix utilisateur créée à l'aide de la carte plug-in précédemment installée dans le logement 1 (mais maintenant retirée de ce logement) a été sélectionnée.
Plug-in 2 type mismatch.	La voix utilisateur créée à l'aide de la carte plug-in précédemment installée dans le logement 2 (mais maintenant retirée de ce logement) a été sélectionnée.
Plug-in 3 type mismatch.	La voix utilisateur créée en utilisant la carte plug-in précédemment installée dans la fente3 (mais maintenant retirée de la fente 3) a été sélectionnée.
PLG100 not supported.	La fonction plug-in All Bulk Save ne s'applique pas aux cartes de la série PLG100.
mLAN network error.	Indique un problème dans le réseau mLAN8E. Vérifiez le statut (activé/désactivé) des témoins DEL sur le mLAN8E et reportez-vous au mode d'emploi du mLAN8E.
mLAN connection error.	Indique un problème au niveau de la connexion mLAN8E. Vérifiez le statut (activé/désactivé) des témoins DEL sur le mLAN8E et reportez-vous au mode d'emploi du mLAN8E.
mLAN now in Mixer mode.	La carte mLAN8E a été mise en mode Mixer par votre ordinateur et le MOTIF ne peut pas contrôler le mLAN8E.
mLAN error (xxx).	Indique un problème non spécifié par rapport au mLAN8E.
Copy protected.	Vous avez essayé d'exporter ou d'enregistrer une source audio numérique protégée contre la copie.
Digital in unlocked.	Le signal d'entrée numérique de l'AIEB2 est déverrouillé.
Too many favorites	Vous avez essayé d'affecter plus de 256 voix à la catégorie Favorite.
Executing...	Une opération de formatage ou une tâche est en cours d'exécution. Veuillez patienter.
Now working...	Indique que le MOTIF exécute actuellement une opération, par exemple d'écriture ou de lecture sur le disque, etc.
Now loading... (xxxx)	Indique qu'un fichier est en train d'être chargé.
Now saving... (xxxx)	Indique qu'un fichier est en train d'être sauvegardé.
Now checking plug-in board.	Le MOTIF est en train de vérifier l'état d'installation de la carte plug-in lors de la mise en marche de MOTIF.
Recording stopped.	L'enregistrement de morceau/motif (phrase) est automatiquement suspendu car la mémoire est pleine.
Receiving sample...	Le MOTIF reçoit des données d'échantillonnage du Wave Editor.
Transmitting sample...	Le MOTIF envoie des données d'échantillonnage au Wave Editor.
MIDI bulk receiving...	Le MOTIF reçoit des données MIDI en bloc.
MIDI bulk transmitting...	Le MOTIF envoie des données MIDI en bloc.
Completed.	La tâche de chargement, d'enregistrement, de formatage ou toute autre tâche est terminée.
Becomes valid after power on.	Le numéro SCSI ID qui vient d'être saisi sera valide une fois que le MOTIF sera éteint, puis rallumé.
Scene stored	Une scène de morceau a été enregistrée.
Mixing stored	En mode Song/Pattern, les réglages Mixing ont été automatiquement enregistrés.
Are you sure ? [YES]/[NO]	Confirme si vous voulez exécuter une opération donnée ou non. Appuyez sur [INC/YES] ou [DEC/NO] selon vos besoins.
Overwrite? [YES]/[NO]	Une opération de sauvegarde va écraser les données présentes sur la carte de mémoire ou le disque SCSI et ce message demande si l'opération peut être poursuivie ou non. Appuyez sur [INC/YES] ou [DEC/NO] selon vos besoins.
Can't undo. OK? [YES]/[NO]	Lorsque certaines tâches du mode Song/Pattern sont exécutées, la mémoire interne se remplit et la fonction Undo ne peut pas être utilisée. Appuyez sur [INC/YES] si c'est OK ou sur [DEC/NO] pour annuler l'opération. Réessayez après avoir effacé des morceaux, motifs ou phrases utilisateur non souhaités.

Dépistage des pannes

Absence de son ? Son mauvais ? Lorsqu'un problème de ce genre se produit, vérifiez les points suivants avant de dire que le produit est défectueux. Dans la plupart des cas, vous trouverez ici la solution à votre problème. Si le problème persiste, contactez alors votre revendeur Yamaha ou le service technique (page 299).

Aucun son n'est produit.

- Est-ce que le MOTIF et les autres équipements externes connectés au MOTIF sont sous tension ? page 29
- Avez-vous effectué tous les réglages de niveau appropriés, notamment le Master Volume du MOTIF et les réglages de volume des équipements externes connectés au MOTIF ? page 29
- La commande au pied est-elle enfoncée (lorsqu'elle est connectée à la prise FOOT CONTROLLER) ? page 28
- Le MOTIF est-il correctement connecté aux équipements externes correspondants (par ex., amplificateur ou haut-parleur) via des câbles audio ? page 21
- Lorsque la voix ne produit aucun son, le volume du Voice common edit est-il correctement réglé ? page 132
- Lorsque la voix produit peu ou pas de son, avez-vous modifié les réglages du curseur de commande ? (Les curseurs de commande 1 - 4 contrôlent les niveaux d'élément dans la voix. S'ils sont tous définis sur « 0 », la voix ne produira aucun son.) page 48
- Lorsque la voix ne produit aucun son, les paramètres dans Voice element edit (Edition d'élément de voix) (par ex., sélecteur d'élément, limite de note, limite de vitesse) sont-ils correctement définis dans le mode Voice common edit ? pages 137, 138
- Lorsque la voix ne produit aucun son, les réglages d'effets et de filtres sont-ils corrects ? (Des réglages de fermeture du filtre incorrects peuvent entraîner l'absence de son.) pages 137, 140
- Lorsque la performance ne produit aucun son, la voix a-t-elle été affectée à chaque partie ? page 166
- Lorsque la performance ne produit aucun son, la limite de note de chaque partie est-elle correctement réglée ? page 170
- Lorsque la performance ne produit aucun son, le volume de chaque partie est-il correctement réglé ? page 172
- Lorsque la performance produit peu, voire aucun son, avez-vous modifié les réglages du curseur de commande ? (Les curseurs de commande 1 - 4 contrôlent les niveaux de partie de la performance. S'ils sont tous réglés sur « 0 », la performance ne produira aucun son.) page 48
- Lorsque la performance ne produit aucun son, la sélection de sortie de chaque partie est-elle correctement réglée ? page 173
- Lorsque la reproduction de morceaux/motifs ne produit aucun son, une ou plusieurs pistes sont-elles assourdisées ? pages 180, 218
- Lorsque la reproduction de morceaux/motifs ne produit aucun son, le canal de chaque piste en mode de reproduction et le canal de réception de chaque partie en mode Mixing sont-ils correctement réglés ? pages 210, 232
- Lorsque la reproduction de morceaux/motifs ne produit aucun son, le volume de chaque partie en mode Mixing est-il correctement réglé ? pages 211, 232
- Lorsque la reproduction de morceaux/motifs ne produit aucun son, la sélection de sortie de chaque partie du mode Mixing est-elle correctement réglée ? pages 211, 232
- Lorsque la reproduction de morceaux/motifs ne produit aucun son, le filtre MIDI est-il réglé de manière à ce que les messages d'activation de note MIDI soient bloqués en mode Utility ? page 255
- Lorsque l'arpège ne produit aucun son, le sélecteur est-il activé ? page 130
- Lorsque l'arpège ne produit aucun son, la limite de note et la limite de vitesse sont-elles correctement réglées ? page 133
- Lorsque l'arpège ne produit aucun son et lorsque l'arpège affecté est un arpège utilisateur, contient-il des données ? page 132
- Le réglage MIDI Local est-il désactivé en mode Utility ? page 258

Son distordu.

- Les réglages d'effets sont-ils corrects ? page 172
- Les réglages de filtre sont-ils corrects ? (Des réglages de résonance de filtre trop élevés peuvent entraîner une distorsion.) pages 140, 173
- Le MASTER VOLUME est-il tellement fort que l'écrêtage se produit ? page 29
- Le volume de chaque élément en mode Voice ou le volume de chaque partie en mode Performance ou le volume de chaque piste/partie en mode Song/Pattern est-il trop fort ? pages 145, 172, 211, 232

Niveau sonore trop faible.

- Le volume MIDI ou les réglages d'expression MIDI sont-ils trop bas (en utilisant la commande au pied) ? page 28
- La fréquence de coupure des filtres est-elle réglée trop haut/bas ? pages 140, 173
- Lorsque la reproduction de morceaux/motifs produit le petit son, le décalage de vitesse dans l'écran Groove est-il trop bas ? pages 181, 218

Son coupé.

- Dépassez-vous la polyphonie maximum du MOTIF ? page 36

La hauteur ou les intervalles sont incorrects.

- Le paramètre Master Tune du mode Utility est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » ? page 250
- Le paramètre Note Shift du mode Utility est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » ? page 250
- Lorsque la voix produit une hauteur incorrecte, le système d'accord approprié est-il sélectionné à partir du paramètre Micro Tuning en mode Voice Edit ? page 130
- Lorsque la voix produit une hauteur incorrecte, la profondeur de modulation de la hauteur de l'OFB en mode Voice Edit est-elle réglée trop haute ? page 147
- Lorsque la performance produit une hauteur incorrecte, le paramètre Note Shift de chaque partie est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » ? page 173
- Lorsque la performance produit une hauteur incorrecte, le paramètre Detune est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » ? page 173
- Lorsque la reproduction de morceaux/motifs produit une hauteur incorrecte, le paramètre Note Offset est-il défini dans l'écran Groove sur une valeur autre que « 0 » ? pages 181, 218

Vous n'entendez qu'une seule note à la fois.

- Le paramètre Mono/Poly du mode Voice est-il réglé sur « mono » ? page 130

Aucun effet n'est appliqué.

- La touche [EFFECT BYPASS] est-elle désactivée ? page 13
- Les touches [REVERB] et [CHORUS] ont-elles été totalement tournées dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (sur minimum) ? pages 48, 84
- Un ou plusieurs paramètres de sortie d'effet des éléments sont-ils réglés sur « thru » ? page 137
- Un ou plusieurs types d'effets ont-ils été réglés sur « thru » ou « off » (dans l'écran Effect du mode Voice Edit) ? page 137

Le morceau/motif ne peut pas être démarré.

- Le morceau ou motif (phrase) sélectionné contient-il des données ? pages 179, 224
- La commande à distance est-elle activée ? page 13
- Le paramètre MIDI sync est-il réglé sur MIDI (à l'aide de l'horloge externe) en mode Utility ? page 258

Le morceau/motif (phrase) ne peut pas être enregistré.

- Y a-t-il suffisamment de mémoire disponible pour l'enregistrement ? La capacité totale de mémoire du MOTIF détermine le nombre de morceaux/motifs (phrases) qui peuvent être enregistrés. Par exemple, si la mémoire contient des morceaux/motifs (phrases) qui utilisent une grande quantité de mémoire, la mémoire peut être pleine même si tous les numéros de motifs ou morceaux disponibles ne sont pas utilisés. pages 275, 276
- En mode Pattern Record, la piste spécifiée à laquelle la phrase a été affectée, contient-elle des données présélectionnées ? L'enregistrement ne peut pas être effectué sur une piste qui contient des données prédéfinies. page 221

Enregistrement d'échantillons impossible.

- Avez-vous dépassé le nombre maximum autorisé d'échantillon (banques de notes) ? page 60
- Y a-t-il suffisamment de mémoire d'échantillonnage disponible ? page 276
- Le réglage Sampling Source est-il correct ? page 236
- Le mode Trigger est-il correctement réglé ? page 237

Impossible de sauvegarder les données sur la carte de mémoire ou le disque SCSI.

- La carte mémoire ou le disque SCSI utilisé est-il protégé en écriture ? (La protection contre l'écriture doit être désactivée pour enregistrer des données.) pages 289, 290
- La carte de mémoire ou le disque SCSI utilisé est-il correctement formaté ? page 265

La transmission/réception de données MIDI en bloc ne fonctionne pas correctement.

- Le paramètre Receive Bulk est-il défini sur « protect » en mode Utility ? page 258

La carte plug-in ne fonctionne pas.

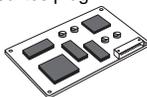
- Le témoin du numéro de logement correspondant, sur laquelle la carte plug-in est installée, est-il allumé ? page 87
- La carte plug-in Vocal Harmony a-t-elle été installée dans le logement 2 ou 3 ? (La carte VH doit être installée dans le logement 1.) page 281
- La carte plug-in Multi Part a-t-elle été installée dans le logement 1 ou 2 ? (La carte plug-in Multi Part doit être installée dans le logement 3.) page 281

Installation du matériel en option

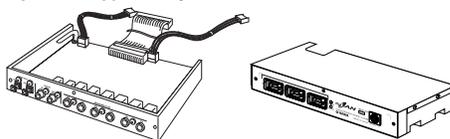
◆ Unités en option qui peuvent être installées sur le MOTIF

Les unités optionnelles suivantes peuvent être installées sur le MOTIF.

