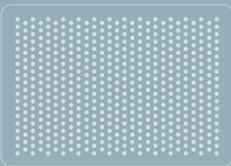




YAMAHA

-  L1
-  L2
-  L3
-  L4




CLEAR

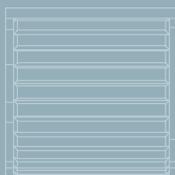


TENORI-ON

M O D E D' E M P L O I

TNR-W/TNR-O

designed by Toshio Iwai & Yamaha



TENORI-ON 
LAYER▶01-Score 0000▶01
INST▶01/01: Photon
TIME▶00:00:00 ■ STOP



TENORI-ON MODE D'EMPLOI

A propos de ces manuels

L'interface TENORI-ON est fournie avec les quatre manuels répertoriés ci-dessous.

Guide de référence rapide

Le Guide de référence rapide fournit des instructions sur la configuration et le principe d'utilisation qui vous permettent d'exploiter l'interface aussi vite que possible.



Mode d'emploi de TENORI-ON (le présent manuel ; PDF)

Ce manuel est proposé sous forme de document électronique et contenu sur le CD-ROM fourni. Il comporte des descriptions et des procédures détaillées qui vous aideront à tirer le meilleur parti des fonctionnalités avancées de l'interface TENORI-ON. Reportez-vous au Guide de référence rapide pour obtenir des informations de base, telles que la mise sous tension ou les fonctions des commandes de panneau.

Précautions d'usage

Ce document répertorie un certain nombre d'éléments qu'il vous faut connaître pour utiliser l'interface TENORI-ON correctement et en toute sécurité. Veuillez le lire attentivement. Vous y trouverez également des informations relatives à la garantie et au service après-vente du produit.

Manuel d'installation

Explique la procédure d'installation, sur votre ordinateur, du logiciel « TENORI-ON User Voice Manager », inclus dans le CD-ROM fourni.

Utilisation du manuel au format PDF

- Cliquez sur l'élément que vous souhaitez consulter dans l'index des « Signets », situé à gauche de la fenêtre d'affichage principale afin d'accéder à la page correspondante. Vous cliquerez sur l'onglet « Signets » pour ouvrir l'index si celui-ci n'est pas affiché.
- Cliquez sur les numéros de page apparaissant dans la table des matières afin de passer directement à la page correspondante.
- Sélectionnez les options « Rechercher » ou « Recherche » du menu « Edition » puis entrez un mot-clé pour localiser les informations connexes dans l'ensemble du document. Cliquez sur un élément dans la liste qui apparaît après la recherche afin d'aller directement sur la page correspondante.

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

Les illustrations et les pages d'écran figurant dans ce mode d'emploi sont uniquement proposées à titre d'informations et peuvent être différentes de celles de votre instrument. Les illustrations et les écrans LCD reproduits dans le présent manuel pour étayer les instructions et descriptions qu'il contient sont ceux du modèle TNR-W.

La copie des données musicales disponibles dans le commerce, y compris, mais sans s'y limiter, les données MIDI et/ou audio, est strictement interdite, sauf pour un usage personnel.

Lors de l'utilisation de l'adaptateur secteur, même lorsque le commutateur est en position « STANDBY », une faible quantité d'électricité circule toujours dans l'instrument. Lorsque vous n'utilisez pas l'instrument pendant une longue période, veuillez à débrancher l'adaptateur secteur de la prise murale.

Il est à noter qu'il peut y avoir de légères variations de couleur entre les différentes touches de voyants DEL.

Table des matières

Qu'est-ce que l'interface TENORI-ON ?	4	Edit Menu (Menu Edition)	54
Couches et modes de performance	4	1. Copy this Block (Copier ce bloc)	55
Couches et blocs	5	2. Clear this Block (Effacer ce bloc)	55
Voix	6	3. Copy this Layer (Copier cette couche)	56
Connexion à une autre unité TENORI-ON ou à un ordinateur	7	4. Clear this Layer (Effacer cette couche)	57
Enregistrement et reproduction de morceau	9	5. Clear All Blocks (Effacer tous les blocs)	57
Types et opérations liées aux fichiers stockés sur les cartes mémoires SD	9	6. Reset All Blocks (Réinitialiser tous les blocs)	58
Fonctions non liées aux performances (Interior Mode et Power Save Mode)	10	Preference Menu (Menu Préférence)	59
Modes de performance	12	1. Quantize (Quantification)	60
Principe d'utilisation	12	2. Push Sensitivity (Sensibilité d'appui sur les touches)	60
Score Mode (Mode de partition)	15	3. Master Tuning (Accord principal)	60
Random Mode (Mode aléatoire)	17	4. Local Control (Commande locale)	61
Draw Mode (Mode dessin)	18	5. Synchronize (Synchronisation)	61
Bounce Mode (Mode rebond)	19	6. Indicateur de boucle	61
Push Mode (Mode poussée)	20	File Menu (Menu Fichier)	62
Solo Mode (Mode Solo)	21	1. Song (Morceau)	64
Réglages des paramètres	22	2. All Blocks (Tous les blocs)	68
Réglage des paramètres à l'aide des touches de fonctions	23	3. Current Block (Bloc actuellement sélectionné)	73
[L1] Instrument	24	4. Current Layer (Couche actuellement sélectionnée)	78
[L2] Sound Length (Longueur de son)	25	5. All Settings (Tous les réglages)	83
[L3] Octave	26	6. Samplings (Echantillonnages)	88
[L4] Loop Point (Point de boucle) de Score Mode	27	Effect menu (Menu Effet)	99
[L4] Rotation en Random Mode	28	1. Reverb Type (Type de réverbération)	99
[L5] Loop Speed (Vitesse de boucle)	29	2. Reverb Param (Paramètre de réverbération)	100
[R1] Layer No. (Numéro de couche)	30	3. Chorus Type (type de chœur)	100
[R2] Master Tempo (Tempo principal)	31	4. Chorus Param (Paramètre de chœur)	100
[R3] Master Transpose (Transposition principale)	32	Interior Menu (Menu décoration d'intérieur)	101
[R4] Volume	33	1. Interior Start (Démarrage de Interior Mode)	101
[R5] Block Number (Numéro de bloc)	34	2. Interior Type (Type de décoration d'intérieur)	102
Réglage des paramètres à l'aide de la mini-souris	36	3. Saver Type (Type d'économiseur)	102
Stockage et initialisation des données	39	4. Saver Time (Temps économiseur)	103
Play Menu (Menu Lecture)	42	5. Time Signal ON/OFF (Activation/désactivation du signal de l'heure)	103
1. Hardware Volume (Volume de l'équipement)	43	6. Alarm ON/OFF (Activation/désactivation de l'alarme)	103
2. Master Tempo (Tempo principal)	43	7. Set Alarm (Régler l'alarme)	104
3. Master Scale (Gamme principale)	44	8. Save As Time Signal (Enregistrer sous forme de signal de temps)	104
4. Master Transpose (Transposition principale)	45	9. Save As Alarm (Enregistrer sous forme d'alarme)	105
5. Master Loop Speed (Vitesse de boucle principale)	45	10. Clock Adjust (Réglage de l'horloge)	105
6. Master Loop Point (Point de boucle principale)	46	System Menu (Menu Système)	106
7. Reset Loop Timing (Réinitialisation de la synchronisation de la boucle)	46	1. Save As Default (Enregistrer comme valeur par défaut)	106
8. Mute (Assourdissement)	47	2. SD Format (Formatage SD)	107
Layer Menu (Menu Couche)	48	3. Owner Name (Nom de propriétaire)	107
1. Instrument	49	4. Version Check (Vérification de la version)	108
2. Volume	50	5. Factory Reset (Réinitialisation sur les valeurs spécifiées en usine)	108
3. Loop Speed (Vitesse de boucle)	51	Recording Menu (Menu Enregistrement)	109
4. Sound Length (Longueur de son)	52		
5. Panpot (Atténuateur panoramique)	53		
6. Animation	53		
		Annexe	111
		Liste des messages d'écran	111
		Dépistage des pannes	113
		Format des données MIDI	115
		Spécifications des événements de transmission/réception MIDI de l'interface TENORI-ON	115
		MIDI Implementation Chart	118
		Liste des voix	119
		Index	122

Qu'est-ce que l'interface TENORI-ON ?

TENORI-ON est un nouveau type d'interface musicale combinant les fonctions de commande et d'affichage en une matrice de 256 touches de voyants DEL.

La matrice de 16 x 16 touches de l'interface TENORI-ON peut être actionnée facilement et de manière intuitive, de sorte que quiconque peut commencer à en jouer assez rapidement. L'animation des lumières est générée en synchronisation avec la performance et le son.

Couches et modes de performance

L'interface TENORI-ON dispose de 16 couches réparties en 6 « modes » distincts, dotés de différentes méthodes d'entrée et de divers types de réponse en son et lumière. Chaque couche mémorise individuellement la synchronisation de notes, les voix, la tonalité, la hauteur de ton, la position de boucle ainsi que d'autres paramètres. Les modes de performance et les couches qui leur sont associées sont répertoriés dans le tableau ci-dessous. Il est possible de reproduire simultanément jusqu'à 16 couches, ce qui permet créer une large palette de possibilités pour une expressivité musicale riche et complexe.

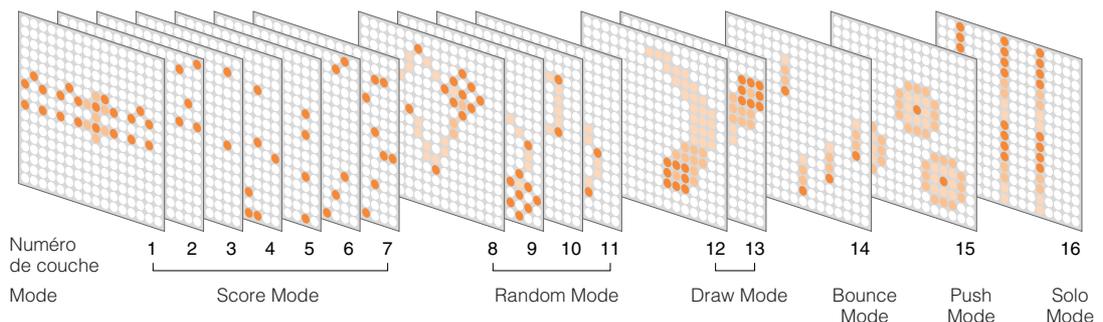
[Référence]

* Changement de couche Numéro de couche → Page 30

Numéro de couche	Mode	Fonctionnement	Page
1—7	Score	L'axe vertical correspond à la hauteur de ton et l'axe horizontal à la durée de boucle.	15
8—11	Random	Les notes sont reproduites en boucle et clignotent selon l'ordre de leur saisie.	17
12—13	Draw	Le fonctionnement des touches de voyants DEL est mémorisé sur une certaine durée et répété.	18
14	Bounce	Il s'agit d'un effet de type « balle de rebond » avec notes répétées.	19
15	Push	On appuie sur les touches de voyants DEL pendant un certain temps pour produire des notes maintenues.	20
16	Solo	Les notes sont répétées tandis que les touches de voyants sont enfoncées.	21

Le concept de 16 couches

Les données de performance sont saisies sur la matrice de touches DEL.



Voix

Les différentes sonorités produites par l'interface TENORI-ON sont appelées des « voix ». L'instrument dispose d'un total de 256 voix, dont 253 voix intégrées, qui se reproduisent via le générateur de son interne MIDI. Une large gamme de voix, comprenant des sonorités de piano, de cordes, de batterie, de percussion, d'effets sonores et de voix spécifiquement développées pour être utilisées avec l'interface TENORI-ON.

Les trois numéros de voix restantes sont réservés aux échantillons de voix fournies par l'utilisateur. Il vous est possible de convertir les échantillons téléchargés ou créés sur ordinateur en vue de les affecter à l'interface TENORI-ON à l'aide du logiciel TENORI-ON User Voice Manager fourni, en les sauvegardant d'abord sur une carte mémoire SD puis en les chargeant sur l'instrument. Les voix utilisateurs sont reproduites de la même manière que les voix du générateur de son interne MIDI.

Vous pouvez affecter une voix par couche, et toutes les notes jouées sur une couche donnée seront reproduites à l'aide de la même voix. Il est également possible de jouer simultanément diverses voix affectées à différentes couches. Une même voix peut aussi, bien évidemment, être attribuée à plusieurs couches. La polyphonie maximale ou le nombre maximum de notes qu'il est possible de jouer en même temps est de 32 notes. Si vous reproduisez simultanément un nombre de notes supérieur à 32, seules les dernières 32 notes (les plus récentes) retentiront.

Les voix sont modifiables par les réglages de temps de gate (durée de longueur des notes), de transposition et de changement d'octave qui leur sont associés ainsi que d'autres paramètres. Le paramètre Master Tuning (Accord principal) sert également à accorder les voix du générateur de son interne MIDI.

La gamme ionienne de C (Do) est attribuée par défaut à la hauteur de ton des couches (c.-à-d. que les touches de voyants DEL produisent des tonalités correspondant aux touches blanches d'un piano). La gamme par défaut est modifiable via le menu.

Les voix de batterie MIDI n'ont aucune variation de ton. Chaque touche de voyant DEL produit le son d'un instrument de batterie ou de percussion différent. Par conséquent, les réglages de gamme, de changement d'octave et de transposition n'ont aucune incidence sur les voix de batterie.

Les effets de réverbération et de chœur s'appliquent aux voix. Le type et la profondeur de l'effet sont réglables à souhait.

Il est possible d'appliquer aux voix un certain nombre d'autres variations. Pour les détails, reportez-vous aux éléments répertoriés dans la liste ci-dessous.

[Référence]

- * Changement de voix Instrument → [Page 24, 49](#)
- * Réglage de volume Hardware Volume → [Page 43](#)
Volume → [Page 33, 50](#)
- * Changement de la longueur de note
(Temps de gate) Sound Length → [Page 25, 52](#)

Connexion à une autre unité TENORI-ON ou à un ordinateur

- * Changement d'octave Octave → [Page 26](#)
- * Transposition Master Transpose → [Page 32, 45](#)
- * Accord Master Tuning → [Page 60](#)
- * Changement de gamme Master Scale → [Page 44](#)
- * Balayage panoramique
(positionnement en stéréo) Panpot → [Page 53](#)
- * Effets (Reverb et Chorus) Effect Menu → [Page 99](#)
- * Chargement d'échantillons Samplings → [Page 88](#)
Manuel d'installation du logiciel « TENORI-ON User Voice manager » fourni

Connexion à une autre unité TENORI-ON ou à un ordinateur

L'interface TENORI-ON dispose d'un type de connecteur MIDI mini-DIN qu'il est possible de relier à un second instrument via l'adaptateur de câble MIDI fourni pour obtenir une performance synchronisée, ou de brancher sur un ordinateur afin d'enregistrer la sortie MIDI de l'instrument.

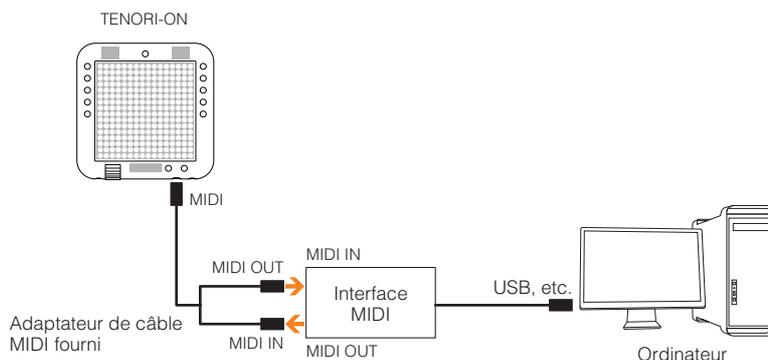
[Référence]

- * Spécifications MIDI Format des données MIDI → [Page 115](#)
Tableau d'implémentation MIDI → [Page 118](#)

Transmission de la sortie MIDI de l'interface TENORI-ON à un ordinateur

Il est possible de transférer les données de performance de TENORI-ON (données MIDI) à un ordinateur à des fins d'enregistrement et de traitement.

● **Connexion à un ordinateur**



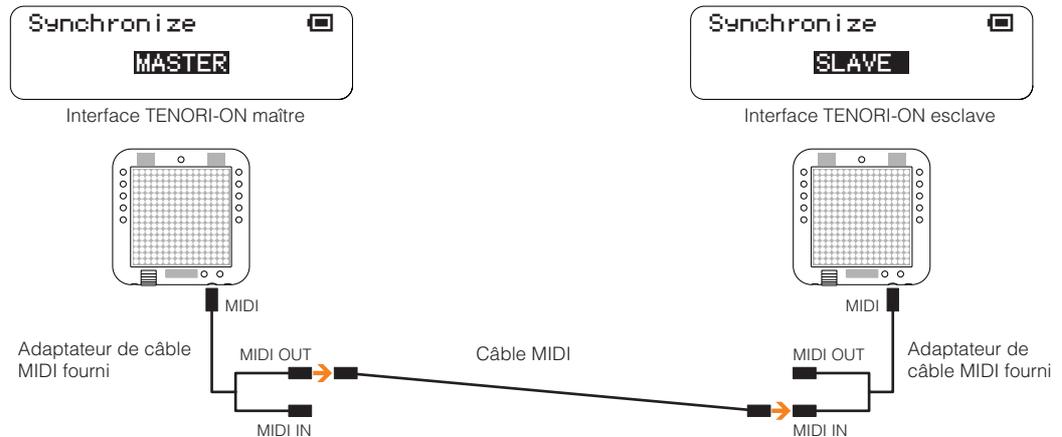
● **Performance synchronisée sur d'autres instruments TENORI-ON**

Il est possible de relier deux instruments TENORI-ON via MIDI, de sorte que dès que la reproduction est lancée ou interrompue sur l'interface TENORI-ON maître, l'unité TENORI-ON esclave suit le mouvement. Pour exploiter cette fonctionnalité, il est nécessaire que l'un des instruments TENORI-ON connecté soit réglé sur l'état de maître et le deuxième sur celui d'esclave. Il est aussi possible de synchroniser plusieurs instruments TENORI-On de cette manière. Dans ce cas, seule une interface TENORI-ON fonctionne comme dispositif maître et toutes les autres sont considérées comme des unités esclaves.

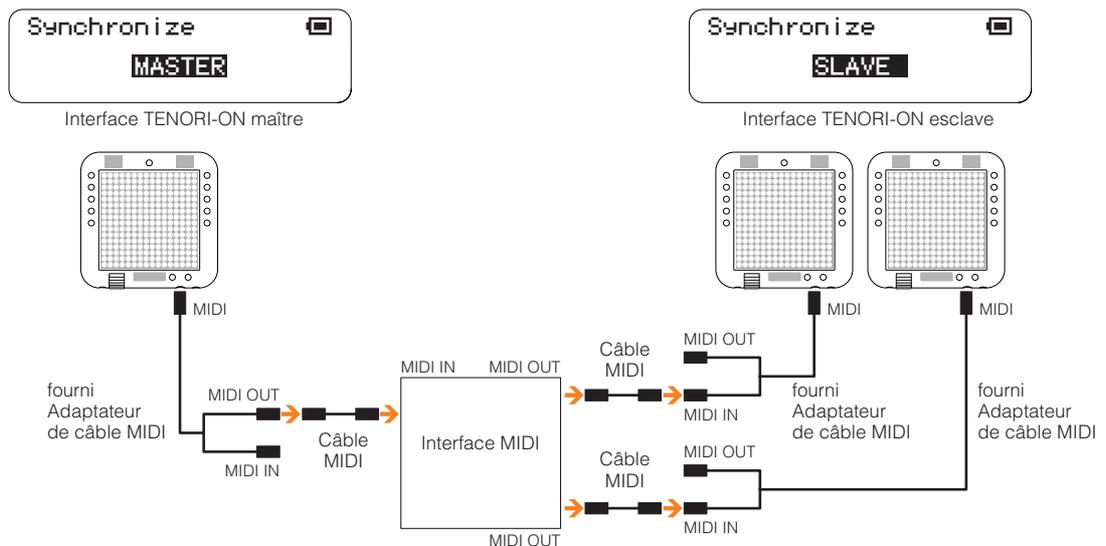
[Référence]

- * Réglages maître/esclave pour une performance synchronisée Synchronize → [Page 61](#)

Connexion de deux instruments TENORI-ON



Connexion de plusieurs instruments TENORI-ON



Procédure d'alimentation

Si vous disposez d'un instrument TENORI-ON relié à un système de son externe, il est important de mettre sous tension les différents périphériques de votre chaîne audio dans un ordre correct, afin d'empêcher autant que possible le bruit indésirable d'endommager votre équipement.

Avant de procéder à la mise sous tension, assurez-vous que les commandes de volume sur l'ensemble des périphériques sont spécifiées sur le niveau minimum.

A la mise sous tension, vous devez normalement commencer par la source et terminer par les amplificateurs ou les haut-parleurs. En voici un exemple :

1. TENORI-ON → 2. Mixeur → 3. Haut-parleurs

L'ordre inverse s'applique à la mise hors tension :

1. Haut-parleurs → 2. Mixeur → 3. TENORI-ON

Enregistrement et reproduction de morceau

Les opérations liées aux performances exécutées sur l'interface TENORI-ON peuvent être enregistrées en temps réel et sauvegardées sur une carte mémoire SD sous forme de fichier de morceau.

Les fichiers de morceau contiennent toutes les opérations de performance (saisie de note, etc.), de réglage (sélection de voix, de tempo, etc.) ainsi que d'autres tâches utilisateur exécutées, en temps réel, sur l'ensemble des couches et des blocs. Un fichier de morceau enregistré peut alors être chargé et exécuté sur l'interface TENORI-ON, les opérations liées aux touches de voyants DEL et de fonctions seront reproduites exactement comme elles ont été enregistrées.

Les fichiers de morceau peuvent être transférés sur ordinateur et rendus disponibles sur Internet ou envoyés en pièces jointes dans des messages à d'autres utilisateurs d'instruments TENORI-ON.

[Référence]

- * Enregistrement des performances TENORI-ON . . .Recording Menu → [Page 109](#)
- * Opérations liées aux fichiers de morceauFile Menu/Song → [Page 64](#)
- * Utilisation du logiciel fourniManuel d'installation du logiciel « TENORI-ON User Voice manager » fourni

Types et opérations liées aux fichiers stockés sur les cartes mémoires SD

Outre les fichiers de morceau, les types de fichiers suivants peuvent être sauvegardés sur des cartes mémoire SD ou chargés à partir de celles-ci, ou encore renommés ou supprimés selon les besoins.

Type de fichier	Contenu
All Blocks	Données de performances et réglages pour l'ensemble des couches et des blocs.
Current Block	Données de performances et réglages de toutes les couches du bloc actuellement sélectionné.
Current Layer	Données de performances et réglages de la couche du bloc actuellement sélectionnée.
All Settings	Toutes les données autres que les points de saisie de note, sur l'ensemble des couches et des blocs.
Samplings	Vous pouvez convertir les échantillons créés sur ordinateur ou téléchargés depuis Internet au format de fichier spécifique à l'interface TENORI-ON, à l'aide du gestionnaire « TENORI-ON User Voice Manager » fourni, puis les charger dans les mémoires de voix utilisateur de l'instrument (numéros de voix <01/16,> <02/16> et <03/16>) aux fins de reproduction. Les voix utilisateur peuvent être sauvegardées sur les cartes mémoires SD et chargées à partir de ces dernières.

[Référence]

- * Opérations liées aux fichiers File Menu → [Page 62](#)
- * Chargement/sauvegarde d'échantillons Samplings → [Page 88](#)
Manuel d'installation du logiciel « TENORI-ON User Voice manager » fourni

Fonctions non liées aux performances (Interior Mode et Power Save Mode)

Lorsqu'elle est réglée en Interior Mode (Mode décoration d'intérieur), l'interface TENORI-ON fonctionne comme une horloge et/ou reproduit les morceaux automatiquement. L'instrument est également doté d'un mode Power Save Mode (Mode économiseur d'énergie), qui le met en « veille » dès qu'il n'est plus utilisé pendant une durée de temps spécifique.

Interior Mode (Mode décoration d'intérieur)

Vous pouvez régler l'interface TENORI-ON de sorte que celle-ci fonctionne comme une horloge et reproduise les morceaux automatiquement.

L'instrument exécute ainsi des compositions que vous avez créées en guise d'alarme ou de rappel horaire. Autrement, il est également possible de le paramétrer pour qu'il exécute un morceau de votre cru ou un morceau de démonstration au cours de l'affichage de l'heure.

Power Save Mode (Mode économiseur d'énergie)

Cette fonction d'économiseur d'énergie arrête le séquenceur et désactive toutes les touches de voyants DEL.

● Fonctionnement en Interior Mode (options Interior Type)

Song (DEMO)	Reproduit le morceau de démonstration préprogrammé de l'interface TENORI-ON.
SONG (SD)	Reproduit de manière aléatoire les fichiers de morceau à partir d'une carte mémoire SD.
Clock	Affiche l'heure sur la matrice de l'interface TENORI-ON.
Clock + Song (DEMO)	Affiche l'heure sur la matrice de l'interface TENORI-ON tout en exécutant le morceau de démonstration préprogrammé de l'instrument. L'animation des lumières du morceau de démonstration apparaît sur la matrice, outre l'indication de l'heure.
Clock + Song (SD)	Affiche l'heure sur la matrice de l'interface TENORI-ON tout en exécutant de manière aléatoire les fichiers de morceau à partir d'une carte mémoire SD. L'animation des lumières du morceau de démonstration apparaît sur la matrice, outre l'indication de l'heure.

● Fonctions d'horloge

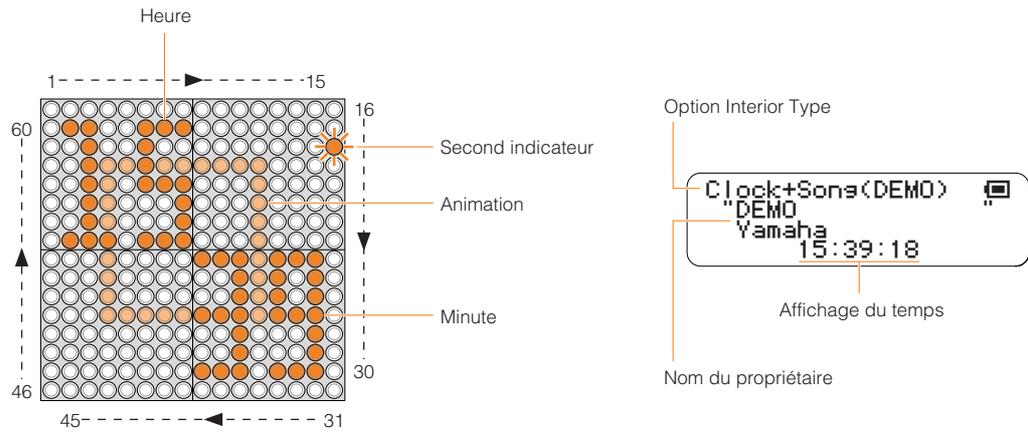
- Les heures et les minutes s'affichent sur la matrice des touches de voyants DEL sous forme de chiffres, au format de 24 heures. Les secondes sont signalées par un point qui se déplace autour des 60 touches de voyants DEL situées aux extrémités ; une animation de lumières est générée qui se propage sous forme d'une « expansion en carré », une fois par seconde.
- La fonction de rappel horaire peut être activée (ON) ou désactivée (OFF).
- L'alarme peut être activée (ON) ou désactivée (OFF).
- L'heure de l'alarme est réglable selon les besoins.
- Il est possible de créer des sonorités originales pour le rappel horaire et l'alarme.

[Référence]

* Réglages Interior Mode Interior Menu → Page 101

Fonctions non liées aux performances (Interior Mode et Power Save Mode)

Exemple : 15:39:18 (quinze heures trente-neuf minutes et dix-huit secondes)



Modes de performance

Cette section décrit les 6 modes de performance de l'interface TENORI-ON pouvant être affectés aux 16 couches. Une compréhension rigoureuse de ces modes vous aidera à produire des performances uniques et sophistiquées.

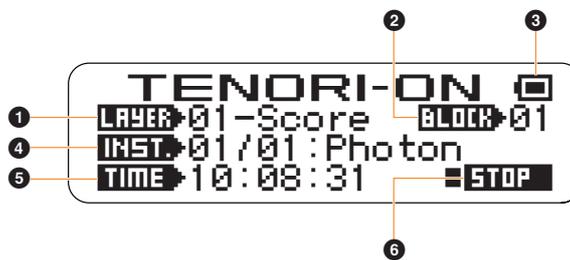
Principe d'utilisation

Les réglages et les opérations de base liées aux performances de l'instrument TENORI-ON sont décrits ci-dessous.

● L'affichage

Lorsque l'interface TENORI-ON est activée sur la couche 1, le mode Score (Partition) est sélectionné. Vous pouvez commencer à créer des compositions tout de suite, simplement en saisissant les notes via les touches de voyants DEL. A la mise sous tension initiale, l'écran d'accueil apparaît pendant quelques secondes, suivi par l'écran d'état. Ce dernier reste affiché pendant la performance de l'instrument. Pour retourner sur l'écran Status (Etat), il faut appuyer sur la touche [CANCEL] (Annuler) autant de fois que nécessaire.

Ecran Status



- ① LAYER [LAYER] Numéro de couche et mode actuellement sélectionnés.
- ② BLOCK [BLOCK] Numéro de bloc actuellement sélectionné.
- ③ POWER [☐] Etat de l'alimentation en cours.
 - [☐] Adaptateur secteur en cours d'utilisation.
 - [☐] Piles chargées (alimentation sur piles).
 - [☐] Piles à moitié chargées (alimentation sur piles).
 - [☐] Piles presque épuisées (alimentation sur piles).
 - [☐] Piles épuisées (alimentation sur piles).

* Le modèle TNR-O ne dispose pas d'indicateur de puissance de piles mais seulement d'un écran relatif à l'adaptateur d'alimentation.

- ④ INST [INST] Numéro et nom de la voix actuellement sélectionnée.
- ⑤ TIME [TIME] / REC [REC] / PLAY [PLAY] .. Affiche le temps en cours de performance normale : [TIME] h:m:s].
Affiche le temps écoulé pendant l'enregistrement : [REC] h:m:s].
Affiche le temps écoulé pendant la reproduction : [PLAY] h:m:s]
- ⑥ STOP [■STOP] / START [▶START] [■STOP] durant la performance et l'enregistrement normales.
[▶START] à l'arrêt de la reproduction.



Lorsque l'indicateur d'état de l'alimentation signale que les piles sont presque épuisées ([☐]), il faut remplacer les six piles par des piles neuves dès que possible. Si la puissance des piles faiblit davantage, l'indication [☐] s'affichera et il ne sera plus possible d'accéder à la carte mémoire SD. Il faudra alors immédiatement changer les piles. (TNR-W uniquement)

Réglages de base et édition en cours de performance

● Touche [CLEAR] (Effacer)

Appuyez sur la touche [CLEAR] pour effacer toutes les notes activées de la couche.

Effacement de toutes les notes activées de la couche	Appuyez brièvement sur la touche [CLEAR].
Effacement de toutes les notes activées de l'ensemble des blocs et des couches	Appuyez sur la touche [CLEAR] et maintenez-la enfoncée.

● Réglages/modifications des touches de fonctions

Les réglages et les modifications de base sont effectués durant la performance à l'aide des touches de fonctions [L1] — [L5], [R1] — [R5] et les touches de voyants DEL.

[Référence]

- * Utilisation des touches fonctions Guide de référence rapide de TENORI-ON, Réglage des paramètres à l'aide des touches de fonctions → [Page 23](#)

Changement de voix	Utilisez les touches de voyants DEL tout en maintenant la touche [L1] enfoncée (→ Page 24).
Modification de la longueur de note	Utilisez les touches de voyants DEL tout en maintenant la touche [L2] enfoncée (→ Page 25).
Changement d'octave	Utilisez les touches de voyants DEL tout en maintenant la touche [L3] enfoncée (→ Page 26).
Modification de la plage de la boucle en Score Mode	Utilisez les touches de voyants DEL tout en maintenant la touche [L4] enfoncée (→ Page 27).
Rotation de la forme en Random Mode	Utilisez les touches de voyants DEL tout en maintenant la touche [L4] enfoncée (→ Page 28).
Réglage de la vitesse de la boucle	Utilisez les touches de voyants DEL tout en maintenant la touche [L5] enfoncée (→ Page 29).
Changement de couche	Utilisez les touches de voyants DEL tout en maintenant la touche [R1] enfoncée (→ Page 30).
Modification de tempo	Utilisez les touches de voyants DEL tout en maintenant la touche [R2] enfoncée (→ Page 31).
Transposition	Utilisez les touches de voyants DEL tout en maintenant la touche [R3] enfoncée (→ Page 32).
Réglage du volume de la couche	Utilisez les touches de voyants DEL tout en maintenant la touche [R4] enfoncée (→ Page 33).
Changement de bloc, copie de couche, copie de bloc	Utilisez les touches de voyants DEL tout en maintenant la touche [R5] enfoncée (→ Page 34).

• **Réglages/modifications via les menus**

Les réglages détaillés TENORI-ON sont accessibles et modifiables à l'aide de la mini-souris, qui permet de sélectionner les éléments de menu sur l'écran LCD. Il est également possible d'accéder aux opérations d'enregistrement et de chargement de fichiers de cette manière.

[Référence]

* Utilisation des menus. Réglage des paramètres à l'aide de la mini-souris → [Page 36](#)

Arrêt de la reproduction	Appuyez sur la touche [OK] sur la position à laquelle vous souhaitez arrêter l'exécution durant l'affichage de l'écran Status. Appuyez sur la touche [OK] une deuxième fois et la reproduction reprend à partir de cette position.
Réglage du volume d'ensemble	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Hardware Volume » (Volume de l'équipement) (→ Page 43).
Assourdissement de la sortie	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Mute » (Assourdissement) (→ Page 47).
Réglage du balayage panoramique de touche	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Panpot » (Atténuateur panoramique) (→ Page 53).
Application d'un effet Reverb (Réverbération) ou Chorus (Chœur)	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Effect menu » (Menu Effet) (→ Page 99).
Modification de l'animation des lumières	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Animation » (→ Page 53).
Effacement de toutes les notes activées de la couche	Appuyez brièvement sur la touche [CLEAR]. Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Clear this layer » (Effacer cette couche) (→ Page 57).
Effacement de toutes les notes activées de l'ensemble des blocs et des couches	Appuyez sur la touche [CLEAR] et maintenez-la enfoncée. Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Clear All Blocks » (Effacer tous les blocs) (→ Page 57).
Réinitialisation de l'ensemble des couches et des blocs	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Reset All Blocks » (Réinitialiser tous les blocs) (→ Page 58).
Copie des notes activées	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Copy this block » (Copier ce bloc) (→ Page 55) ou « Copy this layer » (Copier cette couche) (→ Page 56).
Changement de gamme	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Master Scale » (Gamme principale) (→ Page 44).
Réglage de l'accord du générateur de son MIDI	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Master Tuning » (Accord principal) (→ Page 60).
Réinitialisation de la boucle de reproduction	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Reset Loop Timing » (Réinitialiser la synchronisation de la boucle) (→ Page 46).
Détermination de la reproduction ou non des notes jouées sur l'interface TENORI-ON via le générateur de son interne	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Local Control » (Commande locale) (→ Page 61).
Réglage du temps d'appui sur les touches de voyants DEL	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Push Sensitivity » (Sensibilité d'appui sur les touches) (→ Page 60).
Opérations liées aux fichiers	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « File menu » (Menu Fichier) (→ Page 62).
Formatage d'une carte mémoire SD	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « SD Format » (Format SD) (→ Page 107).
Réinitialisation sur les valeurs spécifiées en usine	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Factory Reset » (Réinitialisation sur les valeurs spécifiées en usine) (→ Page 108).
Enregistrement de performance	Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour aller sur l'écran « Recording Menu » (Menu Enregistrement) (→ Page 109).

Vous trouverez dans les pages suivantes des réglages de menu plus détaillés que ceux qui sont répertoriés dans le tableau ci-dessus. Une compréhension approfondie de l'étendue des possibilités offertes par l'interface TENORI-ON peut vous aider à apprécier au mieux les fonctionnalités de l'instrument.

Score Mode (Mode de partition)

Score Mode est le mode affecté aux couches 1 – 7 de l'interface TENORI-ON. Score Mode est sélectionné par défaut à la mise sous tension de l'instrument.

Fonctionnement en Score Mode

Sous ce mode, l'interface TENORI-ON fonctionne comme une « partition » musicale sur laquelle vous pouvez écrire les notes à jouer en une seule mesure via la matrice de 16 x 16 touches de voyants DEL.

L'« Indicateur de boucle » (quatre touches de voyants DEL alignées en une colonne verticale) procède de gauche à droite, et les notes activées sont exécutées au passage de l'indicateur de boucle les traversant. L'animation des lumières se produit aussi pour chaque note jouée. L'indicateur de boucle revient en position de début de boucle dès qu'il atteint le bord droit de la matrice.

Appuyez sur la touche [OK] lorsque l'indicateur « STOP » (Arrêt) apparaît en surbrillance dans le coin inférieur droit de l'écran LCD afin de suspendre momentanément la reproduction en boucle. L'indicateur de boucle s'arrête sur la position à laquelle vous appuyez sur la touche [OK]. Appuyez une nouvelle fois sur la touche [OK] afin de reprendre la reproduction à l'endroit où elle a été arrêtée. Vous pouvez changer le point de reprise de la reproduction en déplaçant l'indicateur de boucle suspendu vers la position de votre choix (appuyez sur une touche de voyant DEL sur la position de début souhaitée).

[Référence]

- * Réglage des points de début et de fin de la boucle. (Master Loop Point → [Page 46](#), Loop Point → [Page 27](#))
- * Changement de la vitesse de l'indicateur de boucle (vitesse des temps). (Loop Speed → [Page 29, 51](#))
- * Désactivation de l'indicateur de boucle. (Loop Indicator → [Page 61](#))
- * Modification de l'animation des lumières. (Animation → [Page 53](#))

L'axe horizontal correspond à la durée et l'axe vertical à la hauteur des notes jouées. La gamme définie en usine, par défaut, pour l'axe vertical est une gamme ionienne correspondant aux touches blanches d'un piano.

[Référence]

- * Sélection d'une gamme autre que la gamme ionienne. (Master Scale → [Page 44](#))
- * Changement d'octave. (Octave → [Page 26](#))

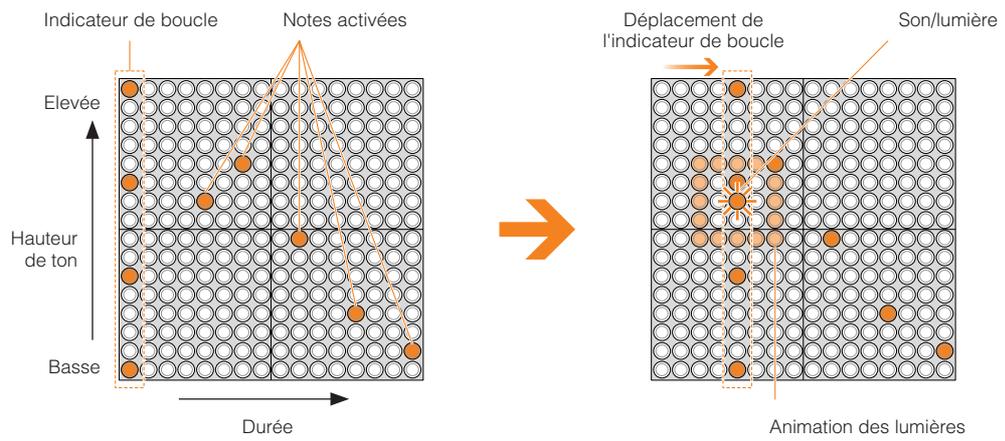
Si une voix de batterie est sélectionnée, les notes de l'axe vertical ne correspondront pas aux diverses tonalités de la même gamme mais plutôt aux différents instruments du kit de batterie. Reportez-vous à la section « Voix » en [Page 6](#).

Appuyez sur une touche de voyant DEL pour jouer brièvement le son qui lui est affecté. Si vous maintenez la touche du voyant DEL enfoncée de manière prolongée, celle-ci restera allumée, devenant ainsi une note activée. Appuyez sur une note activée et maintenez-la enfoncée pour la désactiver (le voyant DEL s'éteint).

[Référence]

- * Le temps d'appui et de maintien de la saisie de note est modifiable selon les besoins. (Push Sensitivity → [Page 60](#))
- * La longueur des notes (temps de gate) est modifiable selon les besoins. (Sound Length → [Page 25, 52](#))

Modes de performance Score Mode (Mode de partition)



Random Mode (Mode aléatoire)

Le mode Random Mode est affecté aux couches 8 – 11.

Fonctionnement en Random Mode

Si vous appuyez sur une touche de voyant DEL suffisamment longtemps pour saisir une note activée en Random Mode, cette dernière sera reproduite de manière répétée. Si vous entrez plusieurs notes activées, les lumières « voyageront » de note en note, selon l'ordre de saisie de celles-ci et les notes activées retentiront lorsque la lumière les traversera. Random Mode produit ainsi un type de boucle totalement différent de celui de Score Mode.

[Référence]

- * La prochaine note activée jouera sur la synchronisation spécifiée sur 1 temps. La longueur de chaque temps est réglable via le paramètre Loop Speed (Vitesse de boucle) (Loop Speed → Page 29, 51. Master Loop Speed → Page 45).

Vous pouvez même faire tourner les formes de boucle que vous créez en Random Mode en maintenant la touche [L4] et en faisant passer le doigt sur la matrice dans la direction et à la vitesse de la rotation souhaitée. La hauteur de ton des notes varie selon la forme que prend le mouvement du tournoiement, ce qui produit des effets sonores en boucle.

[Référence]

- * Rotation → Page 28

Appuyez sur une touche de voyant DEL pour jouer brièvement le son qui lui est affecté. Si vous maintenez la touche du voyant DEL enfoncée de manière prolongée, celle-ci restera allumée, devenant ainsi une note activée. Appuyez sur une note activée et maintenez-la enfoncée pour la désactiver (le voyant DEL s'éteint).

[Référence]

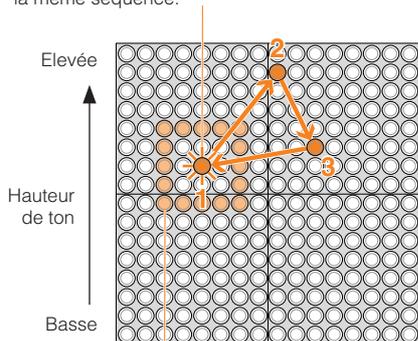
- * Le temps d'appui et de maintien de la saisie de note est modifiable selon les besoins. (Push Sensitivity → Page 60)
- * La longueur des notes (temps de gate) est modifiable selon les besoins. (Sound Length → Page 25, 52)

Comme en Score Mode, la gamme définie en usine, par défaut, pour l'axe vertical est une gamme ionienne correspondant aux touches blanches d'un piano. Aucune valeur n'est attribuée à l'axe horizontal, mais la synchronisation entre les notes dépend de la distance entre les notes sur la matrice.

[Référence]

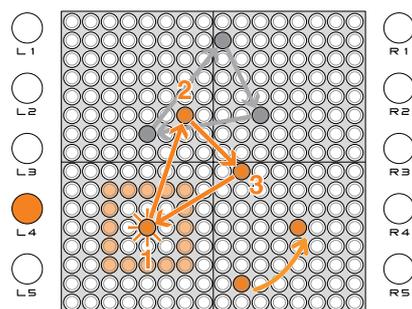
- * Sélection d'une gamme autre que la gamme ionienne. (Master Scale → Page 44)
- * Changement d'octave. Octave → Page 26)
- * Modification de l'animation des lumières. (Animation → Page 53)

Une note saisie selon l'ordre 1 – 3 se reproduit suivant la même séquence.



Animation des lumières

Lorsqu'une forme est en cours de rotation, les notes seront jouées/allumées durant le mouvement.



Draw Mode (Mode dessin)

Le mode Draw Mode est affecté aux couches 12 et 13.

Fonctionnement en Draw Mode

Dans ce mode, vous appuyez sur les touches de voyants DEL ou dessinez lignes et courbes sur la matrice, et ces actions sont reproduites et répétées. Vous pouvez également continuer d'enrichir votre « composition » durant la reproduction afin d'élaborer des textures de son épais.

[Référence]

- * Enregistrement et reproduction des boucles liées aux opérations sur les touches de voyants DEL par incréments de temps en doubles croches, en Score mode. Les opérations relatives aux touches de voyants DEL sont exécutées sur la boucle suivante. La longueur de chaque cycle de boucle est réglable via le paramètre Loop Speed (Loop Speed → Page 29, 51. Master Loop Speed → Page 45).
- * En Draw Mode, il est impossible d'effacer une partie spécifique de performance. Vous devez supprimer la couche tout entière, en appuyant sur la touche [CLEAR].

Dès que vous appuyez sur une touche, celle-ci retentit et devient activée immédiatement. En Draw Mode, il n'est nul besoin d'appuyer et de maintenir une touche enfoncée pour saisir une note. Par conséquent, il est possible, sous ce mode, de « dessiner les sons » en faisant passer le doigt sur la matrice des touches de voyants DEL de différentes manières.

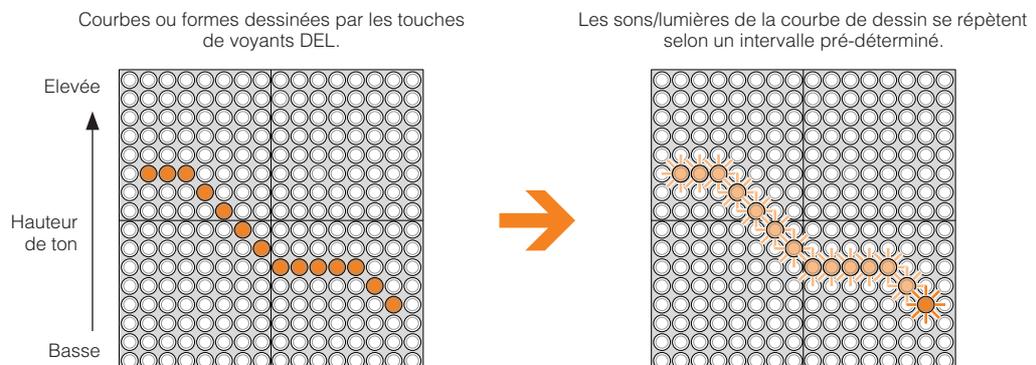
[Référence]

- * La longueur des notes (temps de gate) est modifiable selon les besoins. (Sound Length → Page 25, 52)

Comme en Score Mode, la gamme définie en usine, par défaut, pour l'axe vertical est une gamme ionienne correspondant aux touches blanches d'un piano. Aucune valeur n'est attribuée à l'axe horizontal, mais vous pouvez faire passer le doigt horizontalement sur la matrice afin de produire les notes en succession rapide.

[Référence]

- * Sélection d'une gamme autre que la gamme ionienne. (Master Scale → Page 44)
- * Changement d'octave. (Octave → Page 26)
- * Modification de l'animation des lumières. (Animation → Page 53)



Bounce Mode (Mode rebond)

Le mode Bounce Mode est affecté à la couche 14.

Fonctionnement en Bounce Mode

Appuyez sur une touche de voyant DEL et la lumière « quitte » celle-ci, repart du bas de la matrice et répète sa trajectoire. La note correspondante retentit dès que la lumière rebondit à partir de la rangée du bas.

Plus le point d'entrée est élevé, plus long l'intervalle entre les sons. En choisissant les points de saisie appropriés, vous pouvez régler l'intervalle de répétition selon les besoins.

[Référence]

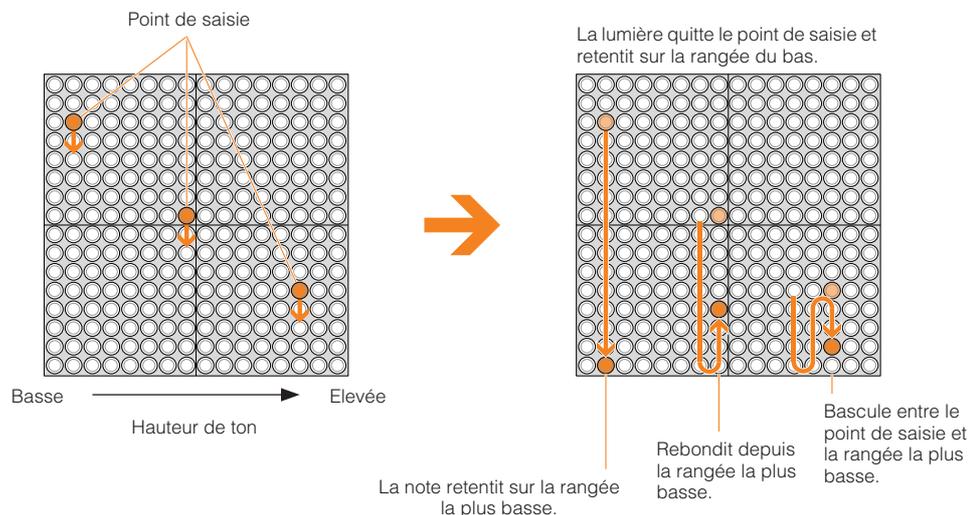
- * Les points illuminés se déplacent à une vitesse correspondant à la synchronisation des touches de voyants DEL : c.-à-d. 1 temps par point. (Loop Speed → [Page 29, 51](#). Master Loop Speed → [Page 45](#)).

En Bounce Mode, les valeurs de hauteur de ton sont disposées à l'horizontale. Comme en Score Mode, la gamme définie par défaut, en usine, est une gamme ionienne correspondant aux touches blanches d'un piano, avec les tonalités la plus basse à gauche et la plus élevée à droite.

Appuyez sur la touche de voyant DEL la plus basse afin d'arrêter l'activité dans la colonne concernée.

[Référence]

- * Sélection d'une gamme autre que la gamme ionienne. (Master Scale → [Page 44](#))
- * Changement d'octave. (Octave → [Page 26](#))
- * La longueur des notes (temps de gate) est modifiable selon les besoins. (Sound Length → [Page 25, 52](#))



Push Mode (Mode poussée)

Le mode Push Mode est affecté à la couche 15.

Fonctionnement en Push Mode

Sous ce mode, si vous appuyez sur une touche de voyant DEL et la maintenez enfoncée, le son de la note correspondante commence à changer progressivement. Les modalités de changement de note dépendent de la voix utilisée (cette fonctionnalité n'est opérationnelle qu'avec les voix maintenues dont la modification de tonalité est basée sur la durée dans la portion maintenue de l'enveloppe vocale). Les voix 15/01 à 15/16 ont été spécifiquement créées pour être utilisées en Push Mode, et leur sélection est recommandée sous ce mode. Le clignotement environnant la touche appuyée s'intensifie et se diffuse progressivement. Si la touche est brièvement maintenue, la note et le clignotement s'arrêteront dès que la touche est relâchée. Cependant, lorsque la touche est enfoncée de manière plus prolongée, la note continue de retentir et la lumière de clignoter même après le relâchement de la touche.

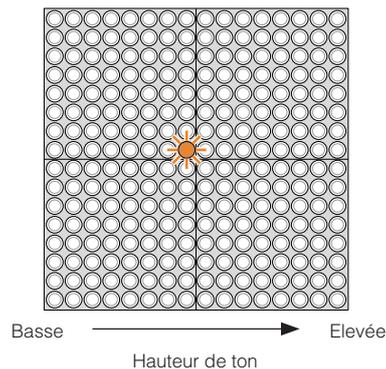
Pour stopper la note qui retentit, appuyez sur la touche de voyant DEL correspondante (au centre des touches de voyants DEL clignotants).

La gamme définie en usine, par défaut, pour l'axe horizontal est une gamme ionienne correspondant aux touches blanches d'un piano. Aucune valeur n'est attribuée à l'axe vertical.

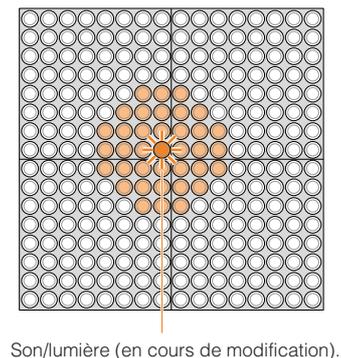
[Référence]

- * Sélection d'une gamme autre que la gamme ionienne. (Master Scale → [Page 44](#))
- * Changement d'octave. (Octave → [Page 26](#))

Maintenez une touche de voyant DEL enfoncée et...



Le clignotement se diffuse.



Solo Mode (Mode Solo)

Le mode Solo Mode est affecté à la couche 16.

Fonctionnement en Solo Mode

Appuyez sur une touche de voyant DEL et la note correspondante se répète jusqu'au relâchement de la touche. Les voyants DEL de la colonne au sein de laquelle vous appuyez sur une touche clignotent en diffusant la lumière vers le haut.

En Solo Mode, les valeurs de tonalité sont disposées horizontalement, comme sur un piano. L'axe vertical définit l'intervalle entre les répétitions : vous pouvez facilement changer l'intervalle entre les répétitions en faisant passer le doigt ou en appuyant sur une touche de voyant DEL plus basse (intervalle prolongé) ou plus élevée (intervalle raccourci) de la colonne.

Si une voix maintenue est utilisée, la note retentira aussi longtemps que la touche est enfoncée.

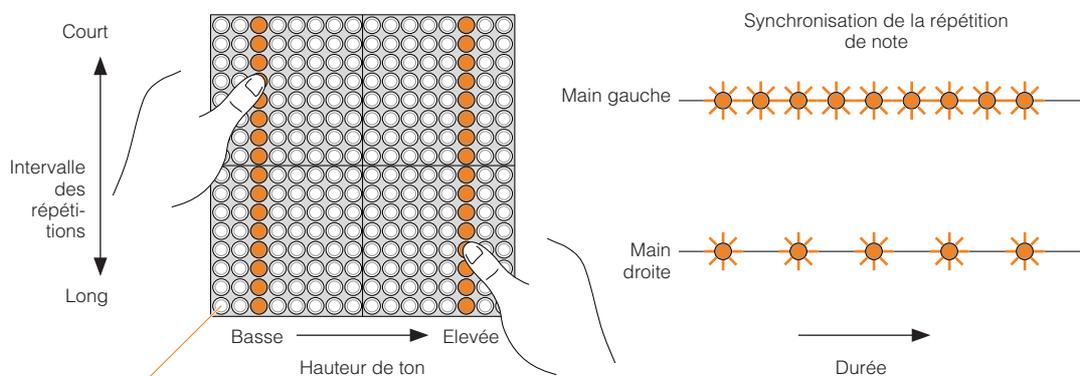
[Référence]

- * La longueur des notes (temps de gate) est modifiable selon les besoins. (Sound Length → Page 25, 52)
- * L'intervalle entre les répétitions peut être réglé en modifiant la vitesse de la boucle. L'intervalle de répétition de la rangée supérieure des touches de voyants DEL est à la moitié de la vitesse de la boucle, et les intervalles sont redoublés pour chaque rangée du bas de la matrice. (Loop Speed → Page 29, 51. Master Loop Speed → Page 45).

La gamme définie par défaut, en usine, pour l'axe horizontal est une gamme ionienne correspondant aux touches blanches d'un piano, avec les tonalités la plus basse à gauche et la plus élevée à droite.

[Référence]

- * Sélection d'une gamme autre que la gamme ionienne. (Master Scale → Page 44)
- * Changement d'octave. (Octave → Page 26)
- * La synchronisation de notes en Solo Mode est effectuée selon les réglages de Score Mode. (Quantize → Page 60)



Si vous appuyez sur la touche de voyant DEL la plus basse de la colonne, la note retentira une seule fois uniquement.

Réglages des paramètres

L'interface TENORI-ON fournit les deux méthodes suivantes pour le réglage des paramètres tels que ceux de la voix et du tempo.

■ Les touches de fonctions (→ Page 23)

Les touches de fonctions sont utilisées en conjonction avec les touches de voyants DEL pour fournir un accès rapide et facile aux fonctions telles que le basculement de voix, de couche, de bloc, etc. Le retour visuel de la matrice de touches de voyants DEL rend les réglages intuitifs et simples à effectuer.

■ La mini-souris et le menu associé (→ Page 36)

Les paramètres détaillés, les fonctions de sauvegarde et de chargement de fichier, l'enregistrement de morceau et autres fonctions principales sont accessibles via la mini-souris et le menu qui lui est associé. Les fonctions de personnalisation, telles que le temps d'appui sur les touches de voyants DEL, sont également accessibles et réglages de la même manière.

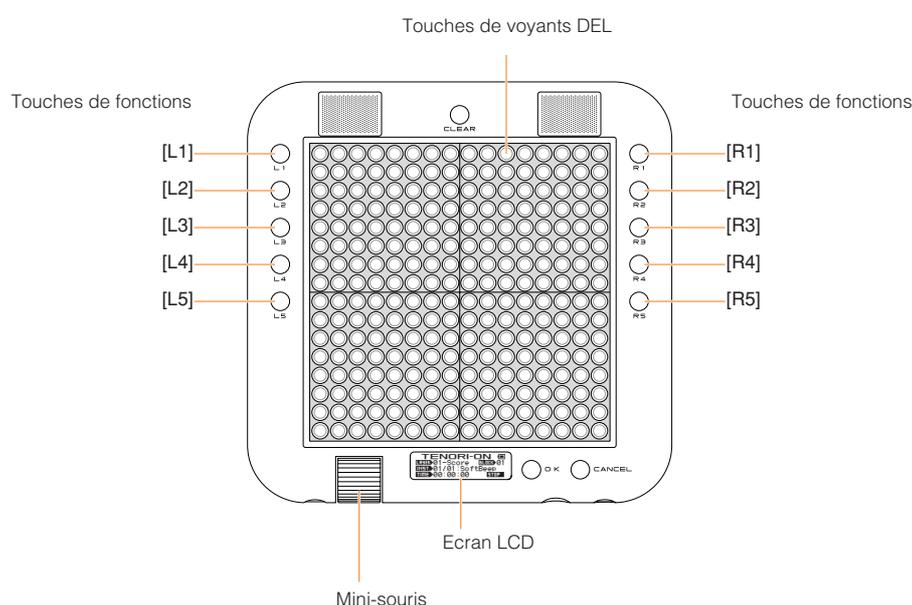
- Les réglages disponibles par le biais des touches de fonctions ([L1] — [L5], [R1] — [R5]) apparaissent également sur l'écran LCD durant les opérations de paramétrage. Vous pouvez également vous servir de la mini-souris pour les réglages affinés.

Réglage des paramètres à l'aide des touches de fonctions

Les réglages peuvent être effectués en appuyant sur l'une des dix touches de fonctions ([L1] — [L5], [R1] — [R5]) situées sur les côtés de l'interface TENORI-ON ainsi que les touches de voyants DEL opérationnelles.

Lorsque vous appuyez sur une touche de fonction, le réglage actuellement sélectionné pour celle-ci apparaît sur la matrice des touches de voyants DEL, et vous pouvez modifier le réglage en appuyant sur la (les) touche(s) de voyant(s) DEL appropriée(s).

Les réglages disponibles via les touches de fonctions apparaissent également sur l'écran LCD durant le paramétrage. Vous pouvez également vous servir de la mini-souris pour les réglages affinés.



Les réglages disponibles via les touches de fonctions sont comme suit :

Touche	Fonction	Description	Page
[L1]	Instrument	Sélectionne une voix pour la couche en cours.	24
[L2]	Sound Length	Règle le temps de gate (longueur de note) pour toutes les notes activées dans la couche actuellement sélectionnée.	25
[L3]	Octave	Règle l'octave pour toutes les notes activées dans la couche en cours.	26
[L4]	Loop Point (Score Mode)	Règle la plage de la boucle lors de la sélection d'une couche en Score Mode.	27
	Rotation (Random Mode)	Règle la direction et la vitesse de rotation des formes de notes activées en Random Mode.	28
[L5]	Loop Speed	Règle la longueur des temps (la vitesse de l'indicateur de boucle) pour les couches de Score Mode uniquement.	29
[R1]	Layer No.	Permet de changer de couche.	30
[R2]	Master Tempo	Règle le tempo de l'ensemble des couches et des blocs.	31
[R3]	Master Transpose	Règle la transposition de l'ensemble des couches et des blocs.	32
[R4]	Volume	Règle le volume des couches (réglage commun à tous les blocs).	33
[R5]	Block No.	Permet le changement de bloc, et s'utilise également pour la copie de couche et de bloc.	34

[L1] Instrument

Sélectionne une voix pour la couche en cours.