● Cartes plug-in



● AIEB 2 ou mLAN8E

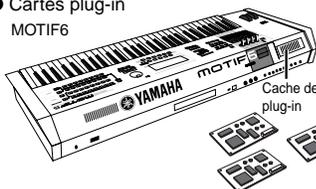


● SIMM

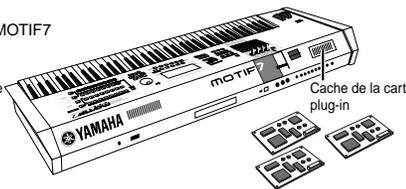


◆ Emplacements dans lesquels les unités en option sont installées

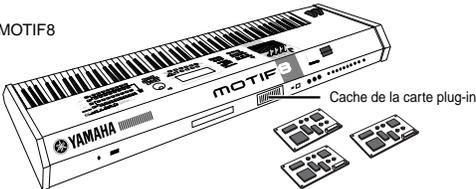
● Cartes plug-in
MOTIF6



MOTIF7

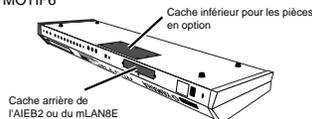


MOTIF8

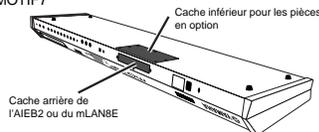


Il est possible d'installer jusqu'à trois cartes sur le panneau arrière.

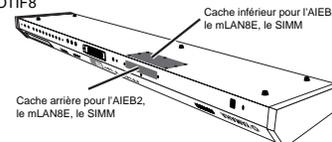
● AIEB2, mLAN8E, SIMM
MOTIF6



MOTIF7



MOTIF8



◆ Précautions d'installation

Avant d'installer le matériel en option, munissez-vous d'un tournevis Philips.

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant de procéder à l'installation, mettez le MOTIF et les périphériques qui lui sont connectés hors tension puis débranchez-les de l'alimentation de secteur. Retirez tous les câbles reliant le MOTIF à d'autres appareils. (Le fait de laisser le cordon d'alimentation branché au cours de cette manipulation risque de provoquer un choc électrique. Le raccordement à d'autres câbles peut nuire au bon déroulement des opérations).
- Prenez garde à ne pas laisser tomber une vis à l'intérieur de l'instrument au cours de l'installation (pour ce faire, gardez les unités optionnelles et le couvercle à distance de l'instrument lorsque vous le fixez). Si une vis vient à tomber dans l'instrument, veillez à la retirer avant de remettre l'unité sous tension. Si une vis se trouve à l'intérieur de l'instrument, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement ou une panne importante. (Si vous n'arrivez pas à retirer une vis de l'intérieur de l'unité, consultez votre revendeur Yamaha).
- Installez avec précaution les unités en option, comme décrit dans la procédure ci-dessous. Une mauvaise installation peut provoquer des courts-circuits risquant d'occasionner des dégâts irréversibles et constituer un danger d'incendie.
- Vous ne devez en aucun cas démonter, modifier ou exercer une force excessive sur la plaque et les connecteurs des unités en option. Le fait de toucher aux plaques et aux connecteurs risque de provoquer un choc électrique, un incendie ou une panne de l'instrument.
- Avant de manipuler les unités en option, vous devez brièvement toucher de la main la surface métallique à laquelle est fixé le couvercle de l'unité en option (ou tout autre surface métallique — attention aux coins coupants) pour neutraliser toute charge statique de votre corps. Retenez bien que la moindre décharge électrostatique risque d'endommager ces composants.

⚠ ATTENTION

- Il est recommandé de porter des gants pour protéger vos mains des projections métalliques sur les unités en option et les autres composants. Si vous touchez aux plombs et aux connecteurs avec les mains nues, vous risquez de vous blesser les doigts et de provoquer un mauvais contact électrique ou une décharge électrostatique préjudiciable à l'instrument.
- Manipulez avec précaution les unités en option. Si vous laissez tomber l'un de ces éléments ou que vous lui faites subir des chocs, il risque d'être endommagé et de ne plus fonctionner correctement.
- Faites attention à l'électricité statique. Les décharges d'électricité statique peuvent endommager les composants de circuits intégrés sur la carte plug-in. Avant de prendre la carte plug-in en option, touchez les parties métalliques autres que la zone peinte ou un fil de terre sur les éléments reliés à la terre afin de réduire les risques d'électricité statique.
- Ne touchez pas les parties métalliques exposées de la carte imprimée car cela risque de provoquer un faux contact.
- Si vous déplacez un câble, veillez à ce qu'il ne soit pas pris dans la carte plug-in imprimée. Si vous forcez le câble, vous risquez de le couper, de l'endommager ou de provoquer des dysfonctionnements.
- Veillez à placer chacune des vis conformément aux instructions car toutes seront utilisées.
- N'utilisez pas d'autres vis que celles qui sont installées sur l'instrument.

Installation de la carte plug-in fournie en option

Une grande variété de cartes plug-in sont vendues en option pour vous permettre de développer la bibliothèque de voix de votre instrument. Vous avez le choix entre les types de cartes plug-in ci-dessous :

- PLG150-AN • PLG150-PF • PLG150-VL
- PLG150-DX • PLG100-XG • PLG100-VH

Le MOTIF dispose de trois logements pour les carte plug-in. Par conséquent, vous pouvez installer jusqu'à trois cartes sur le panneau arrière.

NOTE La carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) peut uniquement être installée dans le logement 1.

NOTE La carte plug-in Multi Part (PLG-100XG) peut uniquement être installée dans le logement 3.

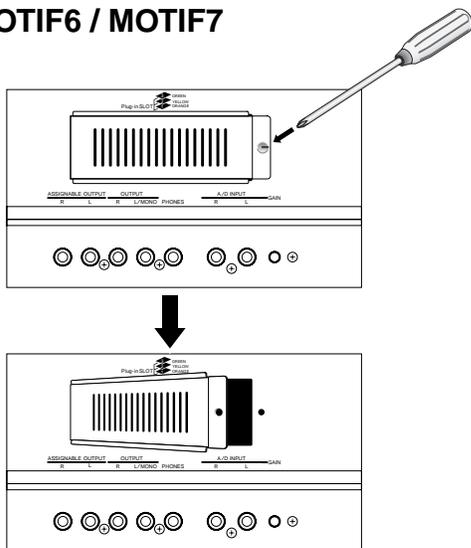
NOTE La carte plug-in Single Part peut être installée dans un des trois logements.

1 Mettez le MOTIF hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Veillez également à débrancher le MOTIF de tout appareil externe.

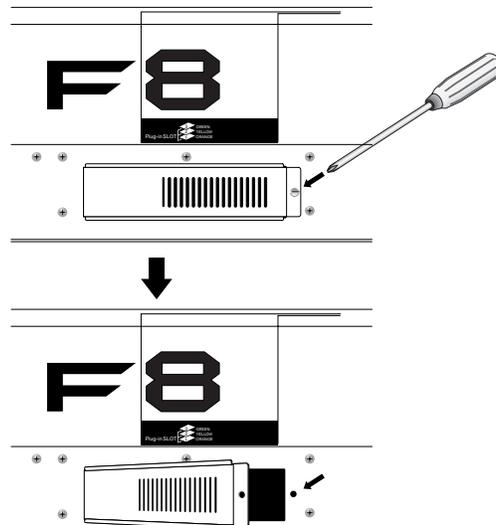
2 Retirez la grande vis du couvercle du logement d'extension situé sur le panneau arrière à l'aide d'un tournevis Phillips.

IMPORTANT Gardez la vis que vous avez retirée en lieu sûr. Vous en aurez besoin plus tard pour fixer à nouveau le couvercle sur le MOTIF.

MOTIF6 / MOTIF7

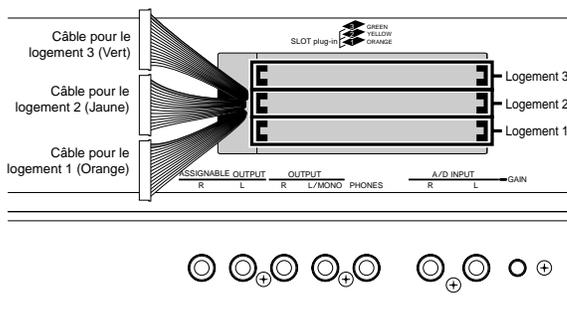


MOTIF8

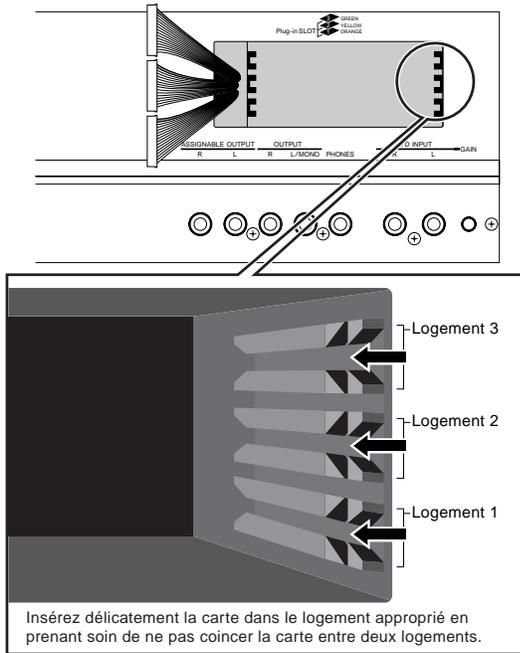


3 Retirez les câbles en ruban qui doivent être connectés à la carte plug-in depuis l'intérieur du MOTIF. Les logements sont affectés aux câbles de couleur comme suit :

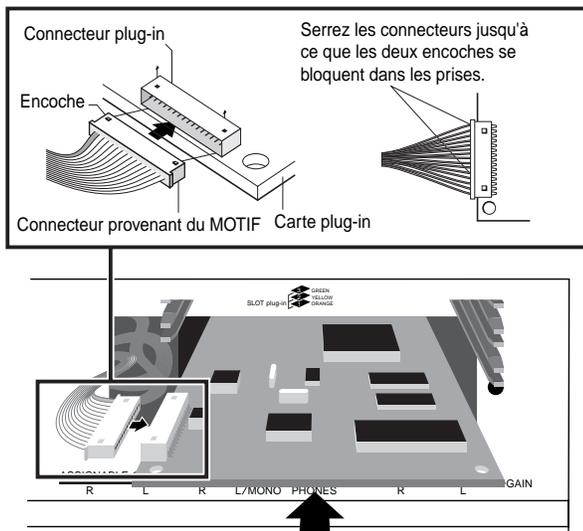
- Logement 1 — Orange
- Logement 2 — Jaune
- Logement 3 — Vert



- 4** Insérez environ deux tiers de la carte le long des rails guide à l'intérieur du MOTIF, avec le côté connecteur relevé et face à vous.



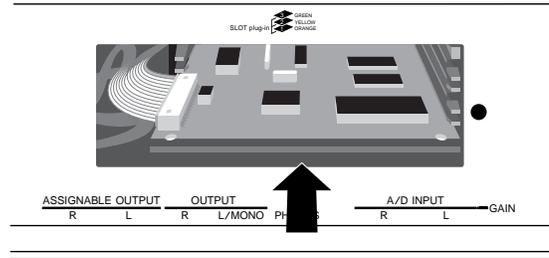
- 5** Tandis que la carte dépasse légèrement de la baie d'extension, amenez l'extrémité de câble et connectez-la à la carte. Veillez à connecter le câble approprié, en faisant correspondre la couleur du câble au logement utilisé. Veillez également à ne pas trop enfoncer le câble lorsque vous le connectez à la carte.



NOTE La carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) peut uniquement être installée dans le logement 1.

NOTE La carte plug-in Multi Part (PLG-100XG) peut uniquement être installée dans le logement 3.

- 6** Insérez la carte plug-in dans la partie restante de la baie d'extension. Remettez avec précaution le câble en ruban dans le MOTIF, en vérifiant qu'aucune partie du câble n'adhère à l'instrument.

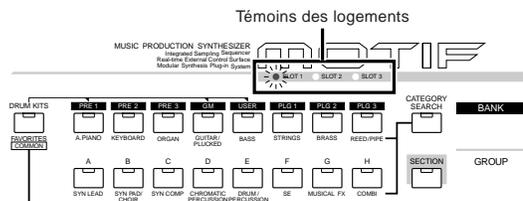


- 7** Remettez le couvercle avec la vis que vous avez retirée dans l'étape 2 ci-dessus. La carte plug-in est maintenue en place lorsque vous remettez le couvercle.

- 8** Vérifiez que la carte plug-in installée fonctionne correctement. Mettez l'instrument sous tension

- Un message s'affiche, vous indiquant que la carte plug-in que vous avez installée est en cours de vérification. L'écran principal apparaît alors, ainsi que l'indicateur de logement correspondant en haut à droite des témoins du panneau avant. Il indique que la carte a été installée avec succès.
- Si un message d'erreur s'affiche, le MOTIF se bloque au bout de quelques instants, indiquant que l'installation a échoué. Dans ce cas, mettez l'appareil hors tension et reprenez scrupuleusement la procédure d'installation.

Dans cet exemple, une carte plug-in a été installée dans le logement 1.



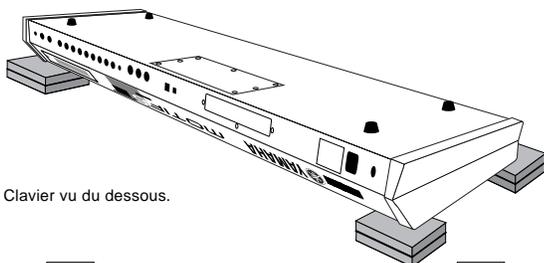
Installation de l'AIEB2 ou du mLAN8E en option

La carte d'extension mLAN (mLAN8E) ou la carte d'extension E/S (AIEB 2) vendues séparément, peuvent être installées sur le MOTIF.