Lorsque vous appuyez sur la touche [L1] et la maintenez enfoncée, les lignes verticales et horizontales de la matrice s'allument et la touche située à leur intersection correspond à la voix actuellement sélectionnée. Si vous appuyez sur une autre touche de voyant DEL alors qu'apparaissent ces lignes croisées, l'intersection se déplacera sur cette touche-là et la voix correspondante sera sélectionnée.

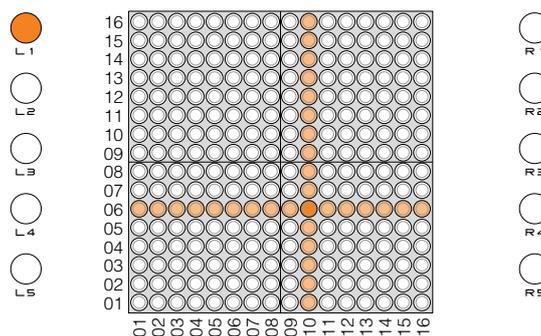
Pour obtenir l'ensemble des numéros et des noms de voix, reportez-vous à la Liste des voix en [Page 119](#).

Les numéros de voix <01/16>, <02/16> et <03/16> sont des voix utilisateur.

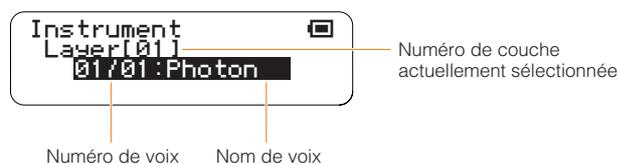
- Lorsqu'une voix utilisateur est choisie parmi les voix présélectionnées, le paramètre Sound Length (Longueur du son) (→ [Page 52](#)) est réglé sur 1 000 (msec). Inversement, si une voix présélectionnée est choisie parmi les voix utilisateur, la longueur de son de toutes les autres voix sera spécifiée sur 100 (msec).
- Les changements ne s'appliquent ni aux notes reproduites en modes Push ou Solo ni à celles qui s'exécutent en cas de spécification d'une valeur élevée pour le paramètre Sound Length.

■ Plage. Axe vertical : 01 — 16. Axe horizontal : 01 — 16

■ Valeur par défaut . . . Varie selon les couches



Le numéro de voix actuellement sélectionnée se situe à l'intersection des lignes croisées (dans cet exemple : <06/10>).



[Référence]

- * Layer menu/Instrument (→ [Page 49](#)), Liste des voix (→ [Page 119](#))

[L2] Sound Length (Longueur de son)

Règle la longueur de note (temps de gate) pour toutes les notes activées dans la couche actuellement sélectionnée.

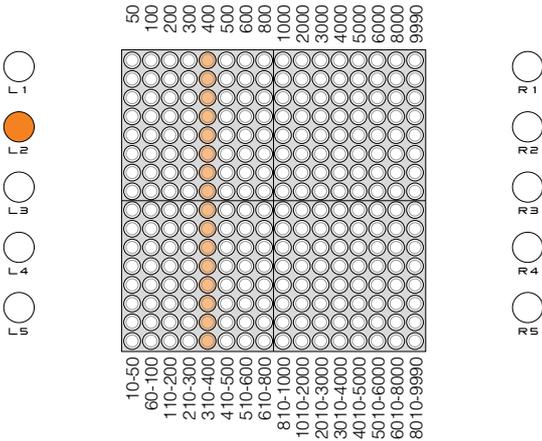
Tout en maintenant la touche [L2] enfoncée, faites glisser votre doigt horizontalement sur la matrice afin de déplacer la ligne verticale illuminée vers le réglage souhaité ou appuyez simplement sur une touche de voyant DEL dans la colonne appropriée. Le déplacement de la ligne vers la droite allonge la longueur des notes.

Les touches de voyants DEL règlent le paramètre Sound Length par incréments, tel qu'indiqué dans la liste ci-dessous. Vous pouvez également vous servir de la mini-souris pour effectuer les réglages affinés par incréments de +/-10 millièmes de seconde.

- Selon la voix utilisée, une valeur trop faible de Sound Length risque de n'avoir aucun effet, et le changement de la valeur du paramètre peut également produire un son incohérent. La longueur maximale des voix utilisateur étant de 0,97 seconde, la spécification d'une valeur supérieure à celle-ci pour le paramètre Sound length n'aura aucun effet.

- Plage. 10 msec — 9 990 msec
- Valeur par défaut . . . 100 msec (toutes les couches)

Valeurs sélectionnées via les touches de voyants DEL.



Affichage de la matrice relative aux réglages effectués à l'aide de la mini-souris.



[Référence]

* Layer menu/Sound Length (→ Page 52)

[L3] Octave

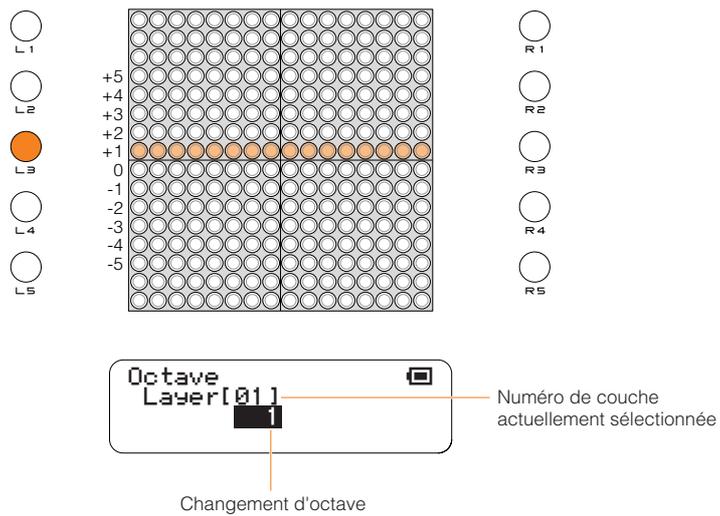
Règle l'octave pour toutes les notes activées dans la couche en cours.

Tout en maintenant la touche [L3] enfoncée, faites glisser votre doigt verticalement sur la matrice afin de déplacer la ligne horizontale illuminée vers l'octave souhaitée ou appuyez simplement sur une touche de voyant DEL dans la rangée appropriée.

La huitième rangée à partir du bas ne produit pas de changement d'octave (réglage de « 0 »). Les rangées situées au-dessus de cette valeur font varier la hauteur de ton vers le haut selon le nombre correspondant d'octaves, plafonné à « +5 », alors que les rangées en deçà de cette valeur entraînent une diminution de la hauteur de ton d'un nombre équivalent d'octaves vers le bas allant jusqu'à « -5 ». Le fait d'appuyer sur une touche de voyant DEL située à l'extérieur de la plage de changement d'octave maximum de -5 — +5 ne produit aucun effet.

- Les changements ne s'appliquent ni aux notes reproduites en modes Push ou Solo ni à celles qui s'exécutent en cas de spécification d'une valeur élevée pour le paramètre Sound Length.

- Plage -5 — +5 octaves
- Valeur par défaut . . . 0 (toutes les couches)



[L4] Loop Point (Point de boucle) de Score Mode

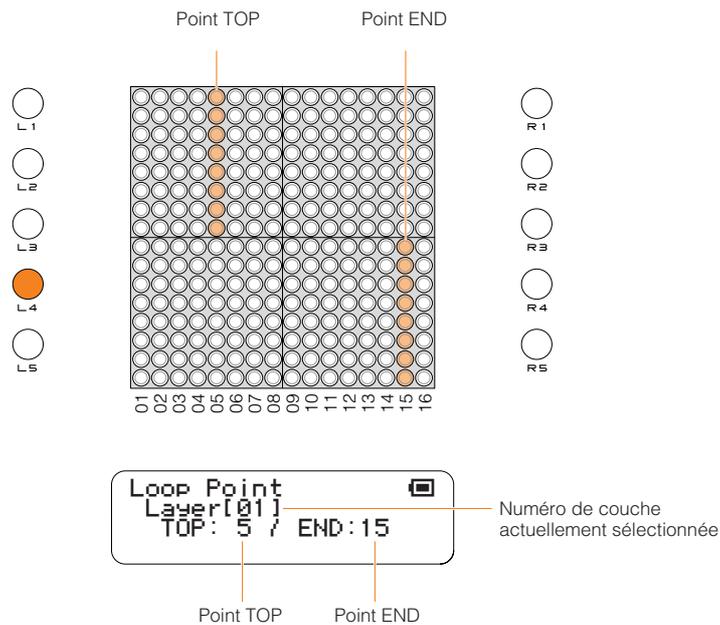
Règle la plage de reproduction de la boucle pour la couche Score Mode actuellement sélectionnée.

Tout en maintenant la touche [L4] enfoncée, faites glisser votre doigt à l'horizontale sur la moitié supérieure de la matrice afin de déplacer l'indicateur TOP du début de boucle sur le point souhaité, puis sur la moitié inférieure de la matrice pour positionner l'indicateur END de fin de boucle sur le point de votre choix, selon les besoins. Une fois que les points de début et de fin sont réglés, vous pouvez vous servir de la mini-souris pour déplacer la rangée entière vers la gauche ou la droite tout en conservant la distance spécifiée entre les points de début et de fin.

- Le point END (Fin) ne peut pas être déplacé vers une position antérieure, située à gauche du point TOP (Début). Le point END est susceptible de se positionner sur le même emplacement que celui du point TOP, ce qui produit une boucle à 1 temps.
- Les points de boucle de toutes les couches en Score Mode sont simultanément réglables sur les mêmes points à l'aide du paramètre Master Loop Point (Point de boucle principale) (pour toutes les couches) dans Play menu (menu Lecture).

■ Plage TOP = 1 — 16, END = 1 — 16

■ Valeur par défaut . . . TOP = 1, END = 16



[Référence]

* Play menu/Master Loop Point (→ [Page 46](#))

[L4] Rotation en Random Mode

Lorsqu'une couche est sélectionnée en Random Mode, vous pouvez faire tourner les formes de boucle en maintenant la touche [L4] enfoncée et en faisant passer le doigt sur la matrice dans la direction et à la vitesse de la rotation souhaitée.

- Les réglages de direction et de vitesse de rotation s'appliquent à la même couche dans tous les blocs.
- Pour arrêter le mouvement de rotation, appuyez sur la touche de voyant DEL et maintenez-la enfoncée ou appuyez à deux reprises sur la même touche de voyant DEL tout en maintenant la touche [L4] enfoncée. En appuyant sur la touche [CLEAR], vous effacez uniquement les notes activées, ce qui laisse les données de rotation actives jusqu'à ce que la rotation soit arrêtée.
- Durant la rotation, vous ne pouvez ni entrer ni supprimer des notes individuelles en appuyant sur les touches de voyants DEL qui leur sont associées.

■ Plage. La vitesse à laquelle vous appuyez sur les touches de voyants DEL est détectée, et la vitesse* de rotation la plus proche est automatiquement sélectionnée parmi les huit valeurs répertoriées ci-dessous.

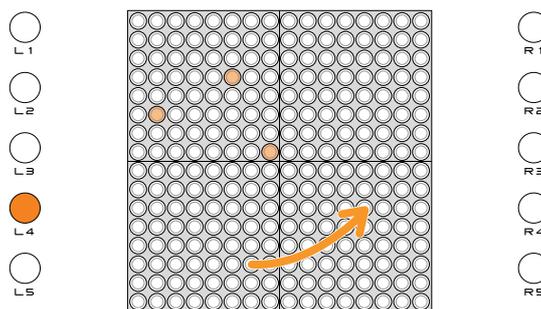
- 4 temps (384 impulsions d'horloge),
- 3 temps (288 impulsions d'horloge),
- 2 temps (182 impulsions d'horloge),
- 1 temps (96 impulsions d'horloge),
- 3/4 de temps (72 impulsions d'horloge),
- 1/2 temps (48 impulsions d'horloge),
- 1/4 de temps (24 impulsions d'horloge),
- 1/8 de temps (12 impulsions d'horloge)

* Vitesse de rotation : chaque rotation complète consiste en 32 pas, dont chacun couvre un angle de 11,25°. La vitesse de rotation est spécifiée comme étant le nombre de temps entre les pas.

[Référence]

* La longueur de chaque temps est réglable via le paramètre Loop Speed (Loop Speed → Page 29, 51. Master Loop Speed → Page 45).

■ Valeur par défaut . . . aucune



Rotation
Layer[08] [Random]

Numéro de couche actuellement sélectionnée

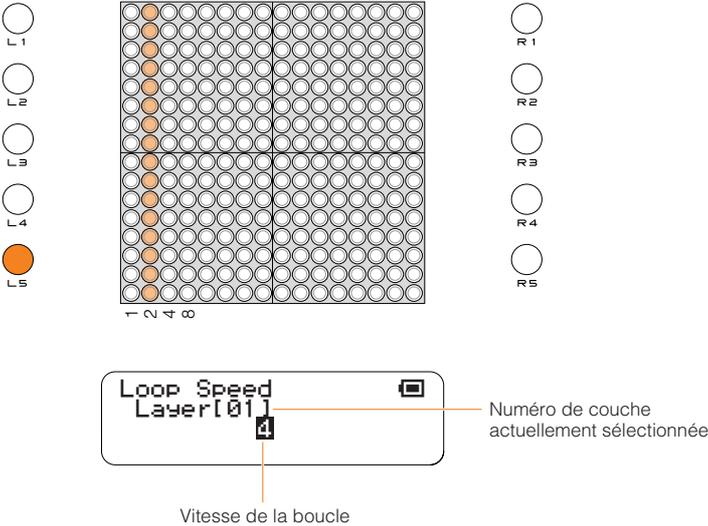
[Référence]

* Random Mode (→ Page 17)

[L5] Loop Speed (Vitesse de boucle)

Règle la vitesse de reproduction de la boucle (durée des temps).
Lorsque vous appuyez sur la touche [L5], la colonne des touches de voyants DEL correspondant au réglage actuellement sélectionné s'allume. Quatre réglages sont disponibles, définissables via les quatre colonnes situées à l'extrême gauche de la matrice : noires, croches, doubles croches et triples croches.
Tout en maintenant la touche [L5] enfoncée, appuyez sur une touche quelconque de la colonne correspondante. Les touches de voyants DEL des autres colonnes n'ont aucun effet.

- † Paramètre indisponible en Push Mode.
 - Ce réglage sera modifié si le paramètre Master Loop Speed (Vitesse de boucle principale, sur toutes les couches) de Play menu est changé.
- Plage. 1 (noire), 2 (croche), 4 (double croche), 8 (triple croche)
 - Valeur par défaut . . . 4 (la valeur par défaut de la couche 14 est 8)



[Référence]

* Play menu/Master Loop Speed (→ Page 45), Layer menu/Loop Speed (→ Page 51)

Réglage des paramètres à l'aide des touches de fonctions [R1] Layer No. (Numéro de couche)

[R1] Layer No. (Numéro de couche)

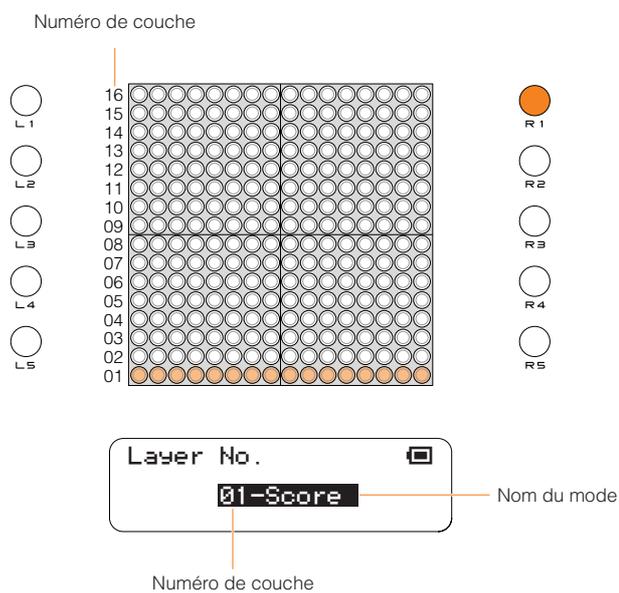
Bascule sur une couche différente.

Lorsque vous appuyez sur la touche [R1], la rangée des touches de voyants DEL correspondant au réglage actuellement sélectionné s'allume. La rangée la plus basse correspond à la couche 1 et la rangée la plus élevée à la couche 16.

Tout en maintenant la touche [R1] enfoncée, faites glisser votre doigt verticalement sur la matrice ou appuyez simplement sur une touche de voyant DEL dans la rangée appropriée afin de sélectionner la couche souhaitée.

Le numéro et le mode de la couche sélectionnée apparaissent également sur l'écran LCD.

- Plage 1 — 16
- Valeur par défaut . . . 1



[R2] Master Tempo (Tempo principal)

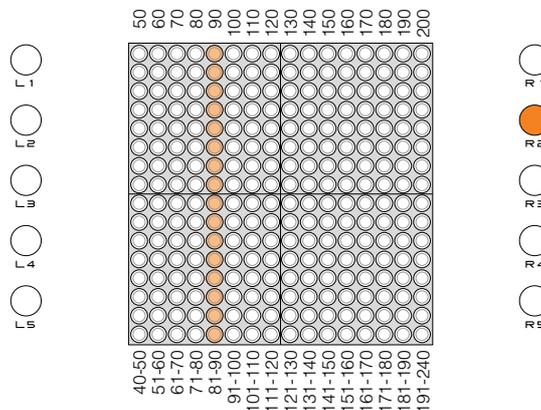
Règle le tempo de reproduction de l'ensemble des couches et des blocs.

Lorsque vous appuyez sur la touche [R2], la colonne des touches de voyants DEL correspondant au réglage de tempo actuellement sélectionné s'allume. Tout en maintenant la touche [R2] enfoncée, faites glisser votre doigt horizontalement sur la matrice ou appuyez simplement sur une touche de voyant DEL dans la colonne appropriée afin de sélectionner le réglage de tempo souhaité. Le déplacement de la ligne vers la droite entraîne la sélection de tempos plus rapides.

Les touches de voyants DEL règlent le tempo par incréments, tel qu'indiqué dans la liste ci-dessous. Vous pouvez également vous servir de la mini-souris pour les réglages affinés.

- Plage. 40 — 240 (50 — 200 via les touches de voyants DEL)
- Valeur par défaut . . . 75

Valeurs sélectionnées via les touches de voyants DEL.



Affichage de la matrice relative aux réglages effectués à l'aide de la mini-souris.



[Référence]

* Play menu/Master Tempo (→ [Page 43](#))

[R3] Master Transpose (Transposition principale)

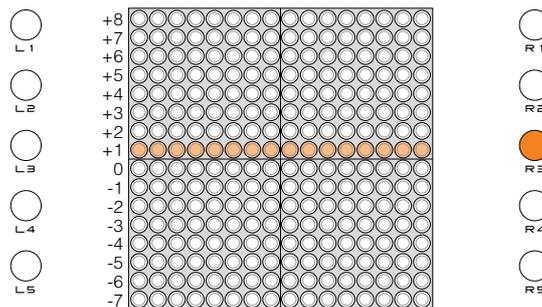
Règle la hauteur de ton de la reproduction en incréments de demi-tons pour l'ensemble des couches et des blocs.

Lorsque vous appuyez sur la touche [R3], la rangée des touches de voyants DEL correspondant au réglage de transposition actuellement sélectionné s'allume. Tout en maintenant la touche [R3] enfoncée, faites glisser votre doigt verticalement sur la matrice ou appuyez simplement sur une touche de voyant DEL dans la rangée appropriée afin de sélectionner le degré de transposition souhaité.

La huitième rangée à partir du bas ne produit pas de transposition (réglage de « 0 »). Les rangées situées au-dessus de cette valeur font varier la hauteur de ton vers le haut selon le nombre correspondant de demi-tons, plafonné à « +8 », alors que les rangées en deçà de cette valeur entraînent une diminution de la hauteur de ton d'un nombre équivalent de demi-tons vers le bas allant jusqu'à « -7 ».

- Les changements ne s'appliquent ni aux notes reproduites en modes Push ou Solo ni à celles qui s'exécutent en cas de spécification d'une valeur élevée pour le paramètre Sound Length.

- Plage. -7 — +8 (incréments de demi-tons)
- Valeur par défaut . . . 0



[Référence]

* Play menu/Master Transpose (→ Page 45)

[R4] Volume

Layer Volume (Volume de la couche)

Permet le réglage de chaque couche selon les besoins (volume de couche commun à tous les blocs).

Lorsque vous appuyez sur la touche [R4], les réglages de volume actuellement sélectionnés pour l'ensemble des 16 couches s'affichent sur la matrice des touches de voyants DEL.

Chaque rangée de touches de voyants DEL correspond à une couche, à commencer par la première rangée à partir du bas, qui est à mettre en relation avec la couche 01.

Tout en maintenant la touche [R4] enfoncée, faites glisser votre doigt horizontalement sur la rangée correspondant à la couche dont vous souhaitez régler le volume selon les besoins.

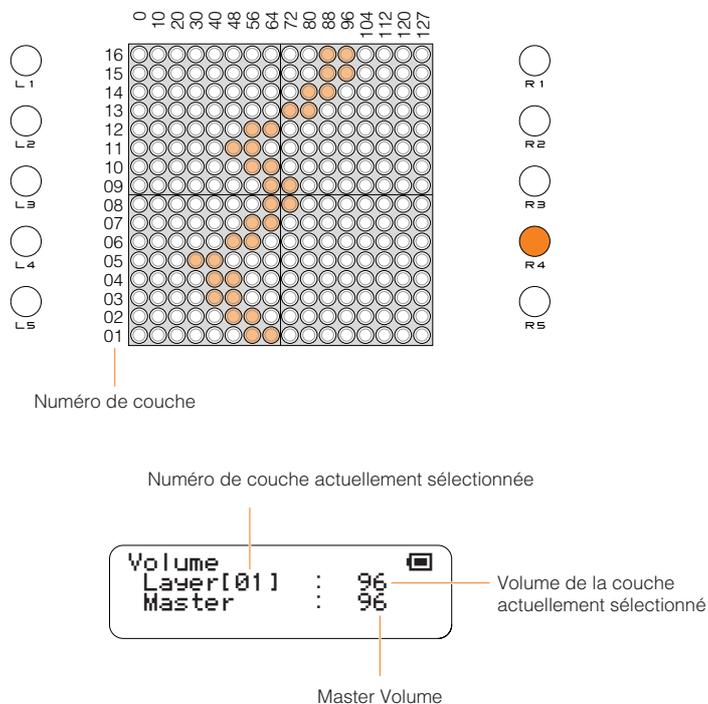
Le déplacement d'un réglage vers la droite augmente le volume de la couche correspondante.

Master Volume (Volume principal)

Vous pouvez également utiliser la mini-souris tout en maintenant la touche [R4] enfoncée afin de régler le niveau de volume principal, s'appliquant à toutes les couches. La valeur du volume principal apparaît sur l'écran LCD uniquement.

- Plage. Layer Volume : 0 — 127
Master Volume : 0 — 127
- Valeur par défaut . . . Layer Volume : 96 (toutes les couches)
Master Volume : 96

La valeur du volume réglé via les touches de voyants DEL.



- Pour régler le niveau de volume de base de l'instrument, reportez-vous à la section relative au paramètre Hardware Volume (→ Page 43).

[Référence]

- * Layer menu/Volume (→ Page 50)

[R5] Block Number (Numéro de bloc)

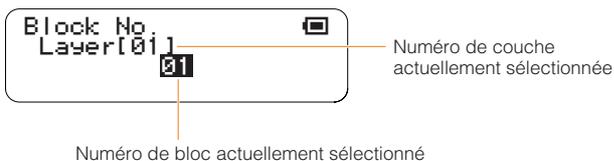
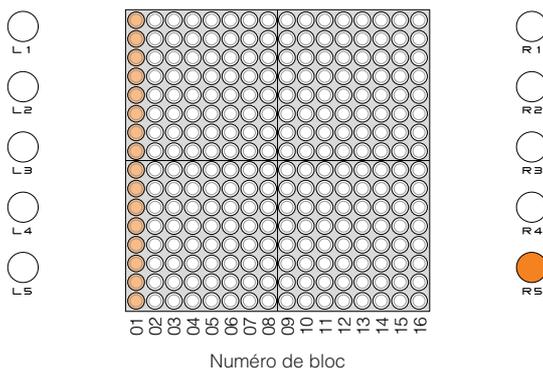
Bascule sur un bloc différent.

Lorsque vous appuyez sur la touche [R5], la colonne des touches de voyants DEL correspondant au bloc actuellement sélectionné s'allume. La colonne à l'extrême gauche correspond au bloc 1 et celle de l'extrême droite au bloc 16.

Tout en maintenant la touche [R5] enfoncée, faites glisser votre doigt horizontalement sur la matrice ou appuyez simplement sur une touche de voyant DEL dans la colonne appropriée afin de sélectionner le bloc souhaité.

- Lors d'un changement de bloc en Push Mode, les notes activées se déclenchent une nouvelle fois (c.-à-d. qu'elles se reproduisent à nouveau depuis le début).
- Lors d'un changement en Random Mode ou en Bounce Mode, le point de boucle revient en début de boucle dans les deux cas de figure suivants :
 - Le bloc sur lequel le basculement s'effectue n'est pas opérationnel dans l'un des trois modes répertoriés ci-dessous.
 - Le bloc sur lequel le basculement s'effectue comprend une ou plusieurs notes dans différentes positions par rapport aux bloc actuellement sélectionné.

- Plage. 1 — 16
- Valeur par défaut . . . 1



Utilisation de la touche [R5] pour la copie de couche

En maintenant la touche [R5] enfoncée et en effectuant les opérations décrites ci-dessous, vous pouvez copier une couche individuelle ou l'ensemble des couches depuis le bloc actuellement sélectionné vers un autre bloc.

1. Si le bloc en cours n'est pas celui qui contient les couches que vous voulez copier, il vous faudra maintenir la touche [R5] enfoncée et appuyer sur la touche de voyant DEL correspondant au bloc « source » souhaité (les touches de voyants DEL de la colonne concernée s'allument faiblement).
2. Si vous appuyez de manière répétée sur la touche de voyant DEL la plus basse de la colonne allumée tout en maintenant la touche [R5] enfoncée, les touches de voyants DEL de la colonne concernée basculeront entre trois niveaux de luminosité, selon la séquence suivante : dim (faible) → medium (moyenne) → bright (intense) → dim. Les fonctions correspondant aux différents niveaux d'intensité lumineuse sont comme suit : dim = déplacement de bloc, medium = copie d'une seule couche, bright = copie de toutes les couches. Les procédures destinées à copier une seule couche ou l'ensemble des couches sont décrites ci-dessous.

Pour copier une seule couche

Maintenez la touche [R5] enfoncée alors que les touches de voyants DEL sont faiblement allumées, appuyez d'abord une fois sur la touche de voyant DEL la plus basse de la colonne allumée de sorte à illuminer les touches de voyants DEL d'une luminosité moyenne, puis ensuite sur la touche de voyant DEL de la colonne correspondant au bloc que vous souhaitez copier. La couche actuellement sélectionnée dans le bloc source est copiée sur la même couche dans le bloc de destination. Relâchez la touche [R5].

Pour copier toutes les couches

Maintenez la touche [R5] enfoncée alors que les touches de voyants DEL sont faiblement allumées, appuyez d'abord à deux reprises sur la touche de voyant DEL la plus basse de la colonne allumée de sorte à illuminer les touches de voyants DEL d'une luminosité intense, puis ensuite sur la touche de voyant DEL de la colonne correspondant au bloc que vous souhaitez copier. Toutes les couches du bloc source sont copiées dans le bloc de destination. Relâchez la touche [R5].

Lorsque l'opération de copie est terminée, le bloc de destination est sélectionné et les touches de voyants DEL retournent automatiquement sur leur niveau de luminosité minimum.

Réglage des paramètres à l'aide de la mini-souris

Outre l'utilisation des touches de fonctions décrites à la section précédente, les paramètres sont accessibles via la mini-souris et les menus affichés sur l'écran LCD, et édités à l'aide de la mini-souris ou des touche de voyants DEL.

Principe d'utilisation

- 1 A la mise sous tension, l'écran Status apparaît sur l'afficheur LCD à la suite de l'écran de démarrage initial.

Ecran Startup (Démarrage)

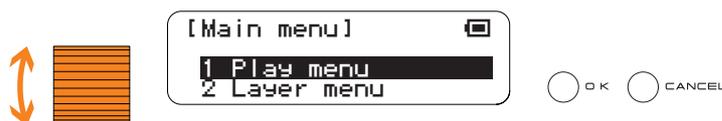


Ecran Status



- 2 Si vous faites tourner la mini-souris alors que les informations d'état sont affichées, vous ferez apparaître Main Menu (Menu principal).

Main Menu

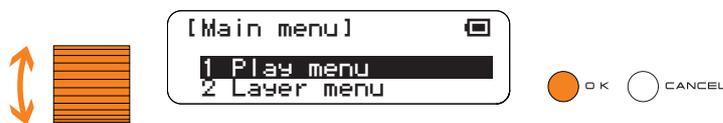


L'élément actuellement sélectionné s'affiche en surbrillance à l'écran.

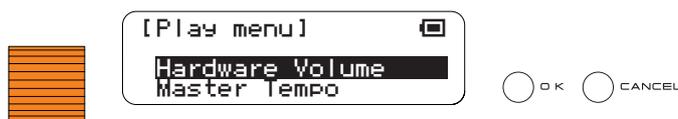
Main Menu comprend les neuf éléments suivants :

N°	Menu	Description	Page
1	Play menu	Paramètres appliqués à l'ensemble des couches et des blocs.	42
2	Layer menu	Paramètres réglables pour chaque couche séparément.	48
3	Edit menu	Copie, effacement, réinitialisation et autres commandes d'édition.	54
4	Preference menu	Réglages initiaux à l'échelle de l'instrument.	59
5	File menu	Sauvegarde et chargement des fichiers de données.	62
6	Effect menu	Réglages des effets de réverbération et de chœur.	99
7	Interior menu	Opérations non liées aux performances (horloge, reproduction de morceau).	101
8	System menu	Réinitialisation sur les réglages spécifiés en usine, formatage de la carte mémoire SD, etc.	106
9	Recording menu	Enregistrement et sauvegarde de morceau.	109

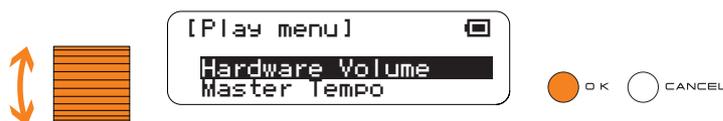
- 3** Faites tourner la mini-souris pour sélectionner l'élément de menu souhaité, puis appuyez sur la touche [OK] afin de passer au sous-menu associé.



Sous-menu de Play menu



- 4** Sélectionnez un paramètre du sous-menu puis appuyez sur la touche [OK] afin d'aller sur l'écran d'édition de paramètres associé.



Ecran du paramètre Hardware Volume



- Le sous-menu File menu contient une couche supplémentaire d'opérations à partir de laquelle vous pouvez sélectionner l'opération de votre choix. Pour les détails, reportez-vous à la section « File menu » en [Page 62](#).

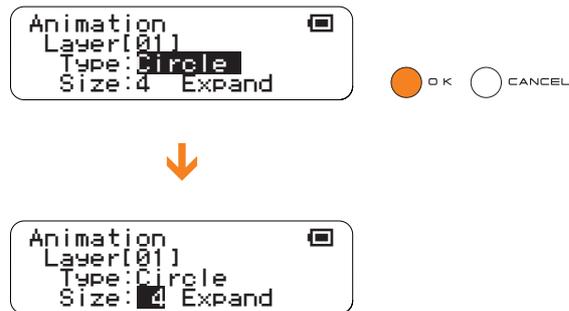
- 5** Sur l'écran d'édition de paramètre, la valeur du paramètre actuellement sélectionné est mise en surbrillance et prête à être modifiée. Faites tourner la mini-souris pour en changer la valeur selon les besoins. Certains paramètres sont réglés via les touches de voyants DEL.



6 Appuyez sur la touche [OK] pour appliquer la modification et retourner sur la couche de menu précédente.

Appuyez sur la touche [CANCEL] afin de retourner sur la couche de menu précédente sans effectuer de changement.

- Si un écran d'édition de paramètre comporte plusieurs paramètres, il suffit d'appuyer sur la touche [OK] après la modification d'un seul réglage pour appliquer celui-ci et mettre en surbrillance le paramètre suivant à éditer dans le même écran.



7 Utilisez la touche [CANCEL] pour parcourir les couches supérieures du menu.

Stockage et initialisation des données

Données effacées à la mise hors tension

■ Réglage de tous les blocs

Les notes activées et les réglages des couches et des blocs ne sont pas forcément mémorisés en totalité à la mise hors tension, de sorte que si vous souhaitez conserver les données de notes activées que vous avez créées, vous devrez utiliser la fonction Save All Blocks décrite en [Page 69](#) afin des les sauvegarder sur une carte mémoire SD.

■ Données listées comme étant de type « Save as Default » (Sauvegardées par défaut) dans la colonne « Sauvegarde » du tableau ci-dessous

Ces éléments ne sont pas mémorisés à la mise hors tension mais ils sont susceptibles d'être sauvegardés sur la mémoire flash ROM interne en tant que réglages par défaut, à l'aide de la fonction Save As Default décrite en [Page 106](#). Les réglages sauvegardés de cette manière deviennent les réglages par défaut à la mise sous tension.

Les éléments répertoriés comme étant soumis à une « Sauvegarde automatique » dans la colonne « Sauvegarde » du tableau sont automatiquement sauvegardés en tant que réglages par défaut à la mise sous tension à chaque modification.

Initialisation

Le système tout entier peut être réinitialisé sur ses valeurs par défaut, spécifiées en usine, à l'aide de la fonction Factory Reset décrite en [Page 108](#). Pour réinitialiser les notes activées et les réglages de l'ensemble des couches et des blocs, servez-vous de la fonction Reset All Blocks, décrite en [Page 58](#).



Toutes les données seront effacées si la fonction Factory Reset est exécutée. Veillez à sauvegarder au préalable toutes les données que vous souhaitez conserver sur une carte mémoire SD.



Toutes les données de couche et de bloc seront effacées si la fonction Reset All Blocks est exécutée. Veillez à sauvegarder au préalable toutes les données que vous souhaitez conserver sur une carte mémoire SD.

Réglages de menu

Paramètre		Sauvegarde	Réglages d'usine par défaut	
Play Menu	Hardware Volume	Sauvegarde automatique	96	
	Master Tempo		75	
	Master Scale		Ionian	
	Master Transpose		0	
	Master Loop Speed	Sauvegarde impossible. Cependant, ce réglage étant relié au paramètre Loop Speed de Layer menu, il est susceptible d'être sauvegardé en tant que réglage de couche par défaut, à l'aide de la fonction Save As Default.	4	
	Master Loop Point	TOP	Sauvegarde impossible. Ce réglage étant toutefois associé au paramètre Loop Point, accessible via les touches de fonctions, il est possible de le sauvegarder en tant que réglage de couche par défaut, à l'aide de la fonction Save As Default.	1
		END		16
Reset Loop Timing	Sauvegarde impossible.	OK		
Mute	Save As Default	OFF		

Réglage des paramètres à l'aide de la mini-souris Stockage et initialisation des données

Paramètre		Sauvegarde		Réglages d'usine par défaut
Layer Menu	Instrument	Layer 1	Save As Default	01/01
		Layer 2		02/15
		Layer 3		03/01
		Layer 4		04/08
		Layer 5		05/03
		Layer 6		06/10
		Layer 7		07/10
		Layer 8		08/05
		Layer 9		09/01
		Layer 10		10/13
		Layer 11		11/12
		Layer 12		12/01
		Layer 13		13/01
		Layer 14		14/04
		Layer 15		15/02
		Layer 16		16/02
	Volume	Layer 1 — 16		96
	Loop Speed	Layer 1 — 16		4 (The layer 14 default is 8)
	Sound Length	Layer 1 — 16		100
	Panpot	Layer 1 — 16		CENTER
	Animation	Type Layer 1		Circle
		Size Layer 1		3
		Expand/Shrink Layer 1		Expand
		Type Layer 2		Square
		Size Layer 2		3
		Expand/Shrink Layer 2		Expand
		Type Layer 3		Diamond
		Size Layer 3		4
		Expand/Shrink Layer 3		Shrink
		Type Layer 4		Cross
		Size Layer 4		3
		Expand/Shrink Layer 4		Expand
		Type Layer 5		Plus
		Size Layer 5		3
		Expand/Shrink Layer 5		Expand
		Type Layer 6		Circle
		Size Layer 6		4
		Expand/Shrink Layer 6		Shrink
		Type Layer 7		Diamond
		Size Layer 7		5
		Expand/Shrink Layer 7		Expand
		Type Layer 8		Circle
		Size Layer 8		4
		Expand/Shrink Layer 8		Expand
		Type Layer 9		Square
		Size Layer 9		3
		Expand/Shrink Layer 9		Shrink
Type Layer 10		Diamond		
Size Layer 10		4		
Expand/Shrink Layer 10		Expand		
Type Layer 11		Plus		
Size Layer 11		6		
Expand/Shrink Layer 11		Shrink		
Type Layer 12		Circle		
Size Layer 12		5		
Expand/Shrink Layer 12		Expand		
Type Layer 13		Square		
Size Layer 13		4		
Expand/Shrink Layer 13		Expand		

Réglage des paramètres à l'aide de la mini-souris Réglages des touches de fonctions

Paramètre			Sauvegarde	Réglages d'usine par défaut	
Layer Menu	Animation	Expand/Shrink Layer 14	Save As Default	None	
		Type Layer 15		Circle	
		Size Layer 15		3→4→5	
		Expand/Shrink Layer 15		Expand/Shrink	
		Type Layer 16		Vertical Line	
		Size Layer 16		1	
		Expand/Shrink Layer 16		None	
Edit Menu	-		-	-	
Preference Menu	Quantize		Sauvegarde automatique	ON	
	Push Sensitivity			120	
	Master Tuning			0	
	Local Control			ON	
	Synchronize			MASTER	
	Loop Indicator			ON	
File Menu	-		-	-	
Effect Menu	Reverb Type		Sauvegarde automatique	HALL 1	
	Reverb Param			40	
	Chorus Type			NO EFFECT	
	Chorus Param			0	
Interior Menu	Interior START		Sauvegarde automatique	-	
	Interior Type			Song (DEMO)	
	Saver Type			Interior	
	Saver Time			10	
	Time Signal On/Off			OFF	
	Alarm On/Off			OFF	
	Set Alarm	Hour		0	
		Minute			
	Save As Time Signal			Aucune	-
	Save As Alarm				-
	Clock Adjust	Year		Sauvegarde automatique (Si la pile de l'horloge est épuisée, cette dernière sera réinitialisée sur la valeur « 07/01/01 00:00:00 »)	07
Month		01			
Day		0			
Hour					
Minute					
Second					
System Menu	Save As Default		Sauvegarde automatique	-	
	SD Format			-	
	Owner Name			"No Name"	
	Version Check			-	
	Factory Reset			-	
Recording Menu	-		-	-	

Réglages des touches de fonctions

Paramètre			Sauvegarde	Réglages d'usine par défaut
Common	Layer No		Save As Default	1
	Block No			1
	Master Volume			96
Layer	Octave	Layer 1 — 16	Save As Default	0
	Loop Point	TOP Layer 1 — 16		1
		END Layer 1 — 16		16

■ Play Menu (Menu Lecture)

Le menu Play menu permet d'accéder aux paramètres de performance qui s'appliquent à l'ensemble des couches et des blocs.

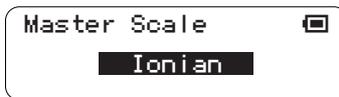
Le sous-menu de Play menu inclut les 8 éléments suivants.

1. Hardware Volume	Page 43
2. Master Tempo	Page 43
3. Master Scale	Page 44
4. Master Transpose	Page 45
5. Master Loop Speed	Page 45
6. Master Loop Point	Page 46
7. Reset Loop Timing	Page 46
8. Mute	Page 47

Servez-vous de la mini-souris afin de mettre en surbrillance un élément de sous-menu, puis appuyez sur la touche [OK] pour aller sur l'écran d'édition de paramètre correspondant.



3. Master Scale (Gamme principale)



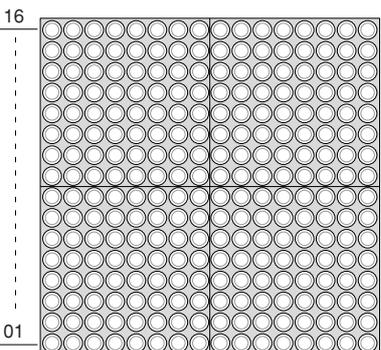
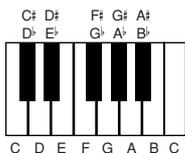
Règle la gamme principale pour l'ensemble des couches et des blocs.

- Les changements ne s'appliquent ni aux notes reproduites en modes Push ou Solo ni à celles qui s'exécutent en cas de spécification d'une valeur élevée pour le paramètre Sound Length.
- Plage. Ionian, Dorian, Phrygian, Lydian, Mixolydian, Aeolian, Locrian, Chromatic, OKINAWA
- Valeur par défaut Ionian
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

Affectations de notes pour chaque gamme

Octave = 0, Transposition = 0, Note centrale = C3

Ionian	Dorian	Phrygian	Lydian	Mixolydian	Aeolian	Locrian	Chromatic	OKINAWA
D5 (86)	D5 (86)	D ^b 5 (85)	D5 (86)	D5 (86)	D5 (86)	D ^b 5 (85)	D [#] 4/E ^b 4 (75)	C6 (96)
C5 (84)	C5 (84)	C5 (84)	C5 (84)	C5 (84)	C5 (84)	C5 (84)	D4 (74)	B5 (95)
B4 (83)	B ^b 4 (82)	B ^b 4 (83)	B4 (83)	B ^b 4 (82)	B ^b 4 (82)	B ^b 4 (82)	C [#] 4/D ^b 4 (73)	G5 (91)
A4 (81)	A4 (81)	A ^b 4 (80)	A4 (81)	A4 (81)	A ^b 4 (80)	A ^b 4 (80)	C4 (72)	F5 (89)
G4 (79)	G4 (79)	G4 (79)	G4 (79)	G4 (79)	G4 (79)	G ^b 4 (78)	B3 (71)	E5 (88)
F4 (77)	F4 (77)	F4 (77)	F ^b 4 (78)	F4 (77)	F4 (77)	F4 (77)	A ^b 3/B ^b 3 (70)	C5 (84)
E4 (76)	E ^b 4 (75)	E ^b 4 (75)	E4 (76)	E4 (76)	E ^b 4 (75)	E ^b 4 (75)	A3 (69)	B4 (83)
D4 (74)	D4 (74)	D ^b 4 (73)	D4 (74)	D4 (74)	D4 (74)	D ^b 4 (73)	G [#] 3/A ^b 3 (68)	G4 (79)
C4 (72)	C4 (72)	C4 (72)	C4 (72)	C4 (72)	C4 (72)	C4 (72)	G3 (67)	F4 (77)
B3 (71)	B ^b 3 (70)	B ^b 3 (70)	B3 (71)	B ^b 3 (70)	B ^b 3 (70)	B ^b 3 (70)	F [#] 3/G ^b 3 (66)	E4 (76)
A3 (69)	A3 (69)	A ^b 3 (68)	A3 (69)	A3 (69)	A ^b 3 (68)	A ^b 3 (68)	F3 (65)	C4 (72)
G3 (67)	G3 (67)	G3 (67)	G3 (67)	G3 (67)	G3 (67)	G ^b 3 (66)	E3 (64)	B3 (71)
F3 (65)	F3 (65)	F3 (65)	F ^b 3 (66)	F3 (65)	F3 (65)	F3 (65)	D ^b 3/E ^b 3	G3 (67)
E3 (64)	E ^b 3 (63)	E ^b 3 (63)	E3 (64)	E3 (64)	E ^b 3 (63)	E ^b 3 (63)	D3 (62)	F3 (65)
D3 (62)	D3 (62)	D ^b 3 (61)	D3 (62)	D3 (62)	D3 (62)	D ^b 3 (61)	C [#] 3/D ^b 3 (61)	E3 (64)
C3 (60)	C3 (60)	C3 (60)	C3 (60)	C3 (60)	C3 (60)	C3 (60)	C3 (60)	C3 (60)



4. Master Transpose (Transposition principale)

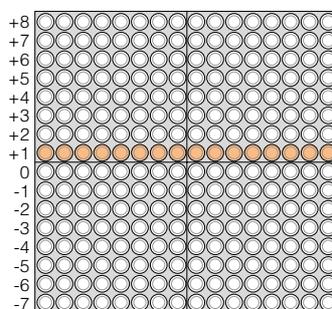


Règle la transposition de l'ensemble des couches et des blocs.

Cet écran apparaît également lorsque vous appuyez sur la touche [R3].

- Les changements ne s'appliquent ni aux notes reproduites en modes Push ou Solo ni à celles qui s'exécutent en cas de spécification d'une valeur élevée pour le paramètre Sound Length.

- Plage. -7 — +8 (incréments de demi-tons)
- Valeur par défaut 0
- Touches de voyants DEL . . . Les valeurs sont affichées sur la matrice des touches de voyants DEL, tel qu'illustré ci-dessous. Les règles peuvent s'effectuer via les touches de voyants DEL.

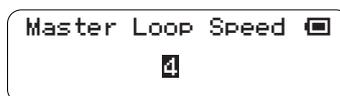


La huitième rangée à partir du bas ne produit pas de transposition (réglage de « 0 »). Les rangées situées au-dessus de cette valeur font varier la hauteur de ton vers le haut selon le nombre correspondant de demi-tons, plafonné à « +8 », alors que les rangées en deçà de cette valeur entraînent une diminution de la hauteur de ton d'un nombre équivalent de demi-tons vers le bas allant jusqu'à « -7 ».

[Référence]

- * Touche de fonction [R3] (→ [Page 32](#))

5. Master Loop Speed (Vitesse de boucle principale)



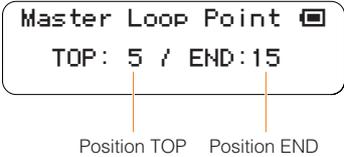
Règle la vitesse de boucle (longueur de chaque temps) pour l'ensemble des couches et des blocs.

- Plage. 1 (noire), 2 (croche), 4 (double croche), 8 (triple croche)
- Valeur par défaut 4
- Touches de voyants DEL . . . Aucun affichage

[Référence]

- * Layer menu/Loop Speed (→ [Page 51](#))

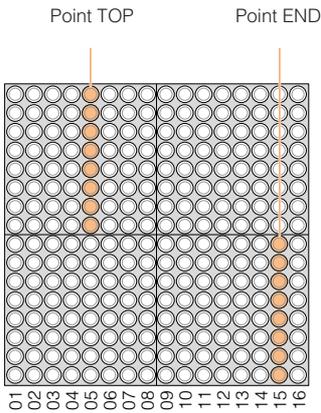
6. Master Loop Point (Point de boucle principale)



Règle les points de boucle (TOP et END) pour l'ensemble des couches et des blocs. La boucle est inclusive des points TOP et END. Les points TOP et END sont réglés via les touches de voyants DEL, et la mini-souris déplace la plage de la boucle toute entière vers l'arrière ou l'avant.

- Le point END ne peut pas être déplacé vers une position antérieure, située à gauche du point TOP. Le point END est susceptible de se positionner sur le même emplacement que celui du point TOP, ce qui produit une boucle à 1 temps.

- Plage. TOP = 1 — 16, END = 1 — 16
- Valeur par défaut TOP = 1, END = 16
- Touches de voyants DEL . . . Le point TOP est signalé par une demi-colonne allumée, dans la moitié supérieure de la matrice, et le point END est repéré par une demi-colonne allumée située dans la moitié inférieure de la matrice, tel qu'illustré ci-dessous. Les points TOP et END sont définis au moyen des touches de voyants DEL.



[Référence]
* Touche de fonction [L4] (→ Page 27)

7. Reset Loop Timing (Réinitialisation de la synchronisation de la boucle)



Réinitialise la position de reproduction en cours sur le point TOP de la boucle pour l'ensemble des couches et des blocs.

- Plage. OK, CANCEL
- Valeur par défaut OK
- Touches de voyants DEL . . . Aucun affichage

8. Mute (Assourdissement)



Tous les sons de sortie sont assourdis lorsque cette fonction est activée (ON).

- Plage. ON, OFF
- Valeur par défaut OFF
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

■ Layer Menu (Menu Couche)

Le menu Layer menu permet d'accéder aux paramètres qui s'appliquent aux couches individuelles.

La couche actuellement sélectionnée est affectée par les paramètres de Layer menu.

Le sous-menu de Layer menu inclut les 6 éléments suivants.

1. Instrument	Page 49
2. Volume	Page 50
3. Loop Speed	Page 51
4. Sound Length	Page 52
5. Panpot	Page 53
6. Animation	Page 53

Servez-vous de la mini-souris afin de mettre en surbrillance un élément de sous-menu, puis appuyez sur la touche [OK] pour aller sur l'écran d'édition de paramètre correspondant.



1. Instrument

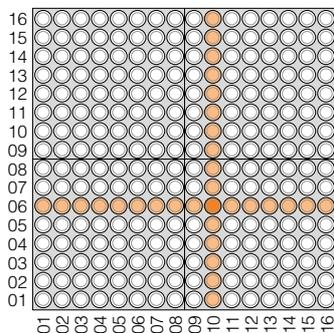


Sélectionne la voix qui sera jouée dans la couche actuellement choisie. Cet écran apparaît également lorsque vous appuyez sur la touche [R1]. Pour obtenir l'ensemble des numéros et des noms de voix, reportez-vous à la Liste des voix en Page 119.

Les numéros de voix <01/16>, <02/16>et <03/16> sont des voix utilisateur.

- Lorsqu'une voix utilisateur est choisie parmi les voix présélectionnées, le paramètre Sound Length (→ Page 52) est réglé sur 1 000 (msec). Inversement, si une voix présélectionnée est choisie parmi les voix utilisateur, la longueur de son de toutes les autres voix sera spécifiée sur 100 (msec).
- Les changements ne s'appliquent ni aux notes reproduites en modes Push ou Solo ni à celles qui s'exécutent en cas de spécification d'une valeur élevée pour le paramètre Sound Length.

- Plage. Axe vertical : 01 — 16
Axe horizontal : 01 — 16
- Valeur par défaut Varie selon les couches
- Touches de voyants DEL . . . La voix actuellement sélectionnée est signalée par l'intersection de la rangée et de la colonne allumées. Les touches de voyants DEL peuvent servir à sélectionner une voix différente.

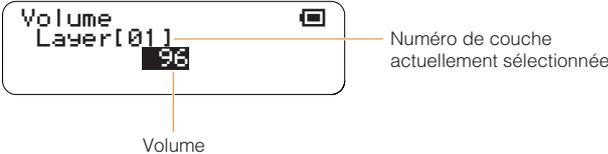


Le numéro de voix actuellement sélectionnée se situe à l'intersection des lignes croisées (dans cet exemple : "06/10").

[Référence]

* Touche de fonction [L1] (→ Page 24), Liste des voix (→ Page 119)

2. Volume

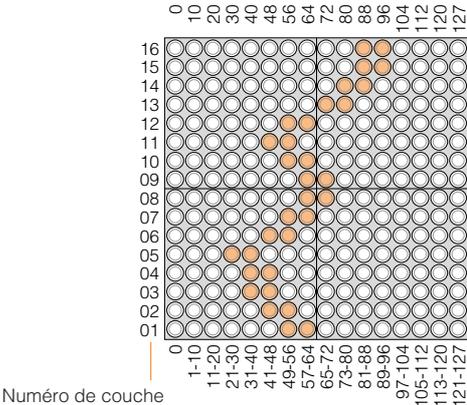


Règle le volume des couches individuelles (volume de couche commun à tous les blocs). L'affichage et le fonctionnement de la matrice de touches de voyants DEL sont les mêmes que pour la touche [R4].

Les touches de voyants DEL peuvent servir à régler le volume des 16 couches. Les touches de voyants DEL ajustent le volume par incréments, tel qu'indiqué ci-dessous, alors que la mini-souris est utilisée pour les réglages affinés.

- Plage. 0 — 127
- Valeur par défaut 96 (toutes les couches)
- Touches de voyants DEL . . . Chaque rangée de touches de voyants DEL correspond à une couche, alors que l'axe horizontal se rapporte au niveau de volume (reportez-vous à l'illustration ci-dessous). Les touches de voyants DEL peuvent servir à régler le volume de la couche correspondante.

La valeur du volume réglé via les touches de voyants DEL.

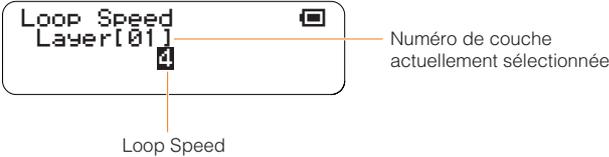


L'affichage de la matrice des touches de voyants DEL en relation avec les réglages de volume de couche effectués via la mini-souris.

[Référence]

* Touche de fonction [R4] (→ Page 33)

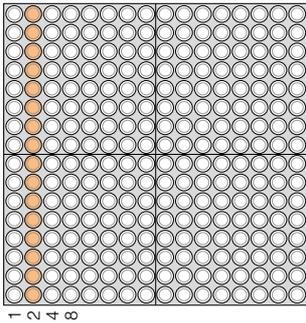
3. Loop Speed (Vitesse de boucle)



Règle la vitesse de reproduction de la boucle (durée des temps).
 Cet écran apparaît également lorsque vous appuyez sur la touche [L5].

- Ce réglage sera modifié si le paramètre Master Loop Speed (Vitesse de boucle principale, sur toutes les couches) de Play menu est changé.

- Plage 1 (noire), 2 (croche), 4 (double croche), 8 (triple croche)
- Valeur par défaut 4 (la valeur par défaut de la couche 14 est 8)
- Touches de voyants DEL Quatre réglages sont disponibles, définissables via les quatre colonnes situées à l'extrême gauche de la matrice : noires, croches, doubles croches et triples croches.
 Appuyez sur une touche de voyant DEL dans l'une de ces colonnes pour effectuer le réglage correspondant.
 Les touches de voyants DEL des autres colonnes n'ont aucun effet.



Les réglages sont signalés par une colonne allumée.

[Référence]

* Play menu/Master Loop Speed (→ Page 45), touche de fonction [L5] (→ Page 29)

4. Sound Length (Longueur de son)



Règle la longueur de note (temps de gate).

Ce réglage s'applique à toutes les notes activées de la couche actuellement sélectionnée.

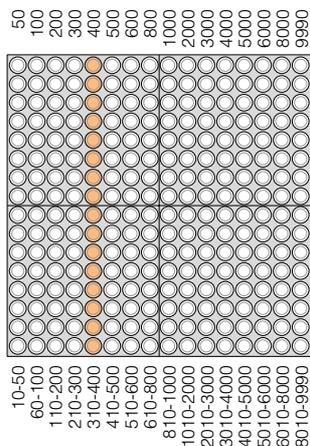
Les touches de voyants DEL règlent le paramètre Sound Length par incréments, tel qu'indiqué dans la liste ci-dessous. Vous pouvez également vous servir de la mini-souris pour effectuer les réglages affinés en incréments de +/-10 millièmes de seconde.

Cet écran apparaît également lorsque vous appuyez sur la touche [L2].

- Selon la voix utilisée, une valeur trop faible de Sound Length risque de n'avoir aucun effet, et le changement de de la valeur du paramètre peut également produire un son incohérent. La longueur maximale des voix utilisateur étant de 0,97 seconde, la spécification d'une valeur supérieure à celle-ci pour le paramètre Sound length n'aura aucun effet.

- Plage. 10 msec — 9 990 msec
- Valeur par défaut 100 msec (toutes les couches)
- Touches de voyants DEL . . . Les valeurs sélectionnées s'affichent comme illustré ci-dessous. Les règles peuvent s'effectuer via les touches de voyants DEL.

Valeurs sélectionnées via les touches de voyants DEL

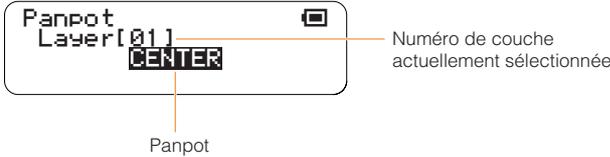


Affichage de la matrice relative aux réglages effectués à l'aide de la mini-souris.

[Référence]

* Touche de fonction [L2] (→ Page 25)

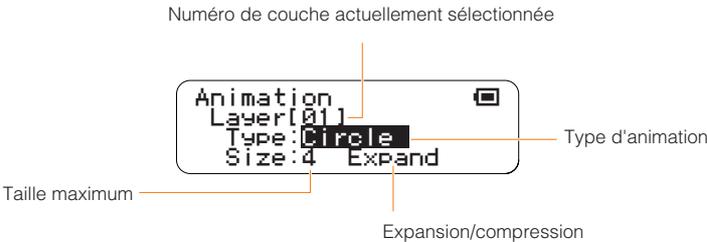
5. Panpot (Atténuateur panoramique)



Règle la position de balayage panoramique stéréo pour la couche actuellement sélectionnée.

- Plage. L64 — L01, CENTER, R01 — R63
- Valeur par défaut CENTER (toutes les couches)
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

6. Animation



Règle le type d'animation de lumières qui accompagne les notes activées, et détermine notamment l'expansion ou la compression de l'animation ainsi que la taille maximum de l'animation.

Ces réglages s'appliquent uniquement à la couche actuellement sélectionnée.

- Plage. Type : Simple Circle (Cercle) Square (Carré)
-
- The image shows a 2x3 grid of animation patterns. Each pattern consists of a 5x5 grid of circles. In the "Simple" pattern, only the center circle is filled with orange. In the "Circle" pattern, a 3x3 grid of circles is filled with orange. In the "Square" pattern, a 3x3 grid of circles is filled with orange, including the corners. In the "Diamond" pattern, a diamond-shaped grid of circles is filled with orange. In the "Cross" pattern, a cross-shaped grid of circles is filled with orange. In the "Plus" pattern, a plus-shaped grid of circles is filled with orange.

Size (Taille) : 1 — 22 (taille d'expansion ou de compression maximum), Expand (Expansion), Shrink (Compression)

- Valeur par défaut Varie selon les couches
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

■ Edit Menu (Menu Edition)

Le menu Edit menu permet d'accéder aux fonctions d'édition de données, telles que la copie, l'effacement ou la réinitialisation.

Le sous-menu de Edit menu inclut les 6 éléments suivants.

1. Copy this Block	Page 55
2. Clear this Block	Page 55
3. Copy this Layer	Page 56
4. Clear this Layer	Page 57
5. Clear All Blocks	Page 57
6. Reset All Blocks	Page 58

Servez-vous de la mini-souris afin de mettre en surbrillance un élément de sous-menu, puis appuyez sur la touche [OK] pour aller sur l'écran d'édition de paramètre correspondant.



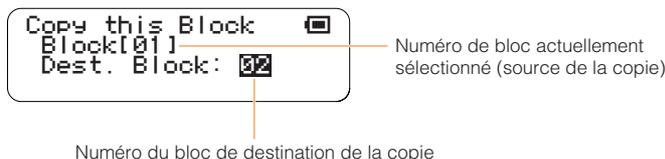
La fonction Undo (Annuler)

Lorsque vous appuyez sur la touche [OK] pour exécuter une fonction de copie, d'effacement ou de réinitialisation à partir de Edit menu, l'écran « UNDO » illustré ci-dessous s'affiche une fois que la copie, l'effacement ou la réinitialisation ont été exécutés. Pour annuler la fonction qui vient juste d'être exécutée, appuyez sur la touche [OK]. Pour poursuivre sans annuler la fonction, appuyez sur une touche de voyant DEL ou sur la touche [CANCEL] ou [CLEAR].



- L'écran UNDO (Annuler) disparaît après 15 secondes d'inactivité.
- L'écran Undo ne s'affiche pas lorsque vous appuyez sur la touche [CLEAR] (de manière brève ou prolongée) afin d'effacer toutes les notes activées de la couche.

1. Copy this Block (Copier ce bloc)



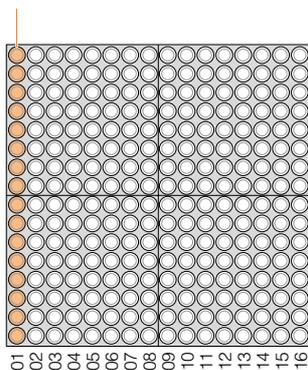
Copie les notes activées de l'ensemble des couches du bloc actuellement sélectionné vers un bloc différent.