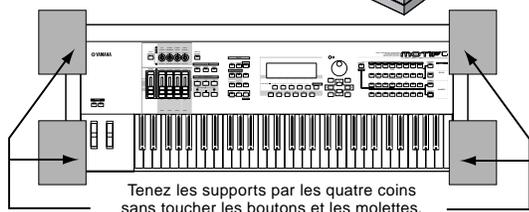
La carte mLAN8E vous permet de connecter simplement et facilement votre MOTIF à d'autres instruments ou périphériques compatibles avec mLAN. La carte AIEB2 vous offre des options d'E/S numériques supplémentaires, en proposant à la fois des connecteurs optiques et coaxiaux. De plus, la carte comprend aussi trois paires de ASSIGNABLE OUTPUT (six sorties analogiques).

Installation de l'AIEB2

- 1 Mettez le MOTIF hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Veillez également à débrancher le MOTIF de tous les appareils externes connectés à celui-ci.
- 2 Retournez le MOTIF de manière à accéder directement à sa partie inférieure. Pour protéger les boutons et les molettes, placez le clavier de manière à ce que les quatre coins soient posés sur un objet assurant un soutien suffisant, comme par exemple des magazines ou des coussins.



Clavier vu du dessous.

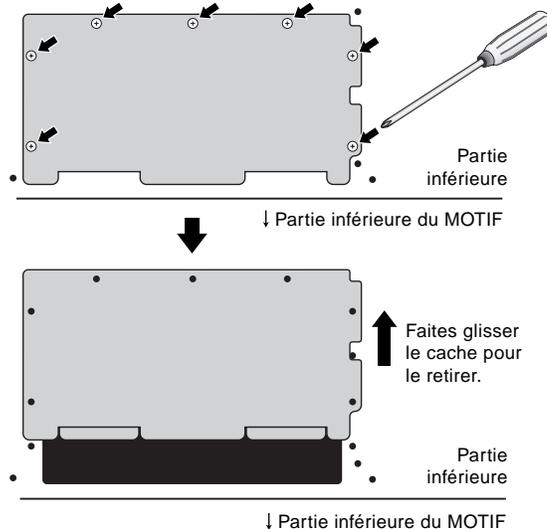


IMPORTANT Veillez à ne pas laisser tomber ou à cogner le clavier et vérifiez qu'il est en équilibre avant de poursuivre.

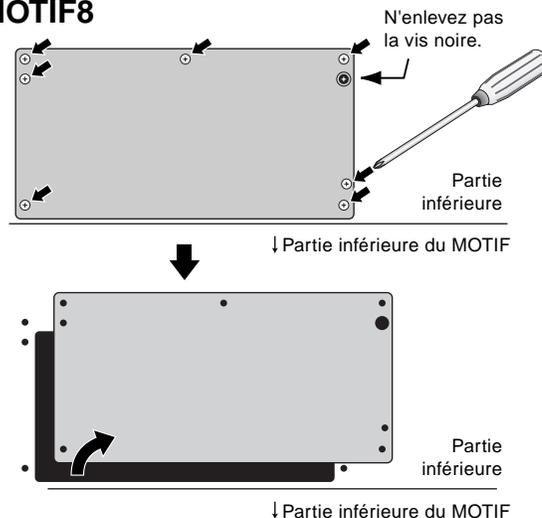
- 3 Retirez le couvercle de la partie inférieure. Dévissez les vis situées sur la partie inférieure, à l'aide du tournevis, en plaçant face à vous les côtés latéraux de la partie supérieure ripée (les MOTIF6/ MOTIF7 ont 7 vis et le MOTIF 8 7 vis jaunes.). Retirez le couvercle de la partie principale après avoir dévissé toutes les vis. Pour le MOTIF6/MOTIF7, placez l'arrière devant vous et faites glisser la partie supérieure vers l'avant pour retirer le couvercle.

IMPORTANT Conservez les vis que vous avez retirées en lieu sûr. Elles seront utilisées pour fixer à nouveau le couvercle sur le MOTIF après avoir installé l'AIEB2.

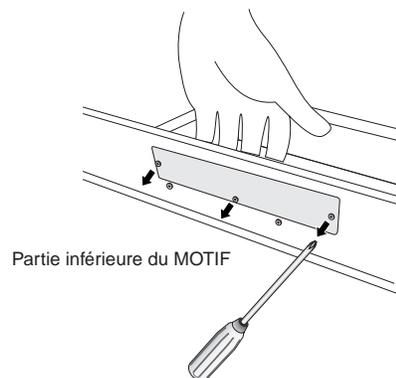
MOTIF6 / MOTIF7



MOTIF8



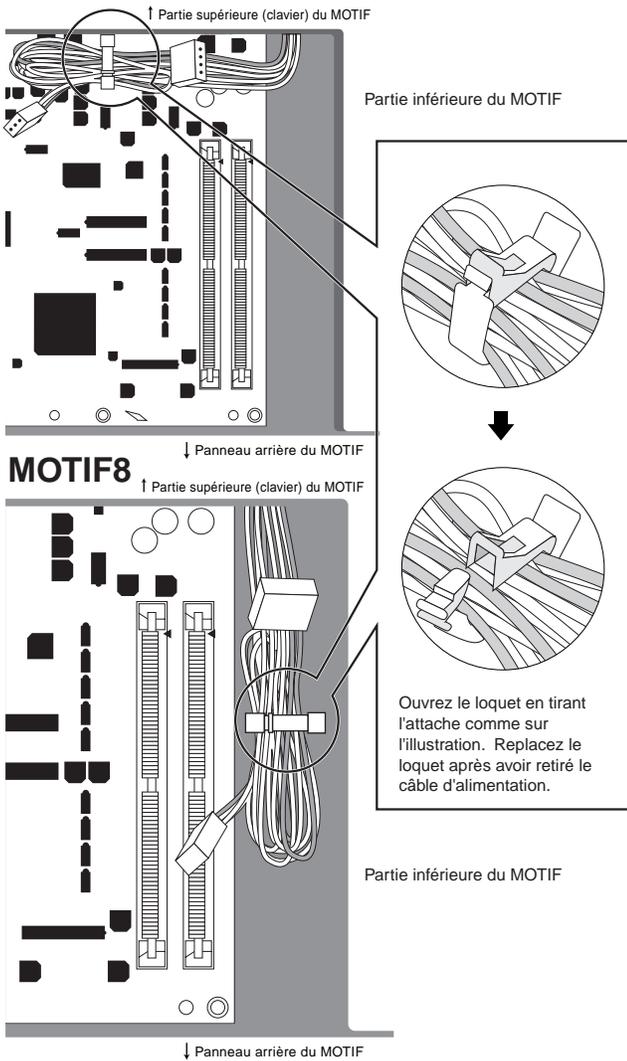
- 4 Retirez les trois vis du couvercle arrière tout en le tenant de l'intérieur du MOTIF à l'aide de votre main gauche.



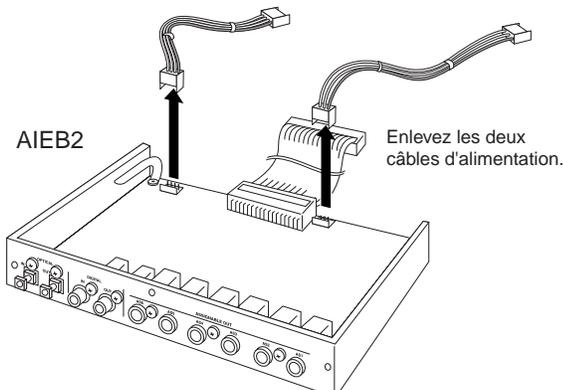
IMPORTANT Conservez les vis que vous avez retirées en lieu sûr. Elles seront utilisées pour fixer à nouveau le couvercle sur le MOTIF lorsque l'AIEB2 sera retiré.

- 5** Retirez les câbles d'alimentation de l'AIEB2 du câble en forme de crochet inséré dans le MOTIF.

MOTIF6 / MOTIF7

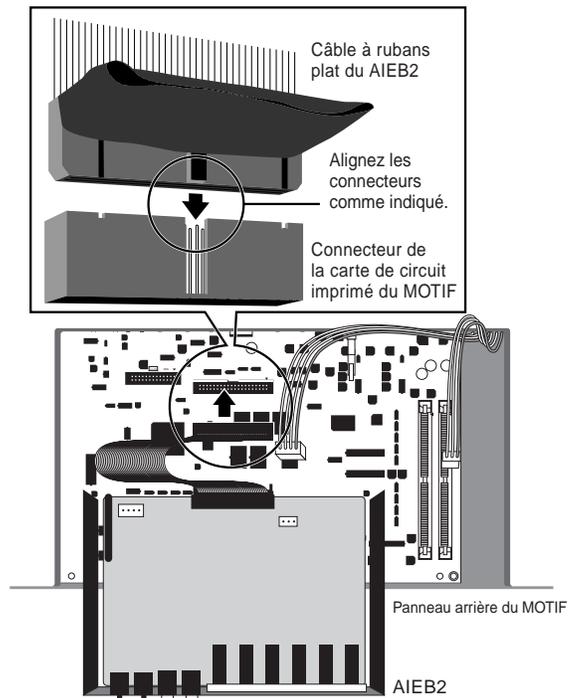


- 6** Retirez l'AIEB2 de son emballage. L'AIEB2 a un câble à ruban plat et deux câbles d'alimentation. Comme ces deux câbles d'alimentation sont utilisés pour la partie principale et ne sont pas nécessaires lors de l'installation du MOTIF, vous pouvez les retirer de l'AIEB2.

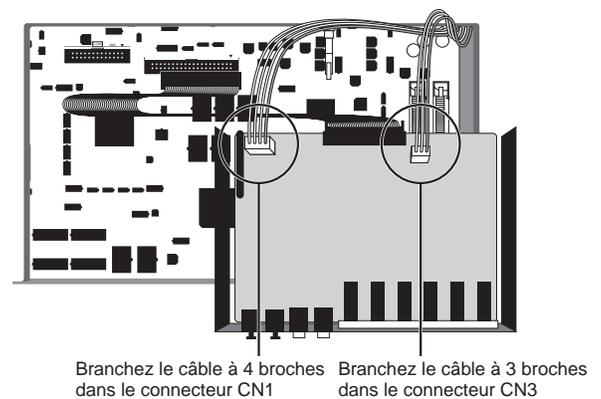


- 7** Branchez le câble à ruban plat de l'AIEB2 sur la carte imprimée du MOTIF. Veillez à effectuer la connexion dans le sens approprié, comme indiqué.

IMPORTANT Assurez-vous que le sens est correct et n'essayez pas de forcer la connexion.



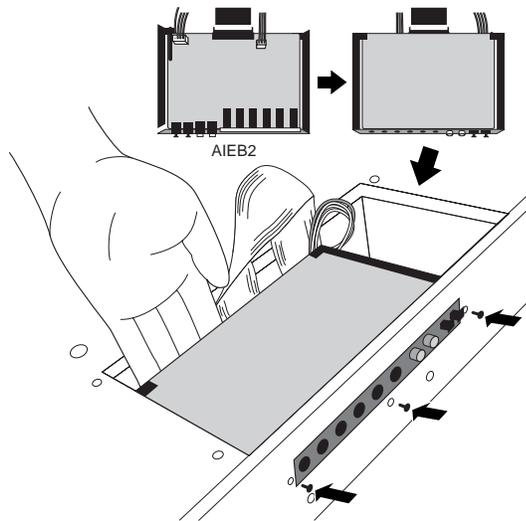
- 8** Branchez le câble d'alimentation du MOTIF sur l'AIEB2. Branchez le câble à 3 broches sur le connecteur CN3 de l'AIEB2 et le câble à 4 broches sur le connecteur CN1.



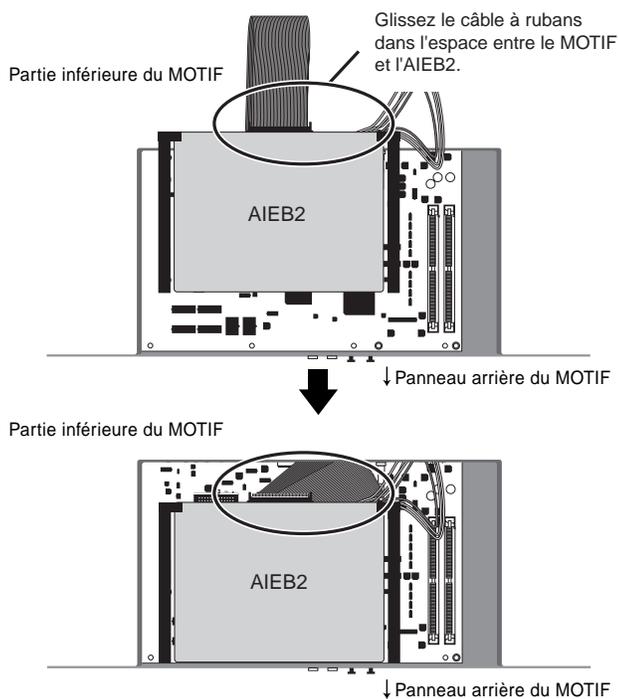
* Veillez à ne pas inverser les câbles et les connecteurs. Évitez de forcer pour effectuer la connexion.