Spécifiez le numéro du bloc de destination puis appuyez sur la touche [OK].

Appuyez sur la touche [CANCEL] pour annuler l'opération de copie.

- Plage. 1 — 16
- Touches de voyants DEL . . . Le numéro du bloc de destination de la copie s'affiche tel qu'illustré ci-dessous. Le numéro du bloc de destination peut également se régler via les touches de voyants DEL.

Numéro du bloc de destination de la copie



2. Clear this Block (Effacer ce bloc)



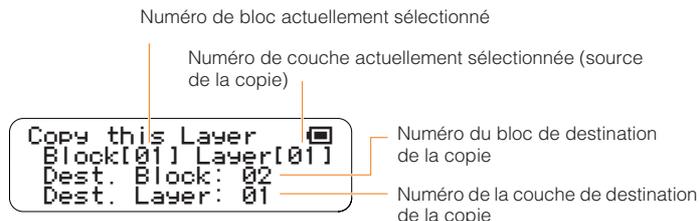
Efface toutes les notes activées de l'ensemble des couches du bloc actuellement sélectionné.

Faites tourner la mini-souris pour afficher « OK » si cette indication n'est pas déjà affichée, puis appuyez sur la touche [OK].

Pour supprimer l'opération d'effacement, il faut soit appuyer sur la touche [CANCEL] ou faire tourner la mini-souris afin d'afficher « CANCEL » puis appuyer sur la touche [OK].

- Cette fonction efface les notes activées, mais n'affecte pas les données de rotation en Random Mode, qui restent activées. Vous ne pouvez pas vous servir des touches de voyants DEL pour saisir des notes alors que la rotation est en cours. Reportez-vous à la section (→ Page 28) pour obtenir des informations sur la procédure d'arrêt de la rotation.
- Plage. OK, CANCEL
- Valeur par défaut OK
- Touches de voyants DEL . . . L'animation s'affiche à l'exécution de l'effacement

3. Copy this Layer (Copier cette couche)



Copie toutes les notes activées de la couche actuellement sélectionnée du bloc en cours vers une couche dans un bloc différent. Cette fonction n'est opérationnelle qu'entre les couches d'un même mode de performance.

Exemple : vous pouvez effectuer des copies de la couche 1 (Score Mode) vers la couche 7 (Score Mode), mais de la couche 1 (Score Mode) vers la couche 8 (Random Mode).

Servez-vous des touches de voyants DEL pour sélectionner les numéros de bloc et de couche de destination de la copie (vous pouvez aussi utiliser la mini-souris pour sélectionner le bloc de destination de la copie).

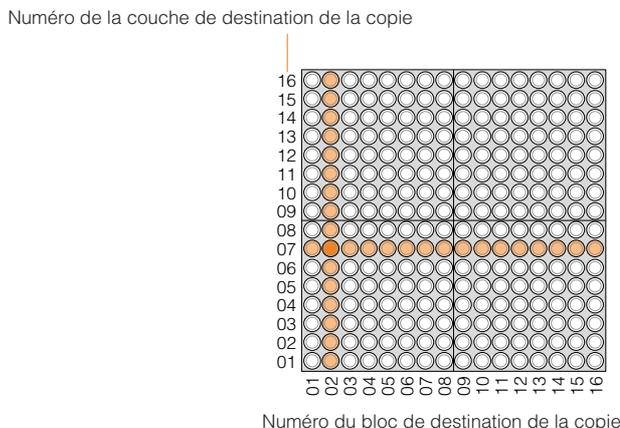
Lorsque le bloc et la couche de destination ont été sélectionnés, appuyez sur la touche [OK] pour exécuter l'opération de copie.

Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [CANCEL].

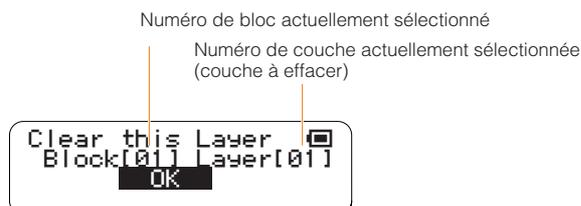
- Si la couche source de la copie ne dispose pas du même mode de performance que celui de la couche de destination, le message « Mode différent. Can't copy! » (Mode différent. Copie impossible !) s'affiche. Appuyez sur la touche [CANCEL] ou [OK] pour retourner sur Edit menu.

- Plage. bloc de destination : 1 — 16, Couche de destination : 1 — 16
- Valeur par défaut Bloc et couche actuellement sélectionnés
- Touches de voyants DEL . . . Les colonnes correspondent aux numéros de blocs et les rangées aux numéros de couches, tel qu'illustré ci-dessous. L'intersection entre les lignes horizontale et verticale allumées indique les numéros de bloc et de couche de destination.

Dans cet exemple, le bloc 2 et la couche 7 sont respectivement les destinations de la copie des éléments sélectionnés.



4. Clear this Layer (Effacer cette couche)



Efface toutes les notes activées du bloc et de la couche actuellement sélectionnés. Vous pouvez obtenir le même résultat en appuyant brièvement sur la touche [CLEAR].

Faites tourner la mini-souris pour afficher « OK » si cette indication n'est pas déjà affichée, puis appuyez sur la touche [OK].

Pour supprimer l'opération d'effacement, il faut soit appuyer sur la touche [CANCEL] ou faire tourner la mini-souris afin d'afficher « CANCEL » puis appuyer sur la touche [OK].

- Cette fonction efface les notes activées, mais n'affecte pas les données de rotation en Random Mode, qui restent activées. Vous ne pouvez pas vous servir des touches de voyants DEL pour saisir des notes alors que la rotation est en cours. Reportez-vous à la section (→ [Page 28](#)) pour obtenir des informations sur la procédure d'arrêt de la rotation.

- Plage. OK, CANCEL
- Valeur par défaut OK
- Touches de voyants DEL . . . L'animation s'affiche à l'exécution de l'effacement

5. Clear All Blocks (Effacer tous les blocs)



Efface les notes activées de l'ensemble des blocs et des couches. Vous pouvez obtenir le même résultat en appuyant de manière prolongée sur la touche [CLEAR].

Faites tourner la mini-souris pour afficher « OK » si cette indication n'est pas déjà affichée, puis appuyez sur la touche [OK].

Pour supprimer l'opération d'effacement, il faut soit appuyer sur la touche [CANCEL] ou faire tourner la mini-souris afin d'afficher « CANCEL » puis appuyer sur la touche [OK].

- Plage. OK, CANCEL
- Valeur par défaut OK
- Touches de voyants DEL . . . L'animation s'affiche à l'exécution de l'effacement

6. Reset All Blocks (Réinitialiser tous les blocks)



Efface toutes les notes activées et initialise les réglages de l'ensemble des blocs et des couches.

Faites tourner la mini-souris pour afficher « OK » si cette indication n'est pas déjà affichée, puis appuyez sur la touche [OK].

Pour supprimer l'opération d'effacement, il faut soit appuyer sur la touche [CANCEL] ou faire tourner la mini-souris afin d'afficher « CANCEL » puis appuyer sur la touche [OK].

- Plage. OK, CANCEL
- Valeur par défaut OK
- Touches de voyants DEL . . . L'animation s'affiche à l'exécution de la réinitialisation

■ Preference Menu (Menu Préférence)

Le menu Preference menu permet d'accéder aux réglages initiaux qui s'appliquent à l'échelle de l'instrument.

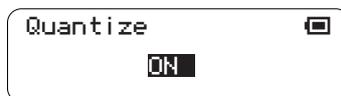
Le sous-menu de Preference menu inclut les 6 éléments suivants.

1. Quantize	Page 60
2. Push Sensitivity	Page 60
3. Master Tuning	Page 60
4. Local Control	Page 61
5. Synchronize	Page 61
6. Loop Indicator	Page 61

Servez-vous de la mini-souris afin de mettre en surbrillance un élément de sous-menu, puis appuyez sur la touche [OK] pour aller sur l'écran d'édition de paramètre correspondant.



1. Quantize (Quantification)



Ce réglage s'applique à la couche 16 (Solo Mode).

Lorsque ce paramètre est activé (ON), la répétition de la synchronisation de notes jouées en Solo Mode est alignée sur la synchronisation de reproduction en Score Mode (couches 1 – 7).

- Plage. ON, OFF
- Valeur par défaut ON
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

2. Push Sensitivity (Sensibilité d'appui sur les touches)

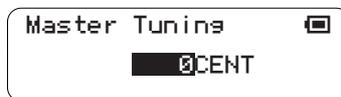


Règle le temps d'appui prolongé sur les touches de voyants DEL.

L'interface TENORI-ON reconnaîtra un appui de touche comme étant prolongé si la touche est maintenue durant un temps supérieur au temps d'appui spécifié pour le réglage Push Sensitivity.

- Plage. 50 — 500 (millièmes de secondes)
- Valeur par défaut 120 (millièmes de secondes)
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

3. Master Tuning (Accord principal)



Accord général du générateur de son interne MIDI et des voix utilisateur.

Ce paramètre n'a aucun effet sur les voix utilisateur (numéros <01/16,> <02/16> et <03/16>).

- Plage. -100 — +100 (centièmes)
- Valeur par défaut 0 (centièmes)
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

4. Local Control (Commande locale)



Détermine si les données d'entrée de performance de l'interface TENORI-ON commandent le générateur de sons interne MIDI (ON) ou non (OFF).

Si ce paramètre est spécifié sur « OFF », aucun son ne sera émis des haut-parleurs ou de la prise casque de l'instrument, mais les données de performance seront transmises via le connecteur MIDI. De la même manière, les touches de voyants DEL ne produiront aucun son même lorsque vous appuyez dessus, si ce paramètre est désactivé (OFF).

- Plage. ON, OFF
- Valeur par défaut ON
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

5. Synchronize (Synchronisation)

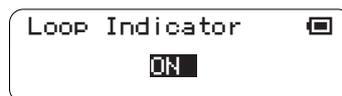


Règle l'état des périphériques maître et esclave dans le cas de l'utilisation de plusieurs unités TENORI-ON synchronisés via une connexion MIDI. L'instrument TENORI-ON « maître » fournit l'horloge pour toutes les interfaces TENORI-ON « esclaves ».

- Un instrument TENORI-ON réglé en mode Slave (Esclave) ne sera opérationnel que s'il est correctement relié à l'unité TENORI-ON maître.
- Pour un fonctionnement synchronisé, veillez à ce que la reproduction de l'interface TENORI-ON maître s'effectue sur un tempo proche de celui des données de performance créées sur l'unité TENORI-ON esclave. La performance sur l'instrument esclave pourra ne pas s'exécuter correctement dans le cas d'une trop grande différence entre les tempos.

- Plage. MASTER, SLAVE
- Valeur par défaut MASTER
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

6. Indicateur de boucle



Détermine si l'indicateur de boucle est visible (ON) ou non (OFF) en Score Mode. Ce réglage s'applique à toutes les couches de Score Mode (couches 1 – 7).

- Plage. ON, OFF
- Valeur par défaut ON
- Touches de voyants DEL Loop Indicator

■ File Menu (Menu Fichier)

Le menu file menu permet d'accéder aux fonctions qui vous autorisent, notamment, à sauvegarder des données sur une carte mémoire SD ou charger des fichiers d'échantillons. Le sous-menu de File menu inclut les 6 éléments suivants.

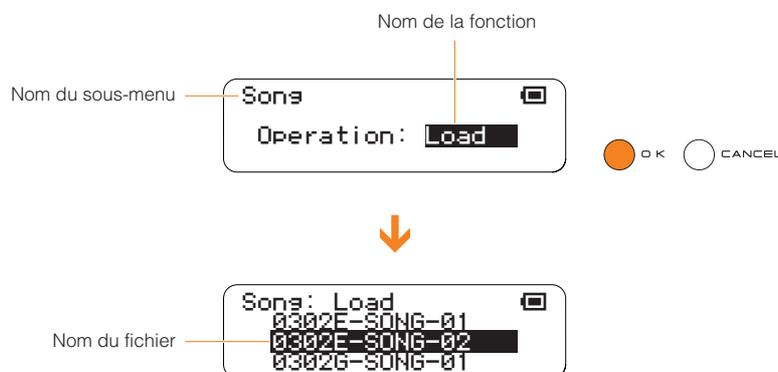
1.	Song	Page 64
2.	All Blocks	Page 68
3.	Current Block	Page 73
4.	Current Layer	Page 78
5.	All Settings	Page 83
6.	Samplings	Page 88

Servez-vous de la mini-souris afin de mettre en surbrillance un élément de sous-menu, puis appuyez sur la touche [OK] pour aller sur l'écran d'édition de paramètre correspondant.



Chaque élément du sous-menu de File menu dispose de 3 à 5 fonctions supplémentaires parmi lesquelles vous pouvez effectuer votre choix.

Après avoir accédé à un sous-menu, utilisez la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction souhaitée puis appuyez sur la touche [OK].



Pour les détails sur les messages d'erreur susceptibles d'apparaître durant les opérations liées à l'accès à la carte mémoire SD, reportez-vous à la Liste des messages d'écran en [Page 111](#).

- L'interface TENORI-ON ne peut afficher que les noms de fichiers formés d'un total de 16 caractères ASCII caractères, sans compter l'extension de fichier. Il est impossible d'afficher les caractères à 2 octets.

Les fichiers sauvegardés sur une carte mémoire SD sont enregistrés dans un dossier « TENORI-ON » qui est automatiquement créé sur la carte. Il est possible d'y stocker un maximum de 1 000 fichiers ou un total de 256 fichiers de chaque type d'extension.



Avant d'utiliser des cartes mémoire SD avec l'interface TENORI-ON, veuillez à lire attentivement la section consacrée à la « Manipulation des cartes mémoire SD™ », en [Page 63](#).

Manipulation des cartes mémoire SD™

*SD est une marque déposée de SD Card Association.

Cet instrument dispose d'un logement intégré pour carte mémoire SD. Celui-ci vous permet de sauvegarder les données que vous avez créées sur l'instrument sur une carte mémoire SD et de transférer les données d'une carte sur l'instrument. Les cartes mémoire SD doivent être manipulées avec soin. Pour cela, il est important de suivre les recommandations suivantes.

Types de cartes mémoires SD compatibles

- Cartes mémoire SD avec une capacité inférieure ou égale à deux gigaoctets.

NOTE :

- Les cartes mémoire SD formatées sur ce périphérique peuvent ne pas fonctionner sur d'autres appareils.
- Cet instrument ne prend pas en charge les cartes de types SDIO et SDHC.

Formatage des cartes mémoire SD

- Si vous ne parvenez pas à utiliser des cartes mémoire SD neuves et vierges ou des cartes qui ont été utilisées avec d'autres périphériques, vous devrez sans doute les formater. Pour plus de détails sur le formatage d'une carte mémoire SD, reportez-vous à la [Page 107](#). Gardez à l'esprit que le formatage entraîne la perte des données contenues sur la carte. Veillez donc à vérifier au préalable que la carte ne contient pas de données importantes.

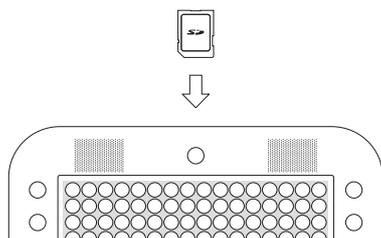
NOTE :

- Il est possible que les cartes mémoire SD formatées sur ce périphérique soient inutilisables telles quelles sur d'autres périphériques.

Insertion et retrait des cartes mémoire SD

Insertion des cartes mémoire SD

- Insérez la carte mémoire SD dans le logement, la borne dorée tournée vers le bas, jusqu'à ce qu'elle soit bien en place.



- N'introduisez pas les cartes mémoires SD dans la mauvaise orientation.
- N'insérez rien d'autre que la carte mémoire SD dans le logement.

Retrait des cartes mémoire SD

- Après vous être assuré que l'instrument n'est pas en communication* avec la carte mémoire SD, insérez la carte jusqu'à ce qu'elle soit bien en place et lâchez-la. Une fois la carte mémoire SD éjectée, sortez-la du logement. Si vous ne parvenez pas à retirer la carte parce qu'elle est cassée, ne forcez pas. Essayez plutôt de la réintroduire complètement dans le logement, puis de la rééjecter.

* Par communication, on entend les opérations d'enregistrement, de chargement, de formatage et de suppression. Vous devez également savoir que, si vous insérez la carte mémoire SD 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.



N'essayez jamais de retirer la carte mémoire SD ou de mettre l'instrument hors tension tandis que l'instrument est en communication avec la carte. Vous risqueriez d'endommager les données de l'instrument ou de la carte, ainsi que la carte elle-même.

A propos des cartes mémoire SD

Manipulez les cartes mémoire SD avec soin et respectez les précautions suivantes :

- Il peut arriver que l'électricité statique affecte les cartes mémoire SD. Avant de manipuler une carte mémoire SD, touchez un élément métallique, tel qu'un bouton de porte, pour éliminer l'électricité statique éventuellement présente.
- Pensez à retirer la carte mémoire SD de son logement si vous prévoyez de ne pas l'utiliser pendant une période prolongée.
- N'exposez pas les cartes mémoire SD à la lumière directe du soleil, à des températures excessivement basses ou élevées, à un degré extrême d'humidité, à la poussière ou à tout liquide.
- Ne placez pas d'objet lourd sur la carte mémoire SD, ne la pliez pas et ne lui appliquez aucune pression.
- Ne touchez pas les bornes dorées de la carte mémoire SD et ne placez pas de plaque métallique dessus.
- N'exposez pas la carte mémoire SD 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 la carte illisible.

Protection de vos données (onglet de protection en écriture) :

- Les cartes mémoire SD sont équipées d'un onglet de protection en écriture. Pour prévenir l'effacement accidentel de vos données importantes sauvegardées sur la carte mémoire SD, faites glisser l'onglet de protection en écriture du périphérique sur la position « protection ». Lors de la sauvegarde de données, vérifiez que l'onglet est en position « écrasement ».

Sauvegarde des données

- Pour une protection optimale de vos données, Yamaha vous recommande de conserver des copies des données importantes sur deux cartes mémoire SD différentes. Vous disposez ainsi d'une copie de sauvegarde supplémentaire en cas de perte ou d'endommagement d'une carte.

1. Song (Morceau)

Permet d'accéder aux opérations liées aux fichiers de morceau.

Les fichiers de « morceau » sont créés par la fonction d'enregistrement de morceau de l'interface TENORI-ON (→ Page 109).

Outre les données de performance (notes activées et réglages tels que la voix, le temps, etc.) de l'ensemble des couches et des blocs, toutes les opérations liées aux touches et à la mini-souris sont enregistrées en temps réel. Un fichier de morceau enregistré peut être chargé et exécuté sur l'interface TENORI-ON, précisément pour reproduire l'ensemble de la performance au fur et à mesure qu'elle a lieu.

Les 3 fonctions de fichiers de morceau disponibles sont les suivantes :

Load Song	Page 64
Rename Song	Page 65
Delete Song	Page 67

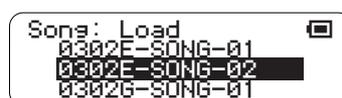
● Load Song (Charger le morceau)

Charge un fichier de morceau sauvegardé sur une carte mémoire SD sur l'interface TENORI-ON.

- 1 Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez charger sur l'instrument.
- 2 Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Song comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Song »

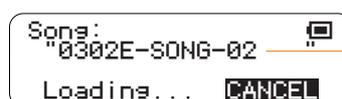


- 3 Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Load » (Charger) puis appuyez sur [OK].
- 4 Les fichiers de morceau stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez charger.



- Seuls les fichiers au format de fichier de morceau seront affichés.

- 5 Appuyez sur la touche [OK] pour charger le fichier sélectionné. L'écran illustré ci-dessous apparaît en cours de chargement de fichier. Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche [OK] ou [CANCEL].



Le nom du fichier de morceau en cours de chargement.

Réglage des paramètres à l'aide de la mini-souris ■ File Menu (Menu Fichier)

- 6** Lorsque le fichier de morceau est chargé, l'écran illustré ci-dessous apparaît et la reproduction est lancée.
Appuyez sur la touche [OK] pour arrêter la reproduction.

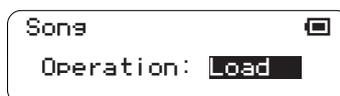


- Le nom du compositeur apparaissant sur la troisième ligne de l'écran est le « Nom du propriétaire » enregistré de l'interface TENORI-ON sur laquelle le fichier de morceau a été enregistré (→ [Page 107](#)).

● Rename Song (Renommer le morceau)

Attribue un nouveau nom à un fichier de morceau stocké sur une carte mémoire SD.

- Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez renommer.
- Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Song comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Song »



- Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Rename » (Renommer) puis appuyez sur [OK].



- Les fichiers de morceau stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez renommer.



- Seuls les fichiers au format de fichier de morceau seront affichés.

- 5** Appuyez sur la touche [OK] pour aller sur l'écran de saisie de nom de fichier. Le nom du fichier actuellement sélectionné s'affiche, et vous pouvez entrer un nouveau nom de fichier selon les besoins.



Le curseur d'entrée « ■ » indique le point d'entrée actuel dans le nom de fichier affiché sur la deuxième ligne de l'écran LCD. Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance le caractère que vous souhaitez entrer dans la liste sur les troisième et quatrième lignes de l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK] afin de saisir ce caractère à l'emplacement du point d'entrée actuellement sélectionné. Lors de l'entrée d'un caractère, le curseur se déplace d'un caractère vers la droite, prêt pour la saisie du deuxième caractère. Si vous souhaitez entrer un nouveau caractère au milieu d'un nom de fichier, vous devrez supprimer et rentrer à nouveau tous les caractères aux emplacements précédant le point d'insertion souhaité.

Pour supprimer des caractères, utilisez la mini-souris pour mettre en surbrillance le symbole « ← » situé dans le coin inférieur droit de l'écran et appuyez sur [OK] autant de fois que nécessaire.

Les noms de fichier peuvent comporter un total de 16 caractères alphanumériques et des traits d'union, sans compter l'extension de fichier. L'extension de fichier est ajoutée automatiquement.

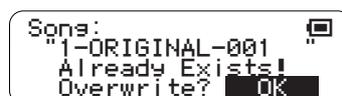


- 6** Lorsque le nom de fichier a été saisi selon les besoins, servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance le symbole « ↵ » dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez sur la touche [OK].

Le message « Executing... » (Exécution en cours...) s'affiche à l'écran pendant l'opération d'attribution d'un nouveau nom au fichier.

⚠ Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Executing... ».

- Si un fichier portant le même nom existe sur la carte mémoire SD, un écran de confirmation d'écrasement, tel qu'illustré ci-dessous, s'affichera.



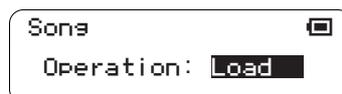
- Appuyez sur la touche [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.

- 7** L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

● Delete Song (Supprimer le morceau)

Supprime le morceau spécifié stocké sur la carte mémoire SD.

- 1 Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez supprimer.
- 2 Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Song comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Song »



- 3 Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Delete » (Supprimer) puis appuyez sur [OK].

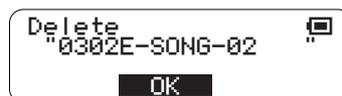


- 4 Les fichiers de morceau stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez supprimer.



- Seuls les fichiers au format de fichier de morceau seront affichés.

- 5 Appuyez sur la touche [OK] pour supprimer le fichier sélectionné. Un écran de confirmation semblable à celui qui est illustré ci-dessous apparaît. Appuyez sur [OK] pour confirmer la suppression du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.



Si vous appuyez sur la touche [OK] pour exécuter l'opération de suppression, le message « Executing... » apparaîtra sur l'écran lorsque le fichier est en cours de suppression.



Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Executing... ».

- 6 L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

2. All Blocks (Tous les blocs)

Permet d'accéder aux opérations liées aux fichiers de tous les blocs.

Les fichiers de type « All Blocks » comprennent des notes activées et des réglages tels que ceux de voix, de tempo, etc., pour l'ensemble des couches et des blocs.

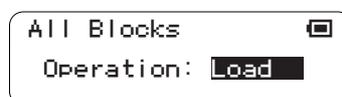
Les 4 fonctions de fichiers All Blocks disponibles sont les suivantes :

Load All Blocks	Page 68
Save All Blocks	Page 69
Rename All Blocks	Page 70
Delete All Blocks	Page 71

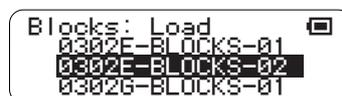
● Load All Blocks (Charger le fichier All Blocks)

Charge sur l'interface TENORI-ON un fichier de type All Blocks sauvegardé sur une carte mémoire SD.

- 1 Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez charger sur l'instrument.
- 2 Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions All Blocks comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « All Blocks »

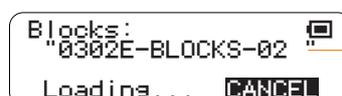


- 3 Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Load » (Charger) puis appuyez sur [OK].
- 4 Les fichiers de type All Blocks stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez charger.



- Seuls les fichiers au format All Blocks seront affichés.

- 5 Appuyez sur la touche [OK] pour charger le fichier sélectionné.
L'écran illustré ci-dessous apparaît en cours de chargement de fichier.
Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche [OK] ou [CANCEL].



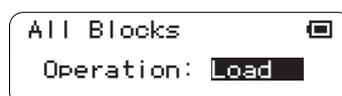
Le nom du fichier All Blocks en cours de chargement.

- 6 Lorsque le fichier All Blocks a été chargé, l'écran affiché à l'étape 2 ci-dessus apparaît, et la reproduction du fichier All Blocks peut débuter.
Appuyez sur la touche [OK] dans l'écran Status afin d'arrêter la reproduction.

● Save All Blocks (Enregistrer le fichier All Blocks)

Enregistrez sur une carte mémoire SD un fichier All Blocks comprenant l'ensemble des notes activées et des réglages tels que ceux de voix, de tempo, etc., des couches et des blocs.

- 1 Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD ayant suffisamment d'espace libre pour contenir le fichier à sauvegarder.
- 2 Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions All Blocks comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « All Blocks »



- 3 Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Save » (Enregistrer) puis appuyez sur [OK].



L'écran de saisie du nom de fichier s'affiche. Un nom de fichier par défaut est fourni, que vous pouvez conserver tel quel ou remplacer par le nom de votre choix. La procédure de saisie de nom de fichier est décrite à la section « Rename Song » en Page 65.



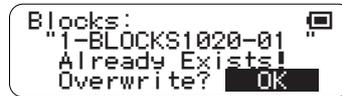
- 4 Lorsque le nom de fichier a été saisi selon les besoins, servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance le symbole « ↵ » dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez sur la touche [OK].
Le nom de fichier est saisi et la fonction d'enregistrement exécutée.
Un écran comme celui qui est illustré ci-dessous apparaît durant la sauvegarde du fichier All Blocks.
Vous pouvez annuler l'opération en appuyant sur la touche [OK] ou [CANCEL].





Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Saving... » (Enregistrement en cours...).

- Si un fichier portant le même nom existe sur la carte mémoire SD, un écran de confirmation d'écrasement, tel qu'illustré ci-dessous, s'affichera.



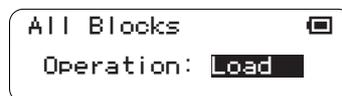
- Appuyez sur la touche [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.

5 L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

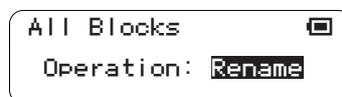
● Rename All Blocks (Renommer le fichier All Blocks)

Attribue un nouveau nom à un fichier All Blocks stocké sur une carte mémoire SD.

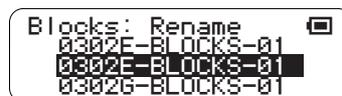
- 1** Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez renommer.
- 2** Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions All Blocks comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « All Blocks »



- 3** Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Rename » puis appuyez sur [OK].



- 4** Les fichiers de type All Blocks stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez renommer.



- Seuls les fichiers au format All Blocks seront affichés.

- Appuyez sur la touche [OK] pour aller sur l'écran de saisie de nom de fichier. Le nom du fichier All Blocks actuellement sélectionné s'affiche, et vous pouvez entrer un nouveau nom de fichier selon les besoins. La procédure de saisie de nom de fichier est décrite à la section « Rename Song » en Page 65.

- Les noms de fichiers de morceaux ne doivent pas excéder les 16 caractères. L'extension de fichier est ajoutée automatiquement.

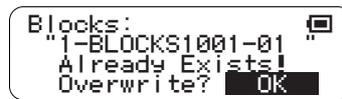


- Lorsque le nom de fichier a été saisi selon les besoins, servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance le symbole « ↵ » dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez sur la touche [OK].

Le message « Executing... » s'affiche à l'écran pendant l'opération d'attribution d'un nouveau nom au fichier.

⚠ Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Executing... ».

- Si un fichier portant le même nom existe sur la carte mémoire SD, un écran de confirmation d'écrasement, tel qu'illustré ci-dessous, s'affichera.



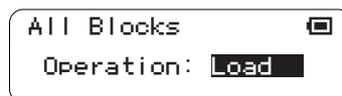
- Appuyez sur la touche [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.

- L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

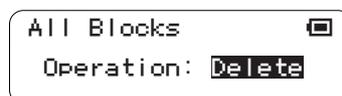
● Delete All Blocks (Supprimer le fichier All Blocks)

Supprime le fichier All Blocks spécifié, stocké sur la carte mémoire SD.

- Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez supprimer.
- Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions All Blocks comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « All Blocks »



- Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Delete » puis appuyez sur [OK].



- 4** Les fichiers de type All Blocks stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez supprimer.



- Seuls les fichiers au format All Blocks seront affichés.

- 5** Appuyez sur la touche [OK] pour supprimer le fichier sélectionné. Un écran de confirmation semblable à celui qui est illustré ci-dessous apparaît. Appuyez sur [OK] pour confirmer la suppression du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.



Si vous appuyez sur la touche [OK] pour exécuter l'opération de suppression, le message « Executing... » apparaîtra sur l'écran lorsque le fichier est en cours de suppression.



Les données de fichier pourront être irréparablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Executing... ».

- 6** L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

3. Current Block (Bloc actuellement sélectionné)

Permet d'accéder aux opérations liées aux fichiers Current Block.

Les fichiers de type « Current Block » comprennent des notes activées et des réglages tels que ceux de voix, de tempo, etc., pour l'ensemble des couches du bloc actuellement sélectionné.

Les 4 fonctions de fichiers Current Block disponibles sont les suivantes :

Load Current Block	Page 73
Save Current Block	Page 74
Rename Current Block	Page 75
Delete Current Block	Page 77

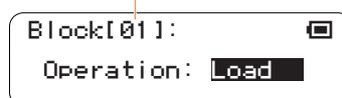
● Load Current Block (Charger le fichier Current Block)

Charge sur l'interface TENORI-ON un fichier Current Block sauvegardé sur une carte mémoire SD.

⚠ Lorsqu'un bloc est en cours de chargement, les réglages de couche de tous les autres blocs seront également écrasés par les données chargées.

- 1 Assurez-vous que le bloc sur lequel vous souhaitez charger les données est sélectionné sur l'interface TENORI-ON (touche de fonction [R5] : [Page 34](#)).
- 2 Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez charger sur l'instrument.
- 3 Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Current Block comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Current Block »

Numéro de bloc actuellement sélectionné



- 4 Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Load » puis appuyez sur [OK].
- 5 Les fichiers de type Current Block stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez charger.

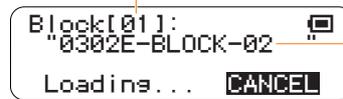


- Seuls les fichiers au format Current Block seront affichés.

- 6 Appuyez sur la touche [OK] pour charger le fichier sélectionné.
L'écran illustré ci-dessous apparaît en cours de chargement de fichier.
Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche [OK] ou [CANCEL].

Réglage des paramètres à l'aide de la mini-souris ■ File Menu (Menu Fichier)

Numéro de bloc actuellement sélectionné



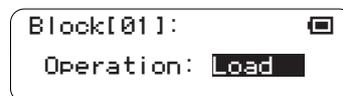
Le nom du fichier Current Block en cours de chargement.

- 7 Lorsque le fichier Current Block a été chargé, l'écran affiché à l'étape 3 ci-dessus apparaît, et la reproduction du fichier Current Block peut débuter. Appuyez sur la touche [OK] dans l'écran Status afin d'arrêter la reproduction.

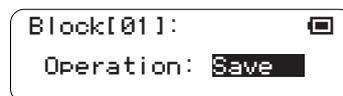
● Save Current Block (Enregistrer le fichier Current Block)

Enregistre sur une carte mémoire SD un fichier Current Block comprenant les notes activées et les réglages tels que ceux de voix, de tempo, etc., de l'ensemble des couches et des blocs.

- 1 Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD ayant suffisamment d'espace libre pour contenir le fichier à sauvegarder.
- 2 Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Current Block comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Current Block »



- 3 Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Save » puis appuyez sur [OK].



- 4 L'écran de saisie du nom de fichier s'affiche. Un nom de fichier par défaut est fourni, que vous pouvez conserver tel quel ou remplacer par le nom de votre choix. La procédure de saisie de nom de fichier est décrite à la section « Rename Song » en Page 65.

- Les noms de fichiers de morceaux ne doivent pas excéder les 16 caractères. L'extension de fichier est ajoutée automatiquement.

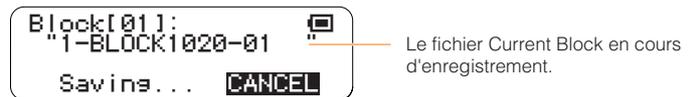


- 5** Lorsque le nom de fichier a été saisi selon les besoins, servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance le symbole « ↵ » dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez sur la touche [OK].

Le nom de fichier est saisi et la fonction d'enregistrement exécutée.

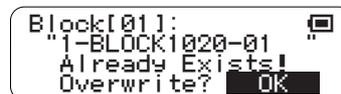
Un écran comme celui qui est illustré ci-dessous apparaît durant la sauvegarde du fichier Current Block.

Vous pouvez annuler l'opération en appuyant sur la touche [OK] ou [CANCEL].



⚠ Les données de fichier pourront être irréparablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Saving... ».

- Si un fichier portant le même nom existe sur la carte mémoire SD, un écran de confirmation d'écrasement, tel qu'illustré ci-dessous, s'affichera.



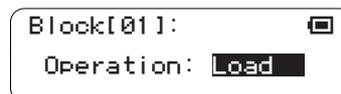
- Appuyez sur la touche [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.

- 6** L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

● Rename Current Block (Renommer le fichier Current Block)

Attribue un nouveau nom à un fichier Current Block stocké sur une carte mémoire SD.

- 1** Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez renommer.
- 2** Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Current Block comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Current Block »



- 3** Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Rename » puis appuyez sur [OK].



- 4 Les fichiers de type Current Block stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez renommer.



- Seuls les fichiers au format Current Block seront affichés.

Appuyez sur la touche [OK] pour aller sur l'écran de saisie de nom de fichier. Le nom du fichier Current Block actuellement sélectionné s'affiche, et vous pouvez entrer un nouveau nom de fichier selon les besoins. La procédure de saisie de nom de fichier est décrite à la section « Rename Song » en Page 65.

- Les noms de fichiers de morceaux ne doivent pas excéder les 16 caractères. L'extension de fichier est ajoutée automatiquement.

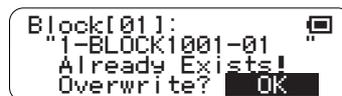


- 5 Lorsque le nom de fichier a été saisi selon les besoins, servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance le symbole « ↵ » dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez sur la touche [OK].

Le message « Executing... » s'affiche à l'écran pendant l'opération d'attribution d'un nouveau nom au fichier.

⚠ Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Executing... ».

- Si un fichier portant le même nom existe sur la carte mémoire SD, un écran de confirmation d'écrasement, tel qu'illustré ci-dessous, s'affichera.



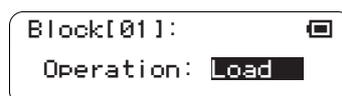
- Appuyez sur la touche [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.

- 6 L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

● Delete Current Block (Supprimer le fichier Current Block)

Supprime le fichier All Blocks spécifié, stocké sur la carte mémoire SD.

- 1 Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez supprimer.
- 2 Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Current Block comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Current Block »



- 3 Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Delete » puis appuyez sur [OK].



- 4 Les fichiers de type Current Block stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez supprimer.



- Seuls les fichiers au format Current Block seront affichés.

- 5 Appuyez sur la touche [OK] pour supprimer le fichier sélectionné. Un écran de confirmation semblable à celui qui est illustré ci-dessous apparaît. Appuyez sur [OK] pour confirmer la suppression du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.



Si vous appuyez sur la touche [OK] pour exécuter l'opération de suppression, le message « Executing... » apparaîtra sur l'écran lorsque le fichier est en cours de suppression.

 Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Executing... ».

- 6 L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

4. Current Layer (Couche actuellement sélectionnée)

Permet d'accéder aux opérations liées aux fichiers Current Layer.

Les fichiers de type « Current Layer » comprennent des notes activées et des réglages tels que ceux de voix, de tempo, etc., pour la couche actuellement sélectionnée dans le bloc actuel.

Les 4 fonctions de fichiers Current Layer disponibles sont les suivantes :

Load Current Layer	Page 78
Save Current Layer	Page 79
Rename Current Layer	Page 80
Delete Current Layer	Page 82

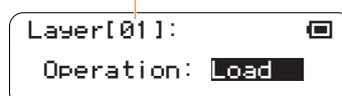
● Load Current Layer (Charger le fichier Current Layer)

Charge sur l'interface TENORI-ON un fichier Current Layer sauvegardé sur une carte mémoire SD.

⚠ Lorsqu'une couche est en cours de chargement, les réglages de couche de tous les autres blocs seront également écrasés par les données chargées.

- 1 Assurez-vous que la couche sur laquelle vous souhaitez charger les données est sélectionnée sur l'interface TENORI-ON (touche de fonction [R1] Layer Number : Page 30).
- 2 Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez charger sur l'instrument.
- 3 Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Current Layer comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Current Layer »

Numéro de couche actuellement sélectionnée



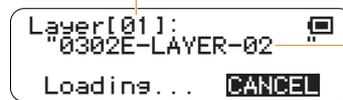
- 4 Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Load » puis appuyez sur [OK].
- 5 Les fichiers de type Current Block stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez charger.



- Seuls les fichiers au format Current Layer seront affichés.

- 6** Appuyez sur la touche [OK] pour charger le fichier sélectionné.
L'écran illustré ci-dessous apparaît en cours de chargement de fichier.
Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche [OK] ou [CANCEL].

Numéro de couche actuellement sélectionnée



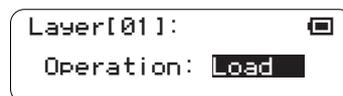
Le nom du fichier Current Layer en cours de chargement.

- 7** Lorsque le fichier Current Layer a été chargé, l'écran affiché à l'étape 3 ci-dessus apparaît, et la reproduction du fichier Current Layer peut débuter.
Appuyez sur la touche [OK] dans l'écran Status afin d'arrêter la reproduction.

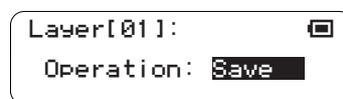
● Save Current Layer (Enregistrer le fichier Current Layer)

Enregistre sur une carte mémoire SD un fichier Current Layer comprenant l'ensemble des notes activées et des réglages tels que ceux de voix, de tempo, etc., pour la couche actuellement sélectionnée.

- 1** Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD ayant suffisamment d'espace libre pour contenir le fichier à sauvegarder.
- 2** Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Current Layer comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Current Layer »



- 3** Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Save » puis appuyez sur [OK].



- 4** L'écran de saisie du nom de fichier s'affiche. Un nom de fichier par défaut est fourni, que vous pouvez conserver tel quel ou remplacer par le nom de votre choix.
La procédure de saisie de nom de fichier est décrite à la section « Rename Song » en Page 65.

- Les noms de fichiers de morceaux ne doivent pas excéder les 16 caractères. L'extension de fichier est ajoutée automatiquement.



- 5** Lorsque le nom de fichier a été saisi selon les besoins, servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance le symbole « ↵ » dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez sur la touche [OK].

Le nom de fichier est saisi et la fonction d'enregistrement exécutée.

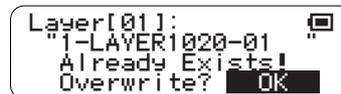
Un écran comme celui qui est illustré ci-dessous apparaît durant la sauvegarde du fichier Current Layer.

Vous pouvez annuler l'opération en appuyant sur la touche [OK] ou [CANCEL].



Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Saving... ».

- Si un fichier portant le même nom existe sur la carte mémoire SD, un écran de confirmation d'écrasement, tel qu'illustré ci-dessous, s'affichera.



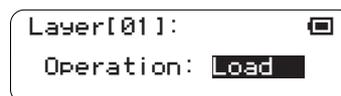
- Appuyez sur la touche [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.

- 6** L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

● Rename Current Layer (Renommer le fichier Current Layer)

Attribue un nouveau nom à un fichier Current Layer stocké sur une carte mémoire SD.

- 1** Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez renommer.
- 2** Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Current Layer comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Current Layer »



- 3** Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Rename » puis appuyez sur [OK].



- 4 Les fichiers de type Current Layer stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Faites tourner la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez renommer.



- Seuls les fichiers au format Current Layer seront affichés.

Appuyez sur la touche [OK] pour aller sur l'écran de saisie de nom de fichier. Le nom du fichier Current Layer actuellement sélectionné s'affiche, et vous pouvez entrer un nouveau nom de fichier selon les besoins. La procédure de saisie de nom de fichier est décrite à la section « Rename Song » en Page 65.

- Les noms de fichiers de morceaux ne doivent pas excéder les 16 caractères. L'extension de fichier est ajoutée automatiquement.

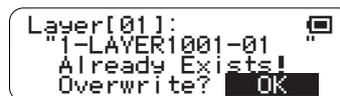


- 5 Lorsque le nom de fichier a été saisi selon les besoins, servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance le symbole « ↵ » dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez sur la touche [OK].

Le message « Executing... » s'affiche à l'écran pendant l'opération d'attribution d'un nouveau nom au fichier.

⚠ Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Executing... ».

- Si un fichier portant le même nom existe sur la carte mémoire SD, un écran de confirmation d'écrasement, tel qu'illustré ci-dessous, s'affichera.



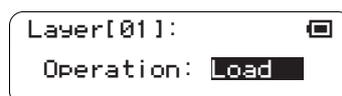
- Appuyez sur la touche [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.

- 6 L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

● Delete Current Layer (Supprimer le fichier Current Layer)

Supprime le fichier Current Layer spécifié, stocké sur la carte mémoire SD.

- 1 Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez supprimer.
- 2 Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Current Layer comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Current Layer »



- 3 Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Delete » puis appuyez sur [OK].



- 4 Les fichiers de type Current Layer stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez supprimer.



- Seuls les fichiers au format Current Layer seront affichés.

- 5 Appuyez sur la touche [OK] pour supprimer le fichier sélectionné. Un écran de confirmation semblable à celui qui est illustré ci-dessous apparaît. Appuyez sur [OK] pour confirmer la suppression du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.



Si vous appuyez sur la touche [OK] pour exécuter l'opération de suppression, le message « Executing... » apparaîtra sur l'écran lorsque le fichier est en cours de suppression.



Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Executing... ».

- 6 L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

5. All Settings (Tous les réglages)

Permet d'accéder aux opérations liées aux fichiers All Settings.

Les fichiers de type « All Settings » comprennent des réglages tels que ceux de voix, de tempo, etc., pour l'ensemble des couches et des blocs. Les notes activées n'y sont pas incluses.

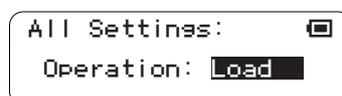
Les 4 fonctions de fichiers All Settings disponibles sont les suivantes :

Load All Settings	Page 83
Save All Settings	Page 84
Rename All Settings	Page 85
Delete All Settings	Page 86

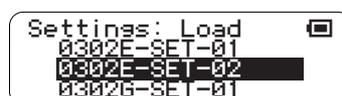
● Load All Settings (Charger le fichier All Settings)

Charge sur l'interface TENORI-ON un fichier de type All Settings sauvegardé sur une carte mémoire SD.

- 1 Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez charger sur l'instrument.
- 2 Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions All Settings comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « All Settings »

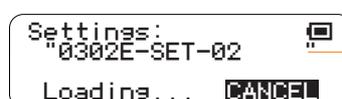


- 3 Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Load » puis appuyez sur [OK].
- 4 Les fichiers de type All Settings stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez charger.



- Seuls les fichiers au format All Settings seront affichés.

- 5 Appuyez sur la touche [OK] pour charger le fichier sélectionné.
L'écran illustré ci-dessous apparaît en cours de chargement de fichier.
Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche [OK] ou [CANCEL].



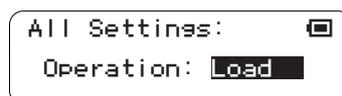
Le nom du fichier All Settings en cours de chargement.

- 6** Lorsque le fichier All Settings a été chargé, l'écran affiché à l'étape **2** ci-dessus apparaît, et la reproduction des notes activées existantes s'exécute à l'aide des données du fichier All Settings qui viennent d'être chargées.
Appuyez sur la touche [OK] dans l'écran Status afin d'arrêter la reproduction.

● Save All Settings (Enregistrer le fichier All Settings)

Enregistrez sur une carte mémoire SD un fichier All Settings comprenant tous les réglages tels que ceux de voix, de tempo, etc., sur l'ensemble des couches et des blocs. Les notes activées n'y sont pas incluses.

- 1** Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD ayant suffisamment d'espace libre pour contenir le fichier à sauvegarder.
- 2** Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions All Settings comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « All Settings »



- 3** Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Save » puis appuyez sur [OK].



- 4** L'écran de saisie du nom de fichier s'affiche. Un nom de fichier par défaut est fourni, que vous pouvez conserver tel quel ou remplacer par le nom de votre choix.
La procédure de saisie de nom de fichier est décrite à la section « Rename Song » en Page 65.

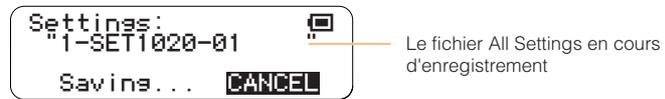
- Les noms de fichiers de morceaux ne doivent pas excéder les 16 caractères. L'extension de fichier est ajoutée automatiquement.



- 5** Lorsque le nom de fichier a été saisi selon les besoins, servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance le symbole « ↵ » dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez sur la touche [OK].
Le nom de fichier est saisi et la fonction d'enregistrement exécutée.

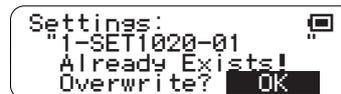
Un écran comme celui qui est illustré ci-dessous apparaît durant la sauvegarde du fichier All Settings.

Vous pouvez annuler l'opération en appuyant sur la touche [OK] ou [CANCEL].



Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Saving... » (Enregistrement en cours...).

- Si un fichier portant le même nom existe sur la carte mémoire SD, un écran de confirmation d'écrasement, tel qu'illustré ci-dessous, s'affichera.



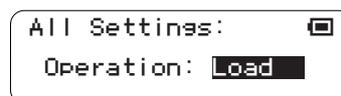
- Appuyez sur la touche [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.

6 L'écran illustré à l'étape **3** ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

● Rename All Settings (Renommer le fichier All Settings)

Attribue un nouveau nom à un fichier All Settings stocké sur une carte mémoire SD.

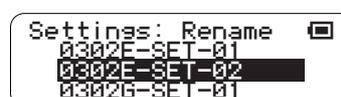
- 1** Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez renommer.
- 2** Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions All Settings comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « All Settings »



- 3** Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Rename » puis appuyez sur [OK].



- 4** Les fichiers de type All Settings stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Faites tourner la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez renommer.



- Seuls les fichiers au format All Settings seront affichés.

5 Appuyez sur la touche [OK] pour aller sur l'écran de saisie de nom de fichier. Le nom du fichier All Settings actuellement sélectionné s'affiche, et vous pouvez entrer un nouveau nom de fichier selon les besoins. La procédure de saisie de nom de fichier est décrite à la section « Rename Song » en Page 65.

- Les noms de fichiers de morceaux ne doivent pas excéder les 16 caractères. L'extension de fichier est ajoutée automatiquement.

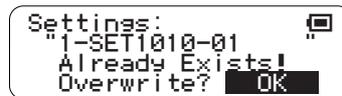


6 Lorsque le nom de fichier a été saisi selon les besoins, servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance le symbole « ↵ » dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez sur la touche [OK].

Le message « Executing... » s'affiche à l'écran pendant l'opération d'attribution d'un nouveau nom au fichier.

⚠ Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Executing... ».

- Si un fichier portant le même nom existe sur la carte mémoire SD, un écran de confirmation d'écrasement, tel qu'illustré ci-dessous, s'affichera.



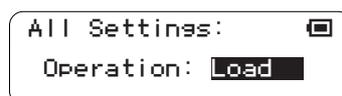
- Appuyez sur la touche [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.

7 L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

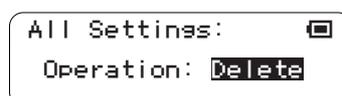
● Delete All Settings (Supprimer le fichier All Settings)

Supprime le fichier All Settings spécifié, stocké sur la carte mémoire SD.

- 1** Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez supprimer.
- 2** Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions All Settings comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « All Settings »



- 3** Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Delete » (Supprimer) puis appuyez sur [OK].



Réglage des paramètres à l'aide de la mini-souris ■ File Menu (Menu Fichier)

- 4 Les fichiers de type All Settings stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez supprimer.



- Seuls les fichiers au format All Settings seront affichés.

- 5 Appuyez sur la touche [OK] pour supprimer le fichier sélectionné. Un écran de confirmation semblable à celui qui est illustré ci-dessous apparaît. Appuyez sur [OK] pour confirmer la suppression du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.



Si vous appuyez sur la touche [OK] pour exécuter l'opération de suppression, le message « Executing... » apparaîtra sur l'écran lorsque le fichier est en cours de suppression.



Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Executing... ».

- 6 L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

6. Samplings (Echantillonnages)

Permet d'accéder aux opérations liées aux fichiers Samplings.

L'interface TENORI-ON dispose de trois voix utilisateur : <01/16,> <02/16> et <03/16.>

Les échantillons audio peuvent être chargés sur l'interface TENORI-ON et reproduits au moyen de ces voix.

Les échantillons audio sont convertibles en un format d'échantillon utilisé par l'interface TENORI-ON (extension de fichier .tnw) à l'aide du logiciel TENORI-ON User Voice Manager contenu sur le CD-ROM fourni. Ce menu permet d'accéder à un nombre de fonctions pouvant être utilisées pour gérer les fichiers de type « .tnw ».

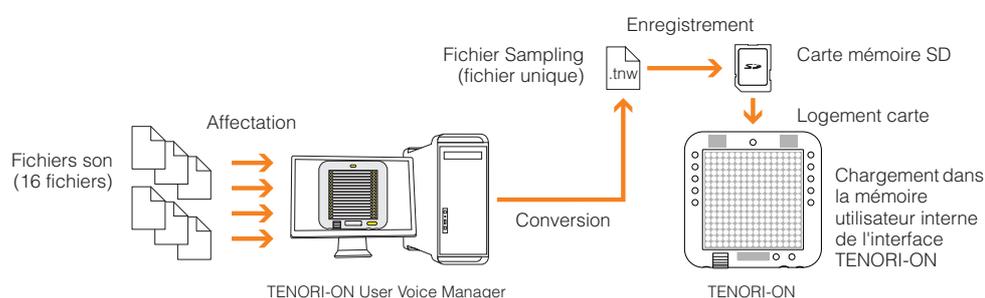
Les 5 fonctions de fichiers d'échantillonnages disponibles sont les suivantes :

Load Samplings	Page 93
Save Samplings	Page 94
Rename Samplings	Page 95
Delete Samplings	Page 97
Samplings Info	Page 98

■ Création de voix utilisateur (Fichiers d'échantillonnage)

Les fichiers audio enregistrés à l'aide d'un ordinateur ou téléchargés depuis Internet doivent être convertis au format de fichier de voix utilisateur TENORI-ON (format de fichier « sampling » (échantillonnage) avec extension de nom de fichier « .tnw ») avant leur chargement sur les numéros de voix utilisateur de l'interface TENORI-ON et leur reproduction sur l'instrument.

Le logiciel TENORI-ON User Voice Manager contenu sur le CD-ROM fourni peut être utilisé pour convertir les fichiers audio au format approprié et les affecter aux touches de voyants DEL de l'instrument. Les fichiers d'échantillonnage sont ainsi créés puis transférés vers l'interface TENORI-ON par l'intermédiaire d'une carte de mémoire SD.



1 Préparez les fichiers audio.

Les échantillons peuvent être extraits de CD d'échantillons disponibles dans le commerce, téléchargés depuis Internet ou enregistrés à l'aide de votre propre ordinateur ou équipement d'enregistrement. Les fichiers d'échantillons doivent être au format WAV ou AIFF.

Les formats de fichier pris en charge sont les suivants :

Taux d'échantillonnage à 22,05 kHz, 24 kHz, 44,1 kHz ou 48 kHz ; à 8 ou 16 bits ; stéréo ou mono.

- Les fichiers mono sont convertibles en fichiers stéréo à l'aide de données identiques sur les canaux L et R.

Il est possible d'affecter un total de 16 échantillons à chaque voix utilisateur (dont une pour chacune des 16 touches de voyants DEL). Pour une seule voix instrumentale, par exemple, ces échantillons peuvent être de 16 hauteurs de ton différentes. Les fichiers audio affectés à une voix utilisateur de l'interface TENORI-ON peuvent être utilisés de deux manières distinctes.

- Les effets sonores, les sons de batterie ou de percussion ou d'autres types d'échantillons uniques peuvent être individuellement reproduits à l'aide des touches de voyants DEL auxquelles ils sont affectés.
- Les fichiers audio d'un même instrument sur des hauteurs de ton différentes peuvent être affectés aux touches de voyants DEL selon la séquence de gamme, de sorte qu'ils puissent être joués de la même manière que les voix du générateur de son MIDI interne.

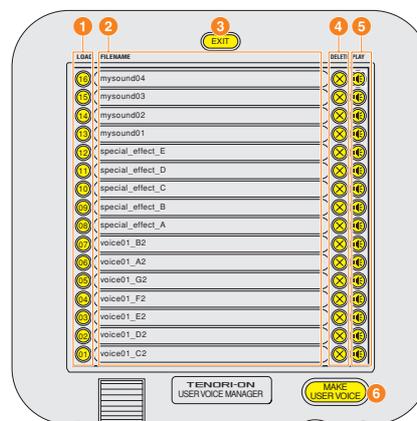
Il est nécessaire de préparer le type approprié de fichiers audio selon le mode d'exploitation auquel ceux-ci sont destinés.

2 Lancez le logiciel TENORI-ON User Voice Manager.

Le logiciel TENORI-ON User Voice Manager contenu sur le CD-ROM fourni peut être utilisé pour convertir les fichiers au format approprié pour leur exploitation sur l'interface TENORI-ON et les affecter aux touches de voyants DEL adéquates de l'instrument.

2-1 Installez le logiciel TENORI-ON User Voice Manager sur votre ordinateur en suivant la procédure décrite dans le document « Manuel d'installation de TENORI-ON User Voice Manager », fourni séparément.

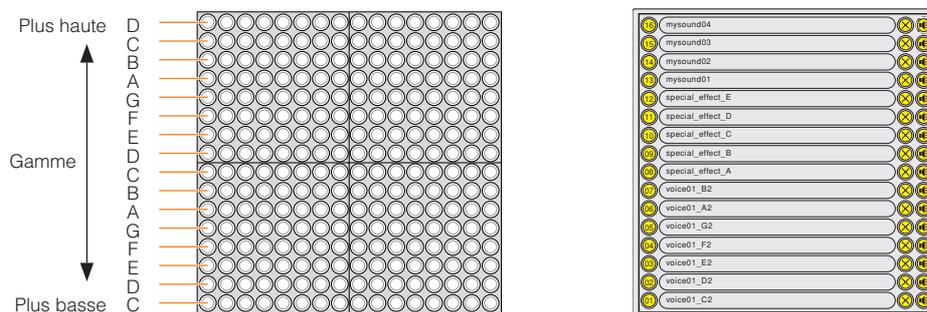
2-2 Double-cliquez sur les fichiers « TNR_UserVoiceMgr.exe » ou « TNR_UserVoiceMgr.app » sur votre ordinateur afin de lancer le logiciel.



- 1 Touche [LOAD] (Charger)
- 2 Nom de fichier
- 3 Touche [EXIT] (Quitter)
- 4 Touche [DELETE] (Supprimer)
- 5 Touche [PLAY] (Lecture)
- 6 Touche [MAKE USER VOICE] (Création de voix utilisateur)

Une représentation graphique de l'interface TENORI et de la disposition des touches de voyants DEL en Score Mode apparaît à l'écran. Les touches [LOAD] 1 à 16 à l'écran correspondent aux positions équivalentes des touches de voyants DEL sur l'instrument.

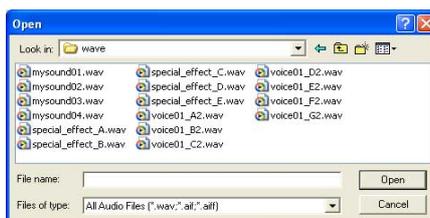
- A la sortie d'usine de l'unité, l'axe vertical de la matrice de touches de voyants DEL est affecté à une gamme correspondant aux touches blanches d'un piano, tel qu'indiqué dans l'illustration ci-dessous. Si vous attribuez des fichiers audio dotés de hauteurs de ton correspondant aux valeurs de tonalités par défaut des touches, votre voix utilisateur pourra être reproduite de la même manière que les voix internes.



3 Chargez les fichiers audio.

Une fenêtre de dialogue s'ouvre lorsque vous cliquez sur l'une des touches [LOAD], ce qui vous permet de sélectionner et de charger un fichier audio sur le logiciel TENORI-ON User Voice Manager.

Sélectionnez le fichier audio que vous souhaitez charger et affecter à la touche correspondante. Le premier laps de 0,97 seconde du fichier WAVE ou AIFF sélectionné sera utilisé. Les noms des fichiers audio affectés apparaissent à droite des touches [LOAD] correspondantes (sans l'extension de fichier).



Cliquez sur la touche [PLAY] (Lecture) pour reproduire le fichier audio correspondant.

Cliquez sur une touche [DELETE] pour supprimer (ou annuler l'affectation) du fichier audio correspondant.

- Il est également possible d'effectuer un glisser-déposer des icônes de fichiers audio sur la touche [LOAD] cible afin de les affecter.
- Les touches [LOAD] 01 — 16 correspondent aux numéros de note MIDI 60 — 75. Pour les numéros de note à l'extérieur de cette plage, les affectations sont répétées par groupes de 16 notes.
- Les touches de voyants DEL qui n'ont pas reçu d'affectation de fichier ne produisent aucun son lorsque vous appuyez dessus.

4 Effectuer l'enregistrement au format « Sampling » de l'interface TENORI-ON.

Une fois que vous avez affecté les fichiers audio selon les besoins, il faut convertir le jeu entier (les 16 fichiers) en un seul fichier de voix utilisateur au format de l'interface TENORI-ON et sauvegarder le fichier de voix utilisateur sur une carte mémoire SD.

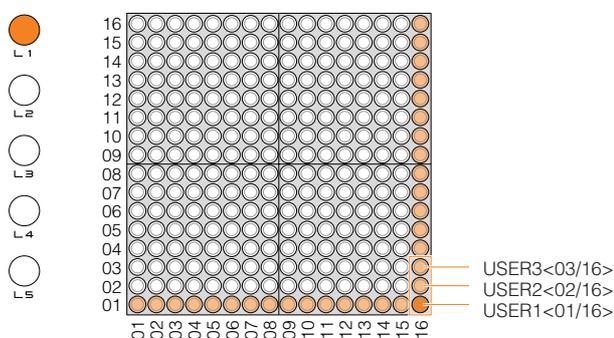
- Utilisez une carte mémoire SD avec une capacité supérieure ou égale à 2 gigaoctets ayant été correctement formatée à l'aide de la fonction de formatage de l'interface TENORI-ON (→ [Page 106](#) : [System menu] (Menu Système) → [SD Format] (Format SD)).

Cliquez sur la touche [MAKE USER VOICE] (Création de voix utilisateur).