- 9** Fixez l'AIEB2 au MOTIF. Retournez l'unité afin de pouvoir voir la partie inférieure, ainsi que chaque connecteur de l'AIEB2 de l'arrière du MOTIF. Soutenez l'unité d'une main, fixez-la à l'arrière du MOTIF avec les trois vis que vous avez enlevées dans l'étape 4. Si vous commencez à remettre les vis à partir de la vis centrale, il sera facile de remettre les vis restantes.

Retournez le AIEB2 en prenant soin de ne pas plier ou endommager le câble à rubans.



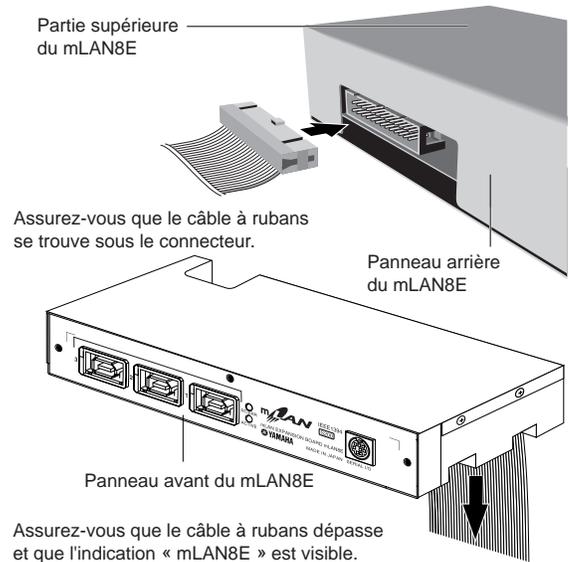
10 Laissez le câble à ruban se mettre en place entre l'AIEB2 et la carte imprimée du MOTIF.



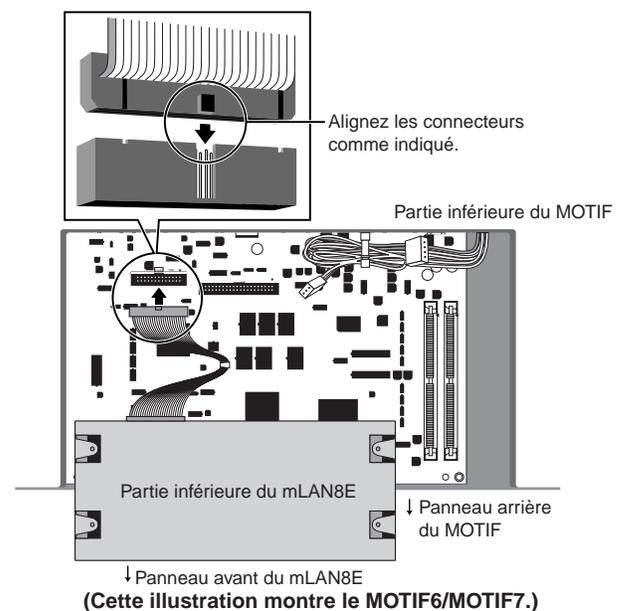
11 Remettez en place le couvercle que vous avez retiré au cours des étapes précédentes, en suivant l'ordre inverse.

Installation du mLAN8E

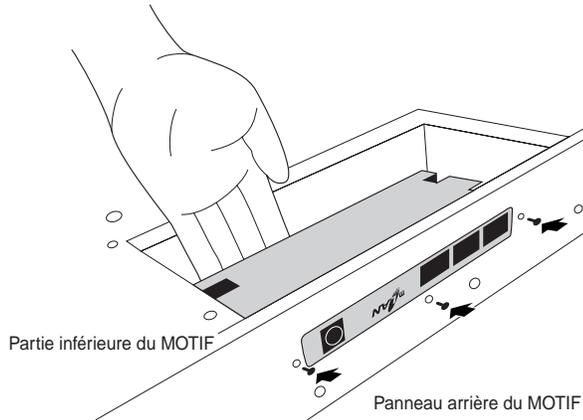
- 1 En suivant la même procédure que dans les étapes 1 - 4 de l'« Installation de l'AIEB2 » ci-dessus, retirez le couvercle de la partie inférieure du MOTIF, puis remettez le couvercle de la baie d'extension mLAN/I/O.
- 2 Retirez le mLAN8E de son emballage et branchez le câble à ruban plat fourni. Attachez-le correctement au panneau arrière de mLAN8E. Assurez-vous que le ruban est vers en bas, comme indiqué.



- 3 Tenez le mLAN8E à l'envers et insérez le connecteur à l'autre extrémité du câble à ruban plat, dans la carte imprimée du MOTIF.

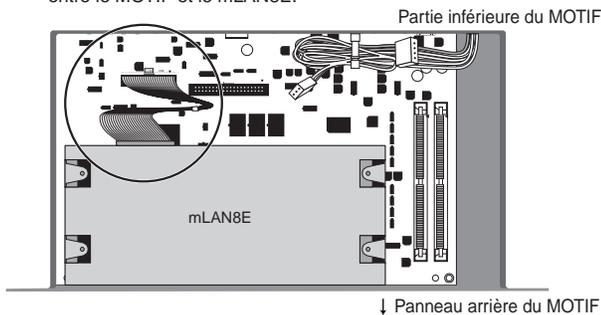


- 4** Fixez le mLAN8E sur le MOTIF. Retournez l'unité pour que chaque section de connecteur de mLAN8E puisse être vue de l'arrière du MOTIF. Soutenez l'unité d'une main, fixez-la à l'arrière du MOTIF avec les trois vis que vous avez enlevées auparavant. Si vous commencez à remettre les vis à partir de la vis centrale, il sera facile de remettre les vis restantes.



- 5** Laissez le câble à ruban se mettre en place entre le mLAN8E et la carte imprimée du MOTIF.

Glissez le câble à rubans dans l'espace entre le MOTIF et le mLAN8E.



(Cette illustration montre le MOTIF6/MOTIF7.)

- 6** Remettez en place le couvercle que vous avez retiré au cours des étapes précédentes, en suivant l'ordre inverse.

Installation de barrettes en option

Vous pouvez augmenter la mémoire d'échantillonnage du MOTIF en installant des modules SIMM disponibles dans le commerce (barrettes SIMM). Cette partie explique comment procéder à leur installation.

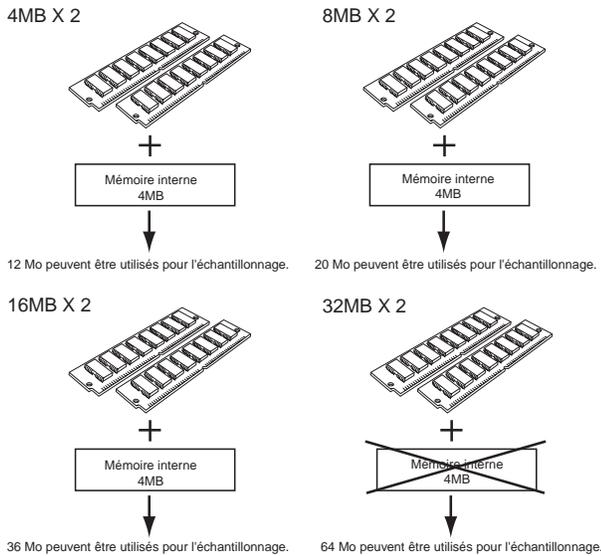
Informations importantes concernant l'achat de barrettes SIMM pour le MOTIF

Le MOTIF n'est pas forcément compatible avec tous les modules SIMM disponibles dans le commerce. Avant d'en acheter, veuillez consulter votre revendeur Yamaha ou un distributeur Yamaha agréé (reportez-vous à la liste des distributeurs figurant à la fin du mode d'emploi).

Yamaha décline toute responsabilité en cas de problème de fonctionnement lié aux barrettes SIMM.

Type et configuration des barrettes SIMM

- Vous devez utiliser des barrettes SIMM à 72 broches dont le temps d'accès est inférieur ou égal à 70 ns. La capacité d'une barrette SIMM peut être de 4 Mo, 8 Mo, 16 Mo ou 32 Mo. Le MOTIF est conçu pour être utilisé avec des barrettes de 32 bits (sans parité), mais vous pouvez également installer des barrettes 36 bits (avec parité).
- Lors de l'achat de modules SIMM, assurez-vous que ceux-ci ne comportent pas plus de 18 puces mémoire par module. (Les modules SIMM comportant plus de 18 puces ne fonctionnent pas correctement sur le MOTIF.)
- Les barrettes SIMM doivent être installées par paires : vous pouvez en installer deux.
- Le MOTIF est fourni avec 4 Mo de mémoire d'échantillonnage installée et il est capable d'accéder jusqu'à 64 Mo. Reportez-vous aux schémas suivants pour de plus amples détails. Si vous ajoutez une paire de barrettes SIMM de 16 Mo, par exemple, vous augmentez la mémoire d'échantillonnage disponible d'un total de $(4 + 16 \times 2 =)$ 36 Mo. Par contre, si vous installez une paire de barrettes de 32 Mo, la mémoire d'échantillonnage atteint 64 Mo (et les 4 Mo d'origine sont désactivés).

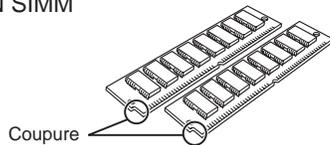


- Yamaha vous recommande vivement de choisir des modules SIMM conformes à la norme JEDEC*. Ne perdez toutefois pas de vue que la conformité à cette norme ne garantit pas que les modules SIMM fonctionnent correctement une fois installés sur le MOTIF.
- Le conseil d'ingénieurs de l'industrie électronique JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) établit des normes pour les configurations de bornes dans les appareils électroniques.

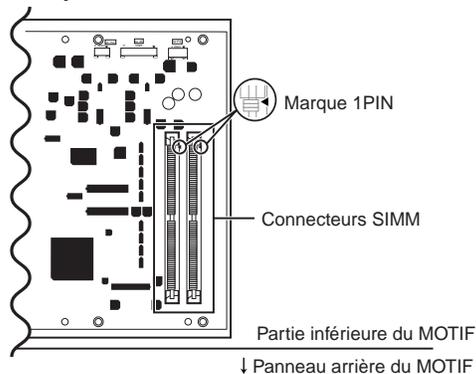
Installation du module SIMM

- 1 Suivez la même procédure que dans « Installation de l'AIEB2 ».
- 2 Sur le module SIMM, il y a une fente dans la carte, à côté de la broche 1. Insérez la carte dans la prise pour que la broche 1 s'aligne avec le marquage 1PIN (▲) imprimé sur la carte.

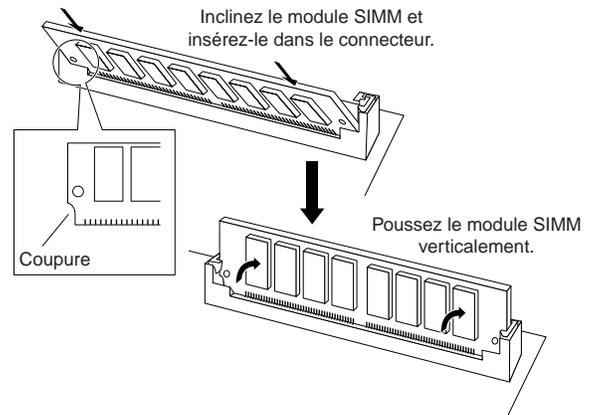
72PIN SIMM



Emplacement pour l'installation du module SIMM



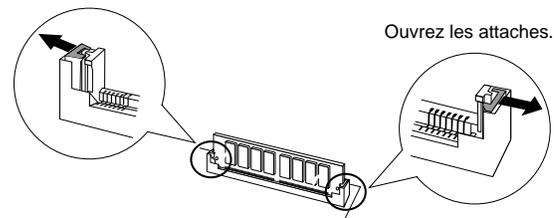
Installation des modules SIMM dans les connecteurs



NOTE Assurez-vous que le module SIMM est correctement inséré dans la prise du MOTIF. Une insertion incorrecte ou incomplète du module SIMM peut entraîner un dysfonctionnement.

- * Pour retirer le module SIMM, appuyez légèrement mais fermement sur les clips de fixation pour les ouvrir, puis inclinez le module SIMM et faites-le sortir.

Ouvrez les attaches.



Ouvrez les attaches.

Inclinez le module SIMM et retirez-le.

- 3 Placez le SIMM dans la prise dans le même angle que celui indiqué dans le schéma ci-dessus (1). Puis, poussez le SIMM tout droit jusqu'à ce qu'il s'enfonce dans la position indiquée dans le schéma.
- 4 Insérez le reste du module SIMM dans le reste de la prise.
- 5 Remettez en place le couvercle que vous avez retiré au cours des étapes précédentes, en suivant l'ordre inverse.
- 6 Vérifiez que les modules SIMM installés fonctionnent correctement. Remettez le MOTIF à l'endroit et branchez le cordon d'alimentation à la prise secteur située sur le panneau arrière et à une prise secteur. Mettez l'appareil sous tension, allez à l'écran SAMPLING (page 276) et appuyez sur la touche [INFORMATION]. Si les modules SIMM ont été correctement installés, la capacité de mémoire disponible appropriée apparaît à l'écran.

Manipulation de la carte mémoire (SmartMedia™*)

Les cartes mémoire doivent être manipulées avec soin. Pour cela, il est important de suivre les recommandations suivantes.

* SmartMedia est une marque déposée de Toshiba Corporation.

■ Type de carte mémoire compatible

Vous pouvez utiliser les cartes mémoire 3.3V(3V). Les cartes mémoire de type 5V ne sont pas compatibles avec cet instrument.

■ Capacité de la mémoire

Il existe cinq types de cartes mémoire : 2Mo, 4Mo, 8Mo, 16Mo et 32Mo. Vous pouvez également utiliser une carte mémoire dotée d'une mémoire supérieure à 32 Mo, pourvu qu'elle soit conforme aux normes du forum SSFDC (Solid State Floppy Disk Card, autre nom de SmartMedia).

■ Insertion et retrait des cartes mémoire

• Pour insérer une carte mémoire :

Tenez la carte mémoire de sorte que la borne (dorée) de la carte mémoire soit orientée vers le bas et face à la fente de la carte mémoire. Insérez la carte mémoire avec précaution en l'enfonçant doucement, jusqu'à ce qu'elle soit introduite à fond.

NOTE N'insérez pas la carte de mémoire dans la mauvaise direction.
N'insérez rien d'autre que la carte mémoire dans la fente.

• Pour retirer une carte mémoire :

Avant de retirer la carte mémoire, assurez-vous qu'elle ne soit pas en cours d'utilisation et que l'instrument ne soit pas en communication avec elle. Ensuite, retirez-la doucement. Si la carte mémoire est en communication avec l'instrument*, vous verrez apparaître à l'écran un message indiquant qu'elle est en cours d'utilisation.

* Cela comprend l'enregistrement, le chargement, le formatage, la suppression ou la création d'un répertoire. Vous devez également savoir que, si vous insérez la carte mémoire pendant que l'instrument est sous tension, ce dernier va automatiquement entrer en communication avec elle pour vérifier de quel type de support il s'agit.

ATTENTION

Ne tentez jamais de retirer la carte de mémoire ou de mettre l'instrument hors tension pendant que l'instrument est en communication avec elle. Vous risqueriez d'endommager les données résidant sur l'instrument et éventuellement, la carte elle-même.

■ Formatage des cartes mémoire

Avant d'utiliser une carte mémoire avec votre instrument, vous devez la formater. Le formatage détruit toutes les données qui y seraient stockées, n'oubliez pas de vérifier au préalable si elle contient des données importantes.

NOTE Les cartes mémoire formatées avec cet instrument peuvent devenir inutilisables avec d'autres instruments.

■ A propos des cartes mémoire

• Pour manipuler les cartes mémoire avec soin, procédez comme suit :

Il peut arriver que l'électricité statique affecte les cartes mémoire. Aussi avant de les manipuler, touchez les composants métalliques reliés à la terre, par exemple un bouton de porte, pour ôter l'électricité statique de votre main. Pensez à retirer la carte mémoire de sa fente si vous prévoyez de ne pas l'utiliser pendant une période prolongée.

N'exposez pas la carte à la lumière directe du soleil, à des températures excessivement basses ou élevées, à l'humidité ou à la poussière et faites attention de ne pas renverser de liquide dessus.

Ne placez pas d'objet lourd sur la carte mémoire, ne la pliez pas et ne lui appliquez aucune pression.

Ne touchez pas la partie métallique (dorée) et ne placez pas de plaque en métal dessus.

N'exposez pas la carte à des champs magnétiques, tels que ceux produits par les téléviseurs, les enceintes, les moteurs électriques, etc. Ces champs magnétiques risqueraient d'effacer partiellement ou complètement les données et de rendre cette dernière illisible.

Ne collez rien d'autre sur la carte de mémoire que les étiquettes fournies. En outre, les étiquettes doivent être placées à l'endroit conçu pour cela.

• Pour protéger vos données (protection en écriture) :

Pour éviter d'effacer accidentellement des données importantes, attachez le sceau de protection contre l'écriture (qui vous trouverez dans le package de la carte mémoire) sur la zone désignée (dans un cercle) de la carte mémoire. En d'autres termes, pour sauvegarder des données sur la carte mémoire, assurez-vous d'avoir bien enlevé le sceau de protection contre l'écriture de la carte. Ne réutilisez pas un sceau usagé.

■ Sauvegarde des données

Pour une protection optimale de vos données, Yamaha vous recommande de conserver deux copies de sauvegarde de vos données importantes sur deux cartes mémoire différentes. Cela vous garantit une copie de sauvegarde supplémentaire au cas où l'une des cartes serait égarée ou endommagée.

■ Antivol

Cet instrument est équipé d'un antivol pour la carte de mémoire. En cas de nécessité, installez-le sur l'instrument.

Pour cela, procédez comme suit :

- ❶ Retirez la partie métallique à l'aide d'un tournevis cruciforme.
- ❷ Retournez-la et remontez-la.

Connexion d'équipements SCSI externes

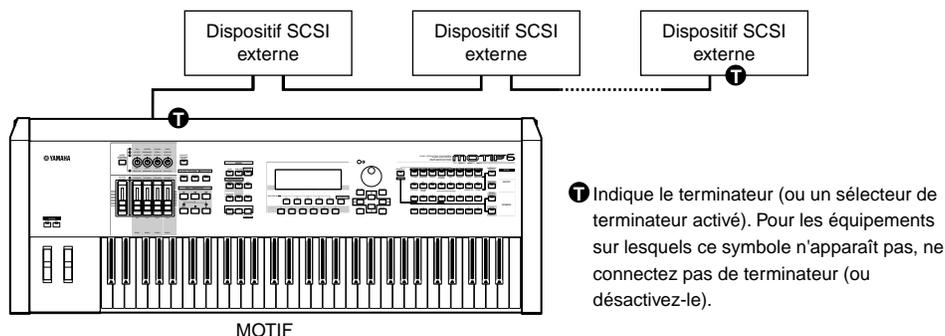
Cette partie vous explique comment connecter des dispositifs externes tels que lecteurs de disque dur externes, lecteurs MO ou lecteurs de CD-ROM.

A propos de SCSI

SCSI (prononcé « scusi ») est une abréviation anglaise pour Small Computer System Interface (Interface système pour petits ordinateurs). Il s'agit d'une norme d'interface de transmission de données utilisée par les ordinateurs personnels et autres appareils.

Comme le MOTIF a une interface SCSI, vous pouvez brancher et utiliser les lecteurs de disque dur, les lecteurs MO, les lecteurs de CD-ROM et les autres dispositifs compatibles avec SCSI qui ont un connecteur SCSI à 50 broches. Vous pourrez raccorder jusqu'à 7 équipements SCSI.

La plupart des équipements SCSI externes possèdent deux bornes SCSI, ce qui permet d'« enchaîner » une série d'appareils. Les dispositifs ainsi « enchaînés » peuvent normalement être branchés dans n'importe quel ordre. Le dernier appareil de la chaîne devra toutefois disposer d'une unité de clôture (terminateur) branchée au connecteur du SCSI ouvert ou son unité de clôture interne devra être activée (si cette option est disponible). Le premier appareil de la chaîne doit également être terminé, mais dans le cas du MOTIF, cette opération est effectuée par le terminateur à l'intérieur du MOTIF.



IMPORTANT

- Avant de brancher des équipements SCSI, veillez à mettre le MOTIF et tous les équipements connectés hors tension. Si l'appareil est sous tension lorsque vous effectuez des connexions, le MOTIF ou les appareils SCSI peuvent être endommagés.
- Tous les équipements SCSI, le MOTIF y compris, sont répertoriés par un chiffre de 0 à 7 appelé ID SCSI (identifiant SCSI). Si deux ou plusieurs appareils ont le même SCSI ID, ils ne fonctionneront pas correctement. A sa sortie de l'usine, le MOTIF a été réglé sur le numéro SCSI ID 6. Sachez que le numéro SCSI ID d'un appareil n'a rien à voir avec sa position dans la connexion en guirlande.
- N'oubliez pas de fixer une unité de clôture sur le dernier appareil SCSI dans la connexion en guirlande.
- Si aucun équipement SCSI externe n'est pas raccordé, il n'est pas nécessaire de brancher un terminateur sur le connecteur SCSI externe du MOTIF.
- Utilisez un câble SCSI aussi court que possible, car de longs câbles risquent d'être préjudiciables à la fiabilité du fonctionnement. En général, la longueur totale de câble doit être inférieure à 6 mètres (environ 18 pieds).
- Utilisez des câbles SCSI de bonne qualité, car des câbles de mauvaise qualité risquent d'être préjudiciables à la fiabilité du fonctionnement.
- Certains dispositifs SCSI n'ont qu'un seul connecteur SCSI. Si vous utilisez un tel appareil, branchez-le au bout de la connexion en guirlande.

Procédure

- 1 **Utilisez des câbles SCSI pour connecter les dispositifs SCSI externes en guirlande.**
Comme il existe différents types de connecteurs SCSI, veillez à sélectionner les bons câbles SCSI pour vos divers appareils.
- 2 **Raccordez le câble d'alimentation du dispositif SCSI externe sur une prise secteur.**
- 3 **Définissez le numéro SCSI ID (de 0 à 7) du dispositif SCSI externe.**
Choisissez un identifiant SCSI ID qui n'entre pas en conflit avec d'autres dispositifs SCSI (y compris le MOTIF). Le numéro SCSI ID du MOTIF a été réglé sur « 6 » à sa sortie d'usine.

- 4** Fixez l'unité de clôture sur le connecteur SCSI (celui des deux connecteurs SCSI qui est vacant) du dernier appareil dans la connexion en guirlande. Vous pouvez aussi mettre sous tension le sélecteur de terminateur de ce dispositif.
- 5** Assurez-vous que le sélecteur de terminateur est désactivé (OFF) sur tous les autres appareils de la guirlande (sauf le dernier).
- 6** Mettez le ou les dispositifs SCSI externes sous tension et après quelques secondes, mettez le MOTIF sous tension.

REMARQUE

Il existe beaucoup de revues et de livres sur le SCSI, mais la plupart ne traitent que de concepts ou de spécifications et n'expliquent pas ce qu'il y a lieu de faire si le système ne fonctionne pas alors que les connexions ont été faites conformément aux instructions. Les paragraphes suivants vous donneront plus d'informations à propos du SCSI qui vous seront utiles pour corriger des problèmes qui pourraient survenir lorsque des équipements SCSI sont raccordés. Veuillez lire ces informations si vous rencontrez des problèmes. Sachez que, lors du branchement d'équipements SCSI, des problèmes liés à la suspension et au câblage peuvent provoquer la destruction de données précieuses. Yamaha décline toute responsabilité en cas de perte de données.

■ Précisions sur l'installation d'un terminateur

Nous avons dit qu'un terminateur était nécessaire au début et à la fin du bus SCSI mais il s'agit d'un principe général et non pas d'une exigence absolue. Par exemple, si le bus est extrêmement court (45 cm ou moins), il vaut mieux dans certains cas n'avoir une unité de clôture qu'à l'une ou l'autre extrémité. Toutefois, si d'autres lecteurs sont raccordés en plus des premiers, la situation sera encore différente.

Par ailleurs, si les dispositifs SCSI sont distants de plus de 3 mètres, il est préférable d'utiliser un terminateur à un point situé à 3 mètres. De cette façon, le bus SCSI sera doté d'au moins trois terminateurs.

Comme on le voit, la théorie et la pratique des connexions SCSI diffèrent fortement. Le simple changement d'un lecteur dans un système qui fonctionnait parfaitement suffit parfois pour le rendre peu fiable, ou bien l'insertion d'un lecteur dans un système peu fiable peut faire qu'il fonctionne correctement. En pratique, il faudra se livrer à un certain nombre d'essais avant de trouver la bonne configuration.

■ Causes des erreurs SCSI

Un bus SCSI ne fonctionne de façon stable que si tous les équipements SCSI connectés fonctionnent correctement. Si l'un d'eux produit des parasites, les autres produiront également des erreurs et, dans le pire des cas, il arrive que le bloc d'amorçage soit détruit (toutes les données de ce lecteur sont alors détruites).

Il peut également arriver qu'un système sur lequel des données sont censées avoir été sauvegardées ne les ait pas préservées et ces données sont ainsi perdues.

Les paragraphes suivants traitent des causes de ces erreurs et ils vous aideront pour le dépannage.

- **Vérifiez l'identifiant SCSI ID**

Assurez-vous qu'il n'y a pas de conflit entre les SCSI ID de chaque équipement SCSI, y compris le MOTIF. A sa sortie d'usine, l'identifiant SCSI ID du MOTIF est réglé sur 6. Assurez-vous de mettre l'appareil hors tension avant de modifier le réglage de l'identifiant SCSI ID.

- **Vérifiez le terminateur**

Comme expliqué précédemment, vérifiez l'emplacement du terminateur.

- **Vérifiez les câbles SCSI**

Des câbles SCSI de mauvaise qualité causeront toujours des problèmes. Utilisez toujours des câbles à double gaine. Il importe aussi que le blindage soit mis à la masse à l'intérieur du connecteur. Comme des câbles SCSI trop longs sont une autre cause de problème, utilisez des câbles aussi courts que possible. Tenez compte aussi du fait qu'un câble SCSI plié ou tordu dans un espace restreint peut provoquer une cassure des conducteurs ou des broches.

IMPORTANT

Yamaha ne peut garantir le bon fonctionnement de l'appareil si le connecteur SCSI du MOTIF est connecté via un convertisseur à un appareil externe autre qu'un appareil SCSI à 50 broches, tel qu'un dispositif Wide SCSI, ATA (IDE), USB ou IEEE 1394.

Notes sur le droit d'auteur musical

Le MOTIF prend en charge le système SCMS (Système de gestion de copie en série) pour protéger les droits d'auteur des logiciels de musique. Les données qui ont été numériquement échantillonnées à partir d'un CD ou d'un autre support, ne peuvent pas être sauvegardées sur une carte mémoire ou un disque SCSI au format WAV/AIFF, et ne peuvent pas être transmises en utilisant le logiciel TWE. Si vous voulez sauvegarder ces données, vous devez le faire dans le propre format du MOTIF.

Il est interdit d'utiliser des morceaux et des données sonores protégés par le droit d'auteur (susceptibles d'être enregistrés via le MOTIF) à des fins commerciales. Il est également interdit de reproduire, de transférer ou distribuer les données ou de les reproduire devant un public payant à des fins mercantiles sans la permission des propriétaires respectifs des droits concernés, sauf pour un usage personnel ou une application n'enfreignant pas le droit d'auteur. Si vous souhaitez utiliser ces données pour des occasions qui seraient autres que pour votre usage personnel, consultez un spécialiste en matière de droit d'auteur. Yamaha ne peut être tenu responsable des données créées, reproduites ou éditées à l'aide de MOTIF ni de la reproduction ou de l'utilisation de telles données.

Spécifications

Claviers	MOTIF8	88 touches, clavier à effet de marteau équilibré (Toucher initial/Modification ultime)	
	MOTIF7	76 touches, clavier FS (Toucher initial/Modification ultime)	
	MOTIF6	61 touches, clavier FS (Toucher initial/Modification ultime)	
Bloc du générateur de sons	Générateur de sons	AWM2 (conforme au système plug-in de synthèse modulaire)	
	Polyphonie	62 notes + la polyphonie de la carte plug-in (si installée)	
	Capacité multi-timbre	16 parties (internes) + 3 parties de carte plug-in ou plus (1 pour chaque carte plug-in à partie unique ; 16 pour la carte plug-in à parties multiples), entrée A/N	
	Onde	84Mo (lorsqu'elle est convertie au format linéaire à 16 bits), 1309 formes d'onde	
	Voix	Prédéfinies : 384 voix normales + 48 kits de batterie GM : 128 voix normales + 1 kit de batterie Utilisateur : 128 voix normales + 16 kits de batterie	
	Voix plug-in	Prédéfinies pour le PLG150-AN/PF/DX : 64 Prédéfinies pour le PLG-150VL : 192 Utilisateur : 64 pour chaque logement de carte plug-in	
	Performance	Utilisateur : 128 (jusqu'à 4 parties)	
	Filtre	21 types	
	Système d'effets	Reverb x 12 types, Chorus x 25 types, Insertion 1 x 25 types, Insertion 2 x 104 types, Variation x 25 types (disponibles pour les performances/morceaux), Master Equalizer (5 bandes), Plug-in Insertion (disponible lorsque le PLG100-VH est installé dans le logement 1)	
	Extensibilité	3 logements pour cartes plug-in de synthèse modulaire	
	Bloc d'échantillonnage	Echantillons	Jusqu'à 256 formes d'onde (échantillons multiples) Jusqu'à 128 banques de notes par forme d'onde Jusqu'à 8192 banques de notes
		Source d'échantillonnage	Entrée analogique L/R, sortie stéréo (rééchantillonnage), numérique/optique (disponible lorsque l'AIEB2 est installée), mLAN (disponible lorsque le mLAN8E est installé)
Conversion A/N		20 bits, 64 x suréchantillonnage	
Conversion N/A		24 bits, 128 x suréchantillonnage	
Bits des données d'échantillonnage		16	
Fréquence d'échantillonnage		44,1kHz, 22,05kHz, 11,025kHz, 5,5125kHz (stéréo/mono) • Fréquence d'échantillonnage numérique (lorsque l'AIEB2 est installée) 48kHz, 44,1kHz, 32kHz * Peut être saisie lorsqu'il est converti à la fréquence d'échantillonnage du MOTIF. • Fréquence d'échantillonnage via le mLAN (lorsque le mLAN8E est installé) 44,1kHz (fixe)	
Mémoire d'échantillonnage		4MB, extensible à 64MB (SIMM de 32 Mo x 2 logements) * Les 4Mo d'origine sont bloqués lorsqu'une paire de barrettes SIMM de 32Mo est installée.	
Longueur d'échantillon		Mono : 32 Mo Stéréo : 64 Mo	
Durée d'échantillonnage (lorsqu'une paire de barrettes SIMM de 32Mo est installée)		44,1kHz : 6 min. 20 sec., 22,05kHz : 12 min. 40 sec., 11,025kHz : 25 min. 20 sec., 5,0125kHz : 55 min. 40 sec. * Mono/stéréo	
Format de l'échantillon		Format d'origine, format WAV, AIFF, A3000/4000/5000/SU700 (uniquement chargeable via un périphérique SCSI), Format AKAI S1000/S3000 (uniquement chargeable via un périphérique SCSI)	

Bloc du séquenceur	Capacité de notes	Environ 111 000 notes
	Résolution des notes	480 ppn (parties par noire)
	Polyphonie maximale	124 notes
	Tempo	1 - 300
	Type d'enregistrement	Remplacement en temps réel, surimpression en temps réel (à l'exception de la chaîne de motifs), insertion en temps réel (morceau uniquement), pas à pas (à l'exception de la chaîne de motifs)
	Pistes	Mode Pattern : 16 pistes de phrase Mode Pattern Chain : piste de motif, piste de tempo, piste de scène Mode Song : 16 pistes de séquence (l'activation/désactivation de la boucle peut être réglée pour chaque piste), piste de tempo, piste de scène
	Motifs	Motifs utilisateur : 1024 (64 styles x 16 sections) Mesures : 256 maximum
	Phrases	Phrases prédéfinies : 128 phrases de batterie Phrases utilisateur : 256 par style
	Morceaux	64 morceaux
	Arpège	Prédéfini 1 x 128 types Prédéfini 2 x 128 types Utilisateur x 128 types * Il est possible de régler la synchronisation MIDI, le canal de transmission/réception MIDI, la limite de vitesse et la limite de note.
	Mémoire de scène	5 par morceau
	Format de la séquence	Format d'origine, format SMF 0, 1 (chargement du format 1 uniquement)
	Autres	Piste maître
Logiciel séquenceur contrôlé via la fonction Remote Control		<ul style="list-style-type: none"> • Pour Windows® Cubase VST™ V5.0, Logic Audio® Platinum Ver4.6, Cakewalk Pro Audio™ Ver9.0, Pro Tools® V5.0 • Pour Macintosh® Cubase VST™ V5.0, Logic Audio® Platinum Ver4.6, Pro Tools® V5.0
Contrôleurs		Molette de variation de ton, molette de modulation, curseur de commande attribuable x 4, bouton attribuable x 4, bouton rotatif
Ecran		Ecran LCD rétro-éclairé de 240 x 64 pixels
Mémoire externe		Smart Media™ (3.3V) * Il est possible d'utiliser jusqu'à 128Mo.
Connecteurs		OUTPUT L/MONO, R (prise casque standard) ASSIGNABLE OUTPUT L, R (prise casque standard) AD INPUT L, R (prise casque standard) PHONES (prise casque stéréo standard) FOOT CONTROLLER 1, 2 FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE) BREATH, MIDI IN/OUT/THRU, SCSI, USB, OPTICAL OUTPUT, AC INLET
Dimensions, poids		MOTIF8 : 1 458(L) x 465(P) x 166(H)mm, 28,0kg MOTIF7 : 1 255(L) x 397(P) x 135(H)mm, 18,1kg MOTIF6 : 1 048(L) x 397(P) x 135(H)mm, 15,8kg
Accessoires fournis		Câble d'alimentation, mode d'emploi CD-ROM TOOLS pour MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8

Les caractéristiques techniques et descriptions de ce mode d'emploi ne sont données qu'à titre d'information. Yamaha Corp. se réserve le droit de changer ou modifier les produits et leurs caractéristiques techniques à tout moment sans aucun préavis. Les caractéristiques techniques, les équipements et les options pouvant différer d'un pays à l'autre, veuillez vous adresser au distributeur Yamaha le plus proche.

Index

I

lière activée 135

A

A/N 163
AC INLET 18
Accès à une position déterminée 180
Activation à chaque note 135
Activation/désactivation de la piste de morceau — solo et assourdissement 180
Activation/désactivation de la piste du motif — solo et assourdissement 218
Activation/désactivation de l'arpège au cours de la reproduction du morceau/motif 55
Activation/désactivation de parties de performances 88, 163
ADD INT 164
ADD PLG 164
AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) 47, 83, 152, 145, 174, 211
Affectation de positions 180
Aftertouch 49, 155
AIEB2 22, 23, 284
Aiff 263
Alimentation 20
All Pattern 263
All Song 263
All Voice 262, 263
All Waveform 263
All 262, 263
AlternatePan 145, 152
AltGroup (Groupe alternatif) 151
AMod 148, 154, 155
Amplitude 47
AN 206
Antivol 289
Appel des écrans d'opérations 67
Append Pattern 231
Append Phrase 229
Arborescence des fonctions (Mode File) 261
Arborescence des fonctions (Mode Master) 268
Arborescence des fonctions (Mode Pattern) 215
Arborescence des fonctions (Mode Performance) 160
Arborescence des fonctions (Mode Utility) 249
Arborescence des fonctions (Sampling) 233
Arpège utilisateur 56
Arpeggio 13, 55, 91, 128, 132, 133, 149, 154, 165, 168, 189, 209, 223, 255
ArpSwitch 170, 210
Assign 85
AssignMode 151
Astuces pour l'utilisation des types de tranches 239
ATTACK 85
Attribution d'un nom 75
Aucun effet n'est appliqué 280
Auto Load 87, 252, 264
AutoDemoLoad 77, 252
AWM2 (Advanced Wave Memory2) 34

B

BankLSB 272
BankMSB 272
BankSel 258
Banque plug-in 128
Banque 124
BasicRevCh (Canal de réception par défaut) 258
BCK DEL 186
Beat Stretch 200, 228
BEF12 141
BEF6 141
Bloc d'effets 39
Bloc du contrôleur 33
Bloc du générateur de sons 34
Bloc du séquenceur 33
Bouton GAIN 18
Bouton 65
Boutons Control 73
BPF12D 141
BPF12s 141
BPF6 141
BPFw 141
BREAK POINT 144, 146
Bulk Dump 159, 176, 213, 274

C

[CS1] - [CS4] (Curseur de commande) 13
CA (Commandes attribuables) 155
CA 155
Cache de carte d'extension mLAN (mLAN8E) ou de carte d'extension E/S (AIEB2) 18
Cache de carte plug-in 19
Cadran de données 14, 126
Cakewalk ProAudio Ver9.0 257
Canal de l'arpège 254
Canal MIDI 258
Canal 258
Carte mémoire 289
Carte mémoire/périphérique de stockage SCSI externe 64
Carte plug-in à partie unique 35
Carte plug-in à parties multiples 35
Carte plug-in avancée DX/TX 35
Carte plug-in de modélisation physique analogique 35
Carte plug-in d'effets 35
Carte plug-in pour piano 35
Carte plug-in Virtual Acoustic 35
Carte plug-in Vocal Harmony 35
Carte plug-in XG 35
Carte plug-in 34
Category Search 81, 126
CenterKey 140, 144, 146
Chain Play/Edit 183, 219
Chaîne de morceaux 54
Channel Aftertouch (CAT) 191
ChoCtrl 132, 209
Chorus Pan 137, 170
Chorus Return 137, 169
Chorus Send 137
Chorus To Reverb 137, 170
Chorus Type 137, 169
Chorus 39, 137, 150, 155, 170, 210, 275
CHORUS 85
ChoSend 132, 150, 163, 167, 172
Clean Up Memory 247
Clear Pattern 232
Clear Phrase 230
Clear Song 204
Clear Track 202, 230
Click 103, 111, 184, 222, 254
CLOCK SFT 182
Clock 198, 199
ClockOut 259
Coarse 138, 151
Commande au pied 49
Commande de contraste de l'écran LCD 14
Commande 55
Commandes de l'écran 72
Common edit (Master Edit) 271
Common edit (Master) 270
Common edit (Performance) 166
Common edit (Plug-in Voice) 153, 154
Common edit (Song Mixing) 207, 208
Common edit (Voice) 129, 130
Compare 129, 165
CONFIG 97, 98, 264
Configuration avant enregistrement 184, 222
Configuration de l'échantillonnage 235
Configuration 264
Connecteur mLAN (IEEE1394) 1, 2, 3 19
Connecteur OPTICAL OUTPUT 22
Connecteur SERIAL I/O 19
Connecteurs DIGITAL IN, OUT 19
Connecteurs MIDI IN/OUT/THRU 18
Connecteurs OPTICAL IN, OUT 19
Connecteurs OPTICAL OUT 18
Connecteurs SCSI 18
Connexion à un appareil audio externe 21
Connexion à un ordinateur 25
Connexion à un périphérique SCSI externe 27
Connexion de divers contrôleurs 28
Connexion de périphériques SCSI externes 290
Connexion d'effets 40, 137, 149, 155, 169
Connexion d'un appareil MIDI externe 24
Connexion mLAN 253
Connexions 21
Control Change 191
Contrôleur de souffle 49
Contrôleurs 28, 48
Controller Assign 169, 209, 254, 255, 256
Convert Freq 245
Convert to Drum Voice 248
Convert 221

Copie des données de la chaîne de motifs sur un morceau 109
Copy Event 198, 227
Copy Pattern 231
Copy Phrase 183, 228
Copy Sample 204
Copy Song 203
Copy Track 202, 230
Copy 158, 175, 213, 221, 242, 247
Copyright 292
Couche 57
Create Continuous Data 199, 227
Create Measure 201
Create Roll 196, 226
Création d'arpèges utilisateur 56
Création de chaînes de motifs avec la reproduction en temps réel (Enregistrement de chaînes de motifs) 220
Création de motifs via la fonction Patch (motif) 52
Création d'un morceau 99
Création d'un nouveau dossier 262
Création d'une chaîne de motifs 108
Création d'une piste rythmique 99
Crescendo 196, 226
CtrlChange 258
CtrlReset 252
Cubase VST/32, Cubase VST 5.0 257
Current 264
Curseur 72
Curseurs de commande 48, 65
Curve 139, 143, 145, 199
CutoffSens (Sensibilité de la coupure) 144

D

Data Entry 72, 192
Data 199
Début/fin d'insertion (morceau) 54
Decay 174
DecayLevel 152
DecayTime 152
Decay2Time 152
Delay 136, 157
DelayTime 136
Delete All 248
Delete Measure 201
DELETE 186
Delete 190, 224, 242, 247, 267
Demo 77, 78
Dépistage des pannes 279
Déplacement du curseur 72
Depth 136, 143
Destination 49, 50, 134, 136, 235
Detune 173
DeviceNo 258
DevNo 260
Digital 234, 236, 253
direct 133
Direction 198
Distance 142
Divide Drum Track 203, 231
Données créées par échantillonnage dans le mode Song/Pattern 59
Données créées par échantillonnage dans le mode Voice/Performance 59
Données créées par échantillonnage 59, 234
Données de note (lorsque le type d'échantillon est réglé sur « Sample + Note ») 59
Données d'échantillonnage communes à tous les modes 59
DRAM 64
Drum Key Edit 148, 150
Drum Pattern 55
Drum Voice Edit 148
DRUM 42
DryLevel 163, 172
Dual BEF 142
Dual BPF 141
Dual HPF 141
Dual LPF 141
DumpExIntrval 255

E

Echantillon 236
Echantillonnage sur la piste d'un morceau 113
Echantillonnage sur une piste de motif 100
Echantillonnage 58, 99, 100, 113
Echo 27
Ecran Information 73, 275

Ecran LCD	14
Edit Buffer	64
Edit Recall	158, 175, 213
Edition commune (de toutes les parties) et édition de parties	165
Edition commune (toutes les touches) (Drum Voice)	149
Edition de chaînes de motifs	220
Edition de la piste maître en mode Master Play	269
Edition de morceaux en mode Song Play	181
Edition de motif en mode Pattern Play	218
Edition de performances (couche/partage)	89
Edition de performances en mode Performance Play	163
Edition de voix dans le mode Voice Play	127
Edition de voix plug-in	153
Edition d'échantillons stéréo	240
Edition des voix à l'aide des boutons de commande	84
Edition et stockage des voix enregistrées sur carte	87
Edition et suppression d'événements existants	190
Edition rapide des voix	83
Edition/insertion/suppression d'événements	190, 224
EFF PART	169
Effect Bypass	13, 252
Effect Send	85, 172, 206, 211
Effet	39, 137, 149, 155, 169
Effets d'insertion	39
Effets système	39
EG (=Générateur d'enveloppe)	83, 128, 164
EG Level	139, 143
EG Time Sens	140
EG Time	139
Egaliseur principal	39, 168, 209, 253
Egaliseur	39, 148, 153, 157, 168, 209, 253
EL:OUT	137
Element edit	129, 137, 153, 156
ElementSw	134, 136, 137, 150
Emplacements dans lesquels les unités en option sont installées	281
End point	62, 238
End	238
Enregistrement d'arpèges dans un morceau/motif	55
Enregistrement de données MIDI sur une piste de motif	102
Enregistrement de données sur la carte mémoire ou le disque SCSI impossible	280
Enregistrement de morceaux	185
Enregistrement de motifs	223
Enregistrement d'échantillons impossible	280
Enregistrement des scènes de morceaux	181
Enregistrement en boucle (motif)	53
Enregistrement en temps réel	53, 103, 111, 185, 223
Enregistrement MIDI sur des pistes de morceaux	110
Enregistrement pas à pas	53, 104, 112, 185, 223
Entrée A/N	23
Entrée analogique	23
Entrée numérique (lorsque la carte AIEB2 fournie en option a été installée)	23
EQ (Egaliseur)	148, 153, 157
Equipement audio compatible avec mLAN	23
Equipement audio	21
Erase Event	199, 227
Erreur SCSI	291
Evénements MIDI pouvant être édités	224
Evénements MIDI pouvant être insérés (édités)	190
Event Job	198, 227
Event Type	199, 200
Event View Filter	192, 224
Event	185, 190, 224
Exchange Phrase	228
Exchange Track	202, 230
Extract Event	199, 227
Extract	243

F	
Factory Set (Rétablir les réglages d'usine par défaut)	260
Fade In/Out	245
FadeInTime	136
FadeOutTime	136
Favorite Category	81, 127
FEG (Générateur d'enveloppe de filtre)	47, 83, 152, 143, 173, 211
FEGDepth	173
Fichier MIDI standard	263
File Utility	118
File	262, 263
FileUtilID	258
Filter type	46, 140
Filter	46, 140, 154, 155, 156, 173, 211, 255
Filtre d'élimination de bande	47
Filtre passe-bande	47
Filtre passe-bas	46
Filtre passe-haut	46
Fin	183

Fine Tune	241
Fine	138, 151, 244
fingered	128, 131
FixedNoteMode	203
FixedVelocity	251
FMod	148, 154, 155
Folder	262
Fonction Audition	240, 242
Fonction	181
Format	265
Formatage des cartes mémoire	289
Freq	168, 254
Fréquence de coupure	46, 85, 142, 143, 151, 156, 173
fulltime	128, 131

G	
Gain	142, 168, 254
GATE OFST	182
Gate Time Rate	134
GateTime	194
Générateur de sons AWM2 interne	34
Générateur d'enveloppe (EG)	47
Générateur d'enveloppe d'amplitude	47, 83
Générateur d'enveloppe de filtre	47, 83, 152, 143, 173, 211
Générateur d'enveloppe de hauteur de ton	46
Get Phrase From Song	229
Glide	196, 226
GlideTime	196
Grid	197
Groove	106, 181, 218
GROUP	124

H	
Hauteur de ton	46, 139, 151, 155, 244
HighFreq	157
HighGain	157
Hold	189, 255
HoldTime	136
HPF Cutoff	142
HPF KeyFlw	142
HPF12	141
HPF12BPF6	142
HPF24D	141
HPFCutoff	156

I	
ID SCSI	265
Indicateur [E]	83, 127, 129, 163, 165, 205, 269, 270
Initialize	158, 175, 212, 274
Input	252
Ins1Category	137
Ins1Type	137
Ins2Category	137
Ins2Type	137
InsChoSend	149
InsConnect	137
InsEF	173
InsEffectOut	138
Insertion de nouveaux événements	190
Insertion plug-in	39, 170, 210
Insertion	39, 137, 150, 155
Insertion/retrait des cartes mémoire	289
InsRevSend	149
Installation des barrettes SIMM	288
Installation du matériel en option	281
Interface IEEE1394	26
Interface MIDI	26
Interface mLAN	24

J	
Jeux de commandes et commande MIDI externe	50
Jeux de commandes	49

K	
KBDTransCh	258
Key Bank Job	242
Key Bank	59, 235, 242
Key follow	139, 142, 143, 146
Key On Reset	135
KeyAsgnMode	131
Keyboard MIDI Transmit Channel	127, 162, 269
Keyboard Octave	82, 127, 162, 269
Keyboard Transmit Channel	258
Keyboard	251
KeyMode	133
KeyOnDelay	138, 147
KeyOnSync	147

Knob/Slider	273
KnobAssign	132

L	
La carte plug-in ne fonctionne pas	280
La hauteur de ton ou les intervalles ne sont pas corrects	280
La transmission/réception de blocs de données MIDI ne fonctionne pas correctement	280
Lampes SLOT 1 à 3	15
Largeur	142
Le morceau/motif (phrase) ne peut pas être enregistré	280
Le morceau/motif ne peut pas être lancé	280
Le niveau du son est trop faible	279
Le son est coupé	279
Level	61, 139, 143, 145, 146, 152, 241
Level/Pan	145, 152
LevelSens	146
LFO (Oscillateur basse fréquence)	47, 135, 136, 147, 157
LIMIT H	164
LIMIT L	164
Limit	92, 170, 210
Limite de l'arpège	133, 149, 154, 168, 209
Limite de note	133
Load	98, 266
LoadMix	255
Local On/Off	26
LocalCtrl (Commande locale)	258
Logement de carte	19
Logic Audio Platinum Ver4.6	257
Logiciel de séquençage informatique	66
Loop	62, 222, 238, 241
Loop-Remix	246
Lowest Key	246
LowFreq	157
LowGain	157
LPF12	141
LPF12BPF6	142
LPF12HPF12	142
LPF18	140
LPF18s	140
LPF24A	140
LPF24D	140
LPF6	141
LPFCutoff	151, 152
LPFReso	151

M	
manual	61
Master EQ Offset	131, 149, 154, 166, 208
Master EQ	85
Master Keyboard	93, 95
MASTER VOLUME	12
meas	61
Measure Job	201
Measure	238
Mémoire d'onde requise pour les opérations de découpage en tranches	239
Mémoire interne et gestion des fichiers	63
Mémoire interne	64
Mémoire utilisateur	64
Mémorisation sur une piste maître	93
Memory	270
Message de confirmation	72
Messages de l'écran	277
Meter	238
Méthode d'enregistrement de piste échantillon (échantillonnage)	54
Méthode d'enregistrement de piste MIDI	53
Mic/Line	253
MicroTuning	131
MIDI	260
MIDISwitch	272
Mise sous tension du MOTIF	29
Mise sous tension	29
Mix Phrase	228
Mix Track	202
Mixage de morceaux et stockage des réglages en tant que modèle	117
Mixage des motifs	107
mLAN8E	24, 26, 284, 286
Mode Edit	70
Mode File	32, 68, 261, 262, 276
Mode Job	70
Mode Master Edit	32, 70, 270
Mode Master Job	32, 273
Mode Master Play	32, 68, 269
Mode Master Store	32, 274
Mode Master	32, 56
Mode Mixing (dans le mode Song/Pattern)	68
Mode Pattern Chain Record	108
Mode Pattern Chain	108

Mode Pattern Edit	31, 70, 224
Mode Pattern Job	31, 225
Mode Pattern Mixing Edit	70
Mode Pattern Mixing	31, 68, 232, 276
Mode Pattern Play	31, 67, 217, 276
Mode Pattern Record	31, 69, 221
Mode Pattern	31, 215, 276
Mode Performance Edit	31, 70, 165
Mode Performance Job	31, 175
Mode Performance Play	31, 67, 162
Mode Performance Store	31, 176
Mode Performance	31, 160, 275
Mode Play	67, 130, 154, 170, 210
Mode Record	69
Mode Sampling Edit	31, 70, 240
Mode Sampling Job	31, 241
Mode Sampling Record	31, 69, 234
Mode Sampling	31, 67, 276
Mode Song Edit	31, 70, 189
Mode Song Job	31, 193
Mode Song Mixing Edit	70
Mode Song Mixing Job	212
Mode Song Mixing Store	214
Mode Song Mixing	31, 68, 205
Mode Song Play	31, 67, 179, 275
Mode Song Record	31, 69, 183
Mode Song	31, 177, 275
Mode Store	71
Mode Trigger	61, 237
Mode Utility Job	32, 260
Mode Utility	32, 68, 249, 250, 276
Mode Voice Edit	30, 70, 129
Mode Voice Job	30, 158
Mode Voice Play	30, 67, 124
Mode Voice Store	30, 159
Mode Voice	30, 121, 275
Modification (édition) des valeurs	72
Modification polyphonique ultérieure (PAT)	191
Modify Control Data	200, 228
Modify Gate Time	195, 226
Modify Velocity	195, 226
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM	35
Molette de modulation	48, 154
Molette de variation de hauteur de ton	48
Molette de variation PITCH	12
Molette MODULATION	12
Mono/Poly	128, 131, 170, 210
Mono/Stereo	163, 236
Morceau/motif et arpège	55
Mount	265
Move	243
MTC Start/Offset	259
MTC	259
Mute	65, 88, 180, 218

N

Name	130, 149, 154, 166, 247, 271
Native	156
Noms de fichiers	264
Normal Common	137
Normal Voice Edit	129
Normal Voice	45
Normalize Play Effect	203, 230
Normalize	243
Note data Job	193, 225
Note Limit	133
Note name	190, 191
NOTE OFST	182
Note	190, 196, 197, 247, 272
Note	196, 197, 247
NoteShift	156, 173, 250
NRPN MSB-LSB	192
Number	124, 150, 156, 170
NumberOfTimes	198, 221
NumberOfTimes	200
Numéro de commande	96, 191
Numéro de paramètre enregistré (RPN)	191
Numéro de paramètre non enregistré (NRPN)	192
Numéros de changement de commande	169
Numéros de programmes de voix et groupe/ numéros correspondants	125

O

Octave	247, 251, 272
OFFSET 1 ~ 4	144, 146
Offset	195, 200
Ondes/échantillons utilisateur	44
Oneshot	241
Optimize Memory	248
Original Key	241

Oscillateur de basse fréquence	47
Oscillateur	45, 137, 138, 150, 151, 156
Other Jobs	247
Other	132, 149, 151, 154, 156, 167, 171 208, 210, 252, 255, 259, 271
Output channel	168, 182, 209, 218
Output Select	150, 164, 173, 211
Output	132, 138, 149, 150, 154, 167, 172, 211, 253
OutputSwitch	168, 254

P

Pan	85, 132, 145, 152, 163, 167, 172, 189, 211, 241, 272
Panneau arrière	16
Panneau avant	10
Paramètre système natif	260
Paramètre	241
Part Edit	165, 170, 207, 210
Part	36, 37, 235
PartSwitch	164, 165, 167
Pas de son	279
Patch Clear	219
Patch	52, 105, 219
Pattern Chain	54, 219
Pattern Job	231
Pattern	51
PB Range	171
PB Upper, Lower	171
PBLower	132
PBRange	196
PBUpper	132
PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton)	46, 139, 156
Performance Copy	213
Performance	42
Périphérique actuellement reconnu	264
Périphérique SCSI	27, 64
PgmChange	258, 272
Phase	135
Phrase Data Copy	219
Phrase Job	228
Phrase Name	230
Phrase prédéfinie	52, 105
Phrase utilisateur	52
Phrase	52, 55
Piste d'enregistrement	185, 221
Piste maître	56
Pistes échantillons — avec des voix échantillons	52
Pistes MIDI	52
Pitch Bend	190
Pitch Convert	244
PitchSens	139
Play FX (Effet)	133, 149, 154, 168, 209
PlayMode	241
PLG100-VH	35
PLG100-XG	35
PLG150-AN	35
PLG150-DX	35
PLG150-PF	35
PLG150-VL	35
Plugin All Bulk	263
PMod	147, 154, 155, 157
Point de départ	238
Pointer	185
PolyExpand	259
Polyphonie maximale	36
Port Number	260
Port	36, 37, 182
Portamento	83, 128, 131, 154, 164, 167, 171, 210, 275
PortaMode	128
PortaSw	128, 164
PortaTime	128, 164
Position	180
Pour quitter l'écran en cours	72
PowerOnMode	252
pre wave (onde prédéfinie)	150
Précautions d'installation	281
Précision	244
Précisions sur l'installation d'un terminateur	291
Preset	271
Principales fonctions	42
Prise du contrôleur BREATH	18
Prise du cordon d'alimentation secteur	18
Prise PHONES	18
Prises A/D INPUT	18
Prises ASSIGNABLE OUT L et R	18
Prises ASSIGNABLE OUT	19
Prises FOOT CONTROLLER	18
Prises FOOT SWITCH	18
Prises OUTPUT L/MONO et R	18
Pro Tools V5.0	257
Procédure (Connexion SCSI externe)	290
Procédure de base (File)	262
Procédure de base (Master Edit)	271
Procédure de base (Master Job)	273

Procédure de base (Master Store)	274
Procédure de base (Master)	269
Procédure de base (Pattern Edit)	224
Procédure de base (Pattern Job)	225
Procédure de base (Pattern Play)	217
Procédure de base (Pattern Record)	221
Procédure de base (Performance Edit)	166
Procédure de base (Performance Job)	175
Procédure de base (Performance Play)	162
Procédure de base (Performance Store)	176
Procédure de base (Plug-in Voice Edit)	153
Procédure de base (Sampling Edit)	240
Procédure de base (Sampling Job)	241
Procédure de base (Sampling Record)	234
Procédure de base (Song Job)	193
Procédure de base (Song Mixing Edit)	207
Procédure de base (Song Mixing Job)	212
Procédure de base (Song Mixing Store)	214
Procédure de base (Song Mixing)	205
Procédure de base (Song Play)	179
Procédure de base (Song Record)	183
Procédure de base (Utility)	250
Procédure de base (Voice Edit)	130
Procédure de base (Voice Job)	158
Procédure de base (Voice Play)	124
Procédure de base (Voice Store)	159
Procédure de base	148, 176
Procédure de mise sous tension	29
Program Change	191
Punch-in Waiting	237
Put Phrase To ARP	203
Put Phrase To Song	229

Q

Q	148, 168, 254
Quantize	194, 225

R

RAM	64
Random	138
RandomPan	145, 152
Range	241
Rate	195, 200
Ratio	243, 244
RcvBulk	258
RcvNoteOff	151
Recall Buffer	64
Receive Switch	174, 212
RecGain	237
RecMonitor	237
Recording type	184, 222
RecTrack	185
Réglages de la voix	253
Réglages de l'interface	252
Réglages des cartes plug-in	259
Réglages des notes (touches)	75
Réglages du contrôleur	255
Réglages du séquenceur	254
Réglages MIDI	258
Réglages Sampling Destination	235
Réglages Sampling Source	236
Réglages système	250
Release	174
RELEASE	85
Remote Control	65, 119, 120, 256, 257
Rename	267
Replace	53
Reproduction de performances	88
Reproduction des arpèges	91
Reproduction unique	61
resample	234, 236
Resonance	46, 85, 142, 143, 173
REST	185, 188
Reverb Pan	137, 170
Reverb Return	137, 170
Reverb Send	137
Reverb Type	137, 170
Reverb	39, 85, 137, 150, 155, 170, 210, 275
Reverse	62, 241
RevSend	163, 167, 172
ROM	64
RPN MSB-LSB	192

S

Saisie d'autres événements	186
Saisie de l'événement de note	185
Sample Edit	241
sample+note	236
Sampling Standby	237
Sauvegarde des données	289

Sauvegarde et exportation du morceau enregistré sur un PC externe (File Utility)	118
Save	97, 262, 266
Scaling Pan	145, 146
Scaling	144, 146
SCAN	265
Scene	115, 181
SCSI	291, 292
Section	52
Segment	139, 143, 145
Sélecteur au pied	18, 49, 256
Sélecteur d'arpèges	170, 210
Sélecteur POWER	18
Sélection de fichiers/dossiers	262
Sélection de la piste de morceau	181
Sélection de la piste maître	269
Sélection de modes	67
Sélection de morceaux	179
Sélection de style	217
Sélection d'échantillons	240
Sélection des fonctions contrôlables	84
Sélection des fonctions et des paramètres	71
Sélection d'une performance	162
Sélection d'une performance	88
Sélection d'une piste de motif	218
Sélection d'une section	218
Sélection d'une voix	124
SELF	265
SEND (Envoi d'effets)	206
SendXGon	255
Sens	239
Separate Chord	198, 226
SeqCtrl	259
Séquence	55
Série de cartes plug-in	35
Set	149, 154
SetAll	195, 200
Setup	184, 222
Shape	168, 253
Shift Clock	198, 227
skip	183
Slice	237, 238, 246
slice+seq	236
SMF	263
Solo	181, 218
Son distordu	279
Song Job	203
Song Name	204
Song Scene	181
Song Track Mute	115
Song	51
SongEventChase	255
Sort Chord	197, 226
sort	133
Sortie analogique	21
Sortie numérique	22
Source A/N	252
Source	49, 50, 134, 155, 236
Spécifications	293
Speed	135, 147, 157
Split Pattern	231
Split Phrase	229
Split Song To Pattern	204
Split	57, 95
SRAM	42, 64
Start	238
Status	259
StepTime	185
Stereo to Mono	245
Stockage de la performance éditée	90
Stockage des voix éditées	86
stop	183
Strength	194
Structure de la mémoire	63
Structure de la piste de morceau	51
Structure de la piste du motif	52
Structure des arpèges	55
Structure des effets	39
Structure des parties du bloc du générateur de sons	36
Structure des voix	45
Style Name	232
Style	52
Sub Function	71
SubDivide	239
Surimpression	53
Sustain	49, 174
SwingRate	194
Switch	129, 131, 132, 167, 171, 189, 255, 258
Sync	258
System Exclusive (Exc)	192

T

TEMPLATE	206
Tempo Speed	135
Tempo Sync	135, 147
Tempo	85, 92, 129, 132, 185, 223, 238
Temps d'attaque	46, 47, 152
Temps	238, 254
TG (Générateur de sons)	250
TGSwitch	272
Thin Out	200, 227
ThruPort	259
TIE	185, 187
Time	131, 167, 171
TIME	139, 143, 146
TimeMode	131
Time-Stretch	244
Touche [ARPEGGIO ON/OFF]	13
Touche [CATEGORY SEARCH]	15
Touche [DEC/NO]	14, 126
Touche [ENTER]	15
Touche [EXIT]	14
Touche [INC/YES]	14, 126
Touche [INFORMATION]	14
Touche [KNOB CONTROL FUNCTION]	12
Touche [MUTE]	15
Touche [REC] (Enregistrement)	14
Touche [REMOTE CONTROL ON/OFF]	13
Touche [SECTION]	15
Touche [TRACK SELECT]	15, 65
Touche Forward	14
Touche Play	14
Touche Record	14
Touche Reverse	14
Touche Stop	14
Touche Top	14
Touches [EFFECT BYPASS]	13
Touches [F1] - [F6] (Fonction)	14, 71
Touches [SEQ TRANSPORT]	65
Touches [SF1] - [SF5] (sous-fonctions)	14
Touches BANK	15
Touches curseur	14
Touches GROUP [A] - [H]	15
Touches MODE	14
Touches NUMBER [1] à [16]	15
Touches OCTAVE [UP] et [DOWN]	12
Touches SEQ TRANSPORT	14
TR	203
Track Job	201, 230
Track Loop	182
Track Voice	218
Track	235
Transmit switch	272
Transmit	271
TransmitCh	169, 254, 272
Transpose	196, 226, 247, 251, 272
Trigger Waiting	237
Trim	237, 241
Tune	138, 151, 173, 211, 250
Type d'arpège	92, 132, 149, 154, 168, 209
Type et configuration des barrettes SIMM	287
Type	129, 132, 140, 148, 150, 184, 189, 236, 238, 245, 246, 265
Types de fichiers pouvant être gérés par le MOTIF	262
Types de reproduction d'échantillons	61

U

Undo/Redo	193, 225
Une seule note est audible à la fois	280
Unit	133
Unités en option qui peuvent être installées sur le MOTIF	281
USB	18, 25
usr ARP	263
usr wave (onde utilisateur)	150

V

Value	185, 186
Variation Pan	169
Variation Return	169
Variation To Chorus	169
Variation To Reverb	169
Variation Type	169
Variation	39, 170, 210, 246, 275
VarSend (Envoi de variation)	163, 172
VelCrossFade	138
VelCurve (Courbe de vitesse)	251
VelMode	133

VELO OFST	182
Velocity Limit H, L	170
Velocity Limit	92, 129, 133, 138, 189
Velocity Rate	133
Velocity Sensitivity	139, 142, 145, 151, 152
VelocityDepth	156
VelocityOffset	156
VelocityRange	196
VelSensDpt	171
VelSensOfs	171
Voice Edit	83
Voice Editor	263
Voice Master Equalizer	253
VOICE	206
Voice	42, 150, 164, 170, 171, 188, 189, 206, 210, 223, 235, 263
VoiceELPan	172
Voix échantillon	59
Voix enregistrée sur carte	87, 153
Voix GM	45
Voix personnalisée enregistrée sur carte	157
Voix plug-in	87, 153
Voix utilisateur	59
VOL/PAN	206
Volume Label	265
Volume	132, 163, 167, 172, 189, 206, 211, 250, 254, 272
Vue d'ensemble du système	33

W

Wav	263
Wave No.	137
Wave	44, 135, 137, 147, 150, 156
WaveCtgr	137
Waveform	59, 60, 235, 263
Waveform Job	247

Z

Zone Edit	270, 271
Zone Switch	270
Zone	57, 270

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

**Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas**
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil LTDA.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-853-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Argentina S.A.
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN

AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha de Panama S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: 507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA

Yamaha Music Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Nederland
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-2828411

BELGIUM

Yamaha Music Belgium
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium
Tel: 02-7258220

FRANCE

**Yamaha Musique France,
Division Professionnelle**
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,
Combo Division**
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid) Spain
Tel: 91-201-0700

GREECE

Philipp Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: 971-4-881-5868

ASIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot Subroto
Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho Dong, Seocho Gu, Seoul, Korea
Tel: 02-3486-0011

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-703-0900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building, Singapore
Tel: 65-747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,
Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel: 02-2713-8999

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
121/60-61 RS Tower 17th Floor,
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,
Bangkok 10320, Thailand
Tel: 02-641-2951

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank, Victoria
3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST

TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2445



Yamaha Web Site (English only)
www.yamahasyth.com

Yamaha Manual Library (English versions only)
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/>

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2001 Yamaha Corporation

V700910 ***MWAP6.2-05E0
Printed in Japan