La boîte de dialogue d'enregistrement de fichier s'ouvre. Spécifiez l'emplacement sur lequel vous souhaitez sauvegarder le fichier (carte mémoire SD) et le nom de fichier si nécessaire. Un nom de fichier par défaut est automatiquement généré, comprenant le mois et le jour (par ex., « 0901 »), un caractère unique indiquant l'heure (0...9, A...N), quatre chiffres signalant les minutes et les secondes (par ex., « 3620 ») ainsi que la mention « -VOICE » et l'extension de fichier (.tnw). Vous éditez le nom de fichier par défaut selon les besoins, à l'aide d'un maximum de 16 caractères. Seuls les caractères alphabétiques en lettres capitales et le trait d'union (« - ») peuvent être utilisés dans les noms de fichiers.



- 5 Cliquez sur la touche [EXIT] (Quitter) pour quitter le logiciel.
- 6 Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON la carte mémoire SD sur laquelle le fichier a été sauvegardé à l'étape 4 ci-dessus.
- 7 Chargez le fichier à partir de la carte mémoire SD sur une mémoire utilisateur. Reportez-vous à la section « Load Samplings » en Page 93 pour plus d'informations. La configuration des voix utilisateur est à présent terminée.
- 8 Reproduisez cette voix utilisateur.
 Vous pouvez à présent sélectionner la voix utilisateur en appuyant sur la touche de voyant DEL correspondante tout en maintenant la touche [L1] enfoncée, de la même manière que si vous sélectionniez les voix internes.

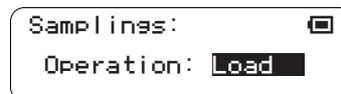


- Les réglages d'octave, de transposition et de gamme n'affectent pas les voix utilisateur.
- Les voix utilisateur sont conservées en mémoire même à la mise hors tension de l'interface TENORI-ON.
- Pour reproduire un morceau exploitant une voix utilisateur d'une autre unité TENORI-ON, il faut d'abord télécharger le fichier de la voix utilisateur sur l'interface TENORI-ON sur laquelle le morceau doit être reproduit (→ « Save Samplings » en Page 94 et « Load Samplings » en Page 93).

● Load Samplings (Charger le fichier Samplings)

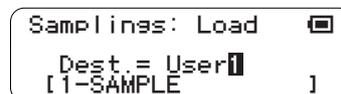
Charge sur l'interface TENORI-ON un fichier Samplings sauvegardé sur une carte mémoire SD.

- 1 Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez charger sur l'instrument.
- 2 Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Samplings comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Samplings »



- 3 Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Load » puis appuyez sur [OK].
Un écran apparaît, qui vous permet de spécifier la mémoire utilisateur sur laquelle le fichier d'échantillons chargé sera sauvegardé. Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner la mémoire utilisateur souhaitée, puis appuyez sur [OK].

- Sur cet écran, les réglages « User1 » (Utilisateur1), « User2 » (Utilisateur2) et « User3 » (Utilisateur3) correspondent respectivement aux numéros de mémoire utilisateur <01/16,> <02/16> et <03/16.> La ligne inférieure de l'écran LCD affiche le nom du fichier d'échantillons actuellement chargé dans la mémoire utilisateur concernée. Si la mémoire utilisateur est vide, la mention « ----- » apparaîtra à l'écran.

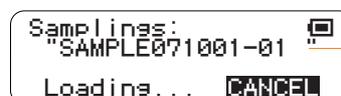


- 4 Les fichiers Samplings stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez charger.



- Seuls les fichiers au format « .tnw » seront affichés.

- 5 Appuyez sur la touche [OK] pour charger le fichier sélectionné.
L'écran illustré ci-dessous apparaît en cours de chargement de fichier.
Pour annuler le chargement, appuyez sur la touche [OK] ou [CANCEL].



Le nom du fichier Samplings en cours de chargement.

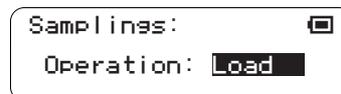
- Les opérations de chargement d'un fichier Samplings peuvent nécessiter plusieurs minutes.

- 6 Lorsque le fichier Samplings a été chargé, l'écran affiché à l'étape 2 ci-dessus apparaît.

● Save Samplings (Enregistrer le fichier Samplings)

Sauvegarde un fichier Samplings actuellement chargé sur une mémoire utilisateur sur une carte mémoire SD au format « .tnw ».

- 1 Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD ayant suffisamment d'espace libre pour contenir le fichier à sauvegarder.
- 2 Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Samplings comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Samplings »

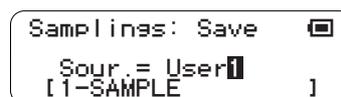


- 3 Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Save » puis appuyez sur [OK].



- 4 Un écran apparaît, qui vous permet de spécifier la mémoire utilisateur sur laquelle l'échantillon chargé sera sauvegardé. Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner la mémoire utilisateur souhaitée (1 — 3), puis appuyez sur [OK].

- Sur cet écran, les réglages « User1 », « User2 » et « User3 » correspondent respectivement aux numéros de mémoire utilisateur <01/16,> <02/16> et <03/16.> La ligne inférieure de l'écran LCD affiche le nom du fichier d'échantillons actuellement chargé dans la mémoire utilisateur concernée. Si la mémoire utilisateur est vide, la mention « ----- » apparaîtra à l'écran.



- 5 L'écran de saisie du nom de fichier s'affiche. Un nom de fichier courant est fourni, que vous pouvez conserver tel quel ou remplacer par le nom de votre choix. La procédure de saisie de nom de fichier est décrite à la section « Rename Song » en Page 65.

- Les noms de fichiers de morceaux ne doivent pas excéder les 16 caractères. L'extension de fichier est ajoutée automatiquement.



- 6** Lorsque le nom de fichier a été saisi selon les besoins, servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance le symbole « ↵ » dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez sur la touche [OK].

Le nom de fichier est saisi et la fonction d'enregistrement exécutée.

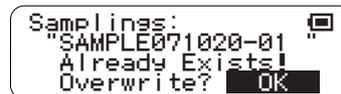
Un écran comme celui qui est illustré ci-dessous apparaît durant la sauvegarde du fichier Samplings.

Vous pouvez annuler l'opération en appuyant sur la touche [OK] ou [CANCEL].



⚠ Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Saving... ».

- Les opérations d'enregistrement d'un fichier Samplings peuvent nécessiter plusieurs minutes.
- Si un fichier portant le même nom existe sur la carte mémoire SD, un écran de confirmation d'écrasement, tel qu'illustré ci-dessous, s'affichera.



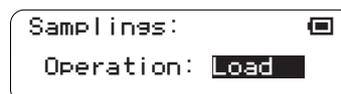
- Appuyez sur la touche [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.

- 7** L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

● Rename Samplings (Renommer le fichier Samplings)

Attribue un nouveau nom à un fichier Samplings stocké sur une carte mémoire SD.

- 1** Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez renommer.
- 2** Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Samplings comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Samplings »



- 3** Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Rename » puis appuyez sur [OK].



- 4 Les fichiers Samplings stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez renommer.



- Seuls les fichiers au format « .tnw » seront affichés.

Appuyez sur la touche [OK] pour aller sur l'écran de saisie de nom de fichier. Le nom du fichier Samplings actuellement sélectionné s'affiche, et vous pouvez entrer un nouveau nom de fichier selon les besoins. La procédure de saisie de nom de fichier est décrite à la section « Rename Song » en Page 65.

- Les noms de fichiers de morceaux ne doivent pas excéder les 16 caractères. L'extension de fichier est ajoutée automatiquement.

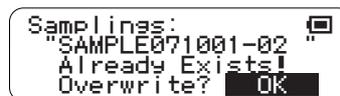


- 5 Lorsque le nom de fichier a été saisi selon les besoins, servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance le symbole « ↵ » dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez sur la touche [OK].

Le message « Executing... » s'affiche à l'écran pendant l'opération d'attribution d'un nouveau nom au fichier.

⚠ Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Executing... ».

- Si un fichier portant le même nom existe sur la carte mémoire SD, un écran de confirmation d'écrasement, tel qu'illustré ci-dessous, s'affichera.



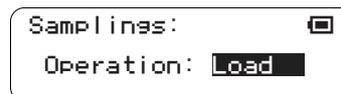
- Appuyez sur la touche [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.

- 6 L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

● Delete Samplings (Supprimer le fichier Samplings)

Supprime le fichier Samplings spécifié, stocké sur la carte mémoire SD.

- 1 Insérez dans le logement de carte de l'interface TENORI-ON une carte mémoire SD contenant le fichier que vous souhaitez supprimer.
- 2 Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Samplings comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Samplings »



- 3 Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Delete » puis appuyez sur [OK].

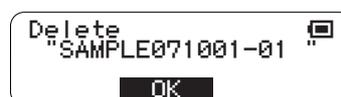


- 4 Les fichiers Samplings stockés sur la carte apparaissent sous forme de liste sur l'écran LCD (sans extension de fichier). Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner le fichier que vous souhaitez supprimer.



- Seuls les fichiers au format « .tnw » seront affichés.

- 5 Appuyez sur la touche [OK] pour supprimer le fichier sélectionné.
Un écran de confirmation semblable à celui qui est illustré ci-dessous apparaît. Appuyez sur [OK] pour confirmer la suppression du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.



Si vous appuyez sur la touche [OK] pour exécuter l'opération de suppression, le message « Executing... » apparaîtra sur l'écran lorsque le fichier est en cours de suppression.

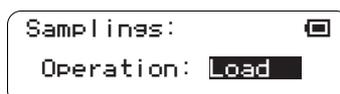
 Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Executing... ».

- 6 L'écran illustré à l'étape 3 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

● Samplings Info (Infos sur le fichier Samplings)

Affiche le nom des fichiers d'échantillons actuellement chargés sur les mémoires utilisateur de l'interface TENORI-ON.

- 1 Servez-vous de la mini-souris et de la touche [OK] pour parcourir le menu des fonctions Samplings comme suit :
« Main menu » → « File menu » → « Samplings »

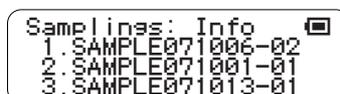


- 2 Servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance la fonction « Info » (Infos) puis appuyez sur [OK].



- 3 Une liste de fichiers d'échantillons actuellement en cours de chargement sur les mémoires utilisateur 1 — 3 de l'interface s'affiche.

- Sur cet écran, les réglages « User1 », « User2 » et « User3 » correspondent respectivement aux numéros de mémoire utilisateur <01/16,> <02/16,> et <03/16.> Si la mémoire utilisateur est vide, la mention « ----- » apparaîtra à l'écran.



- 4 Appuyez sur la touche [OK] ou [CANCEL] afin de retourner sur l'écran affiché à l'étape 2 ci-dessus.

■ Effect menu (Menu Effet)

Le menu Effect menu fait accéder aux fonctions susceptibles de vous permettre d'appliquer les effets de réverbération et de chœur aux voix de l'interface TENORI-ON.

Le sous-menu de Effect menu inclut les 4 éléments suivants.

1. Reverb Type	Page 99
2. Reverb Param	Page 100
3. Chorus Type	Page 100
4. Chorus Param	Page 100

Servez-vous de la mini-souris afin de mettre en surbrillance un élément de sous-menu, puis appuyez sur la touche [OK] pour aller sur l'écran d'édition de paramètre correspondant.



1. Reverb Type (Type de réverbération)



Permet de sélectionner le type de réverbération.

- NO EFFECT Aucun effet de réverbération.
 - HALL1, HALL2 Simulations de réverbération d'une salle de concert.
 - ROOM1, ROOM2, ROOM3. Type de réverbération que vous entendriez dans une pièce.
 - STAGE1, STAGE2 Simulations d'une réverbération de scène.
 - PLATE1, PLATE2. Simulations d'unités de réverbération par plaque en studio.
- Plage. NO EFFECT, HALL1, HALL2, ROOM1, ROOM2, ROOM3, STAGE1, STAGE2, PLATE1, PLATE2
 - Valeur par défaut HALL1
 - Touches de voyants DEL Aucun affichage

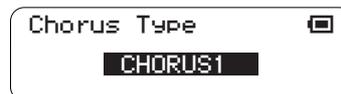
2. Reverb Param (Paramètre de réverbération)



Règle la profondeur de l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur de réverbération est importante.

- Plage. 0 — 127
- Valeur par défaut 40
- Touches de voyants DEL . . . Aucun affichage

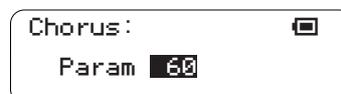
3. Chorus Type (type de chœur)



Sélectionne le type d'effet de chœur.

- NO EFFECT.Aucun effet de chœur.
 - STAGE1, STAGE2Effets de chœur.
 - FLANGR1, FLANGR2Effets de flanger.
- Plage. NO EFFECT, CHORUS1, CHORUS2, FLANGR1, FLANGR2
 - Valeur par défaut NO EFFECT
 - Touches de voyants DEL . . . Aucun affichage

4. Chorus Param (Paramètre de chœur)



Règle la profondeur de l'effet de chœur. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du chœur est importante.

- Plage. 0 — 127
- Valeur par défaut 0
- Touches de voyants DEL . . . Aucun affichage

■ Interior Menu (Menu décoration d'intérieur)

Le menu Interior menu fait accéder aux fonctions susceptibles de vous permettre de configurer l'interface TENORI-ON de sorte qu'elle fonctionne comme une horloge ou reproduise les morceaux automatiquement (Interior Mode) ou qu'elle passe en état de veille dès qu'elle n'est plus activée pendant une certaine période de temps (Power Save Mode). Le sous-menu de Interior menu inclut les 10 éléments suivants.

1. Interior START	Page 101
2. Interior Type	Page 102
3. Saver Type	Page 102
4. Saver Time	Page 103
5. Time Signal ON/OFF	Page 103
6. Alarm ON/OFF	Page 103
7. Set Alarm	Page 104
8. Save As Time Signal	Page 104
9. Save As Alarm	Page 105
10. Clock Adjust	Page 105

Servez-vous de la mini-souris afin de mettre en surbrillance un élément de sous-menu, puis appuyez sur la touche [OK] pour aller sur l'écran d'édition de paramètre correspondant.



1. Interior Start (Démarrage de Interior Mode)

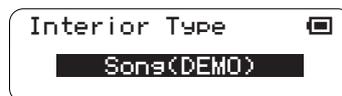


Appuyez sur la touche [OK] à l'affichage de cet écran pour lancer immédiatement l'option Interior Type (Type de décoration d'intérieur) spécifiée via l'élément suivant.

- Si vous appuyez sur la touche [OK] pour lancer Interior Mode, l'option Saver Type (Type d'économiseur) sera automatiquement réglée sur « Interior ».

- Plage Aucune
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

2. Interior Type (Type de décoration d'intérieur)



Spécifie le type de fonction qui s'exécute en premier lors du démarrage d'Interior Mode.

- Song (DEMO) Reproduit le morceau de démonstration préprogrammé de l'interface TENORI-ON.
 - SONG (SD) Reproduit de manière aléatoire les fichiers de morceau à partir d'une carte mémoire SD.
 - Clock Affiche l'heure sur la matrice de l'interface TENORI-ON.
 - Clock + Song (DEMO) Affiche l'heure sur la matrice de l'interface TENORI-ON tout en exécutant le morceau de démonstration préprogrammé de l'instrument.
 - Clock + Song (SD) Affiche l'heure sur la matrice de l'interface TENORI-ON tout en exécutant de manière aléatoire les fichiers de morceau à partir d'une carte mémoire SD.
- Plage. Song (DEMO), Song (SD), Clock, Clock+Song (DEMO), Clock+Song (SD)
 - Valeur par défaut Song (DEMO)
 - Touches de voyants DEL Aucun affichage

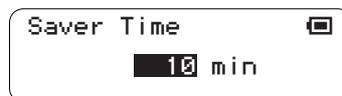
3. Saver Type (Type d'économiseur)



Sélectionne le type de l'opération de début de lancement, lorsque l'interface TENORI-ON ne fonctionne pas sur une durée de temps spécifiée.

- Interior Mode Horloge ou reproduction de morceau, tel qu'indiqué par l'élément Interior Type ci-dessous.
 - Power Save Mode Fonctionnement en mode économiseur d'énergie (arrêt de la séquence et relâchement de toutes les touches de voyants DEL).
- Plage. Interior, Power Save
 - Valeur par défaut Interior
 - Touches de voyants DEL Aucun affichage

4. Saver Time (Temps économiseur)

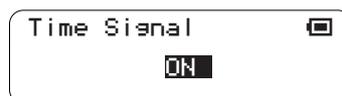


Règle la durée de temps devant s'écouler avant le début du fonctionnement de l'économiseur.

Si l'interface TENORI-ON ne fonctionne pas pendant le temps spécifié ici, le type d'opération indiquée par l'élément Saver Type sera déclenché.

- Plage. OFF, 1 — 1440 (centièmes)
- Valeur par défaut 10 (minutes)
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

5. Time Signal ON/OFF (Activation/désactivation du signal de l'heure)



Détermine si un carillon est reproduit pour marquer l'heure durant le fonctionnement en Interior Mode. Lorsque le paramètre est activé (ON), le carillon retentit toutes les heures, à 00 minutes et 00 secondes. Le temps de reproduction totale du carillon est de 8 secondes. Les données de performance créées sur l'interface TENORI-ON peuvent être utilisées à la place du carillon standard, émis toutes les heures (→ [Page 104](#) : Save As Time Signal).

- Plage. ON, OFF
- Valeur par défaut OFF
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

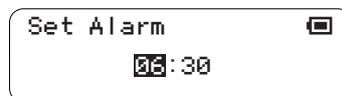
6. Alarm ON/OFF (Activation/désactivation de l'alarme)



Détermine si l'alarme retentit durant le fonctionnement en Interior Mode. Le temps de reproduction totale de l'alarme est de 48 secondes. Les données de performance créées sur l'interface TENORI-ON peuvent être utilisées à la place de l'alarme standard (→ [Page 105](#) : Save As Alarm).

- Plage. ON, OFF
- Valeur par défaut OFF
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

7. Set Alarm (Régler l'alarme)

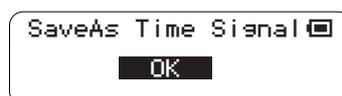


Règle l'heure de déclenchement de l'alarme durant le fonctionnement en Interior Mode.

- Si le carillon diffusé toutes les heures et l'alarme sont définis sur le même temps (les minutes de l'alarme sont alors réglées sur « 00 »), seule l'alarme retentira.

- Plage. 00:00 — 23:59
- Valeur par défaut 00:00
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

8. Save As Time Signal (Enregistrer sous forme de signal de temps)



Enregistre les données de performance (notes activées et réglages) du bloc actuellement sélectionné pour leur utilisation comme un signal de temps, qui se déclenche sous forme de carillon, toutes les heures, durant le fonctionnement en Interior Mode.

- Si vous utilisez cette fonction pour modifier le signal du temps (carillon diffusé toutes les heures), le signal de l'heure d'origine, réglée par défaut, sera effacé. Pour restaurer le signal de l'heure sur sa valeur d'origine, utilisez la fonction Factory Reset.

Après la sélection du bloc contenant les données que vous souhaitez sauvegarder comme signal de l'heure, appuyez sur la touche [OK] durant l'affichage de cet écran afin de sauvegarder les données sous forme de signal de temps.

- Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération.

Si vous appuyez sur la touche [OK] pour exécuter l'opération, le message « Saving... » apparaîtra sur l'écran durant l'enregistrement des données.



Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Saving... ».

- Plage. OK, CANCEL
- Valeur par défaut OK
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

9. Save As Alarm (Enregistrer sous forme d'alarme)



Enregistre les données de performance (notes activées et réglages) du bloc actuellement sélectionné pour leur utilisation comme un signal d'alarme, qui se reproduit durant le fonctionnement en Interior Mode.

- Si vous utilisez cette fonction pour modifier l'alarme, l'alarme d'origine par défaut sera effacée. Pour restaurer l'alarme sur sa valeur d'origine, utilisez la fonction Factory Reset.

Après la sélection du bloc contenant les données que vous souhaitez sauvegarder comme alarme, appuyez sur la touche [OK] durant l'affichage de cet écran afin de sauvegarder les données sous forme d'alarme.

- Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération.

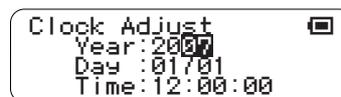
Si vous appuyez sur la touche [OK] pour exécuter l'opération, le message « Saving... » apparaîtra sur l'écran durant l'enregistrement des données.



Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Saving... ».

- Plage OK, CANCEL
- Valeur par défaut OK
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

10. Clock Adjust (Réglage de l'horloge)



Règle l'horloge selon l'année, le mois, le jour et l'heure.

Appuyez sur la touche [OK] après le réglage de chaque paramètre de sorte à mettre en surbrillance le paramètre suivant.

Appuyez sur la touche [OK] après le réglage du dernier paramètre afin de faire appliquer les nouveaux réglages de l'horloge.

- Plage Year (Année) : 2000 — 2099
Month (Mois) et Day (Jour) : 01 — 12/01 — 31
Time (Heure) : 00 — 23/00 — 59
*Les secondes ne sont pas réglables.
- Valeur par défaut OK
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

■ System Menu (Menu Système)

Le menu System menu permet d'accéder aux fonctions liées aux opérations de base, effectuées sur le système, telles que la réinitialisation sur les réglages d'usine, le formatage de la carte mémoire SD, etc.

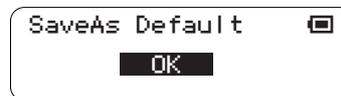
Le sous-menu de System menu inclut les 5 éléments suivants.

1. Save As Default	Page 106
2. SD Format	Page 107
3. Owner Name	Page 107
4. Version Check	Page 108
5. Factory Reset	Page 108

Servez-vous de la mini-souris afin de mettre en surbrillance un élément de sous-menu, puis appuyez sur la touche [OK] pour aller sur l'écran d'édition de paramètre correspondant.



1. Save As Default (Enregistrer comme valeur par défaut)



Enregistre les réglages actuellement sélectionnés pour l'ensemble des blocs et des couches en tant que réglages par défaut, qui seront automatiquement rappelés à la mise sous tension de l'interface TENORI-ON. Si cette fonction n'est pas utilisée pour sauvegarder d'autres réglages utilisateur par défaut, les réglages initiaux d'usine seront adoptés. Appuyez sur la touche [OK] pendant l'affichage de cet écran, afin de sauvegarder les réglages actuellement sélectionnés comme réglages par défaut, rappelés à la mise sous tension.

Si vous appuyez sur la touche [OK], le message « Saving... » apparaîtra sur l'écran durant l'enregistrement des données.

⚠ Les données de fichier pourront être irréparablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Saving... ».

- Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération.

- Plage. OK, CANCEL
- Valeur par défaut OK
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

2. SD Format (Formatage SD)

- ⚠ **Avant d'utiliser des cartes mémoire SD avec l'interface TENORI-ON, veuillez à lire attentivement la section consacrée à la « Manipulation des cartes mémoire SD™ », en Page 63.**



Formatage d'une carte mémoire SD pour son utilisation avec l'interface TENORI-ON.

- Les cartes SD d'une capacité supérieure à 32 Mo sont formatées au format FAT32 alors que les cartes SD d'une capacité inférieure ou égale à 32 Mo le sont au format FAT16.

Après avoir inséré une carte mémoire dans le logement de carte, appuyez sur la touche [OK] pendant l'affichage de cet écran pour lancer le formatage.

Si vous appuyez sur la touche [OK], le message « Formatting... » (Formatage en cours...) apparaîtra sur l'écran durant le formatage des données.

- ⚠ **L'opération de formatage efface toutes les données de la carte mémoire SD. Avant de formater une carte, vérifiez qu'elle ne contient aucune donnée importante que vous souhaiteriez conserver.**

- ⚠ **Ne mettez pas l'instrument hors tension et ne retirez pas la carte mémoire SD tant que l'écran « Formatting... » est affiché.**

- Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération.

- Plage. OK, CANCEL
- Valeur par défaut OK
- Touches de voyants DEL . . . Aucun affichage

3. Owner Name (Nom de propriétaire)



Cette fonction vous permet d'enregistrer un « Nom de propriétaire » dans la mémoire de l'interface TENORI-ON.

Le nom de propriétaire que vous enregistrez est stocké avec les fichiers de morceau comme « Composer Name » (Nom de compositeur) et s'affiche sur l'écran LCD en même temps que le nom de morceau lorsque celui-ci est reproduit.

- 1** « NO NAME », le nom du propriétaire spécifié en usine s'affiche par défaut sur l'écran. Vous pouvez entrer un nouveau nom de propriétaire selon les besoins.

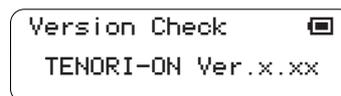
La procédure de saisie de nom est décrite à la section « Rename Song » en Page 65.

- Les noms de propriétaires ne doivent pas excéder les 16 caractères.



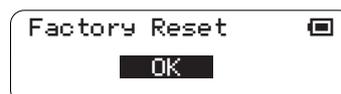
- 2 Lorsque le nom de fichier a été saisi selon les besoins, servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance le symbole « ↵ » dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez sur la touche [OK].
- 3 L'écran du sous-menu réapparaît lorsque le nom a été saisi.

4. Version Check (Vérification de la version)



Affiche le numéro de version de la mémoire ROM du système de l'interface TENORI-ON.

5. Factory Reset (Réinitialisation sur les valeurs spécifiées en usine)



Réinitialise tous les paramètres de l'interface TENORI-On sur leurs réglages originaux spécifiés en usine. L'ensemble des blocs et des couches sont restaurés sur leurs valeurs d'usine par défaut et les notes activées sont effacées. Toutes les données enregistrées de type alarme, signal de temps, nom de propriétaire, etc. sont aussi effacées, ainsi que les réglages Save As Default (→ Page 106). Les fichiers d'échantillonnages chargés ne sont pas initialisés.

Appuyez sur la touche [OK] pendant que cet écran est affiché afin de réinitialiser les valeurs sur leurs réglages d'usine par défaut.

- Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération.

- Plage OK, CANCEL
- Valeur par défaut OK
- Touches de voyants DEL Aucun affichage

■ Recording Menu (Menu Enregistrement)

Ce menu permet d'accéder à la fonction d'enregistrement en temps réel de l'interface TENORI-ON.

⚠ Avant d'utiliser des cartes mémoire SD avec l'interface TENORI-ON, veuillez à lire attentivement la section consacrée à la « Manipulation des cartes mémoire SD™ », en Page 63.

- 1 Insérez dans le logement de carte une carte mémoire SD correctement formatée via l'interface TENORI-ON.
- 2 Servez-vous de la mini-souris pour sélectionner « Main Menu » → « Recording menu », puis appuyez sur [OK] dans l'écran START (Démarrer) de Recording menu.



- 3 Appuyez sur la touche [OK] alors que l'écran ci-dessus est affiché et lancez l'enregistrement.

- Les modifications du réglage Master Volume (→ Page 33) sont enregistrées durant l'enregistrement de morceau, contrairement aux données de Hardware Volume (→ Page 43).
- Pour annuler l'enregistrement, appuyez sur la touche [CANCEL].

L'enregistrement commence dès l'instant où vous appuyez sur la touche [OK]. Toutes les données de performances de l'ensemble des couches et des blocs (données de position de note), les opérations liées aux touches de voyants DEL, les opérations relatives aux touches de fonctions (réglages de voix, de tempo, etc.) ainsi que les opérations concernant la touche [CLEAR] sont enregistrées en temps réel. Le volume maximum de données enregistrables est de 39 kilooctets. Ceci correspond environ à 1 000 opérations via les touches ou la souris.

L'écran suivant apparaît durant l'enregistrement, affichant l'état de la couche actuellement sélectionnée ainsi que le temps d'enregistrement écoulé.



- Lorsque le nombre de 1 000 événements de commande de panneau (opérations de touche ou de molette) est atteint, l'enregistrement est automatiquement arrêté et aucun événement supplémentaire ne peut être entré. Un écran apparaît vous invitant à sauvegarder les performances enregistrées (contenant les derniers 1 000 événements) en tant que fichier de morceau sur une carte mémoire SD. Appuyez sur la touche [OK] pour démarrer la procédure de sauvegarde du fichier de morceau.

- 4 Appuyez sur la touche [OK] pour interrompre l'enregistrement.

Un écran s'affiche qui vous permet de sauvegarder sur la carte mémoire SD les performances enregistrées en tant que fichier de morceau. Appuyez sur la touche [OK] pour démarrer la procédure de sauvegarde du fichier de morceau.

- Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération.



- 5** L'écran de saisie du nom de fichier de morceau s'affiche. Un nom de fichier courant est fourni, que vous pouvez conserver tel quel ou remplacer par le nom de votre choix. La procédure de saisie de nom de fichier est décrite à la section « Rename Song » en Page 65.

- Les noms de fichiers de morceaux ne doivent pas excéder les 16 caractères. L'extension de fichier est ajoutée automatiquement.



- 6** Lorsque le nom de fichier a été saisi selon les besoins, servez-vous de la mini-souris pour mettre en surbrillance le symbole « ↵ » dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez sur la touche [OK].

Le nom de fichier est saisi et la fonction d'enregistrement exécutée.

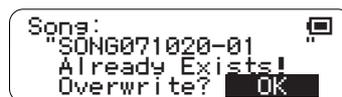
Un écran tel que celui qui est illustré ci-dessous apparaît alors que le fichier de morceau est en cours d'enregistrement.

Vous pouvez annuler l'opération en appuyant sur la touche [OK] ou [CANCEL].



⚠ Les données de fichier pourront être irrémédiablement corrompues si vous mettez l'instrument hors tension ou retirez la carte mémoire SD durant l'affichage du message « Saving... ».

- Si un fichier portant le même nom existe sur la carte mémoire SD, un écran de confirmation d'écrasement, tel qu'illustré ci-dessous, s'affichera.



- Appuyez sur la touche [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] (ou utilisez la mini-souris pour sélectionner « CANCEL » sur l'écran LCD, puis appuyez sur la touche [OK]) afin d'annuler l'opération et de conserver le fichier original inchangé.

- 7** L'écran illustré à l'étape 2 ci-dessous réapparaît à la fin de l'opération.

- Il est impossible d'éditer un morceau une fois qu'il a été enregistré. Cependant, vous pouvez sauvegarder la couche ou le bloc actuellement sélectionné(e) en sélectionnant et en exécutant les options All Blocks, Current Block ou Current Layer de File menu puis en rechargeant les données aux fins de les éditer selon les besoins.

Annexe

Liste des messages d'écran

Power Save...	Power Save Mode en cours d'exécution.
Mode different. Can't Copy!	Ce message apparaîtra si vous essayez d'utiliser la fonction CopythisLayer (→ page 56) pour effectuer des copies entre des couches opérant selon différents modes de performance. Il est impossible de copier les données entre des couches fonctionnant sous des modes opérateurs différents.
UNDO?	Ce message s'affiche après que vous ayez exécuté une fonction de copie, d'effacement ou de réinitialisation à partir de Edit menu. Appuyez sur la touche [OK] pour annuler l'opération de copie, d'effacement ou de réinitialisation qui vient d'être effectuée. Appuyez sur la touche [CANCEL] ou sur n'importe quelle touche autre que la touche [OK] ou patientez pendant quelque 15 secondes, le temps que le système retourne sur le menu.
Loading...	Chargement de fichier en cours. Ne mettez pas l'instrument hors tension et ne retirez pas la carte mémoire SD tant que cet écran est affiché.
Saving...	Enregistrement en cours d'un fichier sur une carte mémoire SD ou sur une mémoire interne Flash. Ne mettez pas l'instrument hors tension et ne retirez pas la carte mémoire SD tant que cet écran est affiché.
Executing...	Exécution en cours d'une attribution de nouveau nom ou d'une opération de suppression. Ne mettez pas l'instrument hors tension et ne retirez pas la carte mémoire SD tant que cet écran est affiché.
Formatting...	Formatage d'une carte mémoire SD en cours.
SD Card Error! No SD Card.	Aucune carte mémoire SD n'est insérée dans le logement de carte.
Unformatted!	La carte mémoire SD introduite dans le logement de carte n'a pas été formatée.
SD Card Error! Card is Locked.	Le sélecteur de protection en écriture de la carte mémoire SD est réglé sur « ON » (protection en écriture).
SD Card Error! Access Timeout.	Une erreur dans le délai d'attente s'est produite durant l'opération de sauvegarde ou de chargement sur la carte mémoire SD.
SD Card Error! Illegal Media.	Le support inséré dans le logement de carte n'est pas pris en charge.
SD Card Error! Card is Full.	La carte mémoire SD est saturée et aucune nouvelle donnée ne peut y être écrite.
SD Card Error! Card is Not Ready.	La carte mémoire SD n'est pas prête pour une opération de lecture ou d'écriture.
SD Card Error! Illegal File Name.	Le nom spécifié pour l'opération de chargement de fichier n'est pas autorisé.
SD Card Error! Illegal Format.	Le format de la carte insérée dans le logement de carte n'est pas pris en charge.
SD Card Error! Not Supported File.	Ce format de fichier n'est pas pris en charge.
SD Card Error! The File is Broken.	Le fichier est corrompu.
SD Card Error! Can not Open File.	Le fichier ne s'ouvre pas.
SD Card Error! Can not Write File.	Impossible d'écrire des données sur ce fichier.
SD Card Error! Can not Read File.	Impossible de lire des données sur ce fichier.
SD Card Error! Unexpected Error.	Une erreur inattendue s'est produite.

Liste des messages d'écran

SD Card Error! Mode is Different.	Le mode de performance et le mode de l'interface TENORI-ON sont différents.
Alarm Playins...	L'alarme se reproduit actuellement en Interior Mode.
Time Signal...	Le signal de l'heure se reproduit actuellement en Interior Mode.
Clear Layer Block[**] Layer[**]	Toutes les notes activées ont été effacées de la couche ou du bloc actuellement sélectionné(e).
Clear All	Toutes les notes activées ont été effacées de l'ensemble des couches et des blocs.
Songs Already Exists! Overwrite?	L'écran apparaît lorsqu'un autre fichier de morceau existe, portant le même nom. Appuyez sur [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] pour annuler l'opération d'écrasement.
Blocks Already Exists! Overwrite?	L'écran apparaît lorsqu'un autre fichier All Blocks existe, portant le même nom. Appuyez sur [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] pour annuler l'opération d'écrasement.
Block[**] Already Exists! Overwrite?	L'écran apparaît lorsqu'un autre fichier de bloc existe, portant le même nom. Appuyez sur [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] pour annuler l'opération d'écrasement.
Layer[**] Already Exists! Overwrite?	L'écran apparaît lorsqu'un autre fichier de couche existe, portant le même nom. Appuyez sur [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] pour annuler l'opération d'écrasement.
Settings Already Exists! Overwrite?	L'écran apparaît lorsqu'un autre fichier de réglage existe, portant le même nom. Appuyez sur [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] pour annuler l'opération d'écrasement.
Samplings Already Exists! Overwrite?	L'écran apparaît lorsqu'un autre fichier d'échantillonnage existe, portant le même nom. Appuyez sur [OK] pour confirmer l'écrasement du fichier. Appuyez sur la touche [CANCEL] pour annuler l'opération d'écrasement.

Dépistage des pannes

Symptôme	Cause éventuelle et solution	Page
Généralités		
Déclics et bruits secs retentissent occasionnellement.	Le bruit peut être produit par l'activation/désactivation de périphériques électroniques, de moteurs électriques ou d'autres sources similaires. Essayez d'utiliser une prise électrique aussi éloignée que possible de la source de bruit suspect. Si aucune cause ne peut être trouvée, contactez votre service technique agréé par Yamaha.	-
Interférences provoquées par des téléphones portables, des radios, des postes de télévision et des périphériques similaires.	Les interférences peuvent être causées par des téléphones mobiles, des transmetteurs radio ou des périphériques similaires fonctionnant à proximité de l'instrument. Si le bruit semble excessif, contactez votre service technique agréé par Yamaha.	-
L'instrument provoque des interférences avec les postes de radio et de télévision.	Cet instrument peut provoquer des interférences lorsqu'il est actionné à une distance trop proche de récepteurs de radio ou de télévision. Déplacez l'instrument et éloignez-le des périphériques de réception à la moindre interférence.	-
L'appui prolongé sur les touches n'entraîne aucune réaction.	Le paramètre de sensibilité à l'appui prolongé sur les touches peut être réglé sur une valeur de durée trop élevée. Réduisez le réglage de durée concerné.	page 60
Aucun son n'est produit.		
Aucun son n'est produit.	Le paramètre Local Control peut être désactivé. Dans ce cas, il faut l'activer.	page 61
	Le volume est peut-être réglé sur le niveau minimal. Réglez-le sur un niveau approprié.	page 33, 43
	Un casque ou des haut-parleurs externes peuvent être reliés à l'instrument.	-
	La fonction d'assourdissement est peut-être activée. Désactivez-la.	page 47
	La connexion MIDI n'est pas établie avec l'unité TENORI-ON maître ou ne fonctionne pas correctement, même si le réglage « Slave Mode » est sélectionné dans « Preference menu ».	-
Certaines notes sont coupées.	La polyphonie maximale de 32 notes de l'instrument a été dépassée (c.-à-d. plus de 35 notes ont été reproduites en même temps).	-
	Dans tous les modes autres que Push Mode, une seule note d'une hauteur de ton donnée peut être reproduite à la fois dans une couche donnée. Lorsqu'une seconde note de la même tonalité est jouée au sein d'une couche, toute note précédemment exécutée sur une tonalité identique est désactivée avant qu'une nouvelle note ne soit reproduite.	-
	Le réglage Sound Length est trop élevé. L'interface TENORI-ON utilise un générateur de son stéréo (chaque note mobilise deux notes de la polyphonie de l'instrument), de sorte que, si une valeur de durée trop longue est spécifiée pour le paramètre de Sound Length, la polyphonie maximale (nombre de notes simultanées) pourra être facilement dépassée, entraînant le risque de la reproduction des notes de manière imprévue.	-
Hauteur de ton et voix		
La gamme affectée à l'axe vertical/horizontal ne retentit pas correctement.	Une gamme autre que la gamme ionienne par défaut a été sélectionnée. Sélectionnez la gamme ionienne.	page 44
Lorsqu'un nouveau bloc est sélectionné et la voix est modifiée, la voix utilisée dans la première couche change également.	La même voix s'applique aux couches portant le même numéro de couches dans tous les blocs.	page 6

Symptôme	Cause éventuelle et solution	Page
Stockage et initialisation des données		
Les réglages ne sont pas conservés à la mise sous tension suivante.	Enregistrez les réglages que vous souhaitez conserver à l'aide de la fonction Save As Default.	page 106
Certains paramètres ne sont pas initialisés lors de l'exécution de la fonction Reset All Blocks.	Certains paramètres enregistrés à l'aide de la fonction Save As Default ne sont pas initialisés.	page 39
Carte mémoire SD		
Impossible d'effectuer des opérations d'enregistrement ou de lecture.	La carte mémoire SD est protégée en écriture. Réglez le sélecteur de protection en écriture de la carte sur la position OFF.	page 63
	Volume trop important de données de performances. Il est impossible d'enregistrer des performances d'une capacité supérieure 39 Ko (près de 1 000 opérations).	-
	La capacité existante de la carte mémoire SD est insuffisante. Utilisez une autre carte mémoire SD.	-
Impossible d'exécuter des opérations liées aux fichiers.	Les opérations d'enregistrement et d'attribution de nouveau nom ne peuvent être exécutées que sur un total de 100 fichiers, dont les noms sont constitués de cinq premiers caractères identiques.	-
	La carte mémoire SD est protégée en écriture. Réglez le sélecteur de protection en écriture de la carte sur la position OFF.	page 63
	La capacité existante de la carte mémoire SD est insuffisante. Utilisez une autre carte mémoire SD.	-
	Le nombre maximum de fichiers a été excédé. Il est possible de stocker sur l'interface TENORI-ON un maximum de 1 000 fichiers ou un total de 256 fichiers de chaque type d'extension.	page 62
Un fichier chargé de type All Blocks, Current Block ou Current Layer ne se reproduit pas automatiquement.	Si la reproduction est suspendue lors du chargement de fichier, le fichier chargé ne sera pas automatiquement exécuté. Retournez sur l'écran Status et appuyez sur la touche [OK] pour lancer la reproduction.	-
Autres		
L'indicateur de boucle n'effectue aucun mouvement.	Il est possible que vous ayez activé le mode de pause en appuyant sur la touche [OK]. Appuyez une nouvelle fois sur la touche [OK].	-
Les réglages de point de boucle et/ou de vitesse de boucle ont été modifiés.	Ces réglages changent lorsque les réglages Master Loop Point et Master Loop Speed de Play menu sont édités.	-

Format des données MIDI

Spécifications des événements de transmission/réception MIDI de l'interface TENORI-ON

1. Messages système susceptibles d'être transmis/reçus

L'interface TENORI-ON transmet des messages MIDI correspondant aux opérations exécutées sur l'instrument et reçoit des messages MIDI pouvant servir à commander le générateur de son de l'interface TENORI-ON. Les messages système susceptibles d'être transmis et reçus par l'interface TENORI-ON sont répertoriés ci-dessous. Reportez-vous à la Feuille d'implémentation MIDI pour d'autres types de messages.

Messages système pouvant être transmis et reçus par l'interface TENORI-ON

Type	Détails	Transmission	Réception
Message système en temps réel	Timing Clock (F8)	○*1	○*2
	Start (FA)	○*1	○*2
	Continue (FB)	×	○*2
	Stop (FC)	○*1	○*2
	Active Sensing (FE)	○*1	○*3
Message exclusif au système	Master Volume (F0 7F 7F 04 01 00 dd F7)	○	○*3
	Master Volume (F0 43 10 4C 00 00 04 dd F7)	×	○*3
	Master Tune (F0 43 10 27 30 00 00 dd dd 00 F7)	○	○*3
	Master Tune (F0 43 10 4C 00 00 00 dd dd dd dd F7)	×	○*3
	Reverb TType (F0 43 10 4C 02 01 00 dd dd F7)	○	○*3
	Chorus TType (F0 43 10 4C 02 01 20 dd dd F7)	○	○*3
	TENORI-ON Exclusive (F0 43 73 01 33 00 dd dd dd F7)	○	×

*1 Transmission en Master Mode uniquement. *2 Réception en Slave Mode uniquement. *3 Réception en Master Mode uniquement.

Les messages système en temps réel FE et F8 sont transmis en continu (en Master Mode) après le démarrage, indépendamment des opérations de début/arrêt du séquenceur.

2. Messages exclusifs au système spécifiques à l'interface TENORI-ON

Les messages MIDI correspondant aux opérations liées aux touches ou à la molette, effectuées sur l'interface TENORI-ON, sont émis en tant que messages exclusifs au système. Le format utilisé pour ces messages est répertorié ci-dessous.

11110000	F0	Exclusive Status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Device ID
00000001	01	Model ID
00110011	33	Sub ID 1
00000000	00	Sub ID 2
0ddddd	dd	Data1
0ddddd	dd	Data2
0ddddd	dd	Data3
11110111	F7	End of Exclusive

Data1

B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
0	0	0	TYPE1	TYPE0	0	STAT1	STAT0

TYPE [1:0]

Types de contrôleur

TYPE1	TYPE0	Contrôleur
0	0	Touche de cadre
0	1	Touche de panneau
1	0	Molette

STAT [1:0]

Etat des contrôleurs

STAT1	STAT0	Etat
0	0	Touche désactivée ou molette vers le bas
0	1	Touche activée ou molette vers le haut
1	1	Molette à l'arrêt

Data2

B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
0	0	0	X4	X3	X2	X1	X0

X [4:0]

Lorsque TYPE [1:0] est 00 (Touche de cadre) :**Types de touche de cadre**

X4	X3	X2	X1	X0	Touche
0	0	0	0	0	Cancel
0	0	0	0	1	OK
0	0	0	1	0	Clear
0	1	0	0	0	R1
0	1	0	0	1	R2
0	1	0	1	0	R3
0	1	0	1	1	R4
0	1	1	0	0	R5
1	0	0	0	0	L1
1	0	0	0	1	L2
1	0	0	1	0	L3
1	0	0	1	1	L4
1	0	1	0	0	L5

Lorsque TYPE [1:0] est 01 (Touche de panneau) :**Axe horizontal des touches de panneau (0, 1, 2, ... 15, de gauche à droite).**

X4	X3	X2	X1	X0
0	Axe horizontal des touches de panneau (0-15)			

Lorsque TYPE [1:0] est 10 (Molette) :**Plage de commandes de la molette (0-15).**

X4	X3	X2	X1	X0
0	Plage de commandes de la molette (0-15)			

Data3

B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
0	0	0	0	Y3	Y2	Y1	Y0

Y [3:0]

Lorsque TYPE [1:0] est 01 (Touche de panneau) :**Axe vertical des touches de panneau (0, 1, 2, ... 15, de haut en bas).**

Y3	Y2	Y1	Y0
Axe horizontal des touches de panneau (0-15)			

Lorsque TYPE [1:0] est 00 (Touche de cadre) ou 10 (Molette) :**All 0.**

Y3	Y2	Y1	Y0
0	0	0	0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1 - 16 X	1 - 16 X	
Mode Default Messages Altered	3 X *****	3 X X	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	O 9nH, v=100 X	O 9nH, v=1-127 X	
After Touch Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend	X	X	
Control Change 0,32 7 10 11 91,93	O O O O O	O O O O O	Bank Select Main Volume Panpot Expression Effect Depth
Prog Change : True #	O 0 - 127 *****	O 0 - 127	
System Exclusive	O	O	
Common : Song Pos. : Song Sel. : Tune	X X X	X X X	
System : Clock Real Time : Commands	O O	O*1 O*1	
Aux : All Sound Off : Reset All Cntrls : Local ON/OFF Mes- : All Notes OFF sages: Active Sense : Reset	X X X X O X	X (120,126,127) X (121) X X (123-125) O X	
Note : *1 Only effective in Slave Mode.			

Liste des voix

Lorsque vous spécifiez un numéro de changement de programme dans la plage 0 – 127, choisissez un numéro inférieur d'une unité au numéro de programme répertorié dans la liste ci-dessous.

Catégorie	N° de voix			Numéro de voix affiché (Vertical/Horizontal)	Nom de voix
	N° MSB	N° LSB	N° Prog		
Couche 1	63	1	1	01/01	Photon
	63	1	2	01/02	Photopia
	63	1	3	01/03	Pearl
	63	1	4	01/04	Pulse
	63	1	5	01/05	Cell
	63	1	6	01/06	Pixel
	63	1	7	01/07	Serene
	63	1	8	01/08	Electron
	63	1	9	01/09	Winter
	63	1	10	01/10	SoftMmb
	63	1	11	01/11	SoftAcco
	63	1	12	01/12	SoftHarm
	63	1	13	01/13	GrandPno
	63	1	14	01/14	QuietPno
	63	1	15	01/15	OldPiano
	Couche 2	63	0	1	01/16
63		1	16	02/01	eKalimba
63		1	17	02/02	LiteOrg
63		1	18	02/03	GlassTap
63		1	19	02/04	Drop
63		1	20	02/05	Shimmery
63		1	21	02/06	Mist
63		1	22	02/07	Acorn
63		1	23	02/08	Chime
63		1	24	02/09	ThumbPno
63		1	25	02/10	ToyTrain
63		1	26	02/11	ToyBanjo
63		1	27	02/12	LazyBass
63		1	28	02/13	Crocus
63		1	29	02/14	CandyCan
63		1	30	02/15	Peaceful
Couche 3	63	0	2	02/16	User2
	63	1	31	03/01	OrgFlute
	63	1	32	03/02	GtrHarmo
	63	1	33	03/03	GreenFlt
	63	1	34	03/04	Lonely
	63	1	35	03/05	Murmur
	63	1	36	03/06	OrganLT
	63	1	37	03/07	TinyWind
	63	1	38	03/08	Bassoon
	63	1	39	03/09	Hopper
	63	1	40	03/10	PopEcho
	63	1	41	03/11	PopStr
	63	1	42	03/12	Maple
	63	1	43	03/13	ToyRobot
	63	1	44	03/14	Tropical
	63	1	45	03/15	Floating
63	0	3	03/16	User3	

Catégorie	N° de voix			Numéro de voix affiché (Vertical/Horizontal)	Nom de voix
	N° MSB	N° LSB	N° Prog		
Couche 4	63	1	46	04/01	NMCanon
	63	1	47	04/02	LeedPlus
	63	1	48	04/03	DotGame
	63	1	49	04/04	HardBeep
	63	1	50	04/05	PopFlang
	63	1	51	04/06	PeekTone
	63	1	52	04/07	RetroPop
	63	1	53	04/08	SonarPad
	63	1	54	04/09	CaveDrop
	63	1	55	04/10	DullBeep
	63	1	56	04/11	SnapStr
	63	1	57	04/12	MellowB
	63	1	58	04/13	BasicB
	63	1	59	04/14	PowerB
	63	1	60	04/15	MetalB
	Couche 5	63	1	61	04/16
63		1	62	05/01	EchoBass
63		1	63	05/02	PizzStr
63		1	64	05/03	SinePop
63		1	65	05/04	PowerPop
63		1	66	05/05	Blip
63		1	67	05/06	WindPass
63		1	68	05/07	DonPiyo
63		1	69	05/08	MetalHit
63		1	70	05/09	BuzzPop
63		1	71	05/10	FlowOut
63		1	72	05/11	Spring
63		1	73	05/12	BubIEcho
63		1	74	05/13	Pico
63		1	75	05/14	LightPop
63		1	76	05/15	RainDrop
Couche 6	63	1	77	05/16	Creak
	63	1	78	06/01	TreeFrog
	63	1	79	06/02	Squeeze
	63	1	80	06/03	FootStep
	63	1	81	06/04	Carib
	63	1	82	06/05	Point
	63	1	83	06/06	EchoTom
	63	1	84	06/07	PureTom
	63	1	85	06/08	TinBox
	63	1	86	06/09	Boom
	63	1	87	06/10	LowBoom
	63	1	88	06/11	EchoBoom
	63	1	89	06/12	SoftBoom
	63	1	90	06/13	LargeBox
	63	1	91	06/14	Barrel
	63	1	92	06/15	AirSynth
63	1	93	06/16	SteelDrum	

Liste des voix

Catégorie	N° de voix			Numéro de voix affiché (Vertical/ Horizontal)	Nom de voix
	N° MSB	N° LSB	N° Prog		
Couche 7	63	1	94	07/01	HighKit
	63	1	95	07/02	BumpKit
	63	1	96	07/03	StompKit
	63	1	97	07/04	BangKit
	63	1	98	07/05	ScrubKit
	63	1	99	07/06	HandKit
	63	1	100	07/07	MouthKit
	63	1	101	07/08	EastKit
	63	1	102	07/09	EastKit2
	63	1	103	07/10	EchoKit
	63	1	104	07/11	PowerKit
	63	1	105	07/12	SnapKit
	63	1	106	07/13	LowKit
	63	1	107	07/14	MidKit
	63	1	108	07/15	Knocks
	63	1	109	07/16	Stomp
Couche 8	63	1	110	08/01	Square
	63	1	111	08/02	Aroma
	63	1	112	08/03	Sprout
	63	1	113	08/04	Spot
	63	1	114	08/05	Quasar
	63	1	115	08/06	BeanBag
	63	1	116	08/07	TipToe
	63	1	117	08/08	Gemini
	63	1	118	08/09	Apollo
	63	1	119	08/10	Hexagon
	63	1	120	08/11	Green
	63	1	121	08/12	DoLoop
	63	1	122	08/13	Milli
	63	1	123	08/14	Centi
	63	1	124	08/15	Deca
63	1	125	08/16	Hect	
Couche 9	63	2	1	09/01	Peanuts
	63	2	2	09/02	Walnut
	63	2	3	09/03	Ping
	63	2	4	09/04	Pong
	63	2	5	09/05	Mallet
	63	2	6	09/06	HumOrgan
	63	2	7	09/07	BuzOrgan
	63	2	8	09/08	PopOrgan
	63	2	9	09/09	JazOrgan
	63	2	10	09/10	ResOrgan
	63	2	11	09/11	FuzOrgan
	63	2	12	09/12	PufOrgan
	63	2	13	09/13	PicOrgan
	63	2	14	09/14	DropEcho
	63	2	15	09/15	Sesame
	63	2	16	09/16	Delta

Catégorie	N° de voix			Numéro de voix affiché (Vertical/ Horizontal)	Nom de voix
	N° MSB	N° LSB	N° Prog		
Couche 10	63	2	17	10/01	Marble
	63	2	18	10/02	PinBall
	63	2	19	10/03	TinToy
	63	2	20	10/04	Chick
	63	2	21	10/05	Vibes
	63	2	22	10/06	SineMmb
	63	2	23	10/07	Harp
	63	2	24	10/08	Opinion
	63	2	25	10/09	Stuffy
	63	2	26	10/10	Sulky
	63	2	27	10/11	Log
	63	2	28	10/12	Oscillat
	63	2	29	10/13	Grief
	63	2	30	10/14	Bubble
	63	2	31	10/15	Plankton
	63	2	32	10/16	Popcorn
Couche 11	63	2	33	11/01	Acordion
	63	2	34	11/02	Viola
	63	2	35	11/03	Cello
	63	2	36	11/04	Violin
	63	2	37	11/05	Contrabs
	63	2	38	11/06	SfotStr
	63	2	39	11/07	Strings
	63	2	40	11/08	Piccolo
	63	2	41	11/09	Flute
	63	2	42	11/10	Recorder
	63	2	43	11/11	PanFlute
	63	2	44	11/12	Bagpipe
	63	2	45	11/13	Clarinet
	63	2	46	11/14	Oboe
	63	2	47	11/15	Harmnica
	63	2	48	11/16	El.Grand
Couche 12	63	2	49	12/01	LadyBird
	63	2	50	12/02	Tsugumi
	63	2	51	12/03	WhiteEye
	63	2	52	12/04	NewHope
	63	2	53	12/05	Trickle
	63	2	54	12/06	MayFly
	63	2	55	12/07	Moth
	63	2	56	12/08	GlasPerc
	63	2	57	12/09	SineLead
	63	2	58	12/10	Flick
	63	2	59	12/11	Doze
	63	2	60	12/12	Sleep
	63	2	61	12/13	ElecToy
	63	2	62	12/14	Frog
	63	2	63	12/15	RadioPno
	63	2	64	12/16	Droid

Liste des voix

Catégorie	N° de voix			Numéro de voix affiché (Vertical/Horizontal)	Nom de voix
	N° MSB	N° LSB	N° Prog		
Couche 13	63	2	65	13/01	Children
	63	2	66	13/02	Aqua
	63	2	67	13/03	Pierrot
	63	2	68	13/04	Musicbox
	63	2	69	13/05	Fairy
	63	2	70	13/06	Ukulet
	63	2	71	13/07	Molecule
	63	2	72	13/08	Sparkler
	63	2	73	13/09	AirTweet
	63	2	74	13/10	Neutrino
	63	2	75	13/11	CosmoRay
	63	2	76	13/12	Elf
	63	2	77	13/13	Elfin
	63	2	78	13/14	ChitChat
	63	2	79	13/15	RayDrop
	63	2	80	13/16	Ozone
Couche 14	63	2	81	14/01	Chrome
	63	2	82	14/02	Oak
	63	2	83	14/03	Awake
	63	2	84	14/04	Ebony
	63	2	85	14/05	Epoxy
	63	2	86	14/06	Pendulum
	63	2	87	14/07	Xylophon
	63	2	88	14/08	Marimba
	63	2	89	14/09	MetalXY
	63	2	90	14/10	SoftFoot
	63	2	91	14/11	PopUP
	63	2	92	14/12	Helium
	63	2	93	14/13	Locust
	63	2	94	14/14	TinyBell
63	2	95	14/15	PopVibes	
63	2	96	14/16	Balimba	
Couche 15	63	2	97	15/01	Candera
	63	2	98	15/02	Orbit
	63	2	99	15/03	Helix
	63	2	100	15/04	Fade
	63	2	101	15/05	Appear
	63	2	102	15/06	SlowRay
	63	2	103	15/07	PhaseOrg
	63	2	104	15/08	Sunspot
	63	2	105	15/09	Whistle
	63	2	106	15/10	Corona
	63	2	107	15/11	Diode
63	2	108	15/12	Zone	
63	2	109	15/13	Venus	
63	2	110	15/14	Mercury	
63	2	111	15/15	Polar	
63	2	112	15/16	Pai	

Catégorie	N° de voix			Numéro de voix affiché (Vertical/Horizontal)	Nom de voix
	N° MSB	N° LSB	N° Prog		
Couche 16	63	2	113	16/01	SlowFlux
	63	2	114	16/02	AirFlow
	63	2	115	16/03	Dynamo
	63	2	116	16/04	Field
	63	2	117	16/05	Closed
	63	2	118	16/06	Parallel
	63	2	119	16/07	Proton
	63	2	120	16/08	Radiator
	63	2	121	16/09	Neutron
	63	2	122	16/10	Particle
	63	2	123	16/11	Aerial
	63	2	124	16/12	Ion
	63	2	125	16/13	Glow
	63	2	126	16/14	Spiral
	63	2	127	16/15	Oxygen
	63	2	128	16/16	Velocity

Index

- A**
- Affichage 12
 - Alarm ON/OFF 103
 - All Blocks 68
 - All Settings 83
 - Animation 53
 - Arrêt de la reproduction 14
- B**
- Bloc 5, 34
 - Bounce Mode 19
- C**
- CANCEL 38, 54
 - Carte mémoire SD 9
 - cartes mémoire SD 63
 - Chorus Param 100
 - Chorus Type 100
 - CLEAR 13
 - Clear All Blocks 57
 - Clear this Block 55
 - Clear this Layer 57
 - Clock Adjust 105
 - Connexion 7
 - Copy this Block 55
 - Copy this Layer 56
 - Couche 4, 5, 30
 - Current Block 73
 - Current Layer 78
- D**
- Draw Mode 18
- E**
- Ecran Status 12
 - Edit Menu 54
 - Effect Menu 99
 - Enregistrement 39
- F**
- Factory Reset 108
 - File Menu 62
 - Formatage
(Carte mémoire SD) 107
- H**
- Hardware Volume 43
- I**
- Indicateur de boucle 15
 - Initialisation 39
 - Instrument 24, 49
- Interior Menu 101
- Interior Start 101
- Interior Type 102
- L**
- [L1] 24
 - [L2] 25
 - [L3] 26
 - [L4] 27, 28
 - [L5] 29
 - Layer Menu 48
 - Layer Volume 33
 - Local Control 61
 - Loop Indicator 61
 - Loop Point 27, 46
 - Loop Speed (couche) 29
 - Loop Speed (Layer) 51
 - Loop Speed (Master) 45
- M**
- Master Loop Point 46
 - Master Loop Speed 45
 - Master Scale 44
 - Master Tempo 31, 43
 - Master Transpose 32, 45
 - Master Tuning 60
 - Master Volume 33
 - MIDI 7, 102, 105
 - Mini-souris 36
 - Mode de performance 4, 12
 - Morceau de démonstration 102
 - Mute 47
- N**
- Notes activées 16
- O**
- Octave 26
 - OK 37
 - Owner Name 107
- P**
- Panpot 53
 - Paramètre 22, 39, 40, 41
 - Play Menu 42
 - Power Save 10, 102
 - Preference Menu 59
 - Push Mode 20
 - Push Sensitivity 60
- Q**
- Quantize 60
- R**
- [R1] 30
 - [R2] 31
 - [R3] 32
 - [R4] 33
 - [R5] 34
 - Random Mode 17, 28
 - Recording Menu 109
 - Réglage de tous les blocs 39
 - Reset All Blocks 58
 - Reset Loop Timing 46
 - Reverb Param 100
 - Reverb Type 99
 - Rotation 28
- S**
- Samplings 88
 - Sauvegarde 39
 - Save All Blocks 69
 - Save As Alarm 105
 - Save As Default 106
 - Save As Time Signal 104
 - Saver Time 103
 - Saver Type 102
 - Score Mode 15, 27
 - Set Alarm 104
 - Solo Mode 21
 - Song 64
 - Song (Recording) 109
 - Song (Reproduction) 65
 - Sound Length 25, 52
 - Stockage 39
 - Synchronize 61
 - System Menu 106
- T**
- Time Signal ON/OFF 103
 - Touches de fonctions 23
- U**
- Undo 54
- V**
- Version Check 108
 - Voix 6, 106
 - Voix utilisateur 24, 89
 - Volume (Hardware) 43
 - Volume (Layer) 50
 - Volume (Layer/Master) 33



<http://www.global.yamaha.com/tenori-on/>
Yamaha Home Keyboards Home Page
<http://music.yamaha.com/homekeyboard/>
Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